

TEACHING/LEARNING WITH OTHER REALITIES

9:30–9:45

Sabine Huschka (Leiterin von InKüLe / UdK Berlin)

Begrüßung

9:45–10:15

Norbert Palz (Präsident der UdK Berlin)

The mind and the machine – towards a new understanding of artistic practice and authorship

GESTALTUNGSPROZESSE VR/AR IN KUNST UND WISSENSCHAFT

10:15–11:15

Cyberräuber / Björn Lengers and Marcel Karnapke (Freie Künstler / Berlin / Köln)

Beautiful catastrophe - art as a novel interface for artificial intelligence systems

Respondent: Fabio Thieme (Film- und Theaterregisseur / HfS Ernst Busch Berlin)

Have you ever considered the potential of art as an interface between technology and people? Imagine a world where we engage with artificial intelligence not through the usual screens and buttons but in a more direct, sensory way. This presentation will explore advanced text generation systems like ChatGPT and discuss how we can interact with them using our most basic senses. Drawing inspiration from the world of theater, we'll investigate how to craft engaging narrative experiences in public spaces that can, in a sense, participate in the story themselves. We'll also delve into the relationship between language, dialogue, and spontaneity when working with AI-driven systems. Together, we'll navigate the fascinating intersections of generative artificial intelligence, sharing insights and discoveries as we go.

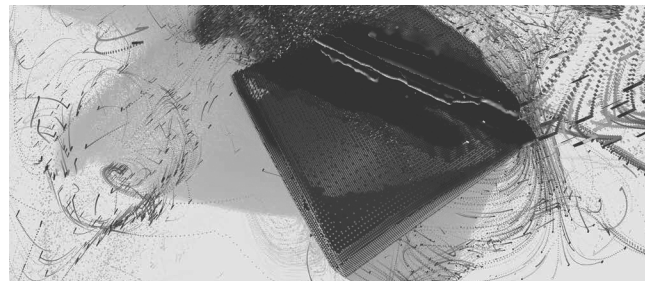
11:30–12:30

Matthias Wölfel (Professor für Intuitive und Perzeptive Benutzungsschnittstellen / Hochschule Karlsruhe)

Der VR-Campus als sozialer Lehr- und Lernraum

Respondent: Steffen Prowe (Professor für Mikrobiologie / BHT Berlin)

Die Immersive Virtuelle Realität (VR) eröffnet vielversprechende neue Möglichkeiten für das Lernen und Lehren. Während es sich in der Vergangenheit meist um individuelle Erlebnisse handelte, um z.B. bestimmte Fertigkeiten zu trainieren, ermöglicht die Soziale VR einen interaktiven Austausch, der eher an eine Interaktion im realen Raum als an eine Videokonferenz erinnert. Um dieses Potenzial zu nutzen und zu erforschen, wurde eine hochschul- und fakultätsübergreifende Vorlesung zum Thema *Augmented und Virtual Reality* an der Hochschule Karlsruhe von einem traditionellen Vorlesungsformat mit Frontalunterricht in einen von uns konzipierten und entwickelten virtuellen Campus verlagert. Um an den Vorlesungen und Übungen teilnehmen zu können, leihen sich die Studierenden eines von 60 zur Verfügung stehenden Head-Mounted Displays (HMD) für ein Semester aus. Der Vortrag stellt den VR-Campus vor und geht auf die Erfahrungen ein, die wir bei der Durchführung von Lehrveranstaltungen in unserer selbst entwickelten immersiven Umgebung in den letzten drei Semestern gemacht haben.



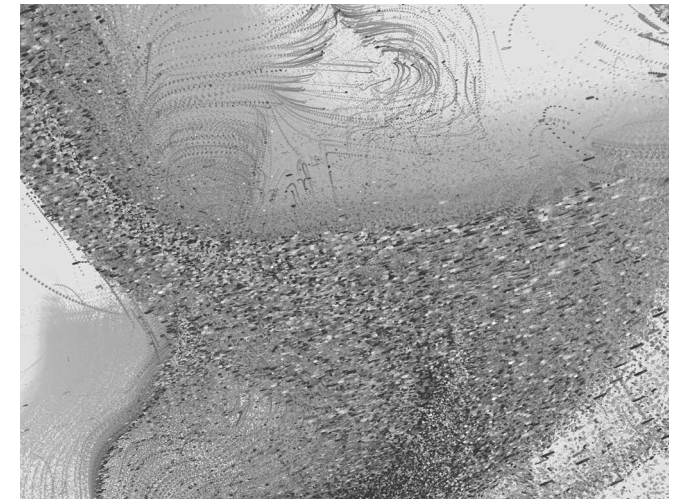
14:00–15:00

Dominic Christian Fehling (Wissenschaftl. Mitarbeiter / Bergische Universität Wuppertal)

Building Immersive Worlds: How Authoring Tools Can Facilitate Easier Creation and Exploration

Respondent: Robert Halwaß (Wissenschaftl. Mitarbeiter / BHT Berlin)

With this talk we present Figments.nrw, a free and open-source authoring tool for the creation of immersive worlds. We focus on the broader implications of making the creation of virtual worlds an easier and more accessible task: While this process in the recent years already got easier thanks to game development platforms like Unity and Unreal, it nevertheless takes considerable interdisciplinary efforts of software developers, educators and domain experts to create – often fairly narrowly themed – learning applications. Figments.nrw aims to alleviate this effort by providing a lowcode framework, providing the basics of collaborative virtual learning environments that can be created, shared and experienced by anyone.



BODY / MOVEMENT / DATA

15:15–16:15

Scott deLahunta (Professor of Dance / Centre for Dance Research, Coventry University GB)

Acknowledging Disappearance

Respondent: David Rittershaus (Wissenschaftl. Mitarbeiter / Hochschule Mainz)

In a recent chapter written for the upcoming *Oxford Handbook on Dance and Memory*, I identified four tendencies with digitalisation that point toward the erasure of the body (or bodily knowledge). These are:

- 1) anthropomorphisation
 - 2) machine-readable bodies
 - 3) appropriation of the senses
 - 4) the belief that AI can be programmed to be empathic.
- To counter these tendencies, I argue we need to dedicate more attention and research toward what is untranslatable about experience, what cannot be classified or encoded. This talk will explore the disappearance of tacit knowledge as a way of coming to terms with and resisting rapid digital technology advancements.

LEHREN/LERNEN IM DIGITALEN

16:30–17:30

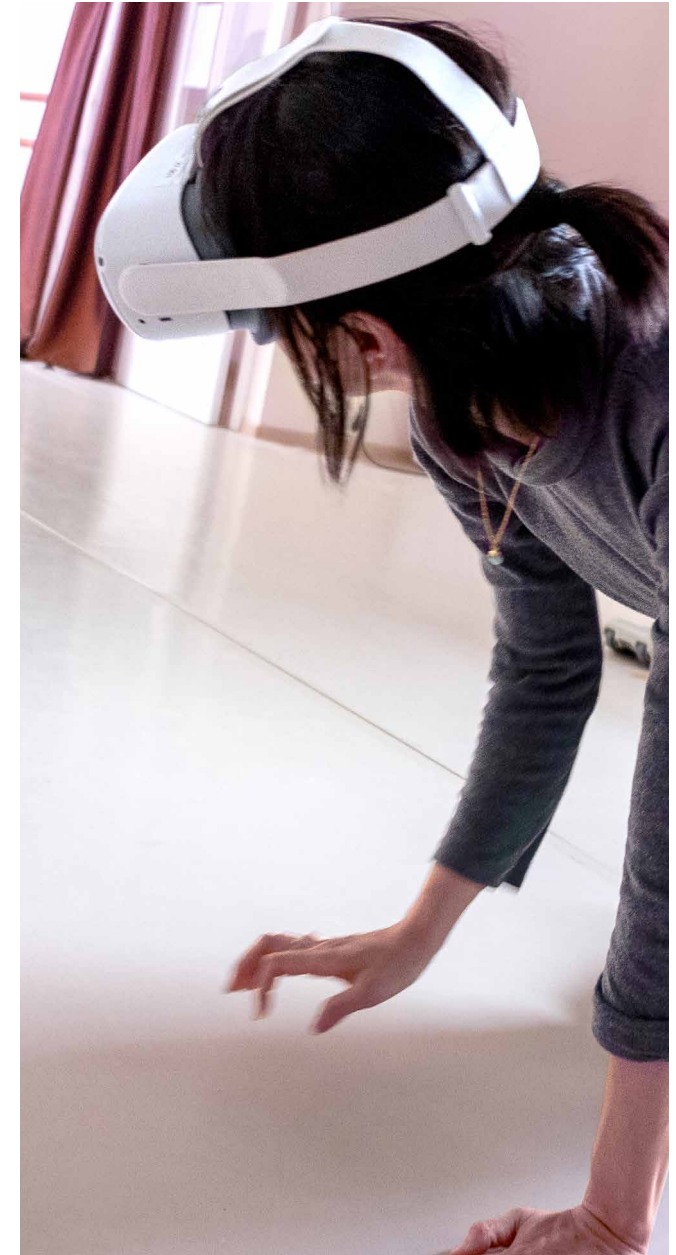
Charlotte Axelsson (Leiterin E-Learning an der Zürcher Hochschule der Künste)

Tender Digitality - Stylistic means of design-oriented Practice to promote a digital competence for teachers

Respondentin: Susanne Hamelberg (Persönliche Beauftragte des Präsidenten / UdK Berlin)

„Tender Digitality“ describes an aesthetically oriented concept that sets a binary system in vibration and describes the human being as Human Digitalus. And thereby responds to the need to experience sensuality, perception, intuition and well-being in digital settings and to make this

experience tangible and to develop a vocabulary. A „tender digitality“ acts in the space between analogue and digital, social and technical phenomena, weaving them into ever new patterns that are never fixed. In this way, it forms, reflects and promotes a community in which humans and artificial intelligences, avatars and cyber sciences are all part of the same community. Axelsson will take a closer look at these three perspectives: digital navigation, digital empathy & digital collaboration.



Charlotte Axelsson

(Leiterin E-Learning an der Zürcher Hochschule der Künste)

Charlotte Axelsson is the Head of E-Learning, Dossier Learning & Teaching at ZHdK. As a studied communication designer and pedagogue she worked as a freelance UX designer, teacher and photographer. At the Institute of Education UZH, she explores a „tender digitality“ and its implication for learning/teaching technologies. She is the vice-chair of the DIZH's Education Promotion Coordination Committee, lead the federal project LeLa together with LET ETH & teaches UX in Education at SfG Zurich.

Robert Halwaß

(Wissenschaftlicher Mitarbeiter / BHT Berlin)

Robert Halwaß hat technische Informatik (B. Eng.) und Medieninformatik (M. Sc.) an der Berliner Hochschule für Technik (BHT) studiert und ist seit Mai 2022 wissenschaftlicher Mitarbeiter für IT im MINT-VR-Labs Projekt der BHT. Er ist zuständig für die Konzeptionierung und Implementierung der Virtual Reality Infrastruktur und verantwortlich für die technische Leitung der Entwicklung der im Projekt entstehenden VR-Lernumgebungen.

Cyberräuber / Björn Lengers and Marcel Karnapke

(Freie Künstler / Berlin / Köln)

CyberRäuber : Marcel Karnapke and Björn Lengers have been working together as a digital performing arts collective under the name CyberRäuber since 2016. According to „Theater der Zeit“, their work is characterised by „an arguably unique blend of affinity for technology, pioneering spirit, pragmatism and love of theatre“. Driven by curiosity and a belief in a great future for theatre, they are experts in the digital exploration of theatre traditions. Their work is shown internationally in

theatres, festivals and galleries.

Recent works include Things Fall Apart (a musical installation in mixed reality, most recently at the London Film Festival), Solingen 1993 (Schauspielhaus Düsseldorf), Palast der Erinnerung (Stiftung Humboldtforum).

Scott deLahunta

(Professor of Dance / Centre for Dance Research, Coventry University GB)

Scott deLahunta is Professor of Dance, Centre for Dance Research, Coventry University and co-Director of Motion Bank, hosted by Hochschule Mainz University of Applied Sciences. His research seeks to deepen and apply the understanding of dance as a skilful bodily practice. This builds on over a decade of working within contemporary dance companies as research director and facilitator. Since 2010, he has held a research position at Coventry University and assisted in setting up the Centre for Dance Research in 2015.

Dominic Christian Fehling

(Wissenschaftl. Mitarbeiter / Bergische Universität Wuppertal)

Dominic Fehling from the University of Wuppertal has been researching immersive educational media since 2013. He focuses primarily on authoring tools for the intuitive design of virtual worlds while exploring new ways to create and facilitate immersive media in education.

Susanne Hamelberg

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

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-Lehre 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.

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.

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.

Steffen Prowe

(Professor für Mikrobiologie / BHT Berlin)

Steffen Prowe, geboren in Tübingen, studierte Biologie in Münster und Mikrobiologie in Göttingen. Er promovierte an der TU Hamburg-Harburg, arbeitete dort als PostDoc und in Firmenkooperationen. Von 2001 bis 2009 leitete er das Labor für Mikrobiologische Entwicklung bei Schering AG/Bayer AG. Seit 2009 ist er Professor für Mikrobiologie an der Berliner Hochschule für Technik und nun Projektleiter des StIL-geförderten Projektes „MINT-VR-Labs - Interaktive Lehre in virtuellen MINT-Laboren“.

David Rittershaus

(Wissenschaftl. Mitarbeiter / Hochschule Mainz)

David Rittershaus (MA) studierte Angewandte Theaterwissenschaft in Gießen. Er ist seit 2017 wissenschaftlicher Mitarbeiter des Tanzforschungsprojekts Motion Bank der Hochschule Mainz. Seit 2022 leitet er dort das Projekt. Im Rahmen seiner Forschungsarbeit schreibt er eine Dissertation über digitale Tanzdokumentation und -forschung an der Universität Gießen.

Fabio Thieme

(Film- und Theaterregisseur / HfS Ernst Busch Berlin)

Fabio Thieme ist Film und Theaterregisseur und studiert Regie an der HfS Ernst Busch. Er hat zuvor in Berlin und Rom Literatur studiert. 2018 hat er in Berlin die Serkalo Filmproduktion gegründet und seine Filme wurden auf internationalen Festivals gezeigt und ausgezeichnet. Seine Arbeiten beschäftigen sich mit Vortäuschung, Imitation, Betrug und Fälschung als schöpferischer Akt.

Matthias Wölfel

(Professor für Intuitive und Perzeptive Benutzungsschnittstellen / Hochschule Karlsruhe)

Matthias Wölfel leitet das Institut für Intelligente Interaktion und Immersive Erfahrung an der Hochschule Karlsruhe (HKA). Neben seiner Professur an der HKA ist er assoziierter Professor an der Universität Hohenheim. Er ist Autor des Buches *Immersive Virtuelle Realität* (Springer Vieweg, 2023) und über 100 weiterer wissenschaftlicher Publikationen. Seine Forschungsinteressen umfassen die Mensch-Maschine und Mensch-Maschine-Mensch-Interaktion, Künstliche Intelligenz, Augmented- und Virtual Reality sowie Digitale Kultur. Für seine Lehr- und Forschungstätigkeit wurde Wölfel mehrfach ausgezeichnet, u.a. 2017 mit dem 2. Platz in der Kategorie Ingenieurwissenschaften/Informatik beim bundesweiten Wettbewerb „Professor des Jahres“ der UNICUM Stiftung und 2013 mit dem IKT Innovativ Preis des Bundesministeriums für Wirtschaft und Technologie. Von ihm konzipierte und entwickelte Installationen wurden unter anderem auf der 15. Internationalen Architekturausstellung la Biennale di Venezia, im ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe und im SESC São Paulo gezeigt.

