

Lebenslauf

Kontaktdaten:

Thomas Hawranke
Schillingsrotter Straße 8
50996 Köln

mobil: 0177-717 31 92

mail: thomas@thomashawranke.com

www.thomashawranke.com

www.paidia-institute.org

www.susigames.com

Thomas Hawranke, geboren am 15. Juli 1977 in Bergisch Gladbach.

Lebt und arbeitet in Köln.

Ausbildung & Studium

- 10/2013 – 09/2018 Ph.D. Medienkunst, Bauhaus-Universität Weimar
Titel: *Modding. Künstlerische Forschung in Computerspielen.*
Mentoren: Dr. Alexander Knorr (Theorie), Dr. Margarete Jahrmann (Praxis)
Schriftlicher Teil: magna cum laude (Höchstnote); Praktischer Teil: magna cum laude (Höchstnote), Gesamtnote: Magna Cum Laude
- 10/2004 – 04/2009 Diplom Audiovisuelle Medien, Kunsthochschule für Medien Köln
Abschlussarbeit: *The Leak* (Installation)
- 1999 – 2002 Mediengestalter für Bild und Ton, IHK Köln.
Schwerpunkt: Räumliche Projektion und 3D Animation (Musion GmbH).

Künstlergruppen

- 2009 Gründung von Paidia Institute e.V., mit dem Themenschwerpunkt Kunst und Wissenschaft. Beteiligung an internationalen Vorträgen und Ausstellungen, sowie Durchführung verschiedener Workshops.
- 2005 Beitritt der Künstlergruppe susigames mit Teilnahme an internationalen Ausstellungen. Stipendium „Künstlerische Forschung im Bereich Computerspiele“, Institut für Bildmedien, ZKM, Karlsruhe.

Außerakademische Tätigkeit

- 04/2012 – 08/2013 Freiberufliche Tätigkeit, Compositing & 3D VFX, Köln.
- 01/2010 – 03/2011 Künstlerassistent Atelier Thomas Scheibitz, Berlin.
- 05/2004 – 12/2009 Creative-Director, Blanx Animation, Köln.
Kunden: Arte, BBDO, facts and fiction, Grey Advertising Germany, Daimler Chrysler, Deutsche Telekom, Disney Channel, Meiré & Meiré, Nickelodeon, Nike, RTL, Sony Professional, SuperRTL, Tof Intermedia, Uniplan, VOX.
- 07/2002 – 12/2006 Art-Direction, Compositing, 3D-Animation, Blickfang GmbH, Köln.

Akademische Tätigkeiten

- Seit 11/2018 Künstlerisch-wissenschaftlicher Mitarbeiter Transmedialer Raum, Installation, Sound (PostDoc). Kunsthochschule für Medien Köln, Bereich Kunst, Profs. Hörner/Antlfinger.
- 09/2013 – 11/2018 Künstlerisch-wissenschaftlicher Mitarbeiter Transmedialer Raum, Installation, Sound. Kunsthochschule für Medien Köln, Bereich Kunst, Profs. Hörner/Antlfinger.
- Seit 2015 Gastdozent für künstlerisches Gestalten, Institut für Wirtschaftsinformatik, Human Computer Interaction (HCI), Universität Siegen, Professur Wulf.
- 04/2011 – 03/2012 Künstlerisch-wissenschaftlicher Mitarbeiter Experimentelles 3D und Interaktion. Kunsthochschule für Medien Köln, Bereich Kunst. Prof. Zilvinas Lilas.
- Seit 2011 Verschiedene theoretisch-praktische Lehraufträge an der Universität zu Köln (Theater- und Kulturwissenschaftliches Institut), der Bauhaus-Universität

Weimar (Gestaltung Medialer Umgebungen) und der Universität Siegen (Human-Computer-Interaction).

Gremienarbeit (KHM)

Mitglied des Promotionsausschusses (seit 2014), Mitglied der Kommission Planung & Finanzen (seit 2019), Feststellungskommissionen Diplom1 (2018), Postgraduales Studium in den Bereichen Kunst, Ex-Media & Literarisches Schreiben (2016, 2017, 2019, 2022), Mitarbeit in verschiedenen Arbeitsgruppen, wie AG Technik, AG Web und AG Qualifizierung (seit 2015).

Stipendien und Preise

Gastkünstler, Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM), Institut für Bildmedien, Karlsruhe (2005 – 2009).

Stipendium „Künstlerische Forschung im Bereich Computerspiele“ (ZKM), Institut für Bildmedien, Karlsruhe (2005 – 2009).

1. Platz: „Best Direction“ Corti Cortissimi Section, Salento Finibus Terrae International Short Film Festival, Italien (2008).

2. Platz (Jury), Panoptisches Prinzip, Chaos Computer Club (CCC), Köln (2007).

Vorträge

“FISH BELONG IN THE OCEAN” – Animal Activism through Video Games, MEND-BLEND-ATTEND, Jahrestagung der Society of Artistic Research (SAR), Bauhaus-Universität Weimar, 2022 (mit Pascal Marcel Dreier).

Dreaming in the Witch House, MEND-BLEND-ATTEND, Jahrestagung der Society of Artistic Research (SAR), Bauhaus-Universität Weimar, 2022.

Künstlerische Forschung In-Game, Cologne Game Lab, Köln, 2022.

Unofficially-sanctioned: Eine undisziplinierte Praxis, Ringvorlesung „Undiszipliniert“, Fachhochschule Aachen, 2022.

Give the humans a reason to fear you! – Tiere im Computerspiel, MEDIEN | DENKEN, ifm, Ruhr-Universität Bochum, 2022.

Tiere spielen, Minding Animals Germany, Köln (online), 2021.

FreeCam – Proxy Embodied Movie Making, ScienceMashUp / XR – Gesellschaft – Utopien, HTWK Leipzig (online), 2021.

KISD the Animals – Why Look at Animals?, Köln International School of Design, Köln (online), 2021.

Wasting Time on the Internet with Thomas Hawranke | Bildschirmgespräch #1, IMAI - Inter Media Art Institute, Düsseldorf (online), 2020.

Dreaming in the witch house, Architectonics of Game Worlds – On Aesthetics and Mechanics, Spaces and Places, Rhythms and Philosophies, DFG-Workshop, Universität Köln, 2019.

Installieren & Zeigen, Computerspiele zwischen Kunst und Kommerz - Tagung zum Qualitätsdiskurs der deutschen Game Studies, Köln, 2018.

Podiumsdiskussion Spiel / Kunst, Museum für angewandte Kunst (MAKK), Köln, 2017.

Player-designed Narratives – In-game movie-making as artistic research practice, Display, Disruption, Disorder, International Symposium, Luzern, 2017.

Ecologies of Modding, Bauhaus-Universität, Weimar, 2017

The Grand Ape Town, Vortragsreihe MM|VR, Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle, 2017.

Reenact Animals- Grand Ape Town, Reenactment & Storytelling, Institut für Medienkultur und Theater, Universität Köln, 2016.

Artistic Research in Video Games, Participative Practices in Games – Methodological Challenges, Universität Köln, 2016.

Bestialische Ornamente- Von Kill-Animationen und der Wildheit der Skripte in digitalen Weiten, Wilde Bestien. Bilder tierischer Aggression, Gewalt und Brutalität, Kunstgeschichtliches Seminar, Universität Hamburg (zusammen mit Dr. Pablo Abend), 2016.

Artist Keynote: Artistic Research in Video Games, Playing with Worlds. Worlds of Play, a.r.t.e.s. Graduate School for the Humanities, Köln, 2016.

Swapping als subkulturelle Intervention, Theater- und Kulturwissenschaftliches Institut, Universität Köln, bei Dr. Christiane König, 2015.

Injizieren, Vertauschen, Verweigern – Inbesitznahme von Computerspielräumen, Gastvortrag Kunsthochschule für Medien Köln, 2015.

Nicht-Narratives-Erkunden, Playful Participation. Experimentelle und künstlerische Strategien der interaktiven Teilhabe, Universität zu Köln, 2014.

From skinpack to raising a weapon, STAGE#03 – Playing Gender, Universität Köln, 2014.

Das künstlerische Labor, Migrating Art Academies, Dislocations, Sardinien, 2014.

Kunst und Computerspiel, Next-Level-Conference, Dortmund, 2013.

Künstlerische Strategien im Computerspiel, PlayCGN, Köln, 2013.

Künstlerisches Modifizieren im Computerspiel, Summer Institute Cologne- Techniques of Imagination- Theater- und Kulturwissenschaften, Universität Köln, 2013.

Re-Playable, mit Paidia Institute e.V., University of Hull, 2013.

Cracks, hacks, activism- Programmatiken und Taktiken künstlerischer Intervention in Computer-Games und im Internet, Theater- und Kulturwissenschaftliches Institut, Universität Köln, 2012.

Minen, künstlerische Strategien mit mobilen Endgeräten, Hyperkulte09, mobiles – you are now here, Leuphana Universität, Lüneburg, 2010.

Spiel als Installation, Play It, Kunstklub, Staatsgalerie Stuttgart, 2009.

Text-, Bild-, und Katalogbeiträge

FreeCam – Proxy Embodied Movie Making (2022), in Leipzig Berichte zur Computerspielforschung, Springer Nature: Berlin.

The Urge to Tell. Player-designed Narratives & Machinima Making (2022, im Herausgeber-Lektorat), in: Machinima: The State of the Art, IULM: Mailand.

Capturing the Wild – Virtuelle Pferde im Computerspiel Red Dead Redemption 2 (2021), in: Tierstudien, 18/2020, Neofelis Verlag: Berlin (mit Pascal Marcel Dreier). ISBN: 978-3-95808-315-8.

Dreaming in the Witch House (2021), in: Game | World | Architectonics – Transdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception. Bonner, Marc (Hrsg), Heidelberg University Publishers (HeiUP).

Intrinsic Research – a practice-based approach to modding (2020), in: Playful Participatory Practices. Abend, Pablo, Beil, Benjamin, Ossa, Vanessa (Hrsg.)

Springer: Wien/NewYork. Print ISBN: 978-3-658-28618-7.

We have won this battle ;-)- Modding and Swapping as a Utopian Video Game Practice (2019), in: *Playing Utopia - Futures in Digital Games*. Beil, Benjamin; Freyermudt, Gundolf; Schmidt, Hanns Christian. Transcript: Bielefeld. DOI: <https://doi.org/10.14361/9783839450505-011>.

Modding – Künstlerische Forschung in Computerspielen (2018), Bauhaus-Universität Weimar (Monographie). DOI-Link: <https://doi.org/10.25643/bauhaus-universitaet.3788>.

OoB. (2017), in: Jahresprogramm 2018, NRW-Kultursekretariat, Wuppertal.

Ragdolls, Grand Ape Town & Tiger PHASED (2017), in: *Im Spielrausch. Streifzüge durch die Welten des Theaters und des Computerspiels*, Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt.

Grand Ape Town 1.5. (2017), in: *Journal der Kunsthochschule für Medien Köln* (No. 8), Verlag der Kunsthochschule für Medien Köln.

Paidia Laboratory: feedback (2017), in: *New Gameplay*, Nam June Paik Art Center: Gyeonggi-do.

Grand Ape Town (2016), *Animal Lovers*, Verlag neue Gesellschaft für bildende Kunst: Berlin.

Mic Spamming (2016), in: *off topic: schreien/schweigen*, Verlag der Kunsthochschule für Medien: Köln.

27. August 2015 (2016), in: *off topic: schreien/schweigen*, Verlag der Kunsthochschule für Medien: Köln (mit Wiebke Elzel).

Deep Hanging Out mit dem vermeintlich Wilden. Tier-Mensch-Beziehungen im Computerspiel (2016), in: *Tierstudien*, Neofelis Verlag: Berlin (mit Dr. Pablo Abend). ISBN (Print): 978-3-95808-038-6.

Paidia Laboratory: feedback (2015), Katalogbeitrag in: SCHWINDEL DER WIRKLICHKEIT – Wie die Besucher Kunst neu erfinden, Verlag der Buchhandlung Walter König: Köln.

Computerspielen – perspectives of play (2014), Verlag der Kunsthochschule für Medien: Köln.

PAUSE – Computer games and cultural contingencies (2013), Verlag der Kunsthochschule für Medien: Köln.

Killscreen (2013), in: *off topic: verlieren*, Kunsthochschule für Medien: Köln.

Feedbackmaschinen (2013), in: *Re-Playable*, University of Hull (unveröffentlicht), 2013.

Tracing Space (2011), Ballini Pitt & Partners: Luxembourg.

Räumliche Situation II (2011), in: *Il Fiume E Le Sue Fonti, Gli Ori*: Pistoia.

Minen (2010), in: *Hyperkulte09, mobiles – you are now here*, Leuphana Universität, Lüneburg.

Sensobotanics (2010), in: *Code und Material: Exkursionen ins Undingliche*, G. Trogemann, Springer: Wien/NewYork.

Räumliche Situation I (2010), in: *Der ungefegte Raum*, Verlag der Buchhandlung Walther König: Köln.

Evidence (2008), in: *off topic: übersetzen*, Kunsthochschule für Medien: Köln.

Stickies World 2 (2008), in: *Geomatriz Geomatriz*, Barreto, Perissinotto, Sistema FIESP: Sao Paulo.

Herausgeberschaft

Off-Topic: schreien/schweigen (2016), Arcioli, Butz, Elzel, Hawranke, Lingnau, Verlag der Kunsthochschule für Medien: Köln.

Computerspielen – perspectives of play (2014), Hansen, Hawranke, Kuball, Verlag der Kunsthochschule für Medien: Köln.

PAUSE – Computer games and cultural contingencies (2013), Hawranke, Lingnau, Verlag der Kunsthochschule für Medien: Köln.

Kuratorische Projekte

Talk To Me – Other Histories of Nature, Temporary Gallery, Köln, 2022.

NATUR/SCHAU/SPIELE, Museum König, Bonn (in Konzeption, gemeinsam mit Prof. Dr. Benjamin Beil), 2023.

Goodbye Cruel World, It's Over!, Weltkunstzimmer, Düsseldorf (mit Hörner/Antlfinger, Blöß, Friedrich), 2019.

PRAKTIKEN DER ANNÄHERUNG, Temporary Gallery, Köln (mit Rostkowska, Hörner/Antlfinger, Friedrich), 2019.

I know, you know – Ein audiovisueller Dialog, Werkleitz Festival, Halle (Saale) (mit Hörner/Antlfinger, Schweiger, Maletzki, Purgand), 2015.

We, animals – transference, Projektraum Meinblau, Berlin (mit Hölck, Hörner/Antlfinger), 2015.

Dislocations 2014, Contemporary Art Ruhr (C.A.R.), Essen (mit Susanna Schönberg), 2014.

Computerspielen – perspectives of play, Dortmunder U, Dortmund (mit Jonas Hansen), 2013.

PAUSE – Computer games and cultural contingencies, Temporary Gallery, Köln (mit Karin Lingnau), 2013.

Architekturteilchen – Modulares Bauen im digitalen Zeitalter (Sonderausstellung KHM), MAKK, Museum für Angewandte Kunst, Köln (mit Zilvinas Lilas).

Mitarbeit an Kooperationsprojekten

Symposium *The Damaged Planet*, 2022, Kunsthochschule für Medien Köln (gemeinsam mit: Dreier, Gütschow, Hörner, Röggler, Kastner, Lorey).

Ringvorlesung *The Damaged Planet*, 2021-22, Kunsthochschule für Medien Köln (gemeinsam mit: Dreier, Gütschow, Hörner, Röggler, Kastner, Lorey).

Absurd Games, Summit für die Konferenz Clash of Realities 2021, Cologne Game Lab, Köln (gemeinsam mit Evgeni Puzankov).

Minding Animals Jahreskonferenz, Online, Kunsthochschule für Medien Köln.

Octolab – Laboratory for Octopus Aesthetics (seit 2020). Entwicklung und Vertiefung den Interdisziplinären Forschungsprojekt gemeinsam mit der School of Creative Arts & Media (University of Tasmania) und dem Bereich Social & Cultural History / Human-Animal Studies (Universität Kassel).

Jahrestreffen der Gesellschaft für Medientheorie (GfM) 2019, Keynote & Ausstellung (KHM Satellit), mit Dr. Peter Bexte, Heike Ander. Im Rahmen der GfM Jahrestagung *Medienmaterialitäten* der Universität zu Köln.

DFG-Forschungsprojekt *Mediatisierte Welten, Teilprojekt: Modding und Editor-Games*. Partizipative Praktiken mediatisierter Welten, Jun. Prof. Benjamin Beil, Universität Köln (Projektpartner 2014- 2016).

Konzeption, Kuration und Durchführung der Ausstellung *Computerspielen –*

Cultures of Play für die Next-Level-Conference, 50% Künstlerisch-Wissenschaftliche Mitarbeit, Kunsthochschule für Medien Köln (2013)

Drittmittelanträge

Octopus Encounters / Other Worlds – A virtual Library. Forschungsförderantrag für die Umsetzung einer Online Forschungsplattform. Projektpartner: University of Tasmania, Universität Kassel. 01.02. – 31.07.2021. Erhaltene Förderung: 7500€.

Off-Topic: schreien/schweigen. Antrag zur Finanzierung von Lektorat, Bildbearbeitung & Druck der Off-Topic Zeitschrift. Antrag: Produktion Off-Topic, Freundeskreis der KHM. Zeitraum: 01.02.2015 – 11.12.2016. Erhaltene Förderung: 7821€.

Computerspielen- Perspectives of Play. Antrag zur Realisierung einer Ausstellung zum Thema Kunst und Computerspiel im Rahmen der Next Level Conference im Dortmunder U. Antrag: Förderantrag NRW Kultursekretariat. Zeitraum: 01.09.2013 – 31.03.2014 | Ausstellung 06.12.2013 – 03.01.2014. Erhaltene Förderung: 37.516,50€.

Anschubfinanzierung zur Konzeption und Planung einer Ausstellung im Rahmen der Next Level Conference 2013. Beantragt wurde eine 50 % Künstl.-wissenschaftliche Mitarbeiterstelle für drei Monate. Antrag: Anschubfinanzierung Forschungsförderungsmittel an der KHM 2013. Zeitraum: Werkvertrag 01.05.2013 – 31.08.2013. Erhaltene Förderung: 5000€.

Ausstellungen (Auswahl)

- | | |
|------|--|
| 2022 | <i>Freedom's just...</i> , SCOTTY Projektraum, Berlin.
<i>Talk To Me – Other Histories of Nature</i> , Temporary Gallery, Köln. |
| 2021 | <i>Going Native</i> (Einzelausstellung), Kunstverein Linz am Rhein.
DIGITAL JOKES, die digitale, Düsseldorf.
<i>Machinae Anima</i> , 24X4, Galerie, St. Petersburg, Russland.
<i>Tromsø International Film Festival</i> , Kurant Visningsrom, Tromsø, Norwegen.
<i>The Night of the Precariat: Codex of Uncertainties</i> , W139, Amsterdam, Niederlande. |
| 2020 | Next Level Festival, Zeche Zollverein, Essen (verschoben).
VRAL, MILAN MACHINIMA FESTIVAL, Mailand (online).
<i>Octolab – Laboratory for octopus aesthetics</i> , glasmooq, Köln.
<i>Edition Bauhaus100</i> , Galerie EIGENHEIM, Berlin. |
| 2019 | <i>Goodbye Cruel World, It's Over!</i> , Weltkunstzimmer, Düsseldorf.
<i>Never AFK</i> , NRW Forum, Düsseldorf.
<i>Games for Windows</i> , The Liquor Store, New York.
<i>0+255Bonn</i> , Künstlerforum Bonn.
<i>Besides the Screen</i> , Vitória, Brazil.
<i>ALL DAY REVOLUTION – unsere Liebe Digitalität</i> , Galerie EIGENHEIM, Berlin.
<i>RENCONTRES INTERNATIONALES PARIS/BERLIN</i> (video library), HKW, Berlin.
<i>PRAKTIKEN DER ANNÄHERUNG</i> , Temporary Gallery, Köln.
<i>we, animals – multispecies narrations</i> , Projektraum Meinblau, Berlin.
<i>BAU [SPIEL] HAUS</i> , Neues Museum Nürnberg.
<i>RENCONTRES INTERNATIONALES PARIS/BERLIN</i> (Short listed), Paris. |

- Of Beast and Man*, SCOTTY Projektraum, Berlin.
- Kampnagel*, KRASS KULTUR CRASH FESTIVAL, Hamburg.
- 2018 *Obumbro. SchattenKunst. ComputerSpiel*, Kunstmuseum, Ulm.
- Void Start Play*, Burg Galerie im Volkspark, Halle /Saale.
- MILAN MACHINIMA FESTIVAL*, IULM Open Mailand.
- Mixed Realities. Of Dreams and Dreads*, SCOTTY Projektraum, Berlin.
- 2017 *Im Spielrausch. Von Königinnen, Pixelmonstern und Drachentöttern*, MAKK - Museum für Angewandte Kunst, Köln.
- WE <3 MACHINIMA!*, Black-Box, Filmmuseum Düsseldorf.
- VS*, Pori Art Museum, Pori.
- 2016 *Animal Lovers*, nGbK, neue Gesellschaft für bildende Kunst, Berlin.
- New Gameplay*, Nam June Paik Art Center, Gyeonggi-do (Paidia Institute).
- going beyond...*, Kunstfenster, a.r.t.e.s. Graduate School for the Humanities, Köln.
- 2015 *GLOBALE: GLOBAL GAMES @ ZKM*, ZKM, Karlsruhe (Paidia Institute).
- we, animals – transference*, Projektraum Meinblau, Berlin.
- Autonomous*, Share Festival, Turin (Paidia Institute).
- Circular Permutation - in between negative and positive space*, W139, Amsterdam.
- 2014 *Schwindel der Wirklichkeit*, Akademie der Künste, Berlin (Paidia Institute).
- Diagonale 45*, Pavillon du Centenaire, Luxemburg Stadt.
- Local-Non-Off-Line*, boutique, Köln.
- 2013 *Computerspielen – perspectives of play*, Museum am Ostwall, Dortmunder U, Dortmund.
- ZKM_Gameplay*, ZKM, Karlsruhe (Paidia Institute).
- ZKM_Gameplay*, ZKM, Karlsruhe (susigames).
- 2012 *Chaos – Komplexität in Kunst und Wissenschaft*, ERES-Stiftung, München.
- transmediale 12*, Haus der Kulturen, Berlin.
- transmediale 12*, Computerspielmuseum, Berlin.
- RE-playable*, University of Hull, Scarborough.
- 2011 *Tracing Space (solo)*, Theatre d'Èsch, Luxemburg Stadt.
- Dislocations 2012*, Noarte paese museo / officinevida, Sardinien.
- FILE GAMES RIO*, Rio de Janeiro.
- Next Level Conference*, Köln.
- Platine Festival*, Köln.
- 2010 *Club Transmediale*, Berlin.
- TEMPS D'IMAGES*, Düsseldorf.
- gamescom*, PLAY 09, Köln.
- Hyperkulte*, Lüneburg.
- 2009 *LAB30*, Augsburg.
- IIT Techfest*, Bombay.
- FILE 09*, Rio de Janeiro.
- play 09*, Festival für kreatives Computerspielen, Potsdam.
- 2008 *Kunstklub*, Staatsgalerie Stuttgart.
- updaten (solo)*, brause, Düsseldorf.
- LOOP 08*, Barcelona.

	<i>Salento Finibus Terrae</i> , International Short Film Festival, Prato.
	<i>Landshuter Kurzfilmfestival</i> , Landshut.
	<i>Panoptische Prinzip</i> , Kunsthaus, Köln.
2007	<i>YOU – ZKM</i> , Karlsruhe.
	<i>WIRED- NextFest</i> , Los Angeles.
	<i>FILE 07</i> , São Paulo.
	<i>18. Kinofest Lünen</i> , Lünen.
2007	<i>Pong Mythos</i> , Museum für Kommunikation, Frankfurt.
2005	<i>Big Small People Festival</i> , Tel Aviv.

Akademische Lehre

Fachseminare (Hauptstudium)

- Nachts im Museum I & II* (Human-Animal-Studies, Tiere & Medien), KHM (WiSe2021/22 & SoSe 2022, 4SWS).
- Non-Human Motion-Design* (Human-Animal Studies, Künstlerische Forschung), KISD (SoSe 2021, 6 SWS).
- Artist as Ethnographers I&II* (Sensory Ethnography, Cyperanthropologie, Dichte Teilnahme), KHM (WiSe 2020/21 & SoSe2021, 4SWS).
- The Exploit* (Aneignung, Hacking, Communities of Practice), Kooperation KHM/KISD (SoSe 2020, 2SWS).
- Multispecies Studio – Okto-Lab* (Human-Animal-Studies, Tiere & Medien), KHM (SoSe 2020, 4SWS).
- Multispecies Salon* (Human-Animal-Studies, Ethnographie), KHM (WiSe 2019/20, 4 SWS).
- Interspecies Narrations* (Human-Animal-Studies, Narratologie, Film), KHM (SoSe 2018, 4 SWS).
- Unruhiges Forschen – Theorie & Praxis künstlerischer Forschung*, (Künstlerische Forschung, Lecture Performance, Recherchebasierte Kunst), KHM (WiSe 2017/18, 3 SWS).
- Welt vermessen* (Laserscanning & Fotogrammetrie), KHM (WiSe 2017/18, 3 SWS).
- Pasts Presents Futures* (Kunst & soziales Experiment), KHM (SoSe 2017, 3 SWS).
- Ingame-Photography* (Fotografie, Computerspiel), KHM (SoSe 2017, 2 SWS).
- Raumkritik* (Installation & Raum, künstlerische Umgebungen), KHM (WiSe 2016/17, 3 SWS).
- Einmischen. Von Wissenschaftler_innen die künsteln und Künstler_innen die forschen.* (Künstlerische Forschung, Labor & Experiment), KHM (SoSe 2016, 3 SWS).
- Tiefe Topografien* (Psychogeographie, Interaktion, Kritische Theorie), KHM (WiSe 2015/16, 2 SWS).
- Animal Ludens- Experiments in interspecies collaboration* (Human-Animal Studies, Tiere & Kunst, Performance), KHM (SoSe 2015, 3 SWS).
- Tiere, Menschen, Maschinen 1 + 2* (Human-Animal Studies, Kybernetik), KHM (WiSe2014/15, SoSe 2015, 3 SWS).
- Vorrichtungen zur Materialisierung von Fragen* (Kunst & Wissenschaft, Recherchebasierte Kunst), KHM (SoSe 2014, 3 SWS).
- Vorkehrung zur Erzeugung von unvorwegnehmbaren Ereignissen* (Kunst & Wissenschaft, Recherchebasierte Kunst), KHM (WiSe 2013/14, 3 SWS).
- Contemporary Fine Games 1-3* (Game-Studies & Game Art, Interaktion), KHM (2011/12, 3 SWS).
- Experimentelles 3D* (Interaktion, 3D-Animation), KHM (WiSe 2011/12, 3 SWS).
- Urbane Projektions-Guerilla 1-3* (Psychogeographie, klassische Animation), KHM (2011/12, 3 SWS).
- Träumende Zwischenflächen* (Human-Computer Interaction, Interface, Narratologie), Universität Siegen (Wiederkehrender Lehrauftrag, 4 SWS).

Grundlagenseminare (Grundstudium)

Stukas over Disneyland (Theorieseminar Cultural Studies), KHM, SoSe 2022 (3SWS).

Installation Art – to enter the space (Theorie und Praxis zur künstlerischen Installation), KHM (fortlaufend, jedes WiSe als Kompaktseminar, 4 SWS).

Mehrdimensionales Gestalten/3D (Einführung in die künstlerische Arbeit mit 3D-Werkzeugen), KHM (fortlaufend, jedes SoSe, 6 SWS).

Künstlerisches Gestalten (Videoschnitt, Montage, Live-Performance), Universität Siegen (WiSe 2013, 2014, 2015, 3 SWS).

Workshops

Method Lab #3: Intrinsic Research, Masterclass (4-tägiger Workshop, Virtual World & Artistic Research Methods), Cologne, KISD (SoSe 2020, 3 SWS).

Breaching Los Santos, Masterclass (Soziales Experiment, Computerspiel, Sozialwissenschaften), Cologne Game Lab (WiSe 2017/18, 3SWS)

Modding Ecologies, Minecraft Ecologies (Game Art, Interaktion, Modding), Bauhaus-Universität Weimar (WiSe 2016/17, 2 SWS).

MOD Me if You Can! Artistic Research In-Games, Participative Practices in Games – Methodological Challenges (Game Art, Interaktion, Live-Performance), Universität Köln (SoSe 2016, 1 SWS).

Unreal Euglena Workshop, DIY Biolab (Game Art, Interaktion), Bauhaus-Universität Weimar (WiSe 2015/16, 2 SWS).

Playing Gender, STAGE (Game Art, Interaktion, Gender & QueerTheorie), Universität Köln (SoSe2015, 2 SWS).

Migrating Art Academies: Laboratory Dislocations (Psychogeografie, Sensory Ethnography), MIGAA Sardinien (SoSe 2014, 3 SWS).