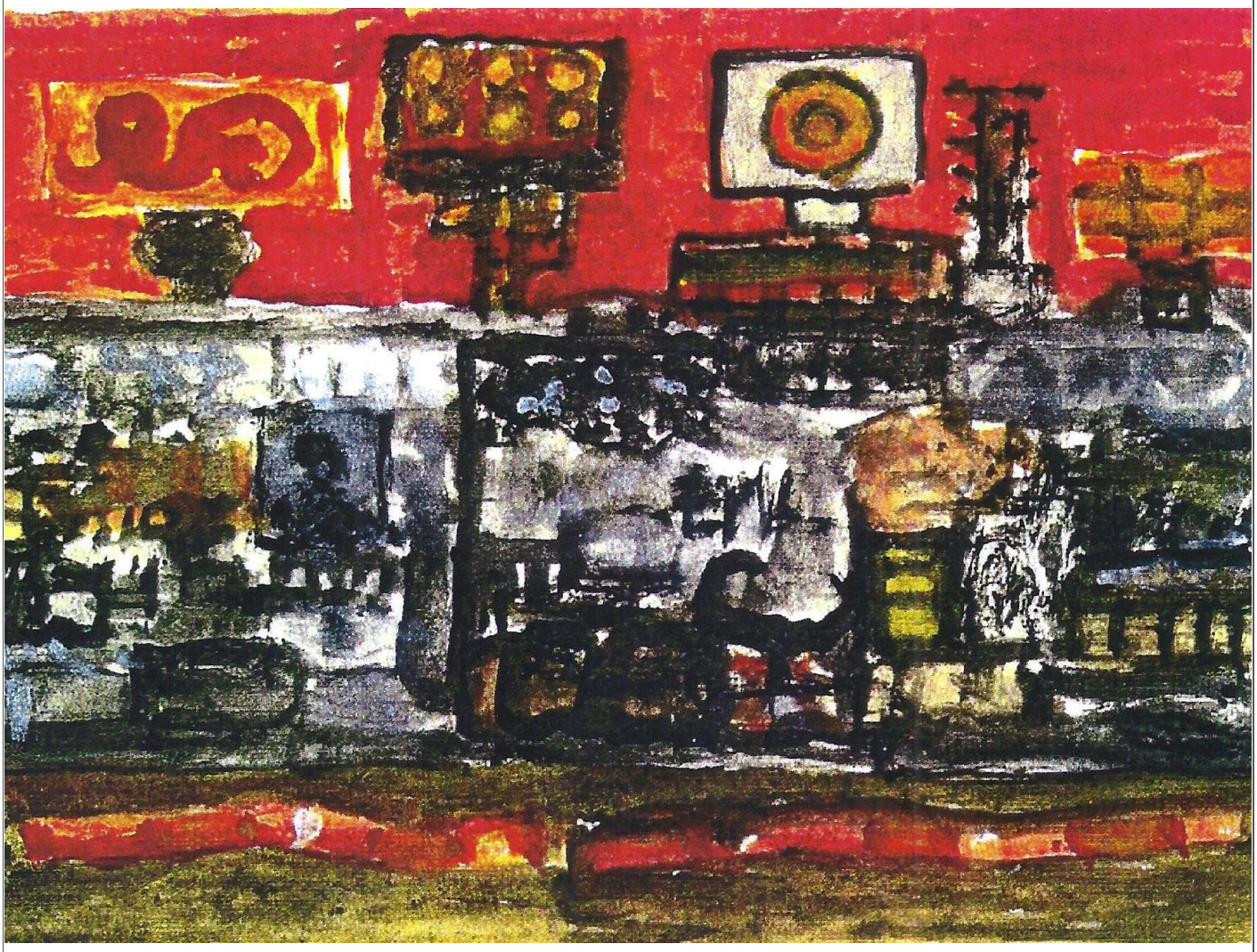
IGPE *Internationale Gesellschaft für Polyästhetische Erziehung* @ fh st.pölten

**29.09. (15:00 check.in) — 1.10. 2017 (13:00)**

Fachhochschule St. Pölten, / Poly Art Studio Svec, Böheimkirchen



‚wearable theater'

# virtu.real

‚immersive storytelling'

*30. internationales symposium* – zur aesthetik des digitalen

mit internationalen Expert/innen, intermedialen workshops u. künstl. Inszenierungen

Ehrenschutz: BM$^{in}$ Dr.$^{in}$ Sonja Hammerschmid, Bgm. Mag. Matthias Stadler, St.Pölten

**Anmeldung und Information: Internationale Gesellschaft für Polyästhetische Erziehung**

www.paeb.org und www.igpe.eu E-Mail: info@paeb.org - Adr.: Eschenbachgasse 1, 5020 Salzburg

## 1982-2017: 35 Jahre IGPE

Medieninhaber: Internationale Gesellschaft für Polyästhetische Erziehung © 2017, office@igpe.eu Bildnachweis: Franz Kumher, mit frdl. Gen.

virtu real abstracts, alphabetisch nach Autoren / Komponisten / InterpretInnen
Stand 27.09.17

# A

**Christian G. Allesch**, ao Prof. Dr., lehrt am Institut für Psychologie der Paris Lodron Universität Salzburg. In seinen Publikationen spielen Fragen der psychologischen Ästhetik eine wesentliche Rolle. Allesch ist Gründungs- und Vorstandsmitglied der Gesellschaft für Kulturpsychologie und Mitglied in weiteren internationalen Verbänden zu diesem Thema. In der Internationalen Gesellschaft für Polyästhetische Erziehung wirkt C. Allesch seit den 1980er Jahren mit, u.a. im Vorstand und im wissenschaftlich-künstlerischen Beirat.

Mediale Welten aus kulturpsychologischer Sicht
Mediale Welten sind aus psychologischer Sicht nicht nur Produkte technischer Gestaltung von Erfahrungs- und Kommunikationsräumen sondern vor allem Instrumente der menschlichen Phantasie. Als solche sind sie einerseits Umsetzungsort individueller Kreativität, sei es im schöpferischen Ausdruck oder im deutenden Nachvollzug vermittelter Inhalte. Andererseits ist der Spielraum individueller Phantasie in vielfacher Weise von kulturellen Erfahrungen geprägt und beeinflusst. Ein kulturpsychologischer Zugang zielt daher in besonderer Weise auf die kulturellen Rahmenbedingungen medialer Vermittlung ab. Die Bedeutung medialer Welten kann in der heutigen Zeit nur vor dem Hintergrund der Vielfalt der sozio-kulturellen Milieus diskutiert werden, die sich in der Gegenwart entwickelt haben und laufend weiter verändern.

# B

**Peter Beil**, Choreograph, Tänzer, Tanzpädagoge, Wien, arbeitet regelmäßig mit den Polyästhetikklassen des BORG Wien Hegelgasse 12 und wird auch am Symposium die Choreografie am 29.9. gestalten.

**Michael Bock**, FH-St. Pölten, Leiter der Video-Studios und ist am Symposium Mitgestalter der OPEN LABS am 30.9.

**Michael Brockmann**, Lehrkraft für besondere Aufgaben an der Alanus Hochschule für Kunst und Gesellschaft, Alfter/Bonn, Fakultät für Human- und Gesellschaftswissenschaften

Visuell-narratives Professionalisierungs- und Biografieprojekt „Die Welt mit Kinderaugen betrachtet – Aus der Perspektive des Kindes“

*Wir sind in einem seltsamen, riesigen Raum. Nach allen Richtungen ist Mami die einzige vertraute Insel. Sie kenne ich in- und auswendig, aber das, was um uns herum ist, möchte ich gerne erkunden. […] Das Außen ruft mich, drängt mich von ihr fort. […] Jetzt bin ich bereit den Kontakt mit ihr zu unterbrechen. Ich trete hinaus in den offenen Raum.* (Stern, 2011 S. 97)

Die hier ausgestellten Bilder entstanden im Rahmen des Seminars *Aus der Perspektive des Kindes* welches Teil des Professionalisierungs- und Biografieprojekt *Die Welt mit Kinderaugen betrachtet* ist.

14 Studierende des Bachelorstudiengangs Kindheitspädagogik der Alanus Hochschule haben sich auf der Grundlage des Buches *Tagebuch eines Babys. Was ein Kind sieht spürt, fühlt und denkt.* von Daniel N. Stern mit den Themen 1) *Die Welt der direkten Kontakte* 2) *Die Welt der Gefühle* 3) *Die Welt der Bewegung* und 4) *Die Welt der Geschichten* fotografisch auseinandergesetzt. (vgl. Stern, 2011 S 7 f.)

Ausgehend von einer Einführung im Fotoatelier in den Umgang mit dem eingesetzten Kamera-Equipment (Spiegelreflexkameras etc.) erkunden und erfahren die Studierenden zunächst *Die Welt der direkten Kontakte* und *Die Welt der Gefühle* im Atelier, anschließend *Die Welt der Bewegung* an verschiedenen Orten im Zentrum der Stadt Bonn (Straßen, Marktplatz, Kinderspielplatz etc.) und abschießend *Die Welt der Geschichten* im Waldorfkindergarten Alfter-Heidgen bei Bonn aus der Perspektive des Kindes.

Neben dem Perspektivwechsel und der Stärkung des Empathieverhaltens der Studierenden nutzt das Seminar künstlerische und wissenschaftliche Mittel, um die Entwicklung des Kindes insbesondere die Wahrnehmung, die Gedanken, und die Gefühle in den Mittelpunkt zu stellen. Sowohl eine Thematisierung von emotions- und selbstbezogenen Inhalten als auch eine Verzahnung aus wissenschaftlicher Theorie mit beruflicher Praxis sollen im Seminar ermöglicht werden.

*Ich konnte vielfältige Einblicke in die Wahrnehmung von Kindern gewinnen und diese zeitweise am eignen Leib nachspüren. Es werden Erinnerungen an die eigene Kindheit geweckt und die Sensibilität sowie das Verständnis für Kinder und ihre Wahrnehmung der Welt gestärkt.*
(Teilnehmerin des Seminars *Die Welt mit Kinderaugen betrachtet – Aus der Perspektive des Kindes*)

Referenz:
Daniel N. Stern *(2011; [[1]1995])Tagebuch eines Babys. Was ein Kind sieht spürt, fühlt und denkt.* München: Piper.

**Josef Buchner**, Mag., PH-Baden / NÖ, arbeitet zu den Themen Mediendidaktik, Medienpädagogik, Inverted/Flipped Classroom, Audio- und Videoproduktion.
josef.buchner[at]ph-noe.ac.at

Virtual

# C

**Isabella Celentano**, Mag., Osimo, Italien,
Studium in Polyästhetik (W. Roscher) u. Kulturpädagogik in Hildesheim, Musikwissenschaft in Venedig, Theaterpädagogik in Ancona. Lehrtätigkeit in Jazzgesang u.a. an der Hochschule Hildesheim und der Hochschule für Musik und Theater Hannover. Künstlerische Engagements als Jazz Sängerin, Autorin von Jazz-Songs. Nach langjährigem Aufenthalt in Norddeutschland Rückkehr nach Italien. Celentano lebt in Osimo bei Ancona, unterrichtet Jazz- und Popgesang an Musikschulen und leitet Theaterworkshops am Gymnasium.

Am Symposium tritt I. Celentano als Sängerin in einer Szene von Wolfgang Seierls RAUM_MALE auf und interpretiert einen seiner Texte (siehe u. Seierl)

Celentano ist auch eine der Key-note speakers im 1. ExpertInnen-Panel:

Für eine Polyästhetische Erziehung, die riecht und schmeckt
Polyästhetische Gedanken zu *virtu*.real

Prof. Roschers Polyästhetik hatte schon immer mit Virtual und Real gleichzeitig zu tun.
Wir haben lange schon vom Mythos erzählt und versucht, ihn mit gegenwärtigen Mitteln zu durchschauen, haben Naturklänge mit verfremdeten Tönen verbunden, alte Texte in neue künstlerische Gestaltungen (zum Beispiel in einen Film) eingebaut.

Ich denke, ein Beitrag der Polyästhetik könnte heutzutage sein, diesen Weg zurückzugehen:
Wie kann ich eine Welt des Virtuellen zurück zur Realität bringen, wie kann ich die künstliche und so wenig kunstvolle Gegenwart aktuell und vor allem effektiv wiedergeben?
Damit meine ich: Die Kunst soll Sinne erwecken und uns zum Nachdenken führen. Die gegenwärtige virtuelle Welt zeigt uns schon alles, nichts wird der Phantasie überlassen. Alles soll angepasst sein: So viele Leute wie möglich sollen mit wenig Aufwand gleichzeitig erreicht werden.

Kann das Kunst sein? Soll Kunst so sein? Oder soll sie vom Menschen gewählt werden, soll der Mensch entscheiden, was Kunst ist? Oder soll der Mensch die Kunst passiv erleben? Ist Kunst etwas, was wir gegen unseren Willen aufgetischt bekommen?

Kinder haben immer weniger mit Kunst zu tun, weil sie schon von klein auf mit Technik überflutet werden. Apps, die alles ohne Zeitaufwand und ohne Schwierigkeiten erledigen und damit Kinder in einen parallelen virtuellen Alltag führen, geben ihnen keine Gelegenheit, kreativ zu sein. Vielmehr führen sie Kinder in ein vororganisiertes Wechseln zwischen Schule und Freizeit, die keine mehr ist, in ein Treiben, aus dem es ihnen nicht gelingt zu entfliehen.

Ich habe versucht, in einer darstellenden Wiedergabe meines Märchens "Die Sirene und der Regenbogen" durch Künstler verschiedener Genres, die einander auf einer Bühne begegnet sind, Kinder anzusprechen. Aber ich habe sie nur gelangweilt. Dagegen sind Künstler aus den Bereichen Bildender und Darstellender Kunst auf mich zugekommen und haben begeistert von meiner Aufführung gesprochen.

Kinder wie auch Erwachsene haben heutzutage ein großes zeitliches Problem: sie sind nicht mehr in der Lage, über längere Zeit aufmerksam zu bleiben. Sie sind auch nicht mehr gewohnt, ‚mehrdimensional' das Zusammenwirken der Künste durch Musik, Text, Tanz usw. wahrzunehmen'.

Sie folgen eher einer Spur und empfinden alles andere als Beiwerk. Eine psychologische Untersuchung dessen erscheint mir dringlich nötig.

In die Polyästhetische Erziehung könnten der Tast- und Geschmacksinn mehr einbezogen werden. Das ist etwas, was die virtuelle Welt der Apps noch nicht erreicht hat.

**Nodoka Chiba**, studiert Klavier und Musikpädagogik an der Gakugei University Tokyo (s.d.), wirkt an den japanischen Workshop-Präsentationen am Symposium und an der Uraufführung von PLEORAMA für gem. Chor, 2 Klaviere und Violine von Marios J. Elia (s.d.) mit.

# E

**Marios Joannou Elia.** Der junge zypriotische Komponist machte nicht nur durch seine „Autosymphonic" für mehr als 250 Mitwirkende zum 125. Jahr-Jubiläum des Automobils Furore. Sein erfolgreiches kompositorisches Schaffen startet bereits um die Jahrtausendwende und sucht stets ihre außergewöhnliche Ambientes. Dazu zählt „Aquanauten", nach einer Inszenierung von Gerhard Hofbauer beim Symposium 2007 aus dem großen Brunnen des barocken Salzburger Mirabellgarten heraus aufgeführt. Ausführlich Biografie siehe https://de.wikipedia.org/wiki/Marios_Joannou_Elia

Als *composer in residence* trägt Elia beim Symposium 2017 gleich drei Uraufführungen und weitere Stücke bei:
Zu APOPHIS für Gitarrenquartett wird die Polyästhetikklasse des BORG Hegelgasse 12 (s.d.) mit einer Choreografie von Peter Beil aufwarten,
IMMERSION ist eine Uraufführung eines Werks für Barockgambe, interpretiert von Pa Pircher (s.d.).
TELENAUTEN, ein neues Werk für sechsstimmigen Sprechchor mit Hardwareapparaten nach einem Text von Wolfgang Welsch, (W. Welsch: Blickwechsel, 2012) wird durch die Open Acting Academy (s.d.) uraufgeführt,
PLEORAMA für gem. Chor, 2 Klaviere und Violine, zum Gedicht „Vor lauter Lauschen und Staunen sei still" von Rainer M. Rilke (1975-1926), entstand ebenso für das Symposium und wird vom Chor der Polyästhetikklasse des BORG Hegelgasse 12 und Instrumentalistinnen der Gakugei University Tokyo uraufgeführt.

In einer Einführung zur Performance des ersten Symposiumstags interviewt Gerhard Hofbauer Marios J. Elia zu dessen neuem Buch Polymediality (Polymedialität), das soeben im Mainzer Verlag Schott erschien.

**Karlheinz Essl**, Univ.Prof. Dr., Komponist, Performer, Medienkünstler, lebt in Wien und Klosterneuburg. Essl zählt zu den wichtigsten Komponisten zeitgenössischer elektronischer

Musik über Österreichs Grenzen hinaus.
www.essl.at

Auf mehreren seiner Kompositionen baut die Performance [Zwischenraum ~ 2017 kHz] auf, die nach einem Konzept von Andrea Nagl und weiterer Mitwirkung von Carla Schuler und Markus Wintersberger zur Aufführung gelangt. (Siehe unter Andrea Nagl)

# F

**Stefanie Fondi,** Wien, absolvierte im Mai 2017 ihre paritätische Bühnenreifeprüfung, sowie die Diplomprüfung der Open Acting Academy - Konservatorium für Schauspiel Wien. Sie ist als freiberufliche Schauspielerin tätig, bisher unter anderem am Volkstheater, in der Blackbox Wien und beim Kinder- und Jugendtheater Wien.

**Christian F. Freisleben-Teutscher**,Mag., FH-St. Pölten, Fachverantwortlicher inverted classroom, SKILL (Hochschuldidaktik / E-Learning) & Projekt Brelomate.
http://www.fhstp.ac.at und http://skill.fhstp.ac.at

Workshop: Improvisation auf transmedialer Ebene

Improvisation ist eine grundlegende menschliche Eigenschaft. Gleichzeitig kann diese Fähigkeit durch Üben und Anwenden vertieft werden. Angewandte Improvisation – also der Einsatz von sehr vielfältigen Improvisationsmethoden bzw. dem dahinterliegenden Mind Set - spielt so auch für Lernprozesse eine ganz wichtige Rolle: Um komplexe Inhalte zu verstehen sowie auch anwenden zu können; um sich mit Vergangenheit, Gegenwart und möglichen Formen der Zukunft in verschiedenen Feldern zu beschäftigen und für diese Handlungsoptionen auszutesten, einzuüben oder zu reflektieren.

Improvisation bedeutet auch die Bereitschaft zur Vernetzung, zum wertschätzenden Miteinander, zur Kollaboration – alles Fähigkeiten, die ebenso in Online-Plattformen essentiell sind. Wobei in diesem Workshop gleichzeitig ein hybrider Ansatz umgesetzt wird: Ein spannender Mix an analogen Methoden mit digitalen Werkzeugen und Kommunikationsmethoden. So werden gleichzeitig Einblicke in die Ästhetik dieser Lernräume und –methoden unterstützt, Teilnehmende motiviert, diese noch aktiver selbst mitzugestalten.

**Wolfgang Fuchs**, BSc., ist Experte für Audio- und Video-Veranstaltungstechnik, Marketing & Kommunikation an der FH-St. Pölten
Kontakt: wolfgang.fuchs@fhstp.ac.at.

Am Symposium 2017 ist W. Fuchs hauptverantwortlich für die Soundtechnik

# G

**Gakugei University Tokyo**, Workshop-Präsentation von Studierenden der Musikpädagogik, (Nodoka Chiba, Michiko Suzuki, Yuri Takahashi), Leitung: Masayuki Nakaji, Prof. Dr. (s.d.)

Gakugei University Tokyo, Workshop- Präsentation von Studierenden der Musikpädagogik, Nodoka Chiba, Michiko Suzuki, Yuri Takahashi), Leitung: Masayuki Nakaji, Prof. Dr.

Japanische Herbstszenen, Improvisationen nach Haikus

1. Szene „Blumen und Pflanzen“,
2. Szene „Herbstfärbung“,

Intermezzo „Rote Libelle“,

3. Szene „Himmel“
4. Szene „Mond“

Diese Aufführung wurde durch Ideen und Konzepten von polyästhetischen Improvisationsszenen Wolfgang Roschers inspiriert. „Haiku“ ist eine japanische Gedichtform mit 17 Silben. Sie haben die ‚Schlüsselworte‘ der Jahreszeiten zum Inhalt. Sie werden der japanischen ästhetischen Identität entsprechend interpretativ gestaltet.

**Hans-Peter Gasselseder**, (b. 1986) [Mag. rer. nat., Dipl.-Psy.] has studied psychology, communication science, and musicology/dance science at the University of Salzburg [Austria] and at Aalborg University [Denmark]. Working as a tutor and research assistant in Salzburg [communication] and Aalborg [psychology], Gasselseder has published several peer-reviewed papers on the cognitive psychology of immersive experience, presence and situational context. In this context, particular focus is given to the implementation and effects of [dynamic/procedural] non-linear music and sound-fx in film and video games [with three book chapters forthcoming in volumes with Routledge in 2018]. At the crossroads of psychology, musicology, and human-computer interaction, further research topics include agency theory, sound perception and the experimental evaluation of sound quality, personality and situational trait models as well as applications of augmented reality for performer interaction in electro-acoustic music. In addition to being an internationally active composer, virtual orchestrator and developer of multi-sample libraries for film and video games, Gasselseder spent several years working as a producer in advertising and continues to act as a performer and art director in concert settings as well as opera productions. Despite these artistic aspirations, he has remained a big fan of Batman and popular culture

:-). Currently he works as a research assistant and is preparing his PhD thesis “Re-Dramatizing the Game Orchestra” at Aalborg University.

Contact: Department of Communication and Psychology, Aalborg University, Denmark, hpg@hum.aau.dk

The Augmented Performer & The Performing Augmentation (siehe / see: Maria Kallionpää),

Überlegungen zu einer psychologischen Ästhetik von virtueller Akustik
„Was man zu Gehör bringt, ist nicht immer das, was erklingt“
**[Abstract in English see below.]**

Jüngste Entwicklungen am Kopfhörermarkt entnimmt man eine Wiederbelebung an Forschungsbemühungen im Anwendungsbereich immersiver Audiotechnologien. Hierbei gelten Varianten der bereits seit Ende des 19. Jahrhunderts bekannten binauralen Aufnahmetechnik als Methode der Wahl zur authentischen Nachahmung von Raumakustik innerhalb einer virtuellen Domäne. Wenngleich die binaurale Virtualisierung mittels immersiver Medienangebote [z.B. Virtual Reality oder objekt-basiertes Surround] an Relevanz innerhalb der Nischen- und Massenmärkte zwischen HiFi-Enthusiasten* und Gamer gewinnt, sucht man vergebens nach ähnlichen Implementationen im Rahmen kritischer Abhöranwendungen professioneller Studioumgebungen. Diese, nicht zuletzt aus Furcht vor Frequenz- und Phasenalterationen, weiter auseinanderklaffende Diskrepanz zwischen Produktions- und Rezeptionsformaten stellt den technischen wie auch kreativen Schaffensprozess vor mehreren Herausforderungen in der qualitativen Auflösung von binauralen Angeboten, welche über kompromissbehaftete, automatisierte Upmixing-Lösungen hinausgehen [z.B. generalisierte HRTF Modelle versus Beamforming-Arrays mit mehreren Lautsprechern/Treibern]. Ferner betrifft ein Teilproblem jener Konstellation die interindividuell unterschiedlich ausfallenden Klangpräferenzen für Musik und andere Audiosignale. So finden manche Hörer Gefallen an Verzerrartefakten, die etwa infolge einer ungenügend übereinstimmenden kopfbezogenen Übertragungsfunktion [HRTF] auftreten können. Andere Hörer mögen derart Klangveränderungen als störend empfinden. Ähnlich schwer gestaltet sich eine Passung von Artefakten eingeführt durch unterschiedliche Zielkurven der Frequenzverläufe oder auch der Spatialisierung und räumlichen Staffelung [z.B. Im-Kopf Lokalisierung] des Signals.

Die Präsentation wird sich mit den Motivatoren und Implikationen erwähnter Diskrepanzen für das Erleben von virtueller Akustik befassen, wobei deren Fäden nicht nur durch den Produktions- und Wiedergabeprozess verlaufen, sondern bis hin zum Hörerlebnis in Livesituationen nachzuverfolgen sind. Letzterer Aspekt verdeutlicht sich an einer Kombination binauraler Virtualisierung und Augmented Reality mit dem Ziel der Anpassung akustischer Eigenschaften im Rahmen von Livekonzerten. Mit diesem Brückenbau zwischen

Aufnahme- und Livemedium wird auch das Paradoxon einer ästhetischen Konzeptualisierung von virtueller Akustik verdeutlicht: Während einerseits Entwicklungsbemühungen dahingehen, Studioaufnahmen mit den lebensechten Qualitäten des perzeptuellen Realismus einer Livesituation auszustatten [z.B. binaurale Virtualisierung], so lässt sich gleichsam ein Bestreben um Kontrolle der Livesituation analog den Prozessen der Studioproduktion und damit wiederum eine artifizielle Komponente ausmachen [z.B. Doppler Labs Here]. Es stellt sich somit einerseits die ontologische Frage einer Ästhetik von virtueller Akustik und andererseits jene nach ihrer psychologischen Relevanz, welcher Essenz mit folgender Pointe vorbereitet sei: Wann fühlen wir uns veranlasst, das Hören nach außen beziehungsweise nach innen gerichtet zu erleben?

* Es sind stets Personen männlichen und weiblichen Geschlechts gleichermaßen gemeint; aus Gründen der einfacheren Lesbarkeit wird im Folgenden nur die männliche Form verwendet.

The Psychology of Virtual Acoustics. What Comes to Your Ear Is Not What You Hear. [deutsches Abstract siehe oben]

Recent developments on the headphone market have seen an upsurge in research on immersive audio technologies. By relying on principles derived from binaural recording techniques, most of these products intend to replicate physical spaces in a virtual domain. While binaural virtualization has gained in relevance amongst HiFi enthusiasts and more recently entered mass markets through immersive media offerings, its potential use for critical listening in studio applications has been widely neglected partially due to the alterations of frequency and phase characteristics involved. This discrepancy between professional and consumer formats suggests several challenges for adapting the current production workflow to allow for binaural content going beyond room simulations associated with typical upmixing approaches at the user end [i.e. generic, averaged HRTF models vs. driver array as found in OSSIC X].

Another concern may be raised with regards to sound preferences during music listening. Some may find distortion, such as those introduced by non-matching head-related transfer functions [HRTF], target curves or the specialization of music [i.e. in-head localization] as desirable; others may find those alterations to be unpleasant. Accordingly, the envisaged presentation looks at the motivations and implications of the aforementioned discrepancies for the purposes of music production, but extends its potential impact to the acoustic experience of music in live settings. The latter aspect is reflected by the intersection of technologies associated with binaural virtualization and augmented reality, which allow acoustic characteristics in a live situation to be altered.

The crux of this presentation may be seen in the observation that while efforts are being made to transform recorded sound to have the lifelike qualities of perceptual realism [as in

the case of binaural virtualization], the arrival of technologies allowing for augmented reality has led to a desire to control live sound in a way that reflects the mixing process in studios [i.e. Doppler Labs Here]. Or to put it another way: When do we feel motivated to move sound out of the head and when do we want to experience sound inside the head?

**Margit Grabmayr-Schönbauer, Mag.[a] ,** Wien, ist Tanzpädagogin. Sie koordiniert den polyästhetischen Zweig des BORG Hegelgasse 12 und leitet dessen Tanzerziehung.

## H

**Johannes Hötzinger**, MMag.: Leiter des Chors der Polyästhetikklasse des BORG Hegelgasse 12, Wien, Ltg.

**Gerhard Hofbauer**, Mag., Salzburg, Musikpädagoge, Lehrerbildner, Präsident der Internationalen Gesellschaft für Polyästhetische Erziehung.
Hofbauer zeichnet gesamtverantwortlich für Organisation, Finanzierung und Programmregie am Symposium 2017. Er setzt sich besonders für die Internationalisierung der Programmbeiträge und für die geförderte Teilnahme von jugendlichen SchülerInnen und Studierenden ein.

Künstlerisch gestaltet Hofbauer u.a. die
Dialogszene EIN BAUHAUS DER ZUKUNFT nach Texten von Wolfgang Welsch (Blickwechsel, 2012) Das Textfragment wird von Studierenden der Open Acting Academy – Konservatorium für Schauspiel Wien am 29.9. aufgeführt.

**Colleen R. Holmes**, Wien, ist Opernsängerin und auch Leiterin der Open Acting Academy - Konservatorium für Schauspiel Wien (s.d.). Zurzeit arbeitet sie mit Markus Winterberger und anderen am Projekt 360$^{o}$ Video und Immersive Storytelling an der FH St. Pölten.

# I

**Michael Iber**, FH-St. Pölten, leitet die Abteilung Audio. und ist am Symposium Mitgestalter der OPEN LABS am 30.9.

Michael Iber befasst sich mit Immersion, Recording, Raumklang, Stimme und Sprache. Er wird im Zusammenhang des Programms in seinen Arbeitsbereich einführen. Einer seiner Forschungsbereiche ist das Projekt KLANGKUGEL, das beim Symposium vorgestellt wird.

# J

**Dietmar Jürgens**, Prof. Dr. paed. Dr. phil., lehrt an der Alanus Hochschule für Kunst und Gesellschaft, Bonn/Alfter und an der Catholic University of Applied Siences NRW Cologne. Er ist künstlerisch vielseitig aktiv als Sänger, Darsteller, Komponist und Dirigent. Seine eigenen künstlerischen Performances mit Menschen mit Behinderung, eigenen Produktionen zur Triade von „Darstellung Lied Raum“, zur Thematik „Atem, Bewegung, Klang“ mit Fokus auf die Ausdruckskraft des Körpers, zeigen ihn als polyästhetisch schöpferischen Künstler und als Pädagogen, vor allem im Kontext sozialer und heilpädagogischer Hochschulbildung. Dietmar Jürgens ist Vizepräsident der Internationalen Gesellschaft für Polyästhetische Erziehung. Er bekleidet den ersten Vorsitz der „Weltverrücker e. V.“, einem Verein zur Förderung und Vernetzung Kunst schaffender Menschen mit Behinderung und berät einschlägige Institutionen.

Dietmar Jürgens rezitiert in einer Hommage an Christian Schwetz aus dessen Psalmen (gemeinsam mit Pia Pircher, Gambe). Details dazu siehe unter Pia Pircher.

# K

**Maria Kallionpää**, Dr.
Department of Communication and Psychology, Aalborg University, Denmark
Musikkens Plads 1
9000 Aalborg, Denmark

maria_kallionpaa@hotmail.com
hpg@hum.aau.dk

virtuell

Der erweiterte Performer und die performative Erweiterung
Vom immersiven Gameplay in der Konzerthalle bis hin zur artikulierten Navigation in der Benutzerschnittstelle

**[Abstract in English see below.]**

Musiker* haben sich damit abgefunden, klassische Kompositionen als in sich geschlossene und unveränderbare Entitäten zu betrachten. Manch' kritische Stimmen meinen sogar eine Stagnation innerhalb der klassischen Musikkultur an der Begrenzung von Kompositionstechnik und Originalität der Interpretationen zu erkennen. Interaktive Musiksysteme könnten hier Abhilfe schaffen, indem sie das Wesen einer Komposition um eine technische sowie ausdrucksvolle Perspektive erweitern, die sich ebenso förderlich auf das Interpretationserlebnis auswirkt. Moderne Videospiele haben die Bedeutung solcher Systeme im Gewand prozeduraler Implementationen weithin erkannt. Analog der Ereignisse im Gameplay kann eine prozedurale Musikkomposition je nach den Entscheidungen des Spielers eine Fülle unvorhersehbarer Wendungen einnehmen.

In diesem Zusammenhang untersucht der Vortrag die Möglichkeiten des Importierens und Zusammenführens von Game-Scoring-Techniken auf die elektroakustische Komposition und Interpretation. Ein weiteres Augenmerk gilt der Analyse und Simulation verschiedener Interaktionsszenarien analog vielschichtiger Kommunikationsmodi zwischen menschlichen Interpreten und virtuellen Agenten. Umgekehrt finden ähnliche Prinzipien Anwendung, um aus traditionellen Interpretationsszenarien weitere Kenntniszuwächse für das Design und die Evaluation von immersiven Echtzeitanwendungen [wie etwa Videospiele] zu gewinnen. Letztlich ist es das Ziel des Vortrags, einen theoretisch und psychologisch fundierten Nexus der Perspektiven aus Musikpraxis und Computerwissenschaft am Thema der Mensch-Computer-Interaktion aufzuzeigen. In diesem Sinne bilden Attribute wie Synchronizität/Geschwindigkeit, Navigation/Artikulation sowie Einschätzung/Ausdruck Analogbeispiele dafür, wie die erfolgreiche Umsetzung innerhalb einer Tradition wie der der Aufführungspraxis, Eingang in andere Leistungsdomänen findet.

Um dies zu verdeutlichen, präsentieren wir eine neu entwickelte kompositorische Spielumgebung, die Musik als Kernmaterial in einer Echtzeitperformance nutzt. Die Eingabemodi herkömmlicher prozeduraler Musikimplementationen werden erweitert um die vorhandenen Fähigkeiten des Interpreten zu vervielfachen und den durch Gamification implizierten virtuellen Raum in eine Konzertsituation überzuführen. Gleichsam erlaubt die Kombination von Spiel und musikalischer Komposition ein Systemdesign, das vielfältige Klangumgebungen mit Echtzeittempo, Rhythmus und harmonischer Variation ermöglicht. Damit wird das Konzept der kompositorischen Form in Bezug auf seine Auswirkungen auf die performative Kommunikation mehrfach herausgefordert und näherer Betrachtung unterzogen. Weitere Erörterung erfahren die Unterschiede im Arbeitsprozess zwischen Echtzeit-adaptiven elektronischen Systemen und traditionellen Kompositionsmaterialien. Die Ergebnisse finden schließlich Eingang in einer Gegenüberstellung mit bestehenden

elektroakustischen Arbeiten und Game-Scores, die als dynamische Systeme jeweils repräsentativ für eine prozedurale Ästhetik stehen könnten.

* Es sind stets Personen männlichen und weiblichen Geschlechts gleichermaßen gemeint; aus Gründen der einfacheren Lesbarkeit wird im Folgenden nur die männliche Form verwendet.

The Augmented Performer and the Performative Augmentation
From Actualizing Immersive Gameplay in the Concert Performance to Articulating Navigation in the User Interface
[deutsches Abstract siehe oben]
Maria Kallionpää & Hans-Peter Gasselseder (s.d.)

Musicians have become used to regarding musical compositions as closed and unchangeable entities. This significantly limits the versatility of composition techniques and decreases the originality of performers´ interpretations, thus leading to a stagnation of classical music culture. Applying interactive music systems would help to widen the classical music composers´ technical and expressive perspective, as well as to enhance the performing experience of the musicians. The significance of such systems have been widely recognized in the context of modern computer games. Similar to a computer game, a procedural music composition can take a plethora of unpredictable turns depending on the player´s decisions. In this connection, the proposed paper explores the possibilities of importing and merging game music scoring techniques to the electro-acoustic composition and performance. Moreover, it focuses on applying different features of music interaction scenarios (such as playing in orchestras or chamber music groups) to modes of communication between a human performer and virtual agents. On the other side, similar principles can be applied as to see what we can learn from traditional music performance situations for immersive real-time applications such as video games. Ultimately, the goal of this paper is to provide a music theoretically and psychologically informed perspective on common issues in human-computer interaction ranging from synchronicity/velocity, navigation/articulation and appraisal/expression, which are being negotiated most effectively within the lengthy tradition that underlies a concert performance.
Instead of approaching composing from the classical musician´s perspective, the authors analyze a game environment that uses music as its core material in a real-time musical performance. We aim to move forward input modes of procedural music engines in order to multiply the existing skills of the performer as well as to actualize and replicate their virtual spaces in a concert hall setting. Here the concepts of game and musical composition are combined in a system design that is simultaneously a musical game and a composition in order to access more versatile sonic environments with real-time tempo, rhythm, and harmonic variation. The concept of form in a musical composition will be challenged and

analyzed with regards to its effects on performative communication. Furthermore, we will explore how the role and working process of a composer using real-time electronic systems differs from traditional means of composing. The results will be discussed in the context of existing examples of compositions and computer game scores exploiting procedural or dynamic music systems.

**Andrea Kárpáti,** Prof. Dr. leitet die Forschungsgruppe für Visuelle Kultur der Ungarischen Akademie der Wissenschaften und lehrt an der Eötvös Loránd Universität (ELTE), Budapest, Ungarn .

Deutsches Abstract (engl. see below):

Moholy-Nagy – Visuelle Module
Eine kreative Synergie traditionellen und digitalen Ausdrucks von Kindern und Jugendlichen

Multimodale Interaktionen charakterisieren die visuelle Sprache der Kinder und Jugendlichen des 21. Jahrhunderts: traditionelle und neue Medien, Mischformen [*MashUp*] und intermediale Gestaltungen verlangen die Synergie von visueller und digital-medialer Literalität.

Da es wenig Möglichkeiten in der Schule gibt, multimediale Formen der Gestaltung zu erwerben, dominiert *peer learning* (Das Lernen von Gleichaltrigen) und hunderttausende von Jugendlichen, aus vielen Ländern, (Freedman et al., 2013, Kárpáti el al., 2016) schließen sich *Visual Culture Learning Communities* (Lerngruppen für visuelle Kultur) an.

Um die visuelle Kommunikation der Kinder und Jugendlichen zu unterstützen, und die für digitale Kreativität nötigen Fähigkeiten zu entwickeln, wird in Ungarn online eine landesweite, diagnostische Testumgebung zur Förderung visueller, interaktiver Raumwahrnehmung entwickelt. (Kárpáti, Babály and Budai, 2014). Die Lehrpläne der Kunsterziehung müssen erweitert werden, um auch Inhalte und Techniken von „virtu/real“ einzuschließen.

„*Moholy-Nagy Visuelle Module“* ist eine Vorstudie für den neuen ungarischen Lehrplan von 2018. Das modulare Lernprogramm integriert die wichtigsten Domänen des „Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens *für Visual Literacy“* (Wagner und Schönau, 2016): integrative Entwicklung der kognitiven, affektiven und metakognitiven Fähigkeiten, soziale Sensitivität und multikulturelle Bildung. Das Curriculum-Modul „*Visuelle Medienkommunikation*“ basiert auf der multimodalen Pädagogik der ungarischen Bauhaus-Künstler Laszlo Moholy-Nagy und George (György) Kepes.

Die Präsentation stellt das Medienmodul des innovativen Lehrplanprojekts vor, das auf Basis der Ergebnisse des „Europäischen Netzwerks für Visual Literacy (ENViL), Teilkompetenzen der Mediengestaltung und -Interpretation mit traditionellen visuellen Fähigkeiten“, entwickelt wurde.

Multimediale Werke von Kinder und Jugendlichen, die reale und virtuelle Medien integrieren, illustrieren das pädagogische Konzept. Die systematische Auswertung der visuellen Fähigkeiten wird auch durch interaktive, digitale Aufgaben illustriert, die in den Jahren 2017-2018 auch in einer landesweiten Kreativitätsstudie in Deutschland verwendet werden.

### *Referenzliste*

Freedman, K., Hejnen, E., Kallio-Tavin, M., Kárpáti, A., Papp, L. (2013). Visual Culture Networks for Learning: How and What Students Come to Know in Informal Art Groups. *Studies in Art Education,* 54(2), 103-115.

Kárpáti, A., Babály, B., Budai, L. (2014). Developmental assessment of spatial abilities through interactive, online 2D and virtual 3D tasks. *The International Journal of Arts Education / Guo Ji Yi Shu Jiao Yu Xue Kan,* 12(2), 94-124. http://ttomc.elte.hu/sites/default/files/kiadvany/karpati_babaly_budai_spatial_abilities_ijae_2014_94_124_0.pdf

Kárpáti, A., Freedman, K., Heijnen, E, Kallio-Tavin, M., Castro, J. C. (2016). Collaboration in Visual Culture Learning Communities: Towards a Synergy of Individual and Collective Creative Practice. *International Journal of Art & Design Education*. DOI: 10.1111/jade.12099. Abstract: http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/jade.12099/abstract

Schönau, D. und Wagner, E. Hrsg.: *Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen für Visual Literacy - Prototyp*. Münster-New York: Waxmann Verlag, 211-245. Abstrakt: http://www.waxmann.com/buch3428. Text des Referenzrahmens in Englisch: goo.gl/4dN19J

English abstract (deutsch s.o.):

Moholy-Nagy Visual Modules – Creative synergy of traditional and digital child art

The *multimodal nature of children's visual language*: traditional, digital or blended, static and dynamic with multimedia elements, text and sound, requires the synergy of digital and visual literacies. As multimedia arts are rarely taught at school, *Visual Culture Learning Communities* with multidisciplinary and collaboratively created work offer innovative, peer learning opportunities and expand the notion of creativity and involve tens of thousands of young people all over the world (Freedman et al., 2013, Kárpáti el al., 2016).

In response to the nature of new "child art", an online, diagnostic testing system supports developmental assessment of visuospatial skills in Hungary (Kárpáti, Babály and Budai, 2014). However, learning programs also have to be expanded to embrace "virtu/real".

The *Moholy-Nagy Visual Modules,* a preparatory study for the new Hungarian curriculum of 2018, integrates major elements of the *Common European Framework of Reference for Visual Literacy* (CEFR-VL, Schönau and Wagner, 2016): integrated development of cognitive, affective and metacognitive skills, social sensitivity and multicultural awareness. The curriculum module "*Visual Media Communication*" is based on the multimodal nature of the pedagogical legacy of Laszlo Moholy-Nagy and George Kepes. The presentation will show how "virtual" and "real" content and technology merges into "virtu/real" projects and result in exciting multimedia works of children and youth. In the Moholy-Nagy Modules project, assessment of skills also involves digital technology – design principles and some examples of interactive, online tasks currently employed in a German study on creativity will also be shared.

virtu/real

***References***

Freedman, K., Hejnen, E., Kallio-Tavin, M., Kárpáti, A., Papp, L. (2013). Visual Culture Networks for Learning: How and What Students Come to Know in Informal Art Groups. *Studies in Art Education,* 54(2), 103-115.

Kárpáti, A., Babály, B., Budai, L. (2014). Developmental assessment of spatial abilities through interactive, online 2D and virtual 3D tasks. *The International Journal of Arts Education / Guo Ji Yi Shu Jiao Yu Xue Kan,* 12(2), 94-124. http://ttomc.elte.hu/sites/default/files/kiadvany/karpati_babaly_budai_spatial_abilities_ijae_2014_94_124_0.pdf

Kárpáti, A., Freedman, K., Heijnen, E, Kallio-Tavin, M., Castro, J. C. (2016). Collaboration in Visual Culture Learning Communities: Towards a Synergy of Individual and Collective Creative Practice. *International Journal of Art & Design Education*. DOI: 10.1111/jade.12099. Abstract: http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/jade.12099/abstract

Schönau, D. és Wagner, E. Hrsg.: *Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen für Visual Literacy - Prototyp*. Münster-New York: Waxmann Verlag, 211-245. Abstrakt: http://www.waxmann.com/buch3428. Text of the Framework in English: goo.gl/4dN19J

**Johanna Klugsberger**, Wien, Schauspielstudierende der Open Acting Academy - Konservatorium für Schauspiel Wien (s.d.),ist eine engagierte, staatlich geprüfte Schauspielerin. Sie liebt Tiere und die Natur, ist neugierig, offen für Herausforderungen und neue Eindrücke, interessiert an Menschen und Begegnungen. Zurzeit spielt sie die Königin Hekabe in „Die Troerinnen“ von Euripides/Sartre in der Blackbox Wien.

**Uli Kühn**, FH-St. Pölten, ist am Symposium Mitgestalter der OPEN LABS am 30.9. und gestaltet , gemeinsam mit Christian Munk und Thomas Wagensommerer (s.d.) am 29.9. den Beitrag INTER-MEDIA VISUALS.

## L

**Yilei Li**, Mag., China & Japan, studierte Musik am Shen Yang Conservatory of Music in China, absolvierte danach Musikpädagogik an der Gakugiei University Tokyo. Sie referiert zu: *The importance of digital media in Chinese Music Education*

virtuReal

**Emilia Lietz**, Wien, ist eine junge Schauspielstudentin der Open Acting Academy - Konservatorium für Schauspiel Wien. Emilia ist nicht nur als Schauspielerin tätig, sondern ist ausgebildete Yoga-lehrerin und bildet sich regelmäßig mit Tanz und Schauspielkursen fort. Neben einigen Rollen in kleineren Produktionen ist sie gerade in Vorbereitung für die paritätische Zwischenprüfung, welcher sie schon sehr gespannt entgegen fiebert.

# M

**Christian Munk**, FH-St. Pölten, ist am Symposium Mitgestalter der OPEN LABS am 30.9., vor allem im Bereich 3D Video Remix, visuelle Installation, gemeinsam mit Uli Kühn und Thomas Wagensommerer (s.d.) gestaltet Munk am 29.9. den Beitrag INTER-MEDIA VISUALS

# N

**Andrea Nagl,** Tänzerin, Choreografin und Tanzpädagogin, Wien

Andrea Nagl und Carla Schuler ***„3+2=1“*** Improvisation für Flöte und 2 Tänzerinnen,

Die performative Intervention und Aktion wird musikalisch improvisatorisch von Hannes Raffaseder (Flöte) begleitet. 2 Tänzerinnen und 1 Musiker beschreiben als Figuren im Foyer choreografierte Raumwege und Bahnen. Gesten mit starker Licht und Schatten Wirkung vermitteln skulpturale und dem „gaming“ entlehnte Ästhetik. Sie nützt die Wirkung von Immersion und Virtual Reality.

[Zwischenraum ~ 2017 kHz]
Choreographie und Performance nach Musikwerken von Karlheinz Essl

Die Welt besteht nicht nur aus schwarz und weiß, jedoch: was ist dazwischen?

Konzept: Nagl ~ Wintersberger & CARLA. Andrea Nagl: künstl. Leitung, Choreographie und Tanz; Carla Schuler: Tanz; Markus Wintersberger: Objekte und Bühnenbild; Musik: Werke von Karlheinz Essl;

Referenzen:
https://andreanagl.wordpress.com/2017/07/06/zwischenraum-2017-khz/

virtual real

Links zu den Musikstücken von Karlheinz Essl:
Deconstructing Mozart, Rouge de Rouge, Grids, Tristan's Lament, Herbecks Versprechen

**Masayuki Nakaji**, Prof. Dr., lehrt Musikpädagoge an der Gakugei University Tokyo (s.d.) und ist dort auch Institutsleiter für Musikpädagogik. Er studierte selbst an dieser japanischen Universität und an der Universität Mozarteum in Salzburg. Bei Wolfgang Roscher und Michaela Schwarzbauer dissertierte Nakaji zum Thema „Möglichkeiten des Einsatzes polyästhetischer Modelle in der japanischen Lehrerausbildung und Lehrerfortbildung, Improvisation als Realisation Integrativer Musikpädagogik". Neben musikpädagogischen Materialien legte Masayuki Nakaji auch CDs von künstlerischen Produktionen vor.

M. Nakaji referiert zum Thema *Digitale Medien und musikpädagogische Forschung in Japan:* Projekt der Gakugei University und der OECD

Die, in diesem Beitrag präsentierte Forschung zu den Aufgaben und Möglichkeiten digitaler Medien im Musikunterricht in Japan ist ein Teil der „OECD/Japan Joint Research and Development of Next-Generation Teaching Approaches" an der Gakugei Universität Tokyo. Das "Research and Development of Next-Generation Educational Models in Japan-Project" wird durch „Mombu Kagaku Sho, das Ministerium für Erziehung, Kultur, Sport, Wissenschaft und Technologie" unterstützt.

**Rita Newman** ist seit 2010 Lektorin an der FH St. Pölten und unterrichtet im Bachelor Studiengang Medientechnik in den Bereichen: Bildkonzept, Wahrnehmung und Gestaltungsprinzipien. Sie legte bereits in ihrem Studium der Kunstgeschichte die Schwerpunkte auf Fotografie und moderne Kunst und ist seit 20 Jahren als selbstständige Fotografin tätig.
www.newman.at

Im Panel I gestaltet sie den Beitrag *Digitale Fotografie - Manipulation oder Phantasiewelt?*

## O

**OPEN ACTING ACADEMY - Konservatorium für Schauspiel Wien** ist ein privates Konservatorium für Schauspiel im 15. Bezirk Wiens. Zu Angeboten und Informationen zum Team der Lehrenden siehe www.actingacademy.at

# P

**Benjamin Petermichl** , Wien, Schauspielstudierender der Open Acting Academy - Konservatorium für Schauspiel Wien (s.d.) seit 2015, wurde 1995 in Korneuburg geboren und lebt seither in Strasshof/Nb., NÖ. Erfahrungen mit dem Beruf Schauspieler machte er bereits mit 9 Jahren, als er beim Kindermusical „Das Weihnachtswunder“ der Regionalmusikschule Strasshof auf der Bühne stand.

**Cornelia [Nelly] Pietsch**, Wien, Schauspielstudierende der Open Acting Academy - Konservatorium für Schauspiel Wien (s.d.), schreibt über sich: Ich komme eigentlich aus der IT-Branche. Die große Leidenschaft fürs Theater habe ich erst später entdeckt und schließlich zu meinem Beruf gemacht. Es ist spannend, mit Leuten darüber zu reden, dass sich diese beiden Bereiche meines Lebens doch sehr stimmig miteinander vereinbaren lassen.

**Pia Pircher**, Mag., Barockgambe.
Die Künstlerin und Forscherin der Gambenmusik wurde in Wien geboren. Seit ihrer frühen Kindheit durch Töne und Musik fasziniert, entwickelte sie ein starkes Interesse für den ästhetischen und philosophischen Ursprung und kulturellen Hintergrund der Kunst, und die Ausdruckskraft der Musik, insbesondere auf der Gambe. Vielfalt der Klänge und Expression ist Pias Ziel, sowie eine zeitgemäße Annäherung an das Instrument und ihre eigene Sprache darauf zu finden. Mehr & more in English -> http://www.piapircher.com/

IMMERSION (Uraufführung) von Marios Joannou Elia, (s.d.)

Hommage a Christian Schwetz: Psalmen (gemeinsam mit Dietmar Jürgens),
Pia Pircher gestaltet einige Texte und Bilder aus dem Zyklus ‚Psalmen‘ von Christian Schwetz (1993) als textlich-klangliche Reflexion. Ihr improvisatorisches Spiel auf der Gambe ruft auch Christian Schwetzs Liebe zur Praxis mittelalterlicher Instrumentalmusik in Erinnerung. Mit der Rezitation der Texte durch Dietmar Jürgens lebt sein literarisches Werk auf und erinnert in dieser Hommage zu seinem 70. Geburtstag an den aus tiefer Überzeugung polyästhetischen Künstler wie Pädagogen, der über viele Jahre in der Internationalen Gesellschaft für Polyästhetische Erziehung aktiv mitwirkte.

Referenz zum Original: http://www.polyartstudio.at/files/articles/download_booklet.pdf
(Ausschnitte)

„Inter-medial Installation RAUM_MALE_7“ von Wolfgang Seierl (s.d.), gemeinsam mit Hans Martin Ritter und Wolfgang Seierl

virtuell

## Polyästhetikklasse des BORG Hegelgasse 12, Wien, Ltg. M. Grabmayr-Schönbauer. www.h12.at Das BORG Hegelgasse 12 Wien führt einen eigenen polyästhetischen Zweig, dessen 8. Klasse am Symposium mitwirkt.

## Polyästhetische Werkstatt des BORG Salzburg Nonntal, Leitung: Claudia Trauner, mit: Chiara Daschill, Valentin Ebenhöh, Hannah Erlbacher, Hanna Färbinger, Glen Hawkins, Conny Heiser, Daniela Kneißl, Jasmin Sommerauer und Sara Vurbic.
www.borgnonntal.at

Die Polyästhetische Werkstatt verfasste Szenen zu ‚aesthetics of the digital', von denen eine Auswahl im Rahmen des Symposiums zur Aufführung gelangt.

**1. Szene: ALLE WERDEN VERNETZT**
**Groupwork**
*Interaktive Szene mit dem Publikum: „Bitte schalten Sie alle Ihre Handys und Laptops ein"*
Durch eine laute Durchsage wird das Publikum dazu aufgefordert, all seine portablen elektronischen Geräte für die Vorstellung einzuschalten. Die SchülerInnen, die durch unterschiedliche Kleidungsstile verschiedene Menschentypen und Situationen repräsentieren, vernetzen sich mit dem Publikum „online", das symbolisch mit roten Schleifen dargestellt wird.

**2. Szene: COMPUTERSPIELSUCHT**
**von Conny Heiser**
*Kinder zwischen virtuellen und realen Welten*
Ein Kind kann durch zu viel Computerspiel die fiktive von der realen Welt nicht mehr unterscheiden. Es wird im wahrsten Sinne des Wortes von der Spielfigur *Bowser* des Spiels *Super Mario Bros* durch den Bildschirm in die virtuelle Computerspielwelt eingesogen. In dieser unechten Welt agieren jedoch scheinbar alle Figuren echt. Schließlich und endlich wird jeder von *Pacman* aufgefressen.

**3. Szene HACKER & DATENKLAU**
**von Hannah Erlbacher**
*Meine Daten sind meine Welt. Du bist nie auf der sicheren Seite.*
Die NSA-Hackerin klaut all ihren um sie herum anwesenden Personen die Daten auf deren Laptops. Ihr Spielt treibt sie sogar soweit, dass kein einziger, außer ihr Computer, noch funktionstüchtig bleibt.

**4. Szene CYBERMOBBING**
**von Sara Vurbic**
*Wenn du in ihre Fänge gerätst bist du….*
Das Mädchen Sara wird durch unglückliche Umstände zum Cybermobbingopfer. Zutiefst verletzt, drückt sie ihre Gefühle durch Bewegungen aus. Mit all ihren Kräften versucht sie der Situation zu entfliehen, das ihr jedoch aufgrund des starken Gruppenzusammenhalts der MobberInnen unmöglich gelingt. Total erschöpft bricht Sara zusammen und verliert den Kampf.

**5. Szene CYBERSHOPPING**
**von Jasmin Sommerauer**
*Easy shopping – hard paying. Wie du dich selbst verkaufst.*

Ihre nicht zu bremsende Online-Shopping-Sucht treibt Jasmin in ihren existentiellen Ruin. Immer wieder überbringt ihr der Postbote ihre neuen zugesandten Pakete bis schlussendlich der Exekutor an ihrer Haustüre klingelt und die Zwangsräumung verordnet.

**6. Szene INFEKTIÖSES CYBERSHOPPING**
**von Hanna Färbinger**
*Nein, sowas passiert mir nicht.*
Mit dem wenigen Hab und Gut, das Jasmin nach ihrer Zwangsräumung noch übrig bleibt, klingelt sie nun an Hanna's Wohnung. Sie erzählt ihr von ihrer misslichen Lage. Hanna, die Jasmin und ihre Kaufsucht nicht verstehen kann, greift am Ende der Szene nun tatsächlich auch selbst zum Telefon und lässt sich dieses verlockende Angebot im Teleshopping nicht entgehen.

**7. Szene DIE ANGST VOR DER PQ-FORMEL – WILL YOUTUBE SAVE ME?**
**von Daniela Kneißl**
*There's no more social learning but E-learning.*
Die Schülerin Daniela versteht die PQ-Formel nicht und fällt leider im Fach Mathematik durch. Zu Hause berichtet sie dies ihren Eltern, die sie mit ihren Erklärungsversuchen nur noch mehr verwirren. Vor der Nachprüfung trifft Daniela ihre Mitschülerinnen, die ihr den PQ-Formel-Song auf Youtube vorspielen. Daniela merkt sich sofort die PQ-Formel und besteht mit Bravour die Mathe-Prüfung.

**8. Szene: GETTING LOST IN CYBERWORLD**
**von Sara Vurbic & Daniela Kneißl**
*Wer ist nun allein?*
Daniela plaudert mit ihrer Freundin Sara. Sara ist aber mit ihrem Handy so beschäftigt, dass sie weder Daniela zuhört, noch passende Antworten auf ihre Fragen gibt. Plötzlich der Schockmoment für Sara: kein Netz. Obwohl Daniela bei ihr ist, fühlt sich Sara total einsam. Sie hat ja jetzt keine Follower, Facebookfreunde, … mehr. Bis auf den Moment, als Sara wieder Empfang hat. Daniela ist nun allein!

**9. Finale Szene: SOCIAL MEDIA ISOLATION**
**von Chiara Daschill**
*Womöglich bin ich out?*
Die konservative Chiara fühlt sich in dieser Welt der Neuen Medien als totale Außenseiterin. Da sie weder ein Handy besitzt, noch Whatsapp oder Facebook nutzt und lieber Briefe als Emails schreibt, findet sie bei ihren AltersgenossInnen überhaupt keinen Anschluss mehr. So beschließt sie, die Welt für einen kleinen Moment still bzw. „offline" zu legen.

**Julia Püinger** lehrt an der FH-St. Pölten. Sie arbeitet am Symposium an den Produktionen der OPEN LABs mit (s. Markus Wintersberger)

# R

**Hannes Raffaseder** , FH-Prof., Dipl. Ing., Leiter für Forschung und Wissenstransfer an der FH-St. Pölten, Musiker, Komponist,
Mitwirkung als Querflötist in ***„3+2=1"*** Improvisation für Flöte und 2 Tänzerinnen,
Statement: Potentiale und Herausforderungen digitaler Wahrnehmung in Bildung und Ausbildung

**Stefan Ried** arbeitet an der FH-St. Pölten. Er wirkt am Symposium an den Produktionen der OPEN LABs mit (s. Markus Wintersberger)

**Hans Martin Ritter**, Berlin: Rezitation eigener Werke, Mitwirkung in „The final Installation RAUM_MALE_7, gemeinsam mit Pia Pircher und Wolfgang Seierl (s.d.)

**Elena Romenkova**, FH St. Pölten, kommt aus St. Petersburg. Am Symposium 2017 ist sie Mitgestalterin der OPEN LABS am 30.9. in den Bereichen 3D Video Remix, visuelle Installation.

## S

**Stefan Schmid**, ist Leiter der Virtuellen Pädagogischen Hochschule, Hochschullehrkraft und Vortragender zu eDidaktik, eLearning, digitale Innovationen und Financial literacy an der PH Wien. Für weitere Info siehe www.virtuelle-ph.at/referent_in/stefan-schmid/

**Carla Schuler**, Tänzerin und Tanzpädagogin, Wien, (in Kooperation mit Andrea Nagl, s.d.)

**Cornelia Schultz**, Wien, wurde in Dresden geboren und hat ihre Schauspielausbildung an der Open Acting Academy - Konservatorium für Schauspiel Wien absolviert. Sie verkörperte für die Bühne u.a. Schillers „Maria Stuart“, Minna von Barnhelm aus gleichnamigem Stück von Lessing, außerdem Olivia aus „Was ihr wollt“ von Shakespeare, und war zuletzt als Andromache in „Die Troerinnen“ von Euripides/Sartre in der Blackbox Wien zu erleben. Daneben hat sie in einigen Kurz- und Musikfilmprojekten mitgewirkt.

**Wolfgang Seierl**, Komponist und bildender Künstler, *1955, lebt in Wien. Seiner intern. CV entnehmen wir: Wolfgang Seierl is equally active as an artist, musician and composer. He studied painting, philosophy, guitar, and composition at the University of Music and Dramatic Arts (Vienna), the University of Fine Arts (Vienna), the University of Vienna and the University Mozarteum Salzburg. He received his Ph.D. in musicology from the University Mozarteum Salzburg in 2009. As a visual artist, Seierl has given one-man and group shows in Austria, Germany, Belgium, France, Great Britain,

Italy, Lithuania, Poland, Switzerland, Hungary, Turkey, Japan and the US. Performances and concert appearances at home and abroad, including Germany, France, Switzerland, Italy, Poland, Turkey, Japan and USA. His work list includes orchestral, choral and chamber music, music for soloinstruments, electronic music, sound installations, music for dance (Karl Baumann/NY, Katharina Czernin/Vienna, Bowen-Mc Cauley Dance/Washington DC, Ensemble Sonne/Ashiya)

http://www.seierl.com

Für das Symposium gestaltet Seierl die Inter-medialen Installationen RAUM_MALE, an denen er auch in verschiedener Weise selbst mitwirkt, als Aktions- und Medienkünstler, Instrumentalist auf Vihuela und andere Instrumenten.

Nachfolgend die Konzeptskizze und Angaben zum Ablauf

## RAUMMALE

eine Skizze

Das Thema des Seelendramas der jüngeren Neuzeit, das zugleich ein technisches sei, ließe sich am besten mittels einer Konvergenztheorie umschreiben, wonach zum einen der Android seiner Beseelung entgegengeht, indessen immer größere Teile des Daseins wirklicher Menschen als höhere Mechaniken entmystifiziert werden. Das Unheimliche (von dem Freud etwas verstand) und das Enttäuschende (von dem er zu schweigen vorzog) bewegen sich aufeinander zu. Der Beseelung der Maschine entspricht strikt proportional die Entseelung des Menschen.. (Peter Sloterdijk, Du musst dein Leben ändern)

Mensch und technische Rationalität amalgamieren im Cyborg zu einem Hybridwesen: der Menschmaschine. Die Cyborgs sind immer nur wir selbst, die sich upgraden, effizienter machen und geschmeidiger in die Prozesse ihrer Vernutzung einfügen.

Der Cyborg verändert nicht mehr die Welt, um sie unseren Bedürfnissen anzupassen, sondern er modifiziert unsere Fähigkeit, mit ihr umzugehen. (Frank Apunkt Schneider/Günther Friesinger, Next Cyborg)

virtual

**Raummale** ist eine klangräumliche/akustisch-visuelle Performance, Installation und künstlerische Intervention, die mit den fließenden Übergängen und Kooperationen zwischen Mensch und Maschine spielt.

RAUM_MALE_I eröffnet die Installationen des Symposiums ***virtu*.real** 2017, mit Zitaten von Siegfried Zielinski (*„Archäologie der Medien. Zur Tiefenzeit des technischen Hörens und Sehens"* Hamburg 2002.

RAUM_MALE_II führt in eine inter-mediale Situation. Im Foyer der Fachhochschule fordern vier Darsteller/innen differenzierende Wahrnehmung der Qualitäten unterschiedlichen Agierens: Agieren / INTER-agieren / RE-agieren. Wer und was lenkt die vier Darsteller?

RAUM_MALE_III. Wiederum im Foyer der Fachhochschule begegnen wir der inter-medialen Einblendung von Wirklichkeit im Format vokaler Interpretation von Text und Musik von Wolfgang Seierl durch Isabella Celentano.

Der Text zu RAUM_MALE_III:

| | |
|---|---|
| ein gerüst, ein skelett | a scaffold, a skeleton |
| wer zählt, der zaubert | who counts does magic |
| wer benennt, unterscheidet | who names, differs |
| hat gewalt und das schwert | has the power and the sword |
| diskret ist die welt | discreet is the world |
| zerlegt, geschrotet, zerrieben | dissected, crushed and grated |
| ins mehl der wirklichkeit | into the flour of reality |
| in scheiben geschnitten | cut in slices |
| wie fleisch vom skalpell | like meat from the scalpel |
| wie ein puzzle in die hornhaut gestanzt | like a puzzle punched into the cornea |
| gequantelte skalen | quantized scales |
| flüssig, wie fliehend, die körper | liquid, like fleeing, the bodies |

Wolfgang Seierl, 2017

RAUM_MALE_IV. Ein weiteres Mal im Programm des Symposiums lässt sich die Barockgambe – in Person der Solistin Pia Pircher – auf einen progressiv medialen Dialog ein: „Screening" in einem solchen Format ist nicht „state of the art" sondern „art of the state", „*art of aesthete*".

RAUM_MALE_V. „Sound-Track" ließe sich zu dieser inter-medialen Aktion im Foyer der FH assoziieren, wenn Wolfgang Seierl den Klangteppich entrollt.

RAUM_MALE_VI enthält ein Zitat aus dem Werk *„Du musst dein Leben ändern"* von Peter Sloterdijk. (Frankfurt am Main 2014). Wolfgang Seierl in inter-medialer Auseinandersetzung in der Performance am PolyArtStudioSvec, Böheimkirchen.

virtu.real

RAUM_MALE_VII ist ein polyästhetisch-traditionsintegratives Ritornell: Die subtile Interaktion von Rezitation durch Hans Martin Ritter führt textlich bis in existentielle Themen antiker Dichtung; Pia Pircher, Barockgambe und Wolfgang Seierl, Vihuela, korrespondieren auf historischen Instrumenten Zeitgenössisches. Also kein musealer Blick ins Gestern. Schon eher atemporale Interaktion als *hinc et nunc.*

**Verena Spiesz**, , Wien, Schauspielstudierende der Open Acting Academy - Konservatorium für Schauspiel Wien (s.d.), Schauspielerin, Helena in „Die Troerinnen" von Euripides/Sartre in der Blackbox Wien, Nr. 5 in „ Die 12 Geschworenen" von Reginald Rose im Theater Center Forum, u.a. „Ich möchte auf die Bretter, die die Welt bedeuten und vor die Kamera, denn da bin ich glücklich."

**Matthias Stangl,** Wien, Schauspielstudierender der Open Acting Academy - Konservatorium für Schauspiel Wien (s.d.), schreibt über sich: Vor 22 Jahren wurde ich in Wien geboren, als ein Kind, das mit staunenden Augen die Welt und all ihre Geschichten entdecken lernte; Geschichten, die es wert sind erzählt zu werden. Ich habe nach Möglichkeiten dies zu tun gesucht. Und in der Schauspielkunst eine sehr große gefunden. Das ist meine Geschichte.

**Michiko Suzuki**, studiert Violine und Musikpädagogik an der Gakugei University Tokyo (s.d.) und am Toho-Gakuen College. M. Suzuki wirkt an den japanischen Workshop-Präsentationen am Symposium und an der Uraufführung von PLEORAMA für gem. Chor, 2 Klaviere und Violine von Marios J. Elia (s.d.) mit.

## T

**Yuri Takahashi**, studiert Gesang und Musikpädagogik an der Gakugei University Tokyo (s.d.), wirkt an den japanischen Workshop-Präsentationen am Symposium und an der Uraufführung von PLEORAMA für gem. Chor, 2 Klaviere und Violine von Marios J. Elia (s.d.) mit.

**Claudia Trauner**, Mag., Musikerzieherin und Leiterin der Polyästhetischen Werkstatt des BORG Salzburg Nonntal (siehe dort).

# W

**Thomas Wagensommerer**, FH-St. Pölten, ist am Symposium Mitgestalter der OPEN LABS am 30.9. gemeinsam mit Uli Kühn und Christian Munk gestaltet er am 29.9. den Beitrag INTER-MEDIA VISUALS.

**Marcus Josef Weiss** lehrt als Medienkünstler an der Open Acting Academy – Konservatorium für Schauspiel Wien (s.d.) und kooperiert in Projekten mit der FH-St. Pölten. Er arbeitet am Symposium an den Produktionen der OPEN LABs mit (s. Markus Wintersberger)

**Ulrike Wieländer** arbeitet im Management der FH St. Pölten im Bereich Forschung und Wissenstransfer und wirkte an der organisatorischen Konzeption des Symposiums mit.

**Arnold Wilfing**, Wien, Schauspielstudierender der Open Acting Academy - Konservatorium für Schauspiel Wien (s.d.), genauer:
arnold wilfing:
eigentlich aus gutem hause.
wird dicker, wenn er einatmet.
braucht oft länger.
aktuell auf fetisch-entzug.

**Markus Wintersberger**, 3D Video Remix, visuelle Installation, WEARABLE THEATRE / IMMERSIVE MEDIA LAB / HTC VIVE LAB / OCULUS RIFT / DESIGN THINKING / … / THE ART OF IMMERSIVE STORYTELLING / NONDISCIPLINARY LAB / , [Zwischenraum ~ 2017 kHz] (gemeinsam mit Karlheinz Essl , Andrea Nagl und Carla Schuler).

Open Lab / Workshops:

**Thema: Innen & Aussen - 360° Video – Immersion**

*Das Virtuelle wird real und das Reale erfährt in Form von experimentell-medialen Verarbeitungsprozessen eine virtuelle Anverwandlung. Aus der Perspektive der Kunst und der Ästhetik ergibt sich daraus eine eigendynamische Schöpfungsgenese und überschreitet den Horizont bisheriger Kunstproduktionen.*

virtu.real

In den Medien Studios der FH St. Pölten werden mit Hilfe aktueller 360° Aufnahme Technologien (360° Kameras, 3D Scanner) Einblicke in die Konzeption, Produktion und Umsetzung von 360° Bewegtbild- und Audiomaterial gegeben, die Fragen beantworten, wie:

- Worin unterscheiden sich klassische Bild Aufnahmesysteme von 360° Kameras und was bedeuten diese Unterscheidungskriterien für die künstlerische Produktion?
- Was muss bei der Arbeit mit 360° Kameras hinsichtlich des Raumes, des Lichts, der Inszenierung und Dramaturgie beachten werden?
- Inwieweit können diese Systeme „neue“ Blickwinkel und Perspektiven liefern?
- Inwiefern ändert die Technologie des 360° Videos die eigene Rezeptions-Haltung und schafft erweiterte Möglichkeiten der Imagination und Immersion?

In einer offenen Laborsituation bekommen die TeilnehmerInnen die Möglichkeit, an Hand von Experimenten mit anwesenden KünstlerInnen entsprechende Studio Situationen mitzuerleben und unter professioneller Betreuung eigene 360° Szenarien zu entwickeln.

Mithilfe von Handy Apps und VR Brillen können die eigenen Ergebnisse gesichtet, verteilt und überprüft werden.

Aus einer offenen und kreativen Gesamtdynamik soll ein möglichst vielfältiges Szenario eines „State of the Arts“ Kunst Forschungs-Prozesses vermittelt werden und somit die Lust am Experimentieren mit neuen Technologien überspringen.

Team:

Wearable Theatre - Experimentelle Medien / FH St. Pölten: Julia Püringer, Markus Wintersberger, Thomas Wagensommerer, Christian Munk, Uli Kühn

FH St. Pölten: Michael Iber (Leitung Audio Department und Masterklassen-Leiter Audio Design). Michael Bock (Leiter Videostudio), Wolfgang Fuchs (Leiter FH Event -Technik), Ulrike Wieländer (Forschung und Wissenstransfer)

Wearable Theatre / Open Acting Academy - Konservatorium für Schauspiel Wien Wien: Colleen Rae Holmes, Marcus Josef Weiss, SchauspielerInnen N.N.

Intern. Gesellschaft für Polyästhetische Erziehung (IGPE): Gerhard Hofbauer, Dietmar Jürgens (KatHO NRW), Masayuki Nakaji & Studierende (Tokio Gakugei University), Reinhold Kletzander, Claudia Trauner & die Polyästhetische Werkstatt des BORG Salzburg Nonntal

Pia Pircher (http://www.piapircher.com) - Gambenspielerin

Marios Joannou Elia (http://www.mjelia.com) - Komponist und Kulturmanager

Andrea Nagl (http://www.naglandrea.com) - Tänzerin, Choreographin und Tanzpädagogin

## Z

**Anna Zembala, Dr.**, ist Professorin für Medienpädagogik und kulturelle Bildung an der Katholischen Hochschule NRW in Köln. Zu ihren Arbeitsschwerpunkten gehören die Themen der Förderung kultureller und medialer Kompetenzen

Neues Lernen im virtuellen Medienraum?

Können wir heute von einer eigenen Ästhetik der digitalen Medienräume sprechen? Wie könnte sie sich im Kontext der Wissensvermittlungs- und Lernprozesse bemerkbar machen?

Medieninstallationskünstler experimentieren mit unterschiedlichen Vermittlungsformen. In ihren Medienkunstwerken spiegeln sich unsere menschlichen Wahrnehmungsaffinitäten wieder. Inzwischen kann man auf eine Fülle von pädagogischen Projekten hinweisen, die auf die so erworbenen Erfahrungen zurückgreifen. Ausgehend von einer Kontinuität und einem fließenden Übergang zwischen realem und virtuellem Raum sollen innovative Möglichkeiten in Wissensvermittlungs- und Lernprozessen diskutiert werden. Für die Erörterung der Potenziale und Gefahren virtueller Räume werden einschlägige Beispiele aus dem museumspädagogischen Bereich zugezogen.

Redaktion: Internationale Gesellschaft für Polyästhetische Erziehung,
Angaben ohne Gewähr.
info@igpe.eu

virtu.real