Symposium: Gemeinschaft, Körper, Begegnung in digitaler Kunst (Moovy Festival)

Samstag, 17. & Sonntag, 18.10.2026 | 10–16 Uhr | TanzFaktur, Köln

	Samstag, 17.10.2026		Sonntag, 18.10.2026
10.00h	Begrüßung + Einführung Vorstellungsrunde (Ágota Harmati, Klaas Werner)	10.00h	Begrüßung + Was bisher geschah (Ágota Harmati, Klaas Werner)
10.20h	**Francis Wagner:** Queer(ing) VR?	10.10h	**Jens Fehrenbacher:** Default bodies. Körpernormierung in der 3D-Entwicklung und künstlerische Gegenstrategien
10.40h	**Patrick Blümel:** Hypercreatures - Entangling art, space and audiences	10.30h	**Manischa Partowi:** Nebeneinander, Füreinander, Miteinander? Choreografien von Kunstrezeption mit XR
11.00h	Gemeinsamer Austausch	11.00h	Pause
11.45h	Pause	11.10h	Gemeinsamer Austausch
12.15h	Gemeinsamer Austausch	12.00h	Pause
12.30h	**Chris Geiger:** Dancing with Dragons - How to successfully bring art, technology, science and business together in new media art and mixed reality projects	12.30h	Gemeinsamer Austausch
12.50h	**Lex Rütten & Jana Kerima Stolzer:** Micro Encounters right beneath our feet	12.50h	**Amit Palgi:** Ticklish Pixels - How digital can be somatic? *(in englischer Sprache)*
13.10h	Pause	13.10h	**Sam Hopkins:** Offline Together: Bazes, Networks and Collective Media *(in englischer Sprache)*
13.30h	Gemeinsamer Austausch	13.30h	**Keez Duyves:** Immersive collaborations with a pinch of AI. *(in englischer Sprache)*
14.30h	**Charlotte Triebus über** WE, BRUTE FORCE	14.00h	Pause
14.45h	**Alisa Berger** über RAPTURE II	14.15h	Gemeinsamer Austausch

Samstag

Francis Wagner (Medienwissenschaftler, Wien)

Queer(ing) VR?

Der Input beleuchtet das queere Potenzial von VR durch Strategien des Unbequemen. Anstatt vermeintlich Empathie durch die Einnahme marginalisierter Perspektiven zu vermitteln, kehren ausgewählte VR-Arbeiten den Blick um: Aus dem oft *weißen*, cis-hetero-normativen Wunsch eines „How does it feel to be…?" kann die Frage „How does it feel to be a problem?" reformuliert werden. So wird gezeigt, wie Momente von Störung, Unbehagen und Des/Orientierung als queere Interventionen im virtuellen Raum wirken.

Francis Wagner *ist Medienwissenschaftler und arbeitet als Postdoc am Institut für Theater-, Film- und Medienwissenschaft der Universität Wien. Er forscht und lehrt zu VR, Tracking-Technologien, Queer Studies, Trans Studies und Affekttheorien. Er ist Teil des Sprecher*innen-Teams der AG Gender-/Queer Studies und Medienwissenschaft der Gesellschaft für Medienwissenschaft und hat zuletzt das Buch „Virtual Reality und die Frage nach Empathie. Queere film- und medienwissenschaftliche Perspektiven" bei transcript veröffentlicht.*

///

Patrick Blümel (Medienkunstkurator, Köln/Dortmund)

Hypercreatures - Entangling art, space and audiences

Patrick Blümel bewegt sich an der Schnittstelle von Gesellschaft, Wissenschaft, Technologie und Kultur. Er betrachtet Medienkunst als ein Symptom unserer Zeit. Sie verhandelt nicht nur aktuelle Fragen – sie operiert in den medialen Strukturen, die unsere digital geprägte Lebensrealität formen.

Patrick Blümel *war leitender Kurator für zeitgenössische Kunst am Max Ernst Museum Brühl des LVR. In Ausstellungen wie Surreal Futures (2023/24) und Hypercreatures – Mythologien der Zukunft (2025) stellte er Medienkunst konsequent in größere kunsthistorische und gesellschaftliche Zusammenhänge und verstand sie als mögliche Fortführung surrealistischer Denkweisen – als künstlerische Reaktion auf gesellschaftliche Brüche, technologische Umwälzungen und tiefgreifende Transformationen unserer Wirklichkeit. Aktuell leitet der das Büro medienwerk.nrw, NRWs Netzwerk für Medienkunst und digitale Kultur. Es vereint 25 Institutionen – darunter Kunstvereine, Museen, Ausstellungsräume, Festivals, Produktionsorte der darstellenden Künste, Archive und Hochschulen – und versteht sich als eine Allianz verschiedenster Akteurinnen und Akteure mit einer 25-jährigen Expertise in der Medienkunstlandschaft Nordrhein-Westfalens.*
///

Chris Geiger (Professor für Mixed Reality, Düsseldorf)

Im Vortrag berichtet Chris über die Arbeit im MIREVI-Lab unter der langjährigen Zusammenarbeit mit KünstlerInnen und Spielorten und wie dort Mixed Reality, KI und Mensch-Technik-Interaktion in innovativen Projekten der darstellenden und bildenden Künste erfolgreich integriert werden können.

Prof. Dr. Christian Geiger leitet das MIREVI-Team (Mixed Reality and Visualization, www.mirevi.de) an der Hochschule Düsseldorf und ist seit mehr als 25 Jahren in den Bereichen Mixed Reality, digitale Medien und immersive Mensch-Technik-Interaktion aktiv. Er hat zahlreiche Forschungs- und Entwicklungsprojekte auf nationaler und internationaler Ebene initiiert und geleitet. Seine Interessen gelten der Konzeption und Umsetzung neuer, nützlicher und nachhaltiger XR-Erlebnisse. Seit vielen Jahren arbeitet das MIREVI Team mit internationalen KünstlerInnen und Spielorten zusammen und verbindet New Media Art, Tanz und Theater mit Mixed Reality.

///

Jana Kerima Stolzer & Lex Rütten (Künstler*innenduo, Dortmund)

Micro Encounters right beneath our feet: wie multisensorische Erweiterungen neue Beziehungen ermöglichen

Technologie wird immer zugänglicher und lässt die Umwelt anders neu und intensiver wahrnehmen. Statt in der virtuellen Welt eine Umwelt zu imitieren und einen künstlichen Raum zu schaffen, kann Technologie auch dazu dienen, die Sinne zu erweitern. Es geht also nicht nur um die Frage, wie begegnen wir einander als Menschen, sondern wie durch Technologie eine Kommunikation zwischen irdischen Entitäten möglich wird. Kann die Lebendigkeit der nicht-menschlichen Welt nur durch **Anthropomorphisierung** vermittelt werden, müssen wir uns im Gegenüber immer wieder selbst erkennen?

*Wechselwirkungen und Feedbacksysteme zwischen Lebewesen und ihrer Umgebung sind der Ausgangspunkt der multimedialen Installationen von **Jana Kerima Stolzer** und **Lex Rütten**. Die Protagonist*innen sind meist jene Wesenheiten, die in der Realität keine Stimme besitzen: Mischwesen aus Organismus und Technologie, Flora, Fauna und unbelebter Materie, die in musicalartigen Umgebungen ihre Sicht auf die Welt vermitteln. Aus Recherchen entwickelt das Duo Erzählungen, die auf wissenschaftlicher Forschung sowie Science-Fiction basieren und (Un-)Mögliches skizzieren.*

///

Charlotte Triebus (Künstlerin, Köln)

***Charlotte Triebus** arbeitet als Performancekünstlerin und multidisziplinäre künstlerische Leiterin. Im Mittelpunkt ihrer Arbeit steht die Erforschung des Potenzials der Schnittstellen zwischen Kunst, Tanz und Technologie. Ihre Werke und Performances wurden in zahlreichen nationalen und internationalen Ausstellungen gezeigt. Im Jahr 2018 gründete sie die New Human Body Society. Charlotte leitet gemeinsam die Abteilung für künstlerische Forschung des Mirevi Lab (Hochschule*

Düsseldorf/Innovationshub Düsseldorf) und ist assoziiertes Mitglied mehrerer internationaler Forschungsteams, die sich mit den Schnittstellen von zeitgenössischem Tanz und Technologie befassen.

///

Alisa Berger (Künstlerin, Köln)

***Alisa Berger** studierte an der KHM Köln und am Le Fresnoy. Sie wurde für den Max-Ophüls-Preis und den FIRST STEPS Award nominiert und erhielt 2023 den Studio Collector-Preis von Isabelle & Jean-Conrad Lemaître im Jeu de Paume. Ihre Arbeiten wurden unter anderem im Eye Filmmuseum, im Jeu de Paume, im Tokyo Metropolitan Art Museum, im CWB Paris, im Kunstpalast Düsseldorf, im Smithsonian's National Museum of Asian Art und bei Kindl Berlin sowie auf der Berlinale, der IDFA, der CPH:DOX und bei Hot Docs gezeigt.*

/// ///

Sonntag

Manischa Partowi (Kunstwissenschaftlerin, Ruhr-Universität Bochum)

Nebeneinander, Füreinander, Miteinander? Choreografien von Kunstrezeption mit XR

Im Beitrag von Manischa Partowi geht es um die Frage, wie die Einbettung von künstlerischen Arbeiten in den Ausstellungsraum unterschiedliche Modi der Rezeption mit XR hervorrufen kann. Anhand von einzelnen Werkbeispielen schlägt sie vor, dass gemeinsame Formen von „Nebeneinander" und „Füreinander" bereits durch räumliche Installationsentscheidungen hergestellt werden können. Was braucht es allerdings für ein „Miteinander", für eine Verschiebung von der Beobachtung zur Partizipation?

***Manischa Partowi** ist Kunstwissenschaftlerin und forscht an der Schnittstelle von Installation, Performance und Digitalen Medien zu affektiven Strategien und hybrider Zuschauer*innenschaft. Aktuell promoviert sie zum Thema „Intimität und Gewalt. Zur Ästhetik von Virtual Reality Kunst" an der Ruhr-Universität Bochum, wo sie zuletzt als wissenschaftliche Mitarbeiterin tätig war. Als kuratorische Assistentin am Museum Folkwang, als Leitung der Kunstvermittlung von Urbane Künste Ruhr und mit ihrem pop- feministischen Kollektiv FAM_ hat Manischa zudem an unterschiedlichen Formaten von Kunstrezeption gearbeitet.*

///

Jens Fehrenbacher (Medien- und Kulturwissenschaftler, TH Köln)

Default bodies. Körpernormierung in der 3D-Entwicklung und künstlerische Gegenstrategien

Wie prägen 3D-Entwicklungstools die Normierung von Körperlichkeit? Online-Körperbibliotheken, automatisierte Animationstools, plattformübergreifende Körper-Templates und generative KI prägen auf oft unauffällige Weise Körperideale und -

Normierungen. Durch vielseitige Voreinstellungen und Arbeitserleichterungen sind auch die digitalen Künste betroffen von dieser Normierungslogik. Gleichzeitig formieren sich hier Gegenstrategien, welche die verengten Körperkonzeptionen ästhetisch offenlegen.

Jens Fehrenbacher *ist Postdoc für Digitale Erinnerungskultur am DFG-Forschungsimpuls "Erinnerungskultur in der Krise" an der Technischen Hochschule Köln. Als Medien- und Kulturwissenschaftler forscht er zu Digitaler Erinnerungskultur, Extended Reality und Medienkunst. Parallel arbeitet er medienkünstlerisch an App-Projekten, Performances und Installationen.*

///

Amit Palgi (Künstler, Amsterdam)

Ticklish Pixels - How digital can be somatic? *(Input in englischer Sprache)*

Unser Leben spielt sich heutzutage zwischen mindestens zwei Kanälen ab. Ich bin hier, physisch, und lese diese Worte, aber es gibt eine andere Version von mir im Internet (vielleicht auf Instagram? Oder LinkedIn?), die mich ebenfalls repräsentiert. Oftmals führt unser digitales Ich dazu, dass wir uns von unserem physischen Selbst entfremden, aber können wir das Digitale nutzen, um uns mit unserem eigenen Körper zu verbinden? In meinem Vortrag werde ich versuchen, Beispiele aus meiner Auseinandersetzung mit dem somatischen Einsatz digitaler Medien zu geben und zu hinterfragen, welche Aspekte unserer Menschlichkeit wir uns von der Technologie widerspiegeln lassen möchten.

Amit Palgi *ist ein in Amsterdam ansässiger Tanzkünstler, der sich mit digitaler Kultur beschäftigt. Er hat Tanz studiert; daher ist der Ausgangspunkt seiner Kunst der Körper – das Potenzial für Intimität und Verletzlichkeit unseres menschlichen Körpers und Geistes. Als Künstler interessiert sich Amit für interdisziplinäres Arbeiten und erweitert dabei Vorstellungen davon, was Tanz ist und wie wir ihn miteinander teilen. Amits Werke wurden auf Bühnen und in Galerien auf der ganzen Welt präsentiert, darunter im Korzo, im Theater aan de Rijn und im Kikker Theater, sowie auf internationalen Filmfestivals wie SXSW, IFFR und Cinedans.*

///

Sam Hopkins (Künstler, Kunsthochschule für Medien, Köln)

Offline Together: Bazes, Networks and Collective Media *(Input in englischer Sprache)*

In Nairobi sind „Bazes" informelle soziale Treffpunkte, an denen sich Menschen versammeln, um Zeit miteinander zu verbringen und digitale Inhalte auf ihren Handys anzusehen, auszutauschen und zu diskutieren. Ausgehend von ethnografischen Untersuchungen dieser Orte und dem jüngsten Kunstprojekt „Baze" (2026), das im Rahmen von Manifesta+ in Dortmund stattfand, geht dieser Vortrag der Frage nach, wie Technologien, die für den individuellen Gebrauch konzipiert wurden, durch kollektive Praktiken umfunktioniert werden können, um gemeinsame, soziale und verkörperte Erfahrungsformen zu schaffen.

Sam Hopkins *ist Künstler und Forscher, dessen Arbeit sich mit Netzwerken, Infrastrukturen und Formen des kollektiven Lebens auseinandersetzt. Sein Interesse gilt der Art und Weise, wie Menschen ihre Realitäten gestalten, Technologien nutzen und alltägliche Beziehungen gestalten. Seine Arbeit bewegt sich zwischen künstlerischer Forschung, kollaborativen Projekten und ortsspezifischen Interventionen, wobei er sich seit langem mit Nairobi, Offline-Digitalkulturen und den sozialen Praktiken des Medienaustauschs beschäftigt. Er lehrt an der Kunsthochschule für Medien Köln (KHM), wo er als Assistenzprofessor für Netzwerke tätig ist.*

///

Keez Duyves (Medienkünstler, Amsterdam)

Immersive collaborations with a pinch of AI *(Input in englischer Sprache)*

Keez Duyves ist Erfinder und Pionier im Bereich der darstellenden Kunst mit digitaler Technologie. Damit ist er auch selbst als Darsteller tätig. Keez berichtet über seine aktuellen Forschungsarbeiten zur Verbindung verschiedener Disziplinen mithilfe des eigenen Körpers, beispielsweise durch Immersion in XR und den multidimensionalen Einsatz von KI.

Keez Duyves *ist ein Künstler mit einer großen Menge an nicht patentierten Erfindungen im Bereich technological performances. Er hat zu einigen heute gängigen Konzepten beigetragen, darunter „swipen", 360°-Ansichten im Internet, Echtzeit-Licht und 3D-Malerei sowie das digitale Leben nach dem Tod. Keez erfindet gerne Medien, die es anderen Künstlern ermöglichen, kreativ zu sein. Keez ist Gründer von PIPS:lab und hat mehrere Performances geschaffen, die unsere technosoziale Gesellschaft widerspiegeln.*

Derzeit konzentriert sich Keez bei PIPS:lab auf Forschung und Entwicklung an der Schnittstelle von Performance und AR/VR. Keez ist Dozent an der HKU (Interaktives Performance-Design und Nebenfach XR) und Artist in Residence an der AHK Amsterdam, wo er an einer immersiven Kollaborationsumgebung auf Basis seines „Conceptual Calculator" forscht.