

LEBENS LAUF

Name Margarete Jahrmann
Akademischer Grad Prof. Sen. Lect. Mag.Art. Dr.Phil.
Geburtstag und -ort 21.06.1967 in Oberwart/Burgenland
Staatsangehörigkeit Österreich
Adresse Zürcher Hochschule der Künste
Ausstellungsstrasse 60,
Postfach, CH-8031 Zürich



Foto imonym. brain reading performance 2016

Telefon +41 43 446 32 59 +43 699 11850315
E-Mail margarete.jahrmann@zhdk.ch
WWW <http://gamedesign.zhdk.ch/personen/team/margarete-jahrmann/>
Kunst und Neurogame Experimente {} www.margaretejahrmann.net {} seit 2016

1. Aktuelle Position:

Professorin ZHDK subject area Game Design, Zürcher Hochschule der Künste
<http://gamedesign.zhdk.ch/personen/team/margarete-jahrmann/>

Senior Lecturer Digitale Kunst, Universität für Angewandte Kunst Wien
<http://www.dieangewandte.at/jart/prj3/angewandte-2016/main.jart?rel=de&reserve-mode=active&content-id=1458930944469&Pe-Id=2810>

Guest Professor Playful Ludic Interfaces, Interface Cultures, Kunstuniversität Linz

2. Kunst- und Forschungsgesellschaften:

Gründungsmitglied DIGRA D-A-CH, German Speaking Chapter, Digital Games Research Association 2016
Gründerin der Game Art Forschungsgesellschaft Ludic Society {} www.ludic-society.net {} 2006 - 2016
Mitbegründerin Konsum Art Server {} www.konsum.net {} 1995 - 2006
VRML Consortium Member, arts working Group, US Naval Postgraduate School. Monterey Ca, {} 1994-96

3. Ausbildung:

- 1988 - 1990 Studium an der Universität Wien: Kunstgeschichte, Philosophie, Psychologie. Erster Studienabschnitt.
- 1990 - 1995 Studium an der Universität für Angewandte Kunst Wien. Hauptfach: Kunstvermittlung / Malerei und Medien. Nebenfächer: Textilgestaltung/ Medienkunst
- 1992 - 1993 Erasmus Stipendium, Media Arts and Textile Arts, Gerrit Rietveld Academy Amsterdam
- 5.06.1995 Abschluss: Magister summa cum laude, Universität für Angewandte Kunst. Magisterarbeit über *What the hell is Public Access. Modelle der Medienaneignung in USA und Österreich.*
- 2006 - 2010 Doktoratsstudium/ arts based PhD under the guidance of Prof. Roy Ascott/ Gaiia All Stars Programm, an der University of Plymouth, UK, School of Computing and Communication.
- 05.06.2008 MSc School of Computing and Communication, University of Plymouth
- 2010 - 2011 Dissertation und Defense PhD Thesis with seven exemplary art works, published on DVD. Title: *Ludics for a Ludic Society. The art and politics of play.* School of Computing and Communication, Philosophical Doctorate (PhD) University of Plymouth. Published online: <http://pearl.plymouth.ac.uk/handle/10026.1/453>
- 12.09.2011 Abschluss: Philosophical Doctorate PhD/ Dr.Phil.

4. Artistic Resumé

- 2016 – Art and Neurogame Experiments {} www.margaretejahrmann.net {}
 2016 – Performance Videos <https://vimeo.com/user1566601>
 2016 – VOIDBOOK soirées <http://ludic-society.net/voidbook/>
 2006 – 2016 ‘pataphysical research, urban games and ludic writing,
 Ludic Society and Ludic Society Magazine {} www.ludic-society.net {}
 Game Fashion {} <http://ludic.priv.at> {} QR-Nymphae, Quick-Read-Code
 Camouflage Collection {} <http://ludic-society.net/sema> {}
 1995 – 2006 net art and lectures Konsum Art Server {} www.konsum.net {}
 2002 – 2004 game art Installations {} www.climax.at {}

5 repräsentative neuere künstlerische Arbeiten

- 2017 *Character-Scan*, Emotive brain controlled “Computerspace 1969” Konsolen LARP im öffentlichen Raum Berlin. Research in Action Role Play Performance mit Herwig Kopp, Neurowissenschaftler und Live Action Role Play Experte, Berlin und mit Thomas Wagensommerer, Emotive Interface und Braingame Design/ Mindmachine Programmierung. Das Computerspielmuseum stellt historische Objekte für künstlerische Interventionen zur Verfügung, die sich auf den umgebenden Stadtraum erstrecken. Live public performance anlässlich Amaze/ GameZ fest Berlin in cooperation mit Computerspiele Museum Berlin und Rotes Rathaus Berlin.
- 2017 *RESILIENCE*. Performance Lecture mit Filmscreening und Ludic text zu Techno-und Experimentalwissenschaften 1890 – 2019 mit dem Medientheoretiker und Dramaturgen Marian Kaiser. Zwölf „Einträge“ zu Brainwave devices bilden mit filmischen Szenen den Kern einer technohistorischen Inszenierung in der Ausstellung: Starting out from a technology that will probably have been invented and introduced by 2019 - brain wave recording and analysis over distance – the Interception project follows its history. In a mind-reading lecture-performance we introduce 10 scenes in a dialogue, some film clips, a speculative theory and fiction at the intersections of inside and outside, brain and electricity, reason and society, culture and madness.
NEUROSPIN (2016) - ONYX Swiss Surveillance Satellite Field (2012) - THOUGHT READING via YOUTUBE (2011) - SECRET COMMUNICATION SYSTEM HEDY LAMARR (1942) - THOUGHT PHOTOGRAPHY (1933) - A LA RECHERCHE DU TEMPS PERDU. (1908) - WARDENCLYFFE TOWER (1901) - MENTAL EMISSION COHERER (1900) - BRANLY BOTTLE (1890). Aufgeführt anlässlich transmediale Berlin/ Beitrag zur Ausstellung “Technopolitics/ Timeline”, nGBK Neue Gesellschaft für Bildenden Kunst Berlin.
- 2017 *Mindreading/ Thought Transmission*, Film, 16 min, 2017, CH/A/DE mit Samuel Dématraz. Techno-history and speculations on brain-reading, Neurospin and satellite waves. Film zu äußerer und innerer Überwachung, Hirnscan Methoden, Gedankenlesen und NSA Satellitenfeldern in Europa mit dem Französisch-Schweizer Filmemacher Samuel Dématraz zur Performance Serie am Teufelsberg Berlin und ONYX Satellite Field, Leuk/ Sion, Schweiz in 2016/ 2017.
<https://vimeo.com/202574242>.
- 2016 - 17 *Decision Demon*, gemeinsam mit dem Neurowissenschaftler Stefan Glasauer, LMU München, ist eine Installation und Performance, in der begleitet durch einen Hirnscan ein Experimentalsystem inszeniert und als Computergame relativiert wird. Rationale Hirnfunktion und „free energy principles“ werden in einer Testsituation den ProbandInnen und BesucherInnen der Installation einer "ambiguity of play" gegenübergestellt. Unbestimmtheit und Lustprinzip des Spiels erlauben eine neue Form von action- und participative-research. Medien: Neuro-Game Experiment, EyeSee cam, brainscan/ Near Infrared Spectroscopy Data, Role Play, Daten-Textil, Kostüm und live generiertes Bühnenbild. Anlässlich „Opera of Entropy“, Regie Thomas Jelinek, Musik: Jorge Sanchez, zur Eröffnung der Experimentellen Musiktheatertage Wien im WERK X, 28. August - Dernière 6. September 2016. Neu-Aufführung bei ars electronica 2017, Linz.
<https://vimeo.com/202618042>

2016 *VOID Book*, das ultimative Spielregel Leerbuch, eds. Margarete Jahrmann und Max Moswitzer im Ludic Society Eigenverlag, Zürich/ Wien, 2016. VOID ist ein Funktions Argument, das nichts annimmt — int myFunc(void) , das nichts zurückgibt — void myFunc(int) , auf nichts hinweist — void* data. Dada! Das VOID Book als Artefakt impft, induziert, entfacht und spielt mit der philosophische „Bedingung einer Möglichkeit“ von Welt. Jedes VOID statement personifiziert eine Spielbedingung, die sich dynamisch mit immer neuen Spielregeln erweitert, als Real Play jenseits des gedruckten Buches. Das VOID Book ist Initialzündler zu Wissenschaftstheorie, 'pataphysik, dem verführerischen Klang der Jouissance und Nuisance, zu Langeweile und Nacktheit. <http://ludic-society.net/voidbook/>

Ludic Society VOID Soirées 11. April 2016, launched at the occasion of 100 years of Dada at Cabaret Voltaire Zürich. VOID wurde in einer Serie von performativen Soirées mit Beiträgen internationaler Ludic Society Members vorgestellt, u.a im Auditorium Goldscheyder Vienna, Salon des Cabaret Voltaire Zürich und ISEA Hongkong/ RunRun Shaw Media Center. Die soirée dient als Format, performance, Ludic methodologies durch Anwendung spielerischer Inszenierungen und formaler Regeln, zu erproben. Teilnehmerinnen aus Philosophie, Life Sciences, Geisteswissenschaften und Kunst kollaborieren im Rahmen der Soirée. Ludic Texts und Artefakte entstehen. Das zugehörige Paper “The Ludic Society's VOID BOOK soirées” wurde präsentiert anlässlich ISEA 2016 in Hongkong, https://isea2016.scm.cityu.edu.hk/openconf/modules/request.php?module=oc_program&action=view.php&id=736&type=6&a=

Ausstellungen (Auswahl)

- 2016 Zentrum für Literatur und Kulturforschung, ZFL Berlin. *Aby Warburg arts research Enactment*, performance und Poster. Teufelsberg Berlin und im ehemaligen Verlagshaus Mosse, Berlin.
- 2016 Centre Dürrenmatt, Neuchâtel, CH. *Babel Replay performance/ **Babel Replay. Film und Playing Card Deck***. Shown with a performance at the “Babel Replay Conference”, Salon Dürrenmatt 2016. The card deck and film used images from the graphical archive of the swiss writer Dürrenmatt, who used the metaphor of the story of the tower of Babel and newly shot material of towers, representing utopias and power structures.
- 2015 Performative Urbanisms Show/ Capital City Programme Pretoria, Südafrika. *BABEL REPLAY*. Performance Filmfragment mit Georges Pfründner, Johannesburg/ Brugg, Ch. Interaktiver Film, gezeigt in Witwatersrand University Johannesburg, der University of Pretoria, Southafrica, <http://www.fhnw.ch/ph/iwb/professuren/kulturvermittlung-theaterpaedagogik/babel>
- 2015 Galerie Toni, Toni Areal Zürich, Gender Verhandeln. *Cyborg Games*. Performance lecture mit Yvonne Wilhelm im Rahmen einer Ausstellungs- und Vortragsserie.
- 2014 Computerspiele Museum Berlin, Karl-Marx Allee. Interaktive Installation/ permanente Sammlung. *Ludic Society Urban games*, curated by Andreas Lange.
- 2013 Kunsthalle Wien Karlsplatz. *Play& Prosume*. Exhibition Interface and Design, Lead Game Design für die interaktive Ausstellung, textile Ausstellungsgestaltung, handgedruckte Augmented Reality Stoffe. Realisierung in Kooperation mit dem TEF Team: Brigitte Felderer, Fares Kayali, Josef Ortner, Max Moswitzer, Johann Lurf. <https://vimeo.com/62735976>
- 2013 Urban Art & Exhibition Games. University of Aalborg, MERK arts based research group. *Ludic Society Urban Games assembly*. Mixed media. Curated by Falk Heinrich, Art Media Department.
- 2011 Schauraum Digitale Kunst. Electronic Avenue, AAA Profiler, Vienna, curated by Lydia Lindner und Ruth Schnell. *Augumented Reality App, Handgedruckter Stoff, Live Twitterfeed*. Technische Konzeption: Fares Kayali und Josef Ortner-Schuh http://ludic.priv.at/AAA/AAA_Profiler/a.html
- 2009 Laboral Gijon, Ausstellungsinterface und Game für die Ausstellung „Homo Ludens“, Spain. Curated by Daphne Dragona, GR.

1997 C3 Budapest, Media Research Foundation, arts academy at Budapest, curated by Diana McCarty. Installation mit Live VJing sound generation von netprotocols, logfiles, needle printers and teletypers, mit Franx Xaver und DJ GLOW, Georg Lauteren.

1994 MAK, Museum für Angewandte Kunst Wien, MAK Galerie, Medien, Apparate Kunst, domain-name related Skulptur und WebArt, Katalog Heft. Datagold.priv.at

Ausstellungen (Auswahl Beteiligungen)

2017 *Neue Gesellschaft für Bildende Kunst (nGbK) Berlin, Tracing Information Society – a Timeline*, shown from Jan 27 to Feb 5, 2017, in collaboration with the TECHNO POLITICS working group, presented by transmediale 2017 mit *Interception*. Inszenierung und 12 „Einträge“ / Ludic Text mit Marian Kaiser zu Brainwave devices, arts research in der Ausstellung. <http://www.technopolitics.com>

2017 Appdate, Neuwerk Konstanz. Ludic Profiler Remake, Installation mit partizipativer Performance. <https://mediaandparticipation.com/2016/12/21/appdate-einladung-zur-vernissage-am-19-01-2017/>

2017 *Connecting Space Hongkong – a Timeline*, 28. June. *Resilience Reloaded*, game/play with the Run Run Shaw media studies group, Hongkong Blade Runner Version und Film Screening, mit Olli Leino, FI/ Hongkong.

2016 Grauzone Vienna - Babel Tower Installation, Fotografie und Horror Vacui Muster/ Skulptur. Ausstellungsbeteiligung GRAUZONE, Burggasse 100/4-5, 1070 Wien, mit Oswald Oberhuber, Franz Vana, Gisela Stiegler, Hervé Massard, Robert Jelinek, Franz Graf, u.a..

2015 transmediale Berlin, arts research principles. “Ludic methods”/ arts research installation at research cultures panel Transmediale Festival Berlin.; mit coded cultures founder Matthias Tarasewicz et. al. <http://www.transmediale.de/content/capturing-experimental-research-cultures>

2015 Leuphana University, Performing the Digital, Leuphana Lüneburg, DE. Rethinking Digital Urban Performance, (film und ludic reading) zum Leuphana Forschungsschwerpunkt hosted by Immanuel Schipper/ Rimini Protokoll, Hamburg. <http://cdc.leuphana.com/events/event/performing-the-digital-rethinking-performance-studies-under-technological-conditions/>

2015 Durchhaus Vienna, 1010 Wien. Aurora Borealis. Beitrag zur Ausstellung von Bettina Schülke, Wien und Nina Zsegledy, Kanada.

2015 Bastard CROWD[mobile], AIL-Exhibition, Angewandte Innovation Laboratory Franz Josefs Kai 3, 1010 Wien, Ludic Methods- Urban Interventions, Videobeitrag.

2014 Die große Illusion, Wandzeitung Steinbrenner/ Dempf, 1020 Wien. Alternate Reality curtain, Installation, Shopwindow, App und Alternate Reality performance.

2014 RE--culture III, "RISK", 3rd International Visual Art Festival Patras, Greece, Alternate Reality Tableau, Interactive Installation. Textile Print, Alternate Reality Stoff YOU SUBMIT, printed at Zentralwerkstätte Textil, die Angewandte. <http://www.artinprogress.eu>

2013 Artists in Exchange. New Delhi, India, Lalit Kahla Academy in cooperation with Digitale Kunst, Universität für Angewandte Kunst Wien, AR Trench_Code, Installation mit ipad und APP.

2013 Vienna Art Fair, Messegelände. Participations at Galerie Lisi Hämmerle, 3-D Print, Endless Sail.

- 2012 Djinni in a Bottle – Materialisation und Medialität. Beteiligung Gruppenausstellung Galerie Lisi Hämmerle, Bregenz. 3D Print, Silber. Symbolic performance Object.
- 2012 Play Again: Games and Culture. Pro Helvetia Warsaw, Exhibition Games and Art, Tabacka Cosice, Sl. Game Culture Seminar Pro Helvetia. Installation and video on Ludic Society Games.
- 2012 Sabotage Gallery Vienna, 1070 Wien. 3D Print, duration performance sculpture und GPS logfile installation, curated by Hervé Massard, Sail Against The End.
- 2011 Galapagos Art Club, New York. The Third Woman Game, Augmented Reality Kostüme und Inszenierung einer Code Reading Tanz Performance, mit Nina Yankowitz, Martin Rieser, Rasmus Vuori, und Pia Tikka.
- 2010 Digital art weeks, Xian, China; with Art Clay and Anna Dimitriu, UK. Bio Hazard Installation, costumes and students play.
- 2010 FACT Centre Liverpool, UK. Space Invaders, Clip mit Max Moswitzer. Parcour Installation.
- 2009 Edith Russ Haus Oldenburg, Game Fashion Wearables. Sema Dress und Sema Code Dessous und mobile phone app.
- 2008 Kunsthalle Wien/AT Art and Politics of Games, curated by Ernst Strouhal. Pong Dress, video und interaktives Kleidungsstück/ performance.
- 2007 Plymouth Arts Centre/ Gallery. Social Hacking Show, curated by Joashia and Geoff Cox. Gallery Installation and urban Game. RFID Live Implantat Performance, mit Max Moswitzer und Duncan Shingleton, UK.
- 2006 Neue Galerie Graz; Medialab Madrid, LudicSociety Nouveaux Objets Célibataires/GoApe Chindogus; mit Max Moswitzer. Pseudo kulturhistorische Vitrine. Ludic Magazine und Duchamp styled circuitboard objects.
- 2005 Hartware Medienkunstverein, Stahlwerk Phönix West Dortmund, Game Art Show, curated by Inke Arns. Arcade Installation, objets Célibataires/ Self etched Curcuit Board objects.
- 2004 ZKM Karlsruhe, Game Art. Curated by Stephan Schwingeler. Permanente Sammlung Linx 3D Arcade Konsole.
- 2004 Red Gate Gallery, Beijing. Taunting Bots Shooting towards Heavenly Peace on Red Square. Installation, Shooter. Mit Max Moswitzer, curated by Roy Ascott and Qui and Complexity, Beijing.
- 2004 Voelklinger Huette 2004, Game Art Show. Curated by Tilmann Baumgärtel. Interaktive Game Engine Installation Dancemachine, Stahlteile, dancepad, mit Max Moswitzer.
- 2004 Transmediale, Berlin 2004, Haus der Kulturen der Welt Berlin. Nybble-Engine. Game Software und Installation.
- 2003 Prix Ars Electronica, Interactive Arts Exhibition, OK Centrum für Gegenwartskunst Linz. Raum Installation mit 3 D Print, Surround Projektion, Game und tuned transparent Computers. Nybble Engine toolz. An Anti-war Shooter, mit Max Moswitzer.
- 2003 Mama Gallery/Dutch Electronic Arts Festival, DEAF 2003. Ls Palmas Rotterdam. Surround Cinema Installation und 3D Print, mit Max Moswitzer. Installation: Nybble-Engine-ToolZ

- 2002 Casino Luxembourg 2002. Curated by Beatrix Ruff, Data-Objectile Interactive Installation und 3D Print, mit Max Moswitzer und F.E. Rakuschan.
- 2000 ZKM Karlsruhe. Net Condition. Curated by Peter Weibel und Sabine Himmelsbach. LinX3D, Konsole und Netzwerkinstallation. Mit Max Moswitzer. Cover Ausstellungskatalog, ZKM.
- 1999 Siggraph 99, Los Angeles, VRML Arts exhibition, Super Secretary Chat, VRML object mit Kathy Rae Huffmann, US.
- 1999 Work and Culture, Tabakfabrik Linz. Ausstellung zur Arbeitswelt, curated by Herbert Lachmayer. SECRETARY CHAT, MSOL based Chatbot. Ein simulierter Skretärinnen Arbeitsalltag. 3 bots and a secretary agent. The content was a result of an extensive half year almost permanent chatting experience, mainly with real secretaries at ars electronica Future Lab.
- 1998 European Media Arts Festival, EMAF Osnabrück und ars electronica Future Lab, Avatara Amsterdam. SuperFemPER4mance, live VRML databodies installation und performance, lecture.
- 1997 Steirischer Herbst97, Graz, Zones of Disturbance, curated by Sylvia Eiblmayer. TRANS FORMO/ATIV. Lecture Performance und Server Installation.
- 1996 V2 in Rotterdam. DEAF festival 1996. Server selfdestruction night, Hacking Performance und Installation, mit SITO, John van Quast, Boston.

5. Preise, Stipendien, etc.:

- 2017 Artist-in-Residence, Zentrum für Literatur und Kulturwissenschaftliche Forschung Berlin (ZfL), ehem. Verlagshaus Mosse Berlin zu Warburgs memnosyne and Pathos-Formeln. <http://www.zfl-berlin.org/person/jahrmann.html>
- 2016 Fellowship Zentrum f. Literatur- und Kulturforschung Berlin (ZfL) zu Aby Warburgs *Pathosformeln in Babel Performances*.
- 2016 Leonardo/Laser Talk Zurich, Kuratiert von Prof. Dr. Jill Scott, Title: Science as Game — Arts as Play, ideas about the experimental system as hermeneutical surface in contemporary performing arts and game design. <http://laserzurich.com/talks.php>
- 2011 – 2013 Principal Investigator of Vienna Research Team, TEF - Technology, Exchange and Flow, HERA Program/ Humanities in the European Research Area.
- 2011 Leverhulme Post Doc research award. Leverhulme Trust and University of Plymouth. Research project title: "Prosumer Plays. Viral interventions in arts and Reputation Management". <http://www.leverhulme.ac.uk/funding/RPG/RPG.cfm>
- 2010 artist residency at MIT Medialab, *Ludic Society performance plays– We Sell Play no Games* am Gamebit Institute, Comparative Media Studies CMS, Boston.
- 2006 artist in lab, mit *GO APE ENGINE – hardware bots und dominance an hierarchy in Macacus populations*, AI-lab, Artificial Intelligence Institute (Leitung Rolf Pfeiffer) University of Zurich.
- 2004 software arts award, Preis Transmediale Berlin, mit Max Moswitzer, *Nybble Engine Reloaded*.

- 2003 Prix Ars Electronica, Auszeichnung interactive arts, mit Max Moswitzer mit der Arbeit *Nybble Engine, An Anti-war shooter Installation*.
- 2002 artist in residence, V2 lab Rotterdam/ Dutch Electronic Arts Festival/ Las Palmas Gallery. *Unreal Engine Total Conversion mit Linux server Funktionen – beyond Game Modding*.

6. Jury und Review Tätigkeiten:

- 2017 ITFS17 Jurymember, Animated Games Award, Deutscher Computerspielpreis, Stuttgart.
- 2015 - Mentorin Pool Video-Medienkunst, Bundeskanzleramt Österreich / Kunstsektion.
- 2014 - 2016 JURY Tätigkeit für Game Design, Kreativwirtschaftsförderung Wien, Programm creative Industries, Departure/ Social Entrepreneurs.
- 2013 Referee for Scan (<http://scan.net.au>), for the special issue entitled 'The In/Visibilities of Code'. The issue CFP is available at <http://code2012.wikidot.com/scan-cfp>
- 2013 Jury Mitglied für European Interactive TV Conference series, Como, Italy.
- 2013 Jury member Assessment Committee for Professorship in Media Design, with Stale Stenslie, Roy Ascott, Falk Heinrich, University of Aalborg, Norway.
- 2012 – 2014 Jury Mitglied Games Content Award Vienna, ZIT - Die Technologieagentur der Stadt Wien GmbH, Unternehmen der Wirtschaftsagentur Wien.
- 2006 – 2011 Medienkunstbeirat. BMUK Wien. Jurytätigkeit, beratende Funktion und full member, alternierend.
- 2003 transmediale Berlin 2003, Jury member software arts award.

7. Forschungsprojekte als Hauptgesuchstellerin:

- 2016 – 2018 Games in Concert: Collaborative music making in a gaming environment. Funded by SNF, Swiss National Research Fonds research project of the Institute for Computer Music and Sound Technology at the University of the Arts Zurich Project-entry: Prof. Dr. Martin Neukom (ICST); Prof. Dr. Margarete Jahrmann (Game Design); Project-leader: Olav Lervik (ICST)
- 2015 – 2016 Babel Replay. Babel Re-Play» ist im Wesentlichen als Trigger eines zukünftigen Hubs zu weiteren Forschungsprojekten um Spiel und Urbanität zu verstehen. Forschungsprojekt zu Urban Interventions und dem Tumbau Mythos. Hauptgesuchstellerin ZHDK, in cooperation mit der Witwatersrand University Johannesburg, Capital City Programme der University of Pretoria und dem Centre Dürrenmatt. Unterstützt von der Professur für Kulturvermittlung und Theaterpädagogik in Partnerschaft mit der Fachrichtung Game Design der Zürcher Hochschule der Künste, ZHdK. <http://www.fhnw.ch/ph/iwb/professuren/kulturvermittlung-theaterpaedagogik/babel>
- 2010 – 2013 *PLAY& PROSUME*. As Part of the EU HERA funded research project "Technology Exchange and Flow: Artistic Media Practices and Commercial Application". <http://trans-techresearch.net/tef>
The final high concept exhibition has been curated by Margarete Jahrmann and Brigitte Felderer an apparatus for dynamic public-facing interactions at the Kunsthalle Projectspace Vienna and associated presentations in the Filmmuseum Vienna. It brings together the key research findings of the project research teams at Plymouth University, VU University Amsterdam and the University

of Applied Arts Vienna together with contributions from the EYE Film Institute, Amsterdam and the Netherlands Institute for Sound and Vision, Hilversum.

<http://heranet.info/tef/events/play-prosume-technology-exchange-and-flow>

Forschungsprojekte/ Beteiligungen:

- 2009 – 2011 European Masters in Ludic Interfaces – EACEA. Project funded by the EU programm for Lifelong Learning/ Erasmus Curriculum Development Projects. Led by Prof. Matthias Fuchs, University of Salford. Associate Partner. The Ludic Interfaces Curriculum Development Project (LUDICI) is a three-year project funded by the Life Long Learning Programme of the EU. The project started on 1st October 2009 and aims at running the European Joint Masters in 4 participant universities from Academic Year 2012/ 2013 on.
http://eacea.ec.europa.eu/LLP/project_reports/documents/erasmus/multilateral_actions_2009/era_e_cdsp_503951.pdf
- 2008 – 2009 Illicit Ludic Metaverse, Forschungsanschub/ research focus generation, Avatar Rights for Schweizer Forum für Kulturrecht und Zentrum für Kulturrecht ZHdK, mit Mischa Senn, Abteilung Kulturrecht, Zürcher Hochschule der Künste.

Organisation von Konferenzen:

- 2016 „Babel Re-play“, am Centre Dürrenmatt Neuchâtel 8./9. April 2016. Forschungstagung mit der Professur Kulturvermittlung und Theaterpädagogik, Game Design der Zürcher Hochschule der Künste, ZHdK, dem Capital City Programme der University of Pretoria und Centre Dürrenmatt.
- 2016 Salon Dürrenmatt, zu Turmbaumetaphern, mit Goerges Pfründner, in Partnerschaft mit Madeleine Betschart, Leiterin des Centre Dürrenmatt, Neuchâtel.
- 2016 Ludic Society Dada Soirée, Tower of Babel - Leap into the V-O-I-D-D-D-D, Cabaret Voltaire Zürich, mit Adrian Notz, Leiter Cabaret voltaire, Prof. Dr.-Ing. Stefan Glasauer, neuroscientist, German Vertigo Center, München, Prof. Dr. Marc Rölli, philosopher, Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig, Prof. Dr. Georges Pfründer, performance artist, research fellow of the Capital Cities Programme of the University of Pretoria/ FHNW Switzerland.
- 2013 Kunsthalle Wien Karlsplatz: Tagung PLAY & PROSUME. schleichender Kommerz und schnelle Avantgarde. Tagung 5. – 17. März. Programm siehe http://heranet.info/system/files/play_prosume_program_web.pdf

8. Journalistische und Kuratorische Arbeiten:

- 2017 - Curator of Artistic Interventions in cooperation with Computerspiele Museum Berlin: Role Play and arts performances in Public Space Berlin.
- 2016 - Curatorial board member, Leonardo Art Science Talks, Laser Zurich, initiated by Jill Scott.
- 2006 – 2008 Editing Board member „Ludic Society Magazine“, des Ludic Sociey-Verlag, Wien/Zürich
- 1998 - 2000 Kuratorin Ars Electronica Center Linz für die Vortragsreihe Intertwinedness
- 1996 – 2000 Permanent Columnist of Telepolis Onlinemagazin, the first German speaking online netculture and theory magazine, Heise Verlag Munich
- 1998 - 2000 Curator for netculture, OK Center for Contemporary arts, Linz. Editor of Numerous exhibition catalogues. (Art Server Stargate To Netculture, 1999)

9. Akademische Erfahrung

- 2010 - Senior Lecturer für Medienkunst, Bereich Digitale Kunst, Prof. Ruth Schnell, davor Prof. Peter Weibel, Universität für Angewandte Kunst Wien.
- 2007 - Professorin Game Design (Theorie und Praxis), Zürcher Hochschule der Künste; Dozentin Game Design in Bachelor of Arts und Master of Arts ZHdK; Dozentin Theorie im Design Department Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK).
- 2003 - 2006 Professorin Zürcher Fachhochschulen, im Bereich Mediale Künste der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK)
- 2003 - 2006 Budgetverantwortliche Leiterin im Studienbereich Medien Kunst, Zürcher Hochschule der Künste
- 2000 - 2006 Leitungsteam Mitglied und Dozentin Neue Medien, Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK)
- 1998 - 2000 Wissenschaftliche Mitarbeiterin im Forschungsprojekt „Virtuelles Museum für Valie Export“, VRML, Landesmuseum Linz/ Institut Archimedia, Kunstuniversität Linz.
- 1996 - 1998 Wissenschaftliche Mitarbeiterin Film und Medienkunst, Prof Konradiuk, Kunstuniversität Linz.

Gastprofessuren

- 2013 - 2016 Guest Lecturer/Guest Professor Playful Ludic Interfaces, Institut Interface Cultures, University of Arts Linz
- 1999 - 2001 Gastprofessorin Experimentelle Künste, Institut Kulturwissenschaften und Kunst, Prof Lachmeyer, Kunstuniversität Linz.

Lehrtätigkeit

- 2015 - Mentorat für wissenschaftliche und künstlerische Promotion an der der Kunstuniversität Linz, Österreich.
- 2011 - Methoden künstlerischer Forschung, Institut für Bildende und Mediale Kunst, Digitale Kunst
- Seminar Künstlerische Forschung, artistic research, arts based research, epistemology
 - Arbeiten und Beispielen aktueller Forschungsprojekte in art&science sowie in den Cultural Sciences and Arts. Neue Methoden künstlerischer Forschung. Die gemeinsame Analyse der eigenen Arbeit eröffnet neue Formen und Zugänge zum Verständnis von Kunst als Forschung. Insbesondere berücksichtigt wird Kunst durch Medien und die Bedeutung der technologischen Objekte – und ihre historischen und zeitgenössischen Ansprüche in der Gesellschaft.“
- 2011 - Human Interface Design, Institut für Bildende und Mediale Kunst, Digitale Kunst
- Seminar Urban Games und Aktivismus: Spiel als künstlerischer Methode. Das Seminar analysiert die künstlerischen Möglichkeiten der sogenannten Urban Games als Mittel aktivistischer Intervention im öffentlichen Raum.
 - Seminar Worldgame, Arts Research Methods, geodesic domes, Buckminster Fuller

- 2011 - 2012 European Masters in Ludic Interfaces, Kunstuniversität Linz, associated partner at the Erasmus Curriculum Development Projects, funded by the Life Long Learning Programme of the EU, Ludicinterfaces.com
- 2003 Willem de Kooning Academie, Piet Zwart Institute, Rotterdam: Postgraduate Programmes, Mentoring
- 2003 Willem de Kooning Academie, Piet Zwart Institute, Rotterdam: Projekt *Slave & Master Engine. A hard- and software critique group experiment*. [Zusammen mit Prof. Margarete Jahrmann, HGKZ, Departement Medien & Kunst, und Doz. Max Moswitzer, University of Applied Arts Vienna, Department Visual Media].
- 2000 – 2006 Dozentin Interactive Visual Computing an der Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich.
- 1999 – 2000 Gastprofessur Hybridmedien an der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz.
- 1998 - 2000 Lehrauftrag Programmiersprachen an der Universität für Angewandte Kunst Wien.

Vorlesungstätigkeit Medien und Kunst/ Game Design/ Zürcher Hochschule der Künste

- 2013 - Berufsvorbereitungsmodul für angehende Game Designer. Bachelor Praxismodul für VGD-Studierende im 6. Semester, Pflichtmodul für VGD Game Design, 6. Semester
- 2010 - Mentoring II: Interaktion/Game Design. Masterstudent/In oder Projektteam
- 2010 - Abschlussprüfung: Interaktion/Game Design. Master Game Design, 4. Semester.
- 2010 - Research in Action (Fachinput B): Interaktion/Game Design. Master Game Design, 2. Semester.
- 2010 - Spieltheorie: Corporate Identity und Digital Persona. Seminar Theorie. 5. Semester BA Game Design.
- 2010 - Interdisziplinäre Designpraxis: VGD. Disziplinen übergreifendes Praxismodul für alle Design Studenten. 3. Semester BA.
- 2008 - Konzeption BA-Projekt. Entwicklung und Abnahme des angestrebten BA Projektes Konzepts/ Erstellung Design Papers. 6. Semester BA Game Design.
- 2008 - Persönliches und spezifisches Mentorat (Projekt/Thesis), Master Game Design, 4. Semester.
- 2007 - Game Art. Kunst und Spiel - Grundprinzipien von Innovation. Theorie Seminar, 1. Semester BA Game Design.
- 2007 - Pervasive Games. Hybride Spiele und Urbane Interventionen. Praxis Modul/ Seminar, 3. Semester BA Game Design.
- 2007 - Tropes vs Women in Videogames. Genderkompetenz am Beispiel CYBORGS als theoretische Metapher. BA-Theoriemodul vertiefungsspezifisch für Studierende im 4. Semester.
- 2007 - BA-Abschlussarbeit. Themenstellung, Arbeitsmethodik und Ergebnisqualität. Kurs Vertiefung Game Design, 6. Semester, BA-Arbeit.
- 2007 - Einführung In Spieltheorie und Game Studies. Seminar Theorie. 1. Semester BA Game Design.

2000 – 2006 Medien und Kunst, Künstlerisches Hauptfach, Abteilung Medien und Kunst. Alle Semester.

2000 – 2006 Medien und Kunsttheorie, net art and media cultures, Abteilung Medien und Kunst. Alle Semester.

10. Publikationsliste (Auswahl)

Peer-reviewed articles (original publications, recent selection) *As first author:*

Margarete Jahrmann, 2017. Wargames and cognitive mapping. Sensomatory perception, stimuli playful sharpening. In: Medien-Krieg-Raum. Novak, L. (ed.), 2017, Springer Wien/ New York.

Margarete Jahrmann, 2016. Deep Play. Arts experiments as strategies of participative research, in: Journal for Research Cultures. Strategien künstlerischen und wissenschaftlichen Arbeitens. Issue #1, Ed. Matthias Tarasiewicz, Research Institute for Arts & Technology, Vienna (RIAT)

Margarete Jahrmann, 2016. Tagging the City! Methods of Urban Performance, Ludic Interventions and Games. In: Timon Beyes, Martina Leeker, René Ridgeway, Imanuel Schipper (Hg.), Performing the Digital, transcript Hamburg 2016

Margarete Jahrmann, 2014. Constant Beyond Gamification. In: Daniel Cermak-Sassenrath, Chek Tien Tan, Charles Walker (Eds.), Playful Subversion of Technoculture, Gaming Media and Social Effects, Springer.

Margarete Jahrmann, 2013: "Play and Prosume. Exhibition Game Design"; Talk: FROG 2012. Vienna Games Conference, Wien; in: "Context Matters! Exploring and Reframing Games in Context. Proceedings of the 7th Vienna Games Conference FROG 2013", new academic press, Wien (2013).

Margarete Jahrmann, Fares Kayali, Josef Schuh & Brigitte Felderer, 2011: "Alternate Reality Games: Persuasion in Context", pdf online, presented at the FROG 2011: 5th Vienna Games Conference

Margarete Jahrmann, 2008. The pataphysic monowheel as Snowballmachine. In: *Proceedings of Schnee bis zur Neige. The Symposium for the Leap Year*. Ed. Daniel Rausis, Georges Pfruender. Snowball Association and Ecole Cantonale d'Art du Valais. ChateauMercier. Sierre.

Margarete Jahrmann, 2007. Charmante, Marguerite "Ludic Manifesto", In: *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 1(1). <http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/3/27>

As second author:

F. Kayali, M. Jahrmann, B. Felderer, J. Ortner: "Persuasion and Play - Towards an Augmented Reality Exhibition Interface"; in: "Play and Prosume, Schleichende Werbung und schnelle Avantgarde", M. Jahrmann, B. Felderer (ed.); Verlag für moderne Kunst, Nürnberg, 2013, 75 - 83.

Monographs, Herausgeberschaften:

Margarete Jahrmann & Max Moswitzer (eds.), 2016. The VOID Book. Emptyness and Potentialities. Verlag Ludic Society Zurich.

Margarete Jahrmann & Brigitte Felderer (eds.), 2013. Play and Prosume, Schleichende Werbung und schnelle Avantgarde. Technology Exchange and Flow, Verlag für moderne Kunst, Nürnberg.

Roy Ascott, Espen Gangvik & Margarete Jahrmann (eds.), 2010. Consciousness Reframed. Art and Consciousness in the Post biological Era. Making Reality Really Real. Teks, Bergen.

Roy Ascott, Gerlad Bast, Wolfgang Fiel, Margarete Jahrmann, Ruth Schnell, (eds.) 2008. *New Realities Being Syncretic*. Springer Wien New York.

Wolfgang Fiel/ Margarete Jahrmann (eds.) 2008. Proceedings of the 9th Consciousness Reframed Conference Vienna. Scientific Chair Roy Ascott, Conference President Gerald Bast. Being Syncretic. Universität für Angewandte Kunst Wien.

2006 – 2013 Jahrmann, Margarete & Moswitzer, Max (eds.). *Ludic Society magazines*:

Issue #1, 2005. Ludics. New Bachelor Machines. Graz/Madrid.

Issue # 2, 2006. Real Players. Ludic Interfaces. Vienna/Zurich.

Issue # 3, 2007. Tagging the City. Plymouth/ Zurich.

Issue # 4, 2007. Metaverse and World3. Zurich/ Vienna.

Issue # 5, 2008. Objects of Desire. Bari/ Vienna.

Issue # 6, 2013. GameZ Festival. Zurich.

Margarete Jahrmann & Christa Schneeberger/ Ars Electronica Center Linz (eds.), 2000. Intertwinedness. Reflecting the Culture of the net. Ritter, Klagenfurt.

Book contributions

Margarete Jahrmann, 2016. "Art Augmentation in Political Games", In: Agon & Ares. Strouhal, E. (ed.), 2016, Springer Wien.

Margarete Jahrmann, 2016. "Constant Beyond Gamification". In: Daniel Cermak-Sassenrath, Chek Tien Tan, Charles Walker (Eds.), Playful Subversion of Technoculture, Gaming Media and Social Effects, MIT Press.

Margarete Jahrmann, 2014. „Gamification and beyond. Ernsthaft Spielen“. In: „Schwindel der Wirklichkeit“, Panel Proceedings Künstlervereinigung Akademie der Künste Berlin, 2014.

Margarete Jahrmann, Brigitte Felderer, 2013. "Play & Prosume. Zum kuratorischen Konzept". In: Play and Prosume, Schleichende Werbung und schnelle Avantgarde. Technology Exchange and Flow, Verlag für moderne Kunst, Nürnberg.

Margarete Jahrmann, 2012, "Playful Ludic Interfaces", In: Coded Cultures. Russeger, G. (ed.), 2012, Springer Wien, pp. 112 - 126.

Margarete Jahrmann, 2009. Toygenosonic. Ludic Society. Kunstmuseum Aaros, pp. 086-093.

Margarete Jahrmann, 2009. Morales du Joujou / Objects_of_Desire. In: Homo Ludens Ludens. Laboral / Gijon, pp. 206 -211 / pp. 348-352.

Margarete Jahrmann, 2009. The Third Woman Costume and Performance. In: e-mobile art. Biennale2. Thessaloniki/Krakow, pp.76-83

Margarete Jahrmann, 2009. Plays on a Metamorphosis of Contemporary Electronic Toys. In: Coded Cultures, Exploring Creative Emergences. MUMOK Vienna. pp. 23-27.

Margarete Jahrmann, 2008. The Portable Prison: Nutzlose Spielzeuge als kontingente Spiel-Fetische. In: Jörg Huber/Philipp Stoellger (eds.). *Gestalten der Kontingenz: Ein Bilderbuch* (T:G\06, Institut für Theorie (ith) Zürich/Edition Voldemeer Zürich/ Springer Wien/ New York und Zürich, pp. 87-99.