

Curriculum Vitae Margarete Jahrmann

1. Informationen zur Person

Name: Margarete Jahrmann

Position: Professorin für Game Design, Departement Design an der Züricher Hochschule der Künste
Professorin PhD Programm Künstlerische Forschung Universität für Angewandte Kunst Wien

ORCID 0000-0001-8919-286X

Geburtsdatum: 21. Juni 1967

Geburtsort: Wien

Privatanschrift: Spiegelgasse 12, CH- 8001 Zürich

Email: margarete.jahrmann@zhdk.ch

Website: <http://gamedesign.zhdk.ch/personen/team/margarete-jahrmann/>
Game arts and ludic experiments {} <http://www.margaretejahrmann.net> {}

2. Ausbildung

2018 Venia Docendi (Kunst) Artistic Research, Universität für Angewandte Kunst Wien.

12.09.2011 Studienabschluss: Arts Based PhD/ Dr.Phil., CAIA all Stars program, Supervisor Prof. Roy Ascott, University of Plymouth. Online veröffentlicht:
<http://pearl.plymouth.ac.uk/handle/10026.1/453>

5.06.2008 MSc School of Computing and Communication, Universität Plymouth, UK.

2006-2010 Arts Based PhD, Doktoratsstudium unter der Leitung von Prof. Roy Ascott/ Gaiia All Stars, Universität Plymouth, UK, Graduate Schule für Informatik und Kommunikation.

5.06.1995 Abschluss: *Magister Artis*, Textil/Medien, summa cum laude, Universität für Angewandte Kunst Wien.

1992 - 1993 Erasmus-Stipendium, Textilkunst, Gerrit-Rietveld-Akademie Amsterdam.

1990 - 1995 Textildesign, Mode und Medienkunst. Universität für angewandte Kunst Wien.

1988 - 1990 Kunstgeschichte, Philosophie und Psychologie. Erster Studienabschnitt, Abschluss. Universität Wien.

3. Bisherige Anstellungen und aktuelle Position(en)

2019 Designierte Universitäts-Professorin Künstlerisches Doktoratsstudium/ Universität für Angewandte Kunst Wien.

- 2019 Forschungsstipendiatin CAS LMU am Zentrum für Sensomotorik, Neurologische
Forschung LMU München.
- 2017-2018 Gastprofessorin Künstlerische Forschung Doktoratsstudium/ Universität für
Angewandte Kunst Wien.
- 2013-2016 Gastprofessorin Playful Ludic Interfaces, Interface Kulturen, Kunstuniversität Linz.
- 2010 - Senior Lecturer Digital Arts, Human Interfaces and Arts based research, Universität
für Angewandte Kunst Wien.
- 2007- Professor Fachbereich Game Design (Theorie und Praxis), Zürcher Hochschule der
Künste; Dozent Game Design auf der Stufe Bachelor of Arts und Master of Arts;
Dozent für Theorie in der Designabteilung der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK).
- 2003-2006 Professor Zürcher Fachhochschulen, Medienkunst, Zürcher Hochschule der Künste.
- 1999-2001 Gastprofessorin für Experimentelle Kunst. Institut für Kulturwissenschaften,
Universität der Künste Linz.
- 1998-2000 Wissenschaftliche Mitarbeiterin, Institut Archimedia, Kunstuniversität Linz.
- 1996-1998 Wissenschaftliche Mitarbeiterin im Bereich Film- und Medienkunst, Kunstuni Linz.

4. Institutionelle Aufgaben

- 2020 Findungskommissionsmitglied Professur Artistic Strategies, Universität für
Angewandte Kunst Wien.
- 2019- PhD School Entwicklung Ludic Research PhD, Zürcher Hochschule der Künste in coop.
Universität für Angewandte Kunst Wien.
- 2018- Leitung PhD School Artistic Research PhD program, Zentrum Fokus Forschung
Doktoratsstudium/ Universität für Angewandte Kunst Wien.
- 2018 Assessment committee Professur Art and Media, Aalborg University.
- 2003-2006 Leiterin (Team), Verantwortliche Finanzen, der Abteilung Medienkunst, ZHdK.
- 2000-2006 Vorstandsmitglied des Fachbereichs Medienkunst, Abteilung Bildende Kunst, ZHdK.

5. Bewilligte Projekte

- 2020-22 FWF/PEEK: Hauptantragstellerin Prof. Dr. Margarete Jahrmann: Neuromatic Game
Art - Critical Play with Neurointerfaces as New Form of Media Art. Beteiligte
Institutionen: Zentrum Fokus Forschung, Universität für angewandte Kunst Wien,
Fonds zur Förderung der wissenschaftlichen Forschung, FWF. Techno-philosophische
Forschung unter der Leitung von Mark Coeckelbergh (Universität Wien). Stefan
Glasauer (Brandenburgische Technische Universität Cottbus-Senftenberg)
Künstlerisches Forschungsprojekt als Serie von inszenierten und performativen
Kunstwerken, die von Game Art, Konzepten des Flow und des Spiels geprägt sind.
- 2016-2018 SNF/ Mitantragstellerin: *Games in Concert: Collaborative music making in a gaming
environment*. Finanziert vom SNF, Schweizerischer Nationalfonds für Forschung.

Institut für Computermusik und Klangtechnologie, Zürcher Hochschule der Künste.
Hauptgesuchsteller: Martin Neukom (ICST) und Margarete Jahrmann (Game Design);
Projektleiterin: Olav Lervik.

- 2015-2016 FHNW/ Mitantragstellerin: Babel Replay. Städtische Interventionsforschung gefördert von der Theaterpädagogik FHNW/Game Design, Zürcher Hochschule der Künste ZHDK, in Zusammenarbeit mit Georges Pfründer, Witwatersrand University Johannesburg, Capital City Programme, University of Pretoria und Centre Dürrenmatt Neuchatel, Switzerland.
- 2011-2013: EU/HERA, Humanities in the European Research Area: Principal Investigator für die Universität für angewandte Kunst Wien als Partner für das HERA-Projekt der Europäischen Union "*Play& Prosume*" im Rahmen von "*TEF: Technologieaustausch und -fluss: Künstlerische Medienpraktiken und kommerzielle Anwendung*". <http://trans-techresearch.net/tef>. Verantwortlich für die Entwicklung der Ausstellung gamified concept als Apparat für dynamische Interaktionen mit der Öffentlichkeit in der Kunsthalle Wien und im Filmmuseum Wien. Wichtigste Forschungspartner: Plymouth University, UK, Universität Amsterdam und Universität für angewandte Kunst Wien. Partner: EYE Film Institute, Amsterdam und Institut für Ton und Bild, Hilversum.

6. Supervision von jungen Forschenden (summarisch)

- 2016-2018 Thomas Hawranke. Ph. D.-Arbeit *MODDING. Künstlerische Forschung in Computerspielen*. Bauhaus-Universität Weimar, Promotionsstudiengang Medienkunst.
- 2016-2018 Sonja Böckler. Game Design Master. Merkmale, Kategorien und Muster für Art Games. Zürcher Hochschule der Künste.
- 2017 Sebastiaan Cator. EDI. Digitale Identität. Praktiken der Identitätskonstruktion. Game Design BA, Zürcher Hochschule der Künste.
- 2017- Charlotta Ruth. Ph. D.-Arbeit *Online Liveness and Performance Scores*. Artistic Research PhD, Universität für Angewandte Kunst Wien.
- 2018- Fabian Weiss. Ph. D.-Arbeit *Ideal Self: How We Use Photography and Technology to Present and Optimize Ourselves*. Artistic Research PhD, Universität für Angewandte Kunst Wien.
- 2018- Georg Tremmel. Ph. D.-Arbeit *The Emergence of Biology as a Read/Write Medium. On the cultural, aesthetic and societal context of Mutation Breeding, Genome Engineering and CRISPR*. Artistic Research PhD, Universität für Angewandte Kunst Wien.

7. Lehrtätigkeit (summarisch)

- 2018 - Univ.-Prof. Artistic Research, Privatissimum/ Internal Kolloquium/ Public Kolloquium, PhD in Art, Universität für Angewandte Kunst Wien.
- 2017 - 2018 Gastprofessur Methoden künstlerischer Forschung, Doktoratsprogramm Künstlerische Forschung (PHD in ART) Universität für Angewandte Kunst Wien.

- 2018 Prüfungskommission, Overseas External Examiner School of Graduate Research RMIT University Australia, wissenschaftliche und künstlerische Game Art, PhD Candidate Jens M. Stober.
- 2018 Second Supervisor/ Prüfungskommission wissenschaftliche und künstlerische Promotion an der Universität Weimar, PhD Candidate Martin Hawranke.
- 2018 Supervisor PhD Programm Künstlerische Forschung, Candidate Charlotta Ruth.
- 2015 - Second Supervisor PhD wissenschaftliche und künstlerische Promotion an der Kunstuniversität Linz, Österreich. Candidates: Interface Cultures.
- 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, Universität für Angewandte Kunst Wien.

8. Tätigkeit in Panels, Boards, usw., und individuelle wissenschaftliche Expertenaktivitäten

2020 Reviewer Creative Project/ Medienprojekt 19-22, Wirtschaftsagentur Wien.

2019 Reviewer EACEA- Support for Development of European Video Games.

2018 Evaluator/ Expert for the Horizon 2020 FET Future of Emerging Technologies PROACTIVE, call TIME 2018, European Union Commission Bruxelles.

2018 Evaluator/ Expert, call Game Design and Game Art, Creative Europe MEDIA sub-Programme - Development of European Video Games 2018, European Union Commission Bruxelles.

2018 Peer Reviewer for PLOS ONE Magazine, peer reviewed open access journal.

2017 Reviewer Swiss National Science Foundation (SNF), "Ambizione", call Scientific independence.

2017 ITFS17 Jurymember, Animated Games Award, Deutscher Computerspielpreis, Stuttgart.

2016 ISEA, International Society Electronic Arts member, International programme committee, Auswahl juried exhibition ISEA Hongkong.

2016 Gründungsmitglied D-A-CH, German Speaking Chapter, Digital Games Research Association.

2014 - 2016 Jurymember Content Award Vienna, Creative Games, ZIT Technologieagentur der Stadt Wien.

2014 - 2018 Reviewer Game Design Kreativwirtschaftsförderung Wien, Programm creative Industries, Departure/ Social Entrepreneurs.

2013 Peer Reviewer für Scan.net.au, special issue *The In/Visibilities of Code*.

2013 Jury Mitglied für European Interactive TV Conference series, Como, Italy.

2013 Jury 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.

9. Aktive Mitgliedschaft in wissenschaftlichen Gesellschaften

2019 Member of the Society for Artistic Research SAR.

2018 Mitgliedschaft SLSA-EU, European Society for Literature, Science and the Arts, Copenhagen.

- 2015 Founding member DIGRA D-A-CH, Digital Games Research Association, Germany.
- 2006 Medienkunstbeirat. BMUK Wien, beratend und full member, alternierend.
- 2006 Gründerin der Game Art Forschungsgesellschaft Ludic Society.

10. Organisation von Konferenzen

- 2019- Ludic Method Soirées, Universität für Angewandte Kunst Wien.
- 2016 Centre Dürrenmatt Neuchatel, Babel Replay.
- 2013 Play& Prosume. Schlechter Kommerz und schnelle Avantgarde. Kunsthalle Wien.
- 2010 Consciousness Reframed Bergen.

11. Preise, Auszeichnungen, Fellowships

- 2019 Fellow am Center for Advanced Studies der Ludwig-Maximilians-Universität München (CASLMU).
- 2016 – 2017 Artist-in-Residence, Zentrum für Literatur und Kulturwissenschaftliche Forschung Berlin (ZfL), ehem. Verlagshaus Mosse Berlin zu Warburg Memnosyne and Pathos-Formula Performances.
- 2011 Leverhulme Post Doc research award. Leverhulme Trust and University of Plymouth. Research project title: Prosumer Plays. Viral interventions in arts and Reputation Management.
- 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 residency award ZHDK, Artificial Intelligence Institute (Leitung Rolf Pfeiffer) und University of Zurich. Projekt: GO APE ENGINE, Bottom up Robots and Simulation Engine. Game Engine development mit Max Moswitzer und Daniel Bisig.
- 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 – beyond Game Modding.

"Bedeutendste wissenschaftliche Leistungen"

Margarete Jahrmanns Hauptinteresse liegt in der Erforschung und Erforschung von Erkenntnissen durch spielerische Mechanismen in der Kunst. Sie arbeitet an experimentellen Systemen als

hermeneutische Oberfläche in der zeitgenössischen darstellenden Kunst und im Spieldesign. Als Pionierin der Spielkunst und des urbanen Spiels (prix ars electronica 2003/ 2004 transmediale award, 2006 Ludic Society, 2011 AAA AR games Muqua, 2013 AR show Play& Prosume Kunsthalle Wien, 2016 Voidbook Dadahaus Zürich) fördert sie die Neuinterpretation von Spiel und Spiel. Shows wie 2017 Future of Demonstration oder Appdate Konstanz 2017 oder 2018 #fuckreality, Kunstraum Palais Oberösterreich, und 2019 eine Teilnahme am Understanding Arts based Research Symposium + Ausstellung am California NanoSystems Institute (CNSI) und an der Building Bridges Art Exchange gallery Bergamot Station, Santa Monica, LA zeigen eine kontinuierliche Entwicklung künstlerischer Arbeit und Forschung. Die Podiumsbeiträge mit neuen Spielkunstwerken (AR und Neurogames), 2019 und 2018 auf dem Amaze Playful Medienfestival werden durch Artikel in Zeitschriften und Büchern über Kunst, Spiele und künstlerische Forschung untermauert, die durch ihre Doktorarbeit über die Ludische Methode, Plymouth UK, geprägt sind. Ihr eigentliches Interesse liegt in der künstlerischen Untersuchung der sozialen Bedeutung der Neurowissenschaften in Bezug auf sehr persönliche "Daten" als mögliche Einschreibung über die menschliche Existenz.

Wichtigste akademischen Konferenzen (letzte 5 Jahre):

- Understanding ARTS based RESEARCH, Kalifornisches Institut für Nanosysteme (CNSI), (2019).
- Amaze Playful Media Festival Berlin, Augmented Reality Games/ Meta Tag (2019).
- ERES-Stiftung (für Kunst und Wissenschaft) München, Gastdozentin (CAS LMUU), (2019).
- SIGGRAPH Asien - Die 11. ACM SIGGRAPH-Konferenz, Spiele im Konzert (2018).
- 12. Konferenz der Europäischen Gesellschaft für Literatur, Wissenschaft und Kunst Kopenhagen, BOLD G/Flow: Ein Spielexperiment über ein spekulatives Flussmodell des Gehirns (2018).
- Amaze Playful Media Festival Berlin, Konferenz VR und Neurogames (2018).
- Die Zukunft der Demonstration, Medienkunstfestival Wien - eingeladener Redner, zur Naurutica-Episode, <http://thefutureofdemonstration.net/e03/index.html> (2017).
- Arbeitsgruppe ISEA Hongkong &/Technologiepolitik, eingeladener Redner (2016/2017).
- Neue Gesellschaft für Bildende Kunst (nGbK) Berlin, BrainReading, Screening und eingeladener Redner, Technopolitisches Symposium "Tracing Information Society - Timeline" (2017).