



Ein Fonds der  
Stadt Wien

Wien, 06. April 2022

## Creative Days Vienna 2022

### PROGRAMM

#### Vortragende, Expertinnen und Experten bei den Creative Days Vienna

##### Cristian Anutoiu

© BrooklynJPakathi

##### Künstlerin/ Wien

Cristian Anutoiu (they/them) ist eine transdisziplinäre Künstlerin aus Rumänien/Deutschland. Ihre Praxis verhandelt Konzepte, Fiktionen und Kontingenzen zwischen physischen und digitalen Realitäten. Ausgehend von einem queeren Hintergrund kristallisiert sich in ihrer visuellen Sprache eine fragmentierte Welt, die mit einem sanften magischen Realismus versehen ist. In diesem Prozess bilden sich installative Erzählungen, in denen physische und digitale Realitäten verschmelzen, um Ideen in eine greifbare Realität zu überführen. Durch das ständige Experimentieren mit 3D-Software entstehen virtuelle Welten, Installationen, die Zeit und Raum überspannen, sowie implizit postdigitale Gemälde. Das Künstliche wird dem Organischen gegenübergestellt, um die Fragilität und den Gegensatz von menschlicher Subjektivität und Normativität auszudrücken.

Durch Neuinterpretationen, 3D-Scans und den Einsatz von Kitsch bewegt sich Anutoius Praxis zwischen postmoderner Mystik und digitaler Magie. Neben ihrem Studium der Malerei und des Animationsfilms an der Universität für angewandte Kunst Wien bei [Judith Eisler](#) ist Anutoiu Gründungsmitglied des Künstlerkollektivs [room69](#), das zeitgenössische intermediale Formate durch progressive Ausstellungsformate vermittelt. Sie lebt und arbeitet derzeit in Wien, Österreich.

Cristian Anutoiu wird an der CIVA-Tour am 2. Juni 2022 teilnehmen.

##### Artist/ Vienna

Cristian Anutoiu is a transdisciplinary artist from Romania/Germany. Their practice negotiates concepts, fictions and contingencies between physical and digital realities. Reflecting from a queer background, the visual language crystallizes a fragmented world injected with a gentle magical realism. In this process, cross-realities become crucible for transporting ideas into a tangible reality and for expressing themselves through installative narratives. Constant experimentation with 3D software creates virtual worlds, installations that span time and space, and implicitly post-digital paintings. The artificial is juxtaposed with the organic to express fragility and opposition of human subjectivity and normativity. Through reinterpretations, 3D scans and kitsch, Anutoiu's practice moves between post-modern mysticism and digital magic. In addition to studying Painting & Animation Film at the University of Applied Arts Vienna under [Judith Eisler](#), Anutoiu is a founding member of the artist collective [room69](#), which mediates contemporary intermedia formats through progressive exhibition formats. She currently lives and works in Vienna, Austria.

Cristian Anutoiu will be part of the CIVA tour on 2 June 2022.

## Diann Bauer

© privat

Künstlerin und Autorin/ London

Die Londoner Künstlerin und Autorin Diann Bauer studierte sowohl Kunst als auch Architektur an der Cooper Union in New York und am Goldsmiths College in London. Derzeit ist sie Forscherin an der Westminster University, wo sie an den Deep Field Projects beteiligt ist. Ein Großteil ihrer Arbeit ist kollaborativ und interdisziplinär. Dazu zählen Projekte wie Laboria Cuboniks, mit denen sie 2015 *Xenofeminism, A Politics for Alienation* schrieb und veröffentlichte. Sie ist auch Teil von A.S.T. (the Alliance of the Southern Triangle), einer Arbeitsgruppe von Künstlerinnen, Architektinnen und Kuratorinnen, die das Kunstfeld als Plattform zur Erweiterung der interdisziplinären Zusammenarbeit mit Schwerpunkt auf Urbanismus und Klimawandel nutzen.

Bauers Filme und Arbeiten wurden in der Tate Britain, im ICA, im Showroom und im FACT Liverpool, in der Deste Foundation, im New Museum und im Socrates Sculpture Park gezeigt. Kürzlich hat sie ein Projekt mit Arts at CERN abgeschlossen. Bauer hat an zahlreichen Universitäten und Kultureinrichtungen gelehrt und Vorträge gehalten, darunter: Cornell University, Yale University, New School und Cooper Union, HKW – Haus der Kulturen der Welt, ETH, Dutch Art Institute, Ashkal Alwan, The Tate und das ICA.

Diann Bauer spricht am Abend der Eröffnung am 1. Juni 2022.

### Artist & Writer/ London

Diann Bauer is an artist and writer based in London. She studied both art and architecture at the Cooper Union in NY and Goldsmiths College, London. She is currently a researcher at Westminster University, where she is part of Deep Field Projects. Much of her work is collaborative and interdisciplinary with projects including Laboria Cuboniks, with whom she wrote and published *Xenofeminism, A Politics for Alienation* in 2015. A.S.T. (the Alliance of the Southern Triangle), is a working group of artists, architects and curators that use the art field as a platform to broaden interdisciplinary collaboration with a focus on urbanism and climate change.

Bauer has screened and exhibited independently at Tate Britain, the ICA, the Showroom and FACT Liverpool, Deste Foundation, the New Museum, and Socrates Sculpture Park and recently completed a project with Arts at CERN. She has taught and lectured widely at universities and cultural institutions including: Cornell University, Yale University, the New School and Cooper Union, HKW - Haus der Kulturen der Welt, ETH Zürich, Dutch Art Institute, Ashkal Alwan, the Tate and the ICA London.

Diann Bauer speaks on the evening of the opening on 1 June 2022. Manuel Bonell

## CID RIM

© Mato Johannik

### Produzent & Musiker/ Wien, London und Los Angeles

Der gebürtige Wiener CID RIM, mit bürgerlichem Namen Clemens Bacher, absolvierte ein Jazz-Schlagzeug Studium am [Vienna Conservatory](#). Gemeinsam mit Freunden und Mitstreitern gründete er das Label [Affine Records](#). Unter dem Künstlernamen CID RIM tourt Bacher seit 2012 mehrmals durch Südafrika, auch auf Einladung von „[Damon Albarns Afrika Express](#)“, in dessen Rahmen er unter anderem mit Brian Eno, Idris Elba und den Musikern der Gorillaz zusammenarbeitete. Für den offiziellen Remix von Churches „Recover“ gewann er den Gilles Peterson' World Wide Award. Daran schlossen sich Kollaborationen mit international bekannten Artists wie Sky Ferrera, The 1975 und Theophilus London an. Das Debütalbum „Material“ erschien 2017 auf dem schottischen Label [LuckyMe](#), 2021 veröffentlichte CID RIM das Folgealbum „Songs of Vienna“.

Mit „Songs of Vienna“ blieb er seiner von Drums getriebenen Mischung aus Jazz und elektronischer Musik treu, machte aber trotzdem vieles anders. Im Kern jedes Tracks des Albums steht eine Idee, die auf einem alten,

analogen Synthesizer entstand. In jedem Studio, in dem CID RIM in den letzten zwei Jahren aufgenommen hat, nahm er sich Zeit für eine kurze, einstündige Session, live und direkt aufgenommen. Aus diesen Ideen wurde in Wien ein Album, das nicht nur den Sound von CID RIM verkörpert, sondern auch den seiner Heimatstadt.

CID RIM spielt beim Gartenfest am 1. Juni 2022 ein DJ-Set.

#### Producer & Musician/ Vienna, London and Los Angeles

Vienna-born CID RIM, whose real name is Clemens Bacher, studied jazz drums at the [Vienna Conservatory](#). Together with friends and comrades he founded the label [Affine Records](#). Under the artist name CID RIM, Bacher toured South Africa several times starting in 2012, also at the invitation of "[Damon Albarn's Africa Express](#)," in the context of which he collaborated with Brian Eno, Idris Elba and the musicians of the Gorillaz, among others. He won Gilles Peterson's World Wide Award for the official remix of Chvrches' "Recover" and subsequently worked with internationally renowned artists such as Sky Ferrera, The 1975 and Theophilus London. In 2017, his debut album "Material" was released on the Scottish label [LuckyMe](#). In the autumn of 2021, CID RIM releases his second album, "Songs of Vienna".

With "Songs of Vienna" stayed true to his drum-driven blend of jazz and electronic music, but still did a lot of things differently this time. At the core of each track on the album is an idea that originated on an old analogue synthesizer. In each studio where CID RIM had recorded over two years prior to releasing the album, he took time for a short, hour-long session, recorded live and direct. These ideas turned into an album in Vienna that embodies not only CID RIM's sound, but also that of his hometown.

CID RIM will play a DJ set at the garden party on 1 June 2022.

## **Manuel Bonell**

© Immerea

#### Architekt & Medienkünstler/ Wien

Manuel Bonell ist ein in Wien lebender Architekt, Medienkünstler und Unternehmer im Bereich Virtual Reality und digitale Medien. Er ist Mitbegründer von [Immerea OG](#), einem interaktiven Medienunternehmen, das sich auf die Entwicklung von VR-Spielen und virtuellen Installationen konzentriert. Manuel arbeitet als externer Lektor an der Universität Innsbruck.

Seine Arbeiten beziehen sich auf sein Interesse an interaktiven Anwendungen in erweiterten Realitäten, die von XR-Installationen bis hin zu CGI-Animationen und VR-Spielen reichen. Manuels Arbeiten wurden auf nationalen und internationalen Festivals ausgestellt, unter anderem dem [Ars Electronica Festival](#) und dem [DA Z - Digital Arts Festival Zürich](#).

Manuel Bonell präsentiert am 1. und 2. Juni 2022 die interaktive Installation Neuro Traces

#### Architect & Media Artist/ Vienna

Manuel Bonell is a Vienna based architect, media artist and entrepreneur in the field of virtual reality and digital media. He is co-founder of [Immerea OG](#), an interactive media company focusing on the development of VR games and virtual installations, and works as external lecturer at the University of Innsbruck.

His work is driven by the interest for interactive applications in extended realities, ranging from XR installations, to CGI animations and VR games. His works have been exhibited in national and international festivals, among others the [Ars Electronica Festival](#) and [DA Z - Digital Arts Festival Zürich](#)

Manuel Bonell presents the interactive installation Neuro Traces with Immerea OG on 1 and 2 June 2022.

## **Michael Bonell**

© Immerea

## Programmierer/ Graz

Michael Bonell ist ein vielseitiger Programmierer in Graz und Mitgründer von [Immerea OG](#). Er arbeitete als Webentwickler und an verschiedenen künstlerischen und interdisziplinären Projekten, prozedural generierten Animationen und interaktiven Installationen, u. a. "[Neuro-Traces](#)", das 2020 mit dem Content Vienna Preis ausgezeichnet und 2021 beim [Ars Electronica Festival](#) und [DA Z – Digital Arts Zürich](#) ausgestellt wurde. Derzeit konzentriert er sich auf die Entwicklung von Videospielen und Virtual-Reality-Installationen.

Michael Bonell präsentiert am 1. und 2. Juni 2022 die interaktive Installation Neuro Traces.

## Programmer/ Graz

Michael Bonell is a versatile programmer in Graz and co-founder of [Immerea OG](#). He worked as web developer and on different artistic and interdisciplinary projects, procedurally generated animations and interactive installations, among others "[Neuro-Traces](#)", which won the Content Vienna Award in 2020 and has been exhibited among others at the [Ars Electronica Festival](#) and [DA Z - Digital Arts Zurich](#) in 2021. He is currently focusing on the developing of video games and virtual reality installations.

Michael Bonell presents the interactive installation Neuro Traces on 1 and 2 June 2022.

## **Gabriella Chihan Stanley**

© Daniel Rachnaev

## XR-Expertin/ Wien

Gabriella (Gabs) ist Co-Gründerin und CCO von [vrisch](#), Gründerin von [XRVienna](#), österreichische Botschafterin von [Women in Immersive Tech Europe](#) und eine südamerikanische „Momtrepreneurin“. Ihre preisgekrönte Arbeit bei vrisch konzentriert sich darauf, die Leben der Menschen durch immersive Unterhaltung zu verbessern. Bei XRVienna fördert sie den Dialog zwischen XR-Entwicklerinnen und Entwicklern mit branchenübergreifenden Fachleuten und schafft einen egalitären, respektvollen und geschützten Raum für Wissensaustausch.

Gabs ist seit 2002 im Bereich Technologie und Werbung tätig und hat ihr Arbeitsfeld im Jahr 2013 um VR erweitert. Seither hat sie mit Institutionen wie [TEDxVienna](#), [XR LATAM](#) und der [Wirtschaftskammer Österreich](#) zusammengearbeitet und dabei geholfen, die sinnvolle und verantwortungsvolle Nutzung von XR zu verbreiten. 2018 wählte Forbes sie unter die 20 Top-Gründerinnen in Europa.

Gabriella Chihan Stanley präsentiert am 1. und 2. Juni 2022, die mit vrisch entwickelte Virtual-Reality-Arbeit "A Sherlock Holmes VR Adventure - The Case of the Hung Parliament"

## XR-Expert/ Vienna

Gabriella (Gabs) is co-founder and CCO of [vrisch](#), founder of [XRVienna](#), Austrian Ambassador of [Women in Immersive Tech Europe](#), and a South American "momtrepreneur". Her award-winning work at vrisch focuses on improving people's lives through immersive entertainment. At XRVienna, she facilitates dialog between XR creators and cross-industry professionals, nurturing an egalitarian, respectful, and safe space for knowledge exchange.

Gabs has been working in the field of technology and advertising since 2002, adding VR to her work in 2013. Since then, she has collaborated with institutions such as [TEDxVienna](#), [XR LATAM](#), and the Austrian Federal Economic Chamber, helping spread a meaningful and responsible use of XR. In 2018, Gabs was selected as one of Europe's top 20 Women Founders by Forbes.

Gabriella Chihan Stanley presents the virtual reality experience “A Sherlock Holmes VR Adventure – The Case of the Hung Parliament” developed with vrisch on 1 and 2 June 2022.

## **Axel Dietrich**

© Daniel Rachnaev

### Filmregisseur & Produzent/ Wien

Axel ist Filmregisseur, Produzent und Virtual-Reality-Pionier. Seit 2002 arbeitet er in der Film- und Werbebranche in Wien, München und Barcelona. 2013 erweiterte er sein Arbeitsfeld um VR. Im Jahr 2015 gründete er gemeinsam mit seiner Frau Gabriella [vrisch](#), Wiens preisgekrönte und erste Medienagentur, die sich ausschließlich der Schaffung immersiver Unterhaltungserlebnisse widmet. Das Wiener Wahrzeichen, der Prater, das [Österreichische Rote Kreuz](#) und die britische Theatergruppe [Les Enfants Terribles](#) sind nur einige der renommierten Kundinnen und Kunden, die auf seine Expertise vertrauen.

Axel Dietrich präsentiert am 1. und 2. Juni 2022, die mit vrisch entwickelte Virtual-Reality-Arbeit “A Sherlock Holmes VR Adventure – The Case of the Hung Parliament”

### Film Director & Producer/ Vienna

Axel is a film director, producer, and virtual reality pioneer. Since 2002, he worked in the film and advertising industry in Vienna, Munich, and Barcelona adding VR to his work in 2013. In 2015, he and his wife Gabriella founded [vrisch](#), Vienna's award-winning and first media agency solely dedicated to creating immersive entertainment experiences. The Viennese landmark Prater amusement park, the [Austrian Red Cross](#), and the UK theatre group [Les Enfants Terribles](#) are some of the prestigious names that have trusted his expertise.

Axel Dietrich presents the Virtual Reality Experience “A Sherlock Holmes VR Adventure – The Case of the Hung Parliament” developed with vrisch on 1 and 2 June 2022.

## **Paul Feigelfeld**

© Lukas Gansterer

### Medientheoretiker & Professor für Wissenskulturen/ Wien

Paul Feigelfeld ist Professor für Wissenskulturen im Digitalen Zeitalter an der [Hochschule für Bildende Kunst Braunschweig](#) und Universitätsassistent für Cross-Disciplinary Strategies an der [Universität für Angewandte Kunst Wien](#). Er studierte Kulturwissenschaft und Informatik an der Humboldt-Universität zu Berlin. Bis zu dessen Tod 2011 war er [Friedrich Kittlers](#) Assistent am Lehrstuhl für Ästhetik und Geschichte der Medien. 2019 war er Gastkurator der [Vienna Biennale](#) mit der Ausstellung „Uncanny Values. Künstliche Intelligenz & Du“ am [MAK](#) – Museum für Angewandte Kunst Wien.

Paul Feigelfeld ist Co-Kurator der Creative Days Vienna.

### Media theorist & Professor for Knowledge Cultures/ Vienna

Paul Feigelfeld is a professor for Knowledge Cultures in the Digital Age at the [Braunschweig University of Art](#) and university assistant for Cross-Disciplinary Strategies at the [University of Applied Arts Vienna](#). He studied Cultural Studies and Computer Science at the Humboldt University in Berlin, where he was also an assistant to [Friedrich Kittler](#), chair for Aesthetics and History of Media, until Kittler's death in 2011. In 2019 he curated the [Vienna Biennale](#) exhibition “Uncanny Values. Artificial Intelligence & You” at the [MAK](#) Museum of Applied Arts in Vienna.

Paul Feigelfeld co-curated the Creative Days Vienna.

## **Eva Fischer**

© Elodie Grethen

### Kuratorin & Kulturmanagerin/ Wien

Eva Fischer ist selbstständige Kuratorin, Kulturmanagerin und Dozentin im Bereich experimenteller Medien, immersiver Kunst und XR. 2021 initiierte sie das [Medienkunstfestival CIVA](#) – Contemporary Immersive Virtual Art und ist als dessen künstlerische Leiterin tätig. 2007 initiierte sie [sound:frame](#), das als Wiener Festival für audiovisuelle Kunst bekannt wurde und sich seit 2016 als Plattform für immersive Kunst und Technologie stark macht. Seit 2011 lehrt sie an verschiedenen Fachhochschulen und Universitäten als Dozentin im Bereich Experimenteller Medien. Von 2016 bis 2019 leitete sie die Produktion der [Diagonale](#) in Graz, 2018 bis 2020 war sie als Co-Organisatorin von [XR Vienna](#) aktiv.

Eva Fischer führt am 2. Juni 2022 die CIVA-Tour und nimmt an den Networking Sessions am 2. Juni 2022 teil.

### Curator & Cultural Manager/ Vienna

Eva Fischer is an independent curator, cultural manager and lecturer in the field of experimental media, immersive art and XR. In 2021, she initiated the [media art festival CIVA](#) – Contemporary Immersive Virtual Art and serves as its artistic director. In 2007, she initiated [sound:frame](#), which became known as the Viennese Festival for Audiovisual Art and since 2016 has been a strong platform for immersive art and technology. Since 2011 she has been teaching at various colleges and universities as a lecturer in the field of experimental media. From 2016 to 2019 she directed the production of the [Diagonale](#) in Graz, 2018 to 2020 she was active as co-organizer of [XR Vienna](#).

Eva Fischer will guide the CIVA Tour and will take part in the Networking Sessions on 2 June 2022.

## **Christian Fuchs**

(c) Markus Kloiber

### Journalist & Musiker/ Wien

Christian Fuchs, geboren in Graz, lebt und arbeitet als Journalist und Musiker in Wien. Den Radiosender [FM4](#) versorgt er seit dessen Gründung mit Film- und Pop-Beiträgen, on Air und via eigenem Blog. Zusammen mit Pia Reiser und Gästen ist Fuchs auch Teil des FM4-Filmpodcasts. Mit der Wienerlied-Rock'n'Roll-Band [Die Buben im Pelz](#) wurde er vom deutschen Feuilleton gefeiert. Daneben betreibt er noch das cinematische Bandprojekt [Black Palms Orchestra](#). Dass er bei all dem Multitasking viel zu selten Zeit findet, seinen Lieblings-TV-Serien zu folgen und die Bücherstapel im Wohnzimmer zu lesen, macht Christian Fuchs schwer zu schaffen.

Christian Fuchs moderiert den FM4-Filmpodcast am 2. Juni 2022 im [Filmcasino](#).

### Journalist & Musician/ Vienna

Christian Fuchs, born in Graz, lives and works as a journalist and musician in Vienna. He has been providing the [FM4](#) radio station with film and pop reports on air and via his own blog since the station's founding. Together with Pia Reiser and guests, Fuchs is also part of the FM4 film podcast. With the Wienerlied-Rock'n'Roll band [Die Buben im Pelz](#) he was celebrated by the german feuilleton. He also runs the cinematic band project [Black Palms Orchestra](#). The fact that with all this multitasking he finds far too little time to follow his favourite TV series and read the stacks of books in his living room is a burden for Christian Fuchs.

Christian Fuchs hosts the FM4 Filmpodcast on 2 June 2022 at [Filmcasino](#).

## Djamila Grandits

© Peter Griesser

### Kuratorin & Kulturarbeiterin/ Wien

Djamila Grandits ist eine in Wien lebende Kuratorin und Kulturarbeiterin. Als Teil von [CineCollective](#) ist sie mitverantwortlich für die künstlerische Leitung und Geschäftsführung von [Kaleidoskop](#) Film und Freiluft am Karlsplatz. Zurzeit ist sie unter Anderem beteiligt an der Programmgestaltung der [DOK Leipzig](#), [tricky women | tricky realities und frameout](#) –Open Air Cinema. Sie ist Mitglied der Non-Fiction-Kommission der [Zürcher Filmstiftung](#) und Moderatorin zahlreicher Veranstaltungen, Podien und Interviews. Sie beschäftigt sich mit kollektiven Prozessen und interessiert sich für künstlerische, theoretische, und politisch/aktivistische Verstrickungen.

Djamila Grandits führt die CIVA-Tour am 2. Juni 2022.

### Curator & Cultural Worker/ Vienna

Djamila Grandits is a Vienna based curator, film programmer and cultural worker. As part of [CineCollective](#) she's responsible for the artistic direction and management of [Kaleidoskop](#) Film und Freiluft am Karlsplatz. Currently she is part of the selection committees of [DOK Leipzig](#), [frameout](#) –digital summer screenings, [sixpackfilm](#) and [tricky women | tricky realities](#). She is a member of the non-fiction commission of [Zürcher Filmstiftung](#) and works as moderator and host of various panels, events and interviews. Djamila cares about entanglements and the exploration of collective spaces. She is inquisitive about the intersection and deconstruction of theoretical concepts, artistic, political as well as activist forms and expressions.

Djamila Grandits will guide the CIVA tour on 2 June 2022.

## Kris Hofmann

© Monika Fellner

### Künstlerin/ Wien

Kris Hofmann arbeitet seit dem Abschluss ihres Masterstudiums in Communication Art and Design am [Royal College of Art](#) in London als freie Animateurin und Artdirektorin für Animationsfilme. Seit Anfang 2018 lebt sie in Wien und ist auf die Entwicklung und Gestaltung immersiver Augmented Reality-Filme und -Erlebnisse fokussiert.

Zu ihren Erfolgen zählt sie einen V&A-Illustrationspreis (2010), eine ausgedehnte Festivalturnee für ihren ersten animierten Kurzfilm Breakfast (2011) und Aufträge für die New York Times, Somerset House, The Guardian Labs, Wildlife Aid, Madrid Fashion Week, Austrianfashion.net und die EU-Energieeffizienzkommission.

Das ortsspezifische Augmented-Reality-Erlebnis „[Die Bücherwürmer](#)“, inszeniert und produziert für die Österreichische Nationalbibliothek, wurde 2020 für den „Staatspreis für Digitalisierung“ nominiert.

Kris Hofmann spricht am 2. Juni 2022 beim Kick-off für den Wettbewerb Content [Vienna](#).

### Artist/ Vienna



Kris Hofmann has been working with animation since earning an MA in Communication Art and Design from the [Royal College of Art](#) in London in 2010. She moved to Vienna in 2018 and is now focused on the design of immersive Augmented Reality stories and experiences.

Past highlights include a V&A illustration award (2010), an extensive festival tour for her first animated short Breakfast (2011) and commissions for The New York Times, Somerset House, The Guardian Labs, Wildlife Aid, Madrid Fashion Week, Austrianfashion.net and the EU Energy Efficiency Commission.

The site-specific Augmented Reality experience "[The Bookworms](#)", directed and produced for the Austrian National Library, was nominated for the "Staatspreis für Digitalisierung" in 2020.

Kris Hofmann speaks on 2 June 2022 at the kick off for the [Content Vienna](#) competition.

## Margarethe Jahrmann

© Luise Linsenbolz

### Künstlerin & Medientheoretikerin/ Wien

[Margarete Jahrmann](#) ist Game Art-Künstlerin, Medientheoretikerin und Leiterin der neuen Abteilung für [experimentelle Spielkulturen](#) an der [Universität für angewandte Kunst](#) Wien. In ihrer kollaborativen und interdisziplinären künstlerischen Praxis schafft sie virtuelle, performative und installative Arbeiten, die sich mit dem Ludischen, neuen Technologien und der menschlichen Existenz beschäftigen. Ihre Hauptmotivation liegt in der Methode des aktivistischen und politisch bewussten Spiels, in Game Changer-Games und globalen Herausforderungen.

Sie ist Trägerin zahlreicher Auszeichnungen, u.a. des Preises für interaktive Kunst bei der ars electronica 2003 und des transmediale award 2004. Sie ist Jurymitglied bei zahlreichen Game Awards und Expertinnen- und Expertenjürs, sowie Leiterin künstlerischer Forschungsprojekte. 2020 wurde sie mit dem Medienkunstpreis der Stadt Wien ausgezeichnet.

2022 wird sie an der [14. Biennale de la Habana](#) teilnehmen. Ihre Arbeiten befinden sich in der ständigen Sammlung des Computerspielmuseums Berlin, des ZKM | Karlsruhe und werden 2022 in der neuen digitalen Sammlung des TMW, Technisches Museum Wien, zu sehen sein.

Margarethe Jahrmann wird an der CIVA-Tour am 2. Juni 2022 teilnehmen.

### Artist & Media Theorist/ Vienna

[Margarete Jahrmann](#) is a game artist, media theorist and head of the new department for [Experimental Game Cultures](#) at the [University of Applied Arts Vienna](#). In her collaborative and interdisciplinary artistic practice, she creates virtual, performative as well as installative works, dealing with the ludic, emerging technologies and the human condition. Her core motivation evolves around the method of activist and politically conscious play, game changer games and contemporary global challenges.

She was awarded the Media Arts price of the City of Vienna in 2020, and among other rewards the distinction in interactive arts at ars electronica 2003 and transmediale award 2004. She was Jury member at numerous game awards, the Pixel Bytes& Film program and is joining as EU expert jürs in creative games and leads artistic research projects (FWF/PEEK) such as Neuromatic Game Art. Her work has been widely exhibited, and she is participant of the [Hybrid Play Festival](#) in Hellerau, the [Fundacion Ludwig Cuba](#) and the [ArtSci Center Los Angeles](#). She will also participate in the [14th Bienal de la Habana](#) in 2022. Her work is in the the courtesy of the permanent collection of Computerspielmuseum Berlin, ZKM | Karlsruhe and will be an exemplary case in the new digital collection of TMW, Technical museum Vienna in 2022.

Margarete Jahrmann will be part of the CIVA Tour on 2 June 2022.



## Florian Kaps

© Ákos Burg

### Spinnenexperte & Experte für Analoges/ Wien

Die analoge Laufbahn von Florian Kaps begann 2001, als er für die [Lomographische Gesellschaft](#) zuerst russische Nachsichtgeräte in Schleimdosen tauchte, und in weiterer Folge den Aufbau der weltweiten Online Bilder-Community und die Lomography Shop-Plattform managte.

Mit seiner 2005 gegründeten [Unverkäuflich Handels GmbH](#) begann er, seinen Fokus auf eigentlich unmögliche Projekte zu legen und verwirklichte seine Vision, dem analogen Sofortbild zu einem grandiosen Comeback zu verhelfen. Ende 2008 rettete er mit Freundinnen und Freunden die letzte intakte Polaroid-Fabrik und gründete „The Impossible Project“, das seit 2010 wieder das klassische Sofortbild Filmmaterial herstellt und weltweit vertreibt.

2014 startete er mit [SUPERSENSE](#) ein neues Projekt - eine rein analoge Manufaktur und Kuriositätenkabinett mitten in Wien, wo neben der Polaroidfotografie auch intensiv mit analogen Kulturtechniken der Schallplattenproduktion, des Hoch- und Siebdrucks, aber der Lebensmittelproduktion experimentiert wird. Genussvoll werden diese Bereiche mit einem Restaurant, einem Geruchslabor und einer Druckwerkstatt kombiniert.

Einen spannenden Einblick in diese interdisziplinäre Reise bietet derzeit der Kinofilm "[An Impossible Project](#)" von Jens Eurer. Passend zum Thema auf 35mm gedreht. Der Film wird am 2. Juni 2022 im Filmcasino gezeigt.

### Expert for Spiders & the Analogue/ Vienna

Florian Kaps' analogue career began in 2001, when he created the [Lomography Shop Platform](#) and managed the development of the worldwide online image community for the Lomography Society.

In 2005, he started his own business, Unverkäuflich Handels GmbH, with a focus on impossible projects and the vision of helping the analogue instant picture to make a grandiose comeback.

At the end of 2008, he and his friends rescued the last intact Polaroid factory and founded "The Impossible Project", which has been producing the classic instant film material again since 2010 and distributing it worldwide.

Finally, in 2014, he started a new project with [SUPERSENSE](#) - a purely analogue manufactory and cabinet of curiosities. In addition to Polaroid photography, the space also experiments intensively with the analogue techniques of record production, letterpress and silkscreen printing, as well as food production combined with a restaurant, an olfactory laboratory and a printing workshop.

An exciting journey through Doc's various adventures is currently offered by the cinema film "[An Impossible Project](#)" by Jens Eurer, shot on 35mm, naturally fitting the theme, which will be shown at Filmcasino on 2 June 2022.

## Dan Koerner

© privat

### Co-Owner & Creative Director Sandpit/ Melbourne

Dan ist Miteigentümer und Creative Director von [Sandpit](#). Er ist extrem neugierig und integriert sich voll in Organisationen, um sie umfassend zu verstehen. Er kann auf viel Erfahrung in der Zusammenarbeit mit lokalen und internationalen Künstlerinnen und Künstlern zurückblicken und arbeitet gemeinsam mit ihnen an Projekten

im Kultursektor und darüber hinaus. Mit multiplisziplinären Teams entwickelt er Visitor Infrastructure-Projekte in bereits bestehenden Strukturen.

Koerner hat viele groß angelegte Strategie- und Designprojekte für [Reece](#), Google Australia, [Zoos Victoria](#), [ACMI](#) und die [State Library Victoria](#) durchgeführt. Er hat eine Leidenschaft für die Entwicklung von Besuchererlebnissen, die robust und strategisch fundiert sind, aber auch überraschen und begeistern können.

Koerner spricht am 1. Juni 2022 und nimmt bei der Networking Session am 2. Juni 2022 teil.

#### Co-Owner & Creative Director Sandpit/ Melbourne

Dan Koerner is the co-owner and Creative Director of [Sandpit](#). He is extremely curious and takes great pleasure in integrating himself in organisations to fully understand them. Dan has a long history in collaborative work with local and international artists and continues to work with a broad range of artists and collaborators across the cultural sector and beyond.

Koerner has led countless multidisciplinary teams to develop visitor infrastructure projects in the built environment. He has completed many large-scale strategy and design projects for [Reece](#), Google Australia, [Zoos Victoria](#), [ACMI](#) and [State Library Victoria](#). He has a passion for developing visitor experiences that are robust and strategically sound but that can delight and surprise.

Koerner will speak on 1 June 2022 and will take part in the Networking Session on 2 June 2022.

### **Laokoon Gruppe**

#### Kunstkollektiv/ Wien

Die [Gruppe Laokoon](#) (Cosima Terrasse, Hans Block, Moritz Riesewieck) verbindet in ihren Arbeiten investigative Recherche mit verschiedenen künstlerischen Ausdrucksformen. So entstehen Essays, Dokumentarfilme, Theaterproduktionen, Lectures und Hörspiele zu hoch brisanten Themen, in deren Zentrum stets die Frage steht, wie sich unsere Vorstellung von Mensch und Gesellschaft im digitalen Zeitalter verändert. Ihr Theaterstück über digitale Unsterblichkeit – „Keine Menschenseele“ – hat im Mai 2022 im [Burgtheater](#) Uraufführung.

#### **FILM „MADE TO MEASURE“**

Für ihr investigativ-künstlerisches Datenexperiment „[MADE TO MEASURE](#)“ erschafft die Gruppe die Doppelgängerin einer ihr unbekannten Person alleine anhand der persönlichen Online-Daten. Auf einer großen Theaterbühne wurden fünf Jahre des Lebens dieses Menschen detailliert rekonstruiert und verfilmt. Wenige Monate später kam es zur Begegnung zwischen dem Original und seinem datafizierten Double. Erlebbar wird der spektakuläre Versuch auf einer interaktiven Storytelling-Website, die erfahrbar macht, welche Schlüsse über die Persönlichkeit eines Menschen und sein künftiges Verhalten durch Algorithmen möglich werden.

Der Film “MADE TO MEASURE” wird bei der CIVA-Tour am 2. Juni 2022 gezeigt.

#### Art Collective/ Vienna

In their work, the [group Laokoon](#) (Cosima Terrasse, Hans Block, Moritz Riesewieck) combines investigative research with various forms of artistic expressions. Their essays, documentaries, theatre productions, lectures and radio plays are created on highly explosive topics, the focus is always the question of how our perception of people and society is changing in the digital age. Their play about digital immortality “Keine Menschenseele” will premiere in May 2022 at the [Burgtheater](#) in Vienna.

#### **FILM “MADE TO MEASURE”**

For their investigative and artistic data experiment “[MADE TO MEASURE](#)”, the group Laokoon creates the doppelganger of a person unknown to them based solely on their personal online data. Five years of this person's life were reconstructed and filmed in detail on a large theatre stage. A few months later, the original and

her datafied double met. The spectacular experiment becomes tangible on an interactive storytelling website, where visitors can experience what conclusions can be drawn about a person's character, psychology and future behavior through algorithms.

The film "MADE TO MEASURE" will be shown at the CIVA Tour on 2 June 2022.

## **Tina Lorenz**

© Jan-Pieter Fuhr

### Expertin Digitale Entwicklung/ Augsburg

Tina Lorenz wurde um die Jahrtausendwende im [Chaos Computer Club](#) erwachsen, studierte dann Theaterwissenschaft und Amerikanische Literaturgeschichte in Wien und München. Sie war Dozentin für Theatergeschichte an der [Akademie für Darstellende Kunst Bayern](#), später Dramaturgin am [Landestheater Oberpfalz](#) und schließlich Referentin für digitale Kommunikation am [Staatstheater Nürnberg](#). Sie ist Gründungsmitglied der Hackspaces [metalab](#) Vienna und [Binary Kitchen Regensburg](#) und sitzt in der Fellowship-Jury der [Dortmunder Akademie für Theater und Digitalität](#). Seit 2012 publiziert und spricht sie zu den Möglichkeiten eines digitalen Theaters, unter anderem auf der [re:publica Berlin](#), auf [nacht kritik.de](#) und bei der [Heinrich-Böll-Stiftung](#). Seit 2020 hat sie die neugeschaffene Stelle der Projektleiterin für Digitale Entwicklung am [Staatstheater Augsburg](#) inne.

Tina Lorenz spricht am 2. Juni und nimmt an der Networking Session teil.

### Expert Digital Development/ Augsburg

Tina Lorenz grew up in the [Chaos Computer Club](#) around the turn of the millennium, but then studied theatre studies and American literature in Vienna and Munich. She was a lecturer in theatre history at the [Academy for Performing Arts of Bavaria](#), later a dramaturge at the [Landestheater Oberpfalz](#) and finally an advisor for digital communication at the [Staatstheater Nürnberg](#). She is a founding member of the hackspaces [metalab](#) Vienna and [Binary Kitchen Regensburg](#) and sits on the fellowship jury of the [Dortmund Academy for Theatre and Digitality](#). Since 2012, she has published and spoken on the possibilities of a digital theatre, including at [re:publica Berlin](#), [nacht kritik.de](#) and at the [Heinrich Böll Foundation](#). Since 2020, she has held the newly created position of Project Manager for Digital Development at the [Staatstheater Augsburg](#).

Tina Lorenz will speak and take part in the Networking Session on 2 June 2022.

## **Severin Matusek**

© by Louis Headlam

### Podcast-Host/ Berlin

Severin Matusek ist Redakteur und Stratege und lebt in Berlin. Als Gründer von [co-matter](#), einer Agentur für Forschung und Zusammenarbeit, arbeitet er mit globalen Organisationen zusammen, um Lösungen an der Schnittstelle von Technologie, Kultur und Gemeinschaft zu entwickeln. Mit einem Hintergrund in Philosophie und Medientheorie begann er seine Karriere als Redakteur bei [Lomography](#) und war Teil des Gründungsteams des Fotografie-Marktplatzes [EyeEm](#) und des Kopenhagener Think Tanks [Techfestival](#).

Gemeinsam mit der Wirtschaftsagentur Wien moderiert und produziert er den [Culture & Technology Podcast](#).

Die nächsten Folgen des Podcast werden am 2. Juni 2022 während der Creative Days Vienna aufgezeichnet.

### Podcast-Host/ Berlin

Severin Matusek is an editor and strategist based in Berlin. As the founder of [co-matter](#), an agency for research and collaboration, he works with global organisations to design solutions at the intersection of technology, culture and communities. With a background in philosophy and media theory, he began his career as an editor at [Lomography](#) and was part of the founding teams of photography marketplace [EyeEm](#) and Copenhagen-based think tank [Techfestival](#).

Together with the Vienna Business Agency he hosts and produces [The Culture & Technology Podcast](#).

The next episodes of the podcast will be recorded on 2. June 2022 during Creative Days Vienna.

## **Flavia Mazzanti**

© Immerea

### Künstlerin & Architektin/ Wien

Flavia Mazzanti ist eine in Wien lebende Künstlerin, Architektin und Unternehmerin im Bereich Virtual Reality und digitale Medien. Sie ist Mitgründerin von [Immerea OG](#), externe Lektorin an der Universität Innsbruck und Vortragende auf nationalen und internationalen Symposien und Konferenzen .

Durch den Einsatz von immersiven Medien und experimentelles Filmemachen erforscht ihre Arbeit künstlerisch-philosophische Theorien zum Postanthropozentrismus und zum neuen Materialismus. Ihre Arbeiten wurden auf mehreren nationalen und internationalen Festivals gezeigt und ausgezeichnet, unter anderem beim [Ars Electronica Festival](#), [DA Z - Digital Arts Festival Zürich](#) sowie [ADAF](#).

Flavia Mazzanti präsentiert am 1. und 2. Juni 2022 die interaktive Installation „Neuro Traces“.

### Artist & Architect/ Vienna

Flavia Mazzanti is a Vienna-based artist, architect and entrepreneur in the field of virtual reality and digital media. She is co-founder of [Immerea OG](#), external lecturer at the University of Innsbruck and active as lecturer in national and international talks and symposiums.

Through the use of immersive media and experimental filmmaking, her work deals with artistic-philosophical theories on post-anthropocentrism and new materialism. Her work has been screened at multiple national and international festivals, among others the [Ars Electronica Festival](#), [DA Z - Digital Arts Festival Zurich](#), [ADAF](#).

Flavia Mazzanti presents the interactive installation “Neuro Traces” with Immerea OG on 1. and 2. June 2022.

## **Martina Menegon**

© Martina Menegon 2022

### Künstlerin/ Wien

[Martina Menegon](#) ist eine Künstlerin, die vor allem mit interaktiver und erweiterter Realität arbeitet. In ihren Werken schafft Menegon intime und komplexe Assemblagen aus physischen und virtuellen Elementen, die das zeitgenössische Selbst und seine physische Körperlichkeit erforschen. Seit 2020 ist Menegon stellvertretende Direktorin und Kuratorin des [CIVA Festivals](#) für Neue Medienkunst, sowie Leiterin der Extended Reality und Kuratorin der Plattform für immersive Erfahrungen „Area for Virtual Art“ im Auftrag von [sound:frame](#). Außerdem ist sie Senior Artist und Lektorin an der Abteilung für Transmediale Kunst an der [Universität für angewandte Kunst](#) in Wien, wo sie Digitales Design und Virtualität unterrichtet. Ihre Arbeiten wurden international sowohl online als auch AFK ausgestellt. Sie lebt und arbeitet derzeit in Wien, Österreich.

Martina Menegon führt die CIVA-Tour am 2. Juni 2022.

## Artist/ Vienna

[Martina Menegon](#) is an artist working predominantly with interactive and extended reality art. In her works, Menegon creates intimate and complex assemblages of physical and virtual elements that explore the contemporary self and its phygital corporeality. Since 2020, Menegon has been Vice Director and Curator at the [CIVA Festival](#) for New Media Art as well as head of Extended Reality and curator at the platform for immersive experiences "Area for Virtual Art" on behalf of [sound:frame](#). She is also senior artist and lecturer at the department of Transmedia Art at the [University of Applied Arts](#) in Vienna, where she teaches "Digital Design and Virtuality". Her work has been exhibited internationally both online and AFK. She currently lives and works in Vienna, Austria.

Martina Menegon will guide the CIVA Tour on 2 June 2022.

## **Rebecca Merlic**

© Laura Gaar

Künstlerin / Tokio, München, Wien

Rebecca Merlic lebt zwischen Tokio, München und Wien. Sie schloss ihr Studium an der Akademie der Bildenden Künste Wien mit Auszeichnung ab und spezialisierte sich auf analoge und digitale Kunst und Architektur. Ihre Arbeit ist stark beeinflusst von alternativen Gesellschaftsmustern und der Überschreitung sozioökonomischer Konventionen sowie von neuen Formen der künstlerischen und architektonischen Produktion unter Verwendung neuer Technologien.

Während ihres Masterstudiums hatte sie die Möglichkeit, am Atsushi Kitagawara Lab der Tokyo University of the Arts (Geidai) zu studieren. Sie erhielt den Marianne von Willemer Preis 2020 für digitale Medien, ist Stipendiatin der Pixel, Bytes & Film Residency und arbeitet als Universitätsassistentin im Kernteam von Experiment Game Cultures an der Universität für angewandte Kunst in Wien. Ihre interaktive Spielshow „TheCityAsAHouse“ (都市が家になるとき) war auf dem Internationalen Medienkunstfestival CYFEST: COSMOS und CHAOS in St. Petersburg, der Ars Electronica, dem Athens Digital Arts Festival und dem Österreichischen Kulturforum in Tokio zu sehen. Ihre letzte Ausstellung GLITCHBODIES war Teil des CIVA Festivals 2022 im Belvedere21 in Wien.

Rebecca Merlic wird an der CIVA-Tour am 2. Juni 2022 teilnehmen.

## Artist/ Tokyo, Munich, Vienna

Rebecca Merlic lives between Tokyo, Munich, and Vienna. She graduated with distinction at the Academy of Fine Arts and specialized in analog and digital art as well as architecture. Her work is strongly influenced by alternative patterns in society and transgression in socioeconomic conventions as well as new forms of artistic and architectural production employing new technologies. While obtaining her master's, she was able to study at Atsushi Kitagawara Lab at Tokyo University of the Arts (Geidai).

She received the Marianne von Willemer Prize 2020 for digital media; holds the Pixel, Bytes & Film residency and works as a university assistant in the core team of Experiment Game Cultures at the University of Applied Arts. Her interactive game show "TheCityAsAHouse" (都市が家になるとき) was on display at The International Media Art Festival CYFEST: COSMOS and CHAOS in St. Petersburg, Ars Electronica, the Athens Digital Arts Festival, and the Austrian Cultural Forum in Tokyo. Her latest exhibition GLITCHBODIES was part of CIVA Festival 2022 in Belvedere21 in Vienna.

Rebecca Merlic will be part of the CIVA tour on 2 June 2022.

## **Konstantin Mitgutsch**

© Playful Solutions

Spieleentwickler & Forscher/ Wien

[Konstantin Mitgutsch](#) ist Forscher, Autor und Game Designer mit den Schwerpunkten transformative Lernerfahrungen und digitale Spiele. Er ist Gründer der Wiener Game Design Agentur [Playful Solutions](#), die spielerische Erfahrungen mit Sinn für Organisationen und Bildungseinrichtungen entwickelt. Er arbeitete am MIT Game Lab des [Massachusetts Institute of Technology](#) in Boston und war Gastprofessor an der Universität Wien. Mitgutsch ist Lehrbeauftragter an der [Akademie der bildenden Künste Wien](#), im Bereich Experience und Game Design. Weiters schreibt er eine Kolumne für [Der Standard](#) zum Thema Play & Work und zu seinen Veröffentlichungen zählen Bücher wie „Schauplatz Computerspiele“, „Sports Video Games“ und „Lernen durch Enttäuschung“.

Konstantin Mitgutsch nimmt an der Networking Session am 2. Juni 2022 teil.

#### Game Designer & Researcher/ Vienna

Konstantin Mitgutsch is researcher, author and game designer with a focus on transformative learning experiences and games. He is the founder of the Viennese game design agency [Playful Solutions](#) that creates playful experiences with purpose for organizations and educational settings. Mitgutsch worked at MIT Game Lab of the [Massachusetts Institute of Technology](#) in Boston and was Visiting Professor at the University of Vienna. He is lecturer at the [Academy of Fine Arts Vienna](#) for experience and game design. He writes a column for [Der Standard](#) on Play & Work and his publications include books like “Schauplatz Computerspiele”, “Sports Video Games” and „Lernen durch Enttäuschung“.

Konstantin Mitgutsch will take part in the Networking Session on 2 June 2022.

## **Jogi Neufeld**

© SUBOTRON

#### Experte für digitale Spielkultur/ Wien

Jogi Neufeld ist Gründer und Leiter der seit 2004 im [MuseumsQuartier Wien](#) beheimateten Plattform für digitale Spielkultur [SUBOTRON](#). Er organisiert mit seinem Team Veranstaltungsreihen zu Theorie und Praxis von Games, Messen und Festivals. Neufeld kuratiert gamespezifische Inhalte für internationale Institutionen, unterrichtet interaktive Mediengeschichte an Universitäten und Fachhochschulen und ist Producer für [Playful Experiences](#). Er vernetzt neben täglichen Beratungs- und Vermittlungsleistungen die Keyplayer aus Wirtschaft, Wissenschaft, Pädagogik und Kultur untereinander sowie lokale Expertinnen und Experten mit der globalen Community.

Jogi Neufeld ist Teil des Panels beim Kick-Off für den Wettbewerb [Content Vienna](#) am 1. Juni 2022.

#### Expert for digital game culture/ Vienna

Jogi Neufeld is the originator and operator of [SUBOTRON](#), a platform for digital game culture based at [MuseumsQuartier Vienna](#) since 2004. With his team, he organises event series on the theory and practice of games, fairs and festivals. Neufeld curates game-specific content for international institutions, teaches interactive media history at universities and colleges and is producer for [playful experiences](#). In addition to daily consulting and mediation services, he connects key players from business, science, education and culture with each other, and brings local experts in touch with the global community.

Jogi Neufeld is part of the panel at the kick-off for the competition [Content Vienna](#) on 1 June 2022.

## **Pia Reiser**

© Philipp Emberger / FM4

### Filmjournalistin/ Wien

Geboren in Linz und aufgewachsen mit klassischem Hollywood-Kino. Pia Reiser ist Filmjournalistin und beim [ORF-Radio FM4](#) seit 2019 für das Filmressort verantwortlich. Jeden Montag widmet sie sich gemeinsam mit Christian Fuchs in der Sendung [FM4 Filmpodcast](#) der Liebe zur Leinwand, aktuellen Produktionen, popkulturellen und filmhistorischen Themen. Mit Gästen – von Lars Eidinger über Florentina Holzinger zu Stefanie Sargnagel und Ulrich Seidl – finden Gespräche über deren filmische Prägungen, Abneigungen und Vorlieben statt. Pia Reiser lebt und arbeitet in Wien.

Pia Reiser moderiert den FM4-Filmpodcast am 2. Juni 2022 im [Filmcasino](#).

### Film journalist/ Vienna

Born in Linz and brought up watching classic hollywood films. Pia Reiser is a film journalist and has been the head of the film department at [ORF Radio FM4](#) since 2019. Every Monday, together with Christian Fuchs, she dedicates the [FM4 Filmpodcast](#) to her love of the big screen, current productions, pop-cultural and film-historical topics. With guests – from Lars Eidinger to Florentina Holzinger to Stefanie Sargnagel and Ulrich Seidl – she talks about their cinematic influences, dislikes and preferences. Pia Reiser lives and works in Vienna.

Pia Reiser hosts the FM4 Filmpodcast on 2 June 2022 at [Filmcasino](#).

## **Sabine Seymour**

© Anna Rose

### Unternehmerin & Investorin/ Wien

Sabine Seymour ist Unternehmerin, Investorin und Wissenschaftlerin. Sie ist spezialisiert auf Distributed Technologies (dezentrale, mehrteilige Technologien wie Blockchain) und Data for Good (Datenverwendung zum Wohle aller), die einen regenerativen Lebensstil ermöglichen sollen. Seymour setzt sich für die Demokratisierung von Daten ein, um soziale und umweltrelevante Projekte zu finanzieren. Derzeit ist sie Mitglied der Fakultät der [Singularity University Portugal](#). Seymour arbeitet seit Mitte der 1990er Jahre an der Schnittstelle zwischen Körper, Sensorik und Wissenschaft. Sie wurde an der [Parsons School of Design in New York](#) zur ersten Professorin für Fashionable Technology ernannt, ein Begriff, den sie mit ihrem ersten Buch geprägt hat. Das [MAK](#) – Museum für angewandte Kunst Wien hat ihr 2014 eine Ausstellung über ihr Lebenswerk gewidmet.

Sabine Seymour nimmt an der Networking Session am 2. Juni 2022 teil.

### Entrepreneur & Investor/ Vienna

Sabine Seymour is an entrepreneur, investor and author focused on distributed technologies and data for good to achieve a regenerative lifestyle. She advocates the democratisation of data to fund social and environmental impact endeavours. She is currently a [Singularity University Portugal](#) faculty member. Seymour has been working at the intersection of fashion, technology and science since the mid-1990s and became the inaugural professor of Fashionable Technology, a term she coined in her first book, at [Parsons School of Design in New York](#). She was featured for her life's work at the [Museum of Applied Arts](#) in Vienna in 2014.

Seymour will take part in the Networking Session on 2 June 2022.

## **Space Popular**

© Anna Huix



## Kunst-, Design- und Forschungsbüro/ Spanien & London

[Space Popular](#) ist ein multidisziplinäres Design- und Forschungsbüro mit Sitz in Spanien. Geleitet wird es von Lara Lesmes und Fredrik Hellberg, die beide an der [Architectural Association School of Architecture](#) in London ihren Abschluss gemacht haben. Space Popular gestaltet Räume, Objekte und Veranstaltungen sowohl im physischen als auch im virtuellen Raum und legt dabei den Schwerpunkt stets auf die Frage, wie die beiden Bereiche in naher Zukunft miteinander verschmelzen werden.

Das Studio hat Gebäude, Ausstellungen, öffentliche Kunstwerke, Möbelsammlungen und Inneneinrichtungen in Asien und Europa sowie virtuelle Architektur für das immersive Internet realisiert. Zu den Kundinnen und Kollaborateuren gehören nationale Institutionen wie MAXXI - National Museum of 21st Century Art, Rom, Italien; The Swedish Centre for Architecture and Design -ArkDes, Stockholm, Schweden; RIBA - Royal Institute of British Architects, London, UK; National Museum of Modern and Contemporary Art, Seoul, Südkorea. Lesmes und Hellberg verfügen beide seit 2011 über umfangreiche akademische Erfahrung. Derzeit lehren sie an der Daniels, Faculty of Architecture, Landscape and Design, University of Toronto, und an der Fakultät für Architektur und Städtebau an der UCLA, Los Angeles.

In ihrer kommenden Ausstellung im Sir John Soane's Museum in London im Juni 2022 präsentieren Space Popular ihre Forschungen zum Thema "Portal" durch Zeit und Medien hindurch und bieten die Möglichkeit, durch einen Virtual-Reality-Film und eine Installation in andere Welten zu reisen.

Lara Lesmes und Fredrik Hellberg von Space Popular sprechen am 2. Juni 2022.

## Art, Design & Media Studio/ Spain & London

[Space Popular](#) is a multidisciplinary design and research practice based in Spain and London, directed by Lara Lesmes and Fredrik Hellberg, both graduates from the [Architectural Association School of Architecture](#) in London. Space Popular creates spaces, objects and events in both physical and virtual space, concentrating on how the two realms will blend together in the near future. The studio has completed buildings, exhibitions, public artworks, furniture collections, and interiors across Asia and Europe, as well as virtual architecture for the immersive internet. Client and collaborators include national institutions such as [MAXXI - National Museum of 21st Century Art](#), Rome, Italy; [The Swedish Centre for Architecture and Design –ArkDes](#), Stockholm, Sweden; [RIBA - Royal Institute of British Architects](#), London, UK; [National Museum of Modern and Contemporary Art, Seoul](#), South Korea. Lesmes and Hellberg both have extensive academic experience since 2011. Currently they teach at [Daniels, Faculty of Architecture, Landscape and Design, University of Toronto](#), and the faculty for [Architecture and Urban Design at the UCLA](#), Los Angeles.

At their upcoming exhibition at [Sir John Soane's Museum](#) in London in June 2022, Space Popular present their research on 'the portal' through time and across media, providing opportunities to travel to other realms through a virtual reality film and installation.

Lara Lesmes and Fredrik Hellberg of Space Popular will speak on 2 June 2022.

## **Adia Trischler**

© Ina Aydogan

## Moderatorin/ Wien

Adia Trischler, in New York aufgewachsen, lebt derzeit in Wien. Sie ist als Kreativdirektorin, Kuratorin, Kultur- und Modehistorikerin, Journalistin, Moderatorin, Dozentin, Videoregisseurin, Performerin, visuelle Beraterin, gelegentliche Klangkünstlerin und Autorin tätig. Trischler wurde bereits im [Wallpaper](#) Magazin und [Kinfolk Magazin](#) gefeatured. Sie arbeitete kurzzeitig als persönliche Stylistin für die Grammy-Preisträgerin Lauryn Hill und als Modehistorikerin in den Archiven des renommierten Vintage-Ladens [What Comes Around Goes Around](#) in New York.

Ihre Arbeiten als Videoregisseurin wurden im [Centre Pompidou](#) in Paris und im [Winterpalast](#) in St. Petersburg gezeigt. Sie ist Preisträgerin des Preises für „Stylist of the Year“ bei den [Vienna Awards for Fashion and Lifestyle](#). Als Co-Kuratorin von [Series:Black](#) hat sie einen interaktiven sozio-linguistischen Workshop namens „RESOUND“ entwickelt, den sie am [Department of African American Studies](#) der UCLA (als Teil des Symposiums On Blackness in Europe), bei der [National Women's Studies Association](#) Conference in Atlanta, Georgia (USA), und in Wien an der [mdw - Universität für Musik und Darstellende Kunst](#) präsentiert hat.

Sie ist offizielle Sprecherin und Moderatorin der Online-Serie [Vienna Now](#). Zuletzt arbeitete sie als Creative Director für die Eröffnungsshow der [MQ Fashion Week 2020](#) in Zusammenarbeit mit der [Austrian Fashion Association](#) und erschien als Schauspielerin in der Gucci Miniserie [Ouverture Of Something That Never Ended](#) unter der Regie von Gus Van Sant.

Adia Trischler moderiert die Creative Days Vienna.

### Host/ Vienna

Raised in New York and currently based in Vienna, Adia works as a creative director, curator, cultural and fashion historian, journalist, host/ presenter, lecturer, video director, performer, visual consultant, occasional sound artist and writer.

Trischler has been featured in [Wallpaper](#) Magazine and Kinfolk Magazine. She briefly worked as a personal stylist for Grammy Winning artist Lauryn Hill; and as a fashion historian in the archives of the renowned vintage store, What Comes Around Goes Around in New York City. Her video directing work has been shown at [Centre Pompidou](#) in Paris and [The Winter Palace](#) in St. Petersburg. She is a former recipient of the award for “Stylist of the Year” at the Vienna Fashion and Lifestyle Awards.

Trischler has also contributed articles pertaining to the intersection of music and cultural history for radio [FM4](#) and as co-curator of [Series:Black](#) she has developed an interactive socio-linguistic workshop called RESOUND, which she has presented at UCLA's [Department of African American Studies](#) (as part of the symposium, On Blackness in Europe), as well as at the [National Women's Studies Association](#) Conference in Atlanta, Georgia (USA), and in Vienna at the [mdw - Universität für Musik und Darstellende Kunst](#) Wien.

She is an official spokesperson for the Vienna Tourist Board, as well as the host of their online series, Vienna Now. Most recently, she served as creative director for the opening show of the [MQ Fashion Week 2020](#) in collaboration with the [Austrian Fashion Association](#) and appeared as an actress in the Gucci miniseries [Ouverture Of Something That Never Ended](#) directed by Gus Van Sant.

Adia Trischler will be hosting the Creative Days Vienna.

## **Olga Tykhonova**

© Oleh Chubko

### Expertin für Museen & Medientechnologie/ Wien

[Olga Tykhonova](#) ist Leiterin der strategischen Entwicklung bei [MUSEUM BOOSTER](#) und Forschungskuratorin des Projekts [Future Museum](#). Derzeit arbeitet sie auch an dem Projekt [DOORS: Digital Incubator for Museums](#), das mit Unterstützung des Forschungs- und Innovationsprogramms Horizont 2020 der Europäischen Union und des Museum Innovation Barometer durchgeführt wird.

Tykhonova verbindet Forschung und Praxis bei der Entwicklung und Einführung langfristiger institutioneller und multi-konstituenter Programme, die auf die strategische und ökosystemische Weiterentwicklung von Museen abzielen.

Nach ihrer Ausbildung als Kunsthistorikerin ([CUNY](#), NYC) legte sie ihren Forschungsschwerpunkt auf Kunstinstitutionen als Medium sowie auf künstlerische Formen der Wissensproduktion. Sie ist ehemalige Fulbright-Stipendiatin und Edmund S. Muskie Fellow.

Olga Tykhonova nimmt an der Networking Session am 2. Juni 2022 teil.

#### Expert for Museums & Media Technology/ Vienna

Olga [Tykhonova](#) is head of Strategic Development at [MUSEUM BOOSTER](#) and a research curator of the [Future Museum](#) project. Currently she is also working on the [DOORS: Digital Incubator for Museums](#) project, realised with the support of the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme and Museum Innovation Barometer. Tykhonova combines research and hands-on practice when designing and launching long-term institutional and multi-constituent programmes aimed at strategic and ecosystemic advancement of museums.

Trained as an art-historian ([CUNY](#), NYC), her long-term research focuses on art institutions as a medium and artistic forms of knowledge production. She is a former Fulbright scholarship holder and Edmund S. Muskie Fellow.

Olga Tykhonova will take part in the Networking Session on 2 June 2022.

### **Merel van Helsdingen**

© underpromis

#### Gründerin & Geschäftsführerin Nxt Museum/ Amsterdam

Merel van Helsdingen hat im Bereich Marketing und Partnerschaften für Technologie-, Musik- und Unterhaltungsunternehmen in London gearbeitet. Merels Leidenschaft für neue Medien, Film und Musik sowie ihr unternehmerisches Gespür brachten sie 2018 auf die Idee zum [Nxt Museum](#). Sie hat das Museum von Grund auf aufgebaut und war vom Konzept über die Mittelbeschaffung bis hin zum Kontakt mit Kunstschaaffenden federführend. Sie wurde dabei von ihrem Netzwerk aus Beratern unterstützt. Sie hat einen Bachelor-Abschluss in Medien und Kultur und einen Master-Abschluss in Marketing.

Merel van Helsdingen spricht am 2. Juni 2022 und nimmt an der Networking Session teil.

#### Founder & Managing Director Nxt Museum/ Amsterdam

Merel van Helsdingen has worked in marketing & partnerships for tech, music and entertainment companies in London. Merel's passion for new media, film and music, combined with her entrepreneurial flair, inspired the idea for [Nxt Museum](#) in 2018. She built the museum from scratch, leading on all aspects, from the concept to fundraising and artist liaison, with the support of her network of advisers. She holds a bachelor's degree in media and culture and a master's degree in marketing.

Merel van Helsdingen will speak and take part in the Networking Session on 2 June 2022.

### **Sofia Widmann**

© Oleh Chubko

### Expertin für Museen & Medientechnologie/ Wien

Sofia Widmann ist Gründerin von [MUSEUM BOOSTER](#) und hat das Forschungsprojekt [Future Museum](#) initiiert. Future Museum ist ein Forschungsprojekt mit internationalen Forschungspartnerinnen und -partnern, das darauf abzielt, Museen dabei zu unterstützen, innovatives Know-how in ihrer strategischen Planung anzuwenden. Die Future Museum Community bringt Museen und Kulturverantwortliche, Behörden, Innovatorinnen und Anbieter zum Austausch von Ideen und Erfahrungen zusammen.

Der Fokus von Widmann liegt auf neuen Medientechnologien und deren Einfluss auf den Erfolg von Museen. Von 2014 bis 2016 studierte sie diese Zusammenhänge im Rahmen ihres MBA-Studiums an der Modul University Vienna. Sie ist regelmäßig Referentin auf internationalen Konferenzen zu den Themen Visitor Experience, digitale Strategien, Revenue Models und Innovation für den Museumssektor.

Sofia Widmann nimmt an der Networking Session am 2. Juni 2022 teil.

### Expert for Museums & Media Technology/ Vienna

Sofia Widmann founded [MUSEUM BOOSTER](#) and initiated the research project [Future Museum](#). Future Museum, the MUSEUM BOOSTER research project with international research partners, aims at helping museums apply cutting-edge know-how in their strategic planning. The Future Museum community brings together museums and cultural leaders, public authorities, innovators and suppliers in the exchange of ideas, experiences, and benchmarks.

The special focus of Widmann is in new media technology and its influence on success of museums. From 2014 to 2016, she was studying this correlation as part of her MBA studies at Modul University Vienna. She is a regular speaker at international conferences on the topics of visitor experience, digital strategies, new revenue models and innovation for the museum sector.

Sofia Widmann will take part in the Networking Session on 2 June 2022.

## Networking Sessions & Experiences

### Film: AN IMPOSSIBLE PROJECT

© Polyfilm

Regie: Jens Meurer | Ö/D 2020 | 35mm-Film | Originalfassung mit Untertiteln

Insta-Stories, Streaming, Fitness-Apps und E-Books. Der Hype um die fast vollständige Digitalisierung unseres Lebens weicht einer zunehmenden Sehnsucht nach dem Echten und Greifbaren. Digital Detox, Vinyl und analoge Fotografie, Handgeschriebenes und Selbstgemachtes liegen im Trend.

„[AN IMPOSSIBLE PROJECT](#)“ zeigt Menschen, die schon die Wendung zum Analogen suchten, als andere sich noch den Verheißungen der nächsten iPhone-Generation hingaben. Wie der exzentrische, aber sympathische Held des Films, der Wiener Florian „Doc“ Kaps. 2008 riskierte er sein gesamtes Vermögen, um die letzte Polaroid-Fabrik der Welt vor dem Aus zu retten. Ein beherztes Schwimmen gegen den Strom. Doc betreibt heute eine analoge Wunderkammer in Wien.

Der Film „AN IMPOSSIBLE PROJECT“ wird stilecht von der Original-35mm-Kopie am 2. Juni 2022 im [Filmcasino](#) vorgeführt.

Director: Jens Meurer | Ö/D 2020 | 35mm film | Original version with subtitles.

Insta-stories, streaming, fitness apps and e-books. The hype about the almost complete digitalisation of our lives is making way for an increased longing for the real and tangible. Digital detox, vinyl and analogue photography, handwritten and homemade items are in vogue.

„[AN IMPOSSIBLE PROJECT](#)“ shows people who were already looking for a shift to the analogue when others were still indulging in the promises of the next iPhone generation. Like the eccentric but sympathetic hero of the film, the Viennese Florian "Doc" Kaps. In 2008, he risked his entire fortune to save the world's last Polaroid factory from going out of business. A courageous project that brought him to run an analogue cabinet of curiosities in Vienna nowadays.

The film "[AN IMPOSSIBLE PROJECT](#)" will be screened from the original 35mm copy at the Filmcasino on 2 June 2022.

## FM4 Filmpodcast

Logo FM4 Filmpodcast: (c) ORF Radio FM4

Mit Christian Fuchs, Pia Reiser & Florian Kaps

Der wöchentliche [FM4 Filmpodcast](#) ist ein Tauchgang in die Tiefen und Untiefen des (FM4)-Filmuniversums. Christian Fuchs, Philipp Emberger und Pia Reiser unterhalten sich über aktuelle Filme, Superheldencapes, jump scares und jump cuts. Oscars und Oscar Isaac. Und über ihre Liebe zum Kino und zur Leinwand. Regelmäßig kommen auch Gäste ins Studio, um über ihre filmischen Vorlieben (und Abneigungen) und ihre Arbeit zu sprechen. Dann schimpft schonmal Stefan Ruzowitzky über „Le Mepri“, schwärmt Evi Romen von Francois Truffaut und Lars Eidinger erzählt, wie ihm „Der weiße Hai“ die Freude am Schwimmen im Meer verdorben hat. Der FM4 Filmpodcast läuft jeden Montag um Mitternacht auf FM4, ist für sieben Tage nach Ausstrahlung im FM4 Player auf [fm4.orf.at](#) verfügbar und überall, wo es Podcasts gibt.

Eine Folge des FM4 Filmpodcasts wird am 2. Juni 2022 nach dem Screening des Films "[AN IMPOSSIBLE PROJECT](#)" live im [Filmcasino](#) aufgezeichnet.

With Christian Fuchs, Pia Reiser & Florian Kaps

The weekly [FM4 film podcast](#) is a dive into the depths and shallows of the (FM4) film universe. Christian Fuchs, Philipp Emberger and Pia Reiser talk about current films, superhero capes, jump scares and jump cuts. Oscars and Oscar Isaac. And about their love for cinema and the screen. Guests also regularly come to the studio to talk about their cinematic likes (and dislikes) and their work. Sometimes Stefan Ruzowitzky rants about "Le Mephisto", Evi Romen is enthusiastic about Francois Truffaut and Lars Eidinger tells how "Jaws" spoiled his joy of swimming in the sea. The FM4 Filmpodcast airs every Monday midnight on FM4, is available for seven days after broadcast in the FM4 Player on [fm4.orf.at](http://fm4.orf.at) and everywhere, where you can find podcasts.

One episode of the FM4 Podcast will be recorded live at [Filmcasino](#) on 2 June 2022 after the screening of the film "[AN IMPOSSIBLE PROJECT](#)".

## CIVA-Tour

Foto © Theresa Wey

### Embodied Structures

Im Rahmen der CIVA-Tour wird aus einem neuem Blickwinkel auf die zweite Edition des Wiener Medienkunstfestivals geschaut. Unter dem Titel „Embodied Structures“ widmete sich [CIVA](#) im Februar 2022 dem Körper und seinen vielfältigen und sich ständig verändernden Identitäten. Unter Beteiligung von Künstlerinnen und Forschern vielfältiger Wirkungsfelder bot das Festival ein Forum, das den Körper als politisches Feld zwischen dem Analogen und dem Digitalen begriff und eine Diskussion darüber eröffnete, wie und ob „verinnerlichte Strukturen“, „verlernt“, werden können und müssen.

Im Zuge der Tour treffen die Teilnehmenden auf Künstlerinnen und Experten aus dem CIVA-Programm 2022, die nochmals tiefere Einblicke in ihre Arbeiten geben und diese in Bezug zum Thema „Culture & Technology“ setzen. Die CIVA-Kuratorinnen Eva Fischer, Martina Menegon und Djamila Grandits führen gemeinsam an drei verschiedenen Stationen:

An Tourstop berichtet Künstler Cristian Anutoiu (they/them) etwas über die Produktion „phygitalen“ und skulpturalen Arbeit "[COME FEEL MY SKINS](#)", die mit Hilfe eines [KUKA-Roboters](#) umgesetzt wurde. Es werden Einblicke in die künstlerische Arbeit und der KUKA-Roboter in Aktion gezeigt.

Der zweite Tourstop führt zum Masterstudiengang "Experimental Game Cultures" der [Universität für Angewandte Kunst](#), wo Studiengangsleiterin Margarete Jahrmann einen Einblick in ihr Programm und die Kollaboration mit CIVA gibt. Außerdem spricht die Universitätsassistentin des Studiengangs und Künstlerin Rebecca Merlic über ihre Arbeit "[GLITCHBODIES](#)", die ebenfalls im Rahmen der CIVA-Ausstellung im [Belvedere21](#) zu sehen war.

Zum Abschluss führt die Tour zurück in die Zentrale der Creative Days Vienna in das Volkskundemuseum, wo die Filmemacherin Cosima Terrasse (Group Laokoon) über ihre im Rahmen der Ausstellung gezeigte Arbeit "[MADE TO MEASURE](#)". So bekommen die Gäste von ihr einen Eindruck über die Datenspuren, die sie selbst tagtäglich im Netz hinterlassen.

Die CIVA-Tour findet am 2. Juni 2022 statt.  
Begrenzte Teilnahmezahl!

### Embodied Structures

As part of the CIVA tour, a new perspective of the second edition of the Viennese media art festival will be taken. Under the title "Embodied Structures", [CIVA](#) 2022 was dedicated to the body and its diverse and constantly changing identities. With the participation of artists and researchers from diverse fields of activity, the festival offered a forum that conceived the body as a political field between the analog and the digital and opened a discussion on how and whether "internalized structures" can and must be "unlearned."

In the course of the tour, participants will meet artists and experts from the CIVA Program 2022, who will once again give insights into their works and reflect on them in relation to the focus Culture & Technology. The CIVA curators Eva Fischer, Martina Menegon and Djamila Grandits will lead to three different stops:

At tour stop one artist Cristian Anutoiu (they/them) gives insight into the production of their phygital and sculptural work "[COME FEEL MY SKINS](#)", which was realised with the help of a [KUKA robot](#). Tour participants will learn more about the artistic work and experience the KUKA robot in action.

The second tour stop is the master's program "Experimental Game Cultures" of the [University of Applied Arts](#), where the head of the program Margarete Jahrmann gives an insight into her programme and the collaboration with CIVA. In addition, the university assistant of the programme and artist Rebecca Merlic will talk about her work "[GLITCHBODIES](#)", which was also shown as part of the CIVA exhibition at [Belvedere21](#).

As the final stop of the tour, the participants will head back to the Creative Days Vienna's headquarters at the Volkskundemuseum and talk to filmmaker Cosima Terrasse (Group Laokoon) about her work "[MADE TO MEASURE](#)", which was shown as part of the exhibition, and get an impression from her about the data traces we ourselves leave behind on the web every day.

The CIVA Tour will take place on 2 June 2022.

Limited participation!

## **Content Vienna Kick-off & Showcase**

© seite zwei

### Wettbewerb im Digitalbereich

Mit dem [Wettbewerb Content Vienna](#) fördert die Wirtschaftsagentur Wien Medien- und Kreativschaffende im Digitalbereich bei der Produktion und Weiterentwicklung ihrer Projekte. 2022 werden fünfmal 10.000 Euro Produktionsunterstützung an kreative, digitale Projekte in Entwicklung vergeben – von Games über Virtual Reality bis zu Animation.

Beim Kick-off am 1. Juni wird der Wettbewerb samt dem diesjährigen Sonderpreis zum Thema Interactive Heritage gestartet und präsentiert. Unter dem Titel „Using Bits Not Atoms“ diskutieren Expertinnen und Experten über die Zukunft digitaler Welten an der Schnittstelle Kultur und Technologie.

Ein Showcase macht außerdem am 1. und 2. Juni Gewinnerprojekte von Content Vienna erlebbar: die VR-Experiences [Neuro-Traces](#) und Sherlock Holmes von vrisch.

### Competition in the Digital Sector

With the [competition Content Vienna](#), the Vienna Business Agency supports media and creative professionals in the digital sector in the production and further development of their projects. In 2022, five production grants of 10,000 euros each will be awarded to creative, digital projects in development – from games to virtual reality to animation.

At the kick-off on 1 June, the competition will be launched and presented along with this year's special prize on the topic of Interactive Heritage. Under the title "Using Bits Not Atoms", experts will discuss the future of digital worlds at the interface of culture and technology.

A showcase on 1 and 2 June will allow visitors to explore winning projects of Content Vienna: the VR experiences [Neuro-Traces](#) and Sherlock Holmes by vrisch.

## **Neuro-Traces**

© Neuro Traces

### Interaktive Installation



[Neuro-Traces](#) ist ein künstlerisch-technologisches Forschungsprojekt und eine Installation, die sich mit dem Design eines individualisierten, virtuellen Raumes beschäftigt, welcher auf das Wohlbefinden der Besuchenden reagiert. Das Projekt nimmt die Form einer interaktiven Installation an, die sowohl BCI (Brain Computer Interface) als auch VR kombiniert. Die Installation bietet den Besuchenden ein völlig individuelles und immersives Erlebnis, bei dem die virtuelle Konfiguration auf das positive Gefühl des Wohlbefindens der Besuchenden reagiert. Ein EEG (Elektroenzephalogramm) wird verwendet, um die elektrische Aktivität in den kortikalen Bereichen des Gehirns aufzuzeichnen. Es wird sich hierbei auf Messungen konzentriert, welche auf dem Valence-Arousal-Emotionsmodell basieren. Ziel ist es, ein Gleichgewicht zwischen der abstrakten, virtuellen Formation und dem Wohlbefinden der Person zu finden. Alle Prozesse finden in Echtzeit statt.

Neuro-Traces von Manuel Bonell, Flavia Mazzanti, Michael Bonell, Imani Rameses wurde 2020 mit der [Content Vienna Produktionsunterstützung](#) inklusive Frauen-Bonus prämiert.

Die interaktive Installation ist für das Publikum der Creative Days Vienna in der Zentrale, dem [Volkskundemuseum Wien](#) (Laudongasse 15-19, 1080 Wien) aufgebaut und kann dort erlebt werden.

### Interactive Installation

[Neuro-Traces](#) is an artistic-technological research project and installation, focusing on a customised virtual spatial design based on individuals' sensations of well-being. The project is realised in the form of an interactive installation combining both: BCI (Brain Computer Interface) and VR. The installation offers the visitor a completely individual and immersive experience, where the virtual configuration reacts to the positive feelings of the visitor's well-being. An EEG is used to record electrical activity in the cortical areas of the brain, focusing on measurements based on the Valence-Arousal model of emotion. The aim is to find an equilibrium between the abstract virtual formation and the affective sensation of the person's well-being. All processes take place in real time.

Neuro-Traces Of Manuel Bonell, Flavia Mazzanti, Michael Bonell, Imani Rameses was awarded the [Content Vienna production grant](#) including the women's bonus in 2020.

The interactive installation will be set up for the Creative Days Vienna audience, at the festival's headquarters – at [Volkskundemuseum Vienna](#) (Laudongasse 15-19, 1080 Wien)

## **A Sherlock Holmes VR Adventure - The Case of the Hung Parliament**

© plastic studio Barcelona

### Virtual-Reality-Experience

Ein Verbrechen wurde begangen und es liegt an dir, es aufzuklären! In diesem neuen Virtual-Reality-Erlebnis "Sherlock Holmes VR: The Case of the Hung Parliament" können die Spielenden den Tatort Schulter an Schulter mit Dr. Watson akribisch nach Hinweisen durchsuchen. Es kann allein oder mit Freundinnen und Freunden gespielt werden, um ein unvergessliches Detektiv-Abenteuer zu erleben. Können die Spielenden den rätselhaften Fall noch rechtzeitig lösen? Können ihre Freundinnen und Freunde dabei helfen? Und wo ist Sherlock überhaupt? Die Antworten sind alles andere als einfach.

A Sherlock Holmes VR Adventure von [vrisch multimediamproduction GmbH](#) wurde 2021 mit der [Content Vienna Produktionsunterstützung](#) inklusive Frauen-Bonus und dem Sonderpreis Content Vienna Connecting: South by Southwest prämiert.

Das Virtual-Reality-Experience ist für das Publikum der Creative Days Vienna aufgebaut und kann erlebt werden.

### Virtual Reality Experience

A crime has been committed and it's up to the player to help solve it, from the inside out! This new virtual reality experience, "Sherlock Holmes VR: The Case of the Hung Parliament", will have the player meticulously scouring

the crime scene for clues shoulder-to-shoulder with Dr. Watson himself. It can be played alone or with friends friends to make this an unforgettable social sleuthing experience. Will the baffling case be solved in time? Can player call on his/her friends for help? And where is Sherlock anyway? The answers are far from elementary.

A [Sherlock Holmes](#) VR Adventure Of [vrisch multimediaproduction GmbH](#) was awarded the [Content Vienna production grant](#) including the women's bonus and the special prize Content Vienna Connecting: South by Southwest in 2021.

The virtual reality experience will be set up for the Creative Days Vienna audience to experience.

## Networking Session

© Wirtschaftsagentur Wien / TIRZA Photography

### One-to-one Networking-Sessions mit den teilnehmenden Kreativen, Expertinnen und Experten

In der Networking-Session sind ausgewählte Kreativschaffende, Expertinnen und Experten eingeladen, sich gegenseitig kennenzulernen. In 20 minütigen Kennenlern-Gesprächen werden unterschiedliche Expertisen an der Schnittstelle von Kultur & Technologie ausgetauscht.

Mit: Paul Feigelfeld, Eva Fischer, Daniela Gandorfer, Dan Koerner, Veronika Liebl, Tina Lorenz, Konstantin Mitgutsch, Ute Ploier, Sabine Seymour, Merel Van Helsdingen , Sofia Widmann & Olga Tykhonova u.v.a.

Die Networking-Session findet am 2. Juni 2022 statt.

### Networking sessions with other creatives and experts

In the networking session, selected creatives and experts are invited to get to know each other. In 20-minute face to face meetings, different perspectives on the intersection of culture and technology will be shared and discussed.

With: Paul Feigelfeld, Eva Fischer, Daniela Gandorfer, Dan Koerner, Veronika Liebl, Tina Lorenz, Konstantin Mitgutsch, Ute Ploier, Sabine Seymour, Merel Van Helsdingen , Sofia Widmann & Olga Tykhonova, ...

The Networking session will take place on 2 June 2022.

## Tour: How Museums Bring Digital to Life

© Ouriel Morgensztern / Belvedere, Wien

### MAK LAB APP & MAK-Guide

So unterschiedlich die Geschichten sind, die in der Museumslandschaft erzählt werden, alle Institutionen stehen vor der spannenden Herausforderung, ihre Exponate und Inhalte digital zugänglich zu machen. In der „Museums Bring Digital to Life-Tour“, geführt von Sofia Widmann und Olga Tykhonova ([Museum Booster](#)), werden zwei traditionsreiche Wiener Kunstinstitutionen besucht. Das [MAK](#) öffnet seine Pforten, um – begleitet von Kuratorin Janina Falkner – via digitaler [MAK LAB APP](#) und [MAK-Guide](#) Einblicke in die Sammlung zu geben.

Danach geht es weiter ins [Obere Belvedere](#), um von wirtschaftlichen Geschäftsführer Wolfgang Bergmann und Jürgen Pölzl von [arteq](#) mehr über die Möglichkeiten neuer digitaler Vermittlungsmodelle im Bereich NFT zu erfahren, die das Belvedere als eines der ersten Museen weltweit mit Gustav Klimts Kuss erfolgreich eingesetzt hat.

Die [MAK LAB APP](#) vermittelt essentielle Themen für die Zukunftsgestaltung. Mit spielerischen Ansätzen ergänzt sie den Parcours des [MAK DESIGN LAB](#). Der App-Bereich [DIGITAL LIFE LITERACY](#) vermittelt grundlegende Begriffe für die Zukunftsgestaltung der Digitalen Moderne und des Klimawandels. Durch die digitalen [DESIGN](#)

[LAB PFADE](#) können spezielle Touren zu verschiedenen Themen eigenständig verfolgt werden. Der digitale MAK-Guide erzählt die Geschichten von 100 ausgewählten Objekten. Neben Hintergründen zu ihrer historischen und sozialpolitischen Geschichte, vermittelt er Fragen der Typologie, zu Materialien und Sammelleidenschaften, künstlerischen Interventionen und Konzepten. Ergänzend zum regulären Tourangebot bietet der [MAK-Guide](#) in speziellen Themenrundgängen außergewöhnliche Perspektiven auf das [MAK](#).

Hochauflösende Detailaufnahmen der Sammlungsobjekte runden die Audioebene mit faszinierenden visuellen Zugängen ab. Kuratorin Janina Falkner wird uns bei diesem digital erweiterten Museumserlebnis im [MAK](#) begleiten.

Gestaltet und programmiert wurden der MAK-Guide und die mehrfach preisgekrönte MAK LAB APP vom [Design Studio LWZ](#) mit Huangart. Der Guide kann kostenlos und ohne Download am eigenen Smartphone unter [guide.MAK.at](#) aufgerufen werden. Die MAK-Lab APP ist via [lab.mak.at](#) von jedem Smartphone aus zugänglich.

The Kiss NFT – ein erfolgreicher erster Schritt ins Metaverse für das Belvedere

Die Österreichische Galerie [Belvedere](#) hat als eine der ersten Museen weltweit mit dem „The Kiss NFT“ einen erfolgreichen Schritt ins Metaverse gesetzt. „Der Kuss“ von Gustav Klimt – eine Ikone der romantischen Liebe und Herzstück der Sammlung des Belvedere – wurde zum Valentinstag als einzigartiges NFT-Projekt präsentiert.

Eine hochaufgelöste digitale Kopie wurde in einem 100×100-Raster aufgeteilt und so entstanden 10.000 unverwechselbare Einzelteile, die als non-fungible tokens, kurz NFTs, angeboten werden. Die Besonderheit dabei: Alle Käuferinnen und Käufer können auf ihrem NFT eine digitale Liebeserklärung eintragen. Das Projekt sorgte für enorme internationale Aufmerksamkeit und Nachfrage. Die Vermarktung und Vernetzung mit der Crypto-Community auf den internationalen Märkten ist nun voll angelaufen und zeigt großes Potential für die Weiterentwicklung des Museums in den digitalen Raum.

Wolfgang Bergmann, der wirtschaftliche Geschäftsführer des Belvedere und Jürgen Pölzl vom Umsetzungspartner Digital First / [Arteq](#) geben Einblicke in die Hintergründe und Herausforderungen des Einstiegs in die NFT-Welt und diskutieren mit den Teilnehmerinnen und Teilnehmern über das hochaktuelle Thema. Der Talk findet im Oktogon im [Oberen Belvedere](#) in unmittelbarer Nähe zum Original von Gustav Klimt statt.

Nähere Informationen zum Projekt: [thekiss.art](#) und [belvedere.at/nft](#)

Der [MAK-Guide](#) wie auch die [MAK LAB APP](#) können kostenlos und ohne Download am eigenen Smartphone unter [guide.MAK.at](#) bzw. [lab.mak.at](#) aufgerufen werden.

Die Tour findet am 2. Juni 2022 statt:

10 Uhr: Treffpunkt vor dem Museumseingang [MAK](#) mit den Tourguides Sofia Widmann und Olga Tykhonova  
11 Uhr: Führung durch das MAK mit Janine Falkner

11:30 Uhr: Treffpunkt vor dem Museumseingang Oberes Belvedere

11:30 Uhr: Vorstellung des „The Kiss NFT“-Projekts durch den wirtschaftlichen Geschäftsführer des Belvedere, Wolfgang Bergmann und Jürgen Pölzl / Arteq

12–12.30 Uhr: Q&A und Diskussion mit den Teilnehmenden

### MAK LAB APP & MAK Guide

As different as the stories told in the museum landscape are, all institutions face the same exciting challenge of making their exhibits and content digitally accessible. In the “Museums Bring Digital to Life tour”, guided by Sofia Widmann and Olga Tykhonova ([Museum Booster](#)), two traditional Viennese art institutions will be visited. The [MAK](#) opens its doors to give an insight into the collection, guided by curator Janina Falkner via [digital app](#) and [guide](#). Afterwards, the [Upper Belvedere](#) opens its door and give insight into the possibilities of new digital mediation models in the field of NFT from Economic Managing Director Wolfgang Bergmann and Jürgen Pölzl

from [arteq](#). Belvedere was one of the first museums in the world to apply the NFT technology successfully to Gustav Klimt's "The Kiss".

The [MAK LAB APP](#) conveys essential topics for shaping the future. With playful approaches it complements the course of the [MAK DESIGN LAB](#). The app area [DIGITAL LIFE LITERACY](#) conveys basic concepts for shaping the future of digital modernity and climate change. Through the digital [DESIGN LAB PATHS](#), special tours on various topics can be followed independently. The digital [MAK guide](#) tells the stories of 100 selected objects. In addition to information on their historical and socio-political background, it asks questions on typology, materials and collecting passions, artistic interventions and concepts. Complementing the MAK's regular tour offerings the MAK Guide offers unusual perspectives on the [MAK](#) in special themed tours. High-resolution detail recordings of the collection objects round off the audio level with fascinating visual access. Curator Janina Falkner will guide through this digitally extended museum experience at [MAK](#).

The [MAK Guide](#) and the multiple award-winning [MAK LAB APP](#) were designed and programmed by [Design Studio LWZ](#) with Huangart. The guide can be accessed free of charge and without download on one's own smartphone at [guide.MAK.at](#) and the MAK LAB APP via [lab.mak.at](#).

The Kiss NFT – a successful first step into the metaverse for the Belvedere

[The Belvedere Museum](#) Vienna was one of the first museums worldwide to take a successful step into the metaverse with "[The Kiss NFT](#)". "The Kiss" by Gustav Klimt – an icon of romantic love and the centrepiece of the Belvedere's collection – was presented as a unique NFT project for Valentine's Day. A high-resolution digital copy was divided into a 100×100 grid, creating 10,000 distinctive individual pieces that are offered as non-fungible tokens, or NFTs. The special feature here is that all buyers can inscribe a digital declaration of love on their NFT. The project generated enormous international attention and demand. Marketing and networking with the crypto community in international markets is now in full swing, showing great potential for the museum's further development into the digital space.

Wolfgang Bergmann, the economic managing director of the Belvedere and Jürgen Pölzl from Digital First / [Arteq](#) as implementation partner will provide insights into the background and challenges of entering the NFT world and discuss the highly topical issue with the participants. The talk will take place in the Oktogon at the [Upper Belvedere](#) in close proximity to the original The Kiss by Gustav Klimt.

More information on the project: [thekiss.art](#) and [belvedere.at/nft](#)

The [MAK guide](#) as well as the [LAB APP](#) can be accessed free of charge and without download on your own smartphone at [guide.MAK.at](#) and [lab.mak.at](#) respectively.

The tour will take place on 2 June 2022:

10 am: meeting point in front of the [MAK](#) museum entrance with the tour guides Sofia Widmann and Olga Tykhonova.

10–11 am: guided tour through the MAK with Janine Falkner

11:30 am: meeting point in front of the museum entrance Upper Belvedere

11:30 am: presentation of "The Kiss NFT"-project by the economic director of the Belvedere, Wolfgang Bergmann, and Jürgen Pölzl / Arteq

12 noon–12:30 noon: Q&A and discussion with the participants

## Workshop: Processing

Ausstellungsansichten Wolfgang Tillmans. Schall ist flüssig. 2021–2022

Photo: Georg Petermichl, © mumok

Courtesy of Galerie Buchholz, Maureen Paley, London, David Zwirner, New York

### Fluidsimulationen mit Processing im mumok – anhand der Ausstellung „Wolfgang Tillmans. Schall ist flüssig.“

Unsere Welt ist oft nicht klar fassbar, sie ist abstrakt, divers und mitunter schwer zu fassen. In dieser Komplexität kann es ebenso schwer sein, reflektiert Position zu beziehen. Im Creative Learning-Team des [mumok](#) wird an diesem neuralgischen Punkt angesetzt. Mit zeitgemäßen Angeboten aus den verschiedenen künstlerischen und wissenschaftlichen Disziplinen bietet das Team den Teilnehmenden Einblicke in die Kulturgeschichte, um zu erkennen, wie die Welt geformt wurde und wie das Damals Einfluss auf das Heute hat.

Anhand der aktuellen Wolfgang Tillmans Ausstellung „[Schall ist flüssig](#)“ wird im Workshop ein inhaltlicher Bogen von Tillmans frühen Porträts bis zu seinen Arbeiten aus den „Silver“- und „Freischwimmer“-Zyklen, die an die grundlegende Bedeutung des Wortes „Photographie“ anknüpfen, geschlagen: dem Malen mit Licht. Der Workshop verknüpft den Vorgang des fotografischen Prozesses mit der kreativen Erstellung selbstprogrammierter Fluidsimulationen. Mithilfe der Java-basierten Programmiersprache Processing wird im Workshop das Reale erfasst und das Abstrakte erschaffen.

Mit: Benedikt Hochwartner (Kurator Kreatives Lernen)

Der Workshop im mumok findet am 2. Juni 2022 von 10 bis 12 Uhr statt. Limitierte Plätze.

### Fluid simulations with Processing at the mumok - based on the exhibition Wolfgang Tillmans. *Sound is Liquid*.

Our surrounding world is abstract, diverse, and more often than not complicated to comprehend. In this complexity, it can be just as difficult to find one's place. The Creative Learning team at [mumok](#), addresses this neuralgic point, or rather this “blank space.” With various contemporary perspectives from the different artistic and scientific disciplines, the team offers participants insights into cultural history to recognize how the world was shaped and how the past influences the present. Through innovative combinations of diverse pedagogical and transdisciplinary approaches, our visitors become agents of their own learning and creative expression.

Based on the current Wolfgang Tillmans exhibition "[Schall ist flüssig](#)" (Sound is Liquid), the workshop spans an arc from Tillmans' early portraits to his works from the “Silver” and “Freischwimmer” cycles, which link to the fundamental meaning of the word “photography”: painting with light. The workshop links the photographic process with the creative creation of self-programmed fluid simulations. Using the Java-based programming language Processing, the real will be captured and the abstract created.

With: Benedikt Hochwartner (Curator Creative Learning)

The workshop at mumok will take place on 2 June 2022, 10-12 am. Limited number of participants

