

Kontakt Daten:

Thomas Hawranke

Rosenstraße 27

50678 Köln

mobil: 0177 7173192

mail: thomas@thomashawranke.com

www.thomashawranke.com

www.paidia-institute.org

www.susigames.com

Thomas Hawranke, geboren am 15. Juli 1977 in Bergisch Gladbach.
Lebt und arbeitet in Köln.

Ausbildung & Studium

- 2013 - 2018 **Ph.D. Medienkunst**, Bauhaus-Universität Weimar
Titel: [*Modding. Künstlerische Forschung in Computerspielen.*](#)
Mentoren: Dr. Alexander Knorr (Theorie), Dr. Margarete Jahrmann (Praxis)
Schriftlicher Teil: magna cum laude (Höchstnote); Praktischer Teil: magna cum laude (Höchstnote), Gesamtnote: Magna Cum Laude
- 2004 - 2009 **Diplom Audiovisuelle Medien**, Kunsthochschule für Medien Köln
Abschlussarbeit: *The Leak* (Installation)
- 1999 – 2002 **Mediengestalter für Bild und Ton**, IHK Köln.
Schwerpunkt: Räumliche Projektion und 3D Animation (Musion GmbH).

Künstlergruppen

- 2009 Gründung von **Paidia Institute e.V.**, mit dem Themenschwerpunkt Kunst und Wissenschaft. Beteiligung an internationalen Vorträgen und Ausstellungen, sowie Durchführung verschiedener Workshops.
- 2005 Beitritt der Künstlergruppe **susigames** mit Teilnahme an internationalen Ausstellungen. Stipendium „Künstlerische Forschung im Bereich Computerspiele“, Institut für Bildmedien, ZKM, Karlsruhe.

Freiberufliche Tätigkeit

- 2002 - 2006 **Art-Direktion, Compositing, 3D-Animation**, Blickfang GmbH, Köln.
- 2004 - 2008 **Creative-Director**, Blanx Animation, Köln.
Kunden: Arte, BBDO, facts and fiction, Grey Advertising Germany, Daimler Chrysler, Deutsche Telekom, Disney Channel, Meiré & Meiré, Nickelodeon, Nike, RTL, Sony Professional, SuperRTL, Tof Intermedia, Uniplan, VOX.
- 2010 – 2011 **Künstlerassistentz Atelier Thomas Scheibitz**, Berlin.

Akademische Tätigkeiten

- Seit 2019 **Künstlerisch-wissenschaftlicher Mitarbeiter Transmedialer Raum, Installation, Sound (PostDoc)**. Kunsthochschule für Medien Köln, Bereich Kunst, Profs. Hörner/Antlfinger.
- 2013 - 2018 **Künstlerisch-wissenschaftlicher Mitarbeiter Transmedialer Raum, Installation, Sound**. Kunsthochschule für Medien Köln, Bereich Kunst, Profs. Hörner/Antlfinger.

2015 - 2017 **Gastdozent für künstlerisches Gestalten**, Institut für Wirtschaftsinformatik, Human Computer Interaction (HCI), Universität Siegen, Professur Wulf.

2011 – 2012 **Künstlerisch-wissenschaftlicher Mitarbeiter Experimentelles 3D und Interaktion**. Kunsthochschule für Medien Köln, Bereich Kunst. Prof. Zilvinas Lilas.

Seit 2011 Verschiedene theoretisch-praktische **Lehraufträge** an der Universität zu Köln (Theater- und Kulturwissenschaftliches Institut), der Bauhaus-Universität Weimar (Gestaltung Medialer Umgebungen) und der Universität Siegen (Human-Computer-Interaction).

Gremienarbeit (KHM)

Mitglied des **Promotionsausschusses** (seit 2014), Vertreter in der Kommission **Planung & Finanzen** (seit 2017), **Feststellungskommissionen Diplom1** (2018), Postgraduales Studium in den Bereichen Kunst, Ex-Media & Literarisches Schreiben (2016, 2017), Mitarbeit in verschiedenen Arbeitsgruppen, wie **AG Technik**, **AG Web** und **AG Qualifizierung** (2015 – 2019).

Stipendien und Preise

Gastkünstler, Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM), Institut für Bildmedien, Karlsruhe (2005 – 2009).

Stipendium „Künstlerische Forschung im Bereich Computerspiele“ (ZKM), Institut für Bildmedien, Karlsruhe (2005 – 2009).

1. Platz: „Best Direction“ Corti Cortissimi Section, Salento Finibus Terrae International Short Film Festival, Italien (2008).

2. Platz (Jury), Panoptisches Prinzip, Chaos Computer Club (CCC), Köln (2007).

Vorträge

Dreamin in the witch house, Architectonics of Game Worlds – On Aesthetics and Mechanics, Spaces and Places, Rhythms and Philosophies, DFG-Workshop, Universität Köln, 2019.

Installieren & Zeigen, Computerspiele zwischen Kunst und Kommerz - Tagung zum Qualitätsdiskurs der deutschen Game Studies, Köln, 2018.

Podiumsdiskussion Spiel / Kunst, Museum für angewandte Kunst (MAKK), Köln, 2017.

Player-designed Narratives – In-game movie-making as artistic research practice, Display, Disruption, Disorder, International Symposium, Luzern, 2017.

Ecologies of Modding, Bauhaus-Universität, Weimar, 2017

The Grand Ape Town, Vortragsreihe MM|VR, Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle, 2017.

Reenact Animals - Grand Ape Town, Reenactment & Storytelling, Institut für Medienkultur und Theater, Universität Köln, 2016.

Artistic Research in Video Games, Participative Practices in Games – Methodological Challenges, Universität Köln, 2016.

Bestialische Ornamente - Von Kill-Animationen und der Wildheit der Skripte in digitalen Weiten, Wilde Bestien. Bilder tierischer Aggression, Gewalt und

Brutalität, Kunstgeschichtliches Seminar, Universität Hamburg (zusammen mit Dr. Pablo Abend), 2016.

Artist Keynote: Artistic Research in Video Games, Playing with Worlds. Worlds of Play, a.r.t.e.s. Graduate School for the Humanities, Köln, 2016.

Swapping als subkulturelle Intervention, Theater- und Kulturwissenschaftliches Institut, Universität Köln, bei Dr. Christiane König, 2015.

Injizieren, Vertauschen, Verweigern – Inbesitznahme von Computerspielräumen, Gastvortrag Kunsthochschule für Medien Köln, 2015.

Nicht-Narratives-Erkunden, Playful Participation. Experimentelle und künstlerische Strategien der interaktiven Teilhabe, Universität zu Köln, 2014.

From skinpack to raising a weapon, STAGE#03 – Playing Gender, Universität Köln, 2014.

Das künstlerische Labor, Migrating Art Academies, Dislocations, Sardinien, 2014.

Kunst und Computerspiel, Next-Level-Conference, Dortmund, 2013.

Künstlerische Strategien im Computerspiel, PlayCGN, Köln, 2013.

Künstlerisches Modifizieren im Computerspiel, Summer Institute Cologne - Techniques of Imagination - Theater- und Kulturwissenschaften, Universität Köln, 2013.

Re-Playable, mit Paidia Institute e.V., University of Hull, 2013.

Cracks, hacks, activism - Programmatiken und Taktiken künstlerischer Intervention in Computer-Games und im Internet, Theater- und Kulturwissenschaftliches Institut, Universität Köln, 2012.

Minen, künstlerische Strategien mit mobilen Endgeräten, Hyperkulte09, mobiles – you are now here, Leuphana Universität, Lüneburg, 2010.

Spiel als Installation, Play It, Kunstklub, Staatsgalerie Stuttgart, 2009.

Text-, Bild-, und Katalogbeiträge

Dreaming in the Witch House (2020), in Architectonics of Game Worlds, Bonner, Marc (Hrsg), Heidelberg University Publishers (HeiUP).

We have won this battle :) - Modding and Swapping as a Utopian Video Game Practice (im Herausgeber-Lektorat 2019), in: Utopie (AT), Beil, Benjamin; Freiermud, Gundolf, Transcript: Bielefeld.

Intrinsic Research – a practice-based approach to modding. (2019), in: Playful Participatory Practices, Springer: Wien/New York (im Herausgeber-Lektorat).

Modding – Künstlerische Forschung in Computerspielen (2018), Bauhaus-Universität Weimar (Monographie).

OoB. (2017), in: Jahresprogramm 2018, NRW-Kultursekretariat, Wuppertal.

Ragdolls, Grand Ape Town & Tiger PHASED (2017), in: Im Spielrausch. Streifzüge durch die Welten des Theaters und des Computerspiels, Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt.

Grand Ape Town 1.5. (2017), in: Journal der Kunsthochschule für Medien Köln (No. 8), Verlag der Kunsthochschule für Medien Köln.

Paidia Laboratory: feedback (2017), in: New Gameplay, Nam June Paik Art Center: Gyeonggi-do.

Grand Ape Town (2016), Animal Lovers, Verlag neue Gesellschaft für bildende Kunst: Berlin.

Mic Spamming (2016), in: off topic: schreien/schweigen, Verlag der Kunsthochschule für Medien: Köln.

27. August 2015 (2016), in: off topic: schreien/schweigen, Verlag der Kunsthochschule für Medien: Köln (mit Wiebke Elzel).

Deep Hanging Out mit dem vermeintlich Wilden. Tier-Mensch-Beziehungen im Computerspiel (2016), in: Tierstudien, Neofelis Verlag: Berlin (mit Dr. Pablo Abend).

Paidia Laboratory: feedback (2015), *Katalogbeitrag in: SCHWINDEL DER WIRKLICHKEIT – Wie die Besucher Kunst neu erfinden*, Verlag der Buchhandlung Walter König: Köln.

Computerspielen – perspectives of play (2014), Verlag der Kunsthochschule für Medien: Köln.

PAUSE – Computer games and cultural contingencies (2013), Verlag der Kunsthochschule für Medien: Köln.

Killscreen (2013), in: off topic: verlieren, Kunsthochschule für Medien: Köln.

Feedbackmaschinen (2013), in: Re-Playable, University of Hull (unveröffentlicht), 2013.

Tracing Space (2011), Ballini Pitt & Partners: Luxembourg.

Räumliche Situation II (2011), in: Il Fiume E Le Sue Fonti, Gli Ori: Pistoia.

Minen (2010), in: Hyperkulte09, mobiles – you are now here, Leuphana Universität, Lüneburg.

Sensobotanics (2010), in: Code und Material: Exkursionen ins Undingliche, G. Trogemann, Springer: Wien/New York.

Räumliche Situation I (2010), in: Der ungefegte Raum, Verlag der Buchhandlung Walther König: Köln.

Evidence (2008), in: off topic: übersetzen, Kunsthochschule für Medien: Köln.

Stickies World 2 (2008), in: Geomatriz Geomatrix, Barreto, Perissinotto, Sistema FIESP: Sao Paulo.

Herausgeberschaft

Off-Topic: schreien/schweigen (2016), Arcioli, Butz, Elzel, Hawranke, Lingnau, Verlag der Kunsthochschule für Medien: Köln.

Computerspielen – perspectives of play (2014), Hansen, Hawranke, Kuball, Verlag der Kunsthochschule für Medien: Köln.

PAUSE – Computer games and cultural contingencies (2013), Hawranke, Lingnau, Verlag der Kunsthochschule für Medien: Köln.

Kuratorische Projekte

PRAKTIKEN DER ANNÄHERUNG, Temporary Gallery, Köln (mit Aneta Rostkowska, Hörner/Antlfinger, Nieves de la Fuente, Verena Friedrich), 2019.

I know, you know – Ein audiovisueller Dialog, Werkleitz Festival, Halle (Saale) (mit Hörner/Antlfinger, Schweiger, Maletzki, Purgand), 2015.

We, animals – transference, Projektraum Meinblau, Berlin (mit Hölck, Hörner/Antlfinger), 2015.

Dislocations 2014, Contemporary Art Ruhr (C.A.R.), Essen (mit Susanna Schönberg), 2014.

Computerspielen – perspectives of play, Dortmunder U, Dortmund (mit Jonas Hansen), 2013.

PAUSE – Computer games and cultural contingencies, Temporary Gallery, Köln (mit Karin Lingnau), 2013.

Architekturteilchen – Modulares Bauen im digitalen Zeitalter (Sonderausstellung KHM), MAKK, Museum für Angewandte Kunst, Köln (mit Zilvinas Lilas).

Mitarbeit an Kooperationsprojekten

Jahrestreffen der Gesellschaft für Medientheorie (GfM) 2019, Keynote & Ausstellung (KHM Satellit), mit Dr. Peter Bexte, Heike Ander. Im Rahmen der GfM Jahrestagung *Medienmaterialitäten* der Universität zu Köln.

DFG-Forschungsprojekt Mediatisierte Welten, Teilprojekt: Modding und Editor-Games. Partizipative Praktiken mediatisierter Welten, Jun. Prof. Benjamin Beil, Universität Köln (Projektpartner 2014 - 2016).

Konzeption, Kuration und Durchführung der Ausstellung **Computerspielen – Cultures of Play** für die Next-Level-Conference, 50% Künstlerisch-Wissenschaftliche Mitarbeit, Kunsthochschule für Medien Köln (2013).

Drittmittelanträge

Off-Topic: schreien/schweigen. **Antrag zur Finanzierung von Lektorat, Bildbearbeitung & Druck der Off-Topic Zeitschrift**. Antrag: Produktion Off-Topic, Freundeskreis der KHM. Zeitraum: 01.02.2015 – 11.12.2016. Erhaltene Förderung: 7821€

Computerspielen - Perspectives of Play. **Antrag zur Realisierung einer Ausstellung** zum Thema Kunst und Computerspiel im Rahmen der Next Level Conference im Dortmunder U. Antrag: Förderantrag NRW Kultursekretariat. Zeitraum: 01.09.2013 – 31.03.2014 | Ausstellung 06.12.2013 – 03.01.2014. Erhaltene Förderung: 37.516,50€.

Anschubfinanzierung zur Konzeption und Planung einer Ausstellung im Rahmen der Next Level Conference 2013. **Beantragt wurde eine 50 % Künstl.-wissenschaftliche Mitarbeiterstelle für drei Monate**. Antrag: Anschubfinanzierung Forschungsförderungsmittel an der KHM 2013. Zeitraum: Werkvertrag 01.05.2013 – 31.08.2013. Erhaltene Förderung: 5000€.

Ausstellungen (Auswahl)

2019

PRAKTIKEN DER ANNÄHERUNG, Temporary Gallery, Köln.

we, animals – multispecies narrations, Projektraum Meinblau, Berlin.

BAU [SPIEL] HAUS, Neues Museum Nürnberg.

RENCONTRES INTERNATIONALES PARIS/BERLIN (Short listed), Paris.

- Of Beast and Man*, SCOTTY Projektraum, Berlin.
- Kampnagel*, KRASS KULTUR CRASH FESTIVAL, Hamburg.
- 2018 *Obumbro. SchattenKunst. ComputerSpiel*, Kunstmuseum, Ulm.
- Void Start Play*, Burg Galerie im Volkspark, Halle /Saale.
- MILAN MACHINIMA FESTIVAL*, IULM Open Mailand.
- Mixed Realities. Of Dreams and Dreads*, SCOTTY Projektraum, Berlin.
- 2017 *Im Spielrausch. Von Königinnen, Pixelmonstern und Drachentöttern*, MAKK - Museum für Angewandte Kunst, Köln.
- WE <3 MACHINIMA!*, Black-Box, Filmmuseum Düsseldorf.
- VS*, Pori Art Museum, Pori.
- 2016 *Animal Lovers*, nGbK, neue Gesellschaft für bildende Kunst, Berlin.
- New Gameplay*, Nam June Paik Art Center, Gyeonggi-do (Paidia Institute).
- going beyond...*, Kunstfenster, a.r.t.e.s. Graduate School for the Humanities, Köln.
- 2015 *GLOBALE: GLOBAL GAMES @ ZKM*, ZKM, Karlsruhe (Paidia Institute).
- we, animals – transference*, Projektraum Meinblau, Berlin.
- Autonomous*, Share Festival, Turin (Paidia Institute).
- Circular Permutation - in between negative and positive space*, W139, Amsterdam.
- 2014 *Schwindel der Wirklichkeit*, Akademie der Künste, Berlin (Paidia Institute).
- Diagonale 45*, Pavillon du Centenaire, Luxemburg Stadt.
- Local-Non-Off-Line*, boutique, Köln.
- 2013 *Computerspielen – perspectives of play*, Museum am Ostwall, Dortmunder U, Dortmund.
- ZKM_Gameplay*, ZKM, Karlsruhe (Paidia Institute).
- ZKM_Gameplay*, ZKM, Karlsruhe (susigames).
- 2012 *Chaos – Komplexität in Kunst und Wissenschaft*, ERES-Stiftung, München.
- transmediale 12*, Haus der Kulturen, Berlin.
- transmediale 12*, Computerspielmuseum, Berlin.
- RE-playable*, University of Hull, Scarborough.
- 2011 *Tracing Space (solo)*, Theatre d'Ësch, Luxemburg Stadt.
- Dislocations 2012*, Noarte paese museo / officinevida, Sardinien.
- FILE GAMES RIO*, Rio de Janeiro.
- Next Level Conference*, Köln.
- Platine Festival*, Köln.
- 2010 *Club Transmediale*, Berlin.
- TEMPS D'IMAGES*, Düsseldorf.
- gamescom*, PLAY 09, Köln.
- Hyperkulte*, Lüneburg.
- 2009 *LAB30*, Augsburg.
- IIT Techfest*, Bombay.

	<i>FILE 09</i> , Rio de Janeiro.
	<i>play 09</i> , Festival für kreatives Computerspielen, Potsdam.
2008	<i>Kunstklub</i> , Staatsgalerie Stuttgart.
	<i>updaten (solo)</i> , brause, Düsseldorf.
	<i>LOOP 08</i> , Barcelona.
	<i>Salento Finibus Terrae</i> , International Short Film Festival, Prato.
	<i>Landshuter Kurzfilmfestival</i> , Landshut.
	<i>Panoptische Prinzip</i> , Kunsthau, Köln.
2007	<i>YOU – ZKM</i> , Karlsruhe.
	<i>WIRED - NextFest</i> , Los Angeles.
	<i>FILE 07</i> , São Paulo.
	<i>18. Kinofest Lünen</i> , Lünen.
2007	<i>Pong Mythos</i> , Museum für Kommunikation, Frankfurt.
2005	<i>Big Small People Festival</i> , Tel Aviv.

Akademische Lehre

Fachseminare

Interspecies Narrations (Human-Animal-Studies), KHM.
Unruhiges Forschen – Theorie & Praxis künstlerischer Forschung, KHM.
Welt vermessen (Laserscanning & Fotogrammetrie), KHM.
Pasts Presents Futures (Kunst & soziales Experiment), KHM.
Ingame-Photography (Fotografie), KHM.
Raumkritik (Installation & Raum), KHM.
Träumende Zwischenflächen 1-3 (Human-Computer Interaction), Universität Siegen.
Contemporary Fine Games 1-3 (Game-Studies & Game Art, Interaktion), KHM.
Experimentelles 3D (Interaktion, 3D-Animation), KHM.
Einmischen. Von Wissenschaftler_innen die künsteln und Künstler_innen die forschen. (Künstlerische Forschung), KHM.
Tiefe Topografien (Psychogeographie, Interaktion), KHM.
Animal Ludens - Experiments in interspecies collaboration (Human-Animal Studies), KHM.
Tiere, Menschen, Maschinen 1 + 2 (Human-Animal Studies), KHM.
Urbane Projektions-Guerilla 1-3 (Psychogeographie), KHM.
Vorrichtungen zur Materialisierung von Fragen (Kunst & Wissenschaft), KHM.
Vorkehrung zur Erzeugung von unvorwegnehmbaren Ereignissen (Kunst & Wissenschaft), KHM.

Grundlagenseminare

Installation – to enter the space 1-4, KHM.
Mehrdimensionales Gestalten/3D, KHM.

Kolloquium

3D Animation 1-3.
Kunst.

Workshops

Modding Ecologies, Minecraft Ecologies (Game Art, Interaktion), BUW.

MOD Me if You Can! Artistic Research In-Games, Participative Practices in Games – Methodological Challenges (Game Art, Interaktion), Universität Köln.

Unreal Euglena Workshop, DIY Biolab (Game Art, Interaktion), BUW.

Playing Gender, STAGE (Game Art, Interaktion), Universität Köln.

Migrating Art Academies: Laboratory Dislocations (Psychogeografie), MIGAA.