

EIGENSTÄNDIGES LV KONZEPT / ENTWURF / 21.09.2026

PROJEKT / 1. SEMESTER / WS 2026-27

EXPERIMENTELLE

ME

DIEN

MASTERKLASSE OFFENES PROJEKTLABOR

BAUEN / STÖREN / ERPROBEN

Künstlerische Praxis, individuelle Entwicklung und Lucid Dreams EUTOPIA.

MDD-1 VZ Masterklasse Experimentelle Medien · MKL-PR-EM (PR)

44

EH.

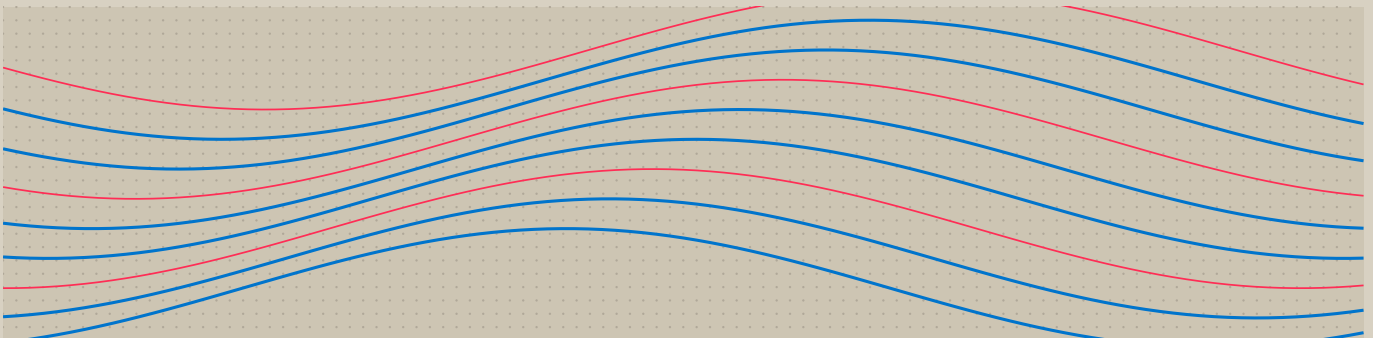
WS 2026/27

AUSBLICK SS 2027 + 2028

Hochschule für Angewandte Wissenschaften St. Pölten

EINE IDEE MUSS ERFAHRBAR WERDEN.

Was geschieht, wenn Körper, Bild, Klang, Code und Raum einander verändern?



Das Wintersemester führt zu einem vorführbaren Prototyp mit künstlerischer Aussage, erprobter Kernfunktion und realistischer Weiterentwicklung. Die Festivalfassung entsteht im Sommersemester. Technische Komplexität ist dann produktiv, wenn sie eine gestalterische Entscheidung trägt.

01 Experiment als Praxis

Alternativen bauen, Parameter verändern und Wahrnehmung beobachten. Mindestens zwei Revisionen werden nachvollziehbar dokumentiert.

02 Eine Arbeit mit eigener Haltung

Eine künstlerische Frage in eine konkrete Erfahrung übersetzen. Medien und technische Mittel folgen der Aussage.

Ein Kernprojekt pro Person oder Team mit zwei bis drei Personen. In Teams bleibt jeder Einzelbeitrag nachvollziehbar. Der Ansatz folgt dem offenen und individuell begleiteten Laborverständnis der Masterklasse. [1]

MATERIAL FINDEN. EINE RICHTUNG RISKIEREN.

PR 01

BIS 14.10.2026
Drei Studien
Projektsteckbrief
Team + Einzelbeitrag

DREI STUDIEN / EINE WAHL

Erzeugen Sie drei kleine Studien zum selben Interesse. Variieren Sie etwa Zeitlichkeit, räumliche Anordnung oder Interaktion. Dokumentieren Sie jede Studie mit einem Bild oder kurzen Clip und fünf Beobachtungssätzen.

Wählen Sie eine Richtung anhand von Wirkung, Erkenntnispotenzial und verfügbaren Mitteln. Ergebnis: drei Studien, Auswahlbegründung und ein einseitiger Projektsteckbrief.

PR 02

BIS 11.11.2026
Kernfunktion
Erster Peer-Test
Entwicklungsplan

PROTOTYP A / KERNFUNKTION

Bauen Sie die kleinste erfahrbare Fassung Ihrer zentralen Idee. Testen Sie sie mit mindestens drei Personen aus dem Kurs. Halten Sie Erwartung, beobachtetes Verhalten und nächste Veränderung auseinander.

Ergebnis: lauffähige Kernfunktion, Systemskizze, Testprotokoll und fünf priorisierte Arbeitsschritte. Bis 11.11. ordnen Sie die Arbeit einer EUTOPAI-Projektklinie zu und begründen den Bezug.

Ein kleiner Versuch kann eine große Frage tragen.

DIE ARBEIT VERÄNDERT SICH DURCH IHRE ERPROBUNG.

PR 03

PROTOTYP B / ITERATION

REVIEW 16.12.2026

Versuchsspuren

Vergleich A / B

Nächster Schritt

Entwickeln Sie Prototyp A durch Tests und Kontextbeobachtung weiter. Im offenen Dezemberlabor entscheiden Sie selbst, welche Fragen, Materialien und Konstellationen Sie erproben.

Zum Review am 16.12. sichern Sie den Stand: zwei dokumentierte Revisionen, einen Vergleich von A und B und einen erprobten Kernablauf. Offene Fragen und technische Grenzen werden benannt. Die Labortage verlangen keine fertige Arbeit.

PR 04

SEMESTERFASSUNG / TRANSFER

ABGABE 18.01.2027

18:00 UHR

PRÄSENTATION 20.01.

Vorfühbarer Prototyp

Verdichten Sie die Arbeit für die Demonstration am 20.01.2027. Abgabe bis 18.01., 18:00 Uhr: Projektdateien mit Startanleitung, Dokumentationsfilm von 60–90 Sekunden, drei Standbilder und eine einseitige technische Bedarfsliste.

Ergänzen Sie eine zweiseitige Perspektive für Warschau und St. Pölten sowie je Person einen einseitigen Beitragsnachweis. Andere sollen die Kernfunktion mit Ihrer Dokumentation starten können.

**Die Semesterfassung ist eine belastbare Grundlage
für die internationale Weiterentwicklung.**

04 / PROJEKTFAHRPLAN / 17 EH.

SEPTEMBER → DEZEMBER

23.09

Mi / 2026

10:30–12:05 / 2 Eh.

A.3.07 / Wintersberger

Projektstart vor dem SE-Auftakt. Interessen, Vorkenntnisse und Ressourcen erfassen; erste Wahrnehmungsstudie beginnen. Ausgangsdiagnose ohne Bewertung.

02.10

Fr / 2026

13:50–16:15 / 3 Eh.

A.3.06 / Wagensommerer

Materiallabor nach dem Seminaaraufakt. Bild, Klang oder Bewegung in drei kurzen Varianten erproben. Rohmaterial für PR 1 sichern.

07.10

Mi / 2026

08:50–10:25 / 2 Eh.

A.2.01 / Passecker

Machbarkeitsprüfung. Datenfluss, Komponenten und Abhängigkeiten skizzieren. Einen technischen Engpass praktisch testen.

14.10

Mi / 2026

14:40–16:15 / 2 Eh.

Online MDD / Wintersberger

PR 1 besprechen. Eine Richtung wählen, Team oder Einzelarbeit festlegen; Umfang und persönliche Verantwortung schriftlich vereinbaren.

06.11

Fr / 2026

09:40–11:15 / 2 Eh.

A.1.02 / Wagensommerer

Wirkungslabor. Zeit, Klang und Bildrelation am entstehenden Prototyp prüfen; zwei ästhetische Varianten vergleichen.

06.11

Fr / 2026

11:20–12:55 / 2 Eh.

A.1.02 / Munk

Interaktion und Test. Kernfunktion mit Peers erproben; Beobachtungen sichern. Technische Stabilität und Verständlichkeit getrennt beurteilen.

11.11

Mi / 2026

08:50–10:25 / 2 Eh.

A.2.01 / Passecker

PR 2 zeigen. Fehlerursachen lokalisieren; umsetzbaren Plan für B vereinbaren. Ergebnis: Version A und priorisierte Entwicklungsliste.

09.12

Mi / 2026

08:50–10:25 / 2 Eh.

A.2.01 / Passecker

Labor vorbereiten. Stand der Version B prüfen; Geräte, Dateien und Testaufbau festlegen. ECHOES-Erkenntnisse als konkrete Änderungsaufträge mitbringen.

Lehre: Markus Wintersberger · Thomas Wagensommerer · Markus Passecker · Christian Munk. Zwischen 14.10. und 06.11. liegt selbstständige Entwicklung; zusätzliche Betreuung wird nur im verfügbaren Zeitbudget vereinbart.

LABOR → SEMESTERFASSUNG

14.12

Mo / 2026

09:40–12:55 / 4 Eh.

A.0.11 / Munk / Passecker / Wintersberger

Offenes Workshop-Labor eröffnen. Eigene Fragen, Materialien und Prototypen einbringen; gemeinsame Arbeitsfelder zum Semesterprojekt und zu Lucid Dreams EUTOPIA bilden.

14.12

Mo / 2026

13:50–17:05 / 4 Eh.

A.0.11 / Munk / Passecker / Wintersberger

Freies Experimentieren und Handeln. Selbst gewählte Versuche, spontane Kooperationen und individuelle Betreuung. Zwischenstände und überraschende Beobachtungen sichern.

15.12

Di / 2026

09:40–12:55 / 4 Eh.

A.0.11 / Munk / Passecker / Wintersberger

Offenes Labor weiterführen. Fragen aus Tag 1 aufnehmen, neue Konstellationen erproben; Bild, Klang, Körper und Raum im Hinblick auf EUTOPIA untersuchen.

15.12

Di / 2026

13:50–17:05 / 4 Eh.

A.0.11 / Munk / Passecker / Wintersberger

Gemeinsames Teilen und Reflektieren. Offene Versuche, performative Skizzen oder Prototypen zeigen. Erkenntnisse und nächste Schritte für Semesterprojekt und Festival festhalten.

16.12

Mi / 2026

13:50–15:25 / 2 Eh.

A.1.02 / Munk

Version B prüfen. Start, Betrieb, Fehlerfall und Wiederanlauf testen; Dokumentationslücken schließen. PR 3 abgeben.

16.12

Mi / 2026

15:30–17:55 / 3 Eh.

A.1.09 / Wintersberger

Künstlerisches Review und Weiterführung. Individuelle Beiträge, EUTOPAI-Linie und Umfang bis Jänner festlegen. Ergebnis: verbindlicher Abschlussplan.

08.01

Fr / 2027

13:50–16:15 / 3 Eh.

A.3.06 / Wagensommerer

Feinschnitt und Präsentationsprobe. Rhythmus, Übergänge und Wirkung verdichten; Film und Live-Demonstration aufeinander abstimmen.

20.01

Mi / 2027

13:50–16:15 / 3 Eh.

A.3.06 / Wintersberger / Munk / Passecker

Semesterpräsentation PR 4. Prototyp vorführen, Testbefunde erläutern, Eigenbeiträge ausweisen. Entscheidung über nächste Entwicklungsschritte für SS 2027.

14./15.12.: insgesamt 16 Eh. für Studierende, trotz dreier gleichzeitig anwesender Lehrender. Die genaue Terminbasis bleibt der übermittelte Hochschulplan.

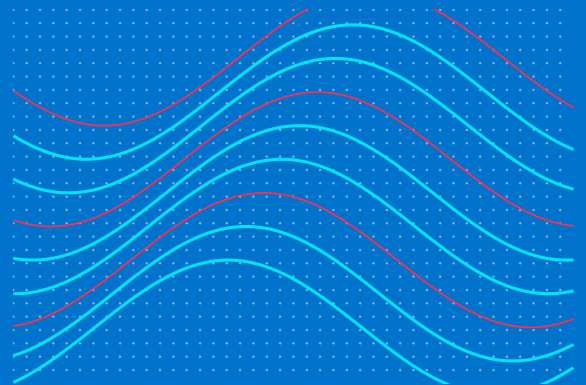
14 + 15 DEZEMBER

SEMESTERPROJEKT × LUCID DREAMS EUTOPIA

Ein offenes Handlungsfeld.

Bringen Sie eine Frage, vorhandenes Material und einen ersten Versuch mit. Wählen Sie selbst, was Sie untersuchen möchten. Wechseln Sie den Maßstab, suchen Sie eine Kooperation oder probieren Sie eine bislang verworfene Idee.

KÖRPER
BILD / KLANG
CODE / RAUM



Vier offene Zeitfenster

Jeweils 09:40–12:55 und 13:50–17:05 Uhr · A.0.11

Freie Arbeit, kurze gemeinsame Öffnungen und Reflexionsmomente. Das Lehrteam bietet Impulse und individuelle Begleitung nach Bedarf. Es gibt keine verpflichtende Stationsfolge.

Sichtbares Ergebnis: Versuchsspuren, eine neue Erkenntnis und ein nächster Schritt. Eine fertige Arbeit ist keine Voraussetzung für das Teilen im Labor.

BETREUUNG FOLGT DER KÜNSTLERISCHEN FRAGE.

01 Orientieren / 14.10.

Eigene Frage, Umfang, Format und Verantwortung im Projektsteckbrief vereinbaren. Eine primäre Betreuungsperson innerhalb der gebuchten Termine festlegen.

02 Entwickeln / 11.11.

Am Prototyp A die künstlerische Wirkung und technische Machbarkeit unterscheiden. Eine Veränderung priorisieren, die bis zum offenen Labor überprüfbar wird.

03 Im offenen Labor / 14.-15.12.

Je Person mindestens 15 Minuten individuelles Gespräch, flexibel vereinbart. Bei zwölf Personen sind das insgesamt 180 Lehrendenminuten, verteilt auf drei Lehrende. Bei größerer Gruppe die Gesprächsfenster innerhalb der 16 Eh. anpassen.

04 Verdichten / 16.12. und 20.01.

Einen realistischen Abschlussumfang und individuelle Aufgaben festhalten. Am Semesterende den eigenen Beitrag anhand von Werk, Journal und Gespräch nachweisen.

Vier Perspektiven, ein gemeinsamer Prozess

Markus Wintersberger: künstlerische Setzung und Dramaturgie. Christian Munk: System und Interaktion. Markus Passecker: Umsetzung und Reproduzierbarkeit. Thomas Wagensommerer: zeitliche und audiovisuelle Form, vor und nach dem Block. Diese Schwerpunkte sind Vorschläge, keine exklusiven Zuständigkeiten.

Ein kurzes Betreuungspassblatt verbindet zwei persönliche Lernziele, Rückmeldungen und Revisionen. Weniger Erfahrene erhalten eine reduzierte technische Basis; Fortgeschrittene bearbeiten eine zusätzliche künstlerische oder methodische Unsicherheit.

SECHS ZUGÄNGE. EINE EIGENE SETZUNG.

Die Linien entstammen EUTOPAI 2027. Die folgenden Versuche sind didaktische Vorschläge. Wählen Sie einen oder formulieren Sie eine gleichwertige eigene Frage. [3]

01 Eutopai Maps

Denselben Weg als Messung und Erinnerung kartieren. Die Differenz in Bild, Klang oder Raum übersetzen. Test: Was ermöglicht Orientierung?

02 Embodied Eutopias

Ein Körper löst eine mediale Reaktion aus und kann sich ihr entziehen. Präzise und ungenaue Zuordnungen vergleichen. Test: Wann entsteht Handlungsspielraum?

03 Data Rituals

Eine nachvollziehbar gewonnene Datenfolge zweimal in Klang oder Licht übersetzen. Test: Was wird erfahrbar, was geht verloren?

04 Public Ghosts

Eine belegte historische Spur mit klar bezeichneter Fiktion am konkreten Ort verbinden. Test: Sind Dokument und Imagination unterscheidbar?

05 Eutopai Archive

Ein zugängliches Fragment von EUTOPIA 2004 oder eigenes Ersatzmaterial durch Schnitt, Klang oder Algorithmus transformieren. Eingriffe sichtbar protokollieren.

06 Precarious Futures

Eine Situation von Nähe, Energie oder Kooperation abhängig machen. Störung und Reparatur erproben. Test: Wird die fragile Bedingung spürbar?

WIRKUNG. VERFAHREN. EIGENER BEITRAG.

30%

Künstlerische Qualität

Aussage und sinnliche Erfahrung bilden einen begründeten Zusammenhang.

25%

Experiment + Iteration

Alternativen, Tests und mindestens zwei dokumentierte Revisionen.

20%

Realisierung

Vorführbare Kernfunktion, angemessene Qualität und Wiederanlauf.

15%

Dokumentation + Übergabe

Dateien und Anleitung sind auffindbar, verständlich und nutzbar.

10%

Individueller Beitrag

Verantwortung, Journal, Zusammenarbeit und Gespräch sind nachvollziehbar.

Jede Person erhält eine eigene Projektbewertung. In Teams belegen Journal und Gespräch den Einzelanteil am gemeinsamen Werk. Festivalaufnahme und Mobilität sind keine Kriterien der WS-Note.

Bewertungsentwurf: vor LV-Beginn mit den gültigen Prüfungsregeln und der institutionellen Notenskala abgleichen. Scheitern kann Erkenntnis liefern und positiv in die Prozessbewertung eingehen; der Nachweis der vereinbarten Kernfunktion bleibt ein eigenes Kriterium.

DER KONTEXT VERÄNDERT DAS WERK.

ECHOES / 03.12.2026 / TULLN

16:30–21:00 Uhr im Haus der Digitalisierung. Das vorläufige Programm zeigt Arbeiten des Festivals 2026. Für die neue Kohorte ist es ein Lernanlass zu Raum, Publikum und Vermittlung. Eine Analyse anhand zugänglicher Dokumentation ist eine gleichwertige Alternative zum vereinbarten Besuch. [2]

Basisauftrag: Drei Beobachtungen und zwei Konsequenzen für das eigene Projekt bis 09.12. festhalten. Keine zusätzliche Parallelproduktion. Optional kann aus Prototyp A ein 30–60 Sekunden langes Fragment oder eine Vermittlungssequenz entstehen, wenn kuratorische Einladung und technische Machbarkeit bestätigt sind.

Optionale Produktionsschritte

11.11. Auswahl · 20.11. technische Anforderungen und Materialklärung · 27.11. Testfassung · 30.11. finale Übergabe. Auflösung, Ton und 360°-Abwicklung bestätigt das Haus. Ohne geeigneten Techniktest eine Vermittlungsrolle wählen.

01 Räume und Resonanz

Bühne im Hof als bestätigter Festival-Hauptspielort; Löwinnenhof angefragt. Künstlerbund St. Pölten als mögliches kuratorisches Gegenüber. Beiträge, Raumbelugung und Technik sind mit den Häusern abzustimmen. [3]

02 Vermittlung und Öffentlichkeit

fhSPACEtv und lucid_dreams_ustp als mögliche Kanäle für Werkporträts. Credits, Untertitel, Materialien und Veröffentlichung klären. Festspielhaus / BIG BANG am 17.04.2027 liegt unmittelbar vor Warschau; Beteiligung nur ohne konkurrierende Geräte- und Personalbindung. [5]

WARSCHAU ERPROBT. ST. PÖLTEN VERDICHTET.

JAN-MÄR

Internationale Vorbereitung

Englischer Projektbrief, gemischte Teams und drei vorgeschlagene virtuelle Treffen. BIP-Rahmen, Anerkennung und Finanzierung bis März klären.

09.04.

Preview-Fassung prüfen

Transport, Startanleitung, Gerätebedarf, Sicherung und Ausweichfassung testen. Aula und technische Bedingungen bestätigen.

19.–23.04.

BIP Workshop / PJATK Warschau

Gemeinsame Versuche, Integration, Publikumstest und Revision. Tagesfolge: zeigen
☒ experimentieren ☒ bauen ☒ testen ☒ proben.

24.04.

Lucid Dreams Preview / Warschau

Idealerweise AULA PJATK. Kulturforum als angefragte Unterstützung. Ergebnisse: Showing, Rückmeldungen und konkrete Änderungen.

MAI

Festivalfassung entwickeln

Bis 07.05. Raum und Bedarf, bis 21.05. Umfang fixieren und Gesamttest. Danach Proben, Vermittlung und Aufbau nach Hausplanung.

04.–05.06.

Lucid Dreams EUTOPAI / St. Pölten

Bühne im Hof; Löwinnenhof angefragt. Betrieb, Publikumsresonanz und Dokumentation. Vorgeschlagener Portfolioabschluss bis 18.06.

Warschauer Tagesdaten gemäß Auftrag; BIP und Kooperationen in Vorbereitung. Zusätzliche SS-Termine, Arbeitsumfang und Betreuung sind gesondert zu vereinbaren. Bei fehlender Reisemöglichkeit lokale und digitale Mitarbeit mit vergleichbarem Lernziel ermöglichen. [3]

DEN UMFANG WÄHLEN. DIE ZUKUNFT OFFEN HALTEN.

01 Arbeitsbudget

16 Terminzeilen / 44 Eh. Selbststudium als anpassbarer Entwurf: 65–85 Stunden einschließlich Dokumentation. ECTS fehlen in den Screenshots und werden mit dem Modulhandbuch abgeglichen. Keine doppelten Projektpflichten für ECHOES oder 2028.

02 Eine nachvollziehbare Produktion

Versionen, Testbefunde und Einzelbeiträge im gemeinsamen Projektarchiv sichern. KI-Einsatz und fremde Materialien transparent ausweisen. Vor öffentlichen Nutzungen die erforderlichen Freigaben und Veröffentlichungsbedingungen klären.

03 2028 / Figur und Transformation

100 Jahre Micky Maus am 18.11.2028: mögliche Untersuchung von Bewegung, Stimme und Wiedererkennung mit eigenen Figuren oder geeigneten Archivmaterialien. WS: optional eine Referenz; SS: Erkenntnisse sichern; Herbst 2027: bei Interesse Konzeptdialog mit Karikaturmuseum Krems. Keine bestätigte Kooperation. [6, 7]

04 Organisatorische Entscheidungen

Betreuung, Kohortengröße, Gerätezugang und Beurteilung vorab abstimmen. PR-Zeile 125788 zeigt 16 gesamt, 48 verplant, –32 offen: administrativ prüfen, keine zusätzlichen studentischen Stunden daraus ableiten. Der ergänzende Kalender nennt MKL-V-EM; kohortenübergreifende Beteiligung nicht voraussetzen.

Bei Ausfall von Mobilität oder zweitem Spielort wird der Präsentationsumfang angepasst. Die künstlerische Lernleistung bleibt über lokale Erprobung, digitalen Austausch und Dokumentation erreichbar. Benennung: EUTOPIA als Referenz; EUTOPAI 2027 gemäß Festivalwebsite.

FÜNF PARTNER. FÜNF ARBEITSKONTEXTE.

Die folgenden Projektoptionen konkretisieren die genannten Partnerbezüge für diese LV. Die Auswahl eines passenden Kontexts wird in die bestehenden Arbeitspakete integriert; öffentliche Beiträge werden mit dem jeweiligen Haus vereinbart.

01 Bühne im Hof

Für Lucid Dreams 2027 ein aufführbares audiovisuelles Modul entwickeln. PR 03/04: Dramaturgie, Aufbau, Ton, Licht und Wiederanlauf erproben; Bühnenanforderungen abstimmen.

<https://www.buehneimhof.at>

02 Festspielhaus St. Pölten / BIG BANG

Option BIG BANG: ein spielbares Klangobjekt oder eine kurze interaktive Sound-Art-Arbeit entwickeln. PR 02/03 liefert den Prototyp; Projektweg auf der Folgeseite.

<https://www.festspielhaus.at>

03 Virtuelles Haus / Haus der Digitalisierung

Haus der Digitalisierung, Tulln: ein räumliches Medienfragment im ECHOES-Kontext untersuchen. PR 02: Raumwirkung testen; eine öffentliche Verwendung kuratorisch abstimmen.

<https://virtuelleshaus.at>

04 Löwinnenhof

Für Lucid Dreams 2027 eine ortsbezogene Installation skizzieren. PR 03/04: Publikumspfad, Aufstellung und Betrieb planen; konkrete Raumnutzung und Mitwirkung bestätigen lassen.

<https://loewinnenhof.at>

05 Künstlerbund St. Pölten

Eine kleine Präsentations- oder Gesprächssituation als Option entwickeln. PR 04: Werkstatement, drei Dokumentationsbilder und präzise Fragen an ein kuratorisches Gegenüber vorbereiten.

<https://www.kuenstlerbundstpoelten.at>

Die Partnernamen bezeichnen Arbeitskontexte. Die konkreten Formate sind didaktische Vorschläge, keine Bestätigung eines gebuchten Beitrags. Raum, Technik, Budget, Betreuung und kuratorische Entscheidung sind gemeinsam festzulegen.

BIG BANG

KLANG WIRD BEGEGNUNG.

OPTION / 17. APRIL 2027 / FESTSPIELHAUS

Ein möglicher Beitrag verbindet experimentelle Medien, Sound Art und einen unmittelbaren Zugang für junges Publikum. Der Referenzlink dokumentiert 2026; die aktuelle Festivalseite nennt den 17.04.2027. Die Beteiligung der Masterklasse ist eine Option.

01 Ein spielbares Experiment entwickeln

Wählen Sie aus PR 02/03 ein Klangobjekt, eine interaktive Hörstation oder ein kurzes audiovisuelles Spiel. PR 04 ergänzt einen zweiseitigen Festivalbrief mit Skizze, Erfahrung, Dauer und technischer Anforderung.

02 Verständlichkeit und Betrieb erproben

Testen Sie Einstieg, Rückmeldung und Wiederholung. Dokumentieren Sie drei konkrete Beobachtungen und die daraus folgende Revision. Für eine öffentliche Fassung Betriebsdauer, Betreuung und unkomplizierten Neustart festlegen.

03 Eine Beteiligung vorbereiten

20.01.: interner Vorschlag. Februar: kuratorische und technische Klärung. März: Publikums- und Funktionstest. Bis 09.04.: Betriebsprobe. Der 17.04. liegt vor Warschau; Geräte und Personal dürfen nicht doppelt gebunden sein.

Entscheidung im Februar vorgeschlagen: Beitrag auswählen oder lokale Erprobung vereinbaren. Eine fehlende Einladung beeinträchtigt die LV-Bewertung nicht; externe Zusage, Produktionsumfang und Ressourcen werden separat bestätigt.

Referenz 2026

<https://www.festspielhaus.at/de/programm/big-bang-festival/43350>

Festival 2027

<https://www.festspielhaus.at/de/programm/big-bang-festival/60838>

AUSBLICK 2028 / KARIKATURMUSEUM KREMS

100 JAHRE MICKY MAUS

FIGUR. BEWEGUNG. STIMME.

18. NOVEMBER 2028

Der offiziell gefeierte Geburtstag bezieht sich auf den 18.11.1928, die Premiere von Steamboat Willie. Am 18.11.2028 jährt sich dieses Datum zum hundertsten Mal. Das Jubiläum eröffnet eine Forschungsperspektive zwischen Animation, Popkultur und experimentellen Medien.

01 PR 02/03 / Maryam als Figurenstudie

Optional eine kurze Animation, ein reaktives Klangbild oder ein bewegungsgesteuertes Figurenexperiment entwickeln. Testfrage: Welche minimale Veränderung verschiebt Charakter und Wiedererkennbarkeit?

02 PR 04 / eine weiterführbare Werkfassung

Vorhandene Versuche mit Quellen, Parametern und Werkbildern dokumentieren. Eine ausstellbare Miniatur kann später erweitert werden; der Jubiläumsbezug erzeugt keine zweite Semesterproduktion.

03 Perspektive / Karikaturmuseum Krems

Bei Interesse kann ab 2027 ein Konzeptdialog zu einer medialen Installation oder Vermittlungsstation vorbereitet werden. Ein konkreter Auftrag oder eine Ausstellung 2028 ist nicht zugesagt.

Für eine öffentliche Weiterentwicklung Materialauswahl, Quellen und Nutzungsbedingungen konkret abstimmen. Die künstlerischen Vorschläge können mit einer eigenständigen Gestaltung von Maryam Maus sowie eigenen Ton- und Bildwelten umgesetzt werden.

<https://www.kunstmeile.at/de/institutionen/karikaturmuseum>

Datumsquelle: The Walt Disney Company / offizieller Geburtstag (verlinkt)

2028 / ADAPTION NACH GOTTFRIED GUSENBAUER

MARYAM MAUS. EINE GESCHICHTE IM RAUM.

4–6 SZENEN / JE 3–5 MINUTEN / AR + AI + 3D

Grundlage: Gottfried Gusenbauer, Unstoppable MMouse! – Nichts stoppt MMAus!, bereitgestelltes PDF MMAus_Master.pdf, 190 Seiten, Fassung 01.09.2026. Die vom Auftraggeber als Treatment bezeichnete Vorlage trägt im PDF die Bezeichnung Roman. Gusenbauer ist Autor und Direktor des Karikaturmuseums Krems.

01 Die Mensch-Maus-Figur ist Maryam

Maryam Maus lebt 2057 in Great West. Als Biotechnologin und genetisch geschaffener MausMensch beginnt sie, die verordnete Glückswelt zu hinterfragen. Die Suche nach Sejla führt sie zu Benny, Zac und einem gemeinsamen Widerstand gegen Überwachung und Unterdrückung. [Vorlage S. 4, 7–24, 97–104]

02 Musik trägt die Handlung

Tanz, Stimme, Freundschaft und Humor stehen einer technisch kontrollierten Gesellschaft gegenüber. Die AR-Fassung erhält diesen Konflikt und die wiederkehrenden Motive: EMO-Ring, BIG AI EYE, Freundschaftsring und gemeinsamer Rhythmus. [S. 13–15, 102, 162–180, 185–188]

03 Ein gemeinsames Werk / sechs Episoden

Vorzugsfassung: sechs Szenen à ca. 4 Minuten = ca. 24 Minuten reine Spielzeit. Jede Szene hat einen eigenen Konflikt und einen erzählerischen Anschluss. Standortwechsel und Bedienung kommen hinzu; die Orte müssen nicht an einem Tag besucht werden.

Die nachfolgenden Szenentitel, Ortszuordnungen und AR-Handlungen sind neue Bearbeitungsvorschläge. Sie verdichten die Vorlage und sind mit Gottfried Gusenbauer dramaturgisch abzustimmen. Der Jubiläumshorizont ist der 18. November 2028.

VOM GLÜCKSPRECHEN ZUM VERSCHWINDEN.

01

Ich bin mehr als meine Daten

CA. 4 MIN. / USTP ST. PÖLTEN / KAP. 1, S. 7–24

Maryam erwacht in einer scheinbar perfekten Welt. Der EMO-Ring verspricht Hilfe und kontrolliert sie zugleich. Ihre erste eigene Frage öffnet einen Riss in der vorgegebenen Identität.

Raum + Ton: Eine lebensgroße Figur erscheint an einem abgestimmten Campusort. Datenbilder legen sich um ihren Körper; ein Positionswechsel macht ihre innere Stimme hörbar. Forschung, Bildung und Selbstbestimmung verbinden Ort und Szene.

02

Wem gehört die Zukunft?

CA. 4 MIN. / ZWENTENDORF / KAP. 3 + 8, S. 31–40, 83–96

Maryam und Benny arbeiten an Nanotechnologie. Hinter dem Fortschrittsversprechen entdecken sie die Instrumentalisierung ihrer Forschung und die Bedrohung anderer MausMenschen. Ihr Wissen erhält eine politische Bedeutung.

Raum + Ton: Ein virtueller Laboraufbau verbindet menschlichen Maßstab mit einem riesig sichtbaren Nanobot. Maschinenklang kippt in einen fragenden Dialog. Zwentendorf eröffnet den Bezug zwischen technischem Versprechen und gesellschaftlicher Entscheidung.

03

Jelly Star / Die fehlende Stimme

CA. 4 MIN. / KUNSTMEILE KREMS / KAP. 6 + 7, S. 53–82

Maryam und ihre Freundinnen erleben Gemeinschaft durch Musik. Die Razzia der MMediatoren bricht diesen Raum auf. Zac hilft Maryam zu entkommen; Sejla bleibt verschwunden. Die Suche beginnt.

Raum + Ton: Ein vereinbarter Außenbereich wird zur virtuellen Bühne. Bewegte 3D-Figuren und Swing öffnen den Raum; abbrechende Stimmen und eine leere Position erzählen das Verschwinden. Bildwitz und Freiheit der Kunst bilden den Ortsbezug.

AUS VERTRAUEN WIRD GEMEINSAMES HANDELN.

04

Der Ring / Vertrauen statt Kontrolle

CA. 4 MIN. / TULLN / KAP. 9 + 13, S. 97–104, 137–142

Zac zeigt Maryam Sejlas Freundschaftsring. Sie verbünden sich, um Sejla und David zu finden. Parallel werden die beiden Gefangenen als Menschen mit Beziehungen und Erinnerungen sichtbar.

Raum + Ton: Am Haus der Digitalisierung stehen EMO-Ring und Freundschaftsring als räumliche Gegenbilder. Das Publikum wählt zwischen zwei hörbaren Perspektiven. Wasserrauschen aus der Vorlage schützt den Dialog; Datenwissen trifft auf Vertrauen.

05

HUMOR / Die Verbindung lösen

CA. 4 MIN. / ZWENTENDORF / KAP. 14–16, S. 143–171

Die Vorführung von HUMOR wird zum Wendepunkt. Maryam und Benny aktivieren die fiktiven Nanobots; nach dem Rückschlag trennt Amira die Verbindung des Präsidenten zur KI. Zacs Verwundung macht den persönlichen Einsatz sichtbar.

Raum + Ton: Eine virtuelle Verbindung durchzieht den vereinbarten Raumausschnitt. Klang und Bewegung verändern das Kontrollraster; Amiras animierte Handlung löst es. Der Technikort wird zur Frage nach Macht, Verantwortung und demokratischer Entscheidung.

06

Unstoppable / Freiheit bleibt Bewegung

CA. 4 MIN. / KUNSTMEILE KREMS / KAP. 17–18, S. 173–181

Im Jelly Star 2 feiern die Freunde ihre neue Freiheit. Hinter der tanzenden Mausmaske erscheint der genesene Zac. Ein kurzer Schlussakzent aus dem Nachspiel erinnert daran, dass Freiheit nicht endgültig gesichert ist.

Raum + Ton: Die 3D-Ensemblebewegung öffnet sich zum Publikum; Zuhören und freiwilliges Mitbewegen sind gleichwertig. Ein Electro-Swing-Motiv verbindet die Stationen. Die Kunstmeile bildet den möglichen Ort für Finale, Satire und öffentliche Reflexion.

DIE ORTE ERZÄHLEN MIT. DIE TECHNIK DIENT DER SZENE.

01 Zeitgeschichte und Fiktion unterscheiden

Je Ort entsteht ein einseitiges Ortsdossier mit zwei überprüfbaren Quellen, einem konkreten räumlichen Merkmal und einer dramaturgischen Konsequenz. Zwentendorf: Volksabstimmung 1978 und nicht in Betrieb genommenes Kraftwerk. Tulln: Digitalisierung; USTP: Bildung und Forschung; Kunstmeile: Kunst und Öffentlichkeit. Weitere historische Bezüge werden recherchiert.

02 Eine Szene / ungefähr vier Minuten

Richtwert: 30 Sek. Orientierung, 45 Sek. Figur und Anlass, 90 Sek. Konflikt und Bewegung, 60 Sek. Wendung, 15 Sek. Ausklang. Jede Episode bietet einen kurzen Kontext zum Gesamtbogen. Eine Karte und Szenennummern verbinden die Orte; eine zentrale Ansicht ermöglicht das Wiederaufnehmen der Geschichte.

03 AR, 3D, KI und Audio-Video zusammendenken

3D liefert Figur, Raum und Animation; AR verankert sie am Ort. KI unterstützt kontrollierte Entwurfs- und Variantenarbeit für Bewegung, Bild oder Klang. Video bleibt bewusst eingebundene Erinnerung oder zweite Bildebene. Sprache und räumlicher Ton führen die Aufmerksamkeit. Handlung und Figurenkontinuität werden redaktionell festgelegt.

04 Vier oder fünf Szenen als kompakte Fassung

Fünf Szenen: 01 und 02 zu einer Episode von max. 5 Minuten verbinden; weitere Szenen je ca. 4 Minuten, insgesamt ca. 21 Minuten. Vier Szenen: zusätzlich 03 und 04 verbinden, insgesamt ca. 18 Minuten. Vier-Orte-Fassung: USTP / Tulln / Zwentendorf / Krems. Die Kurzfassungen werden neu geschrieben, nicht nur aneinandergeschnitten.

Die literarischen Nanobots und medizinischen Vorgänge sind Fiktion. Die autoritäre Welt Great West ist keine Aussage über die beteiligten Institutionen. Quellenbasis Ortsgeschichte Zwentendorf: zwentendorf.com/AKW-Zwentendorf/Geschichte; weitere Ortsquellen im Partnerteil.

EIN GEMEINSAMER BOGEN. EIN KLARER EIGENER BEITRAG.

01 PR 02/03 / einen Szenenausschnitt erproben

Wählen Sie als Team eine Szene. Entwickeln Sie ein Animatic der geplanten 3–5 Minuten und einen 30–60 Sekunden langen AR-Ausschnitt. Prüfen Sie Figur, Maßstab, Bewegung, Blickführung und Ton im Dezemberlabor.

02 PR 04 / ein wiederverwendbares Paket

Liefern Sie Animatic, AR-Prototyp, Figuren- und Raumassets, getrennte Tonspuren, Testbefunde und ein kurzes Übergabeblatt im bestehenden Projektpaket. Jede Person dokumentiert ihre Rolle. Die Zielszene dauert später 3–5 Minuten; der WS-Prototyp darf bewusst kürzer sein.

03 2027-2028 / gemeinsame Produktion

2027: Auswahl, Dialog mit Autor und Orten, technische Vergleichstests und Pilot einer vollständigen Szene. 2028: Ausbau auf 4–6 Szenen, standortbezogene Proben und mögliche Präsentation zum 18. November. Umfang, Betreuung und Ressourcen gesondert vereinbaren.

Gemeinsame Produktionsgrundlage: Figurenblatt für Maryam, konsistentes Rig und Bewegungsrepertoire, visuelle Regeln für Ringe und KI, wiederkehrendes Klangmotiv sowie eine Übersicht aller Szenen. Eine benannte redaktionelle Verantwortung hält den Erzählbogen zusammen.

Prüfung vor der Weiterproduktion: Handlung in 3–5 Minuten verständlich; AR-Verankerung und Wiederanlauf stabil; Ton und Untertitel nutzbar; Ortsbezug erkennbar. Namensvariante Amira/Amari in der Vorlage im Autorengespräch vereinheitlichen. BIG BANG bleibt eine eigene, zielgruppengerechte Beteiligungsoption.

Literarische Grundlage: Gottfried Gusenbauer, MMaus_Master.pdf, Version 01.09.2026, insbesondere S. 4–5, 7–24, 31–40, 53–104, 137–188. Szenenauswahl und räumliche Adaption: Konzeptentwurf für die Masterklasse; kein bereits abgestimmtes Drehbuch.

KONTEXT IST MATERIAL. QUELLEN BLEIBEN SICHTBAR.

Stand 21.09.2026. Inhalte, Aufgaben, Bewertung und zusätzliche Fristen sind Vorschläge. Unterrichtstermine, Räume und Lehrende stammen aus den übermittelten LV-Screenshots.

- | | |
|---------------------|---|
| 01 / Lehrprofil | USTP: Experimentelle Medien. Offenes, projektorientiertes Labor und individuelle Schwerpunktbegleitung.
https://www.ustp.at/de/onepager/masterklasse-experimentelle-medien |
| 02 / ECHOES | 03.12.2026, Tulln. Programm vorläufig, Stand der Seite 10.09.2026.
https://www.lucid-dreams.eu/echoes/ |
| 03 / EUTOPAI 2027 | Projektlinien und Statusregister. Festival 04.–05.06.; Löwinnenhof angefragt. Warschauer Tagesdaten und gewünschte Aula: Vorgabe des Auftraggebers.
https://www.lucid-dreams.eu/ |
| 04 / Festivalarchiv | Lucid Dreams happy Palace 2026 als Referenz und Dokumentationsmaterial.
https://www.lucid-dreams.at/ |
| 05 / BIG BANG | 2027 für 17.04. angekündigt. Der ursprünglich übermittelte Link /43350 dokumentiert 2026.
https://www.festspielhaus.at/de/programm/big-bang-festival/60838 |
| 06 / Museum | Karikaturmuseum Krems als mögliche Forschungsperspektive, keine bestätigte Kooperation für 2028.
https://www.kunstmeile.at/de/institutionen/karikaturmuseum |
| 07 / Jubiläum | Disney bezieht den gefeierten Geburtstag auf 18.11.1928; daraus folgt der Horizont 18.11.2028.
https://thewaltdisneycompany.com/press-releases/disney-celebrates-90-years-mickey-mouse-worldwide-festivities/ |

Designreferenz: masterdigitaldesign.at, visuell geprüft. Originalschriften Anton, Archivo und Space Mono; Farb- und Formsysteem für die beiden LV-Papiere adaptiert. ECHOES bleibt inhaltlicher Bezug. fhSPACEtv und die genannten Instagram-Kanäle wurden nicht vollständig inhaltlich ausgewertet. Entwurf, keine freigegebene Prüfungsordnung.