

CURRICULUM VITAE (24.7.04)

Cand. Mag. Jørgen Callesen

ADRESSE

Skydebanegade 28, 4. th.
1709 København V

TELEFON

Fastnet +45.3696 3387
Mobil +45.27293387

EMAIL

joca@skydebanen.net

UDDANNELSE

Cand. Mag. Informations & Medievidenskab, Århus Universitet 1995

BESKÆFTIGELSE

Ph.D stipendiat/medie designer/performance kunstner

Arbejder i øjeblikket på færdiggørelse af Ph.D afhandling om repræsentation og æstetik i computermedier ved Århus Universitet. Afhandlingen integrerer kunstnerisk arbejde med videnskabelige teorier og metoder. Afhandlingen er baseret på forskningsprojekterne "the Performance Animation Toolbox" og "the family factory" vedrørende det kunstneriske potentiale i realtids animation, autonome agenter og virtuelle dukker indenfor scene kunst. Projektets hovedformål er at udvikle nye digitale værktøjer og interaktive scene udtryk i samarbejde med scenekunstnere, forskere og teknikere. Fungerer som associate researcher, the Smart Lab Centre, St. Martins College of Art, London, UK

1993	<i>Underviser og Censor</i> <i>Space Invaders Multimediedesign, Århus</i>
1995 - 1996	<i>Konsulent i Interface design</i> MouseHouse Productions, København
1995 - 1997	<i>Faglig Planlægger</i> Space Invaders, Multimedie design, København
1997 - 1998	<i>Konsulent Mediadesign</i> Tageslicht Studios, Berlin
1998 - 2001	<i>Ph.D.-Stipendiat Mixed Reality Environments</i> Informations & Medievidenskab, Århus Universitet
2001 - 2002	<i>Doctoral Researcher Narrativity Studio</i> The Interactive Institute, Malmö, Sverige
2001 - 2002	<i>Underviser Art and Communication</i> Malmö University College, Sverige
2003 - 2004	<i>Underviser Multimedia Design og Produktion</i> Informations og Medievidenskab, Århus Universitet

UDVALGTE PUBLIKATIONER

Andersen, P. B. and Callesen, J. (2001) *Agents as actors*. In Qvortrup, L. (ed.) *Virtual interaction: interaction in virtual inhabited 3D worlds*. Springer-Verlag, London.

Callesen, J. (2004) *Virtual puppets in performance*. Proceedings of Marionette: Metaphysics, Mechanics, Modernity. International symposium, 28 March–1 April 2001. Copenhagen University, Copenhagen.

Callesen, J. (2003) *The family factory: developing new methods for live 3D animation*. In Madsen, K.H. *Production methods: behind the scenes of virtual inhabited 3D worlds*. Springer-Verlag, London.

Callesen J., Kajo M. and Nilsen K. (2003) *The Performance Animation Toolbox; developing tools and methods through artistic research* in 'New visions in performance: the impact of digital technologies' edited by Gavin Carver and Colin Beardon. Swets & Zeitlinger publishers, Lisse, The Netherlands.

Callesen J., Nielsen K. (2004) *From lab to stage: Practice-based research in Performance Animation* in *Digital Creativity* Vol. 15 no. 1 (pp. 32 -38) edited by Maureen Thomas, Swets & Zeitlinger publishers, Lisse, The Netherlands.

WORKSHOPS OG INTERNATIONALE STUDIER

- | | |
|-------------|---|
| 1998 – 1999 | Butoh - Workshop: Drawing the Moment (1 uge)
Yoko Kaseki & Marc Ates, LopLop, Berlin |
| 1998 – 1999 | Biomekanik - Meyerholds acting technique
Workshop (1 uge) ved Bogdanov (Moscow)
Hochschule für Schauspielkunst "Ernst Busch", Berlin |
| 1998 – 1999 | Animation (1 semester) ved Prof. Hartmut Lorenz
Hochschule für Schauspielkunst "Ernst Bush", Berlin
abt. Puppenspielkunst |
| 2001 | Marionette and Physical movement: Michael Meschke
Marionette: Metaphysics, Mechanics, Modernity.
Internationalt symposium 28.03 – 01.04.2001
Statens Teaterskole |
| 2001 | Image Work/dance workshop (1 uge) ved Kitt Johnson
Dansens Hus, København |

UDBUDTE WORKSHOPS

Performance Animation Workshop 3. - 5. 05 2002
Development of interactive expressions for the stage arts.
Konkret Theatrefestival in Malmö

Festival for Sveriges uafhængige teatergrupper. Workshoppen var et samarbejde mellem Interactive Institute, Malmö Högskola og Teater Centrum.
http://www.infobloom.se/pat/prototypes_workshops.htm

FOREDRAG

- 1993 *Lailah, Interaktiv rum installation*
ISEA 1993, Helsinki, Finland
(International Symposium for Electronic Art)
- 1996 *Into the blackbox - the relation between artistic expression and formal descriptions in computer based fiction and art*
ISEA 1996 Rotterdam
- 1996 *Into the blackbox - the relation between artistic expression and formal descriptions in computer based fiction and art*
ISEA 1996 Rotterdam
- 2000 *"the family factory - Acting in a virtual space"*
World Art Symposium 2-8.10,
InterMedia/VR Center Nord, Ålborg
- 2000 *"the family factory - drama & performance animation"*
ISEA 2000, 7-10.12, Paris, Frankrig
(International Symposium for Electronic Art)
- 2001 *Performance Animation som ny kunstform ?*
Seminar - Århus Universitet 15. 06.2001
- 2001 *Virtuelle dukker i performance: Symposium Marionet: Metafysik, Mekanik, Modernitet*
Internationalt Symposium 29.03.01
Københavns Universitet
- 2002 *Teater i Cyberspace, Teaterets Dag Malmö*
Teaterforeningen Malmö
- 2002 *Scenekunst og ny teknologi 27.10.02*
med scenograf og video kunstner Signe Krogh
Danse Scenen, København
- 2002 *New Media Futures, the SMARTlab Centre, 10.07.02*
Central Saint Martins College of Art and Design,
The London Institute for the RADICAL Project of the
European Commission's IST Programme
- 2003 *Spirits on Stage Responsive Environments, 05.04.03*
Symposium, Cambridge University
Future Physical/The Junction/CUMIS
<http://www.futurephysical.org/>

UDSTILLINGER OG PERFORMANCES

- 1992 Lailah, Aarhus Festuge 1992, Aarhus, Danmark
Interaktiv ruminstallation
Koncept/programmering/lyd design
- 2000 The family factory; 28-29.04, Brobjergskolen, Aarhus
Børne og ungdoms teater forestilling med virtuelle
dukke i samarbejde med Den danske Filmskole,
Teaterskolen "Ernst Busch" Berlin og Århus
Universitet.
Koncept/manus/kunstnerisk ledelse
- 2000 World Art Symposium 2-8.10, InterMedia/VR Center Nord,
Ålborg
Udstilling af præsentation af forestillingen og
processen bag forestillingen the family factory
- 2002 Red Sculpture 15.02.2002 Ecole supérieure de l'image
(ESI), Angoulême, France
Performance med Skulptur i interaktiv lyd scenografi.
interaktivt lyd design/performer
- 2002 Flutterfugue; 12.07 the Smart Lab Centre, Central Saint
Martins College og Art & Design, London
Performance med virtuelle dukke, en robot og autonom
animations teknik.
performer
- 2002 Spirits on stage; 18.08 Malmö Festivalen,
Kulturmanegen, Sverige
Interaktiv Spøgelseshistorie med publikums deltagelse
Konceptudvikling, interactionsdesign og animation
- 2002 Heaven and Hell 01.10
Skånes Danseteater, Malmö, Sverige
Interaktiv scenografi til åben danse improvisation
Programmering og koncept