

KEVIN CLEVER

USER: Kevin Clever
SYS_ARCH: Creative Technologist | Softwarearchitektur | Digitale Kunst
LOCAL_NODE: Dortmund, Deutschland
MAIL: kevin@clevereffects.de
WEB: clevereffects.de
GITHUB: github.com/Alienation242
LINKEDIN: linkedin.com/in/kevin-clever-1a02b28a
LANG: Deutsch & Englisch (beide fließend)

> Offen für Kooperationen, Aufträge und Talks.



[PROFILE] > cat profile.txt

Ich baue Echtzeit-Welten für die Bühne. Als Creative Technologist zwischen Softwarearchitektur und digitaler Kunst bringe ich Unreal Engine, XR-Tracking und lokale KI in Theater, Oper, Tanz und Installationen und schreibe die Werkzeuge dafür, etwa CUE, meinen cue-basierten Show-Controller für Unreal Engine 5. Seit 2015 arbeite ich in Game-VFX, XR-Prototyping und Enterprise-Webarchitektur. Im Probenraum bin ich deshalb genauso zu Hause wie im Code-Review.

[CAREER] > cat career.log

- [2024 - heute] **Creative Technologist @ freiberuflich, Dortmund**
- > Echtzeit-3D, XR-Tracking und KI-Visuals für Theater, Oper, Tanz und Installationen: Assembled Worlds (Phoenix des Lumières, 2026), becoming resonance (ORBIT, Köln, 2026), Göttinnen (MiR Gelsenkirchen, 2025), Flowers of Evil (2025), Breath'In You (Residenz, 2025).
 - > Entwicklung von CUE (Clever Unreal Engine), einem cue-basierten Show-Controller für Unreal Engine 5, jetzt in der ersten Alpha.
- [2022 - heute] **Leitung Technik & Digitale Kunst @ Queeres Theater Kollektiv, Dortmund**
- > Technik und digitale Kunst für alle Produktionen, von Tanz der Krähen (2023) bis NeuroQueer Vortex (2025): Show-Steuerung mit CUE, SteamVR/LiveLink-Tracking und eine komplett lokale KI-Pipeline für Stimmen, Bilder und Video.
 - > Gestaltung und Entwicklung der Website des Kollektivs, queerestheater.de.
- [2023 - 2024] **Softwareentwicklung, 3D & Interaktion im Web @ evrbit GmbH**
- > Architektur und Frontend von AR Galaxy, einer XR-fähigen Launch-Website für eine große Smartphone-Marke: 3D-Oberfläche, AR-Modus und physikbasierter Flipperautomat (three.js, WebGL, WebAR).
- [2021 - 2023] **Softwareentwicklung & IT-Beratung @ Conciso GmbH**
- > Frontend-Architektur und Full-Stack-Entwicklung in einem Scrum-Team für ein Gesundheitsportal (Angular, Java/Spring Boot, Keycloak, Docker, Cypress, Gatling), dazu Kundenprojekte für eine SaaS zur Persönlichkeitsanalyse, Wetterstations-Monitoring und einen Produktkonfigurator.
 - > Workshops zu Frontend-Architektur und Architektur-Reviews für Kundenteams.
- [2016 - 2020] **Mitgründung & Leitung Design @ Petricore Systems UG, Düsseldorf**
- > 2016 mit fünf Freund*innen gegründet (zuerst als Gametology UG); Leitung von Design, Art Direction, Licht und Shadern. XR-Forschung und Rapid Prototyping: Room-Scale-VR, mobiles AR und HRTF-Audio in Unreal Engine 4 (C++) und Unity (C#).
 - > VR-Trainings für thyssenkrupp und MANN+HUMMEL, Gewinn der thyssenkrupp Beyond Conventions Challenge 2018 und 2019; Exhib.io (2020), Talent::Profile (2019).
- [2015 - 2016] **3D & VFX Artist @ Gametology, Essen**
- > Hover Cubes: Arena (Deck13, Steam Early Access 2016): visuelle Effekte, HLSL-Shader, Performance-Analyse und prozedurale Arenen, vom UDK bis zur Unreal Engine 4.
- [2012 - 2016] **B.Sc. Computer Science (Gamedesign) @ Mediadesign Hochschule Düsseldorf**
- > Fakultät für Digitale Medien, Abschluss mit Schwerpunkt prozedurale Synthese. Nebenbei: IT-Beratung für SAP-Systeme.

[SELECTED_WORK] > ls /work --featured

- Jeder Eintrag verlinkt auf das vollständige Log mit Credits und Medien auf clevereffects.de.
- [2026.09] **ASSEMBLED_WORLDS.gls1** Phoenix des Lumières, Dortmund · DEW21-Museumsnacht 2026
Zehnminütige immersive Projektionsshow aus dem Hackathon der KoLab Days. Mein Kapitel: ein lizenzfreier GLSL-Renderer in Python und OpenGL für eine 9788 × 2552 px große Leinwand.
 - [2026] **CUE.uplugin** **ALPHA** CUE: Clever Unreal Engine · Plugin für Unreal Engine 5.6
Show-Steuerung wie am Lichtpult: nummerierte Cues, die Zustände speichern, Vive- und LiveLink-Tracking, OSC und eine Browser-Fernbedienung. Entstanden aus Subterranean Deception, The Unknown Flesh und NeuroQueer Vortex.
 - [2026.04] **BECOMING_RESONANCE.vr** Miriam Rieck & Nicolas Berge · ORBIT Festival, Köln
VR-Musiktheater-Game, in dem die eigene Stimme der Controller ist. Unreal-Engine-Programmierung: VR-Welt, OSC-Steuerung, Sound über FMOD.
 - [2025.11] **NEUROQUEER_VORTEX** Queeres Theater Kollektiv · JunkYard Dortmund
Intermedialer Kriminalfall vor einer interaktiven LED-Wand: Echtzeit-Wald in UE5, SteamVR/LiveLink-Tracking und Live-Show-Steuerung mit CUE.
 - [2025.11] **SYNESTHESIA.mp4** **▶ VIDEO** Musikvideo-Sequenz in NeuroQueer Vortex, mit Mario Bierhoff
Zwischen zwei Szenen führt CUE die Bühne in eine Kamerafahrt durch die Echtzeit-Welten der Show in UE5, zur Musik von Mario Bierhoff, und blendet danach in die nächste Szene über.
 - [2025.07] **GOETTINNEN.opera** MiR.LAB · Musiktheater im Revier, Gelsenkirchen
Feministische Cyber-Operette: Vive-getrackte Sänger*innen erzeugen Echtzeit-Effekte in TouchDesigner und Unreal Engine, dazu Live-KI-Visuals.
 - [2024.12] **THE_UNKNOWN_FLESH** Queeres Theater Kollektiv · JunkYard Dortmund · Gastspiele 2025
Wie KI-Bilder Geschlechtervielfalt darstellen: interaktive LED-Wand und eine komplett lokale KI-Pipeline (TTS, Stable Diffusion, Hunyuan). Besprochen von Die Deutsche Bühne.
 - [2024.10] **SUBTERRANEAN_DECEPTION** Queeres Theater Kollektiv · Theater Fletch Bizzel, Dortmund
Queerer Sci-Fi-Horror in einer Echtzeit-Höhlenwelt mit umfunktioniertem VR-Tracking und dem ersten CUE-Prototyp. Gezeigt beim NEXT LEVEL 2024, später zum Spielfilm geschnitten.
 - [2016.05] **HOVER_CUBES_ARENA.exe** Gametology · Publisher: Deck13 · Steam Early Access
Kompetitiver First-Person-Parkour-Racer: visuelle Effekte, HLSL-Shader und prozedurale Arenen.

Mehr im Archiv: queerestheater.de · dieses Portfolio (Angular, three.js, GLSL) · [Flowers of Evil](#) · [Breath'In You](#) · [Tanz der Krähen](#) · [AR Galaxy](#) · [Exhib.io](#) · [Talent::Profile](#).

[TALKS_ & WORKSHOPS]

- [2025.11] **Kleiner Freitag: Bias und KI** · Vortrag im Kino im U, Dortmunder U
- [2025.10] **NeuroQueer Vortex: Show & Tell** · scene machen! 2025, Theater im Depot, Dortmund
- [2025.04] **Mechanized Garden** · Mini-Tech-JAM im MiR.LAB, Gelsenkirchen (Workshopleitung)
- [2024] **NEXT LEVEL Festival** · Showcase von Subterranean Deception
- [2021-23] **Frontend-Architektur** · Workshops und Reviews für Kundenteams

[STACK]

ECHTZEIT	UDK · Unreal Engine 4/5 (C++, Blueprint, Niagara, LiveLink, World Partition, Slate) · Unity (C#) · TouchDesigner
XR & I/O	SteamVR / OpenXR-Vive-Tracker · OSC · FMOD · ARKit / ARCore · WebXR · ESP32 · MQTT
GRAFIK	GLSL · HLSL · three.js / WebGL · OpenGL · prozedurale Generierung
SOFTWARE	TypeScript · Angular · React · Node.js · Java · Spring Boot · Quarkus · Python · C# · C++ · SQL · REST
DEVOPS / QA	Docker · AWS · Jenkins · CI/CD · Keycloak · Git · Cypress · Gatling · Jest · JUnit
METHODEN	Hexagonale Architektur · TDD · Scrum · Kanban · UX und Gamification
KI	Stable Diffusion · Hunyuan · lokales TTS · multimodale LLM-Pipelines
KREATIV	ZBrush · Blender · Autodesk · Photoshop · After Effects · Premiere · Audacity · FFmpeg