

open
wind
festival
16-19.11.
2022

Liebe Besucher*innen,

seit Beginn der Pandemie prägt das Digitale noch stärker unseren Alltag als zuvor. Während wir uns in der sogenannten realen Welt ins *social distancing* begeben hatten, wurden Social Media, Video-Konferenzen oder Live-Streams immer stärker Bestandteil unserer alltäglichen Routinen – und wahlweise als Bereicherung oder als körperliche Verlusterfahrung empfunden.

In diese Zeit fällt auch die Ankündigung aus dem Silicon Valley, mit dem Metaverse unseren Begriff von Wirklichkeit von Grund auf zu verändern. Die Vision eines Mark Zuckerberg ist es, eine neue Ordnung zu schaffen, einen Gesamtkosmos aus virtueller und realer Welt. Der Journalist Thomas Assheuer analysiert: „Im Metaversum ist das Virtuelle nicht länger ein Bestandteil der realen Welt. Sondern umgekehrt: Die reale Welt ist Bestandteil eines unendlichen digitalen Raumes, in dem Geld und Daten fließen, frei und ungehindert, zum Wohle der Menschheit“.

Zur Digitalisierung und Entkörperlichung des Sozialen während der Pandemie kommt nun also noch die vollständige Monopolisierung und Privatisierung digitaler Öffentlichkeit. Und dann? Alles nur noch digital, von Avatar zu Avatar? Da muss einem*iner ja Angst und Bange werden – oder?

Möglicherweise – möglicherweise aber auch nicht. Denn so unaufhaltsam diese Entwicklung zu sein scheint – die ja übrigens keine plötzliche Disruption, sondern ein bereits jahrzehntelang andauernder und nicht zuletzt vom Konsumverhalten von Milliarden Menschen angetriebener Prozess ist –, so gibt es doch Handlungsspielraum. – Mit unserer neuen digitalen Spielstätte, dem Digitalen Foyer, starten wir zum Beispiel den Versuch, einen Begegnungsort und Erfahrungsraum virtueller Gegenöffentlichkeit innerhalb einer demokratisch legitimierten Struktur, einer

Kulturinstitution, zu erschaffen und zugänglich zu machen. Ein Anfang, ein kleiner, aber erster Schritt ...

Für das diesjährige OPEN MIND Festival brauchen Sie daher zweierlei: ein OPEN MIND, wie immer also: Neugier, Interesse, Entdeckungslust; und einen DIGITAL BODY, einen Avatar. Denn in diesem Jahr nehmen wir den Start des Digitalen Foyers zum Anlass, um mit Ihnen über Präsenz, Körper und Berührung nachzudenken – in digitalen Räumen und virtueller Realität. Also dort, wo es ja eigentlich keine Körper, keine physische Präsenz und folglich auch keine Berührung gibt. Oder etwa doch? Wie können wir dort Körperlichkeit und Berührung simulieren, stattfinden lassen, erfahrbar machen – oder zumindest verhandeln? Ihre Neugier und Ihr digitaler Körper treffen dort auf immersive Installationen, Performances und diskursive Begegnungen, die Sie von zuhause oder von der ARGEkultur aus betreten können.

Ihre Theresa Seraphin und Ihr Sebastian Linz

Was ist das Digitale Foyer?

Entstanden ist das Digitale Foyer als Begleitprojekt zu unserem geplanten Bauvorhaben – einem neuen, größeren, offeneren Eingangs- und Foyerbereich. Und daher entspricht das Digitale Foyer nicht dem Ist-Stand des Gebäudes, sondern sieht so aus, wie die ARGEkultur in Zukunft aussehen soll.

Gleichzeitig ist das Digitale Foyer die neue, rein digitale Spielstätte der ARGEkultur.

Angesiedelt ist das Digitale Foyer auf der Social-VR-Plattform Mozilla Hubs. Mozilla Hubs ist eine Web-App, mit der sich dauerhafte digitale 3D-Räume erstellen und zu einem virtuellen Universum verbinden lassen. Es kann per Browser oder mittels VR-Brille betreten werden. Besucher*innen werden zu Avataren, die sich miteinander unterhalten und gemeinsam die virtuellen Räume erforschen, gestalten und erleben können.

Mozilla Hubs wird als Open-Source-Software dezentral und kollaborativ weiterentwickelt. Das heißt, der Code von Mozilla Hubs ist der Öffentlichkeit zugänglich – jede*r kann ihn anzeigen sowie nach Belieben verändern und verteilen. In diesem Sinne sind Mozilla Hubs und das Digitale Foyer offene und demokratische Projekte – und sind nicht, wie andere VR-Angebote, in der Hand von monopolartig agierenden Konzernen der Privatwirtschaft.

Entstanden ist das Digitale Foyer in Kooperation mit dem Medienkunstkollektiv minus.eins (Nils Corte und Roman Senkl) und mit Felix Ludwig, Master-Student der FH Salzburg, der im letzten Jahr die Pläne des Bauprojekts in Mozilla Hubs übertragen und es begehbar gemacht hat.

Im Rahmen des OPEN MIND Festivals erfolgt nun die Eröffnung dieser neuen Spielstätte, die ab nächstem Jahr

regelmäßig bespielt werden soll – als Begegnungsstätte und Ort für digitale Kunst und Kultur.

Und warum tun wir das alles?

Weil digitale Räume und VR-Umgebungen eigene inhaltliche und ästhetische Qualitäten haben.

Weil sich immer mehr Künstler*innen mit diesen Qualitäten auseinandersetzen und damit ihre künstlerischen Ausdrucks- und Ihre künstlerischen Erfahrungsmöglichkeiten beständig erweitern.

Weil es für diese Kunst digitale Orte und Öffentlichkeiten braucht. Schließlich wird die Digitalisierung – nicht anders als in der Medien-, Verlags-, Literatur- und Musikbranche – auch vor der Veranstaltungsbranche nicht Halt machen.

Und nicht zuletzt deshalb, weil wir große Freude daran haben, das alles auszuprobieren. Und weil wir hoffen, dass es Ihnen damit genauso geht.

ALLES BLEIBT ANDERS



ausstellung der künstler*innen des media art lab

Im März 2022 luden wir vier Salzburger Künstler*innen ein, sich während des DIGITAL SPRING im Rahmen eines MEDIA ART LAB erstmalig mit den technischen und künstlerischen Möglichkeiten von VR-Experiences auseinanderzusetzen. Mentoriert vom Medienkunstkollektiv minus.eins entwickelten die Künstler*innen eigene Projekte, die nun erstmalig präsentiert werden.

Die entstandenen installativen wie performativen Arbeiten - THE SHELL, (UN)TOUCHABLE ART, NIEMANDS-LAND und BRHRNG - kreisen alle um ein Thema, das als die Gretchenfrage digitaler Räume betrachtet werden kann: Die Frage nach der Möglichkeit oder Unmöglichkeit von Körperlichkeit, Präsenz und Berührung im *digital space*.

Alle vier Arbeiten werden im Rahmen eines gemeinsamen Showcases als Ausstellung während des gesamten Festivalzeitraums gezeigt.

Am 16. und 18. November sind die Arbeiten rein digital erlebbar. Sie lernen also das Digitale Foyer, die neue Spielstätte der ARGEkultur, kennen und tauchen mittels Computer, Tablet oder Smartphone in die digitalen Arbeiten der Künstler*innen ein. – Am 17. und 19. November sehen Sie die Arbeiten ganz analog und physisch, als VR-Experiences bei uns im Saal der ARGEkultur. – Ob digital oder analog: Um alle vier Kunstwerke zu erleben, müssen Sie für Ihren Besuch ungefähr zwei Stunden einplanen.

Künstlerisches Gesamtkonzept: Sebastian Linz, Theresa Seraphin | Künstlerisches und technisches Mentoring: minus.eins (Roman Senkl, Nils Corte) | Technische Umsetzung und 3D-Design: Felix Ludwig | Raumgestaltung: Iris Pfeiffer

Mi 16.11. und Fr 18.11. 14–20 Uhr Digitales Foyer
Do 17.11. und Sa 19.11. 14–20 Uhr Saal
10 EUR (Einheitspreis)

showcase

the shell

immersive
installation
von Lisa
Hinterreithner

Flauschig, cosy, digital. Buchstaben fliegen durch den Raum. Buchstaben, die sinnstiftende Worte oder Sätze versprechen. Buchstaben, die vereinzelt und in beliebiger Anordnung durch einen digitalen Weltraum cruisen. Mit-tendrin: du ...

Dazu eine Buchstaben-Landschaft, ebenso flauschig, cosy, aber analog. Auf diesen Buchstaben gebettet, steigen die Besucher*innen von Lisa Hinterreithners Installation in den digitalen Raum ein.

THE SHELL thematisiert digitale Haptik und spielt - in seiner analogen Variante - mit Differenz zwischen analoger und digitaler Berührung.

Künstlerische Leitung und Kreation: Lisa Hinterreithner |
Soundscape: Karin Fisslthaler | Konstruktion der analogen
Installation: Brigitta Schöllbauer | Produktionsleitung:
Franziska Zaida Schrammel | Dokumentation: Markus
Gradwohl

Dauer: ca. vier Minuten

showcase

(un)touchable
art

immersive
installation von
felix ludwig

(UN)TOUCHABLE ART präsentiert vier Kunstwerke, die sowohl als Video als auch in einer durch Immersion gesteigerten Virtual-Reality-Form zu erleben sind.

Wie verändert sich die Wirkung der Werke, wenn ich sie nicht nur zweidimensional betrachten, sondern digital in diese eintauchen und aus einem anderen Blickwinkel erleben kann? – Jedes der Werke setzt sich aus unterschiedlichen Perspektiven mit dem Thema ‚Berührung von Kunst‘ auseinander – eine surreale Welt aus Objekten, die zur Berührung einladen, diese verbieten oder den Gedanken daran vollkommen abwegig erscheinen lassen.

Konzept und Umsetzung: Felix Ludwig

Dauer: ca. zehn Minuten

showcase

niemandsland

interaktive
erfahrung von
yvonne schäfer

Eine Koproduktion mit Yvonne Schäfer

‚Niemandsland‘ – ein scheinbar neutraler Ort, an dem eine Begegnung stattfindet. Ein Zwischenraum, aufgespannt zwischen den Körpern zweier Ichs. Was aber, wenn sich im digitalen Raum diese beiden physischen Körper plötzlich auflösen? Wo beginnt dann das ‚Du‘, wo endet das ‚Ich‘? Welcher Raum zwischen uns ist noch neutral, bis wohin erstreckt sich meine Komfortzone? Was bedeuten Berührung, Nähe und *consent* in einem Raum, der scheinbar keine Konsequenzen mit sich bringt?

Die interaktive Experience NIEMANDSLAND macht diese Fragen in verschiedenen, hochgradig atmosphärischen Nicht-Orten virtuell erlebbar. Es sind Orte, an denen unser Empfinden von körperlicher Unversehrtheit, Privat- und Intimsphäre auf die Probe gestellt wird. Diese digitalen Räume werden zum Schauplatz virtueller Begegnungen von jeweils zwei Teilnehmer*innen – die Frage nach Intimsphäre, Möglichkeiten oder Unmöglichkeiten von Kontakt und Berührung mit dem Gegenüber müssen dabei jedes Mal neu, abhängig von der durch den Raum und die Situation etablierten Machtdynamik, verhandelt werden. NIEMANDSLAND thematisiert die Notwendigkeit, Spiel- und Verhaltensregeln sowie *safe spaces* für den virtuellen Raum als neuartigen, erweiterten sozialen Begegnungsort aktiv zu erarbeiten. Die Arbeit ermutigt die Teilnehmer*innen dazu, das eigene individuelle Empfinden von virtueller Intimsphäre und *consent* zu erforschen und selbstbewusst zu artikulieren.

Konzept und Text: Yvonne Schäfer

Dauer: ca. 30 Minuten – aufgrund der Dauer der Arbeit kann es ggf. zu Wartezeiten kommen.

showcase

bhrng

digitale
erfahrungen von
ursula schwarz

Die letzten Pandemie-Jahre waren geprägt durch die Abwesenheit von Berührung. Begegnungen konnten nicht stattfinden, Körperkontakt wurde vermieden. Die Künstlerin Ursula Schwarz und ihr Team sammeln die ersehnten und nicht stattgefundenen Berührungen in Einzel-Begegnungen mit den Teilnehmer*innen ein und übertragen sie mittels Motion Capturing in den digitalen Raum. Was ist deine ersehnte Berührung? Erkennst du deine eigene Berührung wieder? Ist Berührung überhaupt digital erlebbar? Und: Können Berührungen digital archiviert werden?

BHRNG ist angesiedelt im Raum des Dazwischen – zwischen analog und digital, zwischen Berühren und Berührtwerden, zwischen Realität und Fiktion.

Regie und Idee: Ursula Schwarz | Performance: Olivia Mitterhuemer, Ursula Schwarz | Text und digitale Begleitung: Dorit Ehlers | Konzeptentwicklung: Ursula Schwarz, Olivia Mitterhuemer, Dorit Ehlers

Dauer: ca. 30 Minuten – aufgrund der Dauer der Arbeit kann es ggf. zu Wartezeiten kommen.

Eine Koproduktion mit ‚INFLUX – Netzwerk für Tanz, Theater und Performance‘

Vermittlung

Um Ihnen den Einstieg in die Welt des Digitalen Foyers zu erleichtern, bieten wir zwei mobile Workshopformate an. Mit den Workshops kommen wir entweder zu Ihnen (nachhause, in die Schulklasse usw.) oder wir treffen uns online.

How to create ... ?

Wie entstehen dreidimensionale Räume auf Mozilla Hubs? Unsere Expert*innen geben einen Einblick in den Entstehungsprozess des Digitalen Foyers und zeigen Beispiele aus ihrer Praxis.

Dauer max. 1,5 Stunden

Mehr Informationen unter www.openmindfestival.at

Anmeldung unter fladerer@argekultur.at

How to use ... ?

Wie benutzt man Mozilla Hubs? Gemeinsam bauen wir Avatare, betreten das Digitale Foyer und lernen, uns zu bewegen und miteinander zu sprechen.

Dauer max. 1,5 Stunden

Mehr Informationen unter www.openmindfestival.at

Anmeldung unter fladerer@argekultur.at

Wie kann ich teilnehmen?

Es gibt zwei Möglichkeiten, am diesjährigen OPEN MIND Festival teilzunehmen.

Entweder kommen Sie in die ARGEkultur, ganz analog und physisch – und erleben dann die digitalen Arbeiten via VR-Brille und nehmen vor Ort an der Diskursreihe HYBRID REALMS teil.

Oder Sie bleiben, wo Sie gerade sind, und steigen von dort aus ins Digitale Foyer ein – Sie erleben dann alle digitalen Arbeiten, sowie die gestreamten Diskursveranstaltungen in unserer neuen digitalen Spielstätte auf Mozilla Hubs.

Mozilla Hubs funktioniert mit den Desktop-Browsern Chrome, Firefox und Safari unter Windows, Linux und MacOS als auch mobil auf Android und iOS – Sie können also nahezu jedes Endgerät für Ihren Besuch im Digitalen Foyer nutzen, ob Computer, Tablet oder Smartphone. Wir empfehlen Ihnen allerdings die Nutzung eines Computers mit einer stabilen und im besten Falle schnellen Internetverbindung, da die digitalen Arbeiten auf diese Weise in höherer Qualität erlebt werden können. Zur besseren Kommunikation empfehlen wir Ihnen darüber hinaus die Benutzung eines Headsets (Kopfhörer und Mikrofon).

Zwei Dinge sind für Ihren Besuch allerdings wichtig: Zum einen brauchen Sie einen digitalen Körper: einen Avatar, eine Spielfigur. Diese stellen wir Ihnen direkt in Mozilla Hubs

zur Verfügung. – Zum anderen empfehlen wir Ihnen einen Account beim Online-Chat-Dienst Discord (discord.com). Dieser ist nicht nur Voraussetzung für einige der digitalen Arbeiten, die wir im Rahmen des Festivals zeigen – über den Discord-Chat können Sie auch in Echtzeit technischen Support während Ihres Festivalbesuchs bekommen.

Sie können das Programm in beiden Varianten, der analogen wie der digitalen, buchen, ob als Einzeltickets oder als Festivalpass (siehe S.30/31) – aber Sie müssen sich vorher für eine der beiden Varianten entscheiden.

Nach dem Ticketkauf lassen wir Ihnen dann alle relevanten Informationen per E-Mail zukommen. Im Falle der digitalen Variante u.a. den Link zum Digitalen Foyer, eine schriftliche Anleitung, die Ihnen Schritt für Schritt erklärt, wie Sie das Foyer betreten können, und ein Videotutorial, das Ihnen auch zeigt, wie Sie Ihren Avatar auf Mozilla Hubs steuern können. Darüber hinaus finden Sie alle Informationen auch auf unserer Website (z.B. in den FAQs).

Und auch wenn sich das nun fürchterlich kompliziert anhören mag – einen Hubs-Raum zu betreten und sich darin zu bewegen erlernt man in knapp fünf Minuten. Einmal gemacht, ist es ganz einfach. – Und falls Sie sich doch schwer tun? Dann hilft Ihnen vielleicht unser Vermittlungsprogramm weiter (S. 18) ...

Netiquette

Mit dem Betreten des Digitalen Foyers und der Teilnahme an den Experiences via Mozilla Hubs erklären Sie sich mit der Netiquette der ARGEkultur einverstanden und verpflichten sich, diese bei der Teilnahme zu beachten.

Folgende Regeln gelten für den Aufenthalt in den virtuellen Räumen der ARGEkultur:

Wir dulden kein Trolling oder Flaming – also keine diskriminierenden, diffamierenden, obszönen und beleidigenden Beiträge, Fotos, Videos oder 3D-Modelle. Beiträge, die andere User*innen persönlich angreifen, werden nicht toleriert, ebenso wenig wie Aufrufe zu Straftaten.

Posts, die persönliche Informationen über User*innen oder Dritte enthalten – z.B. Anschrift, E-Mail-Adresse, Telefonnummer usw. – verstoßen gegen Persönlichkeitsrechte. Spam, Links, Bilder und Videos, die für Personen, Produkte oder Dienstleistungen Fremdwerbung machen und Urheberrechte verletzen, sind nicht erwünscht.

Beiträge, die gegen diese Regeln verstoßen werden von uns gelöscht, User*innen werden blockiert, vom Zugang ausgeschlossen und gegebenenfalls den zuständigen Plattform-Betreiber*innen und Behörden gemeldet.

Mittwoch
16.11.

Medienkunst S. 8ff
Digitales Foyer

14:00-20:00
SHOWCASE

Ausstellung der
Künstler*innen
des MEDIA ART LAB

Diskurs S. 20
Saal / Digitales Foyer

20:30
HYBRID REALMS
In between spaces

Donnerstag
17.11.

Medienkunst S. 8ff
Saal

14:00-20:00
SHOWCASE

Ausstellung der
Künstler*innen
des MEDIA ART LAB

Diskurs S. 22
Saal / Digitales Foyer

20:30
HYBRID REALMS
In between bodies

Freitag
18.11.

Medienkunst S. 8ff
Digitales Foyer

14:00-20:00
SHOWCASE

Ausstellung der
Künstler*innen
des MEDIA ART LAB

Diskurs S. 24
Saal / Digitales Foyer

20:30
HYBRID REALMS
In between places

Samstag
19.11.

Medienkunst S. 8ff
Saal

14:00-20:00
SHOWCASE

Ausstellung der
Künstler*innen
des MEDIA ART LAB

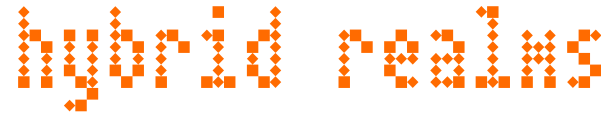
Diskurs S. 26
Saal

20:30
HYBRID REALMS
In between people

Datenschutz

Die Nutzung von Mozilla Hubs ist zwar vollkommen anonymisiert möglich. Um die Experiences in vollem Umfang nutzen zu können, ist die Verwendung eines Headsets jedoch bei einigen Experiences obligatorisch.

Sie verstehen, dass – wenn Sie Mozilla Hubs Zugriff auf Mikrophon, Kamera, etc. erlauben – andere Teilnehmer*innen Sie sehen und hören können. Sie sind damit einverstanden, dass alles, was Sie während ihres Aufenthalts beitragen, aufgenommen und digital gespeichert werden kann.



Hybrid Realms: hybride Bereiche, die Grauzonen zwischen dem Anlogenen und Digitalen – damit setzt sich unsere Diskursreihe inhaltlich auseinander.

Hybrid Realms sind aber nicht nur Thema, sondern auch Form: Sie können die Diskussionen vor Ort im Saal oder als Live-Stream im Digitalen Foyer verfolgen.

Der Clou dabei: Das digitale Publikum sieht nicht nur die analogen Teilnehmer*innen im Stream – es geht auch umgekehrt: Mittels Webcam eröffnet sich vom Saal der Blick ins Digitale Foyer und die beiden getrennten Räume verbinden sich zu einem hybriden Raum, in dem wechselseitiger Dialog möglich ist – ganz wortwörtlich.

hybrid realms

in between
spaces

über reale
dystopien und
hybride
wirklichkeiten

Gefördert von der ‚Österreichischen Gesellschaft für
Politische Bildung‘ | In Kooperation mit FS1

In den letzten Jahrzehnten verliefen öffentliche Diskussionen über Virtualität und Digitalität dichotomisch. Obwohl sich das Internet bereits um die Jahrhundertwende als entscheidendes Kommunikationsmedium etabliert hatte, galten digitale Räume weiterhin als künstliche und daher unechte Gegenpole zur echten und also analogen Wirklichkeit.

Spätestens in den letzten Pandemie-Jahren ist augenscheinlich geworden, wie sehr die Digitalisierung und mit ihr die Räume, die sie hervorbringt, Teil unseres Alltags geworden sind und diesen mitgestaltet. Krisenmanagement und globale Politik, aber auch private Beziehungen wären ohne digitale Medien wie Social Media, Video-Konferenzen oder Live-Streams nicht aufrecht zu halten gewesen. Wir leben hybrid.

Aber auch ohne dystopische Virtualitäts-Szenarien à la Matrix ist ein machtkritischer Blick auf die Produktionsprozesse dieser virtuellen Wirklichkeitsteile entscheidend. Nicht zuletzt durch digitale Wahlmanipulation, die Monopolstellung einzelner Tech-Konzerne, den Verkauf unzähliger persönlicher Daten und weiterhin globaler neokolonialer Arbeitsstrukturen und Machtverhältnisse ist der kapitalistische Zuschnitt der Digitalisierung zu einer ernsthaften Gefahr demokratischer Gesellschaften geworden. Doch wie bei allen technischen Errungenschaften geht es am Ende nicht um ein Dafür oder Dagegen, sondern um das *Wie* der Nutzung.

Über die kulturgeschichtlichen Vorstellungen von Virtualität und Digitalität, sowie die gesellschaftlichen und politischen Herausforderungen, die diese an uns stellen, diskutieren wir mit der Kultur- und Literaturwissenschaftlerin Rebecca Haar und dem Soziologen Uli Meyer. Moderation: Theresa Seraphin

Mi 16.11. 20:30 Uhr Saal / Digitales Foyer
5 EUR (Einheitspreis)

hybrid realms

in between
bodies

über Freiheit
und Grenzen
digitaler Körper

Gefördert von der ‚Österreichischen Gesellschaft für
Politische Bildung‘ | In Kooperation mit FS1

Zu Beginn der Pandemie machte in den sozialen Medien ein Piktogramm die Runde, das eine Person an einem Schreibtisch vor dem Rechner sitzend darstellte. Das Piktogramm war verneunfacht und mit einer jeweils anderen Unterschrift versehen: Shopping, School, Mail, Work, Meeting, Art, Sex u.a. stand darunter und beschrieb so unterschiedliche Aktivitäten, die die Person vor dem Rechner ausführte, während sie in unveränderter Haltung auf den Bildschirm starrte. „Is this what we want?“ fragte die Darstellung und verließ so einer weit verbreiteten Sorge Ausdruck: dem Verlust der Körperlichkeit durch die Hybridisierung unserer Wirklichkeit.

Zwar arbeiten Wissenschaft und Wirtschaft daran, ein körperlich vollständiges Raumgefühl auch digital herzustellen – wie im ‚richtigen Leben‘ sozusagen. Gleichzeitig jedoch birgt digitale Körperlichkeit ein enormes Potenzial an emanzipatorischer Freiheit: Der digitale Körper ist nicht gebunden an physikalische Gesetzmäßigkeiten oder kulturelle Normen und Beschränkungen.

Doch auch der potentiellen Freiheit, über Aussehen und Fähigkeiten des eigenen digitalen Körpers entscheiden zu können, sind Grenzen gesetzt. So ist beispielsweise der Zugang und der Umgang mit digitalen Medien keineswegs für alle gleich einfach und frei von Diskriminierung, ist doch der Norm-User nach wie vor ein weißer Mann. Entsprechend ist es wenig überraschend, dass Gesichtserkennungsprogramme nach rassistischen Logiken funktionieren oder interaktive Geräte für die durchschnittliche Männerhand gestaltet sind.

Über die komplexen Bedingungen hybrider Körperlichkeit und marginalisierte Perspektiven auf Technologie sprechen wir mit dem Psychiater und Philosophen Thomas Fuchs sowie mit Katta Spiel, Wissenschaftler*in mit Fokus auf Informatik, Design und Kritische Theorie. Moderation: Theresa Seraphin

Do 17.11. 20:30 Uhr Saal / Digitales Foyer
5 EUR (Einheitspreis)

hybrid realms

in between places

über digitale orte und neue formen der liveness

Gefördert von der ‚Österreichischen Gesellschaft für Politische Bildung‘ | In Kooperation mit FS1 und dem ‚Dachverband Salzburger Kulturstätten‘

Im April 2020, die Pandemie hatte gerade begonnen, fand ein Live-Auftritt des US-amerikanischen Rappers Travis Scott statt – als In-Game-Concert im weltweit erfolgreichen Videospiel FORTNITE. Zwar war der Auftritt des überdimensionierten Avatar Scotts vollständig vorproduziert – das Erlebnis der 12,3 Millionen Zuschauer*innen aber war live: Etwas, wo man dabei gewesen sein sollte, in jenem Moment, als es passierte.

Ist also die Liveness, von der wir immer gern (und fälschlicherweise) behaupten, sie sei ein exklusives Merkmal analoger Räume, gleichermaßen im digitalen Raum erfahrbar?

Mindestens ist diese digitale Liveness Ausdruck einer sich verändernden kulturellen Sozialisation, sowie von sich vervielfachenden Rezeptions- und Teilhabemöglichkeiten. Was heißt das für das Selbstverständnis einer Kultureinrichtung, die im Wesentlichen Kunst und Kultur produziert und zeigt, für die es ein Hier und Jetzt bedarf, die also live ist? – Braucht es in letzter Konsequenz dann nicht auch neue, eben digitale Räume, oder besser: konkrete digitale Orte – *places statt spaces* –, mit denen sich eben jene geänderten Bedürfnisse nach kulturellem Ausdruck, Aktivität, Identität ansprechen und abdecken lassen?

Das ist nur eine der Ausgangsfragen, mit der wir in unser Projekt eines Digitalen Foyers gestartet sind. Ob das alles Sinn macht? Ob so etwas Zukunft hat? Oder ob das ganze eine schöne, aber völlig größenwahnsinnige Idee ist? Darüber diskutieren wir mit Tina Lorenz, die am Staatstheater Augsburg für die neue Sparte Digitaltheater zuständig ist; mit den Mozilla-Hubs-Experten von minus.eins, Niils Corte und Roman Senkl; und mit Vertreter*innen von Kulturpolitik und -verwaltung. Moderation: Sebastian Linz

Fr 18.11. 20:30 Uhr Saal / Digitales Foyer
5 EUR (Einheitspreis)

hybrid realms

in between
people

get together
in virtual
space

Zum Abschluss treffen wir uns alle dann doch ausschließlich physisch. Zum Reden, Essen und Trinken ... Wir laden alle digitalen wie analogen Festival-Besucher*innen ein, sich untereinander und mit den Künstler*innen des Festivals auszutauschen, über Erlebtes zu sprechen, kritisch nachzufragen, hinter die Kulissen zu schauen. Auch das leibliche Wohl kommt dabei nicht zu kurz.

Darüber hinaus wagen wir aber auch einen Ausblick auf das Programm des Digitalen Foyers der kommenden Monate. In einem Werkstattgespräch stellt das Salzburger Medienkunst-Kollektiv gold extra mit DOCUSCAPE die digitale Version seiner dokumentarischen Escape-Experience BORDER GRID vor, deren analoge Form bereits 2021 bei uns zu sehen war. Die auf installative Theaterräume und partizipative Game-Settings spezialisierte Gruppe Interobang präsentiert einen ersten Arbeitsstand der Salzburger Version ihrer PHILOSOPHIERMASCHINE, in welcher der Salzburger Philosoph Robert Jungk durch eine KI zum Sprechen gebracht wird. Und die kanadische Tänzerin und Choreographin Jasmine Ellis berichtet von ihrem Projekt REALITY WARPING, ein weiteres Kooperationsprojekt mit minus.eins. Alle Projekte werden 2023 rein digital oder hybrid im Digitalen Foyer zu erleben sein.

Sa 19.11. 20:30 Uhr Saal
Eintritt frei - Reservierung erforderlich

OPEN MIND Festivalpodcast

Noch mehr Input zum Festivalthema?

Der OPEN MIND Festivalpodcast erweitert das diskursive Programm des Festivals um weitere Perspektiven, Eindrücke und Ausblicke.

Am 09.11. sowie am 16., 17. und 18.11. ab 12:06 Uhr auf der Radiofabrik (107,5 & 97,3 Mhz / im Kabel 98,6 Mhz) und online zum Nachhören auf www.radiofabrik.at und www.openmindfestival.at.

Vorverkauf

Alle Ticketvarianten haben stets den gleichen Preis – es gibt keine unterschiedlichen Vorverkaufs- und Abendkassa-Preise, keinen Unterschied zwischen der analogen oder der digitalen Variante des Programms – und keine der üblichen Ermäßigungen.

Es empfiehlt sich dennoch, die Tickets im Vorverkauf zu kaufen – die Besucher*innen-Kontingente – v.a. bei den Showcases – sind beschränkt.

Kassa SHOWCASE

Die Kassa hat eine Stunde vor Beginn der Showcases geöffnet – und ist während deren Dauer durchgehend besetzt. – Sie können während der Öffnungszeiten jederzeit in das Showcase einsteigen – da alle vier Experiences zusammen ca. zwei Stunden dauern, sollten Sie aber spätestens um 18:00 Uhr vor Ort sein oder Mozilla Hubs betreten. Je mehr Zeit Sie sich nehmen, desto entspannter können Sie die gezeigten Arbeiten erleben.

Reservierte Karten müssen dennoch spätestens eine halbe Stunde vor Beginn des Showcases (also bis 13:30 Uhr) gekauft bzw. abgeholt werden.

Abendkassa HYBRID REALMS

Die Abendkasse hat eine Stunde vor Beginn der Diskursveranstaltungen geöffnet. Reservierte Karten müssen bis spätestens eine halbe Stunde vor Veranstaltungsbeginn abgeholt bzw. gekauft werden.

Der digitale OPEN MIND Festivalpass

Mit einem Ticket das ganze Festivalprogramm dort, wo Sie sich gerade aufhalten!

Sie wollen das Digitale Foyer kennenlernen? Über Ihren Computer, Ihr Tablet oder Smartphone in die digitalen Arbeiten unserer Künstler*innen eintauchen? Die HYBRID REALMS als Stream – in Kooperation mit FS1, dem freien Fernsehsender Salzburgs – aus dem Digitalen Foyer mitverfolgen?

Dann ist der digitale Festivalpass genau das Richtige für Sie. Für nur 20 EUR – und nur im Vorverkauf.

Digitaler OPEN MIND Festivalpass
20 EUR (VVK – bis 15.11.)

Achtung: Der digitale Festivalpass sowie Einzeltickets für die digitale Variante des Festivals können nur online per Kredit- oder Debitkarte unter www.argekultur.at gekauft werden.

Der analoge OPEN MIND Festivalpass

Das ganze OPEN MIND Festival mit einem Ticket!

Sie wollen die digitalen Arbeiten unserer Künstler*innen bei uns in der ARGEkultur sehen? Die Kunstwerke als VR-Experience erleben? Vor Ort an den Diskursveranstaltungen von HYBRID REALMS teilnehmen?

Dann ist der analoge Festivalpass genau das Richtige für Sie. Für nur 20 EUR – und nur im Vorverkauf.

Analoger OPEN MIND Festivalpass
20 EUR (VVK – bis 16.11.)

Tickets

ARGE Infopoint (beim Eingang)

Öffnungszeiten: Di-Fr 11-14 Uhr, Di-Sa 17-19 Uhr

Ulrike-Gschwandtner-Straße 5

5020 Salzburg

+43 (0)662 848784

tickets@argekultur.at

Online per Kredit- oder Debitkarte unter:

www.argekultur.at

Impressum

Herausgeberin: ARGEkultur gemeinnützige GmbH

Redaktion: Sebastian Linz, Theresa Seraphin

Mitarbeit: Kristina Itzlinger

Gestaltung: beton.studio, Daniel Car

Schrift Fließtext: Bull-5 von David Einwaller

Druck: Druckerei Roser Gesellschaft m.b.H.

Änderungen und Irrtümer vorbehalten -

ALLES BLEIBT ANDERS



Sie finden uns auch auf:
Facebook, Instagram, Twitter
www.openmindfestival.at



Mit Unterstützung von / in Kooperation mit:



o p n

m l n d

f e s t i v a l

15. - 19. 11.

2022