

# Holo Labs

---

**dive\_in**

Programm für digitale  
Interaktionen

[kulturstiftung-des-bundes.de/dive-in](https://kulturstiftung-des-bundes.de/dive-in)  
#ProgrammDiveIn #HoloLabs #HoloLab1

KULTURSTIFTUNG  
DES  
BUNDES

**HoloLab #1:  
Neue Formen der  
künstlerischen  
Produktion  
22.-23.  
September 2021**

# Programm

## Mittwoch

### 22. September

14:00–15:00  
**Soft Opening:**  
**Come to gather**

15:00–15:10  
**Begrüßung**  
— **HORTENSIA VÖLCKERS**,  
Künstlerische Direktorin der  
Kulturstiftung des Bundes

Moderation: **KATJA BIGALKE**

## Keynotes

15:15–16:20  
**„Hybrid Interaction“<sup>(EN)</sup>**  
Im Anschluss Q&A mit dem Publikum  
— **ROBIN MCNICHOLAS**, Mitbegründer  
und Direktor des Kreativstudios  
Marshmallow Laser Feast

16:20–16:30  
**Pause**

16:30–17:30  
**„Hybrid Space @ Culture“**  
Im Anschluss Q&A mit dem Publikum  
— **ELIZABETH SIKIARIDI + FRANS**  
**VOGELAAR**, Gründer des Hybrid Space  
Lab, Think Tank und Design Lab für  
kulturelle Innovation

17:30–18:00  
**Führung über das Gelände der**  
**HoloLabs auf gather.town**

18:00  
**Meet Ups auf gather.town**

# Donnerstag

## 23. September

10:00  
**Begrüßung und Einführung in Tag 2**  
— **FRIEDERIKE ZOBEL**, Wissenschaftliche  
Mitarbeiterin dive in  
— **MERLIN BAUM**, RosyDX

10:30–11:30  
**„(Un)Learnings von Institutionen in**  
**der digitalen Produktion“**

Gespräch mit:  
— **TINA LORENZ**, Projektleitung für  
Digitale Entwicklung Staatstheater  
Augsburg  
— **JENNY BOHN**, Projektleitung  
„Digitale Burg“ Center for Literature  
Burg Hülshoff  
— **YANNICK HOFMANN**, Projektleitung  
„Das intelligente Museum“ ZKM  
Karlsruhe / Deutsches Museum

Moderation: **KATJA BIGALKE**

## Input talks

10:30–11:00  
**„Künstlerische Forschung**  
**in der Praxis“<sup>(EN)</sup>**  
— **ROSA MENKMAN**, Kunsttheoretikerin,  
Kuratorin und Künstlerin

10:30–11:00  
**dive in Feature: Loulu**  
— **ONLINETHEATER.LIVE**, Künstlerinnen-  
kollektiv für Theater im digitalen Raum

11:00–11:30  
**„näher geht nicht“ –**  
**digitales Theater am Beispiel**  
**von werther.live**  
— **COSMEA SPELLEKEN**, Regisseurin  
und Mitglied des punktlive-Kollektivs

11:00–11:30  
**„Lend Me Your Face!**  
**Theme and Variations of**  
**a Deepfake AI Artwork“<sup>(EN)</sup>**  
— **TAMIKO THIEL**, Künstlerin, mit KI &/p

11:00–11:30  
**„Bootstrapping a Prototype Fund**  
**for the Arts“**  
— **JULIA KLOIBER UND ELISA**  
**LINDINGER**, Gründerinnen des  
Superr Lab

11:30–12:00  
**„Mozilla Hubs als kollaborative**  
**Plattform“**  
— **ALLA POPP**, macht Medien- und  
Performancekunst, Gloria Schulz,  
Digitalkünstlerin und Alumna der  
Akademie für Theater und Digitalität,  
Dortmund

11:30–12:00  
**„Artistic practise and new**  
**possibilities in Animal Crossing“**  
— **NADINE KOLODZIEY**, Medienkünstlerin

11:30–12:00  
**„Reality Art for hyperreal**  
**audiences“<sup>(EN)</sup>**  
— **SIGNE PIERCE**, Künstlerin

11:30–12:00  
**„PLUG & PLAY – Interaktives**  
**Erzählen mit Telegram“**  
— **MACHINA EX**, Theaterkollektiv

12:00–12:30  
**Pause**

## Workshops

12:30–14:30  
**„Hands on Mozilla Hubs“**  
— **ALLA POPP**, arbeitet im Bereich  
Medien- und Performancekunst  
— **GLORIA SCHULZ**, Digitalkünstlerin und  
Alumna der Akademie für Theater und  
Digitalität, Dortmund

12:30–14:30  
**„Artistic practise and new**  
**possibilities in Animal Crossing“**  
— **NADINE KOLODZIEY**, Medienkünstlerin

12:30–14:30  
**„Virtual Celebrations | Unity3d“<sup>(EN)</sup>**  
— **LUCAS GUTIERREZ**, Digitalkünstler  
und Industriedesigner

12:30–14:30  
**„PLUG & PLAY – Interaktives**  
**Erzählen mit Telegram“**  
— **CLARA EHRENWERTH, JAN PHILIP**  
**STEIMEL**, machina eX

12:30  
**Meet Ups und Präsentation der**  
**HoloPlots auf gather.town**

14:45–15:00  
**Wrap Up: Workshops**

15:00  
**Verabschiedung und Ausblick**  
**auf HoloLab#2 + Soft Ending auf**  
**Gather**

# HoloLab #1

## Digitale Werkstatt im Programm *dive in*

Wie können digitale Technologien dazu eingesetzt werden, nachhaltig und innovativ neue Erfahrungsräume für ein diverses Publikum zu schaffen? Welche Formate, Methoden und Tools eignen sich, den physischen und digitalen Raum überzeugend miteinander zu verbinden? Welche neuen Formen künstlerischer Praxis, Vermittlung und Partizipation entstehen an der Schnittstelle von digital und analog? Und wie können Digitalität, Kunst, Kultur und Klimaverantwortung zusammen gedacht werden?

Das Programm *dive in* unterstützt gegenwartsorientierte Kulturinstitutionen bei der Entwicklung von innovativen Vermittlungsangeboten, die neue Formen der digitalen Interaktion und Teilhabe erproben. Um die geförderten Häuser fachlich zu begleiten und den gemeinsamen Austausch zu befördern, veranstaltet die Kulturstiftung des Bundes digitale Ideenwerkstätten: Die *HoloLabs*, die an drei Terminen im Herbst 2021 stattfinden, öffnen das Programm für die interessierte Öffentlichkeit und ermöglichen den Austausch zu aktuellen Diskursen und Trends rund um Digitale Kunst und Vermittlung.

Neben der Präsentation und dem Kennenlernen der 68 im Programm *dive in* geförderten Projekte, stehen bei HoloLab #1 am 22. und 23. September neue Formen der künstlerischen Produktion und die sich wandelnde Rolle von Künstlerinnen und Kulturschaffenden im Fokus. Keynotes, Impulse, Workshops und Best-Practice-Beispiele von Programmbeteiligten und internationalen Expertinnen laden zur Diskussion aktueller Entwicklungen ein und bieten Gelegenheit, gemeinsam an Ideen zu arbeiten, Ziele und Herausforderungen zu reflektieren und strategische Schritte zur Zielerreichung zu entwickeln.

## Programminhalte & Beiträge

### Mittwoch

### 22. September

15:15 – 16:20

#### **Keynote: „Hybrid Interaction: Dream online“ (EN)**

Irgendwo zwischen Shakespeare, Partikelsystemen, Nick Caves Stimme und Motion Tracking erwachen hybride Träume: In *Dream* kombinierten Marshmallow Laser Feast die neuesten virtuellen Produktions- und XR-Technologien. Theater, Musik und Technologie wurden zu einem hybriden Kunstwerk vereint, das neue Erfahrungen möglich machte und ikonografisch für die Kunst während der Corona-Pandemie steht.

**MARSHMALLOW LASER FEAST** arbeiten zwischen digitalen und physischen Räumen und gestalten Erfahrungen in einer Mixed-Reality-Welt. Das preisgekrönte Kreativstudio vereint Menschen mit ganz unterschiedlichen Spezialisierungen und Hintergründen.

**ROBIN MCNICHOLAS** ist Mitbegründer und Direktor von Marshmallow Laser Feast und hat bei unzähligen immersiven Werken, groß angelegten Installationen und Live-Performances Regie geführt. Er beschäftigt sich insbesondere mit der Erschaffung von Mixed-Reality-Erzählwelten und entwickelt narrative Werke für virtuelle Live-Produktionen, die taktile und multisensorische Interaktionen erforschen. 2021 führte er bei *Dream* Regie, das in Zusammenarbeit mit der Royal Shakespeare Company, dem Philharmonia Orchestra, Epic Games und dem Manchester International Festival mit Nick Cave entstand.

16:30–17:30

## **Keynote: “Hybrid Space @ Culture”**

Hybride (kombinierte physisch-digitale) Formen des Kommunizierens und Zusammenlebens entwickeln sich rasant. Unser Realitätsempfinden konstituiert sich ständig als Hybrid – gleichzeitig online und offline, lokal und global, national und transnational, professionell und laienhaft. Hybride Kulturen werden zunehmend in translokalen Mediennetzwerken verbreitet, geformt und verhandelt. Da die Digitalisierung die Hybridisierung als Verschmelzung von Kulturschaffenden und -konsumenten sowie das Zusammentreffen von kreativen Praktiken unterstützt, wird Hybridität in Kunst und Kultur immer wichtiger. Das Anzapfen dieses kreativen Potenzials in den Bereichen der kulturellen Produktion und der künstlerischen Vision kann uns unterstützen, soziale Interaktionen in der Zeit des Digitalen neu zu denken.

**PROF. ELIZABETH SIKIARIDI** und **PROF. FRANS VOGELAAR** leiten das Hybrid Space Lab, ein Think Tank und Design Lab für kulturelle Innovation. Schwerpunkt ihrer langjährigen Arbeit ist der hybride Raum, ein radikal neuer Raum, der aus der Interaktion und Verschmelzung von digitalen und physischen Räumen entsteht. Hybrid Space Lab bevorzugt einen transdisziplinären Ansatz, bei dem das Biologische und Technologische zusammengedacht werden und entwickelt Konzepte für hybride Räume.

## **Donnerstag** **23. September**

10:30–11:30

### **Gespräch: „(Un)Learnings von Institutionen in der digitalen Produktion“**

Was macht digitale Kunstproduktion und Kulturvermittlung aus? Welche Lernprozesse wurden in verschiedenen Institutionen angestoßen? Welche Hindernisse gilt es, noch zu überwinden und welche Tricks und Kniffe haben anderen dabei geholfen, die Projektziele zu erreichen? Dieses Panel widmet sich dem institutionsübergreifenden (Voneinander-)Lernen. Drei Vertreterinnen und Vertreter aus Institutionen unterschiedlicher Sparten treffen zusammen, um über ihre eigenen Lernprozesse, die Herausforderungen der digitalen Kunstproduktion und ihren Umgang mit digitalen Technologien zu sprechen.

**TINA LORENZ** ist seit 2020 Projektleiterin für Digitale Entwicklung am Staatstheater Augsburg. Sie war bereits als Dozentin für Theatergeschichte an der Akademie für Darstellende Kunst Bayern tätig und ist Mitglied der Fellowship-Jury der Dortmunder Akademie für Theater und Digitalität.

**JENNY BOHN** studierte Politikwissenschaften, Soziologie und Germanistik. Aktuell ist sie für Burg Hülshoff – Center for Literature tätig und betreut die Konzeption und Entwicklung der „Digitalen Burg“.

**YANNICK HOFMANN** ist Medienkünstler und Kurator. Am ZKM | Zentrum für Kunst und Medien leitet er das Projekt „Das intelligente Museum“, das darauf abzielt, das Museum mit aktuellen KI-Technologien zu verbinden.

10:30–11:00

### **Input Talk: „Shaping artistic research in practice“<sup>(EN)</sup>**

Die Pandemie war auch eine Zeit der künstlerischen Forschung: Statt Neues zu produzieren, vertieften viele Kreative in Künstlerresidenzen ihre Forschungsinteressen. Was passiert, wenn kein Forscher, sondern eine Künstlerin am CERN arbeitet? Wie können diese Forschungsprozesse der Öffentlichkeit vorgestellt werden und was geschieht, wenn wir Glitches und Störungen als Co-Autoren künstlerischer Arbeiten zulassen?

**ROSA MENKMAN** ist Künstlerin und Kunsttheoretikerin und beschäftigt sich in ihrer Forschung mit akustischen und visuellen Artefakten, die aus Störungen in analogen und digitalen Medien entstehen, beispielsweise Glitch-, Encoding- und Feedback-Artefakte. Für Menkman bieten diese unbeabsichtigten Artefakte wertvolle Einblicke in die ansonsten obskure Alchemie von Standardisierungsprozessen durch Resolutionen. In ihrer jüngsten Forschung, die durch ihren Aufenthalt am CERN initiiert und inspiriert wurde, beschäftigt sich Menkman mit (un)möglichen Bildern.

10:30–11:00

## **dive in Feature: Loulu**

Das kostenlose Smartphone-Game *Loulu* lädt zu einer interaktiven Fiktion über rechtsextreme und antifeministische Netzwerke im Internet ein. In der Spielentwicklung haben sich onlinetheater.live über ein Jahr lang mit rechten Clickbait-Strategien, Interventionsmethoden und diskriminierenden Algorithmen beschäftigt. Im Austausch mit Expertinnen und Experten sind sie dabei auch der Frage nachgegangen, wie mit künstlerischen Mittel wirkungsvoll und nachhaltig über die Gefahren von Rechtsextremismus aufgeklärt werden kann, ohne dabei bevormundend zu sein oder rechte Ästhetiken unkommentiert zu reproduzieren. Im Rahmen des dive in Features stellt onlinetheater.live das Projekt vor und versucht, darauf Antworten zu geben.

**ONLINETHEATER.LIVE** ist das erste genuine Internettheater und hat sich 2016 aus einem Zusammenschluss digital affiner Theater- und Kunstschaftender gegründet. Es nimmt sich zum Ziel, unser digitales Zusammenleben mit künstlerischen Mitteln zu reflektieren und aktiv mitzugestalten und dabei die Grenzen zwischen verschiedenen Kunst- und Erzählformen zu verflüssigen. Mit dem Projekt *Loulu* geht es die erste größere Kooperation mit einem etablierten Theater, dem HAU Hebbel am Ufer, ein.

11:00–11:30

## **Input Talk: „näher geht nicht“ – digitales Theater am Beispiel von werther.live**

Wir alle bewegen uns heutzutage, ob wir wollen oder nicht, in digitalen Räumen. Social Media, Messenger und digitale Alltagshilfen sind ständiger Teil unserer Lebensrealität. Doch in der (darstellenden) Kunst findet man diesen Teil unseres Lebens bisher noch selten. Am Beispiel von *werther.live*, einem rein für den digitalen Raum konzipierten Theaterstück, wird gezeigt, wie fiktionale Charaktere Teil unserer digitalen Lebenswelt werden können und sich so ein ganz neuer Bezug zu Figuren und dramatischen Handlungen erzeugen lässt.

**COSMEA SPELLEKEN** studierte Medienkunst an der HFG Karlsruhe und seit 2020 Regie an der Filmakademie Wien. Das digitale Theaterstück *werther.live*, das 2020 Premiere hatte, war ihre erste eigene Theaterarbeit und wurde u. a. eingeladen zum Nachtkritik Theatertreffen 2021, dem Heidelberger Stückemarkt und nominiert für das Theatertreffen der Berliner Festspiele. Sie ist Teil des Kollektivs punktlive und lebt in Wien und Berlin.

11:00–11:30

## **Input Talk: „Lend Me Your Face! Theme and Variations of a Deepfake AI Artwork“ (EN)**

Wie verändern wir uns und unsere Arbeitsweise, wenn wir auf eine KI treffen? In der Arbeit *Lend Me Your Face!* animiert ein neuronales Netzwerk ein Foto vom Gesicht der Besucherin und ordnet es Videoaufnahmen von bekannten Persönlichkeiten zu – die Besucher begegnen einer maschinell generierten Version ihrer Selbst. Grundlage für die Deepfakes sind Open-Source-Bibliotheken. Die Installation ermöglicht eine sehr persönliche Begegnung mit dem intimsten und gleichzeitig öffentlichsten Teil des Selbst, dem Gesicht und den Gefühlen, die es ausdrückt. Tamiko Thiel and /p diskutieren künstlerische Adaptionen von *Lend Me Your Face!*, die zwischen Installation, Netzkunst und VR oszillieren.

TAMIKO THIEL erhielt 2018 den SAT Montreal Visionary Pioneer Award für ihre Erforschung von Ort, Raum, Körper und kultureller Identität in politischen und gesellschaftskritischen Medienkunstwerken. Sie war leitende Produktdesignerin des ersten KI-Supercomputers Connection Machine CM1/CM2 (1986/1987), der sich mittlerweile in der Sammlung des MoMA in New York befindet. Seit 1994 entwickelt sie VR-Kunstwerke, seit 2010 auch AR-Kunstwerke.

Hinweis: Die Online-Adaption des Werks wird während des HoloLab #1 auf der Website <https://tamikothiel.com/lendmeyourface/online/> verfügbar sein.

11:00–11:30

## **Input Talk: „Bootstrapping a Prototype Fund for the Arts“**

Mit künstlerischen, digitalen Produktionen gehen oft auch technische Innovationen und die Entwicklung von Prototypen einher. Im Projektverlauf entstehen Software, Hardware und Codes, die nach dem Projekt noch weiterentwickelt werden könnten. Dafür fehlt allerdings oft die Finanzierung. Der Prototype Fund, eine Idee der feministischen Organisation Superr Lab, ist eine Möglichkeit, diese Prototypen weiter und neu zu entwickeln und zukünftig noch besser nutzbar zu machen. Im Talk wird das Projekt vorgestellt und mögliche Nutzungen durch Institutionen diskutiert.

JULIA KLOIBER arbeitet und forscht an der Schnittstelle von Technologie und Gesellschaft. Sie ist Geschäftsführerin und Mitgründerin des feministischen Organisation Superr Lab. Sie hat eine Reihe von Initiativen und Organisationen gestartet, die erproben wie Technologie gewinnbringend für die Gesellschaft eingesetzt werden kann. Unter den Gründungen sind der Prototype Fund, ein öffentlicher Fonds für Public Interest-Tech-Projekte und das Netzwerk Code for Germany.

ELISA LINDINGER ist ausgebildete Archäologin und arbeitet seit über einem Jahrzehnt an der Schnittstelle von Kultur, Informatik und Gesellschaft, sowohl innerhalb als auch außerhalb der Wissenschaft. Sie ist Mitgründerin und Geschäftsführerin der Berliner Organisation Superr Lab, die sich dem Entwurf diverser und gerechter Zukünfte widmet. Ihre Forschung konzentriert sich auf offene digitale Infrastruktur-Communities, die digitale Zivilgesellschaft und die sozialen Auswirkungen neuer Technologien.

11:30–12:00

## **Input Talk: „Mozilla Hubs als kollaborative Plattform“**

Mozilla Hubs hat sich als Plattform für hybride Räume und Begegnung etabliert. Im Talk präsentieren Alla Popp und Gloria Schulz ihre Nutzung dieser hybriden Räume. Sie stellen ihre Arbeiten in Hubs vor. Sie zeigen, wie dort Ästhetiken und Referenzen verschmelzen und utopische digitale Räume gleichzeitig Bühne, Naturerlebnis, Ausstellungsraum, Dancefloor und Wohnzimmer repräsentieren können.

ALLA POPP (kein Pronomen), geboren in Russland, studierte elektronische Medien und Performance an der HfG Offenbach, der Tongji-Universität Shanghai und der Athener Schule für Bildende Künste. Allas feministischer Blick konzentriert sich auf die Fortschritte in digitalen Technologien – in einer Debatte mit Theorien und Phänomenen, die unsere Zukunftsvisionen prägen. Alla ist Teil des Performance-Duo BBB sowie des dgtl fmnsM Kollektivs.

GLORIA SCHULZ ist Digital Artist aus Hamburg. Sie ist Gründungsmitglied des Kollektivs Blutende Freischwimmer\*innen, fühlt sich in grauen Fenstern am wohlsten und erforscht als visuelle Hackerin immersive Illusionsräume. Ihre Arbeiten als Creative Coderin und Performerin werden bundesweit präsentiert. Als Fellow an der Akademie für Theater und Digitalität in Dortmund überwindete und erweiterte sie die singuläre Erfahrung in virtuellen Welten, sowohl technisch als auch narrativ.

11:30–12:00

## **Input Talk: „Artistic practise and new possibilities in Animal Crossing“**

In unserer sich stetig ändernden und zunehmend digitalisierten Welt entstehen eine Vielzahl digitaler Plattformen und Orte, die neue Perspektiven und Möglichkeiten des künstlerischen Arbeitens eröffnen. Während des Lockdowns traf sie sich Nadine Kolodziey mit ihren Studierenden für Seminare in *Animal Crossing*. Das Nintendo Switch-Spiel war das umsatzstärkste Jahr Spiel des Jahres und wurde häufig auch für spielfremde Inhalte genutzt, beispielsweise für Proteste der Hongkong-Aktivist\*innen. Im Seminar von Kolodziey wurden Studierende zu Einwohner\*innen virtueller Inseln, Avatar-Artists mit digitalen Ateliers und gestalteten Ausstellungen in der virtuellen Umgebung des Spiels. Wie das wohl funktioniert hat?

**NADINE KOLODZIEY** ist Künstlerin und lebt in Frankfurt und Berlin. Sie arbeitet an der Schnittstelle von digital und analog mit dem Ziel, visuelle Erlebnisse zu schaffen. Ihre Arbeit ist digital, handgeschnitten, geschmolzen oder eine begehbare Installation. Sie interessiert sich für neue Herausforderungen, vertieft sich in AR. Kolodziey arbeitete für Kunden wie Apple, Google, YouTube, Page und DIE ZEIT, seit 2018 ist sie Dozentin für zeitgenössische Illustration an der HfG Offenbach am Main.

11:30–12:00

## **Input Talk: „Reality Art for hyperreal audiences“ (EN)**

Künstler\*innen, wie Signe Pierce, lösen mit ihren Arbeiten im digitalen Raum zunehmend die Grenzen zwischen Kunst, Performance und gelebter Erfahrung auf. Als Reality Art bezeichnet Pierce eine neue Form der Kunstpraxis, bei der Künstler\*innen bewusst mit der Zurschaustellung ihrer eigenen Lebenswirklichkeit bzw. der ihres Alter Ego spielen. Sie nutzen Social Media als Bühne, auf der sie ihre Ideen für ein weltweit vernetztes Publikum zur Realität werden lassen. Traditionelle Präsentationsräume wie Galerien oder Theater verlieren an Bedeutung, während der künstlerische Schaffensprozess beschleunigt und die Interaktion mit dem Publikum intensiviert wird.

Für die Beziehung zwischen Künstler\*innen und Galerien ergibt sich daraus ein neues Paradigma: das der „Creator“ und Plattformen. In der „Creator Culture“ können Künstler\*innen ihre Visionen frei verwirklichen – fernab der üblichen Schranken und Hierarchien von Kunstwelt und Unterhaltungsbranche. Die digitalen Plattformen und Kanäle wiederum erschließen ein neues Publikum und schaffen Möglichkeiten, die weit über die Grenzen des physischen Raums hinausgehen, zu präsentieren. Als neue Bühnen der Präsentation und (Selbst-)Inszenierung haben sie einen Raum geschaffen, in welchem Kunst im Kontext der „Hyperrealität“ neu verortet und hinterfragt werden kann. Wie bewerten wir Kunst in einer zunehmend virtuellen Ära? Und wie unterscheiden wir Kunst von „Content“ oder Künstler\*innen von „Creator“, wenn der Präsentationsrahmen derselbe ist?

**SIGNE PIERCE** lebt und arbeitet in New York. Ihre Werke bewegen sich zwischen Performance, Digital- und Videokunst und wurden u. a. im MoMA und bei der Art Basel gezeigt. Instagram ist eine ihrer wichtigsten Plattformen. Pierce beschäftigt sich mit der Überschneidung von realem und inszeniertem Leben.

11:30–12:00

## **Input Talk: „PLUG & PLAY – Interaktives Erzählen mit Telegram“**

Ein Smartphone kann eine Bühne sein – oder ein Foyer. Messenger-Apps wie Telegram bieten die Möglichkeit, Geschichten zu erzählen und Gemeinschaften zu erzeugen. Aber wie klingen Dialoge zwischen Chatbots und Mitspieler\*innen? Wie lassen sich Performance und Programmierung verbinden? Und wie wird aus einer alltäglichen App ein digitaler Erlebnisraum?

**MACHINA EX** forscht seit 2010 an der Schnittstelle zwischen Game und Theater. Dabei entstehen begehbare Computerspiele, die zugleich spielbare Theaterstücke sind – in analogen wie in digitalen Räumen. Seit seiner Gründung hat das Kollektiv im deutschsprachigen Raum, aber auch darüber hinaus etwa dreißig Live-Games und digitale Projekte entwickelt.

# Workshops

## Donnerstag

### 23. September

12:30 – 14:30

#### **Workshop: „Hands on Mozilla Hubs“**

In welcher Form werden digitale Räume bespielt und welche Ästhetiken, Narrative und Referenzen finden wir in ihnen wieder? Wir befragen den performenden Körper, seine Beziehung zum Avatar und digitalen Raum. Wann verschmelzen digitale und analoge Körper und Präsenzen? Der Workshop bietet einen konkreten Einblick in das praktische Arbeiten mit Mozilla Hubs ebenso wie in künstlerische Fragen, die das Arbeiten mit digitalen Räumen mit sich bringt und die in der Netzkunst schon lange verhandelt werden. Gemeinsam werden wir auf eine virtuelle Expedition durch weltweit vernetzte, frei zugängliche digitale Räume gehen.

ALLA POPP, GLORIA SCHULZ

12:30 – 14:30

#### **Workshop: „Artistic practise and new possibilities in Animal Crossing“ (EN)**

Die Auseinandersetzung von Künstlerinnen mit dem Medium Computerspiel ist nicht neu – doch wie wirken sich Games auf die künstlerische Praxis aus und welche ästhetischen Strategien sind in virtuellen Spielumgebungen möglich?

Ergänzend zum Input Talk, ermöglicht der Workshop einen vertieften Einblick in das Game *Animal Crossing*. Unter Anleitung von Nadine Kolodziej können sich die Teilnehmenden eine neue Plattform zur Interaktion und künstlerischen Praxis erschließen. Der Workshop richtet sich an Teilnehmende, die offen sind für alternative Zugänge zur Kunst und die Erweiterung ihres eigenen kreativen Schaffens.

NADINE KOLODZIEY

Hinweis: Da der Workshop inhaltlich auf dem Input Talk (11:30 – 12:00 Uhr) aufbaut, ist die Teilnahme am Input Talk Voraussetzung für die Teilnahme am Workshop. Für die Teilnahme wird außerdem folgende Technik und Software benötigt: Nintendo Switch, das Spiel *Animal Crossing*, eine Nintendo Online Mitgliedschaft, ein PC/Laptop mit stabiler Internetverbindung sowie ausreichend Nook Mile Tickets zum Reisen zu anderen Inseln.

12:30 – 14:30

#### **Workshop: „Virtual Celebrations | Unity3d“ (EN)**

Unity ist eine der beliebtesten plattformübergreifenden Spiele-Engines und unterstützt 2D- und 3D-Grafiken. Im Workshop erschaffen wir mithilfe von Unity3d dreidimensionale Echtzeitumgebungen. Der Workshop vermittelt grundlegende Kenntnisse im Umgang mit der Software und beleuchtet die Dynamiken, die für die Umsetzung kreativer Prozesse wesentlich sind.

LUCAS GUTIERREZ ist Digital Artist und Industriedesigner und lebt in Berlin. Ihn beschäftigen besonders die Remix-Kultur und audiovisuelle Echtzeitprojekte, in denen er Einflüsse aus verschiedenen Kontexten vermischt – von der Post-Work-Anthropologie bis zu abstrakten Zitaten aus der 3D-Modellierung für das Industriedesign. Gutierrez realisierte Fulldome-Arbeiten für die Programmreihe *The New Infinity* der Berliner Festspiele sowie Ausstellungen im Moskauer Museum für Moderne Kunst, im Aperto Raum und für das CTM-Festival.

Zugangsvoraussetzung: Unity 2019.+



12:30–14:30

## **Workshop: „PLUG & PLAY – Interaktives Erzählen mit Telegram“**

Der Workshop bietet eine Einführung in die technischen und dramaturgischen Möglichkeiten des interaktiven Erzählens mit Telegram. Dafür nutzen wir die ‚RealLifeGame-Engine‘ *adaptor:ex*, die machina eX derzeit im Rahmen des Projekts MACHINA COMMONS entwickelt. Mit ihr können Nutzerinnen diverse Soft- und Hardware zusammenfügen, um umfangreiche interaktive Erlebnisräume zu kreieren – wie z. B. digital erweiterte Theaterabende, Museumsausstellungen oder Messenger-Chat-Adventure. Programmierkenntnisse sind nicht erforderlich!

Hinweis: Da der Workshop inhaltlich auf dem Input Talk um (11.30–12:00 Uhr) aufbaut, ist die Teilnahme am Input Talk Voraussetzung für die Teilnahme am Workshop.

## **Weitere Formate** **Mittwoch/Donnerstag** **22./23.September**

Mittwoch, 17:30–18:00

### **Führung über das Gelände der HoloLabs auf gather.town**

Wie funktioniert gather.town als digitale Veranstaltungsplattform, was gibt es auf dem Gelände der HoloLabs zu entdecken und wie kann die Plattform für eigene Veranstaltungen genutzt werden? Auf einer geführten Tour durch die gather-Welt beantwortet RosyDX alle Fragen zur Veranstaltungsumgebung.

Mittwoch, 18:00 – open end, Donnerstag, 12:30–14:30

### **Meet-Ups**

Die Meet-Ups dienen der selbstorganisierten Vernetzung der Teilnehmenden. Hier kann gemeinsam an Themen gearbeitet werden, potenzielle Partner und Mitarbeiterinnen für zukünftige Projekte gefunden oder Fragestellungen aus der eigenen Arbeit diskutiert werden.

Drei Themen für Meet-Ups stehen bereits fest: „Zusammenspiel von Kunst und Wissenschaft in digitalen/hybriden Formaten“, „Erfahrungsaustausch zu Urheberrechten und Lizenzierung“ und „Ansprache neuer Publika mit digitalen Tools“. Wenn Sie einen Vorschlag für ein weiteres Meet-Up-Thema haben und sich dazu mit anderen Teilnehmenden vernetzen wollen, geben Sie dies bitte bei der Veranstaltungsanmeldung an. Die Themen werden von uns gebündelt und in den Zeitplan übernommen.

Donnerstag, 12:30–14:30

### **Präsentation der HoloPlots auf gather.town**

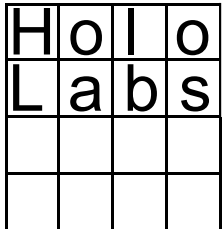
Im Programm *dive in* wurden bislang 68 Projekte gefördert. Was machen diese Projekte, welche Themen bearbeiten sie, welche Prozesse wurden angestoßen und was haben Sie während der Arbeit in ihren Projekten bereits gelernt? In den HoloPlots auf gather.town haben alle geförderten Projekte die Möglichkeit, ihre Fragen, Themen und erste Ergebnisse aus den Projekten zu präsentieren und in den Austausch mit den Teilnehmenden der HoloLabs zu treten.

# Allgemeine Hinweise zur Teilnahme an den HoloLabs

Die HoloLabs finden digital statt: Die Veranstaltungswebsite bietet Zugang zur digitalen Plattform gather.town. Hier sind alle Teilnehmenden herzlich dazu eingeladen, die Input-Talks und Veranstaltungen in einer Mixed-Reality-Umgebung zu erleben, anderen Teilnehmenden zu begegnen und die 68 geförderten Projekte in ihren HoloPlots kennenzulernen. Die Meet Up-Area ermöglicht den unkomplizierten und selbstorganisierten Austausch zu aktuellen Entwicklungen, Diskursen und Trends im Bereich digitale Kunst und Vermittlung auch über die Veranstaltungsdauer hinaus.

## Anmeldung

<https://hololab.liteproject.de/>



## Impressum

### Kuration und Werkstattleitung

Rosy DX GmbH  
Merlin Baum, Fabian Raith  
Berlin & Düsseldorf  
T +49 174 9043419  
[rosydx.com](https://rosydx.com)

### Veranstaltungsorganisation

hahnlive GmbH  
Lydia Bayer, Andreas Hahn,  
Ann-Katrin Lipke  
Karl-Heine-Straße 91  
04229 Leipzig  
T +49 341 529026-40  
[hahnlive.de](https://hahnlive.de)

### Moderation

Katja Bigalke

## Kulturstiftung des Bundes

Friederike Zobel  
Wissenschaftliche Mitarbeiterin  
Programm dive in  
Kulturstiftung des Bundes  
Franckeplatz 2  
06110 Halle an der Saale  
T +49 (0)345 / 29 97 – 166  
[friederike.zobel@kulturstiftung-bund.de](mailto:friederike.zobel@kulturstiftung-bund.de)

Juness Beshir  
Kommunikation Programm dive in  
T +49 (0)345 / 2997 – 207  
[juness.beshir@kulturstiftung-bund.de](mailto:juness.beshir@kulturstiftung-bund.de)

Sabine Eckardt  
Kommunikation Programm  
dive in  
T +49 (0)345 / 2997 – 141  
[sabine.eckardt@kulturstiftung-bund.de](mailto:sabine.eckardt@kulturstiftung-bund.de)

---

**dive\_in**  
Programm für digitale  
Interaktionen

**KULTURSTIFTUNG  
DES  
BUNDES**

Gefördert durch



Die Beauftragte der Bundesregierung  
für Kultur und Medien

**NEU  
START  
KULTUR**