

Holo Labs

dive_in

Programm für digitale
Interaktionen

HoloLab #2:
Neue Formen der
Partizipation
und Interaktion
13.-14.
Oktober 2021

kulturstiftung-des-bundes.de/hololabs
#ProgrammDiveIn #HoloLabs #HoloLab2

KULTURSTIFTUNG
DES
BUNDES

Programm

Mittwoch

13. Oktober

14:00
Soft Opening auf gather

14:30
Führung über gather

15:00
**Begrüßung durch die
Kulturstiftung des Bundes**
— FRIEDERIKE ZOBEL,
Wissenschaftliche Mitarbeiterin *dive in*

Moderation: **VERA LINSS**

15:15–17:00
Interaktive Keynote:
„Ran an die (Zusammen-)Arbeit!“
— YAWI KOLLEKTIV, Künstlerinnenkollektiv

17:00–17:15
Pause

17:15–18:15
Input Talk:
**„Interaktionskonzepte und deren
Potenziale für unterschiedliche
Settings und Publikumsgruppen“**
— KATRIN GLINKA,
Kulturwissenschaftlerin

17:15–18:15
Panel:
**„Partizipation und Handlungs-
fähigkeit – Möglichkeiten der
Publikumseinbindung in hybriden
Projekten“**
— SOPHIA HUSSAIN, Regisseurin
Escape the Room 2.0
— LENBACHHAUS MÜNCHEN, Projekt
Collaboratory

Moderation: **VERA LINSS**

Donnerstag

14. Oktober

10:00–10:15
Begrüßung und Einführung in Tag 2

10:15–11:15
Panel:
**„Spielerisches Erinnern – Inter-
aktion in der Erinnerungsarbeit“**
— STEFFI DE JONG, Kulturwissen-
schaftlerin Universität zu Köln
— LEONIE KUBIGSTELTIG, Stiftung
Berliner Mauer
— JÖRG FRIEDRICH, Indie Game
Developer, PaintBucket Games

Moderation: **VERA LINSS**

Input Talks

10:15–11:15
**„Tipps und Tricks für mehr
digitale Barrierefreiheit“**
— ADINA HERMANN, Vorstand
Sozialhelden Akademie

11:15–11:30
Q&A auf gather

11:30–12:00
Meet-Up: „Digitale Barrierefreiheit“

11:30–12:00
**„Spielerische Publikumsbeteiligung
als Gesellschaftsverhandlung“**
— FRIEDRICH KIRSCHNER,
Studiengangsleiter Spiel&Objekt,
HfS Ernst Busch

12:00–12:15
Q&A auf gather

12:15–12:45
„Decolonizing the digital sphere“^(EN)
— RENATA AVILA, Menschenrechts-
anwältin, CEO Open Knowledge
Foundation

12:15–12:45
**„Von Gamification bis Partizipation –
Chancen und Risiken neuer
digitaler Interaktionsformate“**
— DAVID WEIGEND, Leiter Bildung und
Partizipation, Futurium Berlin

12:45–13:15
Mittagspause

13:15–13:45
„Digitale Erlebnisse für Ältere“
— MANOUCHEHR SHAMSRIZI,
Co-Founder gamelab Berlin

13:15–13:45
**„Onboarding / Offboarding / fallback
channels: Publikum in VR“**
— KATHARINA HAVERICH,
Medienkünstlerin

Workshops

13:30–18:00
**„The Future is not Digital.
Hybrid is the Future!“**
(Vor Ort im Hybrid Space Lab in Berlin oder
digital von 15:30–18:00)
— PROF. ELIZABETH SIKIARIDI UND
PROF. FRANS VOGELAAR, Gründer
des Hybrid Space Lab

13:45–15:45
„Einfache & Leichte Sprache“
— INGA SCHIFFLER, Sprachvermittlerin

13:45–15:45
„Digitale Angebote für Ältere“
— MANOUCHEHR SHAMSRIZI,
Co-Founder gamelab Berlin

13:45–15:45
„VRChat – Social VR als Theaterort“
— UNREAL.THEATER, Theaterkollektiv

15:45–16:00
**Verabschiedung und Ausblick
auf HoloLab #3**

16:00
Ausklang auf gather

HoloLab #2

Digitale Werkstatt im Programm *dive in*

Digitale Räume eröffnen neue Möglichkeiten der Kulturvermittlung und des künstlerischen Schaffens: Sie erlauben eine direkte Interaktion zwischen Besucherinnen, Künstler können die Interaktion des Publikums in die Konzeption der künstlerischen Idee einbeziehen und eine Mitgestaltung ermöglichen. Auf diese Weise können individuelle Erlebnisse geschaffen und die diversen Erfahrungshorizonte von Besucherinnen berücksichtigt werden.

HoloLab #2 am 13. und 14. Oktober richtet den Blick auf neue Formen der Interaktion und Partizipation. Keynotes, Impulse, Workshops und Best-Practice-Beispiele von Programmbeteiligten und internationalen Expertinnen laden zur Diskussion aktueller Entwicklungen ein und bieten Gelegenheit, gemeinsam an Formaten zur spielerischen Beteiligung des Publikums zu arbeiten und strategische Schritte zur projektbezogenen Zielerreichung zu entwickeln.

Programminhalte & Beiträge

Mittwoch

13. Oktober

15:15 – 17:00

Interaktive Keynote: „Ran an die (Zusammen-)Arbeit!“

Eine zukunftsgerichtete Kulturarbeit braucht neue Perspektiven auf unsere (Zusammen-)Arbeit. Was brauchen wir, um wirkliche Teilhabe in der Kulturarbeit zu ermöglichen? Wie verändert sich das Verhältnis zwischen Institutionen und Besuchern? Und inwieweit müssen sich die Rahmenbedingungen ändern? Die Mitglieder des yaw! kollektiv stellen sich diesen Fragen und laden zur interaktiven Keynote ein. Sie schöpfen ihr Selbstverständnis aus einer auf Teilhabe orientierten Kulturarbeit und reflektieren diese aus ihrer Praxis. Sie geben Beispiele und Visionen zu zukunftsfähigen Herangehensweisen in Zeiten neuer Zugänge und komplexerer, hybrider Welten. Willkommen in einem Raum zum Mitreflektieren, -diskutieren und spielerischen Ausprobieren!

Das **YAW! KOLLEKTIV** ist ein freies Team für zeitgenössische Museumsentwicklung, innovative Vermittlung und kulturelle Teilhabeprozesse. Gegründet haben es Maxie Götze, Valerie Stephani, Laura Meinhardt und Johannes Siebler mit dem Ziel, Praxiserfahrung aus ihrer gemeinsamen Arbeit als vormalige Bauhaus Agenten in Weimar weiterzugeben und neu anzuwenden. Ihre Vision sind mutige und gesellschaftsrelevante Kulturinstitutionen mit dem Menschen im Fokus. Ihre Wege dorthin: vielfältig, hybrid, dialogstark und kreativ.

17:15 – 18:15

Input Talk: „Interaktionskonzepte und deren Potenziale für unterschiedliche Settings und Publikumsgruppen“

Webbasierte Suchzugänge zu digitalisierten Sammlungen, Multimedia-Guides für Ausstellungen oder publikumsnahe Kommunikation in sozialen Medien haben sich mittlerweile als Formate digitaler Wissensvermittlung und Kommunikation in Kultureinrichtungen etabliert. Nun stellt sich die Frage: Welche neuartige Interaktionsformate lassen sich mit digitalen Technologien für ein diverses Publikum umsetzen? In ihrem Vortrag zeigt

Katrin Glinka anhand von Beispielen aus ihrer mehrjährigen Forschungs- und Museumspraxis auf, welche Vermittlungspotenziale digitale Technologien mit ihrer Vielfalt von Interaktionsformen im Kulturkontext eröffnen können – und wo die Herausforderungen in der Konzeption, Entwicklung und Benutzung selbiger liegen.

KATRIN GLINKA ist Kulturwissenschaftlerin und forscht und arbeitet zu digitalen Technologien im kulturellen Kontext, Datenvisualisierung und Human-Computer Interaction. Seit 2020 leitet sie das HCC Data Lab in der Forschungsgruppe Human-Centered Computing am Institut für Informatik der Freien Universität Berlin. Von 2017 bis 2020 war sie für die wissenschaftliche Gesamtsteuerung des Verbundprojektes museum4punkt0 bei der SPK verantwortlich. Zuvor hat sie an der FH Potsdam zur Visualisierung digitaler Sammlungen geforscht.

17:15 – 18:15

Panel: „Partizipation und Handlungsfähigkeit – Möglichkeiten der Publikumseinbindung in hybriden Projekten“

Führt die Einbindung des Publikums in Schaffensprozesse zur Aufgabe künstlerischer Autonomie? Wie verändert sich die Machtposition zwischen Gestaltenden und Publikum, wenn das Publikum selbst über Inhalte bestimmt? Zwei im Programm *dive in* geförderte Projekte kommen hier ins Gespräch: *Escape the Room 2.0*, das sich zum Ziel setzte, die Zuschauenden durch direkte Aufforderung aus ihrer Passivität zu locken und zum Eingreifen in den Szenenverlauf zu bewegen und das *Collaboratory* des Lenbachhauses, das als digitale Plattform den spielerischen Austausch von Besuchern fördert. Wie funktioniert die Interaktion in den Projekten, wie lief die technische Umsetzung ab und welche Art von Kooperation ist mit dem Publikum entstanden?

SOPHIA HUSSAIN studierte Germanistik und Medienwissenschaften in Hamburg und arbeitet als freie Regisseurin. Sie schuf mehrere immersive Theaterarbeiten mit Jugendlichen, wie *Die Heilanstalt* – eine 21-stündige Theaterperformance mit über 100 minderjährigen Schauspielern und führte Regie im *dive in* geförderten Projekt *Escape the Room 2.0*.

Das **COLLABORATORY** ist der digitale Open Space des Lenbachhauses und ist ein gefördertes Projekt im Programm *dive in*. Dort soll die soziale Distanz überwunden und ein Raum für Austausch und gemeinsame Aktionen geschaffen werden.

Das Team hinter dem Projekt besteht aus der Kunstvermittlung und der Digitalen Kommunikationsabteilung des Hauses sowie Web-Developerinnen.

Donnerstag 14. Oktober

10:15 – 11:15

Panel: „Spielerisches Erinnern – Interaktion in der Erinnerungsarbeit“

Interaktive Erinnerungsarbeit kann als Scharnier zwischen gegenwärtigen Vermittlungsmethoden und historischen Ereignissen dienen. Digitale Erfahrungsräume machen Vergangenheiten individualisierbar und partizipativ zugänglich. Welche Rolle nehmen Besucherinnen in einer individualisierten Geschichtsschreibung ein, wie kann Differenz sichtbar gemacht und produktiv genutzt werden und welche Chancen liegen in einer spielerischen Auseinandersetzung mit Geschichte und Geschichten?

STEFFI DE JONG ist wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Universität zu Köln. Zurzeit arbeitet sie an einem von der Gerda Henkel Stiftung finanzierten Projekt zur Geschichte des Re-enactments und an einem Projekt zur Darstellung des Holocaust in

VR, welches vom Grimme Forschungskolleg finanziert wird. Sie war Mitarbeiterin des Forschungsprojekts „Exhibiting Europe“, hat an der Humboldt Universität Berlin und an der Maastricht University gearbeitet und promovierte 2012 an der NTNU in Trondheim. **JÖRG FRIEDRICH**, Mitbegründer der Paintbucket Studios, ist Game Entwickler und Developer. Die Paintbucket Studios entwickeln Spiele, die historische Stoffe behandeln und interaktive Erinnerungen schaffen. Das von ihm mitentwickelte Spiel *Through the Darkest of Times* macht Spielerinnen zu Widerstandskämpfern gegen das NS-Regime. Friedrich lehrt als Dozent für Game- und Narrative Design an Hochschulen in ganz Deutschland. **LEONIE KUBIGSTELTIG** arbeitet im Bereich diversitätsorientierte Programm- und Publikumsentwicklung. Sie war am Hygiene-Museum Dresden tätig und co-kuratiert derzeit für die Stiftung Berliner Mauer, Erinnerungsstätte Marienfelde die Online-Ausstellung *Nach der Flucht*. Sie hat einen beruflichen Hintergrund in Theaterregie/Choreografie und u. a. an verschiedenen Bühnen in London, am Schauspiel Frankfurt und in Berlin am Gorki Studio A inszeniert sowie Partizipationsformate mit jungen Menschen und Einrichtungen der freien Jugendhilfe realisiert.

10:15 – 11:15

Input Talk: „Tipps und Tricks für mehr digitale Barrierefreiheit“

Viele Menschen stoßen in der digitalen Medienwelt auf Barrieren: Sie können dem Inhalt nicht folgen, da z. B. Untertitel in Videos fehlen. Oder sie fühlen sich nicht angesprochen, da sie in der (Bild-) Sprache klischeehaft dargestellt werden oder sogar nicht vorkommen. Durch inklusive Medienarbeit werden diese Barrieren abgebaut, neue Perspektiven für kreative Inhalte erkannt und mehr Menschen erreicht. Von Web-Tools bis Floskeln – Adina Hermann gibt hier einen Überblick an Möglichkeiten, Medienarbeit barrierefrei und inklusiv zu gestalten – mit Hintergrundwissen zum Thema Barrierefreiheit sowie praktischen Tipps und Tricks.

ADINA HERMANN studierte in Hamburg Kommunikationsdesign und Art Direction, bevor sie 2012 zu Sozialhelden e. V. in Berlin wechselte. Heute ist sie Head of Design und Vorstandsmitglied. Außerdem leitet sie die Projekte „Pfandtastisch helfen!“ und „wheelramp.de“ und gibt regelmäßig Workshops und Vorträge zu Themen wie Barrierefreiheit und Inklusion.

11:30 – 12:00

Input Talk: „Spielerische Publikumsbeteiligung als Gesellschaftsverhandlung“

Räume des theatralen Verhandeln können unbekannte Welten und Vorstellungen herstellen, verbinden und überprüfen. Dazu bedarf es neuer Formen der künstlerischen Inszenierung, die den Fokus weg von Narration und Erzählung und hin zum Konflikt des Handelns erforschen. Soziale Aushandlung wird hier zum weltbauenden Element, das aus individuellen Erfahrungen und dem spielerischen Austausch ein komplexes, performatives Ereignis entstehen lässt – Aushandlung wird so zum ästhetischen Prinzip.

FRIEDRICH KIRSCHNER ist Regisseur und Software-Entwickler. Er nutzt Interaktionismus als theoretische und Videospiele als technologische Grundlage für partizipative Gesellschaftssimulationen. Seine Arbeiten wurden auf zahlreichen internationalen Festivals und Ausstellungen gezeigt, unter anderem auf der Laboral Gameworld Ausstellung in Gijon, dem American Museum of the Moving Image in New York, dem Ottawa International Animation Festival, der Seoul Media Art Biennale und dem Ars Electronica Festival in Linz. Er war Direktor des Machinima Filmfestivals in New York 2008. Als Professor für digitale Medien leitet er den Masterstudiengang „Spiel & Objekt“ an der Hochschule für Schauspielkunst Ernst Busch in Berlin.

12:15 – 12:45

Input Talk: „Von Gamification bis Partizipation – Chancen und Risiken neuer digitaler Interaktionsformate“

Digitale Tools ermöglichen neue Formen des Austausches zwischen Menschen und Institutionen. Dieser Input gibt einen Überblick darüber, was heute digital möglich ist und zeigt, wie das nächste Digitalprojekt konzeptioniert und entwickelt werden kann. Vervollständigt wird der Vortrag durch einen inhaltlichen Deepdive in die Themen „Gamification und Spieleentwicklung“ sowie „kreative digitale Formate zu Co-Creation“.

DAVID WEIGEND leitet den Bereich Bildung und Partizipation am Futurium in Berlin. Mit Partnern aus Wissenschaft, Wirtschaft und Gesellschaft werden dort neue interaktive Formate zur kreativen Auseinandersetzung mit der Zukunft entwickelt. David ist Volkswirtschaftler, Design Thinker sowie Absolvent des Masterstudiengangs Zukunftsforschung der FU-Berlin. Als Trainer und Moderator hat er zahlreiche Innovations- und Strategieprozesse begleitet. Daneben hat er mehrere Jahre als Spieleentwickler gearbeitet. Davids Leidenschaft ist die Entwicklung neuer Lern- und Interaktionsformate. Ziel seiner Arbeit war es immer, komplexe Sachverhalte verständlich zu machen, für Zukunftsthemen zu begeistern und neue Formen der Auseinandersetzung zu ermöglichen.

12:15 – 12:45

Input Talk: „Decolonizing the digital sphere“ (EN)

Wir stehen am Beginn eines digitalen Kolonialismus: Die Ressourcen, digitale Tools und Technologien zu entwickeln, stehen nur wenigen Ländern zur Verfügung, globale technische Entwicklungen sind von wenigen Playern abhängig. Gleichzeitig leben wir in einer Welt, die von diesen technischen Entwicklungen mehr und mehr durchdrungen ist. Renata Avila spricht über die in ihrem Essay „Digital sovereignty or digital colonialism?“ entwickelten Thesen zur lokalen Entwicklung digitaler Tools und einer faireren Verteilung von digital-technischen Tools.

RENATA AVILA, 1981, ist eine internationale Menschenrechtsanwältin und Autorin. Sie ist die Geschäftsführerin der Open Knowledge Foundation, Mitglied des HAI an der Stanford University und verfügt über mehr als fünfzehn Jahre Erfahrung in der Arbeit in der Schnittstelle von Technologie und Gesellschaft. Des Weiteren ist sie Mitbegründerin der <A+> Alliance for Inclusive Algorithms und der Polyilateral Association, Vorstandsmitglied von Open Future und Cities for Digital Rights und fungiert als Global Trustee des Think Tank Digital Future Society.

13:15 – 13:45

Input Talk: „Digitale Erlebnisse für Ältere“

Oftmals fehlen in der Kunstvermittlung zielgerichtete, digitale Angebote für ein älteres Publikum. Aufgrund des Anspruchs bei der Handhabung neuer digitaler Technologien werden ältere Personen besonders gefordert. Welche Voraussetzungen müssen erfüllt sein, um gelungene Angebote für alle Altersgruppen zu schaffen? Im Input Talk bespricht Manouchehr Shamsrizi die Herausforderungen und Unterschiede im Umgang mit digitalen Technologien verschiedener Zielgruppen sowie das Erzeugen von Neugierde bei einer älteren Zielgruppe.

MANOUCHEHR SHAMSRIZI ist Co-Founder des gamelab.berlin am Exzellenzcluster der Humboldt-Universität und sowie des Social-Start-up RetroBrain. Er engagiert sich als Mitglied verschiedener Think-Tanks zu Fragen der Digitalisierung und Gerechtigkeit, darunter für den Stifterverband für die Deutsche Wissenschaft. Darüber hinaus lehrt er zur „Zukunft von Blockchain, Gamification, Virtual Reality und Künstliche Intelligenz als gesellschaftliche Treiber“, u. a. an der Leuphana Universität Lüneburg sowie an der

13:15 – 13:45

Input Talk: „Onboarding/Offboarding/fallback channels: Publikum in VR“

Sich einmal im echten Leben sehen und sich anschließend nur noch in VR-Räumen begegnen. Aggressiven Träumen von Frauen gegen Männer ein digitales Ventil geben. Sich über Kopf hängend von einem Pferd umkreisen lassen. Katharina Haverich spricht über ihre Experimente sozialer Vergemeinschaftung in virtuellen Realitäten und gibt Einblicke in digitale Bandenbildung, die jenseits von rechteckigen Videofenstern funktionieren. Was braucht es, um mit Zuschauerinnen Zeit in künstlerischen Räumen und Settings in VR zu verbringen? Eine grundlos upbeatige Zwischenbilanz.

KATHARINA HAVERICH arbeitet an der Schnittstelle von Medien und Theater unter dem Einfluss von Träumen. Sie inszeniert traumbasierte Sequenzen in digitalen und physischen Sphären. Haverich spielt mit dunklen und gewagten Szenarien, für die sie die Position des Publikums immer wieder neu verhandelt. Sie ist Gründungsmitglied von Virtual Club of Dangerous Women und Radikale Töchter sowie neo.NEULAND und unreal.theater.

13:30 – 18:00

Workshop: „The Future is not Digital. Hybrid is the Future!“

Was sind inspirierende, inklusive und nachhaltige hybride Kunst- und Kulturformate? Im Rahmen des Workshops spekulieren wir gemeinsam über hybride Räume für Kunst- und Kulturpraktiken. Wir experimentieren mit co-kreativen Prozessen eines hybriden Design-Studios, um Ideen für Infrastrukturen und Netzwerke zur kombinierten Vor-Ort- und Online-Co-Kreation und zur Einbeziehung der Öffentlichkeit zu entwickeln. Außerdem formulieren wir Vorschläge für hybride modulare und mobile Systeme, um die Stadtgesellschaft in die Mitgestaltungsprozesse einzubeziehen.

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.

Hinweis: Dieser Workshop findet für eine begrenzte Anzahl an Teilnehmerinnen als hybrider Workshop statt – als Präsenzworkshop im Hybrid Space Lab in Berlin von 13:30–18:00 und digital über unsere Veranstaltungsplattform von 15:30–18:00.

13:45 – 15:45

Workshop: „Einfache & Leichte Sprache“

Leichte Sprache scheint erst einmal einfach: Statt langen Sätzen lieber kurz und knapp, Fremdworte vermeiden oder zumindest erklären. Doch damit ist es bei weitem nicht getan. Denn: Leicht schreiben heißt immer auch, Implizites explizit zu machen. Verstecken hinter Passivkonstruktionen und Worthülsen? Geht nicht. Zudem reichen gerade bei digitalen Medien Worte allein nicht aus. Die Frage ist: Erreiche ich meine Leserinnen überhaupt? Und wenn ja, finden sie sich im Medium zurecht? Welche Fallstricke hier lauern und wie sie umgehen? Darüber informiert Schiffler in diesem praxisnahen Workshop.

Nach einer Ausbildung in Gebärdensprachdolmetschen in Granada studierte [INGA SCHIFFLER](#) Übersetzen und Dolmetschen in Salamanca (B. A.) sowie Germersheim (M. A.). Heute dolmetscht, übersetzt und textet sie in Leichter und Einfacher Sprache und gibt ihr Wissen in Online- und Offline-Schulungen weiter. Daneben erforscht sie unter der Leitung von Prof. Bettina Bock in einem inklusiven Team Leichte Sprache sowie den Prozess der partizipativen Forschung.

13:45 – 15:45

Workshop: „VRChat – Social VR als Theaterort“

Der Workshop lädt zum gemeinsamen Erleben sozialer, ästhetischer und performativer Anordnungen in VRChat ein. Nachdem wir in bereits gestalteten Räumen in VRChat gekocht und Kaffee getrunken haben, retten wir uns beispielsweise vor herabstürzenden Wrackteilen, streicheln süße Tiere oder führen weitere Unternehmungen durch. Gegebenenfalls begegnen wir Menschen auf der ganzen Welt in Echtzeit. Abschließend überlegen wir am Lagerfeuer, wie die gemeinsame Zeit in VR soziale Voraussetzungen wie Kopräsenz verändert und welche (Un-)Möglichkeiten der ästhetischen Auseinandersetzung sich hier aufzeigen.

Als [UNREAL.THEATER](#) testen Christopher Böhm, Holger Heißmeyer, Arne Vogelgesang und Katharina Haverich virtuelle Welten auf ihre Tauglichkeit für das Theater. Dafür begegnen sie sich regelmäßig als Avatare in VRChat. Sie erkunden, besprechen, spielen und laden andere Menschen dazu ein, sich für einen Abend anzuschließen. Von zu Hause als aktive Avatare mit einer VR-Brille und am PC oder alternativ als Zuschauende per Stream auf Twitch. Nach einem ersten Mapping der über 25.000 community-created Welten bauen sie Räume, in denen Theater gemacht und gezeigt werden kann.

Voraussetzungen:

- Einführungsvideo ansehen: [„Was ist VRChat und wie komme ich rein“](#)
- Alternativ [diese kurze Einführung lesen](#)
- VR Brille verwenden (z. B. Quest 1, Vive, etc.)
- Alternativ mit Windows-Geräten arbeiten. Apple-Geräte mit der Betriebssoftware macOS funktionieren nicht

13:45 – 15:45

Workshop: „Digitale Angebote für Ältere“

Ältere Menschen werden als Zielgruppe von Kulturinstitutionen nicht gesondert angesprochen – für digitale Kulturangebote ist dies nun anders. Ältere Zielgruppen haben einen besonderen Vermittlungsbedarf und sind im digitalen Bereich öfter passives als aktives Publikum. Welche Möglichkeiten der Ansprache es gibt und wie digitale Angebote insbesondere für ein älteres Publikum entwickelt werden können, ist Thema dieses Workshops.

[MANOUCHEHR SHAMSRIZI](#)

15:45

Verabschiedung und Ausblick auf HoloLab #3

Weitere Formate

Mittwoch/Donnerstag

13./14. Oktober

Mittwoch, 13. Oktober, 14:30

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.

Donnerstag, 14. Oktober, 11:30–12:00

Meet-Up: „Digitale Barrierefreiheit“

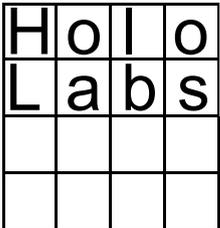
Die Meet-Ups dienen der selbstorganisierten Vernetzung der Teilnehmenden. Hier kann gemeinsam an Themen gearbeitet werden, potenzielle Partner und Mitarbeiterinnen für zukünftige Projekte gefunden oder Fragestellungen aus der eigenen Arbeit diskutiert werden. Bei diesem HoloLab findet ein Meet-Up zum Thema „Digitale Barrierefreiheit“ statt.

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,
Jasmin Grimm
Berlin & Düsseldorf
T +49 174 904 34 19
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

Moderation

Vera Linß

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](mailto:friederike.zobel@kulturstiftung-bund.de)
[@kulturstiftung-bund.de](https://kulturstiftung-bund.de)

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

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