

Graetzlrauschen

ein soziokulturelles Hybrid

Wien im Jahre 2022 ist nie nur, aber immer auch virtuell. Wir leben in Räumen, die von Digitalem durchdrungen sind, soziale Strukturen prägen sich ein im hybriden Raum, im Dazwischen.

McLuhans These der Medien als erweiterte Sinnesorgane hat sich im Smart Phone realisiert. Das Medium als Botschaft, die Form als Inhalt ist gewohntes Terrain für Kunstschaffende, im Alltag ist digitale soziale Interaktion aber meist nur Mittel zum Zweck.

Echoräume wollen nun weitergehen, alternative Formen der Nutzung des Internets mit open-source Strategien weiterentwickeln und in einem künstlerisch-partizipativen Prozess in den öffentlichen Raum bringen.

Durch das Teilen des technischen Wissens in Workshops und Veranstaltungen, künstlerische Produktionen und die Ermutigung zur Selbstermächtigung durch Präsentations- und Vernetzungsmöglichkeiten erreichen wir Formen der Wiederaneignung des digitalen Raumes auf Basis von Commons.

Damit ermutigen wir dazu, sich mit aktiver Nutzung und Reflexion von sozialen Technologien auseinanderzusetzen, alternative Wege zu gehen und eigene Kompetenzen über ein reines Konsumverhalten hinaus einzusetzen. Wir möchten die Hybridität, die Durchdringung der physischen Präsenz mit dem Virtuellen in einem ästhetisch reflexiven Prozess beschreiben - der Code als ästhetisches Mittel, um sich eine ebenso mögliche Welt herbeizuprotokollieren.

So entstehen hybride Stadtteile und eine unsichtbare Netzstruktur; Wiens neue Hyper- und Metakulturalität.

Das Graetzlrauschen-Team:

Arnold Haberl
C. Hausch
Barbara Huber
Adele Knall
Jörg Piringer
Ernst Reitermaier
Saleh Rozati
Christine Schörkhuber

graetzlrauschen.klingt.org

Mit freundlicher Unterstützung des Bundesministerium für Kunst, Kultur, öffentlichen Dienst und Sport.

Spielorte

Wir haben für unser Experiment drei in Wien verteilte Plätze ausgesucht, die an drei unterschiedlichen Tagen in der warmen Jahreszeit bespielt werden sollen. Konzerte, Workshops, Interventionen, Filmpräsentationen, Performances, Lectures, Ausstellungen, Medienkunst etc werden hier vor Ort im realen Raum sowie im virtuellen Raum des Internet präsentiert; diese Kombination und Gegenüberstellung dieser Schauplätze soll ein hybrides „Metagrätzl“ erschaffen.

a) Dornerplatz, 11.6.2022

Der leicht schräge Dornerplatz in einem verschlafenen Winkel in Hernals macht bereits auf den ersten Blick einen multikulturell- heterogen und entspannten Eindruck. Die lebendige und doch gemütliche Atmosphäre ist im ersten Lockdown entstanden, als viele Anrainer*innen begonnen haben, diesen Platz als erweitertes Wohnzimmer zu nutzen. Auf diesem friedlichen und gleichzeitig anregenden Nährboden soll sich das erste **Graetzlrauschen** formieren. Er bekommt von uns den Untertitel und die Funktion „**Wohnzimmer**“,

b) Viktor Adler Platz, 9.7.2022

Ganz anders der Viktor Adler Platz an der Favoritner Fußgänger Zone mit dem dort beheimateten Markt. Hier herrscht das pralle Leben, es ist laut, manchmal auch etwas angespannt und hektisch, aber immer sehr lebendig, ein Ort der Begegnung und Auseinandersetzung. Hier treffen sich Welten. Arbeitstitel „**Agora**“, der zentrale Markt- und Versammlungsplatz im alten Griechenland.

c) Ilgplatz, 17.9.2022

Ein ruhiger, kreisförmiger Platz im Stuwerviertel, man spürt die Nähe zur Donau und zum Auwald, er liegt ja in einem alten Sumpfgebiet. Trotz seiner versteckten Lage wirkt er doch sehr volksnah und kreativ; viele kleine Kulturinitiativen haben sich hier im ehemaligen Rotlichtmilieu angesiedelt. Auch der Wurstelprater mit seinen Schaustellern, Kleinkunstabuden und Vergnügungsattraktionen ist gleich ums Eck. Untertitel „**Circus**“.

Bühnenbild

Mit minimalen Interventionen sollen die Eigenheiten der einzelnen Plätze hervorgehoben und unterstützt werden. Vorhandene Litfasssäulen oder Plakatflächen wollen wir ebenso einbeziehen wie auch die lokale permanente und temporäre Architektur (wie umliegende Geschäftslokale, Marktstände und öffentliches Mobiliar).

Zentrales und durchgängiges Gestaltungselement an allen drei Orten sind dabei drei große vertikal aufgestellte Bildschirme. Diese bieten einerseits wie überdimensionale Handies Projektionsflächen für „Streams auf Augenhöhe“ und werden so zu Fenstern zu den jeweils einige Gehminuten entfernten Nebenschauplätzen. Die Bildschirme können aber auch als Bühnenbild, Programmtafeln oder virtuelle Bandmitglieder fungieren.

An allen drei Plätzen suchen wir in der Umgebung die Zusammenarbeit mit lokalen Initiativen und soziokulturellen Knotenpunkten (wie Gastronomie- und Geschäftslokalen, Veranstaltungsorten, Sozialeinrichtungen und Werkstätten), um diese dann mittels Stream mit dem Platz zu vernetzen und gleichzeitig das Grätzl auch virtuell erfahrbar zu machen.

Diesen Nebenschauplätzen kommt daher große Bedeutung zu und das Publikum ist eingeladen, auch diesen Trabanten physische Besuche abzustatten.

Projektziele

- ▶ **"smart city von unten"** - den öffentlichen Raum als hybriden Raum neu denken
- ▶ **"reclaim the net"** - Aufbau eigener, nonpropriärer digitaler Strukturen: unabhängiger Streamingserver und Videochatsystem
- ▶ **"create augmented communities"** - Begegnungen im hybriden Raum & Durchmischung der Social Media Bubbles
- ▶ **„support of atypical user-behaviour“** - Anregung zu proaktivem, kreativen Umgehen mit dem Internet, Förderung von open-source und commons-basierten technologisch-künstlerisch-sozialpolitischen Entwicklungen

Formate und Methoden

- ▶ Weiterentwicklung und Erforschung des **Streamings** als eigenständiges künstlerisches Format und Integration in physische Performances, die über das reine Format des Streams hinausreichen; Entwicklung künstlerischer **hybrider Interaktionsformen**
- ▶ **Augmented Reality** im Spannungsfeld physischer Präsenz und virtueller Repräsentation.
- ▶ **Niederschwellige partizipative Formate:** Offen zugängliche **Workshops** für lokale Bevölkerung aller Altersstufen und begehbare öffentliche **Installationen** mit direktem Bezug zur Lebenswelt der Anrainer*innen; leicht verständliche **Moderation**, die Künstler*innen, Workshopteilnehmer*innen und Gäste einbindet und zu einem niederschweligen Diskurs einlädt.
- ▶ **Digitale Spuren** in der augmented reality im öffentlichen Raum (artificial museum , locusonus.org, soundmap, dorfTV.at)
- ▶ **Übersetzungen** -Netzprojekte in die reale Welt verpflanzen und umgekehrt Übersetzung und Übertragung von analogen Formaten in die digitale Welt, Verschmelzungen und hybride Welten; Erforschung und Formulierung **digitaler Dialekte**.
- ▶ **Vernetzungen** von digitaler und analoger Sphäre sowie von unterschiedlichen Lebenswelten (wie zum Beispiel den Maker Space mit dem Kasperltheater, den Spielplatz mit dem Hackerclub, das Zirkusmuseum mit Klangkünstler*innen), Einbindung lokaler Gastronomie, (z.B. Verwendung dort vorhandener TV Monitore für die Übertragung), Zusammenarbeit mit lokalen Initiativen und Nachbarschaftsprojekten
- ▶ **Hybridrauschen:** Das Format des „Rauschens“ ist als medienkünstlerisches Performanceformat im Lockdown für den virtuellen Raum entstanden und wird für **Graetzlrauschen** als „Hybridrauschen“ auch im realen Raum präsentiert, als „online concerts in walking distance“: Musikalische Darbietungen finden online und auf verschiedenen Schauplätzen gleichzeitig statt, die vom Publikum auch live besucht werden können, und werden auch lokal im Stream zusammengefasst.

Echoraeume

Echoraeume wurde im Pandemiejahr 2020 von Künstler*innen als Reaktion auf wegfallende Auftrittsmöglichkeiten als ein wienbasiertes Streamingkollektiv gegründet und in den folgenden Monaten zu einer partizipativen, hybriden und internationalen Medienkunst- und Experimentalplattform erweitert.

Seit der Corona-Krise arbeitet **Echoraeume** an einem eigenständigen virtuellen Kulturhaus mit Streamingplattform, Videochat und Kommunikationsstruktur. Sie sind eine bottom-up Initiative, die ein klares Zeichen zur Selbstermächtigung in Gegenwart eines von proprietären Unternehmen geprägten Umfeldes gesetzt haben.

An der Entwicklung der **Echoraeume** hat ein Team von über zehn IT-Expert*innen und Medienkünstler*innen gearbeitet, um ein unabhängiges community basiertes System zu entwickeln, das gleichzeitig Kunstprojekt ist: eine nicht-proprietäre, open source basierte Streamingplattform, eine eigene Videochatinfrastruktur und interaktive Interaktionstools.

Über 40 Veranstalter*innen nutzten es als offene Alternative zu Youtube, facebook etc. Es entstanden Netzwerke und Interessensgemeinschaften, die auf die politische Dimension aktueller Dynamiken aufmerksam machen. Gerade soziale virtuelle Medien zeigen exemplarisch eine postdemokratische Entwicklung zu einer vordergründig auf individuellem Ausdruck und Offenheit basierenden Gesellschaft, in der tatsächliche Partizipation und Mitbestimmung in den Hintergrund gedrängt und Grundrechte relativ werden.

Echoraeume bieten einen selbstbestimmbaren Raum, wo diese Mechanismen und Strukturen künstlerisch und offen reflektiert werden können

echoraeume.klingt.org

Artificial Museum

Das **Artificial Museum** ist ein virtuelles Museum im hybriden Raum – ermöglicht durch eine web-basierte Augmented-Reality Applikation, welche auf artificialmuseum.com besuchbar ist.

Der kulturelle Auftrag des **Artificial Museums** ist, (digitale) Kunst zu erschaffen, beschaffen, erforschen, verbreiten und zu bewahren. Es entstand aus dem Bedürfnis heraus, Kunst frei platzieren zu können und wird durch das SystemKollektiv betreut – ein Syndikat von unabhängigen Künstler*innen, Macher*innen, Programmierer*innen, Ingenieur*innen, Philosoph*innen, Aktivist*innen und Wissenschaftler*innen – mit dem Ziel, unser Umfeld durch Kunst und Technologie zu bereichern.

Das SystemKollektiv glaubt an eine literale Definition von "Gemeinschaftseigentum" und möchte den öffentlichen Raum zu einem Träger von Kunst verwandeln, welche im Austausch ein fixer und permanenter Bestandteil der Stadtkultur wird.

Das langfristige Ziel ist es, weltweit Künstler*innen einen grenzenlosen Raum zu bieten, um ihre Kunst einer breiten Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Die Methode ist die Vermischung von physischen, virtuellen und imaginären Welten; Besonderer Fokus wird auf die Digitalisierung von analoger Kunst aus allen Sparten gelegt, von Performance über Malerei bis hin zu Video- und Audioinstallationen.

Das **Artificial Museum** ist im Projekt **Graetzrauschen** eine ideale Formatersgänzung und auch von der inhaltlichen Perspektive und der künstlerischen und technischen Expertise ein idealer Kooperationspartner für **Echoräume** und wird das gesamte Projekt begleiten und auch virtuelle Spuren im Museum archivieren. Die drei unterschiedlichen Konzepte für die einzelnen Spielorte werden gemeinsam mit **Echoräume** und den beteiligten KünstlerInnen entwickelt und umgesetzt.

artificialmuseum.com