

Wo bleibt die Nähe im digitalen Miteinander?

Und wie real sind virtuelle Berührungen? Wer am Salzburger Festival Open Mind teilnimmt, kann diesen Fragen als Avatar nachgehen.

CLEMENS PANAGL

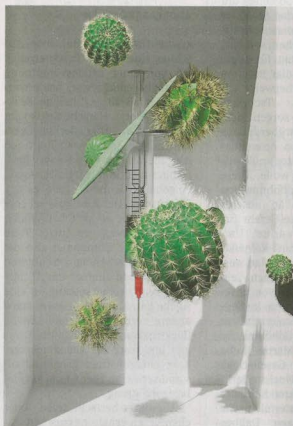
SALZBURG. Es ist ein Kunstwerk, um das sogar protestbereite Klimaaktivisten vielleicht lieber einen Bogen machen würden: Stachelige Kakteen bewachen den Bildraum. In dessen Zentrum schwebt eine Spritze mit spitzer Nadel. Und ab und zu wird ein bedrohlicher Stacheldraht sichtbar. „Nicht berühren!“, scheint jedes der Objekte zu mahnen.

Wer das Bild betrachtet, kommt ihm trotzdem ungewohnt nahe: Zunächst ist es nur auf einem Bildschirm zu sehen. Dann bittet Digitalkünstler Felix Ludwig die Besucherinnen und Besucher seiner Station in der Salzburger ArgeKultur, eine Virtual-Reality-Brille aufzusetzen: Mit ihr wird jedes Bild zum 3D-Raum, den man betreten kann.

„(Un)Touchable Art“ heißt der Beitrag von Felix Ludwig zur hybriden Ausstellung „Showcase“ beim Festival Open Mind. Mit dem Verhältnis von Kunst und Berührung oder eben Berührungsverboten spielt er in allen vier Bildern seines Projekts.

Die Frage, ob sich spürbare Nähe auch in einer virtuellen Welt herstellen lässt, in der eigentlich alles körperlos funktioniert, stellen aber auch die anderen Beiträge des Festivalschwerpunkts.

Von der analogen in die digitale Welt lotst die ArgeKultur ihr Publikum beim Festival Open Mind (bis 19. 11.) zweifach: Zum einen ist im Großen Saal ein Parcours mit vier betreuten Stationen aufgebaut, an denen das Eintauchen in virtuelle Räume mit VR-Brillen und Joysticks funktioniert. Zum anderen lassen sich die Arbeiten auch vom eigenen Laptop aus erkunden: Die Arge hat ihre Räume um ein „digitales Foyer“ erweitert, in dem sich Pu-



Ein Bild verwandelt sich in der Serie „(Un)Touchable Art“ in einen digitalen 3D-Raum.

BILD: SNAR-GEKULTUR/FELIX LUDWIG

blikum, Künstlerinnen und Künstler als Avatare begegnen können.

Während der Lockdowns musste Kunst oft ins Digitale ausweichen. Das Festival schaut indes in die Zukunft: Die Arge vergab künstlerische Aufträge für das „digitale Foyer“, die Spielräume für Begegnungen und Berührungen auf verschiedene Art erkunden.

Was fehlt, wenn Berührung ins Digitale übersetzt wird? Damit spielt Ursula Schwarz schon im Titel ihres Beitrags: Es heißt „BRHRNG“ und experimentiert mit Möglichkeiten, wie die unmittelbare menschliche Erfahrung in eine Techno-Umgebung gebeamt werden kann. In der virtuellen Begegnungszone fragt eine Begleiterin (Dorit Ehlers) nach einer Berührung, an die man sich gern erinnern möchte. Zwei Performerinnen (Oli-

via Mitterhuemer, Ursula Schwarz) setzen die Beschreibung in eine tänzerische Geste um. Weil sie Motion-Capture-Anzüge tragen, wird sie auch im digitalen Raum sichtbar.

Flauschig weich greifen sich in Lisa Hinterreithners immersiver Installation „The Shell“ nicht nur die Polster an, auf denen Besucher Platz nehmen, flauschig sehen auch die Buchstaben aus, die nach Aufsetzen der VR-Brille freilich unangreifbar durch den Raum schweben.

Wann ist Berührung problematisch, wo wird Nähe unangenehm? In ihrem Parcours „Niemandland“ schickt Yvonne Schäfer Spielerinnen und Spieler wiederum in beklemmende VR-Räume – und thematisiert damit auch, dass für das Miteinander von digitalen Stellvertretern im virtuellen Raum oft noch die Regeln fehlen.