

Medienkunst | Diskurs | Vermittlung

Mo 22.4. | 18:00

Teilnahme kostenlos – Anmeldung unter digitalspring@argekultur.at

OPEN LAB: MENGELE ZOO

Data Science | Lecture

Kommen wir irgendwann an den Punkt, an dem Gewalt im Namen des Klimaschutzes legitim erscheint? Dieser brisanten Fragestellung widmet sich MENGELE ZOO, eine interaktive Installation von Jenny Szabo und Fabian Schober.

Die Künstler*innen werden im Rahmen des Digital Spring die Recherche für das Projekt beginnen. Die fertige Installation ist für das Frühjahr 2025 geplant und die daraus resultierende Physical-Theatre-Performance wird Ende 2025 Premiere feiern. Ihr Blick richtet sich dabei vor allem auf die Frage, wie Emotionalität die Diskussionen ums Klima beeinflusst: Wer hat in diesen Diskussionen das Sagen? Wer wird gehört – und wer überhört? Und wodurch entstehen in Klimadiskussionen Gefühle der Ermüdung und Abstumpfung – mit welchen Auswirkungen?

Fabian Schober begibt sich in seiner Lecture zu Data Science auf einen Reality Check, indem er zu diesen Fragen Daten durchforstet – denn der digitale Blick will gelernt sein. Die Lecture gibt Einblicke in einen Rechercheprozess, bei dem die Künstler*innen mit Salzburger Bürger*innen und Aktivist*innen (Citizen Scientists) ins Gespräch kommen über Aktivismus, Klimawandel und Klimagefühle. Im Rahmen des MEDIA ART LAB vertiefen sie ihre Recherchen. Die Ergebnisse fließen schließlich in den künstlerischen Entwicklungsprozess zu MENGELE ZOO ein.

Wie lebt es sich im Kollektiv mit Künstlichen Intelligenzen? In der Online-Performance gründet das Publikum eine Kommune im digitalen Raum und bewohnt für 75 Minuten eine eigens entwickelte virtuelle Plattform. In verschiedenen Spielrunden lernen sich die Teilnehmer*innen untereinander kennen und erproben neue hybride Lebens- und Gemeinschaftsformen. Die menschlichen Mitspieler*innen äußern Wünsche, Vorlieben, Erwartungen, politische Ziele und die KIs machen konkrete Vorschläge zu ihrer gemeinsamen Umsetzung. Wie bearbeiten die KIs typische Kommunikonflikte rund um Geldverteilung, Putzpläne, Machtfragen und Eifersucht? Welche neuen Möglichkeiten und Risiken eröffnet das Zusammenleben von Menschen und KI-Systemen? Wie können die profitorientierten und oft diskriminierenden Strukturen von KI transparent gemacht und verändert werden? Und was können KIs selbst zu diesen Fragen beitragen?

Nach der Premiere von COMMUNE AI im November 2023 – in Kooperation u.a. mit dem Hebbel am Ufer in Berlin – zeigen wir die upgedatete Version 2.0 des Projekts von Interrobang, deren PHILOSOPHIERMASCHINE ONLINE im vorigen Jahr auch unser Digitales Foyer zweimalig bespielt hat.

Medienkunst | Gaming

Mo 22.4. bis Do 25.4. | 20:00 Online

Tickets (Pay as you wish) unter www.hebbel-am-ufer.de

Interrobang: COMMUNE AI 2.0

In Kooperation mit dem HAU Berlin | Online-Vorstellung

Wie lebt es sich im Kollektiv mit Künstlichen Intelligenzen? In der Online-Performance gründet das Publikum eine Kommune im digitalen Raum und bewohnt für 75 Minuten eine eigens entwickelte virtuelle Plattform. In verschiedenen Spielrunden lernen sich die Teilnehmer*innen untereinander kennen und erproben neue hybride Lebens- und Gemeinschaftsformen. Die menschlichen Mitspieler*innen äußern Wünsche, Vorlieben, Erwartungen, politische Ziele und die KIs machen konkrete Vorschläge zu ihrer gemeinsamen Umsetzung. Wie bearbeiten die KIs typische Kommunikonflikte rund um Geldverteilung, Putzpläne, Machtfragen und Eifersucht? Welche neuen Möglichkeiten und Risiken eröffnet das Zusammenleben von Menschen und KI-Systemen? Wie können die profitorientierten und oft diskriminierenden Strukturen von KI transparent gemacht und verändert werden? Und was können KIs selbst zu diesen Fragen beitragen?

Nach der Premiere von COMMUNE AI im November 2023 – in Kooperation u.a. mit dem Hebbel am Ufer in Berlin – zeigen wir die upgedatete Version 2.0 des Projekts von Interrobang, deren PHILOSOPHIERMASCHINE ONLINE im vorigen Jahr auch unser Digitales Foyer zweimalig bespielt hat.

Medienkunst | Vermittlung

Fr 26.4. | 10:00 – 14:00

Teilnahme kostenlos – Anmeldung unter digitalspring@argekultur.at

OPEN LAB: B:RHR:NG

Tanz und Motion Capturing | Workshop

2022 hat die Künstlerin Ursula Schwarz die digitale Performance BRHRNG für die Eröffnung des Digitalen Foyers entwickelt. Die Künstlerin und ihr Team sammelten dabei in Einzel-Begegnungen mit den Teilnehmer*innen Beschreibungen von Berührungen und übertrugen sie mittels Motion Capturing in den digitalen Raum – in ein ‚Museum der Berührung‘. Im Nachfolgeprojekt B:RHR:NG – die Premiere ist für Dezember 2024 geplant – werden die dabei aufgeworfenen Fragen wieder in den analogen Raum zurückgespielt. Eine Tänzerin interagiert auf der Bühne mit einem virtuellen Avatar. Dafür werden hinter der Bühne die Bewegungen einer weiteren Performerin erfasst und in Echtzeit auf das Hologramm dieses digitalen Avatars übertragen.

Im Rahmen des MEDIA ART LABS finden nun erste Try-Outs auf der Bühne statt. Gemeinsam mit Student*innen des Master-Studiums Applied Theatre (Universität Mozarteum / Thomas-Bernhard-Institut) entwickeln Ursula Schwarz und Felix Ludwig ein Workshopformat. Probieren Sie es aus: Ist eine Berührung zwischen einem physisch anwesendem Körper und einem digitalen Avatar möglich? Und wie reagieren die Zusehenden auf diese Interaktion?

Medienkunst | Diskurs | Vermittlung

Fr 26.4. | 18:00

Teilnahme kostenlos – Anmeldung unter digitalspring@argekultur.at

OPEN LAB: MENGELE ZOO

Unreal Engine | Lecture

Im Rahmen des MEDIA ART LAB entwickeln die Salzburger Künstler*innen Jenny Szabo und Fabian Schober einen Prototypen ihrer interaktiven Installation MENGELE ZOO. In der Installation werden Daten und Erzählungen von Citizen Scientists in der Stadt Salzburg – davon beeinflusst und in bestimmte Ereignisse / Szenarien übersetzt wird.

Jenny Szabo präsentiert im OPEN LAB diesen Prototypen und das Spiele-Entwicklungstool ‚Unreal Engine‘, auf welchem die Installation basiert. Mithilfe von ‚Unreal Engine‘ können Geschichten auf immersive und interaktive Weise erzählbar und Welten greifbar gemacht werden. Etwa, indem die immersive Umgebung durch Sprache gesteuert wird. Außerdem erzählt Jenny Szabo, wieso sie als Theatermacherin mit diesem Tool arbeitet und worin für sie der künstlerische Mehrwert liegt.



Medienkunst | Vermittlung

Mo 29.4. & Di 30.4. | 18:00 – 19:30

Teilnahme kostenlos – Anmeldung unter digitalspring@argekultur.at

OPEN LAB: MOOPA

Performance und Mozilla Hubs | Workshop

Die finnische Performance-Gruppe Oblivia ist seit vielen Jahren immer wieder bei uns in der ARGEkultur zu Gast. Zu ihrem 25-jährigen Jubiläum hatten wir deshalb die Idee für ein besonderes Geschenk: ein digitales MUSEUM OF OBLIVIAS PERFORMANCE ART, kurz MOOPA, das 2025 eröffnet werden wird.

Angelehnt an Oblivias Performance-Serie MOPMA – MUSEUM OF POSTMODERN ART (2012 bis 2016) entsteht eine digitale Retrospektive auf die Arbeit der Gruppe im Digitalen Foyer der ARGEkultur und in Kooperation mit dem Finnischen Theatermuseum in Helsinki. Der Salzburger Medienkünstler Felix Ludwig überträgt dafür auf Basis von Archivmaterial ausgewählte Elemente der Performances von Oblivia – Körper, Gesten, Klänge, Räume – in den digitalen Raum und entwickelt daraus eine begehbare Installation. So können Besucher*innen eine Reise antreten, durch die die künstlerische Entwicklung des finnischen Kollektivs erlebbar wird. Im OPEN LAB kann man Felix Ludwig aber schon jetzt bei seiner Arbeit über die Schultern schauen: Er zeigt, wie auf der virtuellen VR-Plattform Mozilla Hubs Theaterräume entstehen, Avatare designt und Welten gestaltet werden.



Medienkunst | Vermittlung

Di 30.4. | 15:00 – 18:00

Teilnahme kostenlos – Anmeldung unter digitalspring@argekultur.at

OPEN LAB: ICH HASSE MENSCHEN

Theater, Robotik und KI | Workshop

Das Theaterstück ICH HASSE MENSCHEN spielt in einer Zukunft, in der Menschen und intelligente Maschinen gleichberechtigt koexistieren. Schauplatz ist eine illustre 4er-WG, in der neben der Lieferdienstfahrerin Cuba und der Menschen-Maschinen-Therapeutin Fanny auch der Staubsaugerroboter Volker und der WLAN-Router Conny wohnen.

Das ist auch das Spielprinzip von ICH HASSE MENSCHEN: Dort stehen sich menschliche Darsteller*innen, Roboter und KI als gleichberechtigte Spielpartner*innen gegenüber. Im OPEN LAB sind Sie eingeladen, gemeinsam mit Volker die Bühne zu betreten und herauszufinden, wie das Zusammenspiel von Mensch und Maschine im Theater auf Augenhöhe funktionieren könnte.

Geschrieben wurde das Stück ICH HASSE MENSCHEN von Nils Corte und Lena Rucker, gemeinsam mit der Salzburger Künstlerin Yvonne Schäfer wird es im nächsten Jahr umgesetzt – als Zusammenarbeit zwischen freier Szene und Stadttheater. Premiere hat das Stück im Herbst 2025 am Theater Altenburg / Gera. Bis das Projekt dann im November 2025 an der ARGEkultur zu sehen sein wird, entsteht parallel zur Produktion ein Vermittlungsprogramm in Kooperation mit der HTL Salzburg.



Medienkunst | Diskurs | Vermittlung

Do 2.5. | 19:00 + Stream

Eintritt frei – Ticketreservierung unter www.argekultur.at

LAB TALK – VERMITTLUNGSSTRATEGIEN FÜR DIGITALE KULTUR

Künstler*innen-Gespräch mit den Stipendiat*innen des MEDIA ART LAB

Wann interessiert sich ein analog sozialisiertes Publikum für digitale und hybride Kunst? Und wann interessiert sich ein digital sozialisiertes Publikum für diese künstlerische Form – vor allem, wenn diese Kunst in einer eher analog konnotierten Kultureinrichtung wie der ARGEkultur stattfindet?

Die Künstler*innen des MEDIA ART LABS haben sich in den Residencies zu ihren Projekten diesen Fragen gemeinsam mit Partner*innen und Expert*innen gestellt und spezifische Vermittlungsformate angedacht, skizziert und teilweise schon umgesetzt. Was ist dabei entstanden? Und wie geht es damit bis zu den Premieren der Projekte weiter?

Im LAB TALK treten die Künstler*innen mit den Teilnehmer*innen der OPEN LABS und dem interessierten Publikum in einen produktiven, projektübergreifenden Austausch. Dessen (Zwischen-)Ergebnisse werden in einem gemeinsamen Arbeitspapier festgehalten und bilden die Grundlage für eine Dokumentation aller entstandenen und umgesetzten Vermittlungsformate nach der Premiere des letzten Projekts im Dezember 2025.

Moderation: Martina Fladerer und Sebastian Linz

Performance | Medienkunst | Gaming

Fr 3.5. | 20:00

Eintritt frei – Ticketreservierung unter www.argekultur.at

OPERA – A FUTURE GAME

Ein post(operatischer)-apokalyptischer Videospiele-Essay

Lecture Performance mit Thomas Köck

OPERA – A FUTURE GAME ist ein interaktives, in der ersten Person spielbares digitales Musiktheater-Videospieleessay, basierend auf einem verschollenen Opernprojekt, das im Zuge einer globalen Pandemie unterbrochen werden musste und nicht mehr wie geplant fortgesetzt werden konnte. Fragmente der Inszenierung, Bühnenbilder, Kostüme, Orchester- und Videoaufnahmen verwandeln sich in dieser gespenstischen, digitalen Version zu einem spielbaren, wuchernden Archiv, einem immersiven Hybrid aus Gamingsituation und interaktiver Videoausstellung, in der die Oper als open world spielbar wird.

Für das Gastspiel im Rahmen des DIGITAL SPRING zeigen wir OPERA – A FUTURE GAME nicht nur als spielbare Installation, sondern zusätzlich auch als Lecture-Performance mit dem Theaterautor Thomas Köck. Die Produktion wurde 2023 mit dem deutschen Theaterpreis ‚Der Faust‘ in der Kategorie ‚Ton und Medien‘ ausgezeichnet.

Medienkunst | Gaming

Sa 4.5. | 14:00 – 22:00

Eintritt frei – Keine Reservierung notwendig

OPERA – A FUTURE GAME

Ein post(operatischer)-apokalyptischer Videospiele-Essay Installation



DIGITAL SPRING Podcast

ab 18.4. auf der Radiofabrik
Redaktion: Emily Sturm

DIGITAL SPRING

MEDIA ART FESTIVAL SALZBURG

ARGEKULTUR SALZBURG