

Das Festival wird veranstaltet von der ARGEkultur
In Kooperation mit gold extra, dem
MediaLab der Universität Mozarteum
Salzburg, minus.eins,
irreality.tv und
FS1 - Freies Fernsehen Salzburg

argekultur.at

Ulrike-Gschwandtner-Straße 5 | 5020 Salzburg
Telefon +43 (0)662 848784 | tickets@argekultur.at

Der DIGITAL SPRING widmet sich in diesem Jahr der Arbeit – der medienkünstlerischen und medienpädagogischen Arbeit mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen und der Arbeit an neuen medienkünstlerischen Projekten und Formaten.

In unserem neuen **Media Art Lab** entwerfen Salzburger Künstler*innen zusammen mit der Künstlergruppe minus.eins eigene Projekte auf der Social-VR-Plattform Mozilla Hubs.

Gemeinsam mit irreality.tv schließen wir unser partizipatorisches Projekt **EXIT GHOST** ab, das im Sommer letzten Jahres mit Salzburger Schüler*innen und Bürger*innen im Stadtraum auf Geisterjagd ging; das große und preisgekrönte Gaming-Kooperationsprojekt **SCHNITT # STELLEN** von gold extra,

der MS Lehen und dem MediaLab der Universität Mozarteum Salzburg kommt ebenfalls zum

Abschluss und wird von einer Tagung begleitet; und gold extra öffnen darüber hinaus ihre Werkstatt und geben in **STORYCASE** Einblicke in ihre Forschungsarbeit mit Objekten und Augmented Reality.

Die gezeigten und entstehenden Arbeiten wirken somit gleichermaßen in die Salzburger Stadtgesellschaft wie in die lokale Kunstszene hinein. Ein offener Prozess, zu dem wir Sie herzlich einladen.

DIGITAL SPRING

MEDIA ART FESTIVAL SALZBURG

21. bis 25.3.

Spätestens seit der Corona-Pandemie ist offensichtlich, dass der Einsatz neuer Medien und Technologien in der Kunst keineswegs nur ein Nischenphänomen ist. Wo die Medienkunst in den letzten Jahrzehnten bereits große Schritte gegangen ist, befindet sich der Einsatz neuer Technologien zum Beispiel in der performativen Kunst noch am Anfang. Der künstlerische Einsatz von Medien, und besonders der von sog. 'neuen Medien', will aber gelernt sein und ist in einer dynamisch wachsenden freien Kunstszene keine Selbstverständlichkeit.

Daher ändert der DIGITAL SPRING – unser biennales Medienkunst-Festival – ab diesem Jahr sein Angesicht: Im Zentrum steht unser neues **Media Art Lab** – ein Workshop-Programm, in dem lokale Künstler*innen aus unterschiedlichen Sparten in Berührung kommen mit medienkünstlerischer Praxis. Ein transdisziplinäres Labor, in dem neue Ideen erprobt und die eigene künstlerische Praxis erweitert werden kann. In diesem Jahr arbeiten vier Stipendiatinnen aus Salzburg – die Künstlerinnen Lisa Hinterreithner, Yvonne Schäfer, Ursula Schwarz und Julia Schwarzbach – gemeinsam mit der Künstlergruppe minus.eins an digitalen Räumen auf Basis der Social-VR-Plattform Mozilla Hubs, die im November im Rahmen des OPEN MIND Festivals in unserem neuen Digitalen Foyer erstmals erlebt werden können.

PROGRAMM

Di 22.3. | 16:00 & 17:30
Medienkunst | Gaming

SCHNITT # STELLEN:
THE TRUTH - PART 2 | BLACK DAY
Präsentation der Mixed-Reality-Games von Schüler*innen der MS Lehen
Eintritt frei

Di 22.3. | 19:00
Diskurs

SCHNITT # STELLEN
Was Sie schon immer über Games, Kunst und Schule wissen wollten
Abschlussdiskussion | In Kooperation mit FS1
Eintritt frei | Gratis-Stream unter argekultur.at/stream

Mi 23.3. | 9:00 bis 18:30
Tagung

SCHNITT # STELLEN
Projektarbeit mit Jugendlichen im Spannungsfeld von Medien, Kunst, Vermittlung und Partizipation
Eintritt frei | Anmeldung unter medialab.moz.ac.at/aktuelles/#schnitt

Mi 23.3. | 19:30
Medienkunst

irreality.tv: **EXIT GHOST**

SALZBURG EDITION

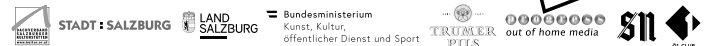
Filmscreening und Publikumsgespräch
Eintritt frei | Gratis-Stream unter argekultur.at/stream

Do 24.3. | 19:00
Medienkunst | Gaming

gold extra: **STORYCASE** –
Künstlerische Forschung mit Objekten und Augmented Reality
Lecture und Spielpräsentation
In Kooperation mit FS1
Eintritt frei | Gratis-Stream unter argekultur.at/stream

Fr 25.3. | 19:00
Medienkunst | Diskurs

LAB TALK - AUF DEM WEG ZUM DIGITALEN FOYER
Künstler*innen-Gespräch mit minus.eins und den Stipendiatinnen des Media Art Lab |
In Kooperation mit FS1
Eintritt frei | Gratis-Stream unter argekultur.at/stream



21-25
MÄRZ '22

Medienkunst | Gaming

Di 22.3. | 16:00 & 17:30

Eintritt frei – Bitte melden Sie sich für einen der beiden Spielslots an – Begrenzte Teilnehmer*innenzahl

SCHNITT # STELLEN

Präsentation der Mixed-Reality-Games

Spielen Sie mit uns! – gold extra, MediaLab der Universität Mozarteum und die Schüler*innen der MS Lehen präsentieren Mixed Reality Games, Brettspiele und digitale Spiele, die im Rahmen des mehrfach preisgekrönten Forschungsprojekts SCHNITT # STELLEN entstanden sind.

BLACK DAY ist eine Serie von drei Live-Spielen, die es in sich selbst hat: Betritt mit uns ein Gruselhaus, entfliehe den heimtückischen Fallen einer irren Schule oder finde dich als Influencer*in im Dschungel zwielichtiger Produkte zurecht. Die jungen Spielermacher*innen entführen die Spieler*innen in eine Welt, die Elemente von Brettspiel, Adventure, Medienkunst und Comic mischt.

Die Schüler*innen haben dafür ein ganz eigenes Spielformat, jenes des Game-Comic entwickelt. Für die Präsentation wird die Serie aus drei Spielen umgearbeitet und nun zum ersten Mal als Augmented Reality Brettspiele präsentiert.

Games von gold extra und Knax Kreativ

Stell dir vor, du nimmst das Handy deiner Freundin und findest heraus, dass sie nicht diejenige ist, für die du sie hältst.

THE TRUTH – PART 2 ist ein Mixed-Reality-Game, das mit dem Handy gespielt wird. Es verbindet eine spannende Geschichte, deren Ausgang du selbst bestimmen kannst, mit Augmented Reality Elementen, kniffligen Rätseln und setzt sich ironisch mit dem Sterben in Spielen auseinander.

THE TRUTH – PART 2 ist ein Handy- und Livespiel, das die Spieler*innen mit auf eine aufregende Reise in die Abgründe moderner Städte führt.

Ein Spiel von gold extra und Kaktus Landoo

Diskurs

Di 22.3. | 19:00

Eintritt frei | Gratis-Stream unter [argekultur.at/stream](https://www.argekultur.at/stream)

SCHNITT # STELLEN

Abschlussdiskussion | In Kooperation mit FS1

Im Anschluss an den Spielenachmittag folgen kurze Inputs rund ums Thema Games, Kunst und Schule von Fortnite-Spielertipps bis zum Handy in der Schule: Beteiligte am Projekt geben Antworten. Mit dabei sind Schüler*innen, Lehrer*innen, Künstler*innen, Wissenschaftler*innen, Systemadministrator*innen und Direktor*innen.

Danach laden wir zu einer Diskussionsrunde zum Thema 'Projektarbeit mit Jugendlichen im Spannungsfeld von Medien, Kunst, Vermittlung und Partizipation'. Mit Sebastian Linz (ARGEkultur), Manuela Naveau (Kunstuniversität Linz, Interface Cultures), Eberhard Raithelhuber (Bertha von Suttner Privatuniversität St. Pölten, Soziale Innovation und sozialer Wandel), Thomas Schuster (Verein Spektrum), Elke Zobl (Universität Salzburg, Wissenschaft & Kunst)

Konzeption: Sonja Prlić, Iwan Pasuchin, Karl Zechenter

Das Projekt SCHNITT # STELLEN und die Spiele THE TRUTH – PART 2 und BLACK DAY wurden ausgezeichnet mit dem Ars Electronica Prix U14 Award 2020 und 2021, dem European Youth Culture Award 2019 und dem Media Literacy Award für Medien und Innovation 2021

gold extra

ist eine österreichische Künstler*innengruppe, die inter- und transdisziplinäre Kunstprojekte initiiert, realisiert und kuratiert. Preise u.a. Internationaler Hauptpreis Kulturfonds Stadt Salzburg 2021, Media Literacy Award 2021, Ars Electronica U14 Award 2021, Best Austrian Animation, 2Day Animation Festival 2021, Ars Electronica U14 Hauptpreis 2020, European Youth Culture Award 2019, Hubert Sielicki Award 2019, uvm.

[goldextra.com](https://www.goldextra.com)

Knax Kreativ

sind die Gameentwickler*innen und -designer*innen des Spiels BLACK DAY: Abdulah, Adelina, Aleksandar, Altina, Blerina, David, Furkan, Marvin, Merisa, Ilyas, Obaid, Scarlett, Seval. Sie sind Schüler*innen an der Neuen Mittelschule Lehen, deren Schwerpunkte Informatik und kreative Mediengestaltung sind und die das Prädikat 'kunstaktive Schule' des Landes Salzburg erhalten hat.

Kaktus Landoo

sind die Gameentwickler*innen und -designer*innen des Spiels THE TRUTH – PART 2: Amir, Boti, Cennet, Charlie, Chris, Emra, Georg, Ines, Larissa, Marko, Melissa, Michelle, Mohamed, Muharem, Reini, Saleem, Selahatin, Selen, Selina, Sonja, Sulin und Tobias

Iwan Pasuchin

ist Komponist sowie Kultur- und Medienpädagoge. Er unterrichtet und forscht am MediaLab der Universität Mozarteum Salzburg und hat das Fach kreative Mediengestaltung an der MS Lehen entwickelt.

[iwan-pasuchin.net](https://www.iwan-pasuchin.net)

MediaLab

Das MediaLab der Universität Mozarteum Salzburg ist eine Einrichtung für Lehre, Forschung und Service auf dem Gebiet der Neuen Medien. Das MediaLab ist ein auf dem neuesten Stand der Technik ausgestatteter Medienraum, in dem Unterricht stattfindet, Studierende die Möglichkeit zum selbstständigen Arbeiten haben und dabei Unterstützung erhalten können.

[medialab.moz.ac.at](https://www.medialab.moz.ac.at)

Tagung

Mi 23.3. | 9:00 bis 18:30

Eintritt frei

Anmeldung unter [medialab.moz.ac.at/aktuelles/#schnitt](https://www.medialab.moz.ac.at/aktuelles/#schnitt)

SCHNITT # STELLEN

Projektarbeit mit Jugendlichen im Spannungsfeld von Medien, Kunst, Vermittlung und Partizipation

Die Tagung findet zum Abschluss des Forschungsvorhabens SCHNITT # STELLEN statt. Bei der Entwicklung der Spielprojekte standen sowohl Wechselwirkungen und Synergiepotenziale als auch Reibungsflächen der medienkulturellen Lebenswelten Jugendlicher und dem Feld der zeitgenössischen Medienkunst im Fokus. Nach einer Kurzpräsentation des Vorhabens sind Leiter*innen von vergleichbaren Projekten dazu eingeladen, von ihren Arbeitsweisen und Erfahrungen zu berichten. Im Vordergrund steht der Austausch zu Fragen, die im Verlauf der Aktivitäten auftauchten, und die gemeinsame Suche nach möglichen Antworten sowie Weiterentwicklungsperspektiven. Das detaillierte Programm zur Tagung entnehmen Sie bitte der Website!

Die Teilnahme vor Ort ist nur mit vorheriger Anmeldung möglich!

Die Zugangsdaten für die Teilnahme via Videokonferenz werden zeitnah auf der Website des MediaLab veröffentlicht.

Medienkunst

Mi 23.3. | 19:30

Eintritt frei | Gratis-Stream unter [argekultur.at/stream](https://www.argekultur.at/stream)

irreality.tv: EXIT GHOST – SALZBURG EDITION

Filmscreening und Publikumsgespräch

Im Juni 2021 ging irreality.tv in Salzburg auf Geistersuche. Im Rahmen der SOMMERSZENE produzierte die Künstler*innen-Gruppe gemeinsam mit Salzburger Bürger*innen – mit Schüler*innen wie Erwachsenen – einen Teil der dritten Staffel ihrer Serie EXIT GHOST.

Nach monatelanger Feinarbeit und abermaligem Aufschub zeigen wir endlich den fertigen Film und blicken im Gespräch mit Esther Pilkington von irreality.tv und gemeinsam mit dem Publikum zurück auf die Dreharbeiten vergangenen Sommer.

Seit 2018 dreht irreality.tv die Serie EXIT GHOST – Staffel I in Koproduktion mit dem Staatstheater Augsburg (2018-2019), Staffel II (2019-2020) in Koproduktion mit brut Wien. Staffel III (2020-2021) wurde in Linz, Hamburg und Salzburg gedreht.

irreality.tv

irreality.tv produziert seit 2013 ortsspezifische und partizipative Web-Serien. Die Serien von irreality.tv entstehen in Zusammenarbeit mit den Menschen vor Ort. Alle können mitspielen und gemeinsam mit dem Team den Plot entwickeln. Im Zentrum steht dabei die Frage, was passieren sollte oder könnte, wenn das Leben eine Fernsehserie wäre. Und im Rahmen eines Filmdrehs kann das dann auch wirklich passieren – Soapifizierung nennt irreality.tv dieses Verfahren. Der Alltag vor Ort ist Ausgangspunkt für Stories, die sich zwischen Dokumentation, Fiktionalisierung und Inszenierung bewegen

[irreality.tv](https://www.irreality.tv)

minus.eins (Roman Senkl, Nils Corte)

entwickeln und produzieren u. a. Theaterprojekte, Festivals, Installationen in Virtual-Reality-Umgebungen (Mozilla Hubs, VR Chat u.a.) und verbinden reale mit digitalen Welten in künstlerischen Livestreams (Augmented Reality, Mixed Reality). Sie entwickeln mit ihrem Team die virtuelle Theaterreihe DAS HOUSE, die 2021 zum ersten Digitalen Showcase des Berliner Theatertreffens 2021 eingeladen wurde, im Rahmen der Ars Electronica 2020 das Online-Festival KEPLERS GARDENS, wo sie in über einhundert 3D-Räumen begleitend zum Festival virtuelle Begegnungsorte schufen, sowie für die Jahrestagung der Dramaturgischen Gesellschaft die Infrastruktur und Online-Räume der Tagung und der digitalen künstlerischen Projekte. Zuletzt entwickelten sie im Rahmen des Berliner Theatertreffens eine digitale Umsetzung von Christopher Rüping's EINFACH DAS ENDE DER WELT und Stefan Bachmann's GRAF ÖDERLAND. Als Kooperationspartner beim DIGITAL SPRING entwerfen sie gemeinsam mit den Stipendiatinnen künstlerische Projekte auf der Social-VR-Plattform Mozilla Hubs.

[minuseins.net](https://www.minuseins.net)

Lisa Hinterreithner

Die Künstlerin und Performerin Lisa Hinterreithner verschränkt in ihren Arbeiten Körper und Materialien. Dabei sucht sie nach experimentellen Performance Formaten, die Fragen zu Repräsentation und Teilhabe thematisieren. Oft verbindet sie Publikum, Performer*innen und Dinge in gemeinsame Prozesse. Aktuell beschäftigt sie sich mit Berührung und Berührbarkeit, insbesondere zwischen Menschen und Pflanzen. Im universitären Kontext arbeitet sie mit Studierenden im Bereich der performativen Künste.

[lisahinterreithner.at](https://www.lisahinterreithner.at)

Medienkunst | Gaming

Do 24.3. | 19:00

Eintritt frei | Gratis-Stream unter [argekultur.at/stream](https://www.argekultur.at/stream)

gold extra: STORYCASE Künstlerische Forschung mit Objekten und Augmented Reality

Lecture und Spielpräsentation | In Kooperation mit FS1

Was können Objekte erzählen, was können sie miteinander und in unterschiedlichen Kombinationen erzählen? Wie können wir spielerisch einer Erzählung folgen und sie mitgestalten? Mit diesen Fragen beschäftigt sich gold extra in dem experimentellen Augmented Reality-Prototypen STORYCASE.

In einer Lecture stellen Sonja Prlić, Reinhold Bidner, Tobias Hammerle und Karl Zechenter STORYCASE als spielerische Installation vor: Die Künstler*innen erläutern ihre Ansätze zur Verschränkung von digitalen und analogen Zugängen beim spielerischen Umgang mit Objekten in den unterschiedlichen Spiel- und Erzählebenen. Das Projekt ist in einem künstlerischen Forschungsprozess zusammen mit den Programmierer*innen Sabrina Loder und Christian Knapp (Causa Creations) entstanden.

Die Zuschauer*innen haben die Gelegenheit, die Installation selbst zu erkunden und den Geschichten von mehreren Objekten – darunter Schreibmaschine, Kaktus und Turnschuh – auf die Spur zu kommen.

Medienkunst | Diskurs

Fr 25.3. | 19:00

Eintritt frei | Gratis-Stream unter [argekultur.at/stream](https://www.argekultur.at/stream)

LAB TALK – AUF DEM WEG ZUM DIGITALEN FOYER

Künstler*innen-Gespräch mit minus.eins und den Stipendiatinnen des Media Art Lab | In Kooperation mit FS1

Was ist Theater in digitalen Räumen? Kann ein Avatar performen? Und: Wie ist Nähe und Intimität online erfahrbar? Diesen Fragen stellen sich die diesjährigen Stipendiatinnen des DIGITAL SPRING Media Art Lab Lisa Hinterreithner, Yvonne Schäfer, Ursula Schwarz und Julia Schwarzbach und erforschen – mentoriert vom Medientheaterkollektiv minus.eins – die Social-VR-Plattform 'Mozilla Hubs'.

Angesiedelt im Digitalen Foyer der ARGEkultur, entwickeln sie ihre eigenen Räume und künstlerischen Zugänge zum Thema 'Berührung' und präsentieren ihren Arbeitsprozess in einem Lab Talk. Die im Rahmen des DIGITAL SPRING begonnenen Projekte werden das Jahr über weiterentwickelt und eröffnen im Rahmen des OPEN MIND Festivals im November das Digitale Foyer der ARGEkultur.

Yvonne Schäfer

Yvonne Schäfer lebt und arbeitet zwischen München und Salzburg, wo sie im Frühjahr 2022 ihr Diplomstudium der Bühnen- und Kostümgestaltung, Film und Ausstellungsarchitektur an der Universität Mozarteum Salzburg mit einer interaktiven Rauminstallation zum Thema 'Dynamiken und Topografien politischen Protestes' abschließt. In Bühnen- und Kostümbildern, Rauminstallationen, in analogen wie digitalen Illustrationen und Zeichnungen, sowie in Objektkunst und filmischen Arbeiten beschreibt Schäfer Fragmente von Welten, Situationen und Szenerien, denen trotz detaillierter Ausgestaltung eine Rätselhaftigkeit zugrunde liegt und die viele Ansätze zur Entdeckung und Entschlüsselung bieten, ohne selbst eine eindeutige Antwort vorzugeben.

Ursula Schwarz

Ursula Schwarz lebt in Salzburg und ist Schauspielerin mit Schwerpunkt auf Clownerie und physisches Theater. Als Vorsitzende des Vereins 'INFLUX - Netzwerk für Tanz, Theater und Performance' liegt ihr Fokus vor allem auf interdisziplinären Kunstprojekten, Instant Composition und Improvisation. Sie studierte Clownerie/phisches Theater bei internationalen Clownlehrer*innen, u. a. Lorenz Wenda, und am Atelier für physisches Theater in Berlin. Schwarz arbeitet neben ihrer künstlerischen Arbeit auch als Theaterpädagogin und Clownlehrerin.

[influxart.at](https://www.influxart.at)

Julia Schwarzbach

Julia Schwarzbach ist Performerin, Choreographin und Dozentin. Sie hat international mit renommierten Künstler*innen wie Sasha Waltz, Tania Bruguera und Ivana Müller gearbeitet und produziert seit 2009 von Salzburg aus ihre eigenen Arbeiten für Bühnen und den öffentlichen Raum. Im Mittelpunkt steht dabei die Nähe zum Publikum sowie eine sinnliche Auseinandersetzung mit Materialien aller Art. Ihre Stücke wurden u. a. am Barbican London, Matadero Madrid, Traverse Theatre Edinburgh, SOMMERSZENE Salzburg, Internationale Architekturtagung, SUPERSTADT Linz, ARGEkultur Salzburg gezeigt.

[juliaschwarzbach.com](https://www.juliaschwarzbach.com)