

Fokus des LABS ist für uns aber vor allem die Frage, wie Sie, also das zukünftige Publikum, bereits jetzt bei der Entwicklung der Projekte mitgedacht werden können. Gemeinsam mit Expert*innen, Studierenden, Interessierten überlegen wir deshalb: Wie lassen sich digitale oder hybride Kunstprojekte so vermitteln, dass Ihre Neugierde geweckt wird? Um die dabei entstehenden Ideen in den nächsten anderthalb Jahren dann auch praktisch umzusetzen.

Im Zentrum steht – wie bereits vor zwei Jahren – ein umfangreiches Residency-Programm, das die beteiligten Salzburger Künstler*innen arbeiten darin an vier Projekten, denen allen gemeinsam ist, dass es sie noch nicht gibt. Ihre Performer an der ARGEkultur feiern **B:RHR:NG** von Ursula Schwarz, **MOOPA** von Olivia / Felix Ludwig, **ICH HASSE MENSCHEN** von Nils Corte / Lena Rucker / Yvonne Schäfer und **MENGELE ZOO** von Jenny Szabo / Fabian Schöber erst zwischen Ende 2024 und Ende 2025. Das **MEDIA ART LAB** bildet den Auftakt zur Produktion dieser Arbeiten – deren künstlerisch-technische Grundlagen sollen erforscht und weiterentwickelt werden.

Liebe Besucher*innen, mit dem diesjährigen **DIGITAL SPRING** wollen wir Ihre Neugierde wecken: auf Tanz, Theater und Performance an der Schnittstelle zur Medienkunst, auf die Erweiterung theatraler Mittel durch digitale Technologien.

DIGITAL SPRING
MEDIA ART FESTIVAL SALZBURG

DIGITAL SPRING
MEDIA ART FESTIVAL SALZBURG

22. April - 4. Mai '24

PROGRAMM

Der diesjährige DIGITAL SPRING wird gefördert aus Sondermitteln des Landes Salzburg und durch die Förderung ‚Digitale Transformation‘ des BMKOES.
In Kooperation mit FS1 – Community TV Salzburg und Radiofabrik – Freier Rundfunk Salzburg

f @ **argekultur.at**

ARGEKULTUR SALZBURG **FS1**

GREEN EVENT LAND SALZBURG STADT • SALZBURG Bundesministerium Kunst, Kultur, öffentlicher Dienst und Sport TRUBNER out of home media

Sa 4.5. | 14:00 – 22:00
Medienkunst | Gaming
OPERA – A FUTURE GAME
Ein postoperativer/apokalyptischer Videospiel-Essay | Installation

Fr 3.5. | 20:00
Performance | Medienkunst | Gaming
OPERA – A FUTURE GAME
Ein postoperativer/apokalyptischer Videospiel-Essay
Lecture Performance mit Thomas Köck

Do 2.5. | 19:00 +Stream
Medienkunst | Diskurs | Vermittlung
LAB TALK – VERMITTLUNGSSTRATEGIEN FÜR DIGITALE KULTUR
Künstler*innen-Gespräch mit den Stipendiat*innen des MEDIA ART LAB

Di 30.4. | 15:00 – 18:00
Medienkunst | Diskurs | Vermittlung
OPEN LAB: ICH HASSE MENSCHEN
Theater, Robotik und KI | Workshop

Mo 29.4. & Di 30.4. | 18:00 – 19:30
Medienkunst | Vermittlung
OPEN LAB: MOOPA
Performance und Mozilla Hubs | Workshop

Fr 26.4. | 18:00
Medienkunst | Diskurs | Vermittlung
OPEN LAB: MENGELE ZOO
Unreal Engine | Lecture

Fr 26.4. | 10:00 – 14:00
Medienkunst | Vermittlung
OPEN LAB: B:RHR:NG
Tanz und Motion Capturing | Workshop

Mo 22.4. bis Do 25.4. | 20:00 Online
Medienkunst | Gaming
Interrobang: COMMUNE #1 2.0
In Kooperation mit dem HAU Berlin | Online-Vorstellung

Mo 22.4. | 18:00
Medienkunst | Diskurs | Vermittlung
OPEN LAB: MENGELE ZOO
Data Science | Lecture

In sogenannten **OPEN LABS** öffnen wir daher schon jetzt die künstlerischen Werkstätten und ermöglichen mit Lectures und Workshops Einblicke in die performative Arbeit mit Robotern und KI, Motion Capturing, VR-Umgebungen und Gaming-Software. Wir öffnen die Black Box des Digitalen und zeigen: Technologien sind kein Hexenwerk, sie erweitern unsere Spielräume. Im **LAB TALK** reflektieren wir gemeinsam mit den Künstler*innen die Ergebnisse des **MEDIA ART LABS**.

Zuletzt können Sie im Rahmen des **DIGITAL SPRING** aber auch zwei herausragende aktuelle Medienkunst-Arbeiten besuchen, um zu sehen, welche Formen fertige Arbeiten an der Schnittstelle von Kunst und Digitalem annehmen können: Die Online-Performance **COMMUNE AI 2.0** von Interrobang arbeitet spielerisch mit einer Künstlichen Intelligenz und stellt Fragen nach dem Zusammenleben von Mensch und Maschine. Und das mit dem deutschen Theaterpreis ‚Der Faust‘ ausgezeichnete Gamingprojekt **OPERA – A FUTURE GAME** von Michael von zur Mühlen und Thomas Köck entführt als Lecture Performance sowie Installation in ein dystopisches Opernhaus.

Schon neugierig geworden?
Wir freuen uns jedenfalls auf gemeinsame Erkundungen mit Ihnen ...

Ihre Martina Fladerer und Ihr Sebastian Linz

Gestaltung: fokus visuelle kommunikation