LAB-PERFORMANCES
MONTAG 8. MÄRZ BIS
SAMSTAG 13. MÄRZ

Experimente zwischen künstlicher Kunst und menschlicher Kunst. „daten-fluchten. codes and worlds“

Eine Woche lang untersuchen vier Künstler die Beziehungen zwischen Mensch und Computer – zwischen Realität und Virtualität. Jeder hat ein eigenes Spezialgebiet bzw. einen eigenen Zugang. Dominik Busch (Berlin) erprobt in seiner Arbeit u. a. ein multimediales Tool zur Generierung von Mustern, in das der Benutzer zugleich eingreifen kann. Louis-Philippe Demers (Singapur) entwirft und realisiert Roboter, die als eigene, selbst gesteuerte Welt der Maschinen existieren. Georg Hobmeier (Österreich) vernetzt sich mit Maschinen auf der Grundlage von elektrischen Impulsen so, dass diese ihn steuern. Victor Morales (New York) entwirft und steuert Avatare (virtuelle Kreaturen). Dabei nutzt er Mutationen und Fehler in Programmierungssystemen, für ihn ein Beweis für eigenständiges maschinelles Leben.

In einer theatralen Exkursion durch unterschiedliche Installationen im Festspielhaus werden die Ergebnisse der Zusammenarbeit der vier Künstler am 12. und 13. März dem Publikum präsentiert. Ein Ziel wird es sein, die Live-Daten und Geschehnisse der zeitgleich stattfindenden LAN-Party als Steuerungselemente für die künstlerischen Prozesse zu nutzen. Ein Art wissenschaftlich-künstlerische Technikshow, bei der der Zuschauer durch eine Geisterbahn der Zukunft geführt wird.

Mitwirkende
Louis Philippe Demers *Medienkünstler Robotik*, Dominik Busch *Medienkünstler*, Georg Hobmeier *Tänzer, Performer, Interaktive Performances*, Victor Morales *Video Game Modifier*, Martina Leeker, Wolfgang Klüppel *Dramaturg*
Fr 12. März und Sa 13. März
19.30 Uhr, **anschließend Publikumsgespräch**
Moderation Martina Leeker und Wolfgang Klüppel
Karten EUR 15

DIENSTAG 09. UND
DONNERSTAG 11. MÄRZ

Lecture Performance für Schulen und Jugendliche

Während des Labs gibt es die Möglichkeit für Schulen und Jugendliche ausführlicher in die Technologie und die Arbeitswelten der vier Künstler einzutauchen. In Form von Lecture Performances speziell für Kinder und Jugendliche. Hier soll ein künstlerischer Zugang zu den Themen Computer und Maschinen/Roboter spielerisch vermittelt werden.
Di 09. März und Do 11. März
10 Uhr
Kontakt Susanne Hofer, Festspielhaus St. Pölten, Kulturvermittlung, kunstvermittlung@festspielhaus.at

FREITAG 12. MÄRZ BIS
SONNTAG 14. MÄRZ

LAN-Party & Electronic Sports Shows

Von Freitag bis Sonntag öffnet sich die Bühne des Festspielhauses für eine zweitägige LAN-Party. 250 Menschen zwischen 15 und 35 spielen gemeinsam Computerspiele. 48 Stunden lang wird kaum gegessen oder getrunken. Der physische Körper tritt in den Hintergrund, stattdessen übernimmt die virtuelle Spielfigur in den Computerspielen die Regie über die Bedürfnisstrukturen der SpielerInnen. Die Virtualität dominiert die Realität, der Computer reguliert den Menschen. Das Festspielhaus St. Pölten möchte mit dieser öffentlich zugänglichen LAN-Party und ihrem Rahmenprogramm die Kultur der Computerspiele begehbar und sichtbar machen. Für spontan Interessierte stehen einige Computerstationen bereit, um kurzzeitig in die Spielwelten der Jugendlichen einzusteigen.
Die LAN-Party ist Freitag und Samstag von **18 – 24 Uhr** für Publikum geöffnet.
Eintritt frei
Kartenverkauf + Anmeldung zur LAN-Party über Generation Fun: cyberlab.generationfun.at

Bei den **Electronic Sports Shows** werden ausgewählte Spieler in unterschiedlichen Gruppen Kämpfe gegeneinander austragen. Wie bei realem Fussball oder Boxkämpfen wird es Viertelfinale, Halbfinale und Finalspiele geben – der einzige Unterschied ist, dass es virtuell ist. Der Sieger erhält Preisgelder. Ein Kampf um virtuelles Leben und Tod. Mitgliedern der Electronic Sports League (ESL), Europas größte und älteste Online-Liga, moderieren das Geschehen aus dem „Sportstudio“ auf der Bühne.
Fr 12. März und Sa 13. März
22 – ca. 23.30 Uhr
Großer Saal, Eintritt frei

LAN Party

SAMSTAG 13. MÄRZ

Podiumsdiskussion: Computerspiele als neue Kulturform?

Zusammen mit Experten und Computerspielern wird dem Phänomen Computer- und Online-Spiele auf den Grund gegangen. Was macht die Faszination dieser virtuellen Spielwelten aus? Sind Computerspiele die neuen Kulturträger und Kulturvermittler und lösen das Buch und den Film ab? Entstehen durch Computerspiele ganz neue Kulturen und Erzählformen? Oder sind sie eine Gefahr für unsere bestehende Gesellschaft, machen süchtig und vermitteln einen Wertekanon, der sich nur um Zerstörung und Aggressivität dreht? Wie und wer kann diese schnell wachsenden Welten mit anderen Inhalten aufladen? Wer sind die entsprechenden Entwickler und Verantwortlichen und was wollen die Gamer selbst?
Sa 13. März 16 Uhr, Café Publik, Eintritt frei

Karten und Kontakt
+43 (0) 2742/90 80 80-222
karten@festspielhaus.at
www.festspielhaus.at

Wir danken unseren Sponsoren:

Für den Inhalt verantwortlich Thomas Gludovatz, Johannes Sterkl, Festspielhaus St. Pölten, Kulturbezirk 2, 3100 St. Pölten. **Redaktion** Wolfgang Klüppel, Sandra Broeske, Simon Eder **Gestaltung** Bettina Titzer//MANIKIN. **Druck** Walla, 1050 Wien. **Fotos** Leonhard Lass. Programm-, Ablauf- und Besetzungsänderung vorbehalten. Für Druckfehler wird keine Haftung übernommen.

KULTURBEZIRK ST. PÖLTEN KULTURBEZIRK ST. PÖLTEN KULTURBEZIRK ST. PÖLTEN KULTURBEZIRK ST. PÖLTEN KULTURBEZIRK ST. PÖLTEN WWW.KULTURBEZIRK.AT
KULTUR NIEDERÖSTERREICH

FEST/SPIEL/HAUS/ ST/POELTEN/ CYBERLAB/ 6./BIS/14./ MAERZ/2010

festspielhaus st.pölten

CyberLab 2010.
Aktantennetzwerke. Visionen einer hybriden Koexistenz von Mensch und Maschine.

Forschungen zwischen künstlicher Kunst und menschlicher Kunst.

Symposium, Lab und LAN-Party.

Ziel des CyberLabs ist eine wissenschaftlich-künstlerisch-spielerische Untersuchung der Frage „Was ist der Mensch?“ im Spannungsfeld zwischen Mensch-Maschine-Computer. Das CyberLab 2010 nähert sich diesen Fragen in einer einzigartigen Zusammensetzung in Form von drei sehr unterschiedlichen Herangehensweisen: einem **Symposium**, einem **Künstlerlabor (Lab)** und einer **LAN-Party**.

10 Tage lang wird das Festspielhaus zu einem Ort der Wissenschaft (**Symposium**) – des Experimentierens (**Lab**) und des spielerischen Umgangs mit digitalen Technologien und Virtualitäten (**LAN-Party**).
Über allem steht die Frage: Wohin entwickelt sich der Mensch, sein Denken, seine Kultur und somit sein Zusammenleben in einer Zeit, wo der Computer beginnt, Teile unseres Gehirns zu übernehmen? Unser menschlicher Geist steuert via Technik und Computer Fahrzeuge auf dem Mars, Millionen von Menschen leben über Avatare ihre Spiellust und Freundschaften in virtuellen Welten aus, digitale Parallelgesellschaften entstehen auf Plattformen wie facebook und myspace. Hörgeräte, Herzschrittmacher, Prothesen etc. gelten als selbstverständliche Körpererweiterungen, Roboter führen ganze Fabriken ohne den Menschen, der menschliche Gencode ist erforscht und durch neue Biotechnologien kann der Mensch schon bald selbst Gott spielen.

SAMSTAG 06. UND SONNTAG 07. MÄRZ

Symposium. Aktantennetzwerke. Zwischen künstlicher Kunst und menschlicher Kunst

KünstlerInnen und WissenschaftlerInnen treffen in Vorträgen, einer Lesung und Lecture Presentations aufeinander, um Konzepte der Beziehungsformen von Mensch und Computer – Visionen einer hybriden Ko-Existenz von Mensch und Maschine – auszuloten. Diese werden derzeit auch in den Geisteswissenschaften (Medien- und Kulturwissenschaft sowie Soziologie) unter dem Begriff der Aktantennetzwerke verhandelt. Es ist zudem auffällig, dass viele Kunstwerke mehr und mehr in den Bereichen arbeiten, in denen auch Wirtschaft und Forschung tätig sind. Eine Manifestation dieser Auseinandersetzung ist die Ausprägung von Kunst als Menschlicher Kunst oder Künstlicher Kunst (generative Kunstwerke entstehen ohne Zutun des Menschen). In einem weiteren Schwerpunkt des Symposiums soll das Thema Kunst – Technologie – Verantwortung wieder aufgenommen werden, da digitale Technologie heutzutage zum festen, oftmals kaum noch wahrgenommenen und nicht immer hinterfragten Bestandteil unserer durch und durch technischen Umwelt geworden ist.

SAMSTAG 06. MÄRZ

VORTRÄGE

Moderation Irina Kaldrack

9.30 – 10 Uhr
Joachim Schloemer/Martina Leeker/Wolfgang Klüppel
Begrüßung und Einführung.

10 – 11 Uhr
Christian Kassung (Kulturtechniken, HU Berlin) und **Claus Pias** (Medienphilosophie Uni Wien) im Gespräch
Akteur-Netzwerk-Theorie und ihre Anwendbarkeit auf die Mediengeschichte des Computers.

11.30 – 12.30 Uhr
Hans Christian von Herrmann
(Medienwissenschaft Universität Jena)
Künstliche Kunst. Digitale Ästhetik 1960/2010.

14 – 15.30 Uhr
Stefan Pinczolits
LAN-Partys und deren Bedeutung innerhalb der Gaming- & Netzkultur in Österreich.

Florian Kuhlmann

Florian Kuhlmann (Künstler, lebt und arbeitet in Düsseldorf, Hamburg und London)
cave goes pop - Ein experimenteller Arbeitszyklus in und mit synthetischen Welten.

16 – 17 Uhr
Alexander Firyn (Theater- und Medienwissenschaftler, Fraunhofer ISST Berlin)
Software als Service - Kunst als Service.

Bis 17.45 Uhr
Diskussion des Tages.
Tragfähigkeit von Aktantennetzwerken als Modell digitaler Kommunikationen/Interaktionen?

LECTURE PRESENTATIONS

19 – 22 Uhr
Die Künstler stellen ihre Arbeit vor:

Louis Philippe Demers

Louis Philippe Demers, Singapur.
Roboterperformances (AT)
Demers entwirft und realisiert Roboter, die als eigene, selbst gesteuerte Welt der Maschinen existieren. Anhand seiner sogenannten „Tiller Girls“ lässt er 12 Roboter in einer Choreographie tanzen, die die Roboter selbständig spontan und improvisiert entwickeln

Dominik Busch, Berlin.
Mustermaschinen
Busch erprobt in seiner Arbeit u. a. ein multimediales Tool zur Generierung von Mustern, in das der Benutzer zugleich eingreifen kann. Diese gefundenen Muster lösen wiederum bestimmte Bildimpulse auf einem gebeamten Videobild aus.

Dominik Busch

Georg Hobmeier, Freiburg.
Remote Control Models
Hobmeier vernetzt seinen Körper mit Maschinen auf der Grundlage von elektrischen Impulsen so, dass diese ihn steuern. Unterstützt von einem Musiker, wird sein Körper sich fremdbestimmt in einen Roboter-Tänzer verwandeln.

Georg Hobmeier

Victor Morales

Victor Morales, New York.
Errors, feedback and other methods of understanding.
Victor Morales entwirft und steuert Avatare (virtuelle Kreaturen). Dabei nutzt er Mutationen und Fehler in Programmierungssystemen, für ihn ein Beweis für eigenständiges maschinelles Leben. Er wird das Gesicht eines Zuschauers in einen virtuellen Avatar verwandeln und somit einen Teil seiner Identität in ein Videospiel integrieren

SONNTAG 07. MÄRZ

VORTRÄGE

Moderation Irina Kaldrack

9 - 10 Uhr
Erich Hörl (Medien- und Technikphilosophie, Ruhr-Universität Bochum)
Objektströme. Über die artefaktische Situation der Gegenwart.

10 - 11 Uhr
Irina Kaldrack (Theaterwissenschaft und Mathematik, Universität Paderborn)
Imaginierte Wirksamkeit. Bewegung, Formalisierung, Performance

11.30 – 13 Uhr
Klaus Obermaier
Interactive stage performances: Apparition und le sacre du printemps

Jeremy Bernstein
Performance mit Technologie: Max/MSP/Jitter und Echtzeitinteraktion

14.30 – 15.15 Uhr
Martina Leeker
Theatergeschichte(n) des Computers. Verspätungen, Reminiszenzen und Ambivalenzen

bis 16 Uhr
Diskussion des Tages.
Kunst/Performance als kulturelle Imagination technischer Existenzen des Menschen

LESUNG

16.30 – 18 Uhr
Ulf Heuner
In seinem Essay stellt Ulf Heuner die Frage nach der Beschaffenheit von Machtverhältnissen zwischen Akteuren und Zuschauern in Theater und Fernsehen. Eines schien immer klar zu sein: Sowohl im bürgerlich-dramatischen Theater als auch zu Hause vor dem Bildschirm zeige sich der Zuschauer grundsätzlich beherrscht von dem Geschehen auf Bühne und Mattscheibe – ein passiver Empfänger, Konsument, machtlos.
Ulf Heuner zeigt auf, dass vielmehr der Zuschauer grundsätzlich das Geschehen auf Bühne und Bildschirm beherrscht und sogenannte avantgardistische Bestrebungen, den Zuschauer in die Aktionen einzubinden, oft weniger der Versuch sind, den Zuschauer zu emanzipieren, als ihn (endlich) zu unterwerfen. Seine Reflexionen, die Heuner anhand einer Vielzahl von Beispielen belegt, verstehen sich nicht zuletzt als Kritik an Dominanz beanspruchenden kulturwissenschaftlichen Theorien, die dem falschen Versprechen von der Emanzipation des Zuschauers das Wort reden.

Preise Symposium

Tagespass einzeln
SA (Vorträge + Lecture Presentations) oder SO (Vorträge + Lesung)
jeweils EUR 20

Gesamtpass Symposium
SA+SO (Vorträge + Lecture Performances + Lesung)
EUR 40

Lecture Presentations
Sa 06. März
EUR 15

Lesung Ulf Heuner
So 07. März
EUR 10

50 % Ermäßigung für StudentInnen

join cyberlab 2010