

1.657 Einreichungen aus 90 Ländern

S+T+ARTS Prize '25: Preise für Sarah Ciston und die LAS Art Foundation

Der STARTS Prize 2025 der Europäischen Kommission ist entschieden. Zum zehnjährigen Jubiläum der Initiative wurden insgesamt 1.657 Einreichungen aus 90 Ländern verzeichnet.

Für die künstlerische Forschungsinitiative *Sensing Quantum* wird die **LAS Art Foundation (DE)** mit dem „Grand Prize – Innovative Collaboration“, dotiert mit 20.000 Euro, ausgezeichnet. Das Programm fördert die kreative Auseinandersetzung mit Quantentechnologien und bringt Künstler*innen und Wissenschaftler*innen in einen interdisziplinären Dialog – mit dem Ziel, das dynamische Feld des Quantencomputings in immersive, erfahrbare Formen zu übersetzen. Der „Grand Prize – Artistic Exploration“, ebenfalls dotiert mit 20.000 Euro, geht an **Sarah Ciston (US)** mit dem Projekt *AI War Cloud Database*. Die Datenbank verdeutlicht, wie gängige KI-Systeme an realen Kriegsschauplätzen eingesetzt werden – automatisiert und mit schweren Folgen für Zivilist*innen. *AI War Cloud* gibt einen Überblick über Systemtypen, ihre Hersteller und ihren Einsatz im militärischen und kommerziellen Kontext.

Der STARTS Prize der Europäischen Kommission zeichnet innovative Projekte aus, die soziale, ökologische und wirtschaftliche Herausforderungen aufgreifen und auf interdisziplinäres Arbeiten setzen. Seit 2016 wird der jährliche Wettbewerb von Ars Electronica in Linz organisiert und durchgeführt.

Ausstellung am Ars Electronica Festival 2025

Die ausgezeichneten Projekte werden von 3. bis 7. September auf dem Ars Electronica Festival 2025 in Linz präsentiert. Die Jury – bestehend aus Irini Papadimitriou (UK), Veronica D’Souza (DK), Thomas Gegenhuber (AT), Francesca Bria (IT) und Asako Tomura (JP) – vergab außerdem zehn Honorary Mentions und 18 Nominations. Eine Auswahl davon wird ebenso auf der diesjährigen Ars Electronica zu sehen sein. Die feierliche Preisverleihung des STARTS Prize findet im Rahmen der Prix Ars Electronica Award Ceremony am Donnerstag, 4. September 2025, im Design Center Linz statt.



S+T+ARTS Initiative in Zahlen

Der STARTS Prize ist in die langfristige STARTS Initiative der Europäischen Kommission eingebettet, die kreative Kooperationen zwischen Wissenschaft, Technologie und Kunst fördert, um eine positive und gemeinschaftlich gestaltete Zukunft in Europa voranzutreiben. Seit 2016 wurden 381 Residency-Programme mit mehr als 19 Mio. Euro gefördert und insgesamt 274 STARTS-Prize-Projekte ausgezeichnet. Zwischen 2016 und 2024 wurden 17.243 Projekte aus 124 verschiedenen Ländern für den mit jährlich 40.000 Euro dotierten Wettbewerb eingereicht.

Der STARTS Prize wird im Kontext des STARTS Ec(h)o Projekts von einem Konsortium europäischer Partnerinstitutionen getragen. Mit dabei sind INOVA+, T6 Ecosystems, La French Tech Grande Provence, Sónar, die Salzburger Festspiele, TUD Technische Universität Dresden, das Media Solution Center Baden-Württemberg und das High-Performance Computing Center Stuttgart.

starts-prize.aec.at/de



Funded by
the European Union

S+T+ARTS

The project is funded by the European Union under the Grant Agreement No 101135691. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. The European Union cannot be held responsible for them.



S+T+ARTS PRIZE '25

Grand Prize – Innovative Collaboration

Awarded for the innovative collaboration between industry or technology and the arts (and the cultural and creative sectors in general) that opens new pathways for innovation.

Sensing Quantum

LAS Art Foundation (DE)

„[...] Sensing Quantum opens up the complex world of quantum science to society at large. It is a powerful example of how art and culture can make emerging technologies more transparent, more democratic, and more human. While Europe builds the physical and digital infrastructure of the future—AI factories, quantum labs, supercomputers—this program offers a vital addition. It transforms critical technologies, and abstract concepts into stories, complex systems into emotions, and scientific infrastructure into shared experience.“

- Auszug aus dem Jurystatement

2025 wurde zum Internationalen Jahr der Quantenforschung erklärt, um den wachsenden Einfluss der Quantentechnologien auf die Gesellschaft zu thematisieren. Es unterstreicht das transformative Potenzial der Quantenwissenschaft und ihre Rolle bei der aktiven Gestaltung einer inklusiveren und stärker vernetzten Welt. Diese Systeme sind dabei, die Datenverarbeitung, Kommunikation und unser grundlegendes Verständnis von Realität radikal zu verändern – und doch bleiben sie für die meisten Menschen schwer verständlich. Ohne bessere Bildung, öffentliche Diskussion und kulturelle Einordnung bleibt dieses Wissen in den Händen weniger Expert*innen. Es droht die Gefahr, dass sich die Kluft zwischen jenen, die diese mächtigen Werkzeuge verstehen und davon profitieren, und all jenen, die das nicht können, weiter vergrößert.

Sensing Quantum – eine langfristige künstlerische Forschungsinitiative der LAS Art Foundation – macht es sich zur Aufgabe, die Lücken zwischen dem Unsichtbaren, dem Spekulativen und der sich wandelnden Rolle quantentechnologischer Entwicklungen in unserem Leben zu überbrücken. *Sensing Quantum* vereint Künstler*innen, Wissenschaftler*innen und Denker*innen, um kritische und künstlerische Ausdrucksformen für diese aufkommenden Tech-



nologien zu entwickeln. Die Initiative umfasst neue Auftragsarbeiten, ein Symposium, eine Publikation sowie ein fortlaufendes Bildungsprogramm. Ein Beispiel ist Laure Prouvosts multisensorische Installation *WE FELT A STAR DYING* – sie verwebt Experimente mit einem Quantencomputer mit einer Reflexion darüber, was es bedeutet, sich selbst auf die Quantenwelt einzulassen. Die Frage ist: „Wie könnte es sich anfühlen, die Realität aus einer Quantenperspektive wahrzunehmen?“

Da quantentechnologische Entwicklungen zunehmend Teil unseres Alltags werden, gewinnt es an Bedeutung, dass nicht nur Wissenschaftler*innen, sondern immer mehr Menschen verstehen und mitgestalten können, wie diese Technologien eingesetzt werden. Die LAS Art Foundation zeigt, wie frühzeitige Auseinandersetzung durch Kunst und Kultur dazu beitragen kann, diese komplexen Themen zugänglicher zu machen – während gleichzeitig ein gesellschaftliches Nachdenken über die ethischen und sozialen Auswirkungen angestoßen wird.

las-art.foundation/explore/sensing-quantum

Commissioner: LAS Art Foundation
Research Partner: QuantumLeaks Foundation / Max Planck Foundation,
Scientific Consultant: Jülich Forschungszentrum
Lead Partner Education: Volkswagen Group

Co-Commissioner of Laure Prouvost's *WE FELT A STAR DYING* and the *Sensing Quantum* publication: OGR Torino *Sensing Quantum* is presented as part of 2025 International Year of Quantum Science and Technology (IYQ).



S+T+ARTS PRIZE '25

Grand Prize – Artistic Exploration

Awarded for artistic exploration and art works where appropriation by the arts has a strong potential to influence or alter the use, deployment, or perception of technology.

AI War Cloud Database

Sarah Ciston (US)

„By tracing the links between commercial AI and military infrastructure, Ciston exposes a hidden feedback loop—where tools of convenience become tools of control. At a time of growing geopolitical tensions, AI arms races, and rearmament efforts across Europe and globally, this work underscores the need for democratic oversight, ethical governance, and civic awareness in shaping our technological future. [...] In the spirit of the STARTS Prize, this work exemplifies the power of art and research to illuminate complex systems—and to invite us all to take part in shaping them.”

- Auszug aus dem Jurystatement

Wir nutzen Künstliche Intelligenz täglich – auf unseren Smartphones, bei Online-Suchen und in sozialen Medien – und doch denken wir nur selten darüber nach, wie dieselben Technologien auch auf andere, beunruhigende Weise eingesetzt werden. Die *AI War Cloud Database* legt diese Überschneidungen offen, indem sie KI-Systeme katalogisiert, die für automatisierte Entscheidungen in Kriegsgebieten verwendet werden, und aufzeigt, wo vergleichbare Technologien im Alltag vorkommen. Indem sie verborgene Verbindungen sichtbar macht, zeigt die Plattform, wie ein und dieselben maschinellen Lernsysteme sowohl kommerzielle Anwendungen als auch militärische Operationen antreiben.

Das Projekt entwickelt eine fortlaufend aktualisierte Online-Plattform, die eine Taxonomie KI-gestützter Entscheidungstechnologien abbildet und ihre Entwicklung über verschiedene Sektoren und Länder hinweg nachvollziehbar macht. Mit einem Klick auf ein Produkt oder Unternehmen können Nutzer*innen Zusammenhänge zwischen Unternehmen, Regierungen und Technologien erkunden und direkte Verbindungen nachvollziehen. Ein Beispiel: Generative KI, die von schlecht bezahlten Arbeitskräften im Globalen Süden trainiert wird, treibt sowohl Google-Suchen als auch militärische Entscheidungsprozesse an, die darüber bestimmen, wo Drohnen eingesetzt werden – und letztlich wer lebt oder sterben muss.

AI War Cloud Database macht die Infrastrukturen und Akteur*innen hinter der KI-Entwicklung

Pressekontakt

Nina Victoria Ebner
+43 699 1778 1593
nina.ebner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/mediaservice



sichtbar. Damit stellt sie die Macht privater Unternehmen und den Mangel an Transparenz bei der Entwicklung und Nutzung von KI infrage. Für Europa ist das besonders dringlich: Digitale Souveränität aufzubauen ist wichtig – aber ebenso entscheidend ist, wie diese Systeme gestaltet und verwaltet werden.

Wenn wir in Technologien investieren, ohne dabei klare Werte als Grundlage zu setzen, laufen wir Gefahr, genau die Probleme und Abhängigkeiten zu reproduzieren, die wir eigentlich überwinden wollen. Das Projekt fordert uns dazu auf, kritisch zu reflektieren, welchen Weg wir einschlagen wollen – und welche Entscheidungen wir als Nutzer*innen, Entwickler*innen und Investor*innen von KI-Systemen treffen.

aiwar.cloud



S+T+ARTS PRIZE '25

Honorary Mentions

Synthetic Memories

Domestic Data Streamers (ES)

Synthetic Memories nutzt generative KI, um persönliche Erinnerungen wiederherzustellen und dauerhaft zu bewahren – insbesondere solche, die verloren gegangen sind oder nie visuell festgehalten wurden. In Gesprächen schildern Teilnehmende ihre Erinnerungen, die von geschulten Interviewer*innen in KI-generierte visuelle Darstellungen übersetzt werden – greifbare Bilder, die gemeinsam erarbeitet werden, um emotionale Verbindungen zu vertiefen. Dieses Vorgehen hilft Menschen, die unter den Folgen von Vertreibung, Konflikten oder neurodegenerativen Erkrankungen (wie Gedächtnisverlust) leiden, einen Zugang zu ihrer Vergangenheit zu finden und ein Gefühl von Identität zu bewahren. Durch die Zusammenarbeit mit Institutionen wie den Universitäten von Toronto, British Columbia, Amsterdam und Southern California wird das Projekt wissenschaftlich weiterentwickelt und untersucht, welchen Einfluss diese Methode auf die Unterstützung von Menschen mit beginnender Demenz haben kann.

Das Projekt positioniert sich an der Schnittstelle von Kunst, Technologie und sozialer Innovation. Es fördert den Dialog zwischen Generationen und Kulturen und setzt sich dabei gleichzeitig mit ethischen Spannungen zwischen subjektiven Erinnerungen einerseits und KI-generierten Inhalten andererseits auseinander. *Synthetic Memories* liefert einen Prototyp dafür, wie öffentliche Einrichtungen, Gesundheitseinrichtungen, Museen und Kulturorganisationen weltweit neue Wege finden können, um sich mit dem Erhalt persönlicher Erinnerungen auseinanderzusetzen.

domesticstreamers.com/art-research/work/synthetic-memories/

domesticstreamers.com/art-research/work/the-citizens-office-of-synthetic-memories/

Artist collective: Domestic Data Streamers
Curation: Domestic Data Streamers and José Luis de Vicente

Design and mediation of participatory workshops:
Anais Esmerado
Associate researcher: Prof. Alex Mihailidis
Guest artist: Anna Roura



Kataula

Ana Mikadze (GE)

Kataula ist ein forschungsbasiertes Kunstprojekt, das sich mit den Kalksteinbrüchen von Kavtiskhevi in Georgien beschäftigt – einem Dorf, das stark unter den Folgen exzessiven Bergbaus leidet. Es setzt sich kritisch mit der georgischen Gesetzgebung auseinander, die eine nahezu grenzenlose Ausbeutung der Ressourcen zulässt und legt die kolonialen Spuren deutscher Industrie offen – insbesondere vom Konzern „Heidelberg Materials“, dem weltweit zweitgrößten Zementhersteller. Damit fordert das Projekt Entscheidungsträger*innen auf, in Materialinnovationen zu investieren, um nachhaltige und lokal verankerte Lösungen mit ökologischem und sozialem Mehrwert voranzutreiben.

Das Projekt eignet sich Materialien neu an, die industrieller Zerstörung zum Opfer gefallen sind: Fliesen aus Heidelberg-Zement zeigen Fotos von Bewohner*innen und Pflanzen aus Kavtiskhevi und machen so sichtbar, was durch rücksichtslosen Abbau verloren ging. Vor Ort gesammelte Abfallprodukte aus dem Steinbruch werden in Keramiken und Glasuren verwandelt – und werden so zu Artefakten, die sich der wirtschaftlichen Verwertung entgegenstellen. Indem *Kataula* Erinnerungen in genau die Materialien einschreibt, die Zerstörung verursacht haben, stellt es das Nachhaltigkeitsnarrativ Heidelbergs infrage und thematisiert die ökologischen und kulturellen Kosten des Rohstoffabbaus.

anamikadze.com/kataula

Artist: Ana Mikadze

Kataula inaugurated at Design Investigations, University of Applied Arts Vienna

Special thanks: to my neighbors, co-organizers and group members in Kavtiskhevi.

Thanks to: Nina Khutsishvili, Mirian Jugheli, and David Gurgenidze for their support for the cause and drone footage.



Seeing Echoes in the Mind of a Whale

Marshmallow Laser Feast (GB)

Seeing Echoes in the Mind of a Whale ist eine großformatige Videoinstallation, die die Sinneswelt der Wale erforscht – wie sie sich orientieren, miteinander kommunizieren und ihre Umgebung wahrnehmen, weit jenseits dessen, was unsere menschlichen Sinne erfassen können. Das Projekt untersucht die entscheidende Rolle von Geräuschen für diese Meeressäuger und rückt dabei Große Tümmler, Buckelwale und Pottwale in den Mittelpunkt, die an der spanischen Küste beobachtet wurden. Ton- und Videoaufnahmen aus dem Wasser, wissenschaftliche Messungen und Real-Time-Computing werden zu einem multisensorischen Erlebnis kombiniert.

Machine-Learning-Algorithmen verarbeiten zunächst die Aufnahmen, entnehmen relevante Informationen und erzeugen dann visuelle Darstellungen, die in Echtzeit auf akustische Signale reagieren. Indem Forschungsdaten zum immersiven Erlebnis werden und Bioakustik mit künstlerischer Gestaltung verschmilzt, lädt die Installation dazu ein, über den menschlichen Einfluss auf die Ozeane nachzudenken – und darüber, warum der Schutz der Meere für eine nachhaltige Zukunft so wichtig ist.

marshmallowlaserfeast.com/project/seeing-echoes-in-the-mind-of-the-whale/

Marshmallow Laser Feast: Ersin Han Ersin, Barnaby Steel, Robin McNicholas in collaboration with Tom Mustill and with the scientific support of the UPC Laboratory of Applied Bioacoustics (LAB)

Scientific advisors & contributors, video and audio sources: Professor Michel André (LAB), Steffen De Vreese, MVM, PhD (LAB), Tom Mustill, John Ryan (MBARI), Howard Hall, Steve McNicholas & Luke Cresswell (Yes/No Productions), Daan Verhoeven, Misael Morales Vargas (Biosean), Open Planet (openplanet.org), Aguasonic (Freesound)
Commissioned by: Espacio Fundación Telefónica and DHub (Disseny Hub Barcelona)



Data Against Femicide: AI tools, transnational community, and data activism

Isadora Cruxên (GB), Catherine D'Ignazio (US), Silvana Fumega (AR), Helena Suárez Val (UY)

Data Against Femicide ist ein partizipatives Aktionsforschungs- und Technologie-Design-Projekt, das sich der Erfassung von Femiziden und geschlechtsspezifischer Gewalt widmet. Anstatt selbst Daten zu erheben, führt *Data Against Femicide* die Bestrebungen von Datenaktivist*innen, Künstler*innen, NGOs, Gemeinschaften, Regierungen und Journalist*innen zusammen und stärkt bestehende Initiativen durch gemeinsam entwickelte digitale Werkzeuge. Darunter sind KI- und Machine-Learning-Modelle, die an die jeweiligen lokalen Kontexte angepasst sind.

Das Projekt verfolgt drei zentrale Ziele: Es will verstehen, wie weltweit Daten zu Femiziden erhoben und genutzt werden, eine länderübergreifende Community durch geteiltes Wissen und Storytelling aufbauen und gemeinsam digitale Werkzeuge entwickeln, um Femizide besser erfassen und kommunizieren zu können. Seit 2023 arbeitet das Projekt mit Menschenrechtsorganisationen in Brasilien und Kenia an gemeinschaftlich entwickelten KI-Prozessen, organisiert Workshops und internationale Community-Events, und hat das Open-Access-Buch *Counting Femicide* (MIT Press) veröffentlicht. *Data Against Femicide* entwickelt feministische Ansätze für die KI-Entwicklung, die kollektives Handeln, Pluralismus, Fürsorge (Care) und den jeweiligen Kontext in den Mittelpunkt stellen.

datoscontrafemicidio.net/

Led by Isadora Cruxên, Catherine D'Ignazio, Silvana Fumega, and Helena Suárez Val in partnership with Rahul Bhargava/MediaCloud, ILDA, Red Interamericana Anti-femicidio, and Harini Suresh/DISCO Lab. Built in collaboration with a large community of civil society organizations. Students, translators, and

illustrator Sofia Donner also provided key contributions.

With support from: ILDA (IDRC), MIT DUSP, NSF, and Queen Mary University of London.



Breathing Architecture

Filippo Nassetti (IT/GB)

Breathing Architecture beschäftigt sich mit der Frage, wie Luft durch die komplexen Strukturen der menschlichen Lunge strömt. Der Künstler Filippo Nassetti arbeitete dafür mit Forscher*innen des Barcelona Supercomputing Center zusammen, um den biologischen Vorgang des Atmens zu simulieren.

Mithilfe von Hochleistungsrechnern erprobte das Team viele Ideen, ein Durchbruch gelang dann überraschend, als eine Ähnlichkeit zwischen Nassettis künstlerischer Arbeit und einem Mikroskopbild von Lungengewebe entdeckt wurde. Da die winzigen Strukturen mit heutigen Technologien nicht gescannt werden können, wurde versucht, ein digitales Modell zu erstellen. Dies führte zu einer neuen Methode, um Luftströmungen und Partikelbewegungen in den Lungenbläschen zu simulieren – woraus neue Möglichkeiten entstehen können, Krankheiten wie Tuberkulose zu verstehen und Behandlungen zu entwickeln.

Indem wissenschaftliche Analyse und künstlerische Vorstellungskraft eins werden, eröffnet das Projekt einen neuen Zugang zum menschlichen Körper– nicht nur über Zahlen, wie in der Computerwissenschaft, sondern über Formen, Raum und Ästhetik – wie in der Architektur.

filipponassetti.com/breathing-architecture-ii

filipponassetti.com/breathing-architecture

Filippo Nassetti within S+T+ARTS AIR Residencies program (Barcelona Supercomputing Center, In4Art, Fundación Épica La Fura Dels Baus, Media Solution

Center Baden-Württemberg / High Performance Computing Centre Stuttgart, Pina/Heka, RCR Lab-A, Sony CSL).



Coral Sonic Resilience

Marco Barotti (IT)

Coral Sonic Resilience ist ein interdisziplinäres Projekt, das Klang, Skulpturen und Solarenergie nutzt, um die Regeneration von Korallenriffen zu unterstützen – lebenswichtige Ökosysteme, die durch Klimawandel, Verschmutzung und Überfischung zunehmend bedroht sind.

Auf Grundlage der Forschung von Timothy Lamont, der gezeigt hat, dass die Geräusche gesunder Riffe Meereslebewesen anziehen, entwickelte Marco Barotti 3D-gedruckte Unterwasserskulpturen aus riffverträglichen Materialien. Diese Skulpturen, basierend auf Scans gebleichter Korallen, bieten Meereslebewesen Schutz und senden über solarbetriebene Unterwasserlautsprecher Aufnahmen lebendiger Riffklänge aus. Entwickelt wurde *Coral Sonic Resilience* im Austausch mit Wissenschaftler*innen der Universität Padua – es untersucht einerseits seine ökologische Wirkung und bringt andererseits Skulpturen hervor, die in Galerien ausgestellt werden, um das öffentliche Bewusstsein zu stärken.

Coral Sonic Resilience verbindet künstlerische Praxis und Wissenschaft, um zu zeigen, wie Klänge zur Regeneration der Natur beitragen können. Ein Aufruf zum gemeinschaftlichen Handeln zum Schutz unserer Meere.

marcobarotti.com/coral-sonic-resilience

marcobarotti.com

nature.com/articles/s41467-019-13186-2

A project by Marco Barotti, in cooperation with The University of Padova, Relaxound, the Coral Restoration Project Feridhoo, and the Feridhoo Island Council.

Advice on acoustic ecology and research: Timothy Lamont

Research and project coordination: Antonio Beggiato

Research and data analysis: Federica Moscheo, Carola Chicco, Kilian Fix, Marco Patruno

Design: Studio Marco Barotti

Solar station buoy and electronics design: [Alles Blinkt](#)



Computational Compost

Marina Otero Verzier (ES)

Computational Compost untersucht die Umweltauswirkungen digitaler Datenspeicherung, vor allem in leistungsstarken Rechenzentren, und zeigt auf, wie eng Technologie und Ökologie miteinander verbunden sind. Dafür nutzt das Projekt die Abwärme von Computern – die Simulationen zur Entstehung des Kosmos durchführen – und leitet die entstehende Wärme in eine Kompostieranlage, wo Würmer und Mikroorganismen organische Abfälle in fruchtbare Erde wandeln.

Das Projekt bringt auf diese Art kosmische und biologische Prozesse zusammen und macht auf den Verbrauch von Energie, Wasser und anderen Rohstoffen aufmerksam, der von digitalen Infrastrukturen ausgelöst wird und zum Klimawandel beiträgt. In Zusammenarbeit mit dem Donostia International Physics Center umgesetzt, zeigt das Projekt, dass Nebenprodukte digitaler Rechenprozesse – in diesem Fall Wärme – nicht nur eine Umweltbelastung sein müssen, sondern auch neues Leben fördern können.

Begleitet von einem Film über ein „Quipu“, ein präkolumbianisches System zur Datenerfassung, regt *Computational Compost* dazu an, über eine alternative Zukunft im Umgang mit Daten nachzudenken und plädiert für einen Wandel: weg von ausbeuterischen digitalen Praktiken hin zu regenerativen und nachhaltigen Ansätzen.

tabakalera.eus/en/watch-read-listen/contents/compost-computacional/

Prototype: Marina Otero Verzier (ES) and Donostia International Physics Center
Film: Locument (Francisco Lobo (PT), Romea Muryñ (PL)) and Marina Otero Verzier
Artistic direction, research and prototype design: Marina Otero Verzier
Project coordination, research, 3D direction: Claudia Paredes

Film direction: Locument (Francisco Lobo, Romea Muryñ); Marina Otero Verzier
Prototype development: Claudia Paredes, Fernando Fernande, Pablo Saiz
Production: Rocco Roncuzzi
In collaboration with the Donostia International Physics Center (DIPC)
Commissioned by Tabakalera



Coexist

Emergence Delft (NL)

Coexist ist das Ergebnis einer künstlerischen Auseinandersetzung mit Quantentechnologie durch das interdisziplinäre Studierendenteam Emergence Delft. In einer interaktiven Installation werden komplexe Konzepte – wie die Überlagerung und das Messproblem – erlebbar gemacht: Dabei fällt Licht durch eine Reihe polarisierender Filter und teilt sich in verschiedene Farben auf. Ein Verweis darauf, dass ein Quantensystem nicht aus nur einer einzigen Perspektive beobachtet oder beschrieben werden kann, da es gleichzeitig in mehreren Zuständen existieren kann. Metaphorisch zeigt die Installation, wie einseitige Perspektiven zu einem unvollständigen Blick auf das Ganze führen können.

Coexist macht nicht nur abstrakte wissenschaftliche Konzepte verständlicher, sondern regt auch dazu an, den gesellschaftlichen Umgang mit neuen Quantentechnologien zu reflektieren. Durch die Verbindung von Kunst, Wissenschaft und öffentlichem Austausch schafft das Projekt Raum für informierten Dialog – und ermutigt zu einem offenen, inklusiven Umgang mit technologischem Wandel.

emergencedelft.nl/nmp3-quantum-art-development

Thanks to: Ezra Sanders, Frederique Spruijt, Gijs van der Kerk, Haryn Jeon, Hugo de Jong, Ismail Music, Jor Frencken, Khruthika Kowkuntla, Loïs de Reus, Marcos Merino Francos, Nemo Anderson, Tom Hoevers, Valerie Schulpen, Wouter Schuit, Yasamin Zeinalizadeh

With support from: Delft University of Technology, QuTech, Quantum Delta NL, TNO



The Nebelivka Hypothesis

Forensic Architecture (UK), David Wengrow (UK)

Mit *The Nebelivka Hypothesis* präsentieren Forensic Architecture und der Archäologe David Wengrow ein gemeinsames Projekt, das die Ursprünge urbanen Lebens neu denkt. Ausgangspunkt ist die rund 6.000 Jahre alte Siedlung Nebelivka im heutigen Gebiet der Ukraine – eine Stadt ohne zentrale Machtstruktur, deren Gebäude in konzentrischen Ringen um einen Gemeinschaftsraum angeordnet waren. Das Projekt verbindet digitale Technologien und Computational Science mit archäologischen Methoden und Materialanalysen.

Mithilfe eines agentenbasierten Modells, einer speziellen Computersimulation, erproben die Forschenden, wie die Siedlung organisiert gewesen sein könnte, und erkunden alternative Formen städtischer Gestaltung und sozialer Dynamik. Zugleich wird die Hypothese untersucht, dass solche Siedlungen zur Entstehung des fruchtbaren ukrainischen Bodens beigetragen haben könnten. Indem es Boden und Siedlung als gemeinsam hervorgebrachte Prozesse versteht, entwirft das Projekt ein alternatives Modell städtischen Lebens – eben nicht ausbeuterisch, sondern gleichberechtigt und ökologisch produktiv – und stellt damit dominante Vorstellungen über die Entstehung und Struktur von Städten in Frage.

forensic-architecture.org/investigation/the-nebelivka-hypothesis

The Nebelivka Hypothesis was created in collaboration with The Center for Spatial Technologies (CST) and The Nebelivka Project.



Brain Processing Unit – The Future Where Biology and Computer Integrate

SoftBank, Daito Manabe, The University of Tokyo – Special Exhibition (JP)

Brain Processing Unit - The Future Where Biology and Computer Integrate ist das Ergebnis einer Zusammenarbeit zwischen dem SoftBank Research Institute of Advanced Technology, dem Künstler Daito Manabe und dem Ikeuchi Laboratory an der Universität Tokio.

In dem Projekt werden die einzigartigen Fähigkeiten des menschlichen Gehirns erforscht – etwa seine Anpassungsfähigkeit und die bemerkenswerte Lernfähigkeit – und wie diese Eigenschaften neue Ansätze in der Computertechnologie inspirieren könnten. Das Team arbeitet mit zerebralen Organoiden – winzigen, aus Stammzellen (iPS) gezüchteten Gehirnstrukturen – und entwickelt Verfahren, um diese zu stimulieren, ihre neuronale Aktivität zu analysieren und Schnittstellen zu schaffen, die eine Verbindung mit digitalen Systemen ermöglichen.

Im Februar 2025 präsentierte das Team seine Forschungsergebnisse in einer Ausstellung, die aktuelle Fortschritte auf dem Gebiet der Organoid-Forschung zeigte und die gemeinsame Vision demonstrierte, die mithilfe modernster Technologien verfolgt wird.

daito.ws/projects/brain-processing-unit/

Artist: Daito Manabe (Rhizomatiks, Studio Daito Manabe)
Organizer: SoftBank Research Institute of Advanced Technology
Collaborators: Daito Manabe, Studio Daito Manabe,

Ikeuchi Lab (Institute of Industrial Science, University of Tokyo), INERTIA
Production team: Daito Manabe, 2bit, Ayumu Nagamatsu, Keke, Yuta Okuyama, Takao Inoue, Masaki Teruoka, Takahito Hosono, ARTE, Tatsuya Motoki, Tomoyuki Ichikawa, Aya Shinohara, strings VY



Dietmar Prammer

Bürgermeister der Stadt Linz und Eigentümerversorger von Ars Electronica

*„Die in diesem Jahr mit dem STARTS Prize ausgezeichneten Projekte machen deutlich, wie wichtig es ist, neue Technologien nicht nur im Kreis von Expert*innen zu verhandeln, sondern den öffentlichen Dialog zu suchen – und gemeinsam zu reflektieren, wie wir als Gesellschaft nachhaltig von aktuellen technologischen Entwicklungen profitieren können. Neue Herausforderungen erfordern kreative Ansätze, die uns vor Augen führen: Es liegt an uns allen, die Richtung mitzubestimmen, in die sich unsere Gemeinschaft entwickelt.“*

Doris Lang-Mayerhofer

Kulturstadträtin und Beiratsvorsitzende von Ars Electronica

*„Bereits zum zehnten Mal richtet Ars Electronica im Auftrag der Europäischen Kommission den STARTS Prize aus – 1.657 Einreichungen aus 90 Ländern zeugen vom enormen internationalen Interesse an innovativen Impulsen an der Schnittstelle von Wissenschaft, Technologie und Kunst. Im September dürfen wir die Gewinner*innen mit ihren Projekten persönlich beim Ars Electronica Festival in Linz begrüßen und ihnen die begehrten STARTS Trophäen überreichen. Ich freue mich schon darauf, die Konzepte vor Ort in der POSTCITY zu erkunden.“*



S+T+ARTS PRIZE '25

Nominations

Museo Ocasional de un Paisaje Increíble

Ana Vogelfang (AR), Julieta García
Vázquez (AR)

Lucid Life | Marama Ora

Christopher Bellamy (GB)

ASTRES: Mapping the Firmament

Playmodes Studio (ES)

The Call

Holly Herndon (US), Mat Dryhurst (US)

AI in the Sky

Laura Cinti (IT)

Zifzafa

Lawrence Abu Hamdan (LB)

Large Language Writer

Lucy Li (AT), Leo Mühlfeld (AT), Alan
Schiegl (AT)

The Solar Share

DISNOVATION.ORG art collective (INT)

Emerald Black Latency

Mario Santamaría (ES)

Neutone Morpho — Real-time AI Audio Plugin and Platform

Neutone (INT)

Echorroes: Reflections on Tchaikovsky

Echorroes (GR)

Surpassing Limits of Virtuosity of Pianists by Exoskeleton

Shinichi Furuya (JP)

The Year of Weather

Open-weather (INT)

Light, Touch, Root (Hybrid)

Vanessa Amoah Opoku (DE)

SUN[Flower] Plasma

Victoria Vesna (US), Haley Marks (US),
Walter Gekelman (US) Kevin Ramsey
(US)

The Permanent and Insatiable

Xin Liu (CN)

HYBRIS

Yana Zschiedrich (DE)

Performative Ethnographies

Špela Petrič (SI)