

Zukunft beginnt

Negotiating Humanity

Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft
9. bis 13. September 2026 / Linz, Österreich

Pressegespräch am 2.3.2026 mit

Dietmar Prammer, Bürgermeister der Stadt Linz und Eigentümerversorger Ars Electronica

Doris Lang-Mayerhofer, Kulturstadträtin und Beiratsvorsitzende Ars Electronica

Veronika Liebl, Managing Director Ars Electronica Festival

Gerfried Stocker, Artistic Director Ars Electronica

Elgin Drda, Vizerektorin für Medizin der Johannes Kepler Universität Linz

Brigitte Hütter, Rektorin Kunstuniversität Linz

Manfred Mandl-Kiblböck, Kaufmännischer Geschäftsführer OÖ Landes-Kultur GmbH

Hermann Schneider, Intendant des Landestheaters Linz

Norbert Trawöger, Künstlerischer Direktor Brucknerhaus / LIVA

Ars Electronica 2026

2026 verschreibt sich Ars Electronica dem Jahresthema „Zukunft beginnt“. Anlass ist das 30-Jahr-Jubiläum des Ars Electronica Center, das viel mehr als nur ein Museumsjubiläum ist: 1996 nehmen das Ars Electronica Center und das Ars Electronica Futurelab ihren Betrieb auf und verwandeln Ars Electronica – die bis dahin das 1979 initiierte Festival und den 1987 gestarteten Wettbewerb für CyberArts umfasst – in ein ganzjährig wirkendes Ökosystem an der Schnittstelle von Kunst, Technologie und Gesellschaft.

In der Folge entstehen Leuchtturm-Projekte wie der Flugsimulator „Humphrey“, das Netzkunst- und Telerobotik-Projekt „Telegarden“, die Mixed-Reality-Installation „Gullivers Welt“ und der Projektionsraum „CAVE“, der 2009 zum Deep Space weiterentwickelt und mittlerweile in alle Welt verkauft wird. Ebenfalls 2009 wird Hiroshi Ishiguros Android „Geminoid“, 2010 dann Hondas humanoider Roboter „ASIMO“ in Linz empfangen. 2011 gestaltet man eine Ausstellung mit dem CERN. Im Rahmen der Klangwolke 2012 illuminiert ein Schwarm von 50 Leuchtdrohnen den Nachthimmel über dem Donaupark, den das Ars Electronica Futurelab bis November 2015 mit Intel zum größten autonomen Drohnenschwarm der Welt weiterentwickelt. Ebenfalls 2015 dreht Daimlers futuristisches Concept Car „F015 Luxury in Motion“ seine ersten Runden auf europäischem Boden in Linz. 2016 zeigt das Ars Electronica Center eine Schau mit der Tangible Media Group des MIT. 2019 ist die mit OpenAI entwickelte Installation „GPT-2: Sprachfelder“ im Ars Electronica Center zu erleben.

All diese künstlerisch inspirierten Experimente, Forschungs- und Kommunikationsprojekte kreisen um die sich beschleunigende technologische Weiterentwicklung, ihre Auswirkungen auf unser Leben und ihr Potential, zum gesellschaftlichen Fortschritt beizutragen. Sie waren (und sind weiterhin) nur möglich, weil das Ökosystem Ars Electronica mit allen Gesellschaftsbereichen in einen kreativen Austausch treten kann, um Zukunftsfragen gemeinsam zu bearbeiten. Ein Erfolgsweg, der 2026 weitergegangen wird.

Zukunft beginnt ... beim Ars Electronica Festival

In Jahr 1 nach der POSTCITY erfindet sich das Ars Electronica Festival neu. Anstelle einer zentralen Festivallocation wird der fünftägige Event die Linzer Innenstadt gleichermaßen zur Bühne und zum Forum für Kunst, Technologie und Gesellschaft machen. Drei große Hubs und eine Reihe weiterer Veranstaltungslocations werden bespielt und neue Formate entwickelt. Thematisch verschreibt sich das Festival dem Jahresschwerpunkt „Zukunft beginnt“, ergänzt diesen aber um den Untertitel „Negotiating Humanity“. Im Kern geht es um eine Standortbestimmung und die Frage, was es heute bedeutet, Mensch zu sein.

Negotiating Humanity

Ob Politik, Technologie, Kultur oder Ökologie – wir befinden uns an der Schwelle zu einer neuen Zeit. Wir sind Zeug*innen, wie die zweite Trump-Administration die nach dem Zweiten Weltkrieg errichtete Weltordnung zertrümmert und sind selbst gefangen im Lagerdenken heillos polarisierter Gesellschaften. Wir sind fassungslos angesichts der Unsummen, die Tech-Konzerne und ihre Investor*innen in die Entwicklung von KI-Modellen und den Bau von Rechenzentren investieren und unsicher, wie schnell und tiefgreifend die dadurch ausgelöste Revolution – etwa des Arbeitsmarktes – ausfallen wird. Wir haben keine Ahnung, wie Chatbots und KI-Agents das Internet verändern werden – ob und wie sie das Erodieren unserer geteilten Realität weiter beschleunigen und zu unserer noch stärkeren Überwachung durch allmächtige Konzerne führen werden. Zu guter Letzt befinden wir uns im Strudel einer sich verschlimmernden Klimakrise, die nicht verschwinden wird, nur weil andere Krisen sie aus den Schlagzeilen verdrängen.

Wir sehen, dass das Alte zu Ende geht, wissen aber noch nicht, was an seine Stelle treten wird. „The crisis consists precisely in the fact that the old is dying and the new cannot be born; in this interregnum a great variety of morbid symptoms appear.“ Die Zeilen, die der vom Mussolini-Regime in den Kerker geworfene Marxist Antonio Gramsci 1930 in sein Tagebuch schreibt, sind unheimlich aktuell. Sie erinnern uns daran, dass Momente wie dieser entscheidend sind – Momente, in denen die Zukunft noch nicht geboren ist, wie sie aussehen wird aber davon abhängt, wie wir heute handeln.

„Zukunft ist kein Zeitraum, Zukunft ist ein Möglichkeitsraum“ formuliert Gerfried Stocker es in seinem Text zur Ars Electronica 2026, die sich der Neuverhandlung des Menschseins verschreibt. Was damit gemeint ist? Dass wir dafür kämpfen müssen, die technologische Entwicklung demokratisch, gerecht und menschenwürdig zu gestalten, statt von Profitlogik

und Plattformmacht geleitet zu werden. Dass wir uns darauf vorbereiten, in einer von Technologie durchdrungenen Gesellschaft zu leben, in der unser Selbstwert und sozialer Status nicht länger von Arbeit abgeleitet wird. Dass wir die umstrittene These, KI-Systeme würden schon bald Bewusstsein entwickeln, zum Anlass nehmen, endlich unseren Umgang mit anderen Spezies und der Natur zu ändern.

„Negotiating Humanity“ lädt zur Standortbestimmung und fragt, was es im 21. Jahrhundert bedeutet, Mensch zu sein – nicht um die eine endgültige Antwort zu finden und durchzusetzen, sondern um jenen Diskurs zu pflegen, der die Essenz unseres demokratischen Miteinanders bildet. Es geht darum, Verantwortung zu übernehmen.

Festivalhubs in der Innenstadt

Nach Jahren in der POSTCITY und drei Gastspielen am Campus der Johannes Kepler Universität Linz macht die Ars Electronica diesmal die Linzer Innenstadt zum Schauplatz des Geschehens. Drei große Festivalhubs werden zum Besuch von Ausstellungen, Performances, Screenings, Symposien und Workshops einladen; Tickets werden am OK Platz und im Ars Electronica Center erhältlich sein.

OK QUARTER

Der OK QUARTER ist der zentrale Festivalhub der Ars Electronica 2026. Hier finden Ausstellungen und Symposien statt, am OK Platz befindet sich der Ticketcounter, zudem starten und enden hier die geführten Rundgänge – darunter auch der Parcours durch die thematische Hauptausstellung.

Letztere präsentiert sich als kuratierter Stadtrundgang durch Linz: vom OK Platz über die Ursulinenkirche und die Karmeliten-Krypta weiter zum Priesterseminar, zu den Elisabethinen, zum BRG Fadingerstraße und zum Francisco Carolinum. Kirchen, Schule und Krankenhaus werden zu Ausstellungsorten im urbanen Raum. Gezeigt werden hier etwa künstlerische Produktionen aus dem von Creative Europe geförderten Studiotopia Programm, durch das Ars Electronica seit 2020 Wissenschaftler*innen die Chance auf Residencies in Künstler*innenstudios eröffnet.

Ergänzt wird das Programm durch lateinamerikanische Positionen des CIFO x Ars Electronica Award 2026 sowie durch chilenische Beiträge an der Schnittstelle von Wissenschaft, Technologie und Medienkunst, ausgewählt vom Kultur- und Außenministerium Chiles gemeinsam mit Ars Electronica.

Die S+T+ARTS Initiative der Europäischen Kommission präsentiert im Ursulinenhof ausgezeichnete Projekte des STARTS Prize 2026, realisiert von einem Netzwerk europäischer Partnerinstitutionen.

MED CAMPUS

Zweiter großer Festivalhub ist der MED CAMPUS, der sich ganz dem Zusammenwirken von Kunst und Wissenschaft verschreibt – und das innovative Potenzial zeigt, das dabei entsteht. Mit zahlreichen Mitmachstationen, unterhaltsamen Wettbewerben und inspirierenden Ausstellungen junger Medienkünstler*innen, lädt create your world zum generationenübergreifenden Experimentieren, Basteln, Bauen, Gestalten und Diskutieren ein. In direkter Nachbarschaft zeigt die Ausstellung des Linz Institute for Technology (LIT) der Johannes Kepler Universität, auf welche innovative Weise Kunst und Wissenschaft in Linz zusammengedacht werden.

DANUBE TRIANGLE

Dritter großer Festivalhub ist das „DANUBE TRIANGLE“, das mit einer Vielzahl an Ausstellungen, Konferenzen, Vorträgen und Performances aufwartet. Im Ars Electronica Center werden neue Ausstellungen, Projekte im Deep Space, die Futurelab Night und die Expanded-Konferenz präsentiert. Ausstellungen, Performances und Workshops von Studierenden der Kunstuniversität Linz sowie anderer Universitäten aus aller Welt werden am Hauptplatz und in den beiden Brückenkopf-Gebäuden gezeigt. Die preisgekrönten Projekte des Prix Ars Electronica sind im Lentos Kunstmuseum Linz zu sehen. Weitere Veranstaltungsorte sind die Stadtwerkstatt, das Salzamt und die Anton Bruckner Privatuniversität.

Eventlocations

Neben diesen drei großen Festivalhubs wird es eine ganze Reihe von Veranstaltungsorten geben:

Der Mariendom wird am Mittwoch, 9. September, Schauplatz der offiziellen Festival-Eröffnung. Der kostenlos zugängliche Abendevent vor und in Österreichs größter Kathedrale wird wieder klassische Orchesterkultur mit zeitgenössischen Technologien verbinden. Das vielschichtige Konzerterlebnis wird von Markus Poschner und dem Bruckner Orchester Linz präsentiert. Die Veranstaltung ist Teil der gemeinsamen Kulturinitiative „unglaublicher herbst“ von Bruckner Orchester Linz, OÖ Theater und Orchester GmbH, Brucknerhaus und Ars Electronica.

Das Design Center Linz wird am Donnerstag, 10. September, Bühne der Ars Electronica Award Ceremony, bei der die Gewinner*innen des Prix Ars Electronica, des STARTS Prize der Europäischen Kommission, des mit dem Österreichischen Außenministerium durchgeführten Wettbewerbs State of the ART(ist) sowie der mit CARE Österreich neu gestarteten AI for Social Impact Initiative ausgezeichnet werden.

Der Posthof wird am Freitag, 11. September, erstmals Schauplatz der Konzertnacht. Das Publikum erwarten herausragende künstlerische Positionen zwischen zeitgenössischer Musik, Technologie und performativen Formaten. Die Konzertnacht ist – genau wie das Festival-Opening im Mariendom – Teil der Initiative „unglaublicher herbst“. Direkt im Anschluss lockt die Ars Electronica Nightline mit intensiven Live-Acts, immersiven Performances und mitreißenden DJ-Sets – ebenfalls im Posthof.

Beim Sonic Saturday am Samstag, 12. September, an der Anton Bruckner Privatuniversität werden erneut faszinierende Klangwelten eröffnet. Abends kehrt dann die Ars Electronica Futurelab Night in einem erweiterten Format zurück. Sie präsentiert die neue interaktive Plattform „Hello Worlds“ des Ars Electronica Futurelab, die in Zusammenarbeit mit der Toyota Motor Company entwickelt wurde. Performances, Demos, Präsentationen und Gespräche mit Künstler*innen aus dem Labor und darüber hinaus bieten Einblicke in die neuesten Projektprototypen des Futurelab und seiner Partner.

Noch bevor das Festival beginnt, sind Linzer*innen und alle bereits angereisten internationalen Gäste übrigens am Dienstag, 8. September, wieder zum „Pre-Opening Walk“ geladen. Der mit Vernissagen gespickte Stadtspaziergang wird vom MED CAMPUS über den OK QUARTER bis zum DANUBE TRIANGLE führen und seinen krönenden Abschluss in einer rauschenden Geburtsparty im Ars Electronica Center finden.

Konferenzen, Talks, Workshops, Screenings

Das Ars Electronica Festival ist nicht nur eine einmalige Bühne für Ausstellungen, sondern vor allem auch ein internationales Diskursforum mit Talks, Präsentationen und Panels zum Festivalthema sowie einer Konferenz mit der Pädagogischen Hochschule.

Im Ursulinenhof vertieft ein Konferenzschwerpunkt zentrale gesellschaftliche und technologische Fragestellungen: Kuratiert von Francesca Bria und José Luis de Vicente, bringt „Archipelago of Possible Futures“ Akteur*innen aus Kunst, Politik und Forschung zusammen, um demokratische und nachhaltige Infrastrukturen für Europas digitale und ökologische Transformation zu entwerfen. AI for Social Impact steht im Zentrum eines Panels, das in Zusammenarbeit mit CARE Österreich ausgerichtet wird; die wachsende

Herausforderung der „Desinformation“ und ihre gesellschaftlichen Auswirkungen sind Thema einer weiteren Konferenzschiene. Ein eigenes Panel widmet sich als Teil des Europäischen STARTS Programms zudem nachhaltigen und ökologischen Praktiken an der Schnittstelle von Wissenschaft, Technologie und Kunst, wobei der Schwerpunkt auf Wasser und regenerative ökologische Initiativen liegen wird.

Im Sky Loft des Ars Electronica Center tagt von 9. bis 11. September die mit der Fachhochschule Oberösterreich – Campus Hagenberg organisierte Konferenz Expanded zu aktuellen Entwicklungen im Bereich der Animationskunst. Das Ars Electronica Animation Festival wird diesmal am MED CAMPUS präsentiert und zeigt herausragende Arbeiten aus den Einreichungen zum Prix Ars Electronica 2026.

Ergänzt wird das Programm durch ein umfassendes Workshopangebot, Austauschformate wie die Ars Electronica Townhall Meetings sowie einen Citizen Science Summit, die allesamt interdisziplinären Dialog, Kooperation und praxisorientierte Beteiligung fördern.

Specials

Mit Living Archives bringt das Ars Electronica Festival eine Initiative der Salzburger Festspiele nach Linz – im Zentrum stehen dabei neue Formen des Erinnerns und der Aktualisierung kulturellen Gedächtnisses. Im Rahmen der Ars Electronica wird dieser Diskurs um immersive Präsentationen sowie Beiträge zum kulturellen Erbe im Deep Space 8K erweitert.

In Zusammenarbeit mit dem Zirkus des Wissens der Johannes Kepler Universität Linz schafft das partizipative Projekt Flood the Zone with Courage erneut einen performativen Raum für Dialog und zivilgesellschaftliches Engagement. Künstlerische und interaktive Formate laden dazu ein, gesellschaftliche Polarisierung zu reflektieren und konstruktive Debatten zu erproben.

About Ars Electronica Festival

1979 ins Leben gerufen, ist das Ars Electronica Festival eine einzigartige Plattform für Kunst, Technologie und Gesellschaft. Die fünftägige Veranstaltung findet im September statt und rückt jedes Jahr ein bestimmtes Thema in den Mittelpunkt. Das Festival bringt Künstler*innen sowie Vertreter*innen von Universitäten, Museen, Galerien, Unternehmen und NGOs aus aller Welt nach Linz, um Fragen unserer Zukunft zu diskutieren. Unterschiedliche Communities sollen ins Gespräch kommen, die Kluft zwischen Expert*innen und der breiten Öffentlichkeit überbrückt werden.

Als führende Institution im Bereich der Medienkunst will Ars Electronica nicht nur ein breites Publikum inspirieren, sondern auch Möglichkeiten für Künstler*innen schaffen. Das Festival gestaltet Ausstellungen, Bühnen und Foren, auf denen kreative Menschen aus allen Disziplinen ihre Projekte und Ideen präsentieren und diskutieren können. Das Ars Electronica Festival versteht sich nicht als Endpunkt kreativer Prozesse, sondern als der Beginn von etwas Neuem.

2026 wird das Ars Electronica Festival gefördert von der Stadt Linz, der Europäischen Union, dem Bundesministerium für Wohnen, Kunst, Kultur, Medien und Sport, dem Land Oberösterreich sowie zahlreichen Sponsor*innen und Partnerinstitutionen, ohne deren finanzielle Unterstützung die Realisierung des Festivals nicht möglich wäre. Historisch eng miteinander verbunden, wird das Festival auch 2026 in Kooperation mit dem ORF OÖ durchgeführt.

Das Ars Electronica Festival wird in diesem Jahr erneut als Green Event umgesetzt – Energieeffizienz, sorgsames Abfallmanagement, zirkuläre Materialnutzung sowie ganzheitliche Nachhaltigkeit haben Priorität. Damit trägt das Festival zur Erreichung ausgewählter Nachhaltigkeitsziele (SDGs) der Vereinten Nationen bei.

Zukunft beginnt ... im Ars Electronica Center

Im September 2026 wird das Linzer Ars Electronica Center 30 Jahre jung. Ein Grund zu feiern! Aber auch ein Grund, sich die Mission des Hauses zu vergegenwärtigen, seine wichtigsten Entwicklungsschritte nachzuzeichnen und mit neuen Ausstellungen und Aktivitäten die nächsten Impulse zu setzen.

1996: Tor zur neuen Medientechnologie der Informationsgesellschaft

„Das Ars Electronica Center versteht sich als Tor zur neuen Medientechnologie der Informationsgesellschaft“, schreibt Hannes Leopoldseder 1992 über die Leitlinien des Ars Electronica Center, das am 2. September 1996 eröffnet wurde. „Das AEC zeigt den Nutzen der neuen Technologie für den Menschen und vermittelt den Zugang zum vernetzten Wissen der Welt. Es demonstriert die Chance, mit diesem vernetzten Wissen die gesellschaftlichen, wissenschaftlichen und technischen Zusammenhänge der sich entwickelnden Technokultur zu erkennen und mitzugestalten.“ Dass sich der Linzer Gemeinderat am 25. März 1993 einstimmig für die Errichtung eines „Museums der Zukunft“ ausspricht, zeugt von Weitsicht – oder dem Mut, sich auf Unbekanntes einzulassen. Zeitgleich entsteht auch das Ars Electronica Futurelab, das die kontinuierliche Weiter- und Neuentwicklung der interaktiven Stationen des neuen Ars Electronica Center gewährleisten soll.

Am 2. September 1996 wird das Ars Electronica Center dann eröffnet – und es begeistert seine zahlreichen Besucher*innen mit einem völlig anderen Museumserlebnis. Nirgends ist es hier still, überall können und sollen Dinge berührt werden, es darf gelaufen, gesprungen, es soll geredet und diskutiert werden. Die Installation „Humphrey“ lässt Besucher*innen virtuelle Flüge über Linz unternehmen, die Blumen des „Telegarden“ werden via Computer und Roboterarm aus aller Welt gepflanzt und gegossen. Im „virtuellen Klassenzimmer“ unterhalten sich Linzer Schüler*innen online mit Forscher*innen der NASA und im ersten öffentlich zugänglichen CAVE der Welt verlieren sich die staunenden Besucher*innen in virtuellen Welten ... Dank der Kreativität und Expertise des Futurelab-Teams wird das Ars Electronica Center zu einem prototypischen Ort, der nicht einfach von Zukunft erzählt, sondern Zukunft zum Erlebnis macht.

2009: Showcase für Linz09

2009 wird das Ars Electronica Center im Vorfeld des Linzer Kulturhauptstadtjahres erweitert und mit einem Fokus auf Life Sciences inhaltlich neu ausgerichtet. Die neue, 1000

Quadratmeter große „Main Gallery“ beherbergt nun vier Labs, die ihren Fokus auf neue Produktionsmethoden, Bio- und Gentechnologie, Neurowissenschaften und Robotik legen. Vom neuen Foyer aus gelangt man in den vom Ars Electronica Futurelab entwickelten Deep Space, der mit 16 mal 9 Meter großen Projektionsflächen auf Wand und Boden, einer Auflösung von 50 Millionen Pixel Auflösung und einem hochleistungsfähigen Lasertrackingsystem neue Maßstäbe in Sachen virtuelle Bildwelten setzt.

2019: Navigating the Future

2019 steht die nächste Evolution des Hauses an, das sich damit von einem „Fernrohr, durch das wir in die Zukunft blicken“ zu einem „Kompass, mit dem wir die Zukunft navigieren“ verwandelt. Im Mittelpunkt steht jetzt KI. Schon im Foyer bringt GPT-2 die Besucher*innen zum Staunen, indem es Texte vervollständigt, in der neuen Dauerausstellung „Understanding AI“ erfahren Besucher*innen, wie automatische Bilderkennung funktioniert, werden mit Deep Fakes konfrontiert, können mit KI-Systemen ihr eigenes Portraitfoto verändern und Landschaften kreieren. Im neuen Machine Learning Studio kann ein Donkey Car durch einen Parcours gesteuert und damit ein KI-System trainiert werden, das dann seinerseits das Lenkrad übernimmt. „Nirgendwo sonst kann man sich ein so umfassendes Bild von KI machen wie bei uns“, wird Gerfried Stocker in der damaligen Pressemeldung zitiert – drei Jahre vor dem „ChatGPT-Moment“. Die allermeisten dieser Stationen entwickelt das Ars Electronica Futurelab, mit „Global Shift“ wird aber ein großer Teil der Dauerausstellung erstmals auch von Ars Electronica Solutions umgesetzt und zeigt, wie einschneidend der Mensch die Welt seit der Industriellen Revolution verändert.

2026: Zukunft beginnt

2026 ist KI kein schräges Zukunftsszenario mehr, sondern durchdringt alle Bereiche unserer Gesellschaft. Während Chatbots für immer mehr Menschen nicht bloß Werkzeuge sind, sondern zu Freund*innen, Therapeut*innen, ja Geliebten werden, machen KI-Agenten ihre ersten, wenngleich noch recht holprigen Ausflüge in die große, weite Welt des Internets. Gleichzeitig wird KI zum Feature jedes erdenklichen Produkts – seien es Brillen, Stirnbänder, Küchengeräte, Kühlschränke, Fernseher, Lampen, Möbel, Kleidungsstücke oder Autos. Die spektakulärste Manifestation erfährt diese Entwicklung in humanoiden Robotern, die nun endlich unsere Wohnungen und Fabriken erobern sollen – verspricht zumindest die Tech-Industrie ihren Investor*innen.

Das Ars Electronica Center nimmt all das zum Anlass, um mit einem Muster zu brechen: Anstatt über den nächsten oder gar übernächsten Technologiesprung zu spekulieren, scheint

es angesichts der vielen aktuellen Verwerfungen geradezu eine Verpflichtung, das Hier und Heute ins Zentrum zu rücken.

Als ein Vorbote der neuen Ausstellungen und zugleich Verweis auf das im September zu zelebrierende 30-Jahr-Jubiläum bringt das Ars Electronica Center im März einen Klassiker zurück: Inspiriert von „Humphrey“ – dem 1995 vom Ars Electronica Futurelab konstruierten Flugsimulator – hat das Linzer Startup SimVenture eine Simulation entwickelt, die den ganzen Körper miteinbezieht. Die Pilot*innen hängen frei in einer speziellen Vorrichtung und tragen einen Anzug, der wie ein Wingsuit anmutet. Mittels Körperbewegungen steuern sie ihren Flug durch die virtuelle Welt, wobei sie motorisches Feedback stets unmittelbar spüren. VR-Brille, Sound, Wind, Gerüche sowie Wärme und Kälte bringen das Erlebnis der Realität so nahe wie möglich. „Dein Körper macht genau das, was dein Kopf erwartet“, bringt es CEO Georg Schmiedl auf den Punkt.

Im Rahmen des Festivals präsentieren das Ars Electronica Futurelab und die Toyota Motor Corporation mit „Hello Worlds!“ eine Plattform, auf der Besucher*innen mögliche Zukünfte erleben und über die Vielfalt, Fragilität und den Wandel dessen reflektieren können, was es bedeutet, Mensch zu sein. „Hello Worlds!“ ist in der Main Gallery zu erleben und Teil des langfristig angelegten Forschungsprojekts „Future Humanity“. Dieses untersucht, was es heißt, Mensch zu sein in einer Zukunft, die von ökologischem Wandel, globaler Unsicherheit und vor allem von KI geprägt ist – Kräften, die unsere Vorstellungen von Leben, Bewusstsein und Identität grundlegend verändern. Anstatt zu fragen, wie wir künftig leben wollen oder welche Technologien wir entwickeln sollten, stellen Ars Electronica Futurelab und Toyota Corporation mit „Future Humanity“ eine andere, grundlegendere Frage: Wer werden wir sein?

Mitte November 2026 ist dann eine große Eröffnung geplant: Im neu gestalteten Museumsfoyer werden humanoide Roboter und andere mehr oder weniger autonome Maschinen eindrucksvoll vermitteln, wie KI den realen Raum erobern soll. Das erste Untergeschoss wird zum prototypischen Robolab, wo Besucher*innen die Möglichkeit haben, unter die glänzenden Hüllen der maschinellen Zweibeiner zu sehen – und gemeinsam mit den Infotrainer*innen des Ars Electronica Center den Marketingversprechungen der Tech-Konzerne auf den Zahn zu fühlen. Im zweiten Obergeschoss wird sich ein Ausstellungsbereich jenen „AI Agents“ widmen, die künftig in unserem Auftrag Software programmieren, Emails beantworten, das Taxi bestellen oder Konzerttickets buchen sollen. Besucher*innen können hier spielerisch mit einem solchen System interagieren. In der Main Gallery gestaltet Ars Electronica Solutions einen Showcase, der zentrale Themenstränge unserer Zeit aufgreift und in Gestalt eines interaktiven Panoptikums bündelt. Anhand konkreter Projekte werden technologische Entwicklung, wissenschaftlicher

Erkenntnisfortschritt, ökonomische Veränderungen und ökologischer Notstand auf eine Weise erlebbar, die ihre globalen Dimensionen ebenso wie lokale Bezüge transportiert.

Ab Jänner 2027 wird sich in der Main Gallery dann alles um jene Algorithmen drehen, dank derer die Roboter und Agents der Zukunft ihre Wunder wirken sollen. Interaktive Stationen des Ars Electronica Futurelab werden hier verständlich machen, wie generative KI-Systeme aufgebaut sind und wie sie funktionieren. In unmittelbarer Nachbarschaft wird das neu gestaltete Neurolab unsere „natürliche Intelligenz“ ins Zentrum rücken und die Chance eröffnen, aktuelle Brain-Computer-Interfaces auszuprobieren.

Als das Ars Electronica Center 1996 seine Türen erstmals öffnete, befand sich die Welt an der Schwelle zu einer neuen Ära. Das Internet war im Begriff zum Mainstream zu werden und es wurde zur Projektionsfläche sowohl für die größten Hoffnungen wie ärgsten Befürchtungen: Während die einen die endgültige Demokratisierung der Welt und beispiellose wirtschaftliche Prosperität Realität werden sahen, warnten andere vor der totalen Überwachung. 30 Jahre später sehen wir uns wieder am Beginn einer neuen Zeit. Diesmal ist es KI und es sind ähnliche Utopien und Dystopien, die hitzig diskutiert werden.

Die Mission des Ars Electronica Center ist dabei die gleiche wie vor 30 Jahren: „Das AEC fördert durch den weltweiten Informations- und Datenzugang die Idee einer informierten und entscheidungsfähigen Gesellschaft, einer ‚interaktiven‘ Demokratie“, formuliert Hannes Leopoldseder 1992 eine Leitlinie des Hauses, die noch nie so wichtig war wie heute.

About Ars Electronica Center

Das Ars Electronica Center ist ein einzigartiges Museum und lebendiges Labor, in dem Besucher*innen jeden Alters neue Technologien entdecken und selbst erproben können – von Künstlicher Intelligenz (KI) und Virtueller Realität (VR) bis hin zu Brain-Computer-Interfaces (BCI). Interaktive Installationen und offene Labs ermöglichen unmittelbare Erfahrungen, die komplexe Inhalte verständlich und greifbar machen. Ein Highlight des Hauses ist der Deep Space 8K, in dem immersive virtuelle Welten eindrucksvoll inszeniert werden. Ein weiteres besonderes Merkmal sind die Info-Trainer*innen, die Besucher*innen bei ihrer Entdeckungsreise unterstützen.

Als ein Zentrum für außerschulische Bildung arbeitet das Ars Electronica Center mit Schulen, Universitäten, NGOs und Unternehmen aus der Region und der ganzen Welt zusammen. Die dabei gewonnenen Erkenntnisse fließen laufend in maßgeschneiderte Lernangebote für Schüler*innen, Studierende, Kinder und Familien ein. Das Ars Electronica Center wurde 1996 eröffnet und 2009 umfassend erweitert und neu gestaltet.

Das Ars Electronica Center Linz wird dabei von zahlreichen Partner*innen unterstützt – ihnen allen gilt unser herzlicher Dank. Besonders hervorzuheben ist die Linz AG als langjähriger, verlässlicher Partner.

Alle Partner*innen: <https://ars.electronica.art/center/de/partners/>

Nächste Ankündigungen

In den kommenden Wochen und Monaten werden alle Details zum Programm der Ars Electronica 2026 bekanntgegeben.

Juni	Presseinformationen zu den Gewinner*innen des STARTS Prize sowie der CARE x Ars Electronica: AI for Social Impact Initiative
22.6.2026	Pressekonferenz zu den Preisträger*innen des Prix Ars Electronica
31.8.2026	Pressekonferenz zu den Highlights des Ars Electronica Festival
September	7.9.: Presseführung im Ars Electronica Center: Hello Worlds 8.9.: Presseführung im Lentos / Prix Ausstellung 8.9.: Presseführung an der Kunstuniversität / Campus Ausstellung 9.9.: Presseführung Themenausstellung 14.9. Presseinformation Bilanz Ars Electronica Festival

Dietmar Prammer

Bürgermeister der Stadt Linz und Eigentümerversorger von Ars Electronica

„'Zukunft beginnt' – das Jahresthema der Ars Electronica ist zugleich Feststellung und klarer Auftrag. Sichtbar wird das beim Festival, das die Linzer Innenstadt erneut zum offenen Denk- und Experimentierraum für zentrale Zukunftsfragen macht. Und es zeigt sich im Museum, das seinen Schwerpunkt konsequent auf Künstliche Intelligenz und Robotik legt. Hier wie dort geht es nicht um bloße Erklärung von Technologie, sondern um unmittelbares Erleben. Zwischen Neugier und kritischer Auseinandersetzung, zwischen Spiel und Reflexion entsteht ein gemeinsamer Horizont – einer, der uns ermutigt und befähigt, unsere Zukunft aktiv zu gestalten.“

Doris Lang-Mayerhofer

Kulturstadträtin und Beiratsvorsitzende von Ars Electronica

„30 Jahre Ars Electronica Center markieren einen Meilenstein für Linz. Seit 1996 prägt das Haus die Entwicklung der Stadt als international anerkannter Standort für Kunst, Technologie und Zukunftsfragen. Das Ars Electronica Center hat Linz ein unverwechselbares Profil gegeben - mutig, innovativ und offen für neue Ideen. Es ist kultureller Leuchtturm, touristischer Magnet und zugleich ein wichtiger Faktor für die wirtschaftliche und kreative Entwicklung der Stadt. Wo internationale Netzwerke, künstlerische Exzellenz, technologische Kompetenz und gesellschaftliche Debatten zusammenkommen, entsteht genau jene Strahlkraft, für die Linz heute weit über Österreich hinaussteht. Future Begins ist daher nicht nur ein Motto, sondern Ausdruck eines Selbstverständnisses, das Linz seit drei Jahrzehnten mitprägt.“

Elgin Drda

Vizerektorin für Medizin der Johannes Kepler Universität Linz

„2026 feiert die Johannes Kepler Universität Linz ihr 60-jähriges Jubiläum und setzt schon jetzt starke Impulse für die Zukunft. Der JKU MED Campus ist auch heuer wieder einer der zentralen Schauplätze des Ars Electronica Festivals. Im Herzen von Linz treffen Medizin, Technologie und Kunst aufeinander. Gefördert vom Linz Institute of Technology (LIT) zeigen ausgewählte Projekte, wie Forschung aus Medizin, Technik, Naturwissenschaften, Recht und Gesellschaft künstlerisch erlebbar wird. Dabei stehen die kritische Auseinandersetzung mit bestehenden Systemen sowie die Interaktion von Menschen mit und durch Technologie immer im Vordergrund. Mit Blick auf das JKU Jubiläumsjahr wollen wir die Festivalgäste durch unsere Begeisterung für die Wissenschaft durstig nach Wissen und offenem Dialog machen.“

Brigitte Hütter

Rektorin Kunstuniversität Linz

*„Als eng befreundete Institution freut sich die Kunstuniversität Linz sehr, mit ihrem Campus während der Ars Electronica und im Jubiläumsjahr seines Centers wieder eng zu kooperieren – und so ein Festival während des Festivals in Sachen innovativer Medienkunst zu gestalten. Heuer bietet der Kunstuni Campus nicht nur Platz für junge Medienkünstler*innen aus unterschiedlichen Studienrichtungen sowie für unsere Partneruniversitäten in aller Welt, sondern erstmals auch für das Festivalteam der Ars Electronica. Dadurch können großartige digitale wie analoge Synergieeffekte entstehen – und die Kunstuni Linz wird damit einmal mehr zu einem ganz besonderen Ort der Begegnung und zu einer offenen Experimentierzone für alle, die kreativ sind oder einfach dabei sein wollen. Studierende, Künstler*innen, Wissenschaftler*innen und Besucher*innen aus nah und fern sind willkommen.“*

Manfred Mandl-Kiblböck

Kaufmännischer Geschäftsführer OÖ Landes-Kultur GmbH

„Die OÖ Landes-Kultur GmbH freut sich, nach mehreren Jahren erneut als ein zentraler Partner des Ars Electronica Festival mitzuwirken. Mit dem OK und dem Ursulinenhof stellen wir gerne wieder unkonventionelle Orte für das Festivalprogramm und die Ars-Themenausstellung zur Verfügung. Der Ausstellungsrundgang wird 2026 seinen Höhepunkt und Abschluss im Francisco Carolinum Museum für Fotografie und Medienkunst der OÖLKG finden: ein perfekter Ort für diese Schau.“

Hermann Schneider

Intendant des Landestheaters Linz

„Die Zusammenarbeit mit Ars Electronica ist für das Landestheater wie für das Bruckner Orchester immer etwas Besonderes – weil wir hier mit einem Partner ein Publikum erreichen, das stets das Neue und sogar das Entlegene sucht. Ungewöhnliche Literatur für das Orchester, experimentelle Formate – etwa im Tanz – sind auch für uns ästhetische Setzungen und profilbildend. Insofern freuen wir uns über diese Kollaboration immer ganz besonders.“

Norbert Trawöger

Künstlerischer Direktor Brucknerhaus / LIVA

„Wenn Ars Electronica und Brucknerhaus zusammenarbeiten, bedeutet dies nichts anderes als eine kulturelle Linzer Blutsverwandtschaft in lustvollem Einfallsreichtum zu pflegen. Wir bauen gemeinsam an einem unverwechselbaren Linzer Resonanzraum, der weit über die Stadtgrenzen hinaus spür- und hörbar ist und in der Gegenwart Zukunft denkt.“