

Prix Ars Electronica 2026

4.329 Einreichungen aus 106 Ländern bei Prix Ars Electronica

Pressegespräch am 22.6.2026 mit

Dietmar Prammer, Bürgermeister der Stadt Linz und Eigentümerversorger von Ars Electronica

Doris Lang-Mayerhofer, Kulturstadträtin und Beiratsvorsitzende von Ars Electronica

Veronika Liebl, Managing Director Ars Electronica Festival

Gerfried Stocker, Artistic Director Ars Electronica

4.329 Einreichungen aus 106 Ländern bei Prix Ars Electronica **Goldene Nicas 2026 vergeben**

Die Koordinaten unserer Gegenwart – Willkommen in der Welt der unauflösbaren Konflikte

- Gerfried Stocker, Künstlerischer Leiter Ars Electronica

Unter dem Titel „NEGOTIATING HUMANITY“ widmet sich das diesjährige Festival einer Gegenwart, in der vieles von dem erschüttert wird, was wir lange als gegeben betrachtet haben, und grundlegende Koordinaten unserer Welt in Bewegung geraten und neu verhandelt werden. Nicht einzelne Krisen stehen im Zentrum, sondern die irreversible Verschiebung jener Bezugssysteme, innerhalb derer wir Politik, Technologie, Gesellschaft und Menschsein überhaupt verstehen.

Die geopolitischen und hegemonialen Konflikte, die sich entlang dieser Transformationen auftun, eskalieren und verhärten sich. Die bisherigen Auswirkungen des Klimawandels erweisen sich zunehmend als Vorboten von Auswirkungen, die weit über die primären physischen Folgen der Erderwärmung hinausreichen. Und nicht zuletzt hat die Entwicklung künstlicher Intelligenz Fragen aufgeworfen, die an die Grundlagen unseres Selbstverständnisses rühren und unser Verständnis von Menschsein, der *Conditio humana*, herausfordern.

Die Ergebnisse des diesjährigen Prix Ars Electronica bestärken uns in dieser Themensetzung. Abermals zeigt sich der Prix Ars Electronica als Seismograf gesellschaftlicher und kultureller Verschiebungen unserer Gegenwart und macht sichtbar, wie deutlich sich ein verändertes Verständnis künstlerischer Praxis etabliert hat: Künstlerisches Arbeiten nicht nur als Reflexion und Statement zu sehen, sondern als aktive Intervention, als Feld, in dem die gesellschaftliche Wirkmöglichkeit von Kunst zunehmend wichtiger wird als formale, ästhetische oder individuelle Positionen.

In allen drei Hauptkategorien des Prix Ars Electronica ebenso wie beim STARTS Prize der Europäischen Kommission, der gemeinsam mit dem Prix ausgeschrieben wird, haben die

internationalen Expert*innenjürs Projekte an die Spitze gereiht, die sich kompromisslos den großen Konflikten und Umbrüchen unserer Zeit stellen und dabei das Selbstverständnis unserer Rolle als Menschen und als Menschheit zur Disposition stellen. In höchst unterschiedlicher Form, mit unterschiedlichen künstlerischen Mitteln, Methoden und Botschaften, bearbeiten die ausgezeichneten Projekte jenes Spannungsfeld, das Ars Electronica seit ihrer Gründung 1979 im Titel trägt: Kunst – Technologie – Gesellschaft.

Dass diese Rolle keine abstrakte programmatische Setzung bleibt, zeigt sich in diesem Jahr mit besonderer Deutlichkeit. Denn eine Jury aus fünf internationalen Expert*innen hat in einem ausführlichen und substanziellen Prozess entschieden, die Goldene Nica des Prix Ars Electronica 2026 in der Kategorie Interactive Art + dem Projekt *A Cartography of Genocide* von Forensic Architecture zu verleihen.

Uns ist bewusst, dass die Präsentation eines Projekts, das den Begriff „Genozid“ explizit im Titel führt, bei vielen Menschen tiefe und gegensätzliche Reaktionen auslöst: Empörung über das massive Leid der Zivilbevölkerung in Gaza ebenso wie Schmerz und Widerspruch bei jenen, die in dieser Begriffswahl eine Relativierung der historischen Singularität des Holocaust sehen.

Der Konflikt, der Terror, der Krieg, das Leid und Trauma der Bevölkerung ist ein paar tausend Kilometer weit weg von uns, aber der Konflikt, wie wir darüber sprechen, ist mitten in unserer Gesellschaft:

Wann wird aus legitimem Widerstand gegen Unterdrückung inakzeptabler Terror?

Wann überschreitet ein Krieg die Schwelle zum Genozid?

Und wann überschreitet die Kritik an diesem Krieg die Schwelle zum Antisemitismus?

Die schiere Wucht dieser Fragestellung – und der Begriffe, die damit sofort im Raum stehen – ist enorm und kaum auszuhalten. Kunst ist nicht die Instanz, diese Fragen zu entscheiden oder gar ein Urteil zu fällen. Aber gerade weil dieser Konflikt keine einfachen Antworten zulässt, brauchen wir alle Instrumente der Demokratie, um damit umzugehen. Und wir brauchen den Raum der Kunst: Einen Raum, in dem die Zumutung solcher Fragen sichtbar werden darf, die Unvereinbarkeit der Positionen benannt und besprochen werden kann, ohne die Widersprüche von vornherein auszublenden.

Die Fähigkeit, solche Spannungen auszuhalten, ist eine Grundvoraussetzung von und für Demokratie. Daher respektieren wir die Entscheidung der Jury. Zugleich halten wir es gerade aus einer österreichischen Perspektive für notwendig, diese Entscheidung nicht unwidersprochen zu lassen und die historischen, politischen und gesellschaftlichen Implikationen dieser Entscheidung offen zu diskutieren – nicht, um Partei zu ergreifen oder ein Urteil abzugeben, sondern im Bewusstsein unserer institutionellen Aufgabe, Offenheit, Vielfalt und Kontroverse Raum zu geben, Dissens zu benennen und nicht zu verschweigen.

Dazu gehört auch die unmissverständliche und entschiedene Ablehnung von Antisemitismus, Rassismus und jeder Form der Missachtung menschlicher Würde.

Gerade in Zeiten grundstürzender Umbrüche sehen wir es umso mehr als Verantwortung eines Festivals für Kunst, Technologie und Gesellschaft, auch unter Bedingungen tiefgreifender Polarisierung Gesprächsräume offenzuhalten, Konfliktfähigkeit und demokratische Streitfähigkeit zu stärken und so der Logik wechselseitiger Eskalation entgegenzutreten.

Prix Ars Electronica – Seismograf für künstlerische, technologische und gesellschaftliche Veränderung

1987 initiiert, ist der Prix Ars Electronica der weltweit traditionsreichste Wettbewerb für Medienkunst. Sein Renommee verdankt er nicht zuletzt der hochkarätigen Jury, die alljährlich tausende Einreichungen aus aller Welt sichtet und die besten davon in einem mehrtägigen Prozess prämiert. 2026 wurden 4.329 Arbeiten aus 106 Ländern eingereicht. Pro Kategorie werden neben den Goldenen Nicas zwei Awards of Distinction und mehrere Honorary Mentions verliehen. In der Kategorie u19–create your world gibt es zusätzlich auch Hauptpreise für junge Kreative in den Altersgruppen u10, u12 und u14.

In der Kategorie New Animation Art (1.144 Einreichungen) gewinnt Andrew Herzog (US) für *Deer Hunter* die Goldene Nica. Die Montage verbindet Archivmaterial, Familienvideos und generative KI zu einer filmischen Auseinandersetzung über Männlichkeit, Migration und familiäres Erbe über mehrere Generationen hinweg.

In der Kategorie Digital Humanity (754 Einreichungen), vergeben in Zusammenarbeit mit dem österreichischen Bundesministerium für europäische und internationale Angelegenheiten, setzt sich SummitShare and Shared Histories Team (SE/ZM) mit dem Projekt *Open Digital Infrastructure for Shared Histories Cultural Heritage* durch. *Shared Histories* ist eine digitale Plattform, die sambische Kulturgüter in schwedischen Sammlungen mit ihrem historischen, kulturellen und mündlich überlieferten Wissen wieder verbindet und Fragen nach Zugang, Herkunft und Autor*innenschaft neu verhandelt.

In der Kategorie Interactive Art + (1.757 Einreichungen) werden Forensic Architecture (GB) für ihr Projekt *A Cartography of Genocide: Israel's Conduct in Gaza Since October 2023* ausgezeichnet. Mittels einer interaktiven Kartierungsplattform und eines 827-seitigen Berichts macht Forensic Architecture Angriffe auf Zivilpersonen, zivile Infrastruktur und Vertreibungen im Gazastreifen seit Oktober 2023 sichtbar und untersucht Muster im militärischen Vorgehen Israels.

In der Kategorie u19–create your world (674 Einreichungen) zählen die Ideen zur Welt von Morgen – aus der Gedankenwelt von Kindern und Jugendlichen. Die Goldene Nica holt sich Jannis Berner (AT) für *Reverse Rendering*. Ausgehend von einem Gaussian-Splat-3D-Scan untersucht er, wie sich digitale Unschärfen und perspektivenabhängige Verzerrungen in den

analogen Raum übertragen lassen und welche Parallelen dabei zur menschlichen Erinnerung entstehen.

Prix Ars Electronica Jury 2026

Folgende Expert*innen bildeten die Jurys des Prix Ars Electronica 2026, sichteten die Einreichungen und wählten die Gewinner*innen in den jeweiligen Kategorien aus:

New Animation Art

- Mona Kasra (US) ist eine international renommierte Medienkünstlerin, Designerin und Forscherin sowie Associate Professor an der University of Virginia, deren Arbeiten weltweit gezeigt werden und die durch führende Funktionen u. a. bei ACM SIGGRAPH (2019–2025) und dem New Media Caucus die internationale Medienkunst- und Forschungsszene maßgeblich prägt.
- Ari Melenciano (US) ist Künstlerin und Forscherin, die kulturelles Verhalten als dynamisches, kybernetisches System untersucht, international als Sprecherin und Dozentin tätig ist und deren Arbeit von Institutionen wie Sundance, der New York Times, dem Studio Museum in Harlem, dem MIT Media Lab, der Ford Foundation und dem National Endowment for the Arts gefördert und präsentiert wurde.
- Leonhard Müllner (AT) ist Künstler, Forscher und Mitglied des Medienkollektivs Total Refusal, das international vielfach ausgezeichnete Film- und Game-Arbeiten entwickelt (u. a. Europäischer Filmpreis 2024), lehrt seit 2024 „Narrative Theorie“ an der Universität für Kunst und Design Linz und publiziert zu Spielwissenschaft und Sozialpolitik.
- Christoph Terhechte (DE) ist Filmkurator und Autor, der nach Stationen u. a. als Leiter des Internationalen Forums des Neuen Films bei der Berlinale (2001–2018), als künstlerischer Leiter des Filmfestivals Marrakesch (2018–2019) und der DOK Leipzig (2020–2026) heute in Marseille als freier Kurator und Autor tätig ist.
- TZUSOO (KR) ist eine in Berlin lebende Künstlerin und Blender-Spezialistin, die mit 3D-Animation, Installation und Zeichnung hybride Kosmologien zwischen Avatar, Körper und Ritual entwickelt, ein interdisziplinäres Team sowie das Studio Princess Computer leitet, an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste Stuttgart unterrichtet und international u. a. im MMCA Seoul ausgestellt hat.

Digital Humanity

- Ian Banerjee (IN/AT) ist Stadtforscher und Zukunftsdemokrat, der seit mehr als 25 Jahren urbane Transformationsprozesse auf vier Kontinenten untersucht und derzeit an

der Technische Universität Wien am Aufbau einer strategischen Forschungs Kooperation zwischen Österreich und Indien mitwirkt.

- Yun-Cheng Chen (TW) ist Stratege, Kurator und Forscher, der gemeinschaftsorientierte Ökosysteme, demokratische Innovation und kulturelle Selbstbestimmung fördert und seine Arbeit unter anderem als Strategiedirektor mehrerer Kulturinitiativen sowie als Autor für g0v.tw weiterentwickelt.
- Marta Handenawer (ES) ist Creative Director, Kuratorin und Forscherin an der Schnittstelle von Design, Technologie und kollektivem Storytelling. Als Creative und Research Director bei Domestic Data Streamers untersucht sie, wie partizipative Kunst und transmediale Erzählformen den Umgang mit Informationen verändern, und war Creative Director des mit dem Ars Electronica Digital Humanities Prize 2025 ausgezeichneten Projekts *Synthetic Memories*.
- Esther Mwema (ZM) ist preisgekrönte Künstlerin, Expertin für digitale Ungleichheit und Gründerin von Digital Grassroots. In ihrer Arbeit verbindet sie Internet Governance, digitale Infrastruktur und dekoloniale Perspektiven und setzt sich international für ein offenes, gerechtes Internet ein.
- Thomas Kloiber (AT) ist Leiter des Referats Ausstellungen und digitale Medien in der Generaldirektion für internationale Kulturbeziehungen des österreichischen Außenministeriums und verfügt über langjährige internationale Erfahrung an österreichischen Botschaften und Kulturforen in Europa, den USA, Russland und dem Iran.

Interactive Art +

- Jussi Ängeslevä (FI/US) ist Professor und Medienkünstler, der an der Schnittstelle von Technologie, kinetischer Skulptur und räumlichen Medien arbeitet und als langjähriger Mitarbeiter von ART+COM sowie Professor an der Universität der Künste Berlin international beachtete Projekte wie Kinetic Rain am Flughafen Changi entwickelt hat, die digitale Prozesse in physisch erfahrbare, immersive Rauminstallationen übersetzen.
- Paula Gaetano Adi (AR) ist Künstlerin und Professorin an der Rhode Island School of Design, deren international ausgezeichnete Arbeit an der Schnittstelle von Technowissenschaft, Dekolonialität und künstlichem Leben neue poetische und kritische Perspektiven auf Technologie entwickelt und u. a. mit dem VIDA Award, dem Creative Capital Award und der Goldenen Nica von Ars Electronica prämiert wurde.
- Aisling Murray (IE) ist Creative Producerin und Kuratorin, die internationale Ausstellungen, Festivals und Kulturprogramme an der Schnittstelle von Kunst, Technologie und Gesellschaft entwickelt und u. a. das Beta Festival gründete sowie die Ausstellungen des irischen Pavillons bei der Expo Osaka 2025 verantwortete und zuvor als

Head of Programming der Science Gallery Dublin tätig war, wo sie interdisziplinäre Programme von der Konzeption bis zur Umsetzung leitete.

- Julia Staudach (AT) ist Medienkünstlerin und Kuratorin, die sich mit zeitgenössischer Medienkunst sowie blockchain- und NFT-basierten Kunstformen beschäftigt, im Museum Francisco Carolinum Linz Ausstellungen kuratiert und dort auch die virtuelle Dependance im Metaverse sowie die NFT-Sammlung betreut.
- Elliot Woods (GB/KR) ist Künstler und Teil des Duos Kimchi and Chips, das international für großformatige Licht- und Rauminstallationen bekannt ist, die Natur, Technologie und kollektive Erfahrung verbinden, und das darüber hinaus Festivals kuratiert, Open-Source-Projekte veröffentlicht und die Verbindung von Kunst, Technologie und Philosophie als integriertes Denkmodell versteht.

u19–create your world

- Sirikit Amann (AT) beschäftigt sich seit den 1980er Jahren mit kultureller Bildung an der Schnittstelle von Kultur, Bildung und Medien, war bis Ende 2025 Leiterin der Abteilung Bildung und Gesellschaft im OeAD und prägt als langjähriges Jurymitglied sowie Kuratorin von *Young Animations* die Entwicklung von u19 – create your world maßgeblich mit.
- Sophia Hochedlinger (AT) ist Filmemacherin und Medienkünstlerin, deren Arbeiten international auf Festivals gezeigt und mehrfach ausgezeichnet wurden; von 2023 bis 2026 leitete sie das Internationale Jugend Medien Festival YOUKI mit und arbeitet heute an der Schnittstelle von Film, Medienkunst und Community Building.
- Conny Lee (AT) ist Moderatorin und Redakteurin bei FM4, wo sie Sendungen zu Musik, Popkultur und digitaler Spielkultur gestaltet, und gehört seit Jahren zum Kernteam der u19-Jury.
- Mary Mayrhofer (AT) ist Künstlerin, Kunstvermittlerin und Aktivistin, deren multidisziplinäre Arbeiten gesellschaftliche Themen mit Humor und Klarheit verhandeln; 2022 wurde sie für *Die Schwarze Decke* mit der Goldenen Nica in der Kategorie u19 – create your world ausgezeichnet.
- Yasmo (AT) alias Yasmin Hafedh ist Musikerin, Autorin und eine der prägendsten Stimmen der österreichischen Spoken-Word- und Poetry-Slam-Szene, die mit ihrer Band mehrere Alben veröffentlichte, Kulturprogramme kuratierte und Literatur, Musik und gesellschaftliches Engagement verbindet.

New Animation Art / Goldene Nica

Deer Hunter

Andrew Herzog (US)

“A central thread across the collection [of winning projects] is the confrontation with the political infrastructure of imagery, particularly as that infrastructure becomes weaponized at an unprecedented scale. Andrew Herzog’s Deer Hunter traces a symbolic lineage from Mussolini’s Palazzo della Civiltà Italiana to contemporary authoritarian nationalism in the United States, casting the white-tailed deer as an emissary between two epochs of masculinist power.”

- Auszug aus dem Jurystatement

Deer Hunter ist eine Montage aus Archivmaterial, Familienvideos und einer mithilfe generativer KI produzierten spekulativen Dokumentarform. Die Arbeit untersucht Männlichkeit über Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft hinweg anhand der Beziehung des Künstlers zu den Männern seiner Familie: seinen italienischen Vorfahren, die im frühen 20. Jahrhundert vor dem Faschismus in die USA flohen, seinem sterbenden Patenonkel und seinem neugeborenen Sohn. Durch Dreharbeiten in Italien, dem Herkunftsort seiner Vorfahren, zeichnet die Arbeit eine Bewegung zwischen Herkunft und Ziel nach. Migration, Zugehörigkeit und die „amerikanische Verheißung“ erscheinen dabei zugleich als Erbe und Belastung.

Der Film kombiniert dokumentarische Aufnahmen mit generativen Bildsequenzen, in denen ein synthetisch erzeugter Hirsch in reale Landschaften eingefügt wird. So entstehen Szenen, die dokumentarisch wirken, jedoch durch maschinelles Lernen konstruiert sind. Der Hirsch erscheint unter anderem im römischen Stadtteil EUR und verbindet Fragen von Natur, Ideologie und Zugehörigkeit. Historisches Material – darunter ein Film der National Rifle Association aus den 1970er Jahren – trifft auf Familienaufnahmen des Künstlers und verknüpft persönliche Erinnerung mit nationalen Mythen. *Deer Hunter* fragt, wie Vorstellungen von Männlichkeit, Gewalt und Identität über Generationen weitergegeben werden und welche Rolle neue Technologien bei der Konstruktion von Vergangenheit und Zukunft spielen.

www.andrewherzog.com

This video work was made possible through an Affiliated Artist Fellowship at the American Academy in Rome awarded by the Savannah College of Art and Design. Technological production support was

provided by the Krea AI platform. Sound design by Tomas Ornelas. Musical composition by Spurge Carter.

New Animation Art / Award of Distinction

Aferrado

Esteban Azuela (MX)

In den gewaltgeprägten Straßen von Mexiko-Stadt führt Joel ein Doppelleben: Tagsüber repariert er Motoren, nachts bewegt er sich in einer dunkleren, gefährlichen Realität. Dabei steht er vor der unmöglichen Aufgabe, sein eigenes zerbrochenes Leben zu „reparieren“.

Die Animation basiert auf realen Ereignissen in Mexiko-Stadt 1994 und verbindet fragmentierte Erinnerungen mit einer Reflexion über Verlust, Verdrängung und mögliche Formen von Erlösung. Eine markante Glitch-Ästhetik und der experimentelle Einsatz digitaler Animation machen Joels innere Konflikte und seine zerrissene Wahrnehmung sichtbar. Zwischen Gewalt, familiärer Nähe und moralischen Entscheidungen entfaltet sich eine eindringliche Geschichte über Verantwortung, Menschlichkeit und die Möglichkeit von Veränderung.

Animation: Esteban Azuela, Belmont, Carlos Davila
Scenario, script: Esteban Azuela
Photogrammetry by: Volumetrica, Esteban Azuela,
Belmont, Carlos Davila, Raúl Topete, Osvaldo
Ramirez, Salvador Trujillo
Castings: Juan Carlos Medellin, Fernando Bonilla
Image: Esteban Azuela

Special effects: Belmont
Film editor: Pedro G. García
Rendering: Line2
Sound engineer: José Miguel Enríquez
Sound editor: José Miguel Enríquez, Félix Cobos
Mix: José Miguel Enríquez
Soundtrack: María Bonita, Héctor Ruiz
Postproduction management: Mariana Paredes

New Animation Art / Award of Distinction

Dancing Plague

2girls1comp (IT/CH)

Dancing Plague ist eine Videoarbeit, die auf einer selbst entwickelten Veränderung des Videospiele Grand Theft Auto V basiert. Diese Modifikation adaptiert die Spielmechanik der fiktiven Stadt Los Santos: Drückt ein*e Spieler*in die Taste H, beginnen alle männlichen NPCs unkontrolliert zu tanzen. Diese Bewegungen unterbrechen die vorprogrammierten Routinen des Spiels, die stark von Gewalt und Kriminalität geprägt sind, und versetzen die Spielwelt in einen Zustand kontrollierter Instabilität.

Ausgangspunkt ist eine Beobachtung im Animationsarchiv des Spiels: Tanzbewegungen sind fast ausschließlich weiblichen Figuren, häufig Sexarbeiterinnen, zugeordnet. Männliche Figuren können diese Animationen systemseitig nicht ausführen. Indem die Bewegungen auf männliche Körper übertragen werden, legt die Arbeit die im Spiel eingeschriebenen Geschlechterannahmen offen und zeigt, wie Identität über vorgegebene Gesten konstruiert wird. Der Soundtrack von Azu Tiwaline begleitet die Arbeit mit rhythmischen, tranceartigen Strukturen. Der Titel verweist auf historische „Dancing Plagues“, bei denen Menschen im Mittelalter unkontrolliert tanzten. Die Arbeit verbindet diese Motive mit Fragen nach Kontrolle, Körpernormen und kollektiver Ekstase innerhalb digitaler Systeme.

<https://2girls1comp.xyz>

Dancing Plague (2024) by 2girls1comp (Marco De Mutiis & Alexandra Pfammatter)
Music: Magnetic Service (Extended Version) composed & produced by Azu Tiwaline featuring Cinna

Peyghamy with the authorization of Livity Sound & Cylid Publishing.
Created with: Grand Theft Auto V (2013), Rockstar Games

New Animation Art / Honorary Mentions

Ancestors

Hanna Haaslahti (FI)

Constellation 2

Nils Benedikt Fischer (DE)

Endangered Gestures

Bruce Eesly (DE)

Exhibition³

Sabine Hertig (CH), Dirk Koy (DE)

FOREVER MEETINGS

Sarah Rothberg (US)

In Writing "Hurrah for Freedom": Cinema and History

Jungwoo LEE (KR)

Le Miroir

Camille Sauer (FR)

MEGATRASHWANNABE-BIGSTARxD

Elisa Deutloff (DE), Ava Leandra Kleber (DE)

Micro-Nano Landscape

Suxuan Jiang (CN)

Ping Pong

Tianji Yu (CN)

Spray and Pray

Veneta Androva (BG)

The Innocence of Unknowing

Ryat Yezbick (US), Milo Talwani (US)

Digital Humanity / Goldene Nica

Open Digital Infrastructure for Shared Histories Cultural Heritage

SummitShare and Shared Histories Team (SE/ZM)

“SummitShare receives the Golden Nica for translating decolonial commitment into programmable digital infrastructure. Developed jointly by the Women's History Museum of Zambia and the Swedish Ethnographic Museum, the project establishes a value chain where digital access ensures economic and epistemic justice. By enabling community annotation, it bridges colonial narratives with contemporary African perspectives. This open-source platform is built to outlast individual partnerships and support ongoing global restitution efforts.”

- Auszug aus dem Jurystatement

2021 initiierten das Women's History Museum of Zambia (WHMZ) und die Swedish National Museums of World Culture das Projekt Shared Histories, eine digitale Plattform zur gemeinsamen Erschließung sambischer Kulturgüter in schwedischen Sammlungen. Auf Basis von Workshops im Gwembe Valley und mit Unterstützung des Swedish Institute verfolgte das Projekt das Ziel eines „Metadata Healing“: fehlende Kontexte und mündliche Überlieferungen wieder mit den Objekten zu verbinden und Fragen nach Zugang und Autor*innenschaft neu zu stellen.

Aus diesem Ansatz entwickelte sich *SummitShare*, das untersucht, wie digitale Infrastrukturen nicht nur Zugang zu Kulturgütern ermöglichen, sondern auch Herkunftsgemeinschaften an deren Interpretation und Wertschöpfung beteiligen können. Vor dem Hintergrund kolonial geprägter Sammlungsgeschichten wird digitale Zirkulation als Form geteilter Verantwortung gedacht. *SummitShare* nutzt blockchain-basierte Systeme, um digitale Objekte mit nachvollziehbarer Provenienz und transparenter Zuordnung zu verbinden. In Pilotprojekten ermöglicht dies eine Beteiligung von Herkunftsgemeinschaften sowie eine Rückführung von Einnahmen aus Ausstellungen. *SummitShare* wird als offene Infrastruktur weiterentwickelt, die Museen und Communities eine gemeinsame Pflege digitaler Sammlungen und flexible Formen der Zusammenarbeit ermöglicht.

Der erste Pilot *The Leading Ladies of Zambia (2024)* präsentierte sechs Artefakte in einer hybriden Ausstellung, kombiniert mit gemeinschaftlicher Provenienzarbeit im Gwembe Valley und der Einbindung lokaler Kooperativen.

<https://www.whmzambia.org/>

<https://summitshare.co>

A project by: SummitShare Collective — Daniel Tembo, Mario M. Jere, Nhyira J. Amofa-Sekyi, Thomas M. Gondwe
Originating partner: Women's History Museum of Zambia (Mulenga Kapwepwe, Samba Yonga)

In collaboration with: Etnografiska Museet (Stockholm)
With support from: Swedish Institute, Ethereum Foundation, Octant

Digital Humanity / Award of Distinction

Data Workers' Inquiry

Milagros Miceli (AR)

Data Workers' Inquiry (DWI) ist eine global angelegte, partizipative Forschungsinitiative, die Datenarbeiter*innen in den Mittelpunkt von Diskussionen über Technologie, Arbeit und Gerechtigkeit stellt. Das Projekt lädt Menschen ein, die an der Entwicklung von KI-Systemen beteiligt sind – etwa beim Markieren, Sortieren und Bewerten von Daten oder beim Moderieren von Online-Inhalten – ihre Arbeitsbedingungen selbst zu untersuchen und ihre Erfahrungen gemeinsam sichtbar zu machen.

Die entstehenden Beiträge werden im DWI-Repository gesammelt, einem wachsenden Archiv aus Animationen, Zines, Comics, Podcasts, Berichten und einem Dokumentarfilm. Die Arbeiten thematisieren prekäre Arbeitsbedingungen, intransparente KI-Prozesse, Überwachung, belastende Inhalte und Machtungleichheiten in der KI-Industrie. Gleichzeitig dokumentieren sie Formen von Solidarität und Selbstorganisation unter den Arbeiter*innen. Das Projekt fungiert zugleich als kulturelle und politische Plattform. Alle Materialien sind offen lizenziert und werden in Bildungs-, Medien- und Forschungskontexten weiterverwendet; zugleich fließen die Stimmen der Datenarbeiter*innen in Arbeitskämpfe und politische Diskussionen auf europäischer und nationaler Ebene ein.

Seit 2024 haben sich 33 Datenarbeiter*innen aus 15 Ländern beteiligt, darunter Perspektiven aus Kenia, Syrien, Brasilien, den Philippinen, Deutschland und vielen mehr. Insgesamt umfasst das Archiv derzeit 22 Beiträge. *Data Workers' Inquiry* macht damit die oft unsichtbare menschliche Arbeit hinter KI-Systemen sichtbar und hinterfragt deren Darstellung als rein technische oder autonome Prozesse.

data-workers.org

Thanks to: Adio-Adet Dinika, Camilla Salim Wagner, Laurenz Sachenbacher, Krystal Kauffman, Richard Methenge, Mophat Okinyi, Joan Kinyua, Kauna Malgwi, Oskarina Fuentes, Michael Asia, Wilington Shitawa, Botlhokwa Ranta, Fasica Berhane Gebrekidan, Roukaya al-Hammada, Yasser Alrayes, Alexis

Chávez, James Oyange, Horacio Espinosa, Sakine Mohamadi Bozorg.

Funded by the German Federal Ministry of Research, Technology and Space (BMFTR) through the Weizenbaum Institute, and by Ford Foundation through the Distributed AI Research Institute (DAIR).

Digital Humanity / Award of Distinction

REYER\$E

Laura Colmenares Guerra (CO/BE)

“Getting closer to the Amazon is like zooming into an immensely complex and abundant system. Diving deeper is confronting, as it leads to the experience that, in fact, one knows nothing.”

- Laura Colmenares Guerra

REYER\$E untersucht die sozioökologische Situation Amazoniens in einer vierteiligen digitalen Arbeit. Immersive 3D-Umgebungen (Unreal Engine) führen durch Fluss- und Dschungellandschaften, in denen die Namen indigener Gemeinschaften auf den Wasseroberflächen erscheinen – als Hinweis auf ihre zentrale Rolle im Schutz des Territoriums.

Im Zentrum stehen interaktive Karten, die die Auswirkungen von Abholzung, Rohstoffabbau, Energieprojekten, Infrastruktur und Bränden sichtbar machen. Sie basieren auf offenen Geodaten von RAISG und COICA und zeigen die Überlagerung dieser Eingriffe über den gesamten Amazonasraum hinweg.

Die Arbeit folgt hydrologischen statt politischen Grenzen und versteht Flüsse als verbindendes, lebendiges System. REYER\$E ist Teil der Ríos Trilogy (2018–2024) und reflektiert, wie der Amazonasraum durch ökologische, kulturelle und politische Spannungsfelder unter zunehmendem Klimadruck geprägt wird.

<https://ulara.org/selected-work/rios-chapter-n3>

<https://ulara.org/selected-work/rios-trilogy>

REYER\$E is coproduced by OHME.
With the support of the Vlaamse Overheid, Fédération Wallonie-Bruxelles, Pôle Image Magelis, the Département de la Charente, and WBI.

Digital Humanity / Honorary Mentions

Adventures of the Witch's Garden

Mardiya Siba (GH)

AI's Silent Omissions

Nozomu Kubota (JP)

Built to Go Live: Taking the Signal Back | Blokada INFO

Blokada INFO (RS)

Harvesting Climate Action

Ling Tan (SG/GB)

Margi – India's one stop against online harms

Nidhi Sudhan (IN)

The Planetary Compendium: Case Studies on Planetary Governance

Arianna Smaron (PL), Anahat Kaur (IN)

Repeat as necessary: Performance Operating System (2026)

Operator (US)

Sabot – Riding the Algorithm

Júlia Nueno Guitart (ES)

Terra ex Machina

Hagit Keysar (IL), Ariel Caine (GB)

The Animated Book of Genocides: An animated VR experience Girl Earth Fire Time and Between the Wall and the Sides

Dana Mashoian Walrath (US), Dylan Valley (SA)

The Sculptures of Touch

Hsin-Chien Huang (TW)

Virtual Museum of Historical Memory

National Centre for Historical Memory of Colombia (CNMH) with Juan Cortés (CO)

Interactive Art + / Goldene Nica

A Cartography of Genocide: Israel's Conduct in Gaza Since October 2023

Forensic Architecture (GB)

*“The Golden Nica is awarded to A Cartography of Genocide: Israel’s Conduct in Gaza Since October 2023 by Forensic Architecture in recognition of a work whose significance extends far beyond the boundaries of interactive art, while remaining deeply rooted in the critical capacities of artistic practice. [...] The significance of this work lies not only in the urgency of its subject matter, but in the way it transforms evidence into an interactive public resource. It shows how artists, architects, researchers, and designers can deploy advanced technologies in the service of public knowledge, historical documentation, and civic accountability. At a moment when technological systems are frequently mobilized for surveillance, extraction, militarization, and disinformation, *A Cartography of Genocide* offers a radically different model for technological practice: grounded in transparency and accessibility.*

-Auszug aus dem Jurystatement

Seit Beginn der israelischen Militäroperation im Gazastreifen, die im Oktober 2023 nach dem Terroranschlag der Hamas einsetzte, sammelt Forensic Architecture Daten zu Angriffen des israelischen Militärs auf Zivilpersonen und zivile Infrastruktur. Die Analyse dieser Vorgänge dokumentiert die nahezu vollständige Zerstörung des zivilen Lebens in Gaza. Darüber hinaus hat Forensic Architecture Evakuierungsanordnungen des israelischen Militärs erfasst und ausgewertet, die die palästinensische Zivilbevölkerung in als sicher ausgewiesene Gebiete des Gazastreifens verwiesen. Diese Anordnungen führten wiederholt zu großflächigen Vertreibungen innerhalb Gazas, häufig in Regionen, die trotz dieser Kennzeichnung später angegriffen wurden.

Um Muster im Vorgehen des israelischen Militärs wie diese sichtbar zu machen, nutzt Forensic Architecture eine interaktive Webplattform, die Tausende von Datenpunkten zu einer navigierbaren Karte des Gazastreifens zusammenführt. Nutzer*innen können Regionen, Zeiträume und Ereigniskategorien auswählen und die Daten filtern, um Zusammenhänge und Entwicklungen aufzuzeigen – etwa zwischen der Bodenoffensive und der Zerstörung medizinischer Infrastruktur.

Die beobachteten Muster deuten laut Forensic Architecture auf eine systematische und organisierte Kampagne hin, die auf die Zerstörung von Leben, lebensnotwendigen Bedingungen und lebenserhaltender Infrastruktur abzielt. Das Projekt umfasst eine interaktive kartografische Plattform sowie einen 827-seitigen Bericht, der mithilfe räumlicher Analysen und

Mustererkennung untersucht, wie die militärischen Operationen Israels zu weitreichenden Schäden für die Zivilbevölkerung geführt haben. Die Plattform wird laufend aktualisiert und erweitert, wobei der Bericht der Rechtsabteilung Südafrikas zur Unterstützung seiner laufenden Ermittlungen im Völkermord-Verfahren gegen Israel vor dem Internationalen Gerichtshof in Den Haag vorgelegt wurde.

<https://forensic-architecture.org/investigation/a-cartography-of-genocide>

Forensic Architecture Team:

Eyal Weizman, Nour Abuzaid, Omar Ferwati, Davide Piscitelli, Samaneh Moafi, Joshua Richards, Peter Polack, Júlia Nuño Guitart, Lucia Rebolino, Andra Pop-Jurj, Shourideh C. Molavi, Natalia Sliwinska, Elliot Bourne, Nour Abuzaid, Peter Polack, Júlia Nuño Guitart, Robert Trafford, Robert Mackey, Elizabeth Breiner, Ray Adams Row Farr, Amina Darwish, Isabella Parlamis, Madeleine Griffiths, Agata Nguyen Chuong, Lola Conte, Imani Jacqueline Brown, Nicholas Masterton, Jumanah Bawazir, Thomas Mattia, Martin Eichler, Angela Mehta
Supporting Organisations: Al-Haq, Airwars

Extended Team:

Information Design and Consultancy: Sophie Dyer
Platform Design and Development: Rectangle
Platform Development: Nathan Wright
Legal Research: Leela Jadhav
Research Assistants: Thomas Burke, Samuel Storey, Thomas Lye, Sofia Rudi Kent, Joel Schülin, Pinelopi Gardika, Daniel Day, Antonio Voce
Graphic Design & Layout: Giorgia Chiarion

Special Thanks: Firas Hawasly, Harj Narulla, Euro-Med Human Rights Monitor

Interactive Art + / Award of Distinction

CHIMERIA

Shin Hanagata (JP)

In einer technologisch beschleunigten kapitalistischen Gesellschaft wird der menschliche Körper zunehmend zu einer funktionalen Einheit innerhalb globaler Produktions- und Arbeitssysteme. Ausgehend von André Leroi-Gourhans *Geste und Sprache*, das den Menschen über den aufrechten Gang definiert und eine mögliche posthumane Entwicklung durch Automatisierung beschreibt, entwickelt *CHIMERIA* eine experimentelle Körperpraxis, die den Körper in eine „Chimäre“ überführt.

Mit Hilfe eines Head-Mounted Displays wird die visuelle Wahrnehmung auf andere Körperteile verlagert. Wenn etwa mit den Füßen „gesehen“ wird, verändert sich das Körperschema grundlegend: Orientierung und Bewegung werden neu organisiert. Teilnehmende, die über öffentliche Aufrufe rekrutiert werden, erproben diese Verschiebung gemeinsam im urbanen Raum. Da Städte auf einen normierten Körper ausgerichtet sind, werden alltägliche Situationen dadurch gestört. Daraus entstehen neue Bewegungs- und Anpassungsformen sowie veränderte Routinen.

CHIMERIA versteht diese Praxis als kritische Auseinandersetzung mit Körpernormen und technologischer Steuerung. Sie zeigt, wie Körper und Wahrnehmung durch einfache Technologien verändert werden können und so eine temporäre alternative Realität entsteht, in der „Normalität“ und „Andersheit“ instabil werden.

<https://www.shinhanagata.com/en/works/chimeria>

Project lead & concept: Shin Hanagata
Chimeric volunteers: Mio (Moe Yoshida), Sakaguchi (Tomoaki Sakaguchi), Yoshida (Kona Eguchi), Kumo (Yusaku Endo), Igarashi (Chihiro Igarashi), Haga (Haga Nanaha), Shikaya (Shin Hanagata)
Environment fabrication: Takuto Ohta
Design ethnographer: Shin Aoyama
Cinematography and documentation: Takahiro Ueno
Curator: Tomohito Wakui
Art direction: Arata Nagara

Hardware engineering: Shin Hanagata
Suit fabrication: Karu Miyoshi
Enclosure fabrication: Juri Fujii
Production support: Keiichi Hayashi
Web development: Shin Hanagata
Special thanks to: Izumi Enaga, Funimu Someya
With support from: The Project to Support Emerging Media Arts Creators, Agency for Cultural Affairs; Arts Council Tokyo; KUMA Foundation

Interactive Art + / Award of Distinction

Echoes of the Abyss

Robertina Šebjanič (SI)

“Beneath the waves, history decays. The past is dissolving into the sea, but its consequences are anything but washed away.”

- Robertina Šebjanič

Echoes of the Abyss ist eine Reihe forschungsbasierter Kunstprojekte von Robertina Šebjanič zu im Meer entsorgter chemischer Munition und nicht explodierten Kampfmitteln (UXO). Diese Relikte vergangener Konflikte liegen bis heute auf dem Meeresboden und wirken als Form „langsamer Gewalt“, indem sie Ökosysteme, Wasserchemie und menschliche Lebensräume langfristig beeinflussen.

Das Projekt untersucht die Verflechtungen von Geschichte, Geopolitik und marinen Umwelten und versteht versunkene Landschaften sowohl als kontaminierte Nachkriegsräume als auch als Orte ökologischer Erinnerung und Transformation. Weltweit setzen diese Altlasten kontinuierlich Schadstoffe frei und destabilisieren fragile ökologische Gleichgewichte. Ausgehend von Feldforschung auf Forschungsschiffen der Tara Ocean Foundation in der Ostsee und der MADE IN Platform in der Adria verfolgt das Projekt einen interdisziplinären Ansatz. Ergänzend brachte Šebjanič im Symposium *Ocean Around Us – Echoes of the Abyss* Expert*innen aus Ökologie, Tauchpraxis und Kulturarbeit zusammen. In Video-, Objekt- und Textilarbeiten lädt *Echoes of the Abyss* zur Auseinandersetzung mit den langfristigen ökologischen Folgen vergangener Konflikte ein, die in Gewässern, Sedimenten und Organismen fortbestehen.

<https://robertina.net/>

Artist: Robertina Šebjanič
Advisors: Dr. N. Rogelja, Dr. M. Brenner, Prof. Dr. J. Betdowski, Dr. M. Bajec
Collaborators: T. MinarikI. Pasalic, M. Zornada, R. Kovač, D. Morozov - VTOL, D. Drolc, J. Grčman.
Archival AV materials: REMARCO, Alfred Wegener Institute Helmholtz Centre (AWI), Diving Team of

the Lučko Anti-Terrorist Unit, Special Intervention Police Unit Rijeka & Osijek
Background voices: *Ocean Around Us – Echoes of the Abyss* symposium participants
Production: MADE IN Platform – Oaza & Drugo more (HR), 2024/25; Zavod Projekt Atol (SI), 2024/25; TARA Ocean Foundation (FR) 2023/24

Interactive Art + / Honorary Mentions

A Sexual History of the Internet

Mindy Seu (US)

Brute Force

Vinzenz Aubry (FR), Robert Schnüll (DE)

Chronicles from In-between 495 to 570 nm

Kasia Molga (GB)

Image Syncers

Nina Davies (CA)

Inhale Exhale – Ecologies that Refuse to Behave

Fiona Mc Donald (IE)

Mij (The Fog)

Rojava Center for Democratic Technologies (SY)

No Bird

UJOO+LIMHEEYOUNG (KR)

Picocosmos

Edy Fung (GB)

The Game of Whispers

Parag K. Mital (US)

They Who Saw Nothing but Beauty

Hussein Shikha (IQ)

to hurt for a thought

Julia Vollmer (DE)

Xenocene: A Manifesto in Motion

Claudix Vanesix (PE)

u19–create your world / Goldene Nica

Reverse Rendering

Jannis Berner (AT)

„Die Jury würdigt das Projekt als konzeptionell starke Auseinandersetzung mit dem Spannungsfeld zwischen digitaler und analoger Wahrnehmung. Glitches und Scanfehler als ästhetisches Element in den physischen Raum zu übertragen, wirft Fragen nach Wahrnehmung, Erinnerung und Realität auf. Das Spiel von Irritationen und Perspektivenabhängigkeit überzeugt durch den spannenden gewählten Blickwinkel und die experimentelle Herangehensweise.“

-Auszug aus dem Jurystatement

Wie können digitale Fehler ins Analoge übersetzt werden? Jannis Berner schafft ein Konzept für eine dreidimensionale Arbeit mit dem Ziel, einen Gaussian Splat 3D-Scan in die Realität zu transportieren. In seinem Projekt spielt der Medienwechsel vom Digitalen ins Analoge eine zentrale Rolle. Der Ausgangspunkt ist die Technik des Gaussian Splatting, eine Form des 3D-Scans, bei dem reale Umfelder als Datenpakete gespeichert werden. In seinem Alltag scannt Jannis Berner häufig Raum und Objekte, um Momente festzuhalten. Reizvoll sind für ihn vor allem jene Scans, in denen Unschärfen oder Instabilitäten auftreten und die Wahrnehmung stark vom Standpunkt abhängig ist. In diesem spezifischen visuellen Verhalten sieht er eine klare Parallele zur menschlichen Erinnerung: Diese ist niemals statisch, sondern befindet sich in ständiger Bewegung und verändert sich maßgeblich je nach eingenommenem Blickwinkel.

Im Zentrum des Projekts steht die Skulptur eines Schulsessels, die die fehlerhafte Ästhetik eines Gaussian Splats in den physischen Raum überträgt. Durch optische und räumliche Effekte werden digitale Unschärfen, Fragmentierungen und blickwinkelabhängige Veränderungen materiell erfahrbar. Der Sessel bewegt sich dabei zwischen Dokumentation und Inszenierung und macht die Instabilität digitaler Bilder sichtbar. Als vertrautes Objekt dient der Schulsessel zugleich als Träger persönlicher Erinnerungen. Seine veränderte, fragmentierte Erscheinung schafft einen Moment der Wiedererkennung und Irritation und eröffnet neue Perspektiven auf die Beziehung zwischen digitaler Speicherung, Wahrnehmung und Erinnerung.

Instagram: @Jannis_Berner

Beratung und Unterstützung bei der Holzarbeit:
Sandro Scholl

Pressekontakt

Katia Kreuzhuber
+43 664 8126 179
katia.kreuzhuber@ars.electronica.art
ars.electronica.art/mediaservice

u19–create your world / Young Professionals Auszeichnung

Textile Interpretationen ausgewählter Kunstwerke

Yves Lilian Franzen (AT)

Textile Interpretationen ausgewählter Kunstwerke basiert auf der Idee, bereits existierende Kunstwerke aus Malerei, Bildhauerei, Fotografie und Architektur, die Yves Lilian Franzen persönlich ansprechen, in textile Form zu übersetzen und selbst anzufertigen. Auf der Suche nach Inspiration – unter anderem in Berlin, London, Amsterdam, Barcelona, Madrid, Bilbao, Venedig, Rom, Prag, Split und New York – fiel die Auswahl auf zwölf Werke, die zwischen 1650 und 2019 entstanden sind.

Parallel zu dieser Recherche entwickelt Yves Lilian Franzen textile Entwürfe, die er an der Figur Ken visualisiert. Mithilfe verschiedener textiler Techniken, Druckverfahren und Materialmanipulationen überträgt er zentrale Merkmale der ausgewählten Kunstwerke in eigenständige Kleidungs- und Objektentwürfe.

Ausgangspunkt seiner Interpretationen sind die Emotionen und Assoziationen, die die Werke in ihm auslösen – von Stärke, Freiheit und Widerstand bis hin zu Einsamkeit, Melancholie oder Freude. Besonders inspirierend sind jene Arbeiten, die sich einer eindeutigen Deutung entziehen und dadurch Raum für neue textile Ausdrucksformen eröffnen.

Fotos: Rosa Gottwald
Video: Ryan Ardelean

Models: Joy Grasser, Alfie Franzen, Hannah Ham-
bauer

u19–create your world / Young Professionals Auszeichnung

Der Rückgang des Gletschers Pasterze

Romina Adler (AT)

„Sie sehen die Gefahr, doch tun sie nichts. Sie werden gewarnt, ihnen werden Fakten vor Augen geführt. Und doch weigern sie sich, der Realität ins Auge zu blicken. ‚Der Klimawandel existiert nicht. ‚Dieser Winter war eh sehr kalt. Es gibt keine globale Erderwärmung.‘ Doch in den Alpen befinden sich stille Klimazeugen. Riesige Eismassen, die vom Klimawandel stark beeinflusst werden und immer weiter an Volumen verlieren.“

- Der Rückgang des Gletschers Pasterze / Romina Adler

Inspiziert von einer Gletscherexpedition entstand das Projekt *Rückgang des Gletschers Pasterze* unter anderem als abschließende Arbeit für die Matura. Es repräsentiert den Massen- und Längenverlust der Pasterze, des größten Gletschers Österreichs und des längsten der Ostalpen, innerhalb einer Zeitspanne von 63 Jahren.

Im Zentrum stehen zwei großformatige Kohlezeichnungen der Pasterze aus den Jahren 1960 und 2023. Sie machen den dramatischen Rückgang des Gletschers sichtbar und veranschaulichen die Auswirkungen der Erderwärmung auf die alpine Landschaft. Das Projekt verbindet künstlerische Darstellung mit wissenschaftlicher Beobachtung und schafft einen eindringlichen Zugang zu den Folgen des Klimawandels.

Fotos: Martin Scheifinger

u19–create your world / u14 Hauptpreis

Instabiles Zuhause

Demian Ivanov (AT/UA)

Instabiles Zuhause untersucht das Gefühl von Heimat aus der Perspektive eines 14-jährigen Jugendlichen, der aufgrund des Krieges aus der Ukraine nach Österreich emigriert ist. Demian Ivanov fotografiert Wiener Stadtlandschaften und überträgt sie in eigenhändig entwickelte Cyanotypien – eine Frühform der Fotografie. Der lichtabhängige, nur bedingt kontrollierbare Prozess wird zur Metapher für seine Lebenssituation: Sein Aufenthaltsstatus wird jährlich verlängert, jeder Abdruck bleibt fragil und einzigartig. Erweitert werden die Cyanotypien durch AR-Animationen, die über die Plattform Artivive aktiviert werden. Beim Scannen erscheinen Fragmente von Träumen, Wünschen und Albträumen. Die Animationen entstehen mithilfe von KI und werden vom Künstler kuratiert, ausgewählt und bearbeitet.

u19–create your world / u12 Hauptpreis

12,5 Quadratmeter – Platz für ein Auto, oder ...

Klasse 1b, Mittelschule Kettenbrücke (AT)

Das Projekt *12,5 Quadratmeter – Platz für ein Auto, oder ...* begann mit einem leeren Parkplatz auf dem Schulhof und der Frage, wie dieser Raum anders genutzt werden könnte. Ausgehend von den Ideen der Schüler*innen entstanden Visionen für alternative Nutzungen – von einer Lesecke über einen Campingplatz bis hin zu einem Fußballfeld.

Nach der Entwicklung von Skizzen und Konzepten planten die Schüler*innen die Umsetzung ihrer Ideen bis ins Detail. Mit selbst mitgebrachten Requisiten wurden die Szenen auf dem Schulhof aufgebaut und fotografisch inszeniert. So entstand eine Bildserie, die zeigt, welches Potenzial selbst eine kleine Fläche im öffentlichen Raum entfalten kann.

Mathilda Danzl, AT / Mona Gartner, AT / Mona Gatt,
AT / Emma Girardi, AT / Miriam Hagele, AT / Alma
Lourdes Haider, AT / Lorenz Hilbe, AT / Diego Höp-
perger, AT / Celia Knolle, AT / Felix Kreyer, AT / Si-
mon Muigg, AT / Paul Neuhüttler, AT / Seraphina,
Orjiukwu, AT / Jana Pardeller, AT / Thomas Pichler,

AT / Matthias Pöschl, AT / Fabia Ronacher, AT / Bet-
tina Scheran, AT / Kajetan Schnitzer, AT / Matthias
Scholz, AT / Nico Elias Schwamberger, AT / Sophie
Trentinaglia, AT / Linda Sponring, AT / Damian
Tröber, AT / Louis Valent, AT / Marlene Waldner, AT
Fotos: Katharina Santer

u19–create your world / u10 Hauptpreis

Halbgötter

Amalia Weisenhorn (AT, IT)

Halbgötter ist ein kooperatives Abenteuerbrettspiel für Kinder und Jugendliche. Die Spieler*innen schlüpfen in die Rolle von Halbgöttern und haben die Aufgabe, den Olymp, die Heimat der griechischen Götter, zu beschützen. Nur wenn sie gemeinsam den Drachen besiegen, ist der Olymp gerettet und das Spiel gewonnen.

Die Figuren bewegen sich über das Spielfeld von Tempel zu Tempel, um von den Göttern durch das Bestehen von Würfelproben Waffen zu erhalten und damit Kreaturen zu besiegen. Sobald alle Spieler*innen die zentrale Drachenfigur erreicht haben und mindestens eine Würfelprobe bestanden wurde, endet das Spiel mit einem gemeinsamen Sieg.

Spielidee, Mechanismen, Regeln und Illustrationen stammen von Amalia Weisenhorn.

Brennglas der Gesellschaft: Das Ars Electronica Festival 2026

Ausstellungen zum Festivalthema

Die Gewinner*innenprojekte des Prix Ars Electronica – ebenso wie die des STARTS Prize der Europäischen Kommission – gehören zu den wichtigsten Exponaten, die jedes Jahr im September in Linz im Rahmen des Ars Electronica Festival zu sehen sind. Im Jahr 2026 werden sie im Lentos Kunstmuseum präsentiert und bilden eine von drei Ausstellungen, die das Thema des Festivals widerspiegeln. Die beiden anderen Ausstellungen zum Festivalthema sind in den historischen Dachgeschossen des Ursulinenhofs und der Ursulinenkirche sowie an verschiedenen Orten rund um den OK Platz in der Linzer Innenstadt zu sehen, die im Rahmen eines Rundgangs erkundet werden können. Die Gewinner*innenprojekte von u19–create your world sind am MedCampus zu sehen.

Symposien zum Festivalthema

Im großen Saal des Linzer Ursulinenhofs widmen sich Symposien am Mittwoch, 9. September, Freitag, 11. September, und Samstag, 12. September dem Festivalthema.

Zum Auftakt (9. September) geht es um Konfliktkultur in digitalen Räumen und Demokratie. Gemeinsam mit der internationalen, EU-geförderten Initiative fAIr Media und Sprecher*innen aus unterschiedlichen Disziplinen und aus aller Welt, wird diskutiert, wie digitale Plattformen, künstliche Intelligenz und algorithmische Öffentlichkeiten demokratische Gesellschaften prägen. Die zunehmende Polarisierung wird dabei als infrastrukturelle und kulturelle Herausforderung begriffen und gefragt, wie digitale Räume gestaltet, reguliert und kulturell neu gedacht werden müssen, damit demokratische Konfliktfähigkeit erhalten bleibt. Besprochen werden in diesem Zusammenhang auch die Rolle des professionellen Journalismus und der Zivilgesellschaft.

Das zweite Symposium (11. September) wird in Zusammenarbeit mit CARE Österreich umgesetzt und fragt, wie KI die Lebensrealitäten von Menschen verbessern kann, die von Krisen, Konflikten, Vertreibung, Armut, gesundheitlicher Ungleichheit oder den Folgen des Klimawandels betroffen sind. Ausgangspunkt ist die gemeinsame AI for Social Impact Initiative von CARE Österreich und Ars Electronica, die Projekte fördert, die KI als Werkzeug zur Bewältigung konkreter gesellschaftlicher, humanitärer und ökologischer Herausforderungen denkt. Im Rahmen der Konferenz sollen nicht nur technologische Lösungen besprochen werden, sondern vor allem die Aushandlung gesellschaftlicher Ziele: Wer definiert eigentlich,

Pressekontakt

Katia Kreuzhuber
+43 664 8126 179
katia.kreuzhuber@ars.electronica.art
ars.electronica.art/mediaservice

was „sozialer Impact“ bedeutet? Welche Gemeinschaften werden in die Entwicklung einbezogen? Wie können technologische Systeme gemeinsam mit den Menschen gestaltet werden, denen sie dienen sollen? Die Konferenz untersucht das Spannungsfeld zwischen technologischer Innovation, humanitärer Praxis und demokratischer Teilhabe.

Das dritte Symposium (12. September) legt als Teil des EU-geförderten Projektes S+T+ARTS Aqua Motion den Fokus auf geopolitische, technologische und gesellschaftliche Konflikte rund um natürliche Ressourcen. Es geht dabei um Wasser nicht nur als ökologische Ressource, sondern als einen politischen, kulturellen und technologischen Verhandlungsgegenstand. Ausgangspunkt der Diskussion ist die Erkenntnis, dass sich ökologische Krisen nicht allein technologisch lösen lassen, sondern immer auch Krisen demokratischer Verhandbarkeit sind. Sie verlangen neue Formen internationaler Kooperation, planetarer Solidarität und gesellschaftlicher Konfliktfähigkeit.

Antisemitismus im digitalen Zeitalter

Mit der Entscheidung der Jury, das Projekt von Forensic Architecture auszuzeichnen, kommt auch eine höchst kontroverse moralische, politische und rechtliche Debatte ins Festival. Eine Debatte, die Fragen von Terror, Krieg, Menschenrechten, Völkerrecht und Antisemitismus berührt und für viele Menschen existenzielle Fragen von Sicherheit, Identität und historischer Verantwortung aufwirft – insbesondere auch innerhalb der jüdischen Gemeinschaft.

Gerade vor dem Hintergrund eines weltweit zunehmenden Antisemitismus und neuer Formen der Anfeindung und Bedrohung in digitalen und physischen Räumen widmen wir uns am Samstag, 12. September, mit einer Konferenz zum Thema „Antisemitismus im digitalen Zeitalter“ den gegenwärtigen Erscheinungsformen des Antisemitismus. Im Fokus stehen dabei die Rolle sozialer Medien, algorithmische Verstärkungsmechanismen und KI-generierte Desinformation.

The Day Before: Die Große Konzernacht

Auch die Große Konzernacht widmen sich diesmal ganz dem Festivalthema und wird erstmals im Posthof Linz zur Aufführung gebracht. Mit „The Day Before“ steht ein immersives Musiktheaterwerk von Brigitta Muntendorf, Christiane Jatahy und Rosa Montero auf dem Spielplan. Ausgehend von Homers *Ilias* und den Schriften der Philosophin Simone Weil untersucht das Stück die Mechanismen von Gewalt, Eskalation und gesellschaftlicher Mobilisierung und fragt, wie Hoffnung, Solidarität und Zukunftsfähigkeit im Angesicht von Krisen und Zerstörung bewahrt werden können. Mittels 3D-Audio, KI-gestützter Klangtechnologien,

Live-Kamera und partizipativer Elemente entsteht ein eindringlicher Raum zwischen Feier, Bedrohung und politischer Gemeinschaft.

Flood the Zone with Courage

Ein weiteres zentrales Projekt der Ars Electronica 2026 wird das Format *Flood the Zone with Courage* am Linzer Hauptplatz, das gemeinsam mit der Johannes Kepler Universität Linz (JKU), der Kunstuniversität Linz sowie Attac Österreich realisiert und am Linzer Hauptplatz verortet sein wird. *Flood the Zone with Courage* ist eine offene Infrastruktur für Diskussion, Begegnung, Zuhören und Verhandlung im urbanen Raum. Während digitale Öffentlichkeiten zunehmend von Polarisierung, Vereinfachung und Eskalationslogiken geprägt sind, schafft das Projekt einen physischen Ort, an dem unterschiedliche Perspektiven sichtbar werden, sich Konflikte aber nicht zuspitzen, sondern verhandelbar werden. Ergänzt wird dieses Forum durch ein intensives Workshop- und Beteiligungsprogramm, das insbesondere gemeinsam mit Attac entwickelt wird. Im Zentrum stehen dabei nicht nur theoretische Debatten, sondern konkrete Formen kollektiver Handlung, Verständigung und gesellschaftlicher Teilhabe.

Dietmar Prammer

Bürgermeister der Stadt Linz und Eigentümervertreter von Ars Electronica

„Gemäß dem Festivaltitel ‚Negotiating Humanity‘ hat die Jury ein Projekt ausgewählt, das einen der am stärksten polarisierenden Konflikte unserer Zeit thematisiert. Die Arbeit ist hochrelevant und natürlich auch hochaktuell und wird Unterstützer und Kritiker gleichermaßen auf den Plan rufen. Dazu möchte ich schon jetzt festhalten, dass ich als Bürgermeister hinter der Jury stehe und ihre Unabhängigkeit anerkenne.“

Die Jury des Prix Ars Electronica besteht aus unabhängigen und international anerkannten Persönlichkeiten. Mit dem Ars Electronica Festival schafft Linz einen Ort, an dem komplexe Themen der Gesellschaft verhandelt werden können, und es ist daher logisch, dass dabei auch die großen Konfliktthemen aufs Tapet kommen.

Unsere Aufgabe ist es, bei diesem ‚Verhandeln der Menschlichkeit‘ dafür zu sorgen, dass der Dialog wertschätzend und auf Augenhöhe erfolgt. In diesem Sinne lade ich alle herzlich dazu ein, das Gespräch über das Siegerprojekt respektvoll zu führen.“

Doris Lang-Mayerhofer

Kulturstadträtin und Beiratsvorsitzende von Ars Electronica

„Der Prix Ars Electronica ist der traditionsreichste Medienkunstwettbewerb der Welt und zugleich ein wichtiges Trendbarometer für Entwicklungen an der Schnittstelle von Kunst, Technologie und Gesellschaft. Die von einer Jury ausgezeichneten Projekte zeigen, wie Kunst gesellschaftliche Fragen sichtbar machen, Diskussionen anstoßen und neue Perspektiven eröffnen kann. Damit übernimmt der Prix eine wichtige gesellschaftliche Verantwortung: Er schafft Raum für Dialog, Meinungsfreiheit und demokratische Auseinandersetzung. Genau diese Offenheit braucht eine Gesellschaft, die ihre Zukunft aktiv gestalten will.“