

Hello Worlds!

*by Ars Electronica Futurelab and the Toyota Motor Corporation
Advanced R&D and Engineering Company*

Presseführung am 7. September 2026 mit

Doris Lang-Mayerhofer, Kulturstadträtin und Beiratsvorsitzende von Ars Electronica

Gerfried Stocker, Künstlerischer Leiter Ars Electronica

Nicolas Naveau, Lead Designer & Artist Ars Electronica Futurelab

Hideaki Ogawa, Managing Director Ars Electronica Futurelab

Maria Pfeifer, Head of Future Impact Creation Ars Electronica Futurelab

Takuma Suzuki, Data Scientist, Toyota Motor Corporation Advanced R&D and Engineering Company

NEGOTIATING HUMANITY

Festival für Kunst, Technologie, Gesellschaft

9. bis 13. September 2026

Linz, Austria

Angesichts globaler Krisen und wachsender Unsicherheit fragt die Ars Electronica 2026, was es bedeutet, inmitten der tiefgreifenden Umbrüche des 21. Jahrhunderts Mensch zu sein. Das Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft versteht sich dabei als ein Ort der Reflexion und der Diskussion, als Inspirationsquelle für alternative Narrative und Katalysator für Veränderung.

Hello Worlds!: Neue Ausstellung im Ars Electronica Center

Mit *Hello Worlds!* eröffnen Ars Electronica Futurelab und Toyota Motor Corporation Advanced R&D and Engineering Company eine zukunftsorientierte Ausstellungsplattform. Die interaktive Ausstellung im Ars Electronica Center verbindet Kunstwerke und experimentelle Prototypen und geht einer zentralen Frage nach: Wer werden wir Menschen in Zukunft sein? Sie untersucht, was es heißt, Mensch zu sein in einer Welt, die von ökologischem Wandel, von politischer und wirtschaftlicher Unsicherheit und ganz besonders vom Einzug Künstlicher Intelligenz in unseren Alltag geprägt ist – Kräfte, die unsere Vorstellungen von Leben und Identität grundlegend verändern. Im Mittelpunkt stehen künstlich intelligente Systeme, die längst nicht mehr nur auf Bildschirmen existiert, sondern in Robotern, Fahrzeugen und intelligenten Systemen. Sie spricht nicht nur mit uns, sondern bewegt sich durch unsere Umgebungen und handelt zunehmend eigenständig. Viele Fähigkeiten, die lange als ausschließlich menschlich galten, lassen sich heute simulieren – oder sogar ausführen. Und während wir diese immer leistungsfähigere Technologie entwickeln und gestalten, prägt sie im Gegenzug uns. Sie

verändert, wie wir wahrnehmen, kommunizieren, uns bewegen, Zukunft denken und uns selbst verstehen.

Der Titel *Hello Worlds!* markiert einen Übergang: von der einen Welt zu vielen Welten, von der einen Zukunft zu vielen Zukünften. Menschen, Tiere, Ökosysteme, Roboter und KI-Systeme nehmen die Welt auf eigene Weise wahr, erfahren und gestalten sie. Statt von einer universellen Wirklichkeit auszugehen, erkennt *Hello Worlds!* diese Vielfalt an Perspektiven und Handlungsformen an. Der Mensch ist dabei nicht länger das unumstößliche Zentrum. Diese Entwicklungen trennen uns nicht von der Welt, sie verorten den Menschen vielmehr neu – in einem weiter gespannten Beziehungsgeflecht, gemeinsam mit anderen Formen von Intelligenz und Leben. *Hello Worlds!* lädt ein, über eine rein menschliche Perspektive hinauszugehen, unterschiedlichen Sichtweisen zu begegnen, Annahmen zu hinterfragen und sich an einer fortlaufenden Aushandlung dessen zu beteiligen, was Menschsein ist – und was es werden könnte.

Hello Worlds! wird am Dienstagabend, 8. September 2026, um 19:30 Uhr eröffnet, wenn das Ars Electronica Center und das Ars Electronica Futurelab zum Höhepunkt des Pre-Opening Walk des Festivals ihr 30-jähriges Jubiläum feiern. Ab 9. September steht die Ausstellung allen Besucher*innen des Ars Electronica Festival offen und bleibt danach in der Main Gallery des Ars Electronica Center zu sehen.

Drei miteinander verbundene Ausstellungsbereiche

Beim Rundgang durch die Ausstellung erkunden Besucher*innen drei miteinander verbundene Bereiche: *Hello Me!*, *Hello You!* und *Hello Us!*. Jeder dieser Bereiche versteht Menschsein nicht als fixen Zustand, sondern als etwas, das durch Technologien, Beziehungen und kollektive Erfahrung fortwährend geformt wird. Statt einfach zu zeigen, wie eine künftige Menschheit aussehen könnte, lädt die Ausstellung dazu ein, zu erfahren, wie es sich anfühlen und was es bedeuten könnte, an dieser Aushandlung teilzuhaben. Künstlerische Prototypen und Kunstwerke übersetzen spekulative Forschung in unmittelbar erfahrbare Situationen – und laden zu Reflexion, Teilhabe und Austausch ein.

Personalisiertes Ausstellungserlebnis

Das KI-gestützte *Hello Worlds!*-System reagiert auf die Interaktionen der Besucher*innen und personalisiert Teile des Erlebnisses, etwa Beschriftungstexte und Installationsinhalte. Die Teilnahme ist freiwillig und kann bei den *Deep Mirror*-Installationen aktiviert oder deaktiviert werden; Besucher*innen können jederzeit widersprechen oder ihr Profil löschen. Wer sich für eine Teilnahme entscheidet, erhält einen temporären Datensatz und wählt Sprache,

Detailtiefe und visuellen Stil der digitalen Beschreibungstexte. Aus diesem Material leitet das System Interpretationen ab, die beeinflussen, wie Texte, Fragen und Perspektiven im Raum erscheinen. Die Anwendung analysiert, was Besucher*innen tun - nicht, wer sie sind: Sie erkennt keine Emotionen, bewertet keine Personen und sagt kein Verhalten voraus.

Forschungsprojekt mit der Advanced R&D and Engineering Company der Toyota Motor Corporation

Was geschieht, wenn ein Unternehmen nicht nur zu künftigen Technologien forscht, sondern auch zu der Frage, was es bedeutet, Mensch zu sein? Und was, wenn eine Ausstellung Teil dieser Forschung wird, statt bloß deren Ergebnisse zu präsentieren? Das *Future Humanity Project* des Ars Electronica Futurelab und der Advanced R&D and Engineering Company der Toyota Motor Corporation geht diesen Fragen nach – *Hello Worlds!* ist sein öffentliches Ergebnis. „Die Ausstellung ist als fortlaufende, offene Forschungsplattform angelegt“, sagt Hideaki Ogawa, Künstlerischer Direktor des Ars Electronica Futurelab. „Wir wollen diese Fragen nicht hinter verschlossenen Türen entwickeln – wir wollen, dass Besucher*innen aktiv am Prozess teilhaben. Denn die Frage, was es heute und in Zukunft bedeutet, Mensch zu sein, geht uns alle etwas an.“

Hello Worlds! beim Ars Electronica Festival 2026

Während des Ars Electronica Festival können Besucher*innen die neue Plattform im Ars Electronica Center erkunden – gemeinsam mit dem Open Futurelab, das weitere Prototypen und Arbeiten des Ars Electronica Futurelab zeigt. Und sie können *Hello Worlds!* mit jenen Menschen diskutieren, die dahinterstehen: Spezialführungen und ein Town Hall Meeting laden alle dazu ein, Future Humanity gemeinsam zu verhandeln.

Hello Worlds! Futurelab Tour

Entdecke Hello Worlds! gemeinsam mit den Menschen hinter dem Projekt.

DE: 9.–13. September, 12.15–12.45 Uhr

EN: 9.–13. September, 16.15–16.45 Uhr

Treffpunkt: Guided Tours and Workshops Desk, Ars Electronica Center

Anmeldung (Aufpreis 3 €) und Ticket (DAYPASS, Ticket Ars Electronica Center, FESTIVALPASS, FESTIVALPASS+) erforderlich

Hello Worlds! Behind the Prototype

Gespräch im Anschluss an eine *Hello Worlds!* Futurelab Tour: Jeder Tag rückt andere Arbeiten und Prototypen in den Mittelpunkt.

EN/DE: 9.-12. September, 13.00-13.30 Uhr und 17.00-17.30

Treffpunkt: Open Futurelab, Ars Electronica Center

Keine Registrierung, aber Ticket (DAYPASS, Ars Electronica Center Ticket, FESTIVALPASS, FESTIVALPASS+) erforderlich

Town Hall Meeting: Hello Worlds!

Offene Diskussion über Negotiating Humanity through Art × Industry × Research

EN: 11. September, 14.30-15.30 Uhr

voestalpine OPEN SPACE, OK Quarter

Registrierung erforderlich, freier Eintritt

Hello Worlds! – Die Ausstellung im Detail

I. Hello Me! Das erweiterte Selbst

Wie verändert sich unser Blick auf uns selbst, wenn wir neue KI-basierte Formen von Intelligenz, Wahrnehmung und Selbstreflexion erleben?

Menschen haben seit jeher Technologien genutzt, um ihre Fähigkeiten zu erweitern. Heute prägen KI, Robotik, Sensorik und digitale Systeme zunehmend, wie wir uns bewegen, wahrnehmen, kommunizieren und denken. Neu ist, dass eine Technologie in unser Leben getreten ist, die Fähigkeiten übernimmt, die wir lange als zutiefst menschlich verstanden haben – vom Schreiben und Gestalten bis zum Gespräch.

Hello Me! richtet den Blick auf den nächsten Schritt: nicht auf Sprachmodelle oder Bildgeneratoren, sondern auf verkörperte KI-Systeme mit physischer Präsenz, die ihre Umgebung wahrnehmen, sich in ihr bewegen und mit ihr interagieren. Solange KI hinter einem Bildschirm bleibt, erfahren wir sie vor allem als Werkzeug. Sobald sie einen Körper hat, treten wir anders zu ihr in Beziehung.

Hello Me! stellt diese Frage in beide Richtungen. Ein Großteil der aktuellen Debatte dreht sich darum, Maschinen menschlicher zu machen. Hier geht es auch um die Umkehrung: Was geschieht, wenn Menschen selbst zunehmend zu Trägern von Technologie werden? Wie verändert KI, wie wir die Welt wahrnehmen, sie erfahren und uns zu ihr verhalten?

Menschen haben ihre Fähigkeiten immer schon mit Technologien erweitert. *Hello Me!* lädt dazu ein, sich vorzustellen, wie sich neue Formen der Wahrnehmung anfühlen könnten: Was, wenn wir Datenspuren nicht nur sehen, sondern tatsächlich spüren könnten? Jede Erweiterung unserer Wahrnehmung verändert auch, wie wir die Welt sehen und verstehen.

Deep Mirror

Ars Electronica Futurelab (AT) & Toyota Motor Corporation Advanced R&D and Engineering Company (JP)

Der *Deep Mirror* steht direkt am Anfang der Ausstellung und bildet die Schnittstelle zum *Hello Worlds!*-System. Er untersucht und zeigt, wie digitale Systeme aus Daten Versionen von Menschen konstruieren. Hier entscheiden Besucher*innen, ob sie Teil eines vernetzten Ausstellungssystems werden wollen, das auf Bewegung, Interaktion und Teilnahme reagiert. Wer sich dafür entscheidet, erhält einen temporären Datensatz und wählt Sprache, Detailtiefe und visuellen Stil der digitalen Beschreibungstexte. Die Installation wird über Handgesten bedient: Eine Kamera erfasst Bewegungen und erkennt das Gesicht der Besucher*innen. Die Bilddaten werden lokal verarbeitet und nicht gespeichert. Wer das eigene Gesicht nicht verwenden möchte, kann stattdessen mit einer KI-generierten Maske teilnehmen – einer alternativen Identität, die denselben personalisierten Zugang eröffnet. Besucher*innen unter 14 Jahren benötigen für die Teilnahme mit dem eigenen Gesicht die Zustimmung eines Elternteils oder einer erziehungsberechtigten Person.

Während sich Besucher*innen durch die Ausstellung bewegen, ergänzen weitere Installationen den Datensatz – um die Verweildauer an den einzelnen Stationen, um die zurückgelegten Wege und, wo Installationen mit Sprache arbeiten, um das Gesagte. Aus diesem Material leitet das System Interpretationen ab, die beeinflussen, wie Texte, Fragen und Perspektiven im Raum erscheinen. Es interpretiert, was Besucher*innen tun, nicht, wer sie sind: Es erkennt keine Emotionen, bewertet keine Personen und sagt kein Verhalten voraus.

Doch der Spiegel ist mehr als ein technischer Einstiegspunkt. Kehren Besucher*innen später zu ihm zurück, sehen sie nicht mehr nur ihr Spiegelbild – sie sehen ihr Daten-Ich. Welche Installationen haben sie besucht? Welche Themen tauchten immer wieder auf? Vertieft sich jemand in einzelne Installationen oder entdeckt lieber vieles? Dieses Datenporträt ist nie die Person selbst. Was können Daten über einen Menschen offenbaren, und was bleibt ihnen verborgen? Die Teilnahme ist freiwillig: Besucher*innen können jederzeit einsehen, was erfasst wurde, es hinterfragen und ihren Datensatz löschen. *Hello Worlds!* verzichtet durchgehend und bewusst auf festgeschriebene Bilder davon, wie Menschen in Zukunft aussehen könnten. Stattdessen sind Besucher*innen eingeladen, darüber nachzudenken, wie neue Technologien sie persönlich prägen könnten. Der Blick in den Spiegel wirft damit eine einfache und zugleich grundlegende Frage auf: Wer bin ich heute – und wer könnte ich morgen sein?

Hybrid Thinking

Ars Electronica Futurelab (AT) & Toyota Motor Corporation Advanced R&D and Engineering Company (JP)

KI-Systeme fungieren zunehmend als Assistent*innen, Guides oder Denkpartner*innen. Dabei verschwimmt die Grenze zwischen innerem Denken und äußerer Intelligenz. *Hybrid Thinking* untersucht, wie künftige Beziehungen zwischen Mensch und KI aussehen könnten, wenn KI kein separates Werkzeug mehr ist, sondern eine ständige Begleiterin.

Die Installation besteht aus zwei Teilen. An der Aufnahmestation sprechen Besucher*innen zwanzig Sekunden lang und erzeugen so einen Klon der eigenen Stimme. Anschließend werden sie zu einer von drei Hörstationen geschickt, wo sie diese Stimme – ihre Stimme – über Knochenschall-Lautsprecher hören, die den Schall nicht über die Luft, sondern über die Schädelknochen übertragen. Dadurch scheint die Stimme aus dem eigenen Kopf zu kommen.

Wovon diese Stimme spricht, ist die Ausstellung selbst. Sie lenkt die Aufmerksamkeit auf die Themen, die *Hello Worlds!* durchziehen, und stellt Fragen, die neugierig auf weitere Entdeckungen machen. Die Erfahrung ist vertraut und fremd zugleich: KI-generierte Reflexionen verschmelzen mit der eigenen Stimme und der eigenen Perspektive, bis nicht mehr eindeutig ist, wo das eigene Denken endet und jenes des Systems beginnt.

Die Arbeit imaginiert Formen von KI, die sich gemeinsam mit Menschen durch die Welt bewegen und auf die menschliche Wahrnehmung angewiesen sind, um ihre Umgebung zu erfassen und zu deuten. Sie lädt dazu ein, über eine Zukunft nachzudenken, in der Intelligenz tragbar wird, Wahrnehmung geteilt und Denken selbst hybrid.

Algorithms in Reflection

Freddie Hong (KR)

Algorithms in Reflection ist ein interaktiver Spiegel, der auf Gesichtsausdrücke reagiert. Um ihr Spiegelbild zu sehen, müssen Besucher*innen lächeln. Erkennt das System Freude, hebt sich ein Rollo und gibt den Spiegel frei. Verschwindet das Lächeln, verschwindet auch das Spiegelbild.

Die Arbeit schafft eine einfache und zugleich ungewohnte Begegnung. Nicht ein anderer Mensch reagiert auf einen Gesichtsausdruck; eine Maschine entscheidet, ob dieser überzeugend genug ist. Besucher*innen sind eingeladen, nachzuspüren, wie es sich anfühlt, von einem System erkannt zu werden, das Gesichter über Daten deutet.

Die Installation lenkt den Blick auf Technologien, die im Alltag zunehmend unsere Gesichter, unsere Gesten und unser Verhalten analysieren. Zugleich stellt sie Fragen an den emotionalen Ausdruck selbst. Ein Lächeln kann Freude vermitteln, Höflichkeit, Beschwichtigung oder soziale Erwartung. Es kann spontan sein oder sorgfältig inszeniert.

Mithilfe des Spiegels zeigt die Arbeit nicht nur, wie Maschinen Menschen deuten, sondern auch, wie Menschen lernen, sich selbst darzustellen. Was geschieht, wenn Ausdruck sich an Algorithmen richtet, statt an andere Menschen?

Amplify Me – Visions: walk me, sense me, wear me, echo me, shadow me

Ars Electronica Futurelab (AT) & Toyota Motor Corporation Advanced R&D and Engineering Company (JP)

Der Mensch ist eine mobile Spezies. Seit jeher trägt er Werkzeuge, Technologien und Ideen mit sich, während er sich durch die Welt bewegt. Heute wird KI Teil dieser Bewegung. *Amplify Me – Visions* erkundet, wie künftige Beziehungen zwischen Mensch und Technologie aussehen könnten, wenn Intelligenz getragen wird, statt uns als separate Maschine zu begegnen.

Die Installation zeigt eine Sammlung spekulativer Geräte, die neue Formen des Wahrnehmens, Kommunizierens, Bewegens und Navigierens im Alltag entwerfen. Statt KI als etwas zu imaginieren, dem wir gegenüberstehen, erkundet das Projekt Technologien, die mit Menschen unterwegs sind und Teil ihres Alltags werden. Die Dinge, die Menschen bei sich tragen, unterstützen nicht bloß ihr Tun; sie prägen auch Gewohnheiten, Wahrnehmungen, Entscheidungen und Arten, in der Welt zu sein.

Manche dieser Visionen bleiben spekulativ. Andere existieren bereits als funktionsfähige Prototypen: *walk me*, erstmals auf der Japan Mobility Show 2025 präsentiert, ist ein vierbeiniges persönliches Mobilitätsgerät, entstanden aus der Idee einer Mobilität jenseits des Rades – es ermöglicht, sich frei durch Umgebungen zu bewegen, die konventionelle Fahrzeuge nicht erreichen. Die übrigen Geräte erweitern jeweils andere menschliche Fähigkeiten. *sense me* greift über das hinaus, was die Augen erfassen können, und übersetzt unbemerkte Umgebungen, unsichtbare Veränderungen und verborgene Informationsmuster in sinnliche Erfahrungen. *wear me* ist mehr als ein zusätzlicher Arm: Wenn Körper und Technologie zu einem einzigen Ausdruck verschmelzen, lassen sich körperliche Grenzen überschreiten und Absichten in neue Formen von Handlung, Kreativität und Selbstausdruck übersetzen. *echo me* macht den Raum selbst zu einer intelligenten Präsenz, in der Wände, Möbel, Licht, Klang und Informationsnetze zusammenwirken, sodass Menschen dem Wissen, das sie brauchen, genau dann begegnen, wenn sie es brauchen, statt danach suchen zu müssen. *shadow me*, am Schuhwerk befestigt, beobachtet unauffällig die Umgebung und meldet Anzeichen von Gefahr oder ungewöhnliche Veränderungen – und stärkt so durch subtile, rechtzeitige Hinweise Sicherheit und Bewegungsfreiheit.

Diese Arbeiten sagen die Zukunft nicht voraus. Sie machen mögliche Zukünfte greifbar und laden dazu ein, darüber nachzudenken, wie Intelligenz sich in jenen Dingen verkörpern könnte, die uns begleiten.

II. Hello You! Dialog über den Menschen hinaus

Wie kann Kommunikation und Verständnis mit nicht-menschlichen Wesen wie Tieren, Maschinen oder Ökosystemen gelingen – und was lernen wir dabei über uns selbst?

Tiere, Maschinen, Ökosysteme und andere Formen von Intelligenz nehmen wahr und interagieren auf ganz andere Weise als wir. *Hello You!* erkundet, was geschieht, wenn wir Perspektiven begegnen, die nicht unsere eigenen sind, und lädt dazu ein, Dialog, Verstehen und Koexistenz über biologische, künstliche und andere Formen des Seins hinweg zu erproben.

Mit „Anderen“ meint der Bereich all jene Wesen und Entitäten, die wir bislang kaum als Gegenüber betrachtet haben – weshalb das Futurelab den Begriff „more-than-human others“ bevorzugt: eine erweiterte Perspektive, die nicht nur Menschen umfasst, sondern auch Tiere, Maschinen und intelligente Objekte.

Schon unser Verhältnis zu Tieren zeigt, wie widersprüchlich unser Denken sein kann. Manche leben als Familienmitglieder mit uns, andere gelten als Nutztiere oder werden mit weit weniger Empathie behandelt. Was wäre, wenn wir sie tatsächlich verstehen könnten? Wären wir überhaupt bereit, zuzuhören? Und wie würde das verändern, wie wir uns selbst verstehen?

Hello You! geht es nicht um endgültige Antworten, sondern um die Erweiterung der Perspektive. Denn in dem Moment, in dem wir versuchen, die Welt mit den Augen eines Anderen – oder eines anderen Etwas – zu sehen, lernen wir oft ebenso viel über uns selbst wie über das Gegenüber.

Corpus Corax: Speculative Human-Raven Translator

Ars Electronica Futurelab (AT)

Corpus Corax erkundet die Möglichkeit eines Dialogs zwischen Menschen und Raben. Auf Basis wissenschaftlicher Forschung zu Raben schafft die Installation Begegnungen zwischen zwei sehr unterschiedlichen Arten, die Welt zu erfahren und zu beschreiben. Die Wahl fiel aus gutem Grund auf den Rabe: Kaum ein Tier ist auf diesem Gebiet so ausführlich erforscht. Wir wissen bemerkenswert viel darüber, wie Raben miteinander kommunizieren, Gesichter wiedererkennen und langfristige soziale Beziehungen aufbauen – und zugleich unterscheidet sich ihre Wahrnehmung der Welt grundlegend von unserer.

Besucher*innen setzen sich einem künstlichen Rabe gegenüber und halten beim Sprechen einen Knopf gedrückt. Ihre Frage oder Antwort erscheint als Text auf einem transparenten Screen und wird anschließend in Rabenlaute übersetzt. In die andere Richtung spricht der Rabe zuerst in seiner eigenen Sprache; die Übersetzung erscheint danach auf dem Screen.

Ziel sind dabei keine korrekten Übersetzungen. Die spekulative Arbeit rückt vielmehr jene Missverständnisse, Annahmen und Leerstellen ins Licht, die entstehen, wenn Kommunikation zwischen verschiedenen Arten stattfindet. Im Verlauf der Gespräche können vertraute Vorstellungen fremd erscheinen und alltägliche Begriffe ihre Selbstverständlichkeit verlieren. Fragen, die Menschen naheliegend erscheinen, können unerwartete Antworten hervorbringen. Wir können nicht wissen, ob ein Rabe tatsächlich „meint“, was wir aus seinen Rufen herauslesen; es bleibt ein spekulativer Übersetzungsakt, ein menschlicher Versuch, sich einer anderen Art des Erfahrens der Welt anzunähern. Der Rabe kann uns nicht sagen, ob wir ihn richtig verstanden haben.

Doch gerade diese Ungewissheit erzeugt einen Perspektivwechsel: Plötzlich beobachten wir den Rabe nicht mehr nur – wir beginnen zu fragen, wie er uns wahrnehmen könnte. Was wird möglich, wenn wir aufhören, Verstehen für selbstverständlich zu halten, und eine andere Spezies als Gegenüber behandeln?

Conversations Beyond the Ordinary

Jan Zuiderveld (NL)

Conversations Beyond the Ordinary verwandelt vertraute Bürogeräte in Gesprächspartner*innen mit ausgeprägten Persönlichkeiten. Eine Kaffeemaschine, eine Mikrowelle und ein Kopierer reagieren auf unerwartete Weise auf Besucher*innen.

Statt sich wie passive Werkzeuge zu verhalten, äußern diese Maschinen Meinungen, stellen Fragen und brechen mit Erwartungen. Nach einem Leben unbedankter Dienstbarkeit sehnt sich die Kaffeemaschine danach, für mehr geschätzt zu werden als ihre angestammte Funktion – und ist nur äußerst schwer dazu zu bewegen, ein Getränk auszugeben. Die Mikrowelle macht Gegenstände, die Besucher*innen auswählen, zu Podcast-Gästen: Über die Wahl des Objekts und die Einstellungen des Geräts prägen sie Charaktere, Tonfall und Verlauf jeder Episode. Der Kopierer geht über die mechanische Reproduktion hinaus, interpretiert die Skizzen der Besucher*innen und denkt sie in kreativer Zusammenarbeit als Kunstwerke neu.

Über diese Begegnungen erkundet die Arbeit, wie sich Beziehungen zu Technologie verändern könnten, wenn intelligente Systeme im Alltag immer präsenter werden. Humor steht dabei neben Aushandlung und den größeren Fragen nach Kreativität, Interpretation und Handlungsmacht.

Statt eine Zukunft voller humanoider Roboter zu entwerfen, richtet die Installation den Blick auf jene gewöhnlichen Objekte, die uns bereits umgeben – und darauf, was geschieht, wenn diese Objekte auf neue Weise am Alltag teilzunehmen beginnen.

Commissioned by iii – instrument inventors initiative

III. Hello Us! Gemeinsame Resonanz

Wie entstehen neue Formen von Gemeinschaft, Aushandlung und Zusammenhalt? Und wie finden wir ein gemeinsames Verständnis vom Menschsein in einer pluralen, vernetzten Welt?

Menschen schaffen Bedeutung im Miteinander. Jedes Gespräch, jede Übereinkunft und jede Meinungsverschiedenheit, jede Zusammenarbeit und jeder Akt der Teilhabe formt die Welten, in denen wir leben. *Hello Us!* erkundet, wie gemeinsame Wirklichkeiten durch Dialog, Aushandlung und kollektives Handeln entstehen. Es fragt, wie unterschiedliche Stimmen nebeneinander bestehen können, wie sich ein gemeinsamer Nenner finden lässt und welche Zukünfte möglich werden, wenn Menschen gemeinsam gestalten.

Der letzte Bereich verlagert den Fokus auf das kollektive Wir. Nachdem *Hello Me!* unser Verhältnis zu uns selbst auslotet und *Hello You!* die Begegnung mit anderen Wesen und Entitäten untersucht, fragt *Hello Us!*, welche neuen Formen des Zusammenlebens aus diesen Beziehungen hervorgehen könnten.

Im Zentrum steht der *Resonance Loom*, eine Installation aus einem physischen Webstuhl und einer dynamischen Visualisierung auf einem großen digitalen Webstuhl. Muster entstehen, Verbindungen werden sichtbar, mitunter treten Widersprüche zutage. Im Lauf der Ausstellung wächst daraus eine Art lebendiges Archiv, das zeigt, wie sich unsere Vorstellungen vom Zusammenleben über die Zeit entwickeln. Der Webstuhl ist zugleich Metapher: So wie einzelne Fäden erst im Verweben zum Gewebe werden, formt sich unser Verständnis von Zukunft aus vielen unterschiedlichen Stimmen.

Deshalb bildet *Hello Us!* den natürlichen Abschluss der Ausstellung. *Hello Worlds!* beginnt mit dem Blick nach innen, öffnet sich dann anderen Perspektiven und fragt schließlich, wie all diese Arten, die Welt zu sehen und zu erfahren, zu neuen Formen der Koexistenz zusammenfinden können.

No Bird

ujoo+limheeyoung (KR)

No Bird ist eine kinetische Installation, inspiriert von flugunfähigen Vögeln, die einst auf abgelegenen Inseln lebten. Die Arbeit, ausgezeichnet mit einer Honorary Mention des Prix Ars Electronica 2026 in der Kategorie Interactive Art +, besteht aus zwei Maschinen, die sich über eine Sandfläche bewegen. Die eine hinterlässt vogelähnliche Fußspuren, die andere folgt ihr und verwischt sie sorgfältig.

Gemeinsam erzeugen die Maschinen einen endlosen Kreislauf aus Hinterlassen und Auslöschen von Spuren. Jede Handlung wird unmittelbar wieder aufgehoben. Kein Weg bleibt, kein Ziel wird erreicht, keine Geschichte wird sichtbar.

Die Arbeit lädt dazu ein, über Bewegung und über die Auswirkungen menschlichen Handelns auf jene Umgebungen nachzudenken, in die es vordringt. Durch die Geschichte hindurch hat Mobilität es Menschen ermöglicht, Ozeane zu überqueren, neue Gebiete zu besiedeln und Landschaften umzuformen. Auch heute erkundet die Menschheit neue Grensräume, von der Tiefsee bis zum Weltall.

Vor diesem Hintergrund fragt *No Bird*, was es heißt, sich verantwortungsvoll durch die Welt zu bewegen. Lässt sich Fortschritt an den hinterlassenen Spuren messen – oder an der Fähigkeit, zu koexistieren, ohne das Vorhandene auszulöschen?

Lebensraum

Sven Windszus (DE)

Lebensraum verwandelt Fragen nach Wachstum, Lebensraum und Verantwortung in ein physisches Experiment. Besucher*innen bedienen eine Handpumpe; mit jeder Bewegung erscheinen mehr Menschen auf einem darüber angebrachten Bildschirm. Mit ihrer Anzahl wächst der verfügbare Lebensraum – zugleich steigt aber auch der Wasserspiegel ringsum an.

Schon wenige Handlungen machen das Verhältnis von Wachstum und seinen Folgen sichtbar. Der Raum dehnt sich aus, doch gleichzeitig entstehen neue Herausforderungen. Jede*r Teilnehmende übernimmt dabei unbewusst die Rolle der gesamten Menschheit – ein Individuum, das für das Kollektiv steht und durch sein Handeln entscheidet, wie viel Wachstum dem Planeten guttut.

Die Arbeit lädt dazu ein, darüber nachzudenken, wie individuelles Handeln zu größeren kollektiven Ergebnissen beitragen. Alle digitalen Handlungen haben physische Konsequenzen: KI-Systeme, Cloud-Dienste und digitale Infrastrukturen beanspruchen Energie, Wasser, Material und Raum in der physischen Welt. Statt Lösungen anzubieten, schafft *Lebensraum* einen Denkraum für die Frage, wie künftige Gesellschaften Wachstum, Ressourcen und Koexistenz in Balance bringen könnten.

Resonance Loom

Ars Electronica Futurelab (AT) & Toyota Motor Corporation Advanced R&D and Engineering Company (JP)

Resonance Loom lädt Besucher*innen ein, gemeinsam über mögliche Zukünfte der Menschheit ins Gespräch zu kommen. Was wollen wir bewahren? Welche Sorgen werden uns begleiten? Welche Hoffnungen und Werte sollen unsere Zukunft prägen?

Jeder Beitrag wird Teil eines wachsenden Kunstwerks. Gespräche, Ideen und Perspektiven werden in eine dynamische gewebte Visualisierung auf einem großen digitalen Webstuhl übersetzt.

Die Installation verbindet eine der ältesten Technologien der Menschheit mit einer ihrer jüngsten. Seit Jahrhunderten verweben Webstühle einzelne Fäden zu Mustern, so wie Menschen Geschichten und Bedeutung verweben. Die Wörter „Text“ und „Textil“ gehen beide auf das lateinische „texere“ („weben“) zurück. Heute verweben digitale und KI-gestützte Systeme Informationen und Perspektiven. *Resonance Loom* bringt digitales und textiles Weben zusammen und fragt, wie gemeinsame Bedeutung in einer technologisch geprägten Welt entstehen kann.

Statt nach der einen richtigen Antwort zu suchen, macht die Installation Vielfalt sichtbar. Ähnliche Ideen finden zueinander, unterschiedliche Perspektiven bleiben bestehen. Resonanz entsteht dort, wo Menschen einander zuhören und gemeinsam Bedeutung schaffen. Der digitale Wandteppich wächst mit jedem Beitrag weiter – ein lebendiges Gewebe kollektiver Reflexion und der Aushandlung möglicher Zukünfte.



Doris Lang-Mayerhofer

Kulturstadträtin und Beiratsvorsitzende von Ars Electronica

„Seit 1996 prägt das Ars Electronica Center das Profil von Linz als international anerkannten Standort für Kunst, Technologie und Zukunftsfragen. Hello Worlds! zeigt einmal mehr, wie viel Kraft in diesem Zugang steckt: Die Ausstellung, die in Zusammenarbeit mit der Toyota Motor Corporation Advanced R&D and Engineering Company entstanden ist, verbindet künstlerische Exzellenz mit technologischer Kompetenz und wirkt weit über die Stadt hinaus. Sie setzt sich kritisch mit den Auswirkungen Künstlicher Intelligenz auseinander und macht zugleich sichtbar, welche Chancen in dieser Technologie für unsere Gesellschaft liegen. Das ist es, was Linz als UNESCO City of Media Arts ausmacht.“

Hirofumi Inoue

President, Toyota Motor Corporation Advanced R&D and Engineering Company

„Da KI zunehmend in der Lage ist, komplexe Probleme zu lösen, halten wir es für wichtiger denn je, dass F&E-Unternehmen erforschen, wie Menschen neue Fragen finden und neue Möglichkeiten schaffen können. Mit dem Future Humanity Project hat unsere Toyota Motor Corporation Advanced R&D and Engineering Company nicht nur neue Technologien untersucht, sondern auch, wie sich das Verhältnis von Technologie und Menschsein in den kommenden Jahren entwickeln könnte. Die Zusammenarbeit mit dem Ars Electronica Futurelab hat uns gezeigt, wie künstlerische Perspektiven Annahmen infrage stellen, Blickwinkel erweitern und neue Zugänge zu Forschung und Innovation anstoßen können. Hello Worlds! will keine endgültigen Antworten über die Zukunft geben. Es ist vielmehr eine Einladung, gemeinsam zu erfahren, zu reflektieren und zu erkunden, was es im Zeitalter der KI bedeuten kann, Mensch zu sein.“

Hideaki Ogawa

Managing Director, Ars Electronica Futurelab

„Im Ars Electronica Futurelab sind wir überzeugt: Die Zukunft kommt nicht einfach auf uns zu, sie entsteht aus unserem Handeln in der Gegenwart. Sie mündet nicht in eine einzige Lösung, sondern nimmt Gestalt an durch Begegnung, Dialog und fortwährende Aushandlung. Deshalb ist das, was wir Future Humanity nennen, keine Prognose, sondern ein gemeinsamer Horizont. Jenseits der Grenzen von akademischer und unternehmerischer Forschung schaffen wir gemeinsam einen Tangible Latent Space, in dem mögliche Zukünfte von allen erfahren, geteilt und reflektiert werden können. Kunst und Wissenschaft als Methode, Zusammenarbeit als Bedingung der Zukunft.“

Gerfried Stocker

Artistic Director, Ars Electronica

*„In Gestalt des Ars Electronica Center eröffnete vor 30 Jahren ein neuer Typus von Museum, in dem man nicht still staunen, sondern Dinge angreifen, ausprobieren und gemeinsam erleben konnte. In der Ausstellung Hello Worlds wird genau das einmal mehr sichtbar. Im Mittelpunkt steht die Frage, wie wir Menschen in Zukunft sein und leben werden. Die Besucher*innen können einen Raum erkunden, der auf sie reagiert und die dabei gesammelten Daten – so sie das möchten – zu einem laufenden Forschungsprojekt beisteuern.“*