



ARS ELECTRONICA 2026

Festival for Art, Technology & Society

FESTIVAL WALK

Negotiating the Real

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

Presserundgang am 9.9.2026 mit

Doris Lang-Mayerhofer, Kulturstadträtin und Beiratsvorsitzende von Ars Electronica
Alfred Weidinger, Wissenschaftliche Geschäftsführung OÖ Landes-Kultur GmbH
Christl Baur, Head of Ars Electronica Festival & Program Director
Elisabeth Falkensteiner, Co-Kuratorin FESTIVAL WALK
Gerfried Stocker, Artistic Director Ars Electronica

NEGOTIATING HUMANITY

Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft

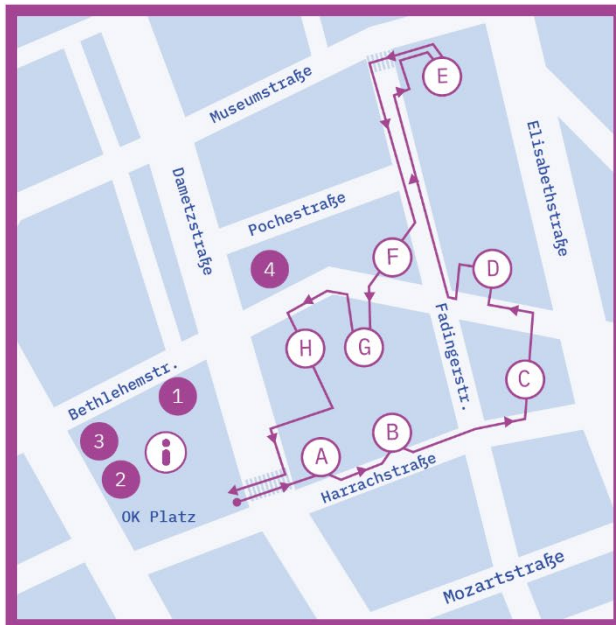
9. bis 13. September

Linz, Austria

Schon immer haben ökologische, technologische und politische Umbrüche unser Welt- und Menschenbild herausgefordert. Kein Wunder also, dass die sich verschärfende Klimakrise, das Auftauchen von Chatbots, KI-Agenten und humanoiden Robotern und die aktuellen geopolitischen Schockwellen die nächste anthropologische Krise anstoßen. Die Frage, was es bedeutet, Mensch zu sein bzw. wie und von wem dieses Menschsein zu verhandeln ist, scheint dringlicher denn je. „NEGOTIATING HUMANITY“ lautet deshalb das Motto der Ars Electronica 2026, die von 9. bis 13. September wieder in Linz, Österreich stattfindet. Angeboten wird ein umfassendes Programm an Ausstellungen, Performances, Screenings, Symposien, Talks, Workshops und Town Hall Meetings. Mit dem OK QUARTER, dem DANUBE TRIANGLE und dem MED CAMPUS werden drei Hubs in der Linzer Innenstadt sowie eine Reihe weiterer Veranstaltungsorte bespielt.

Im OK QUARTER: Ein FESTIVAL WALK durch acht Locations

Das OK QUARTER und hier der OK-Platz bilden das Zentrum der diesjährigen Ars Electronica. Hier befindet sich der Infopoint, an dem Tickets gekauft und Führungen gebucht sowie die diesjährigen Kataloge und T-Shirts gekauft werden können. Auch kostenlose Maps und Tagesprogramme sind hier erhältlich.



OK PLATZ

- A PRIESTERSEMINAR
- B PRIESTERSEMINARKIRCHE
- C ELISABETHINENGARTEN
- D ELISABETHINEN
- E FRANCISCO CAROLINUM
- F BRG FADINGERSTRASSE
- G C. BECHSTEIN CENTRUM LINZ
- H KATHOLISCHE PRIVAT-UNIVERSITÄT LINZ

OK PLATZ

- 1 OK LINZ & MOVIEMENTO
- 2 URSULINENHOF LINZ
- 3 URSULINENKIRCHE
- 4 NORDICO STADTMUSEUM LINZ

INFODESK
Kauf dein Ticket
Tausche dein Online-
ticket gegen Badge

Auf dem OK-Platz startet und endet der FESTIVAL WALK, das neue Format des diesjährigen Festivals. Im Rahmen dieses Spazierganges erkunden die Besucher*innen – individuell oder geführt – künstlerische Positionen zum diesjährigen Festivalthema, die an acht Schauplätzen in unmittelbarer Nachbarschaft des OK Platz präsentiert werden. Besucht werden das Priesterseminar, die Priesterseminarkirche, der Elisabethinengarten, die Elisabethinen, das Francisco Carolinum, das BRG Fadingerstraße, das C. Bechstein Centrum Linz und die Katholische Privat-Universität Linz. Ausgenommen das Francisco Carolinum ist keiner dieser Orte ein Raum der Kunst, alle aber spiegeln mit ihrer Geschichte und Mission unterschiedliche Welt- und Menschenbilder und ihre Ausverhandlung wider.

Negotiating the Real – The Desire to Believe

Das Thema des FESTIVAL WALK lautet *Negotiating the Real – The Desire to Believe*. Im Mittelpunkt steht die Frage, wie Wahrheit, Menschlichkeit und Gemeinschaft geregelt, wie sie vorgestellt, simuliert und erfahren werden. Es geht um politische und institutionelle Macht, kollektive Narrative und kulturelle Erzählungen, um algorithmische Systeme und maschinelle Simulation und um sinnliche Erfahrung. Beleuchtet werden universelle Werte wie Würde, Freiheit und Gleichheit, genau wie imperiale Machtansprüche, rassistische Weltbilder und eine koloniale Praxis, die zwischen zivilisiert und unzivilisiert, zwischen Mensch und Nicht-Mensch unterscheidet. Im Verlauf des FESTIVAL WALK begegnen wir der Wirklichkeit nicht

Pressekontakt

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

als etwas Konstantem, sondern Relationalem: einem Gewebe aus Ordnungen, Erzählungen und Erfahrungen, das immer wieder neue Form annimmt. *Negotiating the Real – The Desire to Believe* fragt danach, welche Fäden dieses Gewebe zusammenhalten, welche stärker und schwächer, welche sichtbar sind und welche unsichtbar bleiben und welche neu geknüpft werden können. Kuratiert wurde die Ausstellung von Christl Baur und Elisabeth Falkensteiner.

Führungen in der Festivalwoche

9.-13. September 2026 | OK Platz, WE GUIDE YOU Meeting Point

Als einer der drei Hauptschauplätze des diesjährigen Festivals bietet das OK QUARTER tiefgehende thematische Einblicke, interaktive Projekte sowie die Möglichkeit, die Stadt (neu) zu erkunden. Hier starten die Führungen durch die Ausstellung *FESTIVAL WALK: Negotiating the Real*.

Tägliche Spotlight Tours (EN/DE & eine Tour in AT Gebärdensprache): Geführte Touren durch die Ausstellung in deutscher oder englischer Sprache zu den Highlights.

Tägliche Intro Sessions FESTIVAL WALK: Die Intro Sessions sind rund 10-minütige Einführungen unserer Kunstvermittler*innen in ausgewählte Projekte der Ausstellung und finden im Priesterseminar statt.

Expert Tour (EN/DE): Freitag, 11. September 15:00–16:30 Uhr (EN) und Sonntag, 13. September 11:00–12:30 Uhr (DE) gibt Christl Baur (AT/DE), Leiterin des Ars Electronica Festivals und Programmdirektorin, Einblick in die kuratorische Arbeit und den Auswahlprozess der Ausstellung.

Expert Tour (EN/DE): Donnerstag, 10. September 15:30–17:00 Uhr (EN) und Samstag, 12. September von 11:30–13:00 Uhr (DE) gibt Elisabeth Falkensteiner (IT), Co-Kuratorin des FESTIVAL WALK, Einblick in die kuratorische Arbeit und den Auswahlprozess der Ausstellung.

Layers of Time: City Tour meets Media Arts (EN/DE): Freitag, 11. September 17:30–19:00 Uhr (EN), Samstag, 12. September, 15:30–17:00 Uhr (EN), Samstag, 12. September 10:00–11:30 Uhr (DE) begleitet Sie Wolfram Starczewski, Stadtführer in Linz, gemeinsam mit den Tour Guides des Ars Electronica Festivals in einem Dialog zwischen den Festivalorten, ihrer (historischen) Bedeutung und den dort präsentierten Kunstwerken.

Little Explorers: Kids' Tour (DE): Samstag, 12. September 10:30–12:00 Uhr und Sonntag, 13. September von 10:30–12:00 Uhr laden wir Kinder im Alter von vier bis zehn Jahren und ihre Begleitpersonen ein, das diesjährige Festivalthema aus überraschenden Blickwinkeln zu erkunden.

FESTIVAL WALK

Priesterseminar

Canvas, Sara Azadkhani (IR)

Priesterseminarkirche

Qwen Stefani Against Techfascism,
!Mediengruppe Bitnik (DE/CH/HR)

Radical Climate Action Bird, Dennis
Siering (DE)

ZUSAMMEN ODER GETRENNT?,
God's Entertainment

Elisabethinengarten

Common Fields, MIM collective
(Maximilian Gallo (DE), Ivonne Gra-
cia Murillo (ES), Martin Reinhart
(AT))

Sound Bananas, ligeti zentrum (DE)

Elisabethinen

Archive of a Past Future, Julian
Pixel Schmiederer (AT)

Komorebi, Matteo Holyoke Maran-
goni (NL), Dieter Vandoren (BE)

Chorusing Symbionts, Matteo Ho-
lyoke Marangoni (NL)

Feeling Virtual: An Archive of Touch,
Iz Paehr (DE)

Global Level of Confidence, Anti-
metric Institute (CA)

Marmelade, Paolo Almario (CO/CA)

Smart Skin Farm, Boram Soh (KR)

The Fragiles, Barbara Kapusta (AT)

Noise of War, Heike Kaltenbrunner
(AT)

Francisco Carolinum

*Counter-Cartographies of Re-
sistance*, Voluspa Jarpa (CL)

Echoes of the Abyss, Robertina Šeb-
janič (SI)

Entre barro y fragmentos, Lorena
Solís Bravo (PE)

Open World, Roman Khimei and
Yarema Malashchuk (UA)

Operation Sunken Sea, Heba Y.
Amin (EG)

Who is jumping, Jack?, Nathalie
Kronberger (AT)

BRG Fadingerstraße

BADDANCEWITHTHEBADWEEDS,
Rocio Berenguer (ES/FR)

GUSEN CONVOLUTE, Peter An-
drosch (AT), Gusen Convolute
Working Group (AT)

Sola Tarantula, Jelle Korevaar (NL)

The Rhinoceros in the Room, Itamar
Gov (DE)

C. Bechstein Centrum Linz

*12.5 square meters—space for a
car, or...*, Klasse 1b, Mittelschule
Kettenbrücke (AT), Elisabeth Ber-
ger (AT), Alexander Janus (AT)

*Minimal Music Highlights by Maki
Namekawa*, Maki Namekawa (JP)

Where is everybody?, Cosmin Haiaș
(RO)

Katholische Privat-Universität Linz

[OP]erator, Daniel Coppen (GB),
Saki Maruyama (JP)

Fine-Tuning Human Sense 2.1,
Hoonida Kim (KR)

Hard Times – Soft Sounds, Moritz
Simon Geist (DE)

Spot On, Stefan Szeider (AT)

Wicked Mirror, Andreas Refsgaard
(DK), Sofie Burgos-Thorsen (DK)

Future Screenshots, Mushon Zer-
Aviv (IL/CH), A Land For All—Two
States One Homeland (IL/PS)

Found in Translation, Dunia Sahir
(SI/IT)

Metally Meadows, Daniel Hans Wal-
ter (AT)

Qwen Stefani Against Techfascism

!Mediengruppe Bitnik (DE/CH/HR)

Die Mehrkanal-Videoinstallation *Qwen Stefani Against Techfascism* thematisiert techno-autoritäre Tendenzen und offeriert ein zeitgenössisches Handbuch des Widerstands. Im Zentrum steht die virtuelle Figur Qwen Stefani, eine technologieaffine Influencerin, die sich gegen den zunehmenden Einfluss algorithmischer Entscheidungen auf gesellschaftliche Prozesse stellt. Inspiriert ist das Projekt von Gwen Stefani, einer einst feministischen Popikone, die sich später zur katholischen Influencerin wandelte sowie dem „Simple Sabotage Field Manual“ mit dem das US-amerikanische Office of Strategic Services während des Zweiten Weltkriegs einfache, aber effektive Verhaltensempfehlungen gab, um innerbetriebliche Abläufe in von den Nazis beherrschten Gebieten zu verlangsamen. Die Arbeit verbindet christliche Bildtraditionen mit Mechanismen sozialer Medien und legt so Parallelen zwischen spirituellen und digitalen Formen der Einflussnahme offen. *Qwen Stefani Against Techfascism* fragt nach subversiven Formen des Widerstands, die bestehende Machtverhältnisse irritieren und neue Handlungsspielräume eröffnen.

<https://www.bitnik.org/q>

Presented with the kind support of the Swiss Arts Council Pro Helvetia.

Noise of War

Heike Kaltenbrunner (AT)

Heike Waldner-Kaltenbrunners *Noise of War* macht hörbar, wie sich politische Geschichte in Materialien und Klänge einschreibt. Die Installation besteht aus Orgelpfeifen aus Zinkblech, die während der Weltkriege jene aus Blei und Zinn ersetzen, die eingeschmolzen und zu Munition verarbeitet wurden. Die Klangqualität dieser Zinkblechpfeifen ist metallisch und rau. Durch gezielte Veränderungen an der Intonation und Steuerung der Luftzufuhr lässt Heike Waldner-Kaltenbrunner in genau dem Moment, in dem die Pfeife bereits Luft bekommt, aber noch nicht zu schwingen beginnt, ein Rauschen entstehen – den Noise of War. Nähert man sich der Installation, verändern elektromagnetische Felder den Luftstrom und aus dem Rauschen werden leise Obertöne. Nähern sich mehrere Personen gleichzeitig, entstehen klangliche Überlagerungen.

<https://kaltenbrunner.klingt.org/noise-of-war>

Concept, Project Development: Heike Kaltenbrunner
| Mechanical Engineering, Electronics, Wind Control,
Programming: Mathias Lenz | Electronics, 3D-Printing,
Performance: Boris Shershenkov | PD: Oliver Stotz
| Restoration of the organ pipes, Consultancy:
Walter Vonbank | Programming, Electronics: Frank Dietrich
| Electronics: Sukandar Kartadinata | 3D Druck: Michael Luther
| Software: Markus Zepp |

With gratitude to family, friends and everyone who contributed through support, care, advice and countless generous efforts. | Financial support for Noise of War: Linz Kultur, Land OÖ | Financial support for the proximity organ: BMWKMS Austria, SKE-Fonds, Wien Kultur, Otto-Mauer Fonds, Musikfonds | HOTEL Pupik, Residency | Stadtwerkstatt Linz, Video Location

Selected work of the 2026 Gwangyang-Linz Media Arts Exchange Grant. This project is presented with the support of the City of Gwangyang, the City of Linz and the Ars Electronica Festival as a recipient of the 2026 Gwangyang-Linz Media Arts Exchange Grant.

Marmelade

Paolo Almario (CO/CA)

Paolo Almarios Installation *Marmelade* ist eine ebenso persönliche wie politische Installation über Macht, Korruption und Erinnerung. Der Titel verweist auf den in Kolumbien gebräuchlichen Begriff *mermelada*, der als Metapher für die klientelistische Verteilung politischer Macht verwendet wird. Im Zentrum stehen Porträts von Personen aus dem kolumbianischen Justiz- und Staatsapparat. Zusammengesetzt sind die Bilder aus rund 4.800 Marmeladenetiketten, die von Hand zugeschnitten, auf Plexiglas befestigt und in präzise gefertigte Aussparungen eingesetzt werden. Ergebnis sind Fotomosaike, die aus einiger Entfernung als Porträts erscheinen, sich aus der Nähe aber in Tausende einzelne Etiketten auflösen.

Ebenfalls Teil der Installation sind sieben robotische Maschinen, die die Mosaike nach und nach auseinandernehmen. Wie Brotkrümel und Marmeladereste fallen Fragmente auf einen Tisch und den Boden, wo sich das Publikum an echten Marmeladenbroten laben kann. All das wird zum Sinnbild der Umverteilung: Was zuvor politische Macht symbolisierte, geht durch den Akt des Essens symbolisch in den Besitz der Öffentlichkeit über.

Ausgangspunkt der Arbeit ist die jahrzehntelange politische Verfolgung von Paolo Almarios Familie. Alle porträtierten Personen stehen mit dem gegen seinen Vater geführten Verfahren in Zusammenhang. *Marmelade* verbindet diesen persönlichen Hintergrund mit der grundlegenden Auseinandersetzung mit den Grenzen staatlicher Institutionen.

<https://www.paoloalmario.com>

Production: Paolo Almario | Coproduction: Ub-chihica (Saguenay, QC, CA), Stereolux (Nantes, FR), Chroniques (Marseille, FR)

With the support of: Conseil des arts et des lettres du Québec and the Canada Council for the Arts.

This project is awarded in the context of State of the ART(ist), a collaboration between the Austrian Ministry for European and International Affairs and Ars Electronica.

Komorebi

Matteo Holyoke Marangoni (NL), Dieter Vandoren (BE)

Komorebi ist ein Schwarm künstlicher Wesen, der auf seine unmittelbare Umgebung – Veränderungen des Lichts, Klänge anderer Wesen und atmosphärische Bedingungen – reagiert. Dabei entstehen musikalische Parameter, die der Schwarm in eine sich kontinuierlich verändernde räumliche Komposition übersetzt. Indem sich Besucher*innen durch den Raum bewegen, können sie die Klänge und die Form des Schwarms beeinflussen. *Komorebi* wirft eine andere Perspektive auf Koexistenz unterschiedlicher Spezies, in der Technologie nicht außerhalb der Natur steht, sondern Teil eines komplexen lebendigen Zusammenhangs wird.

<https://matteomarangoni.com/Komorebi-page>

Komorebi is developed with the assistance of Daan Johan (PCB design), Riccardo Marogna (DSP programming), Caspar Krijgsman (OTA programming), Mihalīs Shammās and Nicolò Merendino (body design), Rafaelē Andrade (3D printing prototypes), Luuk Meints and Ionela Pop (horn casting), Willem Werkplaats (CNC milling), Francesco Di Maggio,

Tingyi Jiang, Maria Oosterveen and Siavash Jafari (assembly). | *Komorebi* was commissioned by Into the Great Wide Open and produced in partnership with Crossing Parallels (TU Delft) and Highlight Delft and with the financial support of the Creative Industries Fund NL and Stichting Stokroos.

Archive of a Past Future

Julian Pixel Schmiederer (AT)

“Dear friend of the future, [...] when you open [this letter], unless I am very wrong, letter writing will be as outmoded as speech”, schrieb der australische Journalist Max Lamshed 1959 in einem Brief an das frühe 21. Jahrhundert. Er war einer von 19 australischen Journalisten, Wissenschaftlern, Pfarrern und Autoren, die im Rahmen des ABC-Projekts *Letters to the Unborn* Ende der 1950er-Jahre Briefe an zukünftige Generationen schrieben. Neben dem Verschwinden von Sprache spekulierten sie über weitere, teils absurde Entwicklungen von denen kaum eine tatsächlich eintraf.

In *Archive of a Past Future* treffen vergangene Zukunftsentwürfe auf die Gegenwart. Besucher*innen erhalten mit Lautsprechern ausgestattete Regenschirme, die jeweils einen Brief – eine Zukunftsvision – wiedergeben und sie in eine Zukunft eintauchen lassen, die längst vergangen ist. Treffen mehrere Regenschirme aufeinander, entsteht ein mobiles Archiv skurriler Beschreibungen einer Zukunft, die heute unsere Gegenwart ist.

Transkripte der Briefe sind auf der Festival-Website zu finden.

Sound Design: Julian Pixel Schmiederer | *Letters to the Unborn* (1959), was a project by the Australian Broadcasting Corporation (ABC). | Archival audio

from *Letters to the Unborn* (1959), courtesy of the Australian Broadcasting Corporation (ABC). © Australian Broadcasting Corporation.

Counter-Cartographies of Resistance

Voluspa Jarpa (CL)

Counter-Cartographies of Resistance ist eine Installation, die aus meterlangen Stoffbahnen besteht, die von der Decke hängen. Kartographie wird hier nicht als ein Instrument der Kontrolle begriffen, sondern als eine Strategie, um Wissenssysteme des südamerikanischen Andenraums sowie jener Regionen Lateinamerikas, deren Bevölkerung und Kulturen stark durch die Vermischung von europäischen Kolonist*innen und indigener Urbevölkerung geprägt sind, sichtbar zu machen. „Territorium“ hat dabei nichts mit Machteinfluss, Besitz oder Grenzen zu tun, sondern ist ein vernetztes, lebendiges Gefüge, das keine Trennung von Mensch und Natur kennt. Mit ihren *Counter-Cartographies of Resistance* macht sich Voluspa Jarpa für die Anerkennung und Wertschätzung unterschiedlicher Wissensparadigmen und nicht-eurozentrierter Ordnungssysteme stark. Darüber hinaus fordert sie eine Auseinandersetzung mit historischen Gewaltverhältnissen.

<https://www.voluspajarpa.com/artwork/contracartografias-de-la-resistencia-innovacion-y-memoria-ancestral/>

Millaray Melinao, Mapuche machi from the Rulo Community (Nueva Imperial, Araucanía Region, Chile) | Technical Drawings, Installation Solutions and General Production: Edmundo Browne, architect, project director (Madrid) | Audiovisual Design and Technical Direction of the video mapping: Luis Barrera, Pixelmaker Inc. (Miami) | Video Recording and Editing of Millaray Melinao: Violeta Molyneux | Sound Design for the video mapping: Valentina Pardo (Príncipe Mapuche) | Assistants: Sofía Ortega / Kim Reidenbach / Javiera Curipan / Belén Osses |

The participation is the result of a collaboration between Ars Electronica and the Ministerio de Relaciones Exteriores | Gobierno de Chile.

This work was produced with the support of the Office of Arts and Culture, Office of the Vice President for Research, at the Pontifical Catholic University of Chile. It is one of the winners of the S+T+ARTS Buen-TEK Grand Prizes. | The presentation of *Counter-Cartographies of Resistance: Innovation and Ancestral Memory* at the Ars Electronica Festival 2026 has been organized in collaboration with IMPAKT [Centre for Media Culture] in Utrecht, the Netherlands. |

The Rhinoceros in the Room

Itamar Gov (DE)

The Rhinoceros in the Room ist eine monumentale Installation, die Geschichte, Mythos, Religion und die Frage nach unserer aller politischen Verantwortung zusammenführt. Itamar Govs (DE) riesiges, handgenähtes weißes Nashorn ist ein Symbol dafür, wie autoritäre Ideologien normalisiert werden und sich in den Alltag einschreiben. Es macht darauf aufmerksam, dass die größte Gefahr autoritärer Ideologien nicht in ihrem plötzlichen, lauten Auftreten liegt, sondern vielmehr in ihrer schleichenden Normalisierung. Inspiriert ist die Arbeit von Eugène Ionescos absurdem Theaterstück *Die Nashörner* von 1959, in dem sich die Bewohner*innen einer Kleinstadt allesamt in Nashörner verwandeln und die Gewalt akzeptieren, die diese Transformation mit sich bringt. Akustisch begleitet wird der Koloss von einem Tonstück von Bruno Delepelaire (Berliner Philharmoniker), in dem Alt-Opernsängerin Noa Beinart Goethes *Erkönig* (1782) und das hebräische Wiegenlied *Hitragut* (1935) vorträgt.

<https://www.itamargov.com/projects/the-rhinoceros-in-the-room.-or%3A-a-tale-of-banality-and-evil>

Hand-sewn polyester, motor, 8-channel sound composition, 15 min. Loop 5 x 9 x 4 meter | Composition: Bruno Delepelaire | Contralto Singer: Noa

Beinart | Cello: Bruno Delepelaire, Moritz Huemer | Sound: Jan Brauer

This project is presented in the context of Studiotopia. Studiotopia is co-funded by the Creative Europe Programme of the European Union under grant agreement 101130939.

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

Klasse 1b, Mittelschule Kettenbrücke (AT), Elisabeth Berger (AT), Alexander Janus (AT)

Das Projekt *12,5 Quadratmeter – Platz für ein Auto, oder...* begann mit einem leeren Parkplatz auf dem Schulhof und der Klage der Kinder über fehlende Bewegungsmöglichkeiten. Es entstand das Gedankenspiel: Was wäre auf diesen 12,5 Quadratmetern alles möglich? Die Ideen der Schüler*innen reichten von einem Mini-Campingplatz über eine gemütliche Lesecke bis zu einem Fußballplatz. Nach dem Brainstorming wurden Skizzen angefertigt, danach ging es an die Umsetzung. Die Kinder planten präzise, welche Materialien nötig waren und wie die Personen im Bild platziert werden sollten. Viele Requisiten mussten von zu Hause mitgebracht werden: Trampoline, Einräder oder die komplette Campingausrüstung. Szene für Szene wurde im Schulhof aufgebaut und im Rahmen eines Fotoshootings festgehalten.

12,5 Quadratmeter – Platz für ein Auto, oder... wurde mit dem Young Creatives u12 Hauptpreis in der u19–create your world Kategorie des Prix Ars Electronica ausgezeichnet.

Geleitet wurde das Projekt von der Klassenlehrerin Katharina Santer und Lena Palaver (Technik und

Design). Vor Ort wird das Projekt von Elisabeth Berger und Alexander Janus performativ umgesetzt.

Performances finden jeden Tag zwischen 12:00 und 14:00 Uhr statt.

Wicked Mirror

Andreas Refsgaard (DK), Sofie Burgos-Thorsen (DK)

Wicked Mirror ist eine interaktive Installation, die uns mit unseren digitalen Doppelgänger*innen und deren konträrer Sicht der Dinge konfrontiert. Wir sind eingeladen vor einen Spiegel zu treten und uns zu einem „Wicked Problem“ (einem unlösbaren Problem) zu äußern. Kurz darauf erscheint ein fotorealistischer Klon unseres Gesichts auf einem großen Bildschirm und ist unsere Stimme aus einem Lautsprecher zu hören: Sie fordert die Besucher*innen heraus, die vorher geäußerte Meinung und die damit einhergehenden Annahmen zu hinterfragen. Das Projekt basiert auf dem sogenannten „Wicked Problems Compass“ des Institute for Wicked Problems (INVI). Diese KI-gestützte Analyse übersetzt offene Antworten – sei es in Form von Texten, Tonaufnahmen oder Bildern – in messbare Parameter und sortiert und kategorisiert diese Daten anschließend. Ergebnis ist ein Echtzeit-Barometer, das anzeigt, wie „wicked“ Problemstellungen und wie widersprüchlich unsere Reaktionen darauf sind. Anstatt diesen Widerspruch aufzulösen, inszeniert *Wicked Mirror* diesen und bringt zwei gleiche Gesichter, gleiche Stimmen und völlig unterschiedliche Sichtweisen. Die Installation fragt, wie Überzeugungen entstehen, wie leicht Positionen durch technologische Systeme reproduziert, gespiegelt oder umgekehrt werden können und was Authentizität bedeutet.

Institute for Wicked Problems (INVI)



Doris Lang-Mayerhofer

Kulturstadträtin und Beiratsvorsitzende von Ars Electronica

*„Die diesjährige Ars Electronica wartet mit jeder Menge neuer Schauplätze und Formate auf. Eine besondere Neuerung ist der FESTIVAL WALK, der am OK Platz startet und endet, und sich ganz dem diesjährigen Festivalthema verschreibt. Es ist eine Ausstellung, die an acht Orten in unmittelbarer Nachbarschaft des OK gezeigt und im Rahmen eines Spaziergangs erkundet wird. Man betritt Räume und Innenhöfe, die normalerweise nicht zugänglich sind und sieht Werke lokaler und internationaler Künstler*innen, die darum kreisen, wie wir jene Wirklichkeit konstruieren, die unser Selbstverständnis als Menschen prägt.“*

Alfred Weidinger

Wissenschaftliche Geschäftsführung OÖ Landes-Kultur GmbH

„Mit der Ars Electronica erreicht unsere Zusammenarbeit eine neue Dimension. Das Francisco Carolinum wird mit der Ars Electronica Features Exhibition zu einem zentralen Ausstellungsort des Festivals. Gleichzeitig präsentieren wir dort mit „No applause. no life. no pain.“ von Claudia Larcher, „Read the Room“ von Ana María Caballero und „Collection Francisco Carolinum – 3 Blockchains, one Collection“ drei weitere Ausstellungen, die in besonderer Weise mit dem Festival korrespondieren. Zugleich wird der OK Platz zu einem zentralen Knotenpunkt der Ars Electronica, und unsere Häuser und Räume werden Gastgeber für zahlreiche weitere Bereiche des Festivals. Diese enge Verzahnung schafft Synergien und neue Impulse für beide Institutionen. Sie bildet zugleich eine tragfähige Basis für eine langfristige Zusammenarbeit und für gemeinsame Entwicklungen weit über das diesjährige Festival hinaus.“

Gerfried Stocker

Künstlerischer Leiter von Ars Electronica

„Wie lang schon nicht mehr, strebt die diesjährige Ausgabe der Ars Electronica in den urbanen Raum. In keinem anderen Format kommt das so klar zum Ausdruck wie im Rahmen des FESTIVAL WALKs. Wir laden zu einem Spaziergang, der zu acht Orten – darunter Kirchen, ein Krankenhaus, ein Museum und eine Schule – führt, an denen der Mensch im Zentrum steht. Wir zeigen Kunstwerke, die Geschichte, Mission und Funktion dieser Orte und Institutionen aufgreifen und auf zentrale Aspekte unseres aktuellen Welt- und Menschenbildes fokussieren.“