

NEGOTIATING HUMANITY:

Prämierte Arbeiten des Prix Ars Electronica & S+T+ARTS Prize 2026

Presserundgang am 8.9.2026 mit

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

Doris Lang-Mayerhofer, Kulturstadträtin und Beiratsvorsitzende von Ars Electronica

Hemma Schmutz, Künstlerische Direktorin Lentos Kunstmuseum Linz

Christl Baur, Head of Ars Electronica Festival & Program Director

Gerfried Stocker, Artistic Director Ars Electronica

Presseinformation
Linz, 8.9.2026

NEGOTIATING HUMANITY

Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft

9. bis 13. September

Linz, Austria

Inmitten tiefgreifender Veränderungen und wachsender Unsicherheit stellt die Ars Electronica 2026 die Frage, was es eigentlich bedeutet, Mensch zu sein. Das Festival versteht sich dabei nicht als Forum, in dem abschließende Antworten gefunden werden, sondern als ein Raum für Reflexion und Diskussion, der neue Perspektiven inspiriert und so zum Katalysator für Veränderung wird. Im Kern geht es um jene Dialog- und Konfliktfähigkeit, jene Konfliktkultur, die wir brauchen, um unser Menschsein immer wieder neu aushandeln zu können.

NEGOTIATING HUMANITY: Prämierte Arbeiten im Lentos Kunstmuseum

Vier beim Prix Ars Electronica sowie zwei im Rahmen des S+T+ARTS Prize der Europäischen Kommission ausgezeichneten Projekte sind von 9. bis 13. September im Lentos Kunstmuseum zu sehen. Sie beleuchten das Thema des Festivals aus unterschiedlichen Perspektiven: von körperlicher Wahrnehmung über die Logik kapitalistischer Technologien und die neue autonome Kreativität von Künstlicher Intelligenz bis hin zu Geschichte, Geopolitik und Klimakrise. Die Arbeiten machen sichtbar, dass das, was wir für „menschlich“ halten, nichts Feststehendes und Statisches ist, sondern etwas, das sich ständig verändert.

Die Künstler*innen selbst stehen an vorderster Front dieser kontinuierlichen Verhandlung. Ihre Arbeiten eröffnen Einsichten, die oft kontraintuitiv und widersprüchlich sind. Sie rütteln an Gewissheiten und verunsichern – und machen gleichzeitig Mut. Sie entstehen aus einer

Pressekontakt

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

künstlerischen Haltung und einem Bewusstsein heraus, dass Zeit (unsere Vergangenheit und Zukunft), Raum (das Lokale und das Globale) sowie verschiedene Formen des Seins (das Menschliche und das Nichtmenschliche) untrennbar miteinander verwoben sind und jene Wirklichkeit formen, innerhalb derer wir uns selbst als Menschen denken.

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

1987 initiiert, ist der Prix Ars Electronica der traditionsreichste Wettbewerb für Medienkunst weltweit. Sein Renommee verdankt er nicht zuletzt der hochkarätigen Jury, die alljährlich tausende Einreichungen aus aller Welt sichtet und die besten davon in einem aufwändigen Prozess prämiert. 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.

2026 wurden 4.329 Arbeiten aus 106 Ländern zum Prix Ars Electronica eingereicht. Der Jury gehörten diesmal Mona Kasra (US), Ari Melenciano (US), Leonhard Müllner (AT), Christoph Terhechte (DE), TZUSOO (KR), Ian Banerjee (IN/AT), Yun-Cheng Chen (TW), Marta Handenawer (ES), Esther Mwema (ZM), Thomas Kloiber (AT), Jussi Ängeslevä (FI/US), Paula Gaetano Adi (AR), Aisling Murray (IE), Julia Staudach (AT), Elliot Woods (GB/KR), Sirikit Amann (AT), Sophia Hochedlinger (AT), Conny Lee (AT), Mary Mayrhofer (AT) und Yasmo (AT) an.

In der Kategorie New Animation Art (1.144 Einreichungen) gewann Andrew Herzog (US) für *Deer Hunter* die Goldene Nica. In der Kategorie Digital Humanity (754 Einreichungen), vergeben in Zusammenarbeit mit dem österreichischen Bundesministerium für europäische und internationale Angelegenheiten, setzte sich SummitShare und das Shared Histories Team (SE/ZM) mit dem Projekt *Open Digital Infrastructure for Shared Histories Cultural Heritage* durch. In der Kategorie Interactive Art + (1.757 Einreichungen) wurden Forensic Architecture (GB) für ihr Projekt *A Cartography of Genocide: Israel's Conduct in Gaza Since October 2023* ausgezeichnet. In der Kategorie u19–create your world (674 Einreichungen) wurde Jannis Berner (AT) für *Reverse Rendering* mit der Goldenen Nica bedacht.

S+T+ARTS PRIZE '26

Die elfte Ausgabe des STARTS Prize war zugleich der letzte Wettbewerb im Rahmen der S+T+ARTS Initiative (Science, Technology and the Arts). Der Preis verzeichnete 2026 eine

Rekordzahl von 2.719 Einreichungen aus 110 Ländern und unterstrich seine globale Bedeutung als einer der führenden europäischen Preise für interdisziplinäre Innovation.

Der mit 20.000 Euro dotierte Grand Prize – Innovative Collaboration ging diesmal an die Künstlerin Agnes Meyer-Brandis (DE) für ihr langfristiges interdisziplinäres Kunst- und Forschungsprojekt *Office for Tree Migration (OTM)*. Den ebenfalls mit 20.000 Euro dotierten Grand Prize – Artistic Exploration gewann Hito Steyerl (DE) für ihr Projekt *Mechanical Kurds*. Beide Gewinnerinnenprojekte bringen die Mission des STARTS Prize zum Ausdruck: Sie bringen künstlerische Perspektiven in einen Dialog mit Wissenschaft und Technologie, um drängende gesellschaftliche Herausforderungen zu bearbeiten.

Ausgewählt wurden die diesjährigen Preisträger*innen von einer internationalen Jury, der Giulia Bini (IT), Fernando Cucchiatti (AR/ES), Ralph Dum (AT), Markus Reymann (DE) und Ambra Trotto (IT/SE) angehörten.

Prix Ars Electronica Award Ceremony 2026

10. September 2026 | 19:30 – 21:30 (Einlass ab 18:45) | Design Center Linz

Die Preisverleihung des Prix Ars Electronica im Design Center Linz stellt einen Höhepunkt der Festivalwoche dar. An diesem Abend steht die Kunst im Mittelpunkt – und damit auch die herausragenden Künstler*innen, die 2026 mit der Goldenen Nica des Prix Ars Electronica ausgezeichnet wurden. Zudem werden die Preisträger*innen des STARTS Prize, der „AI for Social Impact“-Initiative und von „State of the ART(ist)“ auf die Bühne gebeten.

Führungen in der Festivalwoche

9.-13. September 2026 | Lentos Kunstmuseum Linz

Die Ausstellung *NEGOTIATING HUMANITY* im Lentos Kunstmuseum Linz kann individuell oder im Rahmen verschiedener Führungen besucht werden:

Tägliche Spotlight Tours (EN, DE): Geführte Touren durch die Ausstellung in deutscher oder englischer Sprache zu den Highlights der Ausstellung.

Artist Walk Tour (EN): Freitag, 11. September von 16:00 bis 17:30 Uhr führt Emiko Ogawa (JP/AT), Head of Prix Ars Electronica, gemeinsam mit den Künstler*innen Andrew Herzog (US) und Hito Steyerl (DE) durch die Ausstellung.

Expert Tour (DE): Samstag, 12. September von 11:00 bis 12:30 Uhr gibt Christl Baur (AT/DE), Head of Ars Electronica Festival, Einblick in die kuratorische Arbeit und den Auswahlprozess der Ausstellung.

Artist Walk Tour (EN): Samstag, 12. September von 16:00 bis 17:30 Uhr führt Emiko Ogawa (JP/AT), Head of Prix Ars Electronica, gemeinsam mit SummitShare (SE/ZM) und den Künstler*innen Agnes Meyer-Brandis (DE) und Shin Hanagata (JP) durch die Ausstellung.

Expert Tour (EN): Sonntag, 13. September von 10:00 bis 11:30 Uhr gibt Emiko Ogawa (JP/AT), Head of Prix Ars Electronica, Einblick in die kuratorische Arbeit und den Auswahlprozess der Ausstellung.

NEGOTIATING HUMANITY:

Prämierte Arbeiten des Prix Ars Electronica & S+T+ARTS Prize 2026

S+T+ARTS Prize '26

Grand Prize – Artistic Exploration

Mechanical Kurds, Hito Steyerl (DE)

Grand Prize – Innovative Collaboration

Office for Tree Migration (OTM), Agnes Meyer-Brandis (DE)

New Animation Art

Goldene Nica

Deer Hunter, Andrew Herzog (US)

Interactive Art +

Goldene Nica

A Cartography of Genocide: Israel's Conduct in Gaza Since October 2023, Forensic Architecture (GB)

Award of Distinction

CHIMERIA, Shin Hanagata (JP)

Digital Humanity

Goldene Nica

What the Record Forgot, Shared Histories Team (SE/ZM), SummitShare (ZM)

CHIMERIA

Shin Hanagata (JP)

Algorithmen reduzieren den Körper auf ein austauschbares Modul; das Auge wird dabei zum zentralen Eingabemedium von Arbeit und Konsum. *CHIMERIA* verlagert dieses Auge mithilfe einer Kamera und eines Head-Mounted Displays an eine andere Stelle des Körpers – als körperliche Praxis einer Wiedergeburt zur Chimäre; wandert das Auge an die Zehen, werden die Füße zum Kopf, die Beine zum Hals: Das gewohnte Körperschema löst sich auf.

Fünf Freiwillige erprobten dies über zwei Wochen in einem Haus in Tokio. Alltägliche Gegenstände – gestaltet für “Menschen mit Augen im Kopf” – wurden für sie unbrauchbar. Sie nahmen Flüssignahrung über einen Schlauch nahe dem Auge auf und erfanden eine Toilette zum Urinieren von den Knien aus. Da Städte auf einen normierten Körper ausgerichtet sind, werden alltägliche Situationen gestört. Mitten in der anthropozentrischen Stadt entstand so eine „chimärenzentrierte Zone“. 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. Performances finden während des Festivals unter dem Vordach des Lentos Kunstmuseum statt und lassen Besucher*innen in den Raum der Chimäre eintreten.

Performance-Zeiten:

MI, 9.9.: 13:00–15:00 und 16:00–18:00

DO, 10.9.: 13:00–15:00

FR, 11.9.: 13:00–15:00 und 16:00–18:00

SA, 12.9.: 10:00–12:00, 13:00–15:00 und 16:00–18:00

SO, 13.9.: 10:00–12:00, 13:00–15:00 und 16:00–18:00

Project Lead, Concept and Hardware: 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) | Environ-
ment Fabrication: Takuto Ohta | Design Ethnogra-
pher: Shin Aoyama | Cinematography and Docu-
mentation: Takahiro Ueno | Curator: Tomohito Wakui

| Art Direction: Arata Nagara | Suit Fabrication: Karu
Miyoshi | Enclosure Fabrication: Juri Fujii | Produc-
tion Support: Keiichi Hayashi | Web Development:
Shin Hanagata | Special Thanks: Izumi Enaga, Fu-
nimu Someya | With Support from: The Project to
Support Emerging Media Arts Creators, Agency for
Cultural Affairs; Arts Council Tokyo; KUMA Founda-
tion.

Pressekontakt

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

What the Record Forgot

Shared Histories Team (SE/ZM), SummitShare (ZM)

Eine interaktive Ausstellung, die die epistemische Gewalt kolonialer Sammlungen durch Abwesenheit, Sound, Video, AR und Besucher*innenbefragung inszeniert. Drei leere Vitrinen auf massiven Sockeln verweisen auf die Überexponierung, Extraktion und Einschließung kultureller Objekte innerhalb kolonialer Museumssysteme. Anstatt die Objekte selbst zu zeigen, hören Besucher*innen ihre Klänge, erleben ihre Aktivierung in Videoarbeiten und betrachten ausgewählte digitale Stellvertreter (3D-Surrogates) mittels Augmented Reality. Eine Brücke aus Video und Infografik verbindet die leeren Vitrinen mit den Herkunftsorten der Objekte und macht sichtbar, dass lebendiges Wissen, gemeinschaftliche Erinnerung und kulturelle Praxis weit über koloniale Archive hinausreichen.

Ausgehend von den Plattformen SummitShare und Shared Histories sowie der Arbeit des Women's History Museum of Zambia zum Konzept des "Petrified Archive", zu Restitution und "Epistemic Repair" fragt *What the Record Forgot*, was Museen verlernen müssen und wie sie gemeinsam mit den betreffenden Communitys neue Wege entwickeln können, um kulturelles Erbe als lebendiges Wissen zu erhalten, zu reaktivieren und weiterzugeben.

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

<https://summitshare.co/>

<https://www.varldskulturmuseet.se/en>

Daniel Tembo, Mario M. Jere, Nhyira J. Amofa-Sekyi, Taonga D. Makashinyi, Thomas M. Gondwe, Mulenga M. Kapwepwe, Samba Yonga, Victoria Phiri, Micheal Barrett, Yasaar Biladama, Andrea Kronlund, Etnografiska Museet, Swedish National Museums of World Culture, Swedish Institute, Ethereum Foundation,

Octant, Hanan Haj Ahmed, Q, The Choma Museum and Crafts Centre, Miyanda Women's Club (Katondo Village), Tubugane Women's Club (Tick Mwiinga Village), Mwenza Women's Club (Siabaswi), Mwenza Men's Club (Siabaswi)

Mechanical Kurds

Hito Steyerl (DE)

Mechanical Kurds ist eine Einkanal-Videoinstallation, die die Beziehungen zwischen digitaler (Klick-)Arbeit, künstlicher Intelligenz, geopolitischen Konflikten und Bildproduktion reflektiert und das filmische Erzählen in den Ausstellungsraum erweitert. Der Film basiert auf den Geschichten kurdisch-syrischer Flüchtlinge, die in einem Lager in Erbil, Irak als Klickarbeiter*innen für Crowdsourcing-Plattformen tätig sind. Das sind Internetseiten, auf denen viele Menschen gemeinsam an einem Projekt arbeiten – so lange, bis ihre Arbeit nicht mehr benötigt wird. Indem sie Bilder markieren und kategorisieren, die für das Training von Künstlicher Intelligenz verwendet werden, tragen sie indirekt zur Entwicklung von Technologien bei, die später in autonomen Fahrzeugen und Militärdrohnen zum Einsatz kommen. Das Projekt legt einen beunruhigenden Kreislauf offen: Diejenigen, die maschinelles Sehen (Computer Vision) – also die Fähigkeit von Maschinen, visuelle Daten wie Bilder und Videos zu erfassen, zu analysieren und zu interpretieren – produzieren, können im Rahmen automatisierter militärischer Prozesse selbst zu Zielscheiben werden.

Mechanical Kurds enthüllt die Körper, Territorien und Konflikte, die im KI-Einsatz unsichtbar bleiben, und entlarvt die politische Gewalt, die sich hinter Bildern und Algorithmen verbirgt. Der Film bewegt sich zwischen Dokumentation und Fiktion und deckt die Fragilität digitaler wirtschaftlicher Infrastrukturen auf, die auf der Ausbeutung von menschlicher Arbeitskraft und Energieressourcen beruhen.

Courtesy of the artist, Andrew Kreps Gallery, New York, and Esther Schipper, Berlin/Paris/Seoul

Deer Hunter

Andrew Herzog (US)

Deer Hunter ist ein hybrider Dokumentarfilm, der Archivaufnahmen, private Familienvideos und generative KI kombiniert, um zu untersuchen, wie Männlichkeit, Migration und überlieferte kulturelle Narrative von einer Generation zur nächsten weitergegeben werden. Die Arbeit untersucht diese Themen 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.

<https://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.

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

Forensic Architecture (GB)

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 wie dieses im Vorgehen des israelischen Militärs 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 Voraussetzungen 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 Nueno Guitart, Lucia Rebolino, Andra Pop-Jurj, Shourideh C. Molavi, Natalia Sliwinska, Elliot Bourne, Nour Abuzaid, Peter Polack, Júlia Nueno 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 Schölin, Pinelopi Gardika, Daniel Day, Antonio Voce; Graphic Design & Layout: Giorgia Chiarion
Special Thanks: Firas Hawasly, Harj Narulla, Euro-Med Human Rights Monitor

Office for Tree Migration (OTM)

Agnes Meyer-Brandis (DE)

Das *Office for Tree Migration (OTM)* ist ein langfristiges, interdisziplinäres Kunst- und Forschungsprojekt. Es untersucht die Migration von Bäumen und Pflanzen in verschiedenen Klimazonen und entlang der Baumgrenzen: wie sie nach Norden ziehen, in den kalifornischen White Mountains bergauf klettern oder in die Torfmoore vordringen. Da der Klimawandel schneller voranschreitet, als Bäume sich auf natürliche Weise anpassen können, erforscht das OTM neue Methoden, die es Bäumen ermöglichen sollen, schneller zu wandern und so dem Klimawandel zu entkommen.

Das *Office for Tree Migration* bringt die breite Öffentlichkeit, Künstler*innen und Wissenschaftler*innen aus verschiedenen Bereichen – von Ökologie und Meteorologie bis hin zu Geoinformatik und Biotechnologie – zusammen. Gleichzeitig fungiert es als Forschungsplattform und als sensorische Umgebung für ökologisches Verständnis. Durch die Kombination von ökologischer Überwachung, phänologischen Kameras sowie maßgeschneiderten Software- und Hardware-Tools befasst sich das Projekt mit langsamen, unsichtbaren Veränderungen und verwandelt Umweltdaten in immersive Installationen, Situationen und Workshops, die den Betrachter*innen neue Perspektiven eröffnen. Die Methoden des OTM zielen nicht darauf ab, Antworten zu liefern, sondern Fragen aufzuwerfen.

Thank you to all wonderful supporters and OTM Agents!
Curator and producer: Ulla Taipale; Scientists: Eeva-Stiina Tuittila (UEF), Timo Vesala (INAR), Aino Korrensalo (LUKE), Alex de Vries University Groningen, NL; Wandering Tree Technology: Toivo Pohja, Heikki Laakso; IT support: Kari Pouttu, Jonne Pitkänen;

Software development: Christian Dietz; Camera system: Heikki Laakso; Data management: Zuzanna Kuglaz, Simon Lupfer; OTM Hyytiälä technical setup: Fabian Heller; Sound composition: Michael Moser; Vocals: Elsi Sloan; Co-Editing: Marie-Kathrine Theiler; Sound Design: Jochen Jezussek

Dietmar Prammer

Bürgermeister der Stadt Linz und Eigentümerversorger von Ars Electronica

„Wenn die Ars Electronica heuer die Verhandlung des Menschseins auf ihre Agenda setzt, dann ist das kein abstraktes Motto, sondern eine Aufgabe, die uns alle betrifft. Überzeugen kann man sich davon im Lentos Kunstmuseum: die hier gezeigten Arbeiten handeln davon, wie wir unsere Welt wahrnehmen und welche vermeintlichen Gewissheiten damit einhergehen, wie unsere Rollenbilder und Werte von Medien geprägt und über Generationen weitergegeben werden oder welchen Preis Menschen und Natur für den techno-kapitalistischen Fortschritt zahlen, der alles zum Wettrennen stilisiert. Ob beim Prix Ars Electronica oder dem STARTS Prize der Europäischen Kommission – alle hier präsentierten Arbeiten sind preisgekrönt.“

Doris Lang-Mayerhofer

Kulturstadträtin und Beiratsvorsitzende von Ars Electronica

„Der Prix Ars Electronica ist einer der bedeutendsten Medienkunstpreise der Welt – und die Ausstellung im Lentos Kunstmuseum Linz zeigt eindrucksvoll, warum. Die hier präsentierten Projekte setzen sich kritisch mit den großen Fragen unserer Zeit auseinander und eröffnen zugleich neue Perspektiven für die Weiterentwicklung unserer Gesellschaft. Dass diese Arbeiten den Weg nach Linz finden, verdanken wir einem internationalen Netzwerk, das über Jahrzehnte gewachsen ist. Genau daraus entsteht jene Strahlkraft, für die Linz als UNESCO City of Media Arts weit über Österreich hinaus steht.“

Hemma Schmutz

Künstlerische Direktorin Lentos Kunstmuseum Linz

„Die von internationalen Fachjürys ausgezeichneten Arbeiten des Prix Ars Electronica und des S+T+ARTS Prize greifen zentrale Fragen unserer Gegenwart auf. Sie setzen sich mit Macht und Verantwortung, mit gesellschaftlichem Wandel und unserem Zusammenleben auseinander. Kunst kann sichtbar machen, kritisch hinterfragen und auch unbequeme Fragen stellen. Gerade darin liegt ihre Stärke: unterschiedliche Perspektiven zu eröffnen und Dialog anzuregen. Das Lentos bietet diesen internationalen künstlerischen Positionen Raum und ist Gastgeber der Prix Ars Electronica & S+T+ARTS Prize 2026 Ausstellung.“

Gerfried Stocker

Künstlerischer Leiter Ars Electronica

„Das Lentos Kunstmuseum zeigt eine der wichtigsten Ausstellungen der diesjährigen Ars Electronica. Sechs preisgekrönten Arbeiten des Prix Ars Electronica und STARTS Prize werden hier präsentiert und beleuchten zentrale Aspekte des Menschseins: unsere Wahrnehmung der Welt, den techno-kapitalistischen Fortschritt, aktuelle geopolitische Krisen und den Klimawandel. Die Arbeiten rütteln an vermeintlichen Gewissheiten, zeigen Widersprüche auf und laden zur Neuverhandlung des Menschseins ein.“