

update

PANIC

yes / no



ARS ELECTRONICA

Art, Technology & Society

Juli—Oktober

2025

PANIC

yes / no

3.—7.
Sept.

POSTCITY
Linz

Inhalt

	Ars Electronica Festival 2025
3	PANIC
	7 Festivalschauplätze in der Linzer Innenstadt
	8 Festival Highlights 2025
	16 Prix Ars Electronica
	Ars Electronica Center
	Programm Juli –Oktober
18	Deep Space 8K
22	Nacht der Familie
27	KinderUni OÖ
30	Das Sommerferienprogramm im Ars Electronica Center
35	Gehirnforschung zum Mitmachen!
36	ESERO
38	Tag des Denkmals
40	Lange Nacht der Museen 2025
	Ars Electronica Solutions
46	Museumsräume als Erlebnisräume
	Ars ElectronicaFuturelab
48	Beyond Curiosity
49	Data Art & Science
50	SHARESPACE
51	Öffnungszeiten, Eintrittspreise

PANIC

yes / no

Panik entsteht nicht aus der bloßen Angst vor einer Gefahr, sondern aus der Erkenntnis ihrer Unausweichlichkeit – dem Gefühl, ihr schutzlos ausgeliefert zu sein, ohne eine Möglichkeit zur Flucht oder Kontrolle.

Panik, ja oder nein? Sollten wir nicht längst schon in absolute Panik geraten? Warum sind wir es nicht? Die Gründe für Panik scheinen zahllos. Oder ist alles nur Panikmache? Wie lange hält die Hoffnung noch durch, und was kommt danach?

Ars Electronica 2025

- Ein Festival zum Status quo unserer Zeit, einer Zeit der Gegensätze und Verunsicherungen.
- Ein Festival über künstlerische Arbeit und Wirkung in dieser Zeit tiefer Umbrüche.
- Ein Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft am Beginn des zweiten Quartals des 21. Jahrhunderts.

Wenn wir die Welt um uns herum nicht mehr verstehen, wenn sich die Dinge schneller ändern, als wir sie einordnen können, dann neigen wir Menschen offenbar dazu, irrational zu werden, der (Laut-)Stärke einer Stimme mehr Aufmerksamkeit zu geben als dem, was sie behauptet, und lieber das für Wahrheit zu halten, was wir gerade hören wollen. Wir finden uns wieder in Platons Höhle und verehren die Schattendeuter. Nichts scheint beunruhigender als Veränderung, nichts brauchen wir dringender als Veränderung. Doch darüber, was oder wer sich ändern soll und wie es zu bewerkstelligen wäre, darüber können wir uns immer weniger einigen.

Wovor wir uns fürchten sollten.

Was sich zusammenbraut, ist eine angstgetriebene Stimmung, die sich von diffuser Ablehnung bis zu abgrundtiefem Hass gegen alles richtet, was nach Veränderung riecht. Gegen Zuwanderung, gegen Klimaaktivist*innen, gegen Diversität, gegen Transgender, gegen die Einsicht, dass die Welt viel komplexer ist, als man sie haben möchte.

Hausverstand wird zum Primat über Wissenschaft und Erkenntnis deklariert, und Wahrheit nicht mehr als Übereinstimmung der Aussage mit ihrem Gegenstand, sondern als kleinster gemeinsamer Nenner von Behauptungen, die am ehesten dem entsprechen, was wir uns wünschen und nicht dem, was wirklich vor sich geht. Dieser Erosion der Wahrheit, getrieben von den profitorientierten Algorithmen der sozialen Medien, folgt die Erosion des Vertrauens, dem vielleicht wichtigsten Element für den Zusammenhalt einer Gesellschaft.

Was die Angst in Panik umschlagen lässt, ist die aufkommende Orientierungslosigkeit. Eine Orientierungslosigkeit, in deren Folge Europa sich in atemberaubender Geschwindigkeit nun der Kriegswirtschaft verschreibt und sich mit Waffen ausrüstet, die im wirklich entscheidenden Kampf der nächsten Jahrzehnte, dem Kampf gegen die Auswirkungen des Klimawandels, weitgehend nutzlos sein werden.

Wenn die Angst nicht mehr klaren Gefahren und Risiken zuzuordnen ist, wird sie zu Panik; das Stresshormon Adrenalin wird ausgeschüttet, der Herzschlag beschleunigt sich, mehr Blut wird durch die Adern gepumpt, und die Muskeln spannen sich an.

Wie vermeiden wir es, in der Angst vor der Unsicherheit stecken zu bleiben und dabei zu vergessen, dass wir nur durch ständige Veränderung weiterkommen werden? Im Beharren auf dem Status quo berauben wir uns der Kraft der Fantasie und des Mutes, die Zukunft als entwicklungsfähige Perspektive zu sehen, die wir gestalten müssen.

Und genau das ist die Aufgabe künstlerischen Arbeitens und Wirkens in dieser Zeit der tiefen Umbrüche.

Gerfried Stocker
Künstlerischer Leiter Ars Electronica



PANIC PANIC PANIC PANIC PANIC PANIC PANIC PANIC PANIC PANIC PANIC

Konsumieren Sie regelmäßig Nachrichten?
Ja?

Und? Kriegen Sie manchmal Panik?

„Wenn wir die Welt um uns herum nicht mehr verstehen, wenn sich die Dinge schneller verändern, als wir sie begreifen können, neigen wir Menschen dazu, irrational zu werden – wir achten mehr darauf, wie laut eine Stimme ist, als auf das, was sie sagt, und wir glauben lieber das, was wir hören wollen, als das, was wahr ist.“

Mit diesen Worten beginnt Gerfried Stocker, Künstlerischer Leiter von Ars Electronica, sein Statement zum Thema der diesjährigen Ars Electronica. Das weltweit bekannte Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft widmet sich diesmal den großen Krisen unserer Zeit – und nicht zuletzt dem Stress und der Panik, die sie in uns auslösen. Es wird aber auch gezeigt, wie Kunst uns dabei helfen kann, diese turbulenten Zeiten zu meistern. Die Ars Electronica 2025 findet von 3. bis 7. September in der POSTCITY and an weiteren Locations in Linz statt.

Der Status Quo – oder wo wir stehen

Ronald Reagan sagte einmal, der „Status quo“ sei Latein für „das Chaos, in dem wir stecken“. 2025 scheint dieser Satz treffender denn je: Die für uns lange selbstverständliche liberale Weltordnung gerät ins Wanken, die Entwicklung neuer Technologien – allen voran Künstlicher Intelligenz – beschleunigt sich rasant, die Klimakrise verschärft sich zunehmend.

Doch eins nach dem anderen.

Seit er am 20. Januar sein Amt (ein weiteres Mal) antrat, schockiert Donald Trump die Welt fast täglich aufs Neue. Unter dem Motto „America First“ zogen sich die USA von ihrer Rolle als Verteidigerin einer liberalen Weltordnung zurück, die auf Demokratie, weitgehendem Freihandel und internationaler Zusammenarbeit gründete. Gleichzeitig strebt Donald Trump nach immer größerer Machtfülle und untergräbt dabei die US-amerikanische Demokratie und ihre Institutionen. Ähnliche Tendenzen zeigen sich in Europa. Rechte Parteien und Bündnisse in Ungarn, Frankreich, Italien, Deutschland, Österreich und Portugal greifen liberale Werte an und fordern immer öfter und lauter einen Systemwechsel. Ein ehemals stabiles politisches Gefüge bekommt immer tiefere Risse.

Künstlichen Intelligenz – insbesondere das Tempo, in dem sie aktuell entwickelt wird – ist atemberaubend. Unter der Verheißung wirtschaftlichen Wachstums, dem Versprechen von nationaler Sicherheit und einem beinahe religiösen Glauben an eine „künstliche Superintelligenz“ sammeln US-amerikanische Tech-Konzerne beispiellose Summen an Risikokapital und investieren sie in die Entwicklung von KI-Modellen und -Produkten. Es ist ein Rennen, das sich längst mehr um die Aufrechterhaltung des eigenen Hypes und der eigenen Marktmacht dreht, als um gesellschaftlichen Fortschritt.

Und dann ist da noch die Klimakrise. Die letzten zehn Jahre waren die wärmsten seit Beginn der Aufzeichnungen, 2024 das heißeste Jahr überhaupt. Der „Earth Overshoot Day“ fiel im vergangenen Jahr auf den 1. August – an diesem Tag hatten wir alle Ressourcen verbraucht, die unser Planet in einem Jahr regenerieren kann. In vielen europäischen Ländern wurde diese Grenze aber bereits im Mai und Juni erreicht. Die Folgen? Immer häufigere extreme Wetterereignisse, die Menschenleben fordern, Vermögen und Lebensgrundlagen zerstören, Konflikte anheizen und Migration auslösen.

Leben im Zustand der Ungewissheit

Schon sehr lange hat sich die Gegenwart nicht so instabil und unsicher, hat sich die Zukunft so ungewiss und unvorhersehbar angefühlt, wie heute. Und genau das verursacht Stress für uns als Einzelne, wie als Gesellschaft – ja, manchmal sogar Panik. Als Spezies sind wir darauf gepolt, nach Sicherheit, sprich Vorhersehbarkeit zu streben. Und das aus gutem Grund: Je besser wir darüber Bescheid wissen, was als Nächstes passiert, desto besser können wir darauf reagieren – uns in Sicherheit bringen oder Chancen nutzen. Die Evolution hat unser Gehirn daher zu einer unglaublich effizienten „Vorhersagemaschine“ gemacht. Wird die Welt um uns aber zu unübersichtlich und nicht nur die ferne, sondern die nahe Zukunft unvorhersehbar, geht unser Körper in Alarmbereitschaft über.

Wozu das führt? Wir klammern uns an einfache Erklärungen, starre Ideologien und alte Lösungen – kurz Dinge, die vertraut und sicher wirken. Leider hilft das keineswegs, sich an eine veränderte Welt anzupassen. Im Gegenteil: unsere Lösungen scheitern, der Raum für Dialog und Gemeinsamkeit schrumpft, das Vertrauen in unser System und seine Institutionen schwindet.

Es gibt aber einen anderen, viel besseren Weg, mit Ungewissheit umzugehen. Wenn wir an die Grenzen unseres Wissens stoßen, sendet unser Gehirn nicht nur ein Paniksignal, sondern auch die Botschaft: Hier gibt es etwas zu lernen! Wenn wir die Unsicherheit als Chance begreifen würden, Neues lernen und dabei wachsen zu können, wird sie plötzlich zu einem Raum der Möglichkeiten.

Die Kunst in Zeiten des Wandels

Wie aber kann das gelingen? Wir glauben: Die Kunst kann uns helfen. Anders als all jene Systeme, die unseren Alltag prägen und allesamt auf Vorhersagen beruhen, gedeiht Kunst gerade in der Unsicherheit. Sie macht das Unbekannte zu ihrer größten Stärke. Studien zeigen, dass kreative Menschen wesentlich besser mit Mehrdeutigkeit und Unsicherheit umgehen können, als andere. Viele Künstler*innen arbeiten zudem in Kollektiven und erproben neue Formen der Zusammenarbeit. Sie entwickeln Konzepte und Praktiken, die Modell für eine lebendige Zivilgesellschaft sein können – eine, die auf Partizipation, Respekt und Solidarität aufbaut. All das ist unverzichtbar für eine funktionierende Demokratie.

Darüber hinaus behauptet die Kunst nicht, dass es nur *eine* richtige Antwort gäbe. Im Gegenteil, sie öffnet Räume, in denen viele verschiedene Perspektiven nebeneinander möglich sind und lädt zum Dialog ein.

Kunst entwickelt Visionen einer Zukunft, in der wir leben wollen oder auch nicht leben wollen. Sie unterstreicht damit, dass unsere Zukunft nicht vorherbestimmt ist, sondern von unseren Entscheidungen abhängt. Kunst stellt vorherrschende Narrative infrage und hilft uns, die Zukunft „zurückzuerobern“.

Mit all dem stärkt Kunst unser Vertrauen in die Fähigkeit, die Dinge zu verändern. Sie lässt uns an uns selbst glauben – und das ist in herausfordernden Zeiten unerlässlich.

Christopher Sonnleitner

Head of Communications Ars Electronica Linz

PANIC PANIC PANIC PANIC PANIC PANIC PANIC PANIC PANIC PANIC PANIC

AUGEN auf Musik!

Klänge sehen – Bilder hören

Internationales
**Brucknerfest
Linz 2025**
4.9.–11.10.

So, 7. Sep 2025, 19:00

Klassische Klangwolke 25

präsentiert von Sparkasse OÖ und LINZ AG

Das Bruckner Orchester Linz und Markus Poschner präsentieren unter anderem Beethovens Symphonie Nr. 7 und Aaron Coplands *Appalachian Spring*.

Live-übertragung in den Donaupark bei freiem Eintritt!

Sa, 13. Sep 2025, 19:30

Gatti & Sächsische Staatskapelle Dresden

Die Maske Mahlers

Daniele Gatti und die Sächsische Staatskapelle Dresden bringen Gustav Mahlers 5. Symphonie und Tōru Takemitsus Requiem für Streichorchester ins Brucknerhaus Linz.

Sa, 27. Sep 2025, 11:00

Zonzo Compagnie: Orchestrascope

Familienkonzert

Gemeinsam mit dem Tonkünstler-Orchester Niederösterreich unter der Leitung von Victor Jacob zeigt die belgische Zonzo Compagnie ein Stück, in dem Bewegtbild auf Musik und live zum Klingen gebrachte Geräusche trifft und auch das Publikum miteinbezieht.

Fr, 12. Sep 2025, 19:30

Haselböck, Nakayama & Orchester Wiener Akademie

»Mehr Licht!«

Die japanische Performancekünstlerin Akiko Nakayama lässt zu Werken von Franz Liszt und einer Auftragskomposition von Judit Varga ein multimediales Gesamtkunstwerk zwischen Musik und Malerei entstehen.



brucknerfest.at

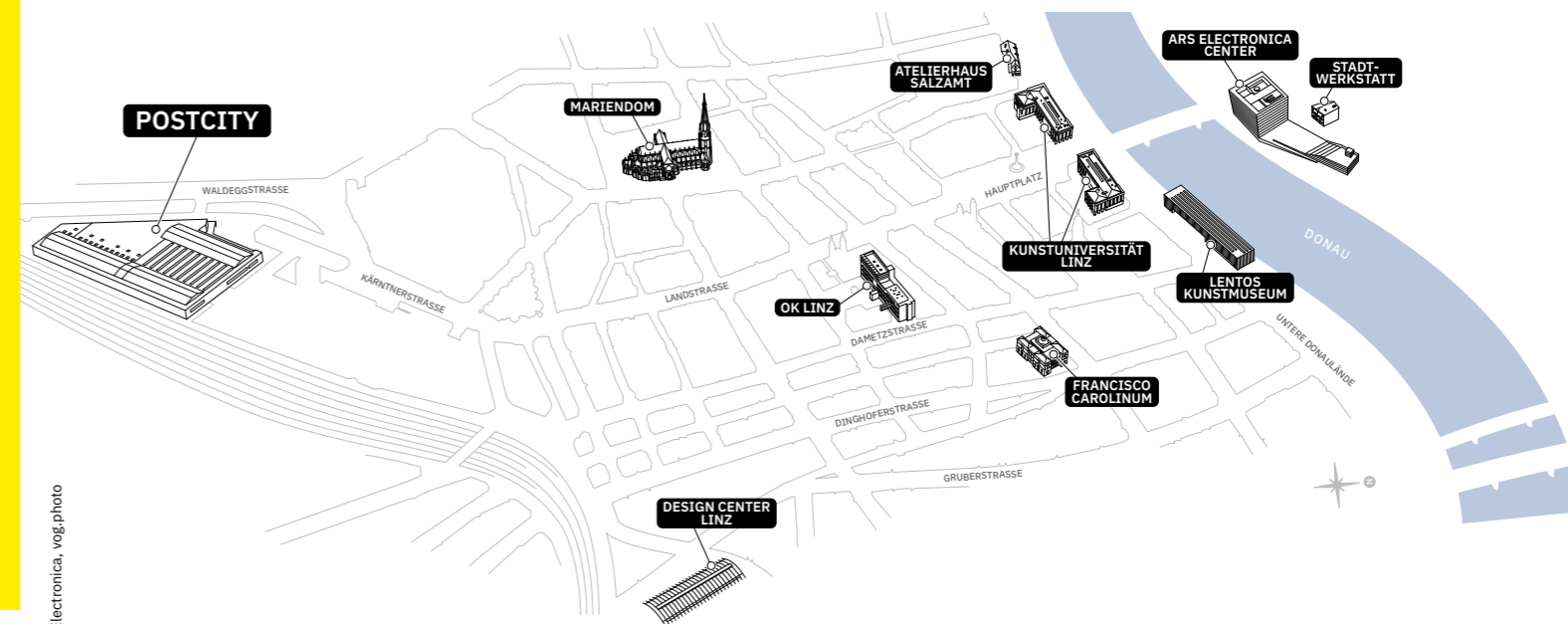


ARS ELECTRONICA 2025

Festival for Art, Technology & Society

Festivalschauplätze in der Linzer Innenstadt

Das Ars Electronica Festival 2025 wird an mehreren Schauplätzen in der Linzer Innenstadt stattfinden: Mariendom, OK Linz, Francisco Carolinum, Design Center Linz, Lentos Kunstmuseum Linz, Kunstuniversität Linz, Atelierhaus Salzamt, Ars Electronica Center, Stadtwerkstatt und Anton Bruckner Privatuniversität. Hauptlocation des Festivals ist ein letztes Mal die POSTCITY. Darüber hinaus werden mehrere Associated Venues mit eigenen kuratierten Programmen am Festival teilnehmen.



Ars Electronica, -vog.photo

Festival Highlights 2025

3.–7. September



Pre-Opening-Walk

DI 2.9.

Der Pre-Opening-Walk eröffnet die Festivalwoche: Im Oberösterreichischen Kulturverein (15:30 Uhr), im Francisco Carolinum (16:00 Uhr), im Lentos Kunstmuseum Linz (17:30 Uhr), an der Kunstuniversität Linz (19:00 Uhr), im Atelierhaus Salzamt (20:15 Uhr), im Ars Electronica Center (21:00 Uhr) und in der Stadtwerkstatt (23:00 Uhr) begrüßen Kurator*innen und Künstler*innen und geben exklusive Einblicke in ihre Ausstellungen und Programme.

Der Eintritt ist frei.



Opening Ars Electronica Festival 2025

MI 3.9., ab 19:30
Mariendom
Freier Eintritt

Den offiziellen Auftakt der Festivalwoche bildet am Mittwoch, 3. September, ab 19:30 Uhr ein Eröffnungsevent, das den Mariendom und seinen Vorplatz zur Bühne für zeitgenössische Musik, Orchesterstücke, Chorgesang, Orgelklänge und ungewöhnliche Performances macht. Lokale und internationale Künstler*innen treten auf und stimmen das Publikum auf das Festival ein. Als Gastspiel zum diesjährigen Brucknerfest ausgerichtet, stehen zwei besondere Programmpunkte im Mittelpunkt.

Visible An die Freude

Gehörlose Musiker*innen des inklusiven Kinder- und Jugendchors „White Hands Chorus NIPPON“ (JP) interpretieren gemeinsam mit der Company of Music, dem Vokalensemble rund um Johannes Hiemetsberger, die Europahymne. Die einen singen die Liedzeilen, die anderen tragen weiße Handschuhe und übersetzen die Inhalte rhythmisch in die deutsche Gebärdensprache. Dabei kommt auch das Publikum ins Spiel: Mitsingen und mitgebärden ist ausdrücklich erwünscht.



Ars Electronica, -vog.photo, tom mesic



Walzersymphonie

Ein weiteres Highlight dieses Abends bilden die Ausschnitte aus dem Projekt *Walzersymphonie* – realisiert vom Ars Electronica Futurelab in Kooperation mit vier internationalen Musikuniversitäten, umgesetzt im Auftrag des Festjahres Johann Strauss 2025 Wien.

Studierende waren eingeladen, künstlerische Konzepte einzureichen, die sich kritisch und kreativ mit dem musikalischen Erbe von Johann Strauss (Sohn) sowie der Rolle von Künstlicher Intelligenz in der Komposition auseinandersetzen. Die Studierenden gestalten mit dem vom Ars Electronica Futurelab entwickelten KI-System „Ricerca“ neue Kompositionen. Sie werden von Musiker*innen des Bruckner Orchester Linz an diesem Abend in Auszügen aufgeführt.

Die Uraufführung der vollständigen Walzersymphonie in vier Sätzen findet am 27. November in Wien statt – ebenfalls mit dem Bruckner Orchester Linz.

Das Werk von Johann Strauss zieht sich auch durch den weiteren Abend: Das Bruckner Orchester Linz interpretiert im Mariendom die Ouvertüre zur Operette *Die Fledermaus* sowie das spätromantische Traumbild.



Chorgesang und Orgelspiel

Erneut gefragt sind Chorsänger*innen unter der künstlerischen Leitung von Johannes Hiemetsberger: Sie bringen die a-cappella-Komposition *Partita for 8 Voices* der amerikanischen Komponistin Caroline Shaw, basierend auf barocken Tanzsätzen nach Johann Sebastian Bach, zur Aufführung. Ebenfalls zu hören ist Bachs weltberühmte *Toccat in d-Moll*, gespielt auf der Orgel.

Dem experimentellen Umgang mit Orgelklängen widmet sich dann Navid Navab mit seiner Installation *Organism + Excitable Chaos*, eine Koproduktion mit Garnet Willis. Der in Montréal lebende Künstler zeigt eine kreative Performance mit einer robotergesteuerten Orgel – und reflektiert damit unsere Vorstellung von klassischer Kirchenmusik. Die Installation ist während des gesamten Festival im Mariendom zu sehen/hören – man darf sich auf weitere performative Interventionen freuen.

Organism + Excitable Chaos, Navid Navab, Garnet Willis





Große Konzernacht der Ars Electronica Der Kaiser von Atlantis

Filharmonie Brno unter Dennis Russell Davies
FR 5.9., Gleishalle, POSTCITY

Die Große Konzernacht 2025 erinnert an das Ende des Zweiten Weltkriegs vor 80 Jahren. Im Zentrum steht die Kammeroper *Der Kaiser von Atlantis*, die 1943/44 von Viktor Ullmann komponiert und von Peter Kien während ihrer Inhaftierung im Ghetto Theresienstadt getextet wurde. Das eindrucksvolle Werk wird als kraftvolle Verbindung aus Orchesteraufführung und szenisch visualisierter Inszenierung präsentiert. Eine Produktion in Zusammenarbeit von Ars Electronica, der Filharmonie Brno unter Dennis Russell Davies, dem Landestheater Linz und der Universität für Musik und darstellende Kunst Wien (mdw). Direkt im Anschluss an die Große Konzernacht startet die Ars Electronica Nightline.



Sonic Saturday

Anton Bruckner Privatuniversität
SA 6.9.

Der Sonic Saturday an der Anton Bruckner Privatuniversität eröffnet wieder faszinierende Klangwelten. In Kooperation mit dem Brucknerfest und als Eröffnung der Klangwolke findet in diesem Jahr auch ein musikalisches Highlight im Deep Space 8K des Ars Electronica Center statt: Mit ihrem Klavierkonzert *chroma* verbinden Daniel Oliver Moser (Komposition) und Konstantin Semilakovs (Klavier und Visuals) Klavierklänge mit generativen Visualisierungen.

Futurelab Night

Ars Electronica Center, Deep Space 8K
SA 6.9.

Die Futurelab Night lädt ebenfalls in den Deep Space 8K und zeigt, wie neue Technologien und künstlerische Herangehensweisen zu ungewöhnlichen und faszinierenden Erlebnissen kombiniert werden können. Die Forscher*innen des Ars Electronica Futurelab geben Einblick in ihre aktuellen Arbeiten, darunter das europaweite XR-Forschungsprojekt SHARESPACE. Siehe auch Seite 50.



Ars Electronica, Hugo Glendinning, vog, photo, flap, Bettina Gangl, tom mesic, Cori O'Lan

Ausstellungen



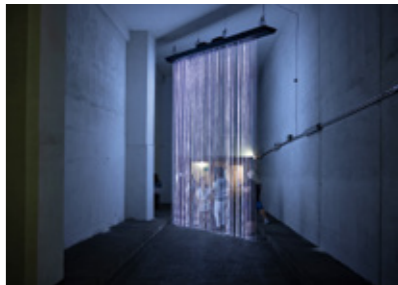
Third World: The Bottom Dimension,
Gabriel Massan



Soft Collision, Anna Schaeffner



(re)understanding media extension of agency in the global village, Gordon Fung, Sam Anthem, Benjamin Glass, Patrick Glennon, Yuwen Huang, Liang He



Cascade, Marc Vilanova

Prix Ars Electronica Ausstellung

Lentos Kunstmuseum Linz
3.9.–7.9.

Hier sind jene Medienkunstprojekte zu erleben, die 2025 in den Kategorien New Animation Art, Artificial Life & Intelligence und Digital Musics & Sound Art zum Prix Ars Electronica eingereicht und von der internationalen Jury mit Goldenen Nicas, Awards of Distinctions oder Honorary Mentions ausgezeichnet wurden.

Themenausstellung

POSTCITY Linz
3.9.–7.9.

Die spektakuläre Ausstellung zum Festivalthema ist im weitläufigen Untergeschoss der POSTCITY zu sehen. Sie vereint Werke, die die Kraft der Kunst reflektieren und sichtbar machen. Darüber hinaus präsentiert die Ausstellung Arbeiten, die im Rahmen eines Artist-in-Residence-Programms des EU-Projekts European Digital Deal an führenden Kulturinstitutionen wie Onassis Stegi (GR), Braga Media Arts (PT), Waag Futurelab (NL) und Ars Electronica entstanden sind.

S+T+ARTS Initiative

POSTCITY Linz
3.9.–7.9.

Ein exklusiver Ausstellungsbereich wird wieder den ausgezeichneten Projekten des STARTS Prize 2025 sowie des STARTS Prize Africa gewidmet – beide Teil einer großangelegten Initiative der Europäischen Kommission. Ergänzt wird die Ausstellung durch zahlreiche STARTS Talks, in denen diskutiert wird, wie Kunst und Kultur zur digitalen Souveränität Europas beitragen können.

Weitere Ausstellungen

POSTCITY Linz
3.9.–7.9.

Ebenfalls in der POSTCITY zu sehen sind die Gewinner*innen des Wettbewerbs State of the ART(ist) sowie des Ars Electronica Award for Digital Humanity. Beide Preise werden von Ars Electronica und dem Bundesministerium für europäische und internationale Angelegenheiten vergeben. Werke lateinamerikanischer Künstler*innen werden in der Ausstellung zum CIFO x Ars Electronica Award 2025 präsentiert, darüber hinaus werden künstlerische Projekte gezeigt, die im Rahmen eines Wettbewerbs des chilenischen Kulturministeriums, des Außenministeriums Chiles und Ars Electronica ausgewählt wurden.



Department of Interfaced Dimensions, Annika Boll, Eirini Lampiri, Gökay Atabek, Lam Lai, Merve Sahin, Mihai Gui, Silvana Callegari

LIT – Linz Institute of Technology

3.9.–7.9.
POSTCITY Linz

In der Ausstellung des LIT – Linz Institute of Technology, angesiedelt an der Johannes Kepler Universität Linz, zeigen JKU-Forscher*innen und Künstler*innen, wie wissenschaftliche Themen künstlerisch inszeniert und vermittelt werden können. Die langjährige Partnerschaft von Ars Electronica und JKU vertieft und verdeutlicht einmal mehr, welcher Mehrwert im permanenten Austausch zwischen Kunst und Wissenschaft steckt.

Ars Electronica Campus Kunstuniversität Linz

3.9.–7.9.
POSTCITY Linz, Kunstuniversität Linz & splace,
Hauptplatz

Die Kunstuniversität Linz ist seit mehr als zwei Jahrzehnten ein wesentlicher Partner der Ars Electronica und bietet auch 2025 eine Bühne für vielfältige Arbeiten der eigenen Studienrichtungen sowie für Beiträge von Studierenden internationaler Partneruniversitäten. Der Ars Electronica Campus – gemeinsam kuratiert von Kunstuniversität Linz und Ars Electronica – erstreckt sich über die beiden Brückenkopfgebäude der Kunstuniversität und die POSTCITY. Gezeigt werden Werke und Performances junger Kunstschaffender, die mit kreativen Zugängen und Themen faszinieren. Special Featured University in der Galerie splace am Hauptplatz ist in diesem Jahr die National Academy of Art aus Sofia/Bulgarien.



Das Ars Electronica Ökosystem

Wer über die Praxis und Wirkung von Kunst redet, darf nicht nur die Künstler*innen selbst im Blick haben, sondern auch die Institutionen, die sie unterstützen sollen. Welche Rolle spielt also eine Plattform wie Ars Electronica – und was will sie erreichen?

1979 ins Leben gerufen, hat sich Ars Electronica im Laufe der Jahre zu einem einzigartigen und dynamischen Ökosystem entwickelt. Heute ist sie vieles zugleich: Ein Zuhause für Künstler*innen, das ihre Arbeit fördert, auszeichnet und bewirbt. Eine Plattform für Aktivist*innen und Initiativen, die Kunst, Wissenschaft und Technologie verbinden, um das tagtägliche Leben von Menschen zu verbessern. Ein Raum für Bildung, der Schüler*innen, Arbeitssuchenden und allen anderen die Möglichkeit gibt, sich kritisch und spielerisch mit Technologie auseinanderzusetzen. Ein Forschungslabor, das Prototypen entwickelt, die Innovation anstoßen und gesellschaftlichen Wandel inspirieren sollen. Ein kreativer Partner, der Unternehmen hilft, nicht nur Gewinne zu erzielen, sondern Sinn zu stiften.

All das ist von zwei zentralen Fragen getrieben: Wie wollen wir in Zukunft leben? Und wie können wir diese Zukunft Wirklichkeit werden lassen?



2025 möchten wir allen Interessierten einen Einblick in das Ökosystem von Ars Electronica geben – und zur Diskussion über die Rolle, Praxis und Wirkung unserer Projekte einladen.

In der POSTCITY entsteht dafür erstmals ein eigener Raum: Ein Bereich ist den aktuellen Forschungsprojekten des Ars Electronica Futurelab gewidmet, das Experimente an der Schnittstelle von Kunst, Technologie und Gesellschaft realisiert – mit dem Ziel, neue und auch unerwartete Erkenntnisse zu fördern.

Ein weiterer Bereich zeigt interaktive Erlebnissräume von Ars Electronica Solutions, die innovatives Storytelling für Unternehmen, wissenschaftliche Institutionen und Museen entwickeln.

Den dritten Bereich bildet die „Art Thinking Lounge“ – ein offenes Forum für Dialog und neue Perspektiven.



Ars Electronica, Martin Hieslmair, Julia Ludwig, MAW, Bettina Gangl





create your world

3.9.–7.9.
POSTCITY Linz

Seit 1998 fördert create your world die nächste Generation kreativer Köpfe – vernetzt sie, stärkt ihre Perspektiven für die Zukunft und macht ihre Anliegen sichtbar. Während des Festivals wird der erste Stock der POSTCITY auf über 2.000 m² zur Spielwiese für junge und junggebliebene Entdecker*innen: ein Ort zum Experimentieren, Tüfteln, Präsentieren und Diskutieren. Ein Highlight: die Ausstellung der prämierten Projekte der Kategorie u19 – create your world des Prix Ars Electronica.



Tinkertank–Forge of Hope, Ryan Jenkins, Thomas Kühn, Johannes May

EXPANDED 2025 – Konferenz für Animation und Interaktive Kunst

3.9.–5.9.
Ars Electronica Center, Skyloft

Expanded 2025 widmet sich in seiner 13. Ausgabe neuen audiovisuellen Ausdrucksformen an der Schnittstelle von Kunst und Technologie – mit Fokus auf Augmented Animation und Interaktive Kunst. Das Programm vereint wissenschaftliche und künstlerische Beiträge, Podiumsdiskussionen und internationale Gäste – darunter Thomas Kvam und Frode Oldereid, Gewinner der Goldenen Nica in der Kategorie New Animation Art. *Expanded 2025* wird vom Campus Hagenberg der FH Oberösterreich organisiert.

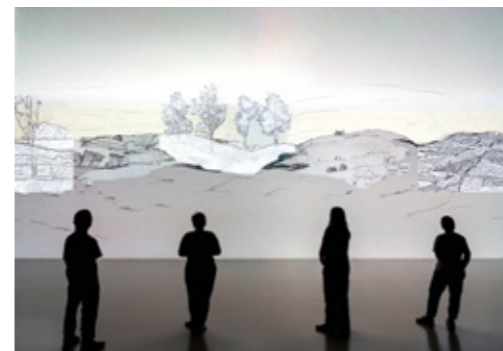
Flood the Zone with Courage

3.9.–7.9.
POSTCITY LINZ & im öffentlichen Raum

Flood the Zone with Courage ist ein partizipatorisches Kunstprojekt des Zirkus des Wissens der Johannes Kepler Universität Linz, das auf die lähmende Wirkung globaler Krisen reagiert. Es vereint Künstler*innen, Aktivist*innen, Studierende und Bürger*innen, um gemeinsam zu erforschen, wie Protest und zivilgesellschaftliches Engagement neu entfacht werden können. Während des Festivals entfaltet sich das Projekt sowohl im öffentlichen Raum als auch in der POSTCITY – mit Live-Interventionen, einem kreativen Knotenpunkt namens „Pavilion Against Indifference“ sowie Protest Labs, die digitale Werkzeuge mit lokalem Aktivismus verbinden.



Cultural Astronomy



Egon Schiele – Eine persönliche Begegnung

Festival @ Deep Space 8K

Seit 2009 ist der Deep Space 8K Fixpunkt des Ars Electronica Festival und Publikumsmagnet im Ars Electronica Center. Künstler*innen und Wissenschaftler*innen aus aller Welt präsentieren hier immersive 3D-Anwendungen, Gigapixel-Bilder und Performances.

Zu Gast waren bereits Institutionen wie der Louvre, das Museo Nacional Thyssen-Bornemisza oder das Museo Reina Sofia sowie Künstler*innen wie Hermann Nitsch, H.R. Giger, Karl Sims, Victoria Vesna oder Ryoji Ikeda – sogar Roboter ASIMO trat 2010 auf.

2025 erwarten das Publikum u. a. Programme der National Gallery London, der National Gallery of Art Washington, des Kunsthistorischen Museum Wien sowie künstlerische Performances, Gaming-Forschung und Beiträge zum Jahr der Quantenwissenschaft und -technologie.

WE GUIDE YOU

Das Ars Electronica Festival eröffnet einen ganzen Kosmos an Ideen und Visionen, Projekten und Prototypen. Wohin man auch blickt – überall gibt es etwas zu entdecken und Neues auszuprobieren. Weil man bei so viel Auswahl leicht den Überblick verlieren kann, seien an dieser Stelle unsere Führungen empfohlen: Egal ob in der POSTCITY, im Lentos Kunstmuseum oder in der Kunstuniversität Linz – wir bieten eine Vielzahl an Touren, die auf unterschiedliche Interessen abgestimmt sind.



PRIX ARS ELECTRONICA 2025

Der Prix Ars Electronica ist seit 1987 der international renommierteste Preis für Künstler*innen, die im Bereich von Wissenschaft und Technologie tätig sind. Die rund 4.000 Einreichungen aus mehr als 100 Ländern, die jedes Jahr am Wettbewerb teilnehmen, zeugen von der Dynamik der internationalen Medienkunst. Die Präsentation der prämierten Projekte und Künstler*innen ist ein spezielles Highlight beim alljährlichen Ars Electronica Festival. Die Gewinner*innenprojekte der diesjährigen Kategorien New Animation Art, Digital Musics & Sound Art, AI and Life Art sowie u19-create your world sind:



Requiem for an Exit, Thomas Kvam (NO) und Frode Oldereid (NO)

Prix Ars Electronica 2025



Goldene Nica – New Animation Art

Thomas Kvam (NO) und Frode Oldereid (NO) erhalten die begehrte Auszeichnung für ihre robotische Installation *Requiem for an Exit*. Die vier Meter hohe Figur erzählt die erschütternde Geschichte menschlicher Gewalt – vom Genozid an den Neandertalern über die Belagerung von Karthago und den Holocaust bis hin zur hypothetischen Selbstzerstörung der Menschheit. Das Gesicht der Figur wirkt hyperrealistisch menschlich – und ist doch nur eine Projektion. Unter der Fassade offenbaren sich ein offenes Metallskelett und Kabel. Es scheint sich um eine unvollständige Kriegsmaschine ohne Arme, ohne Gestik zu handeln, die nur sprechen kann und wie so viele Demagog*innen unserer Geschichte, Rhetorik als Machtinstrument nutzt. Was als abstrakte Meditation über das Böse beginnt, wird rasch zu einer direkten Konfrontation mit dem Publikum: eine Warnung, ein Bekenntnis oder gar eine Kriegserklärung?

Ars Electronica, Martin Hieslmair, Miha Godec

Goldene Nica – Digital Musics & Sound Art

Navid Navab (IR/CA) und Garnet Willis (CA) werden für ihr Projekt *Organism* ausgezeichnet, das aus zwei miteinander verbundenen Komponenten besteht: *Excitable Chaos* ist ein dreifach pendelndes, robotisch gesteuertes System, dessen chaotische Bewegungen durch die wechselnden Massen- und Periodenverhältnisse der Pendelarme entstehen. *Organism* wiederum ist eine Roboterorgel, die durch das *Excitable Chaos* dirigiert wird – was dort Bewegung ist, wird hier zu Klang. Wie die Natur selbst folgt das Werk keinem linearen Verlauf – jede kleinste Veränderung kann unvorhersehbare Reaktionen auslösen.

Goldene Nica – AI and Life Art

Paula Gaetano Adi (AR) wird für *Guanaquerx* ausgezeichnet – ein poetisch-politisches Projekt, das Technologie als ein Werkzeug der Befreiung begreift. Inspiriert von José de San Martins, der 1817 ein Heer aus afrikanischen Sklaven, Mestizen und Indigenen über die Anden führte, überwand mit *Guanaquerx* im Januar 2024 der erste Roboter das längste Gebirge der Welt – begleitet von einem „Heer“ an Künstler*innen, Ingenieur*innen und 58 Maultieren und Pferden. Entwickelt mit lokalen Kreativen, Kunsthandwerker*innen und Hyundai's New Horizons Studio, wurde der hybride Rover darauf programmiert, die „Freiheit zu suchen“ – und unser Technologieverständnis zu hinterfragen. Auf seiner Reise von Argentinien nach Chile sammelte *Guanaquerx* Daten, Klänge, Bilder und Geschichten über die biokulturelle Vielfalt und Kosmvision der Andenregion. Das Projekt begreift und nutzt Robotik als Werkzeug des ökologischen und gesellschaftlichen Wandels – nicht für Ausbeutung, sondern für Befreiung.

Goldene Nica – u19-create your world

Aleksa Jović und Nico Pflügler zeigen in ihrem Experimentalvideo *Das Ziegenkäsemachen aus der Sicht der Ziege* eine visuelle Dringlichkeit, die Doomscrolling, Brainrot und jugendliche Lebensrealität verdichtet, ohne didaktisch zu werden. Der männliche Körper wird zur Projektionsfläche zwischen geistiger Instabilität und sexueller Fantasie, mit Bodyhorror-Elementen à la Cronenberg. Zitate aus *Neuromancer* und *Forrest Gump* durchziehen die Tonspur und betonen die mediale Reflexion. Das Werk bewegt sich zwischen Slow Cinema und Meme-Ästhetik – anarchisch, ambivalent, zersetzend und neu zusammensetzend. Es ist ein post-postmoderner Kommentar auf unsere (Online-)Kultur. Ein Film, der weiß, was TikTok ist – und trotzdem Kino bleibt.



Guanaquerx, Paula Gaetano Adi (AR)



Das Ziegenkäsemachen aus der Sicht der Ziege, Aleksa Jović (AT), Nico Pflügler (AT)



Deep Space 8K

Mehrmals täglich präsentieren wir eine Auswahl aus unserem vielfältigen Programm, das wir seit 2009 laufend weiterentwickeln. Im einzigartigen 3D-Erlebnisraum mit der 16 mal 9 Meter großen Wandprojektion und der ebenso großen Bodenprojektion erwarten Sie spannende Stories und immersive Erlebnisse in beeindruckender Bildqualität und Farbbrillanz aus den Themenfeldern Medienkunst, Wissenschaft, Technologie, Interaktion und Action.



Deep Space Selection

Bei *Deep Space Selection* präsentieren wir mehrmals am Tag eine Auswahl aus unserem vielfältigen Programm, das wir seit 2009 laufend weiterentwickeln. Keine Präsentation gleicht der anderen!

Deep Space Spezial: Notre-Dame Immersive

Anlässlich der Wiedereröffnung von Notre-Dame de Paris nach dem verheerenden Brand im Jahr 2019 kommt die weltberühmte Kathedrale in das Ars Electronica Center in Linz. In Zusammenarbeit mit den beiden französischen Start-ups Iconem und Histoverly bringt das Ars Electronica Futurelab Notre-Dame als immersives Erlebnis in den Deep Space 8K. Erkunden Sie ein riesiges dreidimensionales Modell des Gebäudes und entdecken Sie seine architektonischen und künstlerischen Besonderheiten aus völlig neuen Perspektiven!

Ars Electronica, Magdalena Sick-Leitner

Uniview – eine grandiose Reise durch Raum und Zeit

Begeben Sie sich mit uns auf eine Reise durch Raum und Zeit! Die neueste Version von Uniview bringt uns zu neuen, unbekanntem Reisezielen: zum James Webb Space Telescope mit seiner besonderen Umlaufbahn, wir sehen einen Pulsar mit schwindelerregender Rotation oder ein Schwarzes Loch mit realistischem Gravitationslinseneffekt und vieles mehr. Sogar Planeten aus fremden Sternsystemen können wir einen Besuch abstatten.

Deep Space Family

Glänzende Kinderaugen und begeisterte Eltern. Gemeinsam machen wir uns auf eine Reise, den Deep Space spielerisch zu entdecken. Egal, ob das mit einer gehörigen Portion Action passiert oder wir die Weiten des Universums erforschen – es ist für alle was dabei!

Täglich zu den Museumsöffnungszeiten
Dauer: 25 Min.

Termine laut Online-Tagesprogramm:



Neues interaktives Programm für Kinder von 3 bis 7 Jahren

Unser neues, altersgerechte Programm für Kinder von 3 bis 7 Jahren im Deep Space 8K lädt zum Mitmachen, Spielen und Staunen ein. Studierende der Kunstuniversität Linz haben im Studiengang Zeitbasierte und Interaktive Medienkunst fünf interaktive Spiele entwickelt, die gezielt auf die Bedürfnisse unserer jüngsten Besucher*innen eingehen. Mit vielen Möglichkeiten zum Mitmachen und Austoben können Kinder hier in farbenfrohe, fantasievolle Welten eintauchen und digitale Technologien spielerisch erleben. Die neuen Inhalte sind ab sofort Teil des Deep Space Programms und perfekt für Familien mit kleinen Kindern geeignet, die gemeinsam Neues entdecken möchten.

Deep Space is Lava Axel Bräuer

Beweg dich vorsichtig und komm nicht zu nahe an den „glühenden Lavaström“! Bei diesem Spiel gilt es, sich geschickt fortzubewegen, ohne die Lava zu berühren – genau wie beim klassischen Kinderspiel „Nicht den Boden berühren“. Dabei springt man von Stein zu Stein oder von Möbelstück zu Möbelstück, ohne den Boden zu berühren. Hier im Deep Space besteht der Boden aus „glühender Lava“ oder anderen gefährlichen Hindernissen, denen du unbedingt ausweichen musst. Bist du bereit für dieses Abenteuer?



20

Deep Space 8K



Tooth Ildiko Mayr und Julian Holzer

Tooth zeigt Kindern spielerisch und voller Spaß, wie wichtig Zähneputzen für die Gesundheit ist. Im Deep Space erscheinen liebevoll gestaltete Zähne mit unterschiedlichen Gesichtern. Beim Betreten der Projektionsfläche wird jedem Kind eine virtuelle Zahnbürste zugewiesen, die es durch Bewegung steuern kann. So können die Kinder gezielt zu einem Zahn laufen und ihn putzen. Immer wieder tauchen neue Zähne auf, die nach dem Putzen in vollem Glanz erstrahlen und die Kinder anlächeln. So macht Zähneputzen richtig Spaß!

Bubbles Patricia Goeckert, Paul Klusacek

Hier wartet eine Welt voller Seifenblasen auf Euch! Durch das interaktive Zusammenspiel im Deep Space entstehen leuchtend bunte Blasen, die frei im Raum schweben und bei Berührung mit unterschiedlichen Klangeffekten zerplatzen.



Ars Electronica, Axel Bräuer, Patricia Goeckert, Paul Klusacek, Magdalena Sick-Leitner, Isabel Schulz



Painting Linz Benjamin Brunnbauer

Entdecke bedeutende Sehenswürdigkeiten der Stadt Linz in farbenfroher Pixelkunst! Durch Laufen entstehen bewegte Partikel, die bestimmte Sehenswürdigkeiten, wie z.B. den Pöstlingberg oder das Ars Electronica Center, sichtbar machen. Die Applikation animiert die Kinder dazu, ihre Stadt spielerisch und in voller Bewegung neu zu erkunden.

Auf der Suche Isabel Schulz

Bei diesen interaktiven Suchspielen erkunden die Kinder frei die raumfüllenden Illustrationen im Deep Space – sei es die Weite des Sonnensystems, Tiere aus unserer Umwelt oder winzige Mikrowelten. Ob allein oder gemeinsam, bewegen sie sich aktiv über die gesamte Projektionsfläche und entdecken in jeder Szene versteckte Details. Ein spielerisches Erlebnis, das Neugier und Beobachtungsgabe weckt.



Veranstaltungen im Deep Space 8K

Deep Space Lecture
**Von Marokko bis Norwegen –
Vanlife und Traumberge**
Marlies Czerny und Andreas Lattner
DO 2.10.2025, 19:00 – 20:30

Reisen, Klettern, Staunen: In dieser bildgewaltigen Deep Space Lecture nehmen uns die beiden Abenteurer mit auf eine außergewöhnliche Reise durch Europa – von der Sahara bis zu den Fjorden des Nordens. Fünf Jahre „on the road“ bedeuten bewegende Begegnungen, Herausforderungen und inspirierende Geschichten. Zwischen Atlasgebirge und norwegischem Hochland, Alpenpässen direkt vor der Bustüre und überraschenden Wendepunkten: Dieser Vortrag macht definitiv Lust, dem Ruf des Draußen zu folgen. Mit eindrucksvollen Bildern, persönlichen Einblicken und einem feinen Gespür für Humor und Reflexion wird hier eine Form des Reisens gezeigt, die bewusst, alltagsnah und fernab des Extremes stattfindet. Ein Abend für Reiselustige, Outdoor-Fans, Vanlife-Träumer*innen – und alle, die sich nach einem Perspektivwechsel sehnen.

Tickets: Vorverkauf 20 €,
Abendkasse 22 €



21



Nacht der Familie

Nacht der Familie

FR 11.7.2025, 18:00–24:00

Verbringen Sie mit Ihrer Familie einen ganz besonderen Abend im Ars Electronica Center! Bei der Nacht der Familie gibt es auch dieses Jahr wieder viel zu entdecken – ob bei Führungen für Groß und Klein, faszinierenden Deep Space 8K-Präsentationen oder bei den zahlreichen interaktiven Stationen rund um die Themen Kunst, Technologie und Wissenschaft. Erkunden Sie gemeinsam mit Ihren Lieben interaktive Erlebniswelten und Installationen, bei denen Ausprobieren und Mitmachen ausdrücklich erwünscht sind!

An diesem Abend sind folgende Ausstellungen für Sie geöffnet: Deep Space 8K, AIXMusic, Kinderforschungslabor, Connected Earth und die Ars Electronica Labs.

Deep Space 8K

Peter, Paula & Panini

18:30–19:15
ab 6 Jahren

In einer Welt, in der Magie und die Atmosphäre der Erde miteinander verwoben sind, muss sich eine Gruppe ungewöhnlicher Held*innen mit mystischen Kräften der verheerenden Realität der Umweltzerstörung stellen. Die Reiterin Paula und der Fußballspieler Peter begeben sich gemeinsam mit dem Elfen Panini auf eine abenteuerliche Reise, um das Gleichgewicht der Welt wiederherzustellen.

Deep Space Spielzeit

19:30–20:15 und 23:00–23:45
für alle Altersgruppen

Voller Körpereinsatz ist gefragt, wenn der Deep Space 8K zum Raum für interaktive Spiele wird. Bei der Nacht der Familie habt ihr zum allerersten Mal die Gelegenheit, die neusten Projekte der Studierenden der Kunstuniversität Linz auszuprobieren. Wie? Ihr müsst euch nur durch den Raum bewegen! Helft mit, geheime Bilder aufzuspüren, lasst virtuelle Seifenblasen platzen, überquert gefährliche Lavaflüsse und: Zähneputzen nicht vergessen!

Per Bärtierchen durch die Galaxis

20:30–20:55 und 22:30–22:55
ab 6 Jahren

Um im Weltall zu überleben, braucht ein Bärtierchen nicht einmal einen Raumanzug! Wir leihen uns seine Superkräfte und begeben uns auf eine virtuelle Reise durch die Galaxie – besuchen die Internationale Raumstation, einen Mars-Rover auf unserem Nachbarplaneten und weit entfernte Sonnensysteme.



Nacht der Familie





Wie alles lebt

21:00–21:25 und 22:00–22:25
ab 6 Jahren

Entdeckt die Natur, wie ihr sie noch nie gesehen habt! Bei uns im Deep Space ist alles möglich: Käfer werden so groß wie LKWs, Blumen sprießen und wilde Gewässer fließen durch den Raum. Gemeinsam erkunden wir die Wunder unserer Welt und erleben ihre Vielfalt auf vergnügliche Weise – mit viel Bewegung, voller Farben und Überraschungen. Ein Erlebnis für kleine und große Entdecker*innen!

Deep Space Family

21:30 – 21:55
für alle Altersgruppen

Glänzende Kinderaugen und begeisterte Eltern. Gemeinsam machen wir uns auf eine Reise, den Deep Space spielerisch zu entdecken. Egal, ob das mit einer gehörigen Portion Action passiert oder wir die Weiten des Universums erforschen – es ist für alle was dabei!

Nacht der Familie

Open Workshops und Hands-on-Stationen

Co-Creator – Echo of AI

18:00–24:00
für alle Altersgruppen

Der *Co-Creator* lädt Groß und Klein dazu ein, Kunst auf völlig neue Weise zu entdecken – im kreativen Dialog mit Künstlicher Intelligenz.

Die von Ars Electronica Solutions entwickelte interaktive Station verbindet moderne Technologie mit kreativem Ausdruck. Dabei entsteht nicht einfach ein KI-generiertes Bild, sondern es wird ein partizipativer Prozess in Gang gesetzt: Eigene Zeichnungen oder Fotos werden eingescannt und dienen als Ausgangspunkt für ein neues Kunstwerk. Doch das ist erst der Anfang, denn die Nutzer*innen können die KI gezielt beeinflussen, mit ihr interagieren und den künstlerischen Prozess mitgestalten. So wird auf spielerische Weise erlebbar, wie Mensch und Maschine gemeinsam kreativ werden – nicht nebeneinander, sondern miteinander.



Verstehen verbindet!

18:00–20:30
von 4–8 Jahren

Diese Mitmachstation lädt Kinder ab 4 Jahren ein, den Wald spielerisch zu erforschen. Mit einem Duftmemory erkunden wir die typischen Gerüche der Natur, unter dem Mikroskop entdecken wir winzige Öffnungen auf Blättern und staunen über die faszinierenden Fraktale, die sich in Zweigen, Farnen und Wurzeln verstecken. Wie „atmet“ der Wald? Warum sieht vieles im Wald so ähnlich aus – und doch ganz anders? Hier wird geschnuppert, geschaut, gestaunt – und der Wald auf ganz neue Weise erlebt!

Medizinmaschin'

18:00–20:30
ab 6 Jahren

Ob zur Erkennung, Vorbeugung oder Behandlung von Krankheiten bei Menschen, Tieren oder Pflanzen – die Medizin umfasst ein breites Spektrum an Praktiken, die unsere Gesundheit schützen und erhalten sollen. Genau hier setzen wir an: Baut eure eigene *Medizinmaschin'* mit den vielfältigen Möglichkeiten des BBC micro:bit! Der kleine, aber leistungsstarke Einplatinencomputer eignet sich perfekt, um kreative Ideen für die Medizin von morgen zu entwickeln. In den Ars Electronica Labs könnt ihr euren eigenen Prototypen gestalten und programmieren – für eine gesündere Zukunft!

Nacht der Familie



Weltraummülltentakeln

21:00–23:30
ab 7 Jahren

Wie können wir die Erdumlaufbahn vor Weltraumschrott schützen? In diesem Kreativ-Workshop begeben wir uns gemeinsam auf die Mission, den Weltraum sauber zu halten und unsere Satelliten vor Weltraummüll zu schützen.

Der Workshop wird von ESERO Austria durchgeführt, um euch die aufregende Welt der Technik und Raumfahrt näherzubringen.



Alles Banane?

21:30–23:30
für alle Altersgruppen

Laut, hoch, tief, schrill, traurig oder fröhlich!?! Mit Hilfe von Technologie spielen wir Bananen-Piano, hören uns an, welche Töne durch Berührungen erklingen und drehen an den Reglern von unterschiedlichen Synthesizern. Besucht unser Soundstudio und probiert es selbst aus!



Volle Power!

18:00 – 20:30
ab 8 Jahren

Wasserstoff gilt als ein Hoffnungsträger am Weg in eine klimaneutrale Energieversorgung. Doch die Rechnung geht vermutlich nur mit grünem Wasserstoff auf – Wasserstoff, der mit alternativen Energien erzeugt wird. Das Elektrolysemodell in der Ausstellung *Connected Earth* veranschaulicht den Herstellungsprozess. Hier stellt ihr selbst Wasserstoff her und setzt ihn auch gleich als Antriebsmittel ein.

Fruchtige DNA

18:15, 19:15, und 20:15 (Dauer: ca. 25 Minuten)
Max. 10 Teilnehmer*innen
(Platzkarten am Infodesk erhältlich)
ab 8 Jahren

DNA steckt in jeder einzelnen Zelle des Körpers – also in den winzig kleinen, lebendigen Bausteinen, aus denen wir zusammengesetzt sind. Auch Tiere, Pflanzen und sogar Erdbeeren besitzen eine DNA. Ihr könnt diesen Code des Lebens in unserem Workshop sogar sehen, wenn wir ihn gemeinsam in unserem Labor aus einer Erdbeere herausholen.



Führungen

Energiehacker Tour

18:30 – 19:15 und 20:00 – 20:45
max. 20 Teilnehmer*innen
(Platzkarten am Infodesk erhältlich)
ab 10 Jahren

Begleitet unsere Haustechnik-Crew hinter die Kulissen des Zukunftsmuseums und besucht Orte, die während eines regulären Museumsbesuches nicht zugänglich sind. Informiert euch über die Maßnahmen, die es möglich machen, den Stromverbrauch des Ars Electronica Center um 40 Prozent zu senken!

Family Tour

18:15 – 19:00, 19:15 – 20:00 und 20:15 – 21:00
max. 15 Teilnehmer*innen
(Platzkarten am Infodesk erhältlich)
für alle Altersgruppen

Bei dieser gemeinsamen Tour durch die Ausstellungs-Highlights des Ars Electronica Center erkunden Sie mit Ihren Kindern die wichtigen Zukunftsfragen, die unsere Welt aktuell bewegen.

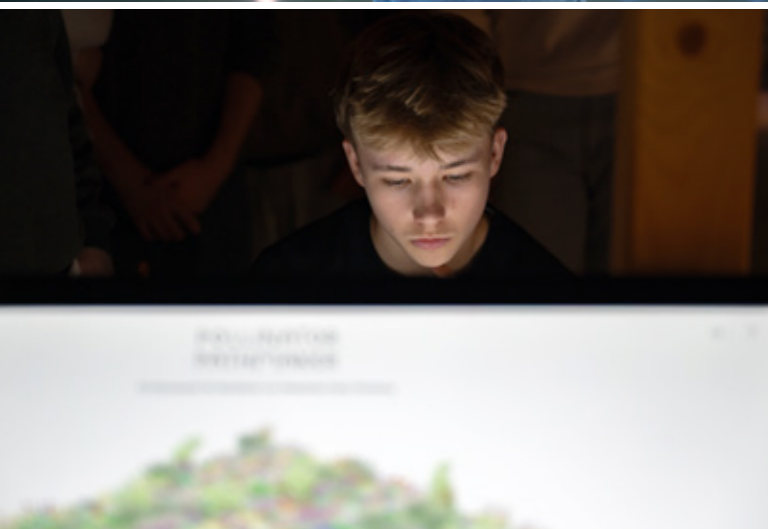
KinderUni OÖ experimentieren.staunen.forschen

KinderUni x AEC

Von Coding und Robotik bis zu Blut- und DNA-Analysen, von Parkour und Freerunning bis zum Segelfliegen, vom Mikroskopieren und Astronaut*innentraining bis hin zur heimischen Tier- und Pflanzenwelt, von Klimaforschung und nachhaltiger Landwirtschaft bis zu fairem Konsum und Handel, von Sounds, Tanz und Musikbusiness bis zu Graffiti und Schmieden – all das und noch viel mehr erwartet dich an der KinderUni OÖ!

Die KinderUni OÖ findet an den Standorten Linz, Steyr, Wels, Hagenberg, Almtal, Ennstal sowie On Tour in Losenstein statt. Die Science Holidays – die Ferienwochen der KinderUni OÖ – werden im Almtal, Linz und Steyr durchgeführt. Auch im Ars Electronica Center können Kinder bei zahlreichen Workshops spannende Ferientage erleben.





Weltraummülltentakeln

DI 8.7.2025, 10:00–12:30
8–10 Jahre

Wie können wir die Erdumlaufbahn vor Weltraumschrott schützen? In diesem Kreativ-Workshop begeben wir uns gemeinsam auf die Mission, den Weltraum sauber zu halten und unsere Satelliten vor Weltraummüll zu schützen. Ihr entwerft eine eigene „Weltraummüllabfuhr“ und sammelt Ideen, was wir zur Beseitigung von Weltraummüll beitragen können. Wie echte Weltraumforscher*innen führt ihr Tests durch und holt euch die besten Inspirationen aus der Natur.

Der Workshop wird von ESERO Austria durchgeführt, um euch die aufregende Welt der Technik und Raumfahrt näherzubringen.



Volle Power!

DI 8.7.2025, 13:30–16:00
10–13 Jahre

Wasserstoff gilt als ein Hoffnungsträger am Weg in eine klimaneutrale Energieversorgung. Doch die Rechnung geht vermutlich nur mit grünem Wasserstoff auf – Wasserstoff, der mit alternativen Energien erzeugt wird. Das Elektrolysemodell in der Ausstellung Connected Earth veranschaulicht den Herstellungsprozess. Hier stellt ihr selbst Wasserstoff her und setzt ihn auch gleich als Antriebsmittel ein.

A micro:bit of Space

MI 9.7.2025, 10:00–12:30
10–13 Jahre

Entdecke die Geheimnisse des Universums und lerne dabei den BBC micro:bit kennen! Bei diesem Workshop schlüpft ihr in die Rolle von Forscher*innen und experimentiert mit einem Mikrocontroller. Dabei erlernt ihr erste Programmierschritte und erlebt, wie man die neuerworbenen Skills für Weltraummissionen nutzen kann.

Der Workshop wird von ESERO Austria durchgeführt, um euch die aufregende Welt der Technik und Raumfahrt näherzubringen.



Wunschmaschinenwerkstatt

MI 9.7.2025, 13:30–16:00
10–13 Jahre

Gestalte deine eigene Wunschmaschine mit den unendlichen Möglichkeiten des BBC micro:bit! Dieser winzige, aber mächtige Einplatinencomputer ist die perfekte Plattform, um deine eigene Erfindung zum Leben zu erwecken. In den Ars Electronica Labs findest du alle Werkzeuge, die du für einen Prototypen benötigst. Gemeinsam lassen wir unserer Kreativität freien Lauf und bauen außergewöhnliche Maschinen – ganz nach unserem Geschmack!

Hands up for Space!

DO 10.7.2025, 10:00–12:30
8–10 Jahre

Wie funktionieren unsere Hände? Warum brauchen wir einen Daumen? Und warum sind diese Fragen wichtig für die Raumfahrt? Bei diesem Workshop werdet ihr selbst zu Ingenieur*innen! Ihr gestaltet eine bionische Handprothese aus ganz einfachen Materialien nach dem Vorbild eines Roboterarms, der Astronaut*innen bei der Arbeit im Weltraum hilft.

Der Workshop wird von ESERO Austria durchgeführt, um euch die aufregende Welt der Technik und Raumfahrt näherzubringen.



Voll verwickelt

DO 10.7.2025, 13:30–16:00
8–10 Jahre

Verwickelt, verbandelt, verbunden ... So fühlen wir uns, wenn wir in guter Beziehung zu jemandem oder etwas stehen. Doch Wechselwirkungen, Einflüsse und Abhängigkeiten existieren nicht nur zwischen Menschen und ihrer Umwelt – sie durchziehen die gesamte Erde, deren Atmosphäre und sogar das Universum. Von Myzelen über Gerüche bis hin zu elektrischen Impulsen – bei diesem Workshop erkunden wir anhand der Ausstellung *Connected Earth*, welche Strategien Natur und Mensch für Vernetzung und Kommunikation entwickelt haben und nutzen.

Anmeldung zur Warteliste unter www.kinderuni-ooe.at
Teilnehmer*innen (Anzahl): max. 12 Teilnehmer*innen
Mitzubringen: Jause und Getränk



Das Sommerferienprogramm im Ars Electronica Center

AK x AEC

Wie schlau sind Maschinen? Wie funktioniert unser Gehirn? Und was tun gegen Weltraumschrott? Ob erste Schritte im Programmieren, spannende Entdeckungsreisen durchs Universum oder Tüfteln als Mini-Ingenieur*in beim Bau einer bionischen Handprothese – in den Sommerferien erwartet Kinder im Ars Electronica Center ein erlebnisreicher Streifzug durch die Welt der Wissenschaft und Technologie. Neu in diesem Jahr: Unsere Workshops finden an sechs Terminen auch ganztägig statt!

Das Ferienprogramm findet in Kooperation mit der Arbeiterkammer Oberösterreich statt.
Preis: 7€
Kostenlos für Kinder von AK-Mitgliedern!
Teilnehmer*innen (Anzahl): max. 12 Teilnehmer*innen
Mitzubringen: Jause und Getränk
Eine Anmeldung unter 0732.7272.51 oder center@ars.electronica.art ist erforderlich!
Anmeldefrist: 3 Tage



Powered by: Oberösterreich

von 6 bis 8 Jahren

Im Moos viel los

MI 16.7.2025 und FR 18.7.2025, 10:00–12:30

Pantoffel, Wimper, Trompete und Bär, so nennen sich die kleinen Tiere im Mikrokosmos. Im Moos ist es besonders lebenswert, so weich und kuschelig, darum tummeln sich dort Fadenwürmer, Larven, Bakterien und eben auch Pantoffel-, Wimper-, Trompeten- und Bärtierchen. Mit bloßem Auge kannst du sie nicht sehen, aber, wenn du Glück hast, kannst du unter dem Mikroskop lustige Wimmel-Welten dieser Kleinstlebewesen entdecken.

Komm' mit ins Kinderforschungslabor

MI 16.7.2025 und FR 18.7.2025, 13:30–15:30

Stell dir vor, es gibt einen Ort, wo ganz viele Tonnen gefüllt mit spannenden Spielen, Materialien und Themen darauf warten, von dir entdeckt zu werden: Reise ins Weltall, gestalte farbenfrohe Lichtspiele, stell die Welt auf den Kopf – deinem Forschungsdrang sind keine Grenzen gesetzt!

Kinderforschungslabor powered by **SIEMENS**



Ars Electronica, Birgit Cakir, Magdalena Sick-Leitner



Superhirn & Denkerstirn

MI 30.7.2025, 13:30–16:00 und
DO 31.7.2025, 10:00–12:30

„Man muss was im Kopf haben!“ – das hören wir oft. Und wir haben tatsächlich ganz schön viel im Kopf! Unser Gehirn, die komplexe Steuerzentrale unseres Körpers, wiegt etwa 1,2 Kilogramm, ist elektrisch geladen und sammelt rund um die Uhr Informationen – und gibt laufend Befehle.

Maschine 9x klug

MI 30.7.2025, 10:00–12:30 und
DO 31.7.2025, 13:30–16:00

Wie schlau können Rechenmaschinen eigentlich sein? Man sagt, dass Computer denken und Maschinen sogar lernen können – wir nennen das Künstliche Intelligenz. Viele glauben, das sei zu kompliziert, um es wirklich zu verstehen. In diesem Workshop aber bringen wir unsere eigene Denkmaschine auf Hochtouren und finden heraus, wie klug Maschinen wirklich sind – und wie sie im Vergleich zur menschlichen Intelligenz überhaupt sein können.

Ganztagesprogramm

Komm' mit ins Kinderforschungslabor und Im Moos viel los
DO 17.7.2025, 10:00 – 15:30 (inkl. 1 Stunde betreute Mittagspause)

Superhirn & Denkerstirn und Maschine 9x klug
DI 29.7.2025, 10:00 – 15:30 (inkl. 1 Stunde betreute Mittagspause)

von 9 bis 11 Jahren

Sommerferienprogramm

Voll verwickelt

DI 22.7.2025 und DO 24.7.2025, 10:00–12:30

Alles auf der Erde ist miteinander verbunden. Das sieht man in den Dingen und Strukturen, die wir Menschen gemacht haben – die Kabel in unserem Zuhause, Stromleitungen, unterirdische Wasserrohre, Straßen, Gleise und sogar unsere Smartphones oder die Sozialen Medien. Aber vor allem sieht man diese Verbindungen in der Natur: Jedes Tier, jede Pflanze und sogar jeder Stein ist Teil eines großen Gleichgewichts auf der Erde. Die Natur sorgt dafür, dass alles miteinander verbunden ist und das Leben im Gleichgewicht bleibt.

Die Welt nach Maß

DI 22.7.2025, 13:30–16:00

Die Erde ist etwa 4,6 Milliarden Jahre alt – ganz schön alt, wenn man bedenkt, dass es uns Menschen erst seit 200.000 Jahren gibt. Trotzdem verändern wir unseren Planeten so radikal, dass man es sogar vom Weltall aus sehen kann, denn Satelliten zeigen uns die Welt von oben. In diesem Workshop machen wir uns unser eigenes Bild von der Welt, indem wir sie mit Händen und Füßen und Sensoren vermessen. Wie würdet ihr die Welt verändern, um sie zum besten Platz im Universum zu machen?

Zirkus Robotikus

MI 13.8.2025, 13:30–16:30 und
DO 14.8.2025, 10:00–13:00

Im *Machine Learning Studio* geht's richtig rund! Im Workshop entdecken wir, wie vielseitig Roboter sein können, und probieren aus, wie man sie steuert. Vielleicht helfen wir auch der einen oder anderen Maschine beim Training und lassen sie lustige Aufgaben erledigen. Also, Manege frei im *Zirkus Robotikus*!

A micro:bit of Space

MI 13.8.2025, 10:00–13:00 und
DO 14.8.2025, 13:30–16:30

Entdecke die Geheimnisse des Universums und lerne dabei den BBC micro:bit kennen! Bei diesem Workshop schlüpfst ihr in die Rolle von Forscher*innen und experimentiert mit einem Mikrocontroller. Dabei macht ihr erste Schritte beim Programmieren und erlebt, wie man die neuerworbenen Skills für eine Weltraummission nutzen kann.

Der Workshop wird von ESERO Austria durchgeführt, um euch die aufregende Welt der Technik und Raumfahrt näherzubringen.



Ars Electronica, Birgit Cakir, Magdalena Sieck-Leitner



Sommerferienprogramm

Weltraummülltentakeln

MI 20.8.2025 und FR 22.8.2025, 10:00–12:30

Wie können wir die Erdumlaufbahn vor Weltraumschrott schützen? In diesem Kreativ-Workshop begeben wir uns gemeinsam auf die Mission, den Weltraum sauber zu halten und unsere Satelliten vor Weltraummüll zu schützen. Ihr entwerft eine eigene „Weltraummüllabfuhr“ und sammelt Ideen, was wir zur Beseitigung von Weltraummüll beitragen können. Wie hechte Weltraumforscher*innen führt ihr Tests durch und holt euch die besten Inspirationen aus der Natur!

Der Workshop wird von ESERO Austria durchgeführt, um euch die aufregende Welt der Technik und Raumfahrt näherzubringen.



Hands up for Space

MI 20.8.2025, 13:30–16:30

Wie funktionieren unsere Hände? Warum brauchen wir einen Daumen? Und was hat das alles mit Raumfahrt zu tun? Werdet bei diesem Workshop selbst zu Ingenieur*innen und gestaltet eine bionische Handprothese aus ganz einfachen Materialien, – nach dem Vorbild eines Roboterarms, der Astronaut*innen bei ihrer Arbeit im Weltraum hilft.

Der Workshop wird von ESERO Austria durchgeführt, um euch die aufregende Welt der Technik und Raumfahrt näherzubringen.



Ganztagesprogramm

Welt nach Maß und Voll verwickelt

MI 23.7.2025, 10:00–15:30 (inkl. 1 Stunde betreute Mittagspause)

Zirkus Robotikus und A micro:bit of Space

DI 12.08.2025, 10:00–16:00 (inkl. 1 Stunde betreute Mittagspause)

Hands up for Space und Weltraummülltentakeln

DO 21.8.2025, 10:00–16:00 (inkl. 1 Stunde betreute Mittagspause)



von 10 bis 13 Jahren

Volle Power!

DO 7.8.2025, 10:00–13:00

Wasserstoff gilt als ein Hoffnungsträger am Weg in eine klimaneutrale Energieversorgung. Doch die Rechnung geht vermutlich nur mit grünem Wasserstoff auf – Wasserstoff, der mit alternativen Energien erzeugt wird. Anhand des Elektrolysemodells in der Ausstellung *Connected Earth* veranschaulichen wir den Herstellungsprozess. Im Workshop können wir selbst Wasserstoff herstellen und auch gleich als Antriebsmittel einsetzen.

Wunschmaschinenwerkstatt

DO 7.8.2025, 13:30–16:30 und
FR 8.8.2025, 10:00–13:00

Gestalte deine eigene Wunschmaschine mit den unendlichen Möglichkeiten des BBC micro:bit! Dieser winzige, aber mächtige Einplatinencomputer ist die perfekte Plattform, um deine eigene Erfindung zum Leben zu erwecken. In den Ars Electronica Labs findest du alle Werkzeuge, die du für einen Prototypen benötigst. Gemeinsam lassen wir unsere kreativen Köpfe rauchen und gestalten außergewöhnliche Maschinen, ganz nach unserem Geschmack.

Ganztagesprogramm

Wunschmaschinenwerkstatt und Volle Power
MI 6.8.2025, 10:00–16:00 (inkl. 1 Stunde betreute
Mittagspause)

Gehirnforschung zum Mitmachen!

Im *NeuroExperienceLab* unter der Leitung von Erika Mondria wird wissenschaftliche Forschung zum unmittelbaren Erlebnis. Im Ars Electronica Center verschmelzen wissenschaftliche Methodik, sinnliche Erfahrung und Erkenntnis zu einem eindrucksvollen Ereignis – und machen Wissenschaft auf innovative Weise für die Gesellschaft erfahrbar.

Workshop ab 4 Jahren

KIMA: Resonanz

FR 25.7.2025, 13:30–14:30 und 15:30–16:30
Treffpunkt: Ars Electronica Center,
1 UG, CitizenLab, 15 Minuten vor Workshopbeginn

Lässt sich Resonanz zwischen Stimme und Geist sichtbar machen?
KIMA: Resonanz ist ein interdisziplinäres Forschungsprojekt mit der Analema Group an der Schnittstelle von Mensch, Kunst und Technologie. Im Zentrum stehen Harmonien und Schallwellen (Oszillationen) der menschlichen Stimme.

Erstmals wird die Untersuchung dieses Klangraums im Ars Electronica Center, in Zusammenarbeit von Analema Group und Neuro-Tech-Expertin Erika Mondria, um die Analyse menschlicher Gehirnströme erweitert. Im Mittelpunkt steht die Sichtbarmachung von Resonanz: Klangoszillationen des Summens werden mit den bioelektrischen Signalen des Gehirns analysiert, mathematisch verglichen und visuell dargestellt.

Wissenschaftliche Ergebnisse zeigen: Summen unterstützt die körperliche Regeneration und fördert die Resonanz sowie die Verbundenheit zwischen Menschen.

Das Kollektiv Analema Group (Evgenia Emets, Alain Renaud, David Negro, Oliver Gingrich) und Erika Mondria laden ein, den Effekt von Summen auf Körper und Geist interaktiv zu erleben.

Die partizipative Installation ist Teil des kunstbasierten Forschungsprojekts *p_ART_icipate!* (participateresearch.co.uk) an der University of Greenwich, Brunel University und dem CNWL NHS Foundation Trust.





Im Auftrag der Europäischen Weltraumorganisation ESA unterstützt ESERO Austria Mentor*innen (Lehrkräfte, Pädagog*innen, Gruppenleiter*innen, Freizeiteinrichtungen, etc.) dabei, mit der Faszination des Weltraums junge Menschen für MINT-Themen zu begeistern. Die breite Palette an Angeboten inkludiert herausfordernde Wettbewerbe für Schüler*innen, hilfreichen Unterrichtsmaterialien und Fortbildungen für Lehrer*innen, und weitere einzigartige Angebote für Schule und Freizeit. ESERO Austria ist im Auftrag der ESA und der österr. Forschungsförderungsgesellschaft FFG seit 2016 im Ars Electronica Center Linz aktiv.

**Themenwochenende:
World Space Week
SA 4.10.–SO 5.10.2025, 10:00–17:00**

Im Rahmen der World Space Week lädt ESERO Austria Sie ein ganzes Wochenende lang zu einer Entdeckungsreise in die Tiefen des Weltalls ein. Ein umfangreiches Programm mit Vorträgen, Workshops, Spezialpräsentationen und thematischen Führungen bietet für Weltraumbegeisterte jeden Alters etwas Passendes. Dieses Jahr bieten wir für Jüngere (bis 12 Jahre) einen Workshop für den Kreativ-Wettbewerb *Moon Camp* der ESA an.



Ars Electronica, Martin Hieslmair, Birgit Cakir



**Projekte für Klassen, Gruppen
und Schüler*innen 2025/26**

Unsere Projekte und Wettbewerbe für das neue Schuljahr starten schon bald! Wir haben wieder viel Spannendes für Schüler*innen und auch ganze Schulklassen oder Gruppen aller Altersgruppen im Angebot. Dabei wird eine breite Palette an (MINT-)Fächern und Themenbereichen abgedeckt: Sport & gesunde Ernährung; Erdbeobachtung & Klima; Architektur, Gestaltung & Leben im Weltraum; Programmieren; Physik & Mathematik, und noch vieles mehr.



**ESERO Austria & ESA Fortbildungen
für Lehrkräfte und Mentor*innen**

In Zusammenarbeit mit den Pädagogischen Hochschulen bieten wir verschiedene Fortbildungen für Lehrkräfte in ganz Österreich an – von der Primarstufe bis zur Sekundarstufe II. Auch außerschulische Mentor*innen sind herzlich Willkommen. Die ESA bietet ebenfalls verschiedene Workshops an zu den Themen Technologie & Robotik, Klima & Erdbeobachtung, sowie dem Artemis-Programm. Die Fortbildungen finden am e-technology Lab der ESA in Belgien statt (ESEC-Standort) und richten sich an MINT-Lehrkräfte aller Schulstufen.



Tag des Denkmals

SO 28.9.2025

Der Tag des Denkmals ist der österreichische Beitrag der europäischen, unter der Patronanz des Europarats und der Europäischen Union stehenden Initiative *European Heritage Days* und wird seit 1998 jährlich vom Bundesdenkmalamt österreichweit am letzten Sonntag im September koordiniert.

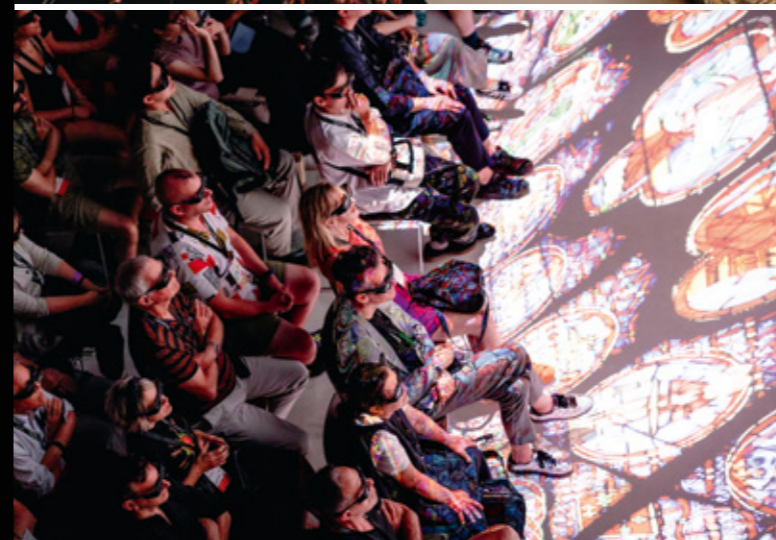
Materielle Kulturgüter zu erhalten ist das Anliegen des Denkmalschutzes, sie begehbar und begreifbar zu machen, ist unsere Aufgabe im Ars Electronica Center. Mithilfe neuester Technologie können wir im Deep Space 8K kulturelles Erbe auf der 16 mal 9 Meter großen Wand- und Bodenprojektion für unsere Besucher*innen hautnah erfahrbar machen. Motivation und Auftrag genug, sich auch in diesem Jahr wieder an diesem spannenden Projekt zu beteiligen.

Deep Space Experience
Notre-Dame
Ikone der Gotik in virtuellem Licht
 Christine Wais-Wolf, ÖAW/IHB
 SO 28.9.2025, 13:00–13:45

Anlässlich der feierlichen Wiedereröffnung nach dem verheerenden Brand von 2019 erstrahlt die Kathedrale von Notre-Dame de Paris im Deep Space 8K als immersives 3D-Erlebnis. In Kooperation mit den französischen Start-ups Iconem und Histovery bringt das Ars Electronica Futurelab das ikonische Bauwerk virtuell nach Linz. Erkunden Sie gemeinsam mit Christina Wais-Wolf von der österr. Akademie der Wissenschaften Notre-Dame aus neuer Perspektive: Hochauflösende digitale Technologien machen spektakuläre Details wie Glasmalereien und architektonische Feinheiten sichtbar, die dem bloßen Auge oft verborgen bleiben. Erleben Sie, wie digitale Innovationen zum Erhalt kulturellen Erbes beitragen – und entdecken Sie eines der bedeutendsten gotischen Bauwerke in ungeahnter Tiefe.

SO 28.9.2025, 13:00–13:45
 Eintritt frei!

Ars Electronica, vog.photo, Magdalena Sick-Leitner, Bettina Gangl



Kaiserschild Art Defined Pieter Claesz Stilleben

SO 28.9.2025, 16:30–17:00

Am Tag des Denkmals präsentiert die Kaiserschild-Stiftung *Stilleben* von Pieter Claesz im Deep Space 8K. Der niederländische Meister prägte die Stillebenmalerei des 17. Jahrhunderts maßgeblich. Im Rahmen des Projekts *Kaiserschild Art Defined* nutzt die Stiftung digitale Technologien, um Kunst zu bewahren, zeitgemäß aufzubereiten und zugänglich zu machen. Gezeigt werden hochauflösende Multiperspektiv-Aufnahmen der Claesz-Gemälde, die dank Gigapixel-Technologie feinste Strukturen und Details sichtbar machen. Eines der gezeigten Werke diente zudem als Vorlage für eine Asphalt-Art-Interpretation der Street Artists Jana&JS vor dem Neuen Rathaus.

SO 28.9.2025, 16:30–17:00
 Eintritt frei!

Lange Nacht der Museen 2025

SA 4.10.2025, 18:00–24:00

Der ORF lädt auch heuer wieder zur *Langen Nacht der Museen* ein. In ganz Österreich öffnen Museen und Galerien ihre Türen und heißen kulturbegleitete Nachtschwärmer*innen bis in die späten Abendstunden willkommen. Im Ars Electronica Center erwartet Sie ein vielfältiges Programm: Bei unseren Themenführungen erhalten Sie erstaunliche Einblicke in die Welt der Künstlichen Intelligenz und in die komplexen Zusammenhänge unseres Planeten. Für junge Besucher*innen bietet das Kinderforschungslabor die Möglichkeit, die Zukunft spielerisch zu entdecken. Und im Deep Space 8K erleben Sie ein faszinierendes Programm in allerhöchster Bildqualität.



Führungen

Radical Connection

18:30–19:30 und 21:30–22:30

Diese Thementour zeigt das enge Wechselverhältnis von Umwelt und Mensch anhand eindrucksvoller Kunstwerke und interaktiver wissenschaftlicher Modelle. Inspiriert vom Begriff *radikal* – abgeleitet von *radix* (Wurzel) – dienen Wurzeln als Symbol für symbiotische Netzwerke. Die Ausstellung *Connected Earth* lädt dazu ein, systemisches Denken zu vertiefen und komplexe Zusammenhänge auf unserem Planeten zu reflektieren.

Highlightführung

19:00–20:00, 20:00–21:00 und 21:00–22:00

Künstliche Intelligenz und die Beziehung zwischen Mensch und Maschine stehen im Mittelpunkt der Ausstellungen im Ars Electronica Center. Im Rahmen einer Highlightführung haben Sie die Möglichkeit, sich den thematischen Schwerpunkten der Ausstellungen aus verschiedenen Perspektiven anzunähern.

KI & Du

19:30–20:30

Künstliche Intelligenz versus natürliche Intelligenz – worin liegen die Unterschiede, wo die Gemeinsamkeiten? Wie „denken“ Maschinen, wie lernen sie und was unterscheidet uns Menschen von Maschinen? Welche Bedeutung haben die rasanten Fortschritte im Bereich der KI für uns alle? Bei dieser Führung durch die Ausstellung *Understanding AI* gewinnen Sie einerseits Einblick in die wichtigsten technischen Aspekte der KI andererseits lernen Sie aber auch kreative Anwendungsmöglichkeiten kennen.

Vom Glas in die Blackbox

20:30–21:30

Schon gewusst, dass das Gehirn ein Navi hat oder dass man damit nicht nur den eigenen Körper, sondern auch Computer steuern kann? Bei dieser Führung sehen wir uns das menschliche Gehirn ganz genau an: durch unser Auge, als Präparat im Glas und als digitale Visualisierung. Wir erleben, wie formbar das Gehirn durch Training ist und was ein biologisches Gehirn mit einer „Black Box“, wie die Maschine eine ist, machen kann.

Deep Space 8K

Deep Space Selection

18:00, 20:00, 21:00, 22:00, 23:00 (Dauer: 25 Min.)

Bei *Deep Space Selection* präsentieren wir eine Auswahl aus unserer Programmvierfalt, die wir seit 2009 laufend weiterentwickeln. Es erwarten Sie spannende Stories und immersive Erlebnisse in beeindruckender Bildqualität und Farbbrillanz aus den Themenfeldern Medienkunst, Wissenschaft, Technologie, Interaktion und Action.

Cultural Astronomy

18:30–18:55 und 20:30–20:55

Cultural Astronomy lädt zu einer atemberaubenden 3D-Reise über fünf Kontinente ein, bei der beeindruckende Kulturstätten und ihre Verbindungen zu den Sternen erlebbar werden. Wir sehen die Sonne zur Sommersonnenwende durch Stonehenge scheinen, beobachten in Machu Picchu den Aufgang der Milchstraße und erleben, wie die Sonne zur Tag-Nacht-Gleiche die Spitze von Angkor Wat wie ein Juwel krönt. Dabei entdecken wir auch den Sternenhimmel und das reiche immaterielle Kulturerbe der Menschheit – mit Sternbildern und ihren uralten Geschichten.



Lange Nacht der Museen



Kaiserschild Art Defined

19:00–19:25

Mit *Kaiserschild Art Defined* macht die Kaiserschild-Stiftung Kunst auf neue Weise erlebbar. Den Auftakt bilden Werke von Pieter Claesz – einem Künstler aus der Sammlung der Stiftung und einem bedeutenden Vertreter der Stilllebenmalerei des 17. Jahrhunderts. Drei seiner Werke wurden in Zusammenarbeit mit Museums-partnern hochwertig digitalisiert und aufbereitet. Originale und Digitalisierungen sind noch bis 15. März 2026 im Kunsthistorischen Museum in Wien zu sehen. Im Rahmen der langen Nacht der Museen am 4. Oktober werden die hochauflösenden Bilder im Ars Electronica Deep Space 8K gezeigt.

Connected Life

19:30–19:55

Kein Organismus steht für sich allein – jede Zelle, jedes Pilzgeflecht, jeder Baum ist Teil eines größeren Ganzen. Vom letzten Urwald Österreichs bis zu den Mikroben, die Pflanzen, Tiere und Böden durchdringen – das Leben auf der Erde ist ein fein abgestimmtes System aus Beziehungen.

Ars Electronica, Magdalena Sick-Leitner, tom mesic, Birgit Cakir



A Special Place

22:30–22:55

Wie könnte eine Zukunft aussehen, in der Mensch und Natur nicht mehr Gegensätze sind – sondern Teil eines lebendigen, nachhaltigen Ganzen? Und was macht die Erde – unseren blauen Heimatplaneten – so einzigartig, dass sie überhaupt Leben ermöglichen kann? *A Special Place* entführt Sie auf eine visuelle Reise – in eine mögliche Zukunft des Lebens auf der Erde und in die unermesslichen Weiten des Universums.

Spielräume

23:30–23:55

Voller Einsatz ist gefragt, wenn der Deep Space 8K zum Raum für interaktive Spiele und Kunstwerke wird. Studierende der FH Oberösterreich Campus Hagenberg und der Kunstuniversität Linz haben Spiele und reizvolle interaktive Werke entwickelt, bei denen der volle Körpereinsatz unerlässlich ist.



Lange Nacht der Museen

Open Engagements

Volle Power!

18:00–20:00
ab 8 Jahren

Wasserstoff gilt als ein Hoffnungsträger am Weg in eine klimaneutrale Energieversorgung. Doch die Rechnung geht vermutlich nur mit grünem Wasserstoff auf – Wasserstoff, der mit alternativen Energien erzeugt wird. Anhand des Elektrolysemodells in der Ausstellung *Connected Earth* veranschaulichen wir den Herstellungsprozess. Im Workshop können wir selbst Wasserstoff herstellen und auch gleich als Antriebsmittel einsetzen.

Welt gestalten

18:00–22:00
für alle Altersgruppen

Die Erde ist etwa 4,6 Milliarden Jahre alt – beeindruckend, wenn man bedenkt, dass es uns Menschen erst seit 200.000 Jahren gibt. Trotzdem verändern wir unseren Planeten so radikal, dass man es sogar aus dem Weltall sehen kann – denn Satelliten zeigen uns die Welt von oben. In diesem Workshop machen wir uns unser eigenes Bild von der Welt, indem wir sie mit Händen und Füßen und Sensoren vermessen. Wie würdet ihr die Welt verändern, um sie zum besten Platz im Universum zu machen?





Klimawandel erleben & erforschen

18:00–24:00
von **10–13 Jahren**

Wie spürst du den Klimawandel? Im Rahmen des Citizen Science Projekts *Climate Agents* laden wir dich ein, bei unserer interaktiven Station mitzumachen. Erzähle uns von deinen persönlichen Erlebnissen mit dem Klimawandel – digital erfasst mit der Survey123 und visualisiert in einer StoryMap. Ein offenes Angebot für Familien und alle, die sich für Technik, Umwelt und Forschung begeistern.

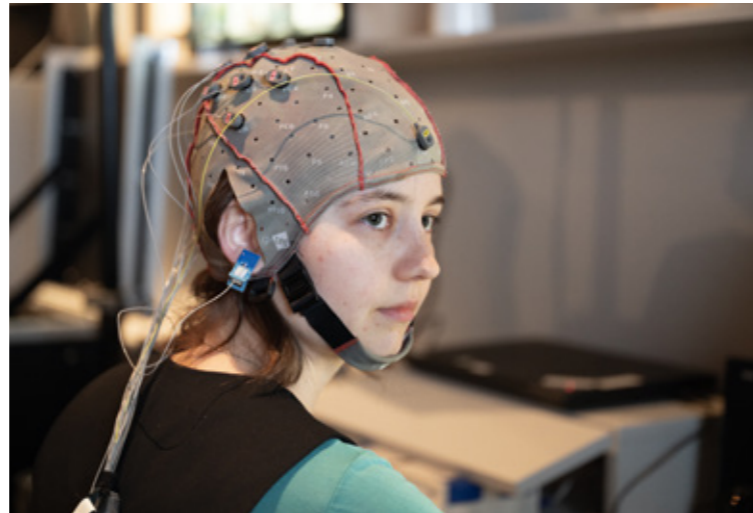
Tatort Tümpel

19:00–22:00
für alle Altersgruppen

Tatort Tümpel – was ist mit unseren Bärtierchen passiert? Die Besucher*innen lernen in diesem Programm den Umgang und die Grundlagen der Mikroskopie. Sie untersuchen verschiedene Proben an Wasserkulturen, um herauszufinden, wer unsere Bärtierchen gefressen hat.



Lange Nacht der Museen



Die Welt in meinem Kopf

20:00–22:00
ab **10 Jahren**

Wie reagieren deine Gehirnzellen auf Umweltveränderungen? Setze die EEG-Kappe (Elektroenzephalographie) auf und beobachte deine Gehirnwellen live, während du Bilder betrachtest. Ein Brain-Computer-Interface (BCI) misst dabei deine unbewussten Reaktionen und zeigt, welche Motive deine Synapsen besonders ansprechen. Lass dich überraschen, welche unbewussten Reaktionen deine Gehirnaktivität liefert – und erlebe dabei Forschung hautnah!

Konzeption BCI Sensor: Ars Electronica SOLUTIONS, Erika Mondria
Neurotechnologie: g.tec medical engineering GmbH (AT)

Ars Electronica, vog.photo, Birgit Cakir, Martin Hieslmair



Weltraumgalerie

21:30–23:00
ab **3 Jahren**

Lass deiner Kreativität freien Lauf und gestalte dein eigenes Weltraumkunstwerk! Ob futuristische Technologien, Sonnenfinsternisse, mutige Astronaut*innen oder geheimnisvolle Monde – beim monatlichen Kreativwettbewerb der Europäischen Weltraumorganisation ESA steht jedes Mal ein neues, faszinierendes Thema im Mittelpunkt.

Die Gewinner*innenkunstwerke werden in der Space Gallery auf der ESA-Website präsentiert. Sei gespannt, welches Thema dich im Open Workshop Weltraumgalerie erwartet!

Der Workshop wird von ESERO Austria durchgeführt, um euch die aufregende Welt der Technik und Raumfahrt näherzubringen.



A micro:bit of Space

21:30–23:00
von **9–11 Jahren**

Entdecke die Geheimnisse des Universums und lerne dabei den *BBC micro:bit* kennen! Bei diesem Workshop schlüpft ihr in die Rolle von Forscher*innen und experimentiert mit einem Mikrocontroller. Dabei macht ihr erste Schritte beim Programmieren und erlebt, wie man die neuerworbenen Skills für eine Weltraummission nutzen kann. Der Workshop wird von ESERO Austria durchgeführt, um euch die aufregende Welt der Technik und Raumfahrt näherzubringen.

Der Workshop wird von ESERO Austria durchgeführt, um euch die aufregende Welt der Technik und Raumfahrt näherzubringen.



Lange Nacht der Museen

Präsentationen

Exoskelett

18:45 und 20:45 (Dauer: ca. 20 Min.)

Schon einmal einen Roboteranzug getragen? Exoskelette kennen wir bisher aus Science-Fiction-Filmen, aber auch an immer mehr Arbeitsplätzen werden sie eingesetzt. Wie fühlt es sich an, wenn die Robotik uns „auf den Leib“ rückt? Probieren Sie es doch aus!

Donkey Cars

19:15 und 21:15 (Dauer: ca. 20 Min.)

Roboter sind autonome Maschinen – etwa selbstfahrende Autos, die ohne menschliche Steuerung navigieren. Ein „Donkey Car“ ist ein solches Miniaturfahrzeug, das trainiert wird, eigenständig einen Parcours zu bewältigen. Dabei muss es komplexe Situationen meistern. Dafür braucht es Künstliche Intelligenz, die es beim Lernen unterstützt. Doch wie lernen Maschinen? Hier können Sie als Personal Trainer aktiv werden – inklusive Schritt-für-Schritt-Anleitung zum Trainieren der Fahrzeuge.

Zukunft grüner Wasserstoff

20:00 (Dauer: ca. 20 Min.)

Mit erneuerbarer Energie lässt sich Wasser in Wasserstoff und Sauerstoff spalten. So entsteht grüner Wasserstoff, ein vielseitiger Energieträger, der Sonnenstrom speicherbar macht und Industrie, Mobilität sowie Strom- und Wärmeerzeugung klimafreundlich mit Energie versorgen kann. Wie diese Technologie unsere Zukunft prägen kann, zeigt WIVA P&G in diesem Vortrag.



Museumsräume als Erlebnisräume

Als bloßer Schaum hat das Museum ausgedient. In einer Welt, in der der Zugang zu – und zunehmend auch die Aufbereitung und Zusammenfassung von Information – kein Problem mehr darstellt, muss ein Museum vor allem eines bieten: interaktive Erlebnisräume. Wie das funktioniert, zeigt Ars Electronica Solutions aktuell in der Pinakothek der Moderne in München und im *LABOUR LAB* des Museum Arbeitswelt in Steyr. Beide Projekte stehen exemplarisch für eine neue Form der musealen Vermittlung: Diese ist sinnlich, interaktiv und gesellschaftlich relevant. Zudem macht sie analoge wie digitale Räume zu Resonanzkörpern für Begegnung, Erkenntnis und Gestaltung.

Beteiligung ermöglichen

Ob Pinakothek München oder *LABOUR LAB* Steyr, Klanginstallation oder Lernlabor – beide Projekte verfolgen das Ziel, Museen als interaktive Erlebnisräume zu gestalten. Das Team von Ars Electronica Solutions verbindet Technologie, Gestaltung und Bildung, um relevante Inhalte zugänglich zu machen und partizipativ aufzubereiten.

LABOUR LAB und *Begegnungsmusik* in der Pinakothek München zeigen neue Wege musealer Vermittlung, die sinnlich, interaktiv und gesellschaftlich relevant sind und machen Räume – analog wie digital – zu Resonanzkörpern für Begegnung, Erkenntnis und Gestaltung.



Museum Arbeitswelt Steyr Wo Vergangenheit und Zukunft von Arbeit zum interaktiven Erlebnis werden

Im *LABOUR LAB* des Museum Arbeitswelt in Steyr dreht sich alles um die gesellschaftliche Bedeutung von Arbeit in Vergangenheit und Zukunft. Ars Electronica Solutions hat ein interaktives Labor entwickelt, in dem Jugendliche mit Virtual Reality und spielerischen Elementen 150 Jahre Arbeitsgeschichte erleben können. Sie erfahren dabei, mit welchen Herausforderungen Industriearbeiter*innen früher konfrontiert waren, lernen die Anfänge sozialer Bewegungen kennen und setzen sich mit zukünftigen Formen von Arbeit auseinander – im Spannungsfeld von Digitalisierung, Künstlicher Intelligenz und Klimakrise. Die virtuelle Fabrikkatze Mitzi begleitet die Jugendlichen als Erzählerin – schlägt Brücken zwischen Vergangenheit und Gegenwart und regt zur Reflexion an. Eine Rätselrallye fördert das spielerische Lernen und eröffnet neue Perspektiven auf Themen wie Gerechtigkeit, Mitbestimmung und Nachhaltigkeit

Ars Electronica, Julia Ludwig, MAW, Sybille Forster

Pinakothek München Wo Musik zur sozialen Skulptur wird

Wie klingt ein Raum? Wer die Pinakothek der Moderne in München betritt, findet sich in einer riesigen gläsernen Rotunde wieder, dem zentralen Begegnungsort und Zugang zu den Ausstellungen. Gemeinsam mit dem Komponisten Rupert Huber hat Ars Electronica Solutions diese Rotunde in eine interaktive Klanginstallation verwandelt, in der die Besucher*innen zu Mitkomponist*innen werden.

Das Projekt basiert auf Rupert Hubers Konzept der „Begegnungsmusik“, bei der Musik nicht nur durch Tonhöhe und Zeit, sondern auch durch Raum, Bewegung und Stille entsteht. Sensoren erfassen die Position der Besucher*innen, ein Computer interpretiert ihre Bewegungen und verbindet sie mit vorab komponierten Sequenzen. Auf diese Weise entsteht eine sich ständig wandelnde Klanglandschaft, die nur existiert, wenn Menschen im Raum sind – Musik wird so zur sozialen Skulptur und die Begegnung von Menschen zu einem hörbaren Erlebnis. Leert sich die Rotunde, breitet sich Stille aus.

Die Installation ist von Juni bis November 2025 erlebbar.

Beyond Curiosity Linz erkunden mit Gaussian Splatting

Beyond Curiosity ist eine virtuelle Tour zum Mitmachen durch Linz, UNESCO City of Media Arts, die auf modernstem 3D-Gaussian-Splatting basiert. Besucher*innen und Einwohner*innen von Linz können die Technologie nutzen, um die Stadt auf eine neue Art und Weise zu erkunden und ihre Perspektiven mit der Welt zu teilen.

Beyond Curiosity ist eine Gemeinschaftsarbeit von Linz Tourismus und Ars Electronica Futurelab, die auf zwei Säulen basiert: einer neuen Art von Videotour, die auf der EXPO 2025 im japanischen Osaka Premiere feierte, und der Möglichkeit für alle, mittels einer neuen Website selbst aktiv zu werden.

Selbst mitmachen bei *Beyond Curiosity*



Eine neue Art, die Stadt zu erleben

Beyond Curiosity definiert traditionelle Videotouren durch Städte neu: Hier wartet ein dynamisches visuelles Erlebnis, das auf 3D-Scans basiert. Diese Scans werden mithilfe des innovativen Gaussian Splatting erstellt, das Fotos in 3D-Daten umwandelt. Ein künstlerisches Highlight-Video zeigt den Charakter von Linz durch fragmentierte, aber erkennbare Stadtlandschaften und weckt so Fantasie und Entdeckungsfreude.

Beyond Curiosity ist aber mehr als nur eine Videotour: Hier werden alle aufgefordert, Linz neu zu interpretieren. Die Website zeigt nicht nur, wo Scans der wichtigsten Sehenswürdigkeiten von Linz aufgenommen wurden, sondern bietet auch Details zu jedem Standort: Nutzer*innen werden zudem ermutigt, mit der Scaniverse-App eigene Scans zu erstellen und zu teilen, unterstützt durch ein Tutorial-Video.

Data Art & Science

Neues Leben für ländliche Regionen

Der neue interdisziplinäre Bereich Data Art & Science zeigt, wie Kunst und Technologie in den Dienst der Gesellschaft gestellt werden können: Seit 2023 forschen Toyota Coniq und das Ars Electronica Futurelab daran, wie eine Region neu belebt werden kann, die sich großen Herausforderungen wie Landflucht, Wohnungsleerstand, Überschwemmungsgefahr und Erdbeben gegenüberstellt.

Im Mittelpunkt steht die japanische Präfektur Shiga, die am Biwa, dem größten Süßwassersee Japans, liegt. Shiga ist bekannt für landschaftliche Schönheit, historische Stätten und kulturelles Erbe. Doch die Präfektur sieht sich, ähnlich wie viele ländliche Regionen weltweit, mit zahlreichen Problemen konfrontiert – von der Überalterung der Gesellschaft bis zu den Auswirkungen der Klimakrise.

Ars Electronica, Bettina Gangl

Erinnerungen als Werkzeug

Um Impulse zu setzen, planen Toyota Coniq, die Universität Shiga und weitere lokale Akteur*innen ein Data Art & Science Center in Hikone (Präfektur Shiga). Dort sollen Kunstwerke gezeigt werden, die auf lokalen Daten basieren – von neuen Verkehrskonzepten am Wasser über Einblicke in Sake-Produktion und Fischerei bis hin zu „Memories for Futures“.

Mit dieser Futurelab-Entwicklung werden Erinnerungen von Bewohner*innen als persönliche Installationen vor dem Vergessen bewahrt. Das Projekt ist universell einsetzbar: Die Verbindung von regionalen Daten, Interviews, Workshops und künstlerischer Sprache wird zum Werkzeug, um mögliche Antworten auf die Landflucht-Problematik zu erforschen.

Als Vorgeschmack fand unter Leitung des Futurelab Ende März die Future Thinking Week in Hikone statt. Kunstwerke und Projekte aus ganz Shiga luden dazu ein, gemeinsam Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft der Region zu erkunden – ein Modellprojekt für ländliche Gemeinschaften weltweit.



SHARESPACE

oder: Wie gestalten wir Räume für Menschen und Avatare?



Wie können Menschen und digitale Avatare in Zukunft zusammenarbeiten? Und wie funktionieren jene digitalen oder hybriden Räume, die dies optimal unterstützen? Das europäische Forschungsprojekt SHARESPACE will genau das herausfinden. Beteiligt sind zwei Universitätskliniken, drei Universitäten, fünf Forschungsinstitute und vier Unternehmen aus acht Ländern – darunter das Ars Electronica Futurelab.

Im Zentrum steht die Entwicklung sogenannter „Shared Hybrid Spaces“: Räume, in denen Menschen und Avatare gemeinsam, körperlich und interaktiv Aufgaben ausführen. Möglich wird dies durch Sensoren und neue Technologien, die unsere Bewegungen besser „lesbar“ machen – und so das Miteinander im digitalen Raum erleichtern.

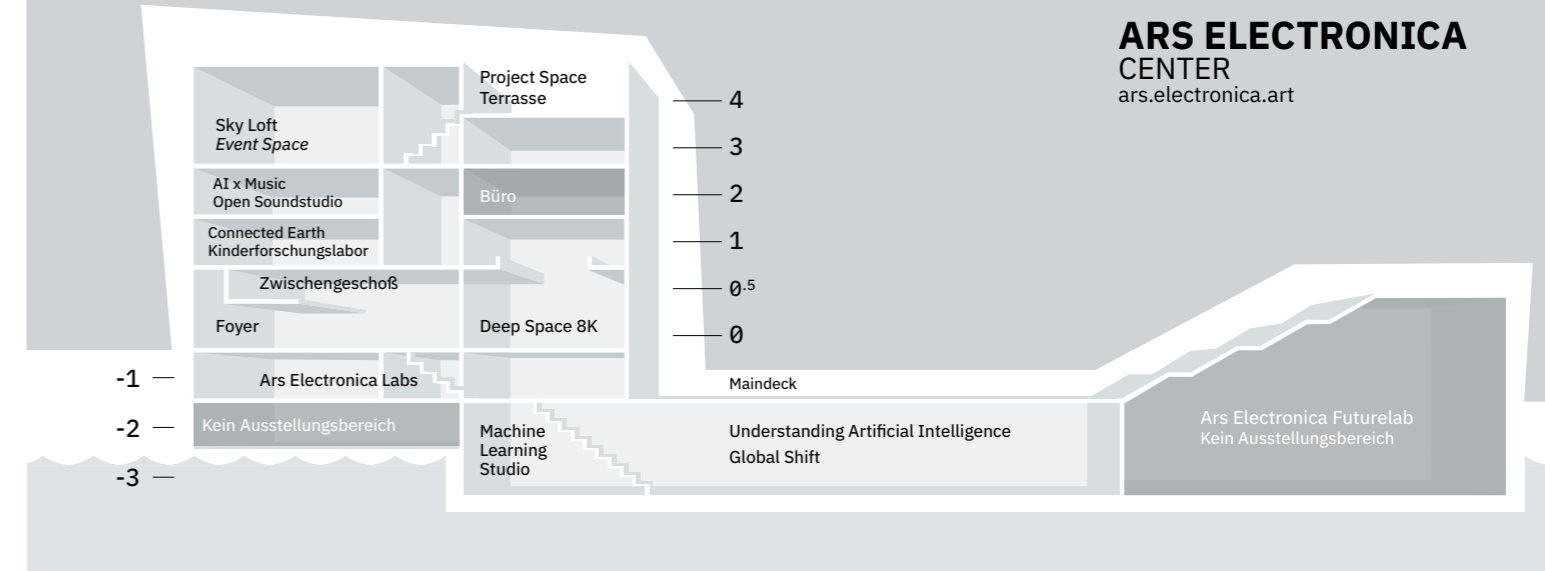
Getestet wird die Technologie in drei Szenarien: Im Bereich **Sport** hilft ein VR-Trainingsystem Radrennfahrer*innen, gegnerische Attacken frühzeitig zu erkennen. Im Bereich **Gesundheit** wird das Potenzial von XR-Therapien bei Rückenschmerzen ausgelotet. In der **Kunst** – Forschungsschwerpunkt des Ars Electronica Futurelab – geht es um neue Formen des gemeinsamen Erlebens und emotionale Nähe in virtuellen Räumen.

2024 wurden bereits drei künstlerische Projekte mit dem Futurelab im Deep Space 8K inszeniert – 2025 folgen drei weitere:

- **Converge 2** bringt bis zu acht Personen vor Ort und eine remote zugeschaltete im Motion-Capture-Anzug zusammen, um gemeinsam Rätsel mittels Sprache, Bewegung und Körpersprache zu lösen – ein spannendes Zusammenspiel von realer und virtueller Welt.
- **Deep Sync Connect** erforscht Verbundenheit und gemeinsame Präsenz in hybriden Räumen; Bewegungen werden mit biobasierten Signalen wie dem Herzschlag kombiniert. Sieben lokale und eine remote zugeschaltete Person im Motion-Capture-Anzug teilen sich einen Raum, in dem ihre Herzrhythmen durch gläserne Avatare erlebbar werden – Biosignale verwandeln sich in emotionale Resonanz.
- **Foolish Flame** ist eine immersive Installation der irischen Künstler Peter Power und Leon Butler. In einer sich ständig verändernden digitalen Welt werden Besucher*innen zu Avataren, deren Bewegungen und Interaktion die Umgebung formen. Die Arbeit thematisiert Klimawandel, kollektives Trauma und die wechselseitige Beziehung zwischen Mensch und Natur. Eine geheimnisvolle Flamme und eine speziell komponierte Klangwelt aus Dudelsack, Elektronik und Gesang durchdringen den Raum.

Zu sehen sind die künstlerischen Arbeiten des SHARESPACE-Projekts während des Ars Electronica Festival 2025 – unter anderem bei der Futurelab Night am 6. September im Deep Space 8K.

Ars Electronica, vog.photo



ARS ELECTRONICA CENTER
ars.electronica.art

Ars Electronica Center

Ars-Electronica-Straße 1, 4040 Linz, Österreich
Tel.: +43.732.7272.0, E-Mail: center@ars.electronica.art
ars.electronica.art

Öffnungszeiten

Dienstag – Sonntag: 10:00 – 17:00 Uhr
Montag (auch an Feiertagen): geschlossen

Eintrittspreise

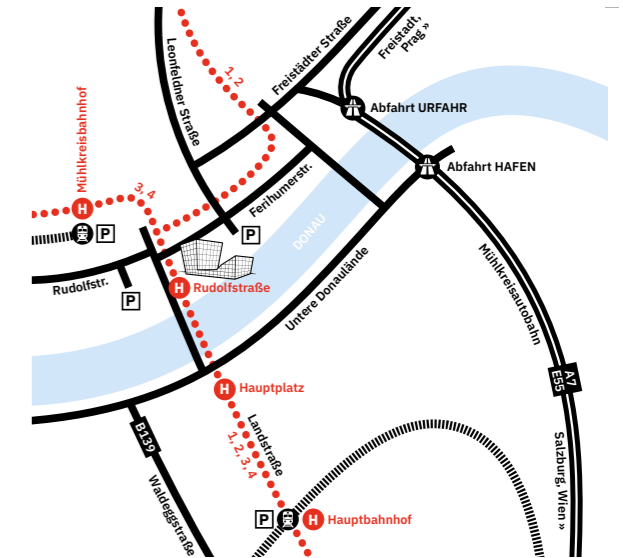
Vollpreis 14,00 € / ermäßigt 11,50 €
Kostenloser Eintritt für Kinder unter 6 Jahren
Familie: 1 Erw. 14,00 €, Kind 5,00 € (ab 8.9.2025: 5,50 €)
Familie mit Familienkarte: 1 Erw. 11,50 €, Kind 5,00 € (ab 8.9.2025: 5,50 €)
Jahreskarte 42,00 € / ermäßigt 34,50 €

Infos zu Ermäßigungen, Ausstellungen, Veranstaltungen, dem Schulprogramm und anderen Ars Electronica Projekten unter: ars.electronica.art.

Ihr Feedback ist uns wichtig. Bleiben wir in Kontakt!



Änderungen vorbehalten. Für den Inhalt verantwortlich:
Ars Electronica Linz GmbH & Co KG



ARS ELECTRONICA
Art, Technology & Society
Ars Electronica ist eine Einrichtung der Stadt Linz

Kultur **ober**
österreich
Unesco City of Media Arts **LNZ**

PANIC

yes / no