

S+T+ARTS Prize & PANIK: Komplex. Absurd. Ominös

Zwei Ausstellungen in der POSTCITY

Presserundgang am 3.9.2025 mit

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

Doris Lang-Mayerhofer, Kulturstadträtin und Beiratsvorsitzende von Ars Electronica

Masha Zolotova, Co-Curator S+T+ARTS Exhibition

Manuela Naveau, Co-Curator Theme Exhibition

Veronika Liebl, Managing Director Ars Electronica Festival

Christl Baur, Head of Ars Electronica Festival

Gerfried Stocker, Artistic Director Ars Electronica

PANIC

yes/no

Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft

3. – 7. September

Linz, Austria

PANIC – yes/no lautet das Motto des Ars Electronica Festival 2025 – aus gutem Grund. Mit der zweiten Amtszeit von Donald Trump scheint die nach dem Zweiten Weltkrieg etablierte Ordnung am Ende. Liberale Demokratien geraten unter Druck, autoritäre Kräfte und Staaten gewinnen an Einfluss. Gleichzeitig eskaliert das globale Wettrennen um Künstliche Intelligenz – die Frage, ob sie unser Leben verbessern oder unser Ende einläuten wird, spaltet Expert*innen wie die breite Öffentlichkeit. Auch die Klimakrise verschärft sich dramatisch: In der Antarktis beschleunigen steigende Temperaturen und sich verlangsamende Strömungen das Abschmelzen der Eisschilde – mit potenziell gravierenden Folgen für den Meeresspiegel und das globale Ökosystem. Ob Politik, Technologie oder Ökologie – überall drohen Kippunkte, die unumkehrbare Prozesse in Gang setzen.

Im Schatten all dieser Krisen stehen wir zunehmend unter Stress – als Einzelne wie als Gesellschaft. Manche sehen unsere Welt im Umbruch, andere fürchten ihren Zusammenbruch, wieder andere hoffen auf einen Aufbruch. Entsprechend diffus ist die Gemengelage an Gefühlen und reicht von Panik bis Hoffnung, von Gleichgültigkeit bis Wut.

PANIC – yes/no fragt die diesjährige Ars Electronica also und rückt vor allem eines in den Mittelpunkt: die Rolle der Kunst in Zeiten tiefgreifenden Wandels. Zum Ausdruck kommt dies vor allem in zwei großen Ausstellungen.

S+T+ARTS Prize Ausstellung

Die STARTS Prize Ausstellung sieht in der durch Krisen ausgelösten Ungewissheit kein Problem, das wir lösen müssten oder könnten, sondern einen grundlegenden Zustand unserer Welt, den wir begreifen lernen und gestalten sollten. Ungewissheit erscheint aus diesem Blickwinkel nicht bloß als ein Mangel an Information, sondern zentrales Merkmal unserer Systeme – vom Ökosystem über Algorithmen bis hin zu Quantentechnologien.

Die Ausstellung zeigt, wie künstlerische Forschung uns helfen kann, klarer zu sehen, mehr zu fühlen und Innovation neu zu denken – im Dienst einer gerechteren und nachhaltigeren Zukunft. Zu sehen sind unter anderem die Gewinner*innenprojekte des STARTS Prize und des STARTS Prize Africa 2025.

Möglich gemacht wird die Ausstellung durch die Europäische Union im Rahmen der Projekte STARTS Ec(h)o und STARTS Afropean Intelligence. Sie umfasst acht künstlerisch-wissenschaftliche Arbeiten und wurde von Masha Zolotova (RU) und Veronika Liebl (AT) kuratiert.

S+T+ARTS Prize Ausstellung

Vier Projekte im Überblick

The EuroStack Project

Francesca Bria (IT/DE), Dirma Janse (NL)

Der *EuroStack* ist die mutige Antwort auf eine der drängendsten Herausforderungen, denen sich Europa stellen muss: die Rückeroberung digitaler Souveränität in einer Welt, die von außereuropäischen Tech-Giganten dominiert wird. Das von Francesca Bria und einem Netzwerk europäischer Institutionen und Expert*innen initiierte Projekt forciert den Aufbau digitaler Systeme, die fair, sicher und am Gemeinwohl orientiert sind.

Digitale Infrastrukturen dabei nur als technische Komponenten zu sehen, greift zu kurz. Es geht darum, wie wir als Gesellschaft mit Daten umgehen, wie wir vertrauenswürdige KI-Systeme entwickeln und digitale Dienste bereitstellen, während Rechte geschützt werden und die lokale Wirtschaft profitiert. *EuroStack* zeigt auf, wie Europa durch den Aufbau starker öffentlicher Werkzeuge – etwa ethischer KI und sicherer Cloud-Systeme – seine Abhängigkeit von Technologien aus dem Ausland verringern kann, und ruft zu durchdachten Investitionen, klaren Regeln und sektorübergreifender Zusammenarbeit auf.

euro-stack.info/

Project Leadership and Coordination: Prof. Francesca Bria | Lead Authors EuroStack Report: Prof. Francesca Bria (Fellow, Mercator Stiftung; Honorary Professor, UCL IIPP), Prof. Paul Timmers (Welt-Wert®), Dr. Fausto Gernone (UCL IIPP) | Commissioned by: Bertelsmann Stiftung

Supported by: Mercator Stiftung, UCL Institute for Innovation and Public Purpose (IIPP), CEPS | Infographics and visuals: Dirma Janse | Geographics mapping, cartography: Tim Tensen | Web development: Jose Núñez

AI War Cloud Database

Sarah Ciston (US)

Täglich nutzen wir KI-Systeme. Wir schreiben Texte, recherchieren Inhalte, wir gestalten Bilder, Videos und Musik mit ihnen. Doch nur selten machen wir uns bewusst, dass dieselbe Technologie auch in ganz anderen Kontexten zum Einsatz kommt. *AI War Cloud Database* zeigt, wie alltägliche Technologien auch für militärische Zwecke genutzt werden – etwa für automatisierte Entscheidungen in der Kriegsführung.

Das Projekt katalogisiert KI-Systeme, die im Krieg verwendet werden, und demonstriert, wie sie von Unternehmen und Regierungen gleichzeitig kommerziell vertrieben werden. Zentrale Fragen kommen auf: Wer kontrolliert KI? Wofür wird sie eingesetzt? Welche Werte liegen ihrer Entwicklung zugrunde? *AI War Cloud Database* erinnert daran, dass es entscheidend ist, wie wir neue Technologien gestalten, regulieren und anwenden.

aiwar.cloud/

Design, programming, research, writing: Sarah Ciston | Research sources and image credits on project website | With thanks to Claire Carroll, Kate Crawford, Ariana Dongus, Samir Ghosh, Vladan Joler, Pedro Oliveira, Miller Puckette, Corbinian Ruckerbauer, Nataša Vukajlovic, Ben Wagner and the AI Futures Lab, Thorsten Wetzling, Cambridge Digital Humanities, and the Center for Advanced Internet Studies for discussions and support contributing to the work.

Presented in the context of STARTS Ec(h)o. STARTS Ec(h)o is funded by the European Union under Grant Agreement No. 101135691.

The Wild Future Lab

Kairos Futura (KE)

Das Projekt entwirft eine alternative Zukunftsvision für Nairobi im Jahr 2045 – eine Zeit, in der sich die Natur große Teile der urbanen Infrastruktur zurückerobert haben wird. *The Wild Future Lab* erkundet in diesem Kontext Textilien, Kleidungsstücke sowie ihre Herstellung und untersucht, wie innovative Produktions- und Designansätze auf ökologische sowie kulturelle Herausforderungen reagieren können. Das Lab verbindet traditionelles Handwerk, Open-Source-Tools und natürliche Materialien, um sich vorzustellen, wie ein Leben mit der Natur – statt getrennt von ihr – aussehen könnte.

In der STARTS Ausstellung werden Textilien, Werkzeuge, „wearable futures“ – wie wasserreinigende Rucksäcke oder Sonnenbrillen mit integrierter Verschmutzungsanzeige – und interaktive Stationen präsentiert, die dazu einladen, eigene Visionen urbaner Zukunft zu gestalten. Besucher*innen beschäftigen sich mit lokalen Umweltproblemen, entwickeln neue Erzählungen mit dem „Wild Future Tarot“ und nehmen an „Happy Hour Design-Sessions“ teil.

thefutureisonearth.org/

Concept and Design: Kairos Futura | Workshop Facilitation: Kairos Futura Team, New Order of Fashion (NL) and Lea Oneko | Project Development: Abdul Rop, Coltrane McDowell, Willy Ng'ang'a, Ajax Axe, Helen Milne | Project Fashion Designers: Mike Mwa, Maureen Shena, Stoneface Bombaa, Ajax Axe, Hisi Studios | Nairobi Photography: Ajax Axe, Adams Rop

Locations: Kairos Atelier, University of Nairobi, Mac-Millan Memorial Library | The Temple Park: Lower Kabete Campus Program | Partners: New Order of Fashion Program | Support: Stimuleringsfonds | Design Research: Abdul Rop, Willy Ng'ang'a, Ajax Axe, Lea Oneko, Coltrane McDowell

Presented in the context of STARTS Afropean Intelligence. STARTS Afropean Intelligence is funded by the European Union under the STARTS – Science, Technology and Arts initiative of DG CNECT under Grant Agreement No. LC-03568051.

Sensing Quantum

LAS Art Foundation (DE)

Quantentechnologien revolutionieren derzeit die Datenverarbeitung, Kommunikation und unser Verständnis von Realität. Dennoch bleiben sie für die meisten schwer verständlich – ohne Bildung, öffentliche Diskussion und kulturelle Einordnung bleibt dieses Wissen wenigen Expert*innen vorbehalten. Dem wirkt die Initiative *Sensing Quantum* entgegen, indem sie den Austausch zwischen Kunst, Wissenschaft und Theorie fördert, um komplexe Quantenprinzipien in eindrückliche Erfahrungen zu wandeln.

Im Rahmen des Ars Electronica Festival 2025 werden Auszüge bisheriger Kooperationen gezeigt – darunter sind Einblicke in Laure Prouvosts (FR) Arbeit *WE FELT A STAR DYING* sowie Kara-Lis Coverdales (CA) Klangstück *Primary Action at a Distance*, das mit dem Actias-Synthesizer entstand, der Quantenprinzipien integriert. Besucher*innen können außerdem Lernmaterialien, spielerische Inhalte und interaktive Tools ausprobieren, die die Welt der Quantenphysik und des Quantencomputings niedrigschwellig zugänglich machen.

las-art.foundation/explore/sensing-quantum

LAS Art Foundation, Organiser and Conceptual Lead OGR Torino, Co-Commissioner, Laure Prouvost: *WE FELT A STAR DYING* Volkswagen Group, Lead Partner Education, Sensing Quantum Wilhelm und Else-Heraeus Stiftung, Symposium Support QuantumLeaks Foundation / Max Planck Foundation, Research Partner Jülich Forschungszentrum, Scientific Consultant

Weitere Projekte in der S+T+ARTS Prize Ausstellung

Coexist

Emergence Delft (NL)

Computational Compost

Marina Otero Verzier (ES)

Large Language Writer

Lucy Li (AT), Leo Mühlfeld (AT), Alan Schiegl (AT)

Sands of Time

Ala Praxis (NG)

Synthetic Memories

Domestic Data Streamers (ES)

PANIK: Komplex. Absurd. Ominös.

Die große Ausstellung zum Festivalthema geht diesmal den Wurzeln kollektiver Panik nach und skizziert alternative Szenarien. Im Fokus stehen aktuelle politische und technologische Spektakel, Krieg, soziale Ungleichheit, Menschenrechtsverletzungen, die Einschränkung von Vielfalt, der Klimawandel, künstlich erzeugte Bedürfnisse und das Streben andere zu kontrollieren und steuern. Dabei stellt die Schau die Frage, ob Panik nicht auch eine produktive Kraft entfalten kann – indem sie uns unsere Verletzlichkeit vor Augen führt und zum Antrieb für Veränderung wird.

Möglich gemacht wird die Ausstellung durch die Europäische Union im Rahmen des Projekts European Digital Deal. Die Schau umfasst 37 künstlerische Arbeiten und wurde von Manuela Naveau (AT) und Christl Baur (AT/DE) kuratiert.

PANIK: Komplex. Absurd. Ominös.

Sieben Projekte im Überblick

Dynamics of a Dog on a Leash

Takayuki Todo (JP)

Takayuki Todo (JP) zeigt mit *Dynamics of a Dog on a Leash* einen vierbeinigen Roboterhund, der auf das Publikum zustürmt und kurz davor ist anzugreifen. Zurückgehalten wird er symbolisch von einer „ethischen Kette“, die Zuschauer*innen bleiben außer Reichweite. Der Hund zerrt daran, windet sich und bricht schließlich – scheinbar überhitzt – zusammen. Obwohl klar ist, dass Roboter keinen Schmerz empfinden, verschwimmt hier die Grenze zwischen Leben und Simulation, die Maschine wird als leidendes Tier wahrgenommen.

Das Spektakel fordert zum Nachdenken auf: Werden wir im Umgang mit Robotern empfindsamer – oder stumpfen wir ab? Und: wie lange lässt sich Macht durch klare Regeln und Verantwortung zügeln?

takayukitodo.com/

Technical staff: Yuki Koyama, Takeru Saito, Kazuki Karakami | With support from: “Project to Support Emerging Media Arts Creators” by Agency of Cultural Affairs, Government of Japan, (2024).

Presented in the context of European Digital Deal. European Digital Deal is co-funded by the Creative Europe Programme of the European Union and by the Austrian Federal Ministry for Housing, Arts, Culture, Media and Sport.



ELON

GIGACITIES COLLECTIVE x Simon Weckert (DE/US)

Was geschieht, wenn technologische Macht nicht mit Gewalt, sondern durch Faszination Kontrolle ausübt? Die interaktive Installation *ELON* nutzt die schicke Sprache eines Lifestyle-Magazins, um das Medienspektakel um den „Elon-Musk-Kult“ zu parodieren, und führt die Besucher*innen in eine Welt aus Techno-Glanz und Zukunftspanik.

Man begegnet einem riesigen, KI-generierten Elon-Doppelgänger, während Lentikulardrucke (Wackelbilder) zwischen den vielen Gesichtern des Tesla-Chefs wechseln. Dazu werden 69 Exemplare des „Elon Magazine“ wie heilige Reliquien oder Luxusgüter ausgestellt, begleitet von einer hypnotischen Klanglandschaft und Aufnahmen aus den Tesla-Gigafactories in Berlin und Austin. Zwischen Staunen und Unbehagen regt das Werk dazu an, über die schmale Grenze zwischen Bewunderung und Manipulation nachzudenken.

simonweckert.com/

gigacitiescollective.net/gigacities

GIGACITIES COLLECTIVE: Randy Lewis (US), Florian Grundmüller (DE), Craig Campbell (US), Simon Weckert (DE)

Liminal Ring

Jin Lee (KR)

Liminal Ring untersucht den Wunsch, das natürliche Chaos zu ordnen, das Unkontrollierbare zu beherrschen – und zeigt die Grenzen dieses Vorhabens auf. Die Installation besteht aus 384 präzise eingestellten Ventilatoren, die ringförmige Luftströme erzeugen. Diese bilden wechselnde, flüchtige Formen und zeigen so die Schönheit sowie Sinnlosigkeit menschlichen Eingreifens.

Das Werk bezieht sich auf Prinzipien der Strömungslehre und Chaostheorie und macht deutlich, wie begrenzt unser Verständnis komplexer Zusammenhänge ist – und wie überheblich die Idee, Natur vollständig kontrollieren zu wollen. Die künstlichen, unvollkommenen Luftkreise stehen im Kontrast zu den reibungslosen Abläufen der Natur und laden dazu ein, über unsere fragile Beziehung zur Umwelt nachzudenken.

jinlee.de/

Selected work of the 2025 Gwangyang-Linz Media Arts Exchange Grant. This project is presented with the support of the City of Gwangyang, the City of Linz and the Ars Electronica Festival as a recipient of the 2025 Gwangyang-Linz Media Arts Exchange Grant. Sponsored by: ZERO1NE 2023 I Seoul Foundation for Arts and Culture 2024



Sweet Dreams

Marshmallow Laser Feast (GB)

Sweet Dreams ist eine satirische Installation, die zeigt, dass Essen nicht nur Nahrung ist, sondern auch ein Teil unserer Identität und unserer Wünsche – und manchmal eine Illusion. Sie macht deutlich, wie Werbung und Marken uns mit fröhlichen Bildern und Figuren beeinflussen und die Realität der Lebensmittelproduktion dabei verschleiern.

Es gibt zwei Räume: Im Heyday Room wird die „goldene Zeit“ der fiktiven Firma Real Good Chicken Company gezeigt. Anhand von Chicky Ricky macht der verspielte, nostalgische Raum deutlich, wie Maskottchen unser Vertrauen gewinnen – während sich die Konsument*innen gleichzeitig vom eigentlichen Essen und seiner Herstellung entfremden. Danach geht es in den Factory Room. Dort übernehmen die Besucher*innen selbst eine „Schicht“ in der Fabrik. Statt echter Pausen bekommen sie nur fünf Sekunden Zeit, um in einen Trichter zu schreiben. Diese absurde, humorvolle Szene zeigt, wie Menschen und Tiere im System von Profit und Konsum zu kleinen Rädchen in einer großen Maschinerie werden.

marshmallowlaserfeast.com/

A Marshmallow Laser Feast and Factory International Production.
Created by Marshmallow Laser Feast (Robin McNicholas, Ersin Han Ersin, Barnaby Steel).
Written by Simon Wroe.
Made with the support of the BFI Filmmaking Fund.

Café Kuba

David Shongo (CD)

David Shongo spürt den Verbindungen zwischen kolonialem Erbe, kollektivem Gedächtnis, sozialen Spannungen und urbaner Realität in der DR Kongo nach. Sein Filmprojekt *Café Kuba* ist eine direkte Reaktion auf den Konflikt im Osten des Landes – insbesondere auf die Einnahme der Städte Goma und Bukavu durch die M23-Miliz im Februar 2025 – und seine Folgen für die Bevölkerung und das kulturelle Schaffen.

Der Film lädt Rezipient*innen dazu ein, in die Millionenstadt Kinshasa einzutauchen. Ausgangspunkt des Films ist das *Café Kuba* – ein umgebauter Kaffeewagen aus dem Straßenbild Kinshasas, den David Shongo in ein Aufnahmegerät verwandelt hat, um den Klang, die Stimmen und das soziale Gefüge der Stadt einzufangen. Es entsteht ein sensorisches Archiv des Widerstands, das Zuhören als politische Praxis begreift – ein „fugitive cinema“, das in Zeiten von Unsicherheit, Zensur und Gewalt neue Erzählformen findet.

[instagram.com/david_shongo/?utm_source=ig_web_button_share_sheet&igsh=MXNudTZudGIxaDVI%3D%3D#](https://www.instagram.com/david_shongo/?utm_source=ig_web_button_share_sheet&igsh=MXNudTZudGIxaDVI%3D%3D#)

Written & Directed by David Shongo | Produced by Tommy Simoens Gallery & Studio 1960 | Executive Producers: Tommy Simoens & David Shongo | Production Management: Olga Sherazade Pitton | Assistant Directors: Kevine Booto & Divin Kayanga | Cinematography: David Shongo | DoP: Kevin Booto | Costume Design: Divin Kayanga | Sound Recording: Djoe Wamba | Sound Engineering: David Shongo | With: Christian Tamba, Celeo, a.o. This project is awarded in the context of State of the ART(ist), a collaboration between the Austrian Ministry for European and International Affairs and Ars Electronica.

The Falling City

Noemi Iglesias Barrios (ES)

The Falling City beschäftigt sich damit, wie Menschen ihre Emotionen im öffentlichen Raum ausdrücken – etwa durch Händchenhalten, Umarmen oder Küssen. Mittels Computer Vision spürt die Installation Formen der Zuneigung auf und löst das Aufleuchten von mundgeblasenen, tropfenförmigen Glaslampen aus.

Beim Ars Electronica Festival 2025 erfasst eine Kamera im Innenhof der POSTCITY die relevanten Gesten, worauf die interaktiven Lichtskulpturen in der Ausstellung reagieren. Die Lichtstärke spiegelt die emotionale Intensität des Moments wider. Ein „Emotional Counter“ zeigt die Dauer der Zuneigungsbekundung, die durch leuchtende Zahlenblöcke erfasst wird. So verbindet die Installation Technologie, Handwerk und Stadtforschung, um über die Sichtbarkeit von Gefühlen im urbanen Raum nachzudenken.

noemiglesias.com/

Support has been provided by Innovative Partner Projects of the Flemish Community. Onassis Collection.

World at Stake

Total Refusal (AT)

Ein Golfspieler schlägt nicht ab, ein Fußballteam spielt gegen sich selbst, alles gerät ins Stocken. Das Publikum ist präsent, kann aber nicht eingreifen. *World at Stake* versetzt uns in einen Zustand völliger Lähmung, wenn das Spiel an einem entscheidenden Punkt stoppt, die Regeln verschwimmen und der nächste Zug unmöglich scheint. Der Film, im Stil von Sport-Videospielen gestaltet, durchbricht die Logik von Sieg und Niederlage und untersucht die unscharfe Grenze zwischen individuellem Handeln und kollektiver Passivität.

World at Stake wird zum Sinnbild einer Welt im Schwebezustand, in der das Ergebnis offen ist und der nächste Spielzug noch aussteht. Es wird spürbar, wie es ist, in einer Sackgasse gefangen zu sein und wie dringend wir gemeinsam handeln müssen, bevor das Spiel vorbei ist. Denn nichts Geringeres als die Welt steht auf dem Spiel – und Verlieren ist keine Option.

totalrefusal.com/

A film by Susanna Flock, Adrian Jonas Haim & Jona Kleinlein, presented by Total Refusal.
Sound Design: Bernhard Zorzi
Music: Adrian Jonas Haim
Modding: Nikola Supukovic, Jakob Sam
Voice: Jacob Banigan, Jan-Wieger van den Berg
3D Model: Patrik Tagunoff
Shot in the games: FIFA 23, PGA Tour 2K21, DiRT Rally 2.0

Weitere Projekte in der Themenausstellung

AI Facial Profiling, Levels of Paranoia

Marta Revuelta (ES/CH), Laurent Weingart (CH)

a terrarium

Till Schönwetter (DE)

Bacteria Cloud of Clouds

Natalia Rivera (CO)

CryoScapes

Jiabao Li (CN), Ziyuan Jiang (CN), Kuan-Ju Wu (TW), Yasuaki Kakehi (JP)

Dancing Plague

2girls1comp (CH/IT)

Dat–Astral Chart

Noemi Iglesias Barrios (ES)

Dystopia Land

Etsuko Ichihara (JP), Civic Creative Base Tokyo [CCBT] (JP)

Fluid Anatomy

Ioana Vreme Moser (RO/DE)

Free Universal Cut Kit for Internet Dissidence [F.U.C.K.-ID]

César Escudero Andaluz (ES)

Fugue

Anet Sandra Açıköz (TR)

Friends of Fearness

Marwa Abu Raida (PS)

GUSEN CONVOLUTE

Gusen Convolute Working Group (AT)

MycoGravity

Amir Bastan (IR), Noor Stenfert Kroese (NL), Johannes Braumann (AT)

ON AIR

Peter van Haaften (CA), Michael Montanaro (CA), Garnet Willis (CA)

Phonos

Marc Vilanova (ES)

Plant Exposures

Emma Harris (DK)

Quitting Smoking Might Be Easier

Lisa Großkopf (AT)

Ritual Device for Fungal Humus

Santiago Morilla (ES)

Rituals | The Mountain of Advanced Dreams

Mali Weil (IT)

Seedless Fruits

Stefanie Schwarzwimmer (AT)

Спомини [Спомуну]

Sophia Bulgakova (UA)

Synthesisis

Fara Peluso (DE/IT)

Tech Bro Debates Humanity

Sputniko! (JP/GB)

The Echoes of Prometheus

Kika Echeverría (CL), Carlos Sfeir (CL/ES)

The Lost Music of Auschwitz

Tom Cook (GB)

Unspeakable (I'm Ready)

Giulia Essyad (CH)

Void in Resonance

Jerónimo Reyes-Retana (MX)

WHISPERS

Calin Segal (RO)

Dietmar Prammer

Bürgermeister der Stadt Linz und Eigentümerversorger von Ars Electronica

*„Gerade in Zeiten, in denen wir oft das Gefühl haben, festzustecken, kann Kunst eine enorme Inspirationsquelle sein – für uns als Einzelne ebenso wie für die Gesellschaft. Mit ihren vielfältigen Zugängen regen Künstler*innen dazu an, vorherrschende Erzählungen und Dogmen kritisch zu hinterfragen und ermutigen uns, gemeinsam neues Terrain zu erkunden und zu gestalten. Genau das zeigen die STARTS- und die Themenausstellung der diesjährigen Ars Electronica.“*

Doris Lang-Mayerhofer

Kulturstadträtin und Beiratsvorsitzende von Ars Electronica

„Sowohl die STARTS-Ausstellung als auch die große Themenausstellung in den Katakomben der POSTCITY widmen sich den zentralen Fragen unserer Zeit – künstlerisch interpretiert von den innovativsten Köpfen der internationalen Medienkunstszene. Einmal mehr zeigt die Ars Electronica dabei, wie wichtig die Kunst als Raum für Reflexion und Diskussion – als eine Art ‚zweite Meinung‘ – für uns ist. Wer das Festival in der POSTCITY bereits einmal erlebt hat, wird heuer bestimmt wiederkommen. Alle, die noch nie hier waren, sollten die Gelegenheit unbedingt nutzen. Denn es ist das letzte Gastspiel der Ars Electronica in dieser spektakulären Location.“