



ARS ELECTRONICA 2025

Festival for Art, Technology & Society

Prix Ars Electronica Ausstellung 2025

Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft

3. bis 7. September / Linz, Österreich

Presserundgang am 1.9.2025 mit

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

Doris Lang-Mayerhofer, Kulturstadträtin und Beiratsvorsitzende von Ars Electronica

Hemma Schmutz, Künstlerische Direktorin Lentos Kunstmuseum Linz

Christl Baur, Head of Ars Electronica Festival

Veronika Liebl, Managing Director Ars Electronica Festival

Gerfried Stocker, Artistic Director Ars Electronica

Presseinformation
Linz, 1.9.2025

PANIC

yes/no

Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft

3. bis 7. September

Linz, Austria

Angesichts globaler Krisen und wachsender Ungewissheit widmet sich die Ars Electronica 2025 der Rolle der Kunst in Zeiten tiefgreifenden Wandels – als Raum für Reflexion und Diskussion, Inspirationsquelle für alternative Narrative und Katalysator für Veränderung.

Besonders deutlich wird das in der Prix Ars Electronica Ausstellung, die elf herausragende Medienkunstprojekte im Lentos Kunstmuseum Linz sowie Performances im Mariendom umfasst.

Prix Ars Electronica: Fast 95.000 Einreichungen seit 1987

Der Prix Ars Electronica ist der traditionsreichste Medienkunstwettbewerb der Welt. 1987 initiiert, hat der Linzer Wettbewerb bis heute rund 95.000 Einreichungen verzeichnet. Sein Renommee rührt nicht davon, großen Namen einen (weiteren) Preis zu verleihen, sondern Künstler*innen heute vor den Vorhang zu holen, die morgen in aller Munde sind. Allein 2025 wurden rund 4.000 Einreichungen aus fast 100 Ländern gesichtet und dahingehend untersucht, was Künstler*innen rund um die Welt zurzeit beschäftigt, mit welchen Methoden und Technologien sie arbeiten, wie sie und mit wem sie kollaborieren. Der Prix Ars Electronica ist ein Trendbarometer.

Pressekontakt

Nina Victoria Ebner
+43 699 1778 1593
nina.ebner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/mediaservice

Prix Ars Electronica: Plattform für weitere Wettbewerbe

Das Prestige des Wettbewerbs spiegelt sich nicht nur in seinen alljährlichen Einreichzahlen wider. Im Laufe der Jahrzehnte ist der Wettbewerb zu einer gefragten Plattform für Institutionen und Initiativen geworden, die künstlerische Innovation und Kreativität an der Schnittstelle von Kunst, Technologie und Gesellschaft fördern möchten.

2016 kam mit dem STARTS Prize die erste große Kooperation mit der Europäischen Kommission zustande. 2023 folgte der European Union Prize for Citizen Science, 2024 der STARTS PRIZE Africa.

Auch mit dem Österreichischen Bundesministerium für europäische und internationale Angelegenheiten werden zwei Wettbewerbe auf der Bühne des Prix Ars Electronica durchgeführt: Der Ars Electronica Award for Digital Humanity sowie State of the ART(ist), eine Initiative, die Künstler*innen prämiert, die unter Gefahr für Leib und Leben arbeiten.

Prix Ars Electronica 2025

2025 wurde der Prix Ars Electronica in vier Kategorien ausgeschrieben und verzeichnete 3.987 Einreichungen aus 98 Ländern.

In der Kategorie New Animation Art (1.430 Einreichungen) setzten sich Frode Oldereid und Thomas Kvam (beide NO) mit *Requiem for an Exit* durch. In der Kategorie Digital Musics & Sound Art (1.127 Einreichungen) wurden Navid Navab (IR/CA) und Garnet Willis (CA) für ihr Projekt *Organism* ausgezeichnet. In der Kategorie Artificial Life & Intelligence (910 Einreichungen) ging die Goldene Nica an Paula Gaetano Adi (AR/US). In der österreichweit ausgeschrieben Kategorie u19–create your world (520 Einreichungen) überzeugten Aleksa Jović und Nico Pflügler (Gilbert Gnos Productions) von der HBLA für künstlerische Gestaltung in Linz mit ihrem Kurzfilm *Das Ziegenkäsemachen aus der Sicht der Ziege*.

Der Jury des diesjährigen Prix Ars Electronica gehörten Boris Eldagsen (DE), Ayoung Kim (KR), Ari Melenciano (US), Everardo Reyes (FR/MX), Liz Rosenthal (UK), Miriam Akkermann (DE), Dietmar Lupfer (DE), Kamila Metwaly (EG/PL), Ali Nikrang (AT/IR), Nao Tokui (JP), Clemens Apprich (AT), Tamar Clarke-Brown (GB), Charlotte Jarvis (GB), Špela Petrič (SI), Simon Weckert (DE), Vivian Bausch (AT), Clara Donat (AT), Jan G. Grünwald (DE), Katharina Hof (AT) und Conny Lee (AT) an.

Prix Ars Electronica Award Ceremony

4. September 2025 | 19:30 – 22:00 (Einlass ab 18:45) | Design Center Linz

Ihre Goldenen Nicas bekommen die Gewinner*innen im Rahmen der Prix Ars Electronica Award Ceremony überreicht, die zum zweiten Mal im Design Center Linz stattfindet.

Ebenfalls geehrt werden an diesem Abend Sarah Ciston (US) und Vertreter*innen der LAS Art Foundation (DE) als Gewinner*innen des diesjährigen STARTS Prize und Vertreter*innen von Kairos Futura (KE) als Gewinner*innen des STARTS Prize Africa.

Mit Vertreter*innen der Initiativen HEROINES: Heritage of Emancipation (RS), der Antiquake Risk Hunter Community (TR) und MoFWaste—The Museum of Food Waste (PT) werden zudem die Preisträger*innen des European Union Prize for Citizen Science erwartet.

Außerdem wird evala (JP) als Gewinner des Isao Tomita Special Price auf die Bühne gebeten, genauso wie Domestic Data Streamers (ES), die Gewinner*innen des Ars Electronica Award for Digital Humanity, und David Shongo (KE), der Gewinner des State of the ART(ist) Main Prize.

Ars Electronica Animation Festival 2025

3.-7. September 2025 | Ars Electronica Center und Domplatz

Das Programm des Ars Electronica Animation Festival speist sich aus Einreichungen für den Prix Ars Electronica 2025. Dessen entsprechende Wettbewerbskategorie fokussiert längst nicht mehr auf klassische Computeranimationen, sondern nimmt das breite Feld der New Animation Art in den Blick. Allein in diesem Jahr gingen 1.119 Einreichungen ein, 25 davon werden während des Festivals gezeigt – ergänzt durch ein Best-Of Prix Ars Electronica, das Themenprogramm *Panic*, ein *Austrian Panorama* sowie die Young Animations-Reihe, die Filmschaffende unter 19 Jahren vor den Vorhang holt.

Zusätzlich werden vom PROYECTOR Festival, dem Animationsinstitut der Filmakademie Baden-Württemberg und dem Campus Hagenberg der FH Oberösterreich Gastprogramme präsentiert. Zudem sind Künstler*innen wie Alessandro Bavari (IT), Alona Rodeh (IL/RO), Wendi Yan (CN/US) und Total Refusal (AT) zu Gast in Linz.

Prix Ars Electronica Ausstellung 2025

3.-7. September 2025 | Lentos Kunstmuseum Linz und Mariendom

Die Ausstellung zum Prix Ars Electronica wird zum zweiten Mal in Folge im Lentos Kunstmuseum Linz gezeigt und präsentiert elf herausragende Medienkunstprojekte, darunter die robotische Installation *Requiem for an Exit* von Thomas Kvam und Frode Oldereid (NO) und das politische Robotikprojekt *Guanaquerx* von Paula Gaetano Adi (AR/US).

Ebenfalls ein Muss ist das Projekt *Organism* von Navid Navab (IR/CA) und Garnet Willis (CA), das im Mariendom zu sehen ist. Während des Festivals lädt Navid Navab hier zu drei Performances. Die Preisträger*innenprojekte der Kategorie u19–create your world sind in der POSTCITY zu sehen.

Führungen in der Festivalwoche

3.-7. September 2025 | Lentos Kunstmuseum Linz

Die Prix Ars Electronica Ausstellung im Lentos Kunstmuseum Linz kann individuell oder im Rahmen verschiedener Führungen besucht werden:

Artist Talk Tour (EN): Mittwoch, 3. September von 14:00–15:30 Uhr führt Emiko Ogawa (JP/AT), Head of Prix Ars Electronica, gemeinsam mit Künstler*innen aus der Kategorie Digital Musics & Sound Art durch die Ausstellung.

Prix Tour (EN): Donnerstag, 4. September von 14:00–15:30 Uhr lädt das Institute of Science Tokyo (JP) ein, die Werke der Prix Ars Electronica Ausstellung aus Perspektive der Technologienentwicklung zu erleben.

Artist Talk Tour (EN): Freitag, 5. September von 14:00–15:30 Uhr führt Emiko Ogawa (JP/AT) gemeinsam mit Künstler*innen aus den Kategorien New Animation Art sowie Artificial Life & Intelligence durch die Ausstellung.

Expert Tour (EN): Samstag, 6. September von 14:00–15:30 Uhr gibt Emiko Ogawa (JP/AT) Einblick in ihre kuratorische Arbeit und den Auswahlprozess des Wettbewerbs.

Expert Tour (DE/EN): Samstag, 6. September von 15:00–16:30 Uhr führt Christl Baur (DE/AT), Head of Ars Electronica Festival, gemeinsam mit den Künstler*innen durch die Ausstellung und zeigt, wie Aktivismus, Technologie und künstlerischer Ausdruck zusammenfinden.

Prix Tour (EN): Sonntag, 7. September von 14:00–15:30 Uhr lädt das Institute of Science Tokyo (JP) ein, die Werke der Prix Ars Electronica Ausstellung aus Perspektive der Technologienentwicklung zu erleben.

Prix Ars Electronica Ausstellung 2025

New Animation Art

Goldene Nica

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

Awards of Distinction

Ito Meikyū, Boris Labbé (FR)

Digital Musics and Sound Art

Goldene Nica

Organism, Navid Navab (IR/CA), Garnet Willis (CA)

Awards of Distinction

Bla Blavatar vs Jaap Blonk, Jonathan Chaim Reus (US/NL)

Mineral Amnesia, Ioana Vreme Moser (RO)

Honorary Mention

Bora: Bora, Zhao Zhou (NL)

From0, Superbe (BE)

Artificial Life & Intelligence

Goldene Nica

Guanaquerx, Paula Gaetano Adi (AR/US)

Awards of Distinction

Anatomy of Non-Fact, Martyna Marciniak (PL)

XXX Machina, Erin Robinson (GB), Anthony Frisby (GB)

Isao Tomita Special Prize

Otocyon Megalotis, evala (JP)

Bora: Bora

Zhao Zhou (NL)

Zhao Zhou beschäftigt sich mit räumlichen Erlebnissen und den Grenzen unserer Sinneswahrnehmung: 96 modifizierte Subwoofer entlang eines offenen Tunnels aus Aluminium sorgen bei der Installation *Bora: Bora* für ein immersives Klangerlebnis, sobald Besucher*innen hindurchschreiten. Die Lautsprecher, die in transparenten, kegelförmigen Gehäusen stecken, erzeugen kontinuierliche Luftwirbel und damit tieffrequente Klänge sowie eine Klanglandschaft, die sich auf hohe und niedrige Frequenzen beschränkt. Wo der nächste Luftwirbel auftaucht, bleibt unklar.

Die Besucher*innen sind eingeladen, sich den unsichtbaren Luftströmen und unbekanntem Frequenzen hinzugeben – und jene Sinne zu schärfen, die im von visuellen Eindrücken dominierten Alltag üblicherweise in den Hintergrund treten.

zhao-zhou.com/

Concept, Artistic Direction & Design: Zhao Zhou | Soundscape: Mint Park | Embedded Software: Nathan Marcus | Mentorship: Zalán Szakács Supported by Amarte Foundation & Schemerlicht Talent Programme.

Requiem for an Exit

Frode Oldereid (NO), Thomas Kvam (NO)

Die Installation *Requiem for an Exit* rückt eine imposante, robotische Figur ins Zentrum – ein Konstrukt aus Stahl, Hydraulik und Schaltkreisen. Die einzigen Ausdrucksmittel sind die Stimme und ein beweglicher Kopf. Sein digital modelliertes und hyperrealistisch animiertes Gesicht verleiht dem Roboter eine verstörende Präsenz, verstärkt durch eine dichte Klanglandschaft.

Ruhig beginnt der Roboter einen Monolog, der zur philosophischen Provokation gerät – eine Reflexion über den Genozid als wiederkehrendes Element der Menschheitsgeschichte, eingebettet in unsere Genetik. Der Roboter führt von frühen Feldzügen, kolonialen Massakern und systematischer Auslöschung bis hin zu Belagerungen und Vertreibungen in der Gegenwart. Das „Requiem“ gilt weder der Maschine noch den Toten, sondern den Mythen, an die wir weiterhin glauben: dass Fortschritt Erlösung bringt, dass Intelligenz Ethik garantiert und Technologie uns retten kann.

youtu.be/uNj0bAAmVyA?si=oQOnblv-UgjxsZ2

oldereid-kvam.com

Programming: Thomas Kvam and Frode Oldereid
Software and system development: Øystein Kjørstad Fjeldbo
Hydraulic system engineer: Thomas Götz
Co-produced by Meta.Morf 2024, curated by Zane Cerpina and Espen Gangvik, TEKS – Trondheim Electronic Arts Centre

Special thanks: Lars Paalgard
With support from: the Fritt Ord Foundation; the Audio and Visual Fund; Meta.Morf Biennale; TEKS – Trondheim Electronic Arts Centre; OCA – Office for Contemporary Art, Norway

Guanaquerx

Paula Gaetano Adi (AR/US)

Im Jahr 1817 überquerten 5.200 Männer und Frauen, begleitet von über 10.000 Maultieren und Pferden, die Anden von Argentinien nach Chile, um die Befreiung Lateinamerikas vom spanischen Kolonialregime voranzutreiben. Zwei Jahrhunderte später folgte ein anderer Trupp ihrer Route: Der Roboter *Guanaquerx* – benannt nach dem Guanako – wanderte sieben Tage lang gemeinsam mit Künstler*innen, Ingenieur*innen, Maultiertreiber*innen sowie 58 Maultieren und Pferden ebenfalls über die Anden. Ihre Mission: Robotik als Werkzeug der Befreiung neu denken.

Guanaquerx wurde von einem transdisziplinären Team entwickelt, besteht teils aus Caña Colihue (Bambus) und ist in traditionelle andine Stoffe gehüllt. Der Roboter verbindet indigenes Wissen mit Technologie und steht für eine kollaborative, lokal verankerte Vision von Robotik. Das Projekt lädt dazu ein, sich eine technologische Revolution vorzustellen, die weder Menschen noch Natur ausbeutet – die das unvollendete Projekt der Dekolonisierung aufgreift und Roboter als Mitstreiter für eine nachhaltige Zukunft begreift.

guanaquerx.com

With support from Creative Capital, Hyundai Motor Group and the Rhode Island School of Design.

XXX Machina

Erin Robinson (GB), Anthony Frisby (GB)

XXX Machina ist eine immersive, digitale Installation, die untersucht, wie Künstliche Intelligenz den menschlichen Zugang zu erotischem Begehren, Intimität und Identität ins Wanken bringt. Als eine „autonome Begehrensmaschine“ generiert sie einen rekursiven Strom aus Deepfake-Bildern, Videos, Stills und 3D-Renderings der Künstlerin Erin Robinson. Erzeugt wurden die erotischen Bildwelten mittels Diffusion Models, die auf Prompts aus KI-Porno-plattformen trainiert sind.

Was zunächst wie konventionelle Pornografie wirkt, beginnt sich rasch aufzulösen: Körper werden verzerrt, fallen auseinander, setzen sich neu zusammen und lösen sich mehr und mehr von erkennbaren Körperformen. *XXX Machina* stellt die Frage, was aus erotischem Verlangen wird, wenn das Gegenüber nur noch simuliert wird und seine individuelle Bedeutung verliert.

xxxmachina.com/

Sound: Jamie Turner

Mineral Amnesia

Ioana Vreme Moser (RO)

Mineral Amnesia zeichnet akustisch die Entwicklung und den Zerfall der EPROMs nach – der ersten Computer-Speicherchips, deren Datenspeicher gelöscht und neu programmiert werden konnte. Unter Quarzfenstern aus reinem Kristall eingeschlossen, verlieren die EPROMs gespeicherte Informationen, sobald sie Licht ausgesetzt werden. Genau das wird zum Ausgangspunkt der Installation, die EPROMs verschiedener Generationen integriert.

In der Installation werden sie unter eine künstliche Lichtquelle gelegt, wodurch die Daten zunächst verzerrt werden und allmählich in digitales Rauschen übergehen. Einige EPROMs aus den 1970er-Jahren wandeln alte Programme in Klänge um, andere geben erzählte Geschichten preis. Sind die Erinnerungen vollständig verloren, verstummt die Installation. Die Besucher*innen werden Zeug*innen des Moments, in dem Geschichten verschwinden und Maschinen vergessen.

ioanavrememoser.com/mineral-amnesia

Commissioned by Simultan Association and Galerie Nord

Curated by: Levente Kozma, Carsten Seiffarth, Veronika Witte

Technical support: Dorian Largen

Assistance: Alin Rotariu, Gloria Vreme Moser, Theo Vreme Moser

Woodwork: Alex Matusciac

With support from: Administration of the National Cultural Fund (RO); Stiftung Kunstfonds, Senatsverwaltung für Kultur und Europa (DE)

Organism + Excitable Chaos

Navid Navab (IR/CA), Garnet Willis (CA)

Organism ist eine robotisch präparierte historische Pfeifenorgel, die bewusst so konstruiert wurde, dass Klänge ertönen, die zuvor jahrhundertlang unterdrückt wurden. In der Installation *Organism + Excitable Chaos* steuert ein robotisch gelenktes dreifaches Pendel die aerodynamischen Schwellenwerte der Orgel – der schnelle Austausch von Lage- und Bewegungsenergie zwischen den drei Armen bringt kinetisches Chaos in einen Dialog mit klanglicher Turbulenz und sorgt für außergewöhnliche Sounderlebnisse.

Unter dem Titel *Organism: In Turbulence* performt Navid Navab an drei Terminen im Linzer Mariendom, zunächst im Rahmen des Openings (MI, 3. Sept., 23:00-23:30) und an zwei Terminen am Festivalsamstag (SA, 6. Sept., 12:30–13:30, SA, 6. Sept., 20:00–21:00).

navidnavab.com/organism-in-turbulence

navidnavab.com/organism-excitable-chaos

garnetwillis.com

Concept, direction, composition, sculpture, programming, design, electronics, sonification: Navid Navab
Sculpture, lead design, electronics, engineering: Garnet Willis

With support from: Canada Council for the Arts, Conseil des arts et des lettres du Québec, Conseil des arts de Montréal

Bla Blavatar vs Jaap Blonk

Jonathan Chaim Reus (US/NL)

Bla Blavatar vs Jaap Blonk führt die Automatisierung kreativer Prozesse ad absurdum und untersucht, wie die Erstellung von Datensätzen zu einem musikalischen und sozialen Akt werden kann. In live aufgeführten „Dataset-Making-Performances“ tritt der Lautpoet Jaap Blonk in ein Duell mit seinem KI-generierten Stimmklon, dem *Bla Blavatar*. Sein Gegenüber wird von Jonathan Chaim Reus mithilfe von *Tungnaá* performt, einem eigens entwickelten KI-Stimmen-Tool, das neu definiert, was als „Stimme“ gilt. In jeder Session stellt Blonk algorithmisch erzeugte „Datensatz-Gedichte“ in RPA (Reduced Phonetic Alphabet) vor, einem von den beiden Künstlern entwickelten Symbolsystem – jede Aufzeichnung fließt gleichzeitig in das Training des *Bla Blavatar* ein.

Das Werk lädt Besucher*innen ein, die unsichtbare Arbeit hinter KI-Stimmtechnologien zu reflektieren.

jonathanreus.com/portfolio/bla-blavatar-vs-jaap-blonk/

Performance, Notation and Dataset Creation: Jonathan Chaim Reus and Jaap Blonk
Research and Development of *Tungnaá*: Victor Shephardson and Jonathan Chaim Reus

With support from:
PiNA – Association for Culture and Education
Intelligent Instruments Lab, University of Iceland
Stroom Den Haag
S+T+ARTS AIR: funded by European Union and co-funded by PiNA

From0

Superbe (BE)

From0 ist eine interaktive Klang- und Bewegungsinstallation, die zur emotionalen und sensorischen Auseinandersetzung mit der musikalischen Ebene von Sprache einlädt.

Zunächst sprechen Besucher*innen Wörter, Sätze oder Klänge ein. Diese Inputs werden in zwölf Fragmente zerlegt und von schwingenden Pendeln wiedergegeben, die sich alle unterschiedlich schnell bewegen. Die Töne scheinen zu gleiten und die Reihenfolge der Wörter verschiebt sich zunehmend – bis all das in einem akustischen Chaos endet. Es bleibt die Option einzugreifen, Klänge zu isolieren, Sequenzen einzufrieren oder eigene Loops zu erzeugen. Solange, bis das System nach einigen Minuten wieder zu verständlichen Worten zurückkehrt. Durch das Spiel mit Wiederholung und Veränderung macht *From0* die Kluft zwischen Bedeutung und Form erfahrbar.

superbe.be

From0 was supported by the Fédération Wallonie-Bruxelles.

Ito Meikyū

Boris Labbé (FR)

Die VR-Installation *Ito Meikyū* ist inspiriert von klassischer Kunst, japanischer Literatur, persönlichen Begegnungen und den Reisen des Künstlers durch Japan. Boris Labbé greift dabei ein zentrales Motiv der traditionellen japanischen Malerei auf: die Technik des „Fukinuki Yatai“, bei der das Innere eines Gebäudes aus der Vogelperspektive dargestellt wird. Durch diese Bildkomposition erforscht er die Vielfalt der Blickwinkel, narrative Verbindungen, die umfassende Panoramastruktur sowie die Anordnung von Geometrien, Motiven und Figuren.

Die Installation zeigt gezeichnete, animierte und vertonte Szenen. Eine subjektiv wahrgenommene Welt nimmt die Form eines Labyrinths an, eine verschachtelte Architektur, bevölkert von Pflanzen, Objekten, Tieren, Menschen, Mustern und Kalligrafie. Die Besucher*innen sind eingeladen, sich durch diesen virtuellen Raum zu bewegen – und zufällige Entdeckungen zu machen.

vimeo.com/786235681

Written and directed by Boris Labbé
Produced by Ron Dyens and Gilles Chanial
Original music and sound design: Daniele Ghisi
Lead Developer: Charles Ayats
Developers: Elie Buglione, Germain Linder
Artists: Capucine Latrassé, Ryo Orikasa, Boris Labbé, Agathe Sollier, Collin Gallego Beatriz Ruthes dos Santos, Manu Batot

Sound : Daniele Ghisi and Alex Nogueira
Production: Sacrebleu Productions, Les Films Fauves, Parangon
Distribution: Unframed Collection

Anatomy of Non-Fact.

Chapter 1: AI Hyperrealism, Chapter 2: Tick, tick, tick... boom

Martyna Marciniak (PL)

Anatomy of Non-Fact ist ein mehrteiliges künstlerisches Forschungsprojekt, das die Mechanismen bildbasierter Desinformation und die visuelle Ästhetik KI-generierter Deepfakes untersucht. In der Prix Ars Electronica Ausstellung sind zwei Beispiele zu sehen:

Chapter 1: Hyperrealism widmet sich dem sogenannten „Fake-Balenciaga-Papst“, der während des KI-Booms im Jahr 2023 große mediale Aufmerksamkeit erlangte. *Chapter 2: Tick, tick, tick... boom* greift manipulierte Bilder der angeblichen „Explosion am Pentagon“ auf, die im Frühjahr 2023 kursierten und sofortigen Einfluss auf Aktienkurse und Kryptowährungen nahmen. Das Projekt regt dazu an, das seit Jahrhunderten bestehende Verhältnis von Bild und Wahrheit kritisch zu hinterfragen.

martyna.digital/

Anatomy of Non-Fact was developed as part of the European Digital Deal Art Residency and Grant Program, with Ars Electronica. Chapter 1 was supported by Akademie Schloss Solitude and Chapter 2 by Kemmler Foundation. Directed and produced by Martyna Marciniak with Derick Jenkins, Hagen Betzwieser, Marco Pascarelli, Ralf Schuster, Kotryna Slapsinskaite, Edward Grace, Joanne Grace, Rojia Forouhar Abadeh, Mindaugas Patapas.

This project has been developed and is 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.

Otocyon Megalotis

evala (JP)

Der japanische Künstler evala verfolgt eine Projektreihe unter dem Titel *See by Your Ears*, in der einzigartige Klangräume entworfen und Wahrnehmungsgrenzen ausgelotet werden. Der Ausgangspunkt ist *Otocyon Megalotis*, eine dreidimensionale Soundinstallation, die Besucher*innen allein in einer abgedunkelten, schallisolierten Box erleben können.

Für die siebenminütige Klanglandschaft führte evala Feldaufnahmen in seiner Heimatstadt Kyotango im Norden Kyotos durch, rekonstruierte ihre Echos und Schallreflexionen, nahm akustische Transformationen vor und erschuf so einen dynamischen Raum, der selbst zum Instrument wird. Besucher*innen sind eingeladen, „mit den Ohren zu sehen“ und sich mit allen Sinnen auf das räumliche Sounddesign einzulassen.

seebyyourears.jp/

Sound Composition, Recording, Programming: evala

Dietmar Prammer

Bürgermeister der Stadt Linz und Eigentümerversorger von Ars Electronica

„Der Prix Ars Electronica ist vielleicht nicht so vielen Menschen in Linz und Oberösterreich ein Begriff wie das Festival oder das Ars Electronica Center. Doch er ist in gewisser Weise die Lebensader von Ars Electronica. Seit 1987 werden jedes Jahr tausende Projekte eingereicht – allein heuer fast 4.000 aus rund 100 Ländern. Mit diesem traditionsreichen Wettbewerb verfügt Ars Electronica über ein einzigartiges Sensorium für neue Trends und Entwicklungen und zugleich über eine unerschöpfliche Quelle herausragender künstlerischer Arbeiten, die im Rahmen des Festivals dem Linzer Publikum zugänglich gemacht werden.“

Doris Lang-Mayerhofer

Kulturstadträtin und Beiratsvorsitzende von Ars Electronica

„Der Prix Ars Electronica ist einer der bedeutendsten Medienkunstpreise der Welt. Die Prix Ars Electronica Ausstellung im Lentos Kunstmuseum Linz zeigt das eindrucksvoll. Die hochdotierten hier präsentierten Projekte setzen sich kritisch mit den großen Fragen unserer Zeit auseinander und zeigen gleichzeitig die Chancen der Weiterentwicklung für unsere Gesellschaft auf. Kunst am Puls der Gegenwart – das ist der Prix Ars Electronica.“

Hemma Schmutz

Künstlerische Direktorin Lentos Kunstmuseum Linz

„Der Prix Ars Electronica zeigt seit fast vier Jahrzehnten, wie Kunst und Gesellschaft neue Perspektiven auf Technologie eröffnen. Die Ausstellung im Lentos präsentiert heuer erneut eine Auswahl der ausgezeichneten Arbeiten und macht deutlich, wie vielfältig und kritisch Medienkunst heute ist. Angesichts einer Gegenwart, die von Unsicherheiten und Umbrüchen geprägt ist, freuen wir uns besonders, dass diese Positionen im Lentos sichtbar und diskutierbar werden. Wir laden herzlich dazu ein!“