

Post Canvas

Neue Gesten der Malerei im digitalen Zeitalter

Eine Kooperation der Galerie da Mihi und elementum.art

5. Mai bis 17. Juni 2023

Gigga Hug, Peter Aerschmann und Stephan Bruehlhart

Special Showcase: **Alexander Mordvintsev** by elementum

Was kommt nach der Leinwand als Medium? Ein Bildschirm? Die Ausstellung «Post Canvas» geht der Frage nach, ob aktuelle digitale Technologien die althergebrachten Medien obsolet werden lassen. Malerei meint längst nicht mehr nur den künstlerischen Ausdruck mit Farbe und Pinsel, sondern inkludiert auch das Gestalten mit digitalen Werkzeugen in virtuellen Räumen. Dabei lassen die Künstler:innen das Medium der Malerei nicht hinter sich, sondern transformieren in ihrem Schaffen den Möglichkeitshorizont, was Malerei heute sein kann: Von der Bildgestaltung mit Emojis, über Malerei, die im virtuellen Raum entsteht zu Animationen mit generativen Algorithmen. Die Ausstellung «Post Canvas» zeigt Variationen digitaler Bildgestaltung mit heutigen Mitteln. Dass die sinnliche Rezeptionserfahrung und Involvierung der Betrachtenden ob der Technikaffinität dabei keineswegs auf der Strecke bleiben, davon legen die ausgestellten Werke ein überzeugendes Zeugnis ab.

Vernissage:

Freitag, 5. Mai, 18.00 - 20.00 Uhr

Kurzeinführung um 18.30 Uhr durch Dr. des. Marlene Wenger, Kunsthistorikerin

Gespräch «Digitale Bildgestaltung im Zeitalter der Blockchain-Technologie»:

Sa., 6. Mai, 16.00 - 17.30 Uhr

- Kurzeinführung NFT mit Tom Rieder, Co-Founder elementum

- Dr. des. Marlene Wenger spricht mit Gigga Hug, Peter Aerschmann und Stephan Bruehlhart

Öffentliche Führungen:

Donnerstag, 11. Mai, 17.00 - 17.30 Uhr

Donnerstag, 25. Mai, 18.00 - 18.30 Uhr

Debatte «Post Canvas»:

Donnerstag, 8. Juni, 18.00 - 19.00 Uhr

Retten NFTs die digitale Kunst vor dem Abgleiten in Streaming-Dienste?

Tom Rieder und Hans Ryser kreuzen verbal die Klängen

Finissage:

Samstag, 17. Juni, 14.00 - 17.00 Uhr

Die Debatte um die Rolle der technischen Medien in der Kunst hat eine lange Tradition. Während noch in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts die Medienspezifität¹ und die damit verbundene Unterteilung in klassische Medien wie Malerei, Skulptur, Fotografie etc. hochgehalten wurde, gestaltete sich diese Unterscheidung spätestens mit dem Aufkommen der Videokunst Anfang der 1970er Jahre zunehmend als schwierig. Die amerikanische Kunstkritikerin Rosalind Krauss sprach schon 1974 von der «post-medium condition» und beschrieb damit die stetig zunehmende Vermischung und/oder undeutliche Abgrenzung der einzelnen Medien, die schliesslich dazu führe, dass die Essenz der Kunst nicht mehr im Medium liegen könne.² Der deutsche Medientheoretiker Peter Weibel kommt mit einer gegenteiligen Argumentation zum gleichen Schluss: Eine Unterscheidung in «neue» und «alte» Medien sei laut Weibel überholt, da die Erscheinung neuer Medien bekanntlich auch immer die vorhergegangenen verändert habe. Für Weibel verliert das Medium nicht an Stellenwert wie bei Krauss, er argumentiert, Kunst sei ohne technische Apparaturen heute gar nicht mehr erfahrbar und dass es deshalb kein Jenseits der Medien gäbe.³ Mit dem Aufkommen des Internets als Ort und Mittel für künstlerische Produktion, wird die Situation noch komplexer: die mediale Wandelbarkeit liegt im Charakter der Post-Internet Art; das gleiche Kunstwerk kann heute die Form einer Webseite, einer Skulptur oder einer Performance auf den sozialen Medien annehmen.⁴

Die Diskussion hat im Zuge der neuen Blockchain-Technologie und Non-Fungible-Tokens (NFTs) eine weitere Komplexitätsebene gewonnen. Diese Technologie erlaubt es, digitalen Dateien durch eine sichere und unverrückbare Speicherung auf der Blockchain einen Originalitätswert zuzuschreiben. Die endlose Kopierbarkeit und Verbreitung, die bis anhin die Charakteristik digitaler Bilder war, ist zwar nach wie vor möglich, nun kann aber zurückverfolgt werden, wer die Besitzer:in und die Urheber:in des Dokuments ist. Dies erlaubt den vereinfachten Handel mit digitalen Dateien und führte Anfang 2021 zu einem regelrechten Boom von NFTs, der die Kunstwelt perplex dastehen liess. In den euphorischen bis diffamierenden Kommentaren zu diesem Phänomen und dem Wunsch der Kategorisierung, etablierte sich die Bezeichnung «NFT-Kunst» für diese Gattungen digitaler Bildproduktion. Obwohl schnell zur Hand, ist diese Bezeichnung irreführend, da sie suggeriert NFT sei die Bezeichnung für ein Medium, das eine neue Kunstgattung beschreibt, die sich dadurch zusammenfassen lässt. Wie Kolja Reichert richtig festhält, sind NFTs «nichts anderes als eine neue Buchhaltungstechnologie».⁵ Zugegebenermassen eine, welche durch die Handelbarkeit digitaler Dokumente das Augenmerk der Kunstwelt endlich auf digitale Kunst, ihre Medienvielfalt und ihre Themen gelegt hat. Welches Potential die Blockchain nach dem Hype für Künstler:innen, Galerien und museale Institutionen entfalten wird, wird sich in Zukunft zeigen. Diese Ausstellung möchte zeigen, wie Künstler:innen schon heute im Modus «Post Canvas» arbeiten und welche faszinierenden Terrains sie damit betreten.

Special Showcase: Alexander Mordvintsev by elementum

Alexander Mordvintsev

Alexander Mordvintsev ist seit über zehn Jahren im Bereich der generativen Kunst tätig und arbeitet als Programmierer bei Google. 2015 veröffentlichte Google seine Software DeepDream - ein künstliches neuronales Netzwerk welches durch die Umkehrung von Bilderkennungsprozessen skurrile Bildfindungen hervorbringt. Die so produzierten Bilder wurden oft als «Träume der Maschine» beschrieben und zeichneten sich durch eine neuartige, noch nie dagewesene, aber wiedererkennbare Ästhetik aus. Die Arbeit Deep Dream of the Strange Places (2019) ist Zeugnis dieses Experiments. Durch die Erkennung und Verstärkung von Mustern in einem

¹ Ein Begriff der stark vom Kritiker Clement Greenberg geprägt wurde. Siehe Clement Greenberg, «Avant-Garde and Kitsch» (1939), in: ders., *The Collected Essays and Criticism. Volume 1. Perceptions and Judgements. 1939–1944*, Chicago/London: The University of Chicago Press 1986, S. 5–22; ders.: «Towards a Newer Laocoon» (1940), in: Greenberg 1986, S. 23–38.

² Rosalind Krauss, *A voyage on the North Sea: art in the age of the post-medium condition*, London: Thames & Hudson, 2000, Orig. 1974.

³ Peter Weibel, «Die postmediale Kondition», in: *Die Medien der Kunst - die Kunst der Medien*, Bern: Benteli, 2004.

⁴ Vergleiche hierzu Cadence Kinsey, «From Post-Media to Post-Medium: Rethinking Ontology in Art and Technology», in: *Provocative alloys: a post-media anthology*, Hg. Clemens Apprich, London: Mute, 2013.

⁵ Kolja Reichert, *Krypto-Kunst. NFTs und digitales Eigentum*, Reihe: Digitale Bildkulturen, Berlin: Wagenbach, 2021.

Eingangsbild offenbart der iterative Prozess der Computer-Pareidolie die psychedelische Welt, die im Inneren des Netzwerks verborgen ist. Gerade in der aktuellen Diskussion um Bildgenerierende Software von OpenAI und dergleichen, ist es interessant zu erfahren, dass Künstler:innen schon länger mit Künstlicher Intelligenz experimentieren.

Neu entstandene Arbeit *The Reaction Orchestra* (2023) ist eine interaktive, generative Animation, die über eine Webseite aufgerufen werden kann. Das Ornament wummert, wächst und vergeht, verändert sich organisch im visuellen Rhythmus. Die Arbeit ist Ausdruck von Mordvintsevs Interesse an neuronalen zellulären Automatismen oder kurz: künstlich programmierbarem Leben. Die Frage, die seine künstlerische Forschung antreibt, ist: «Sieht es aus wie das Leben? Ist es ästhetisch ähnlich wie eine Lebensform? Hat es die veränderliche Charakteristik zellulärer Lebensformen, die flexibel, adaptier- und transformierbar sind, sich selbst reproduzieren und anpassen?» (Zitat Alexander Mordvintsev)

In der Virtual Reality Installation können die Besuchenden mit ihren Händen die künstlichen Lebensformen bewegen und wie ein visuelles Orchester dirigieren – daher der Titel der Arbeit.

Der erste grosse Raum der Galerie wird von **Stephan Bruelhart** bespielt. In seiner künstlerischen Arbeitsweise wechselt er fließend vom digitalen in den virtuellen Raum und wieder zurück – seine Malerei entsteht in der Virtual Reality, wo er mit Headset im virtuellen Raum skulptural dreidimensional arbeitet. Diese Szenarien werden wiederum übersetzt in Malerei, wie im Triptychon *Reliquien 1-3*, (2022), in animierte Malerei in *Inhale – Exhale* (2022) oder in Skulpturen aus dem 3D-Drucker in der Serie *EMPHAT(H)ICVANDALISM* (2022). Bruelharts künstlerisches Werk ist exemplarischer Ausdruck davon, dass Kunst heute keine Medienspezifität braucht, sondern sich in verschiedenen Medien gleichzeitig oder abwechselnd manifestieren kann. In der Video-Installation *MEMORY IS ONLY ONE VIRTUALITY OF MANY* (2022) hat er Schauplätze seiner Kindheit besucht und diese wiederum in seine künstlerische Sprache übersetzt. Das so entstandene Werk fragt nach der Beziehung von Erinnerung und digitaler Bilderflut, der wir täglich ausgesetzt sind. In dieser Ebene sowie in der VR-Arbeit *ART AS EXPERIENCE* (2022) entstehen virtuell begehbare Orte aus malerischen Techniken, eine begehbare Malerei in welcher sich die Betrachtenden wie auf einer Bühne bewegen und selbst zu den Protagonisten des Werkes werden.

Gigga Hug zeigt in dieser Ausstellung drei Serien von neu entstandenen Arbeiten. Die Bilder der Serie *City Life Emojis* (2023) setzen sich aus tausenden einzelnen Emojis zusammen, die wie Pigmente aufgrund ihres Farbtons im Bild eingesetzt werden. Erst aus Distanz ergibt sich das Gesamtmotiv des Bildes: Stadtszenen im Schattenspiel oder von der Sonne durchbrochene Wolken. Hug übersetzt so die traditionsreiche Technik des Chiaroscuro – eine Malereitechnik mit starken Licht- und Schatteneffekten, die in der Spätrenaissance aufkam – in die digitalisierte Gegenwart. In den Arbeiten der Serie *Life in a Bubble* (2021/ 2022) reflektiert die Kugel ihre eigene Umgebung und wird dadurch zum plastischen Trompe-l'oeil: eine optische Täuschung, die den zweidimensionalen Bildraum durch täuschend echte Nachahmung zum haptischen Gegenstand werden lässt. Hug zeigt, dass diese traditionelle Technik auch in abstrakten 3D-Animationen funktioniert. Auch die dritte Serie der *Bodylines* (2018-2023) spielt mit der optischen Täuschung, dem Spiel von Nähe und Distanz, Licht und Schatten. Die Bildsujets lösen sich bei näherer Betrachtung in abstrakte Linien auf. Diese Arbeiten gehen auf die surrealistische Zeichentechnik des *Dessin Automatique* zurück, auf das automatische, intuitive Zeichnen, bei dem der kreative Prozess nicht gesteuert wird, sondern dem Unterbewussten überlassen ist.

In den beiden Kabinett-Räumen ist eine neu entstandene Gruppe von Videoarbeiten mit dem Titel *SCHNEEBALL* (2023) von **Peter Aerschmann** zu sehen. Der Schneeball dient in diesen Arbeiten als Allegorie auf die Vergänglichkeit der Zeit und die damit verbundene Wandelbarkeit und Veränderung von Organismen und Umgebungen. Aerschmann ist für seine multimediale Praxis im Bereich Videokunst, Videomapping und interaktive Computerinstallationen bekannt. Die Motive für seine collagierten Animationen, findet er oft auf Reisen oder in der Natur. Die gefilmten oder gefundenen Fundstücke werden mit eigens dafür konzipierten Algorithmen

und Schnitttechniken in den Videoarbeiten animiert und so zum Leben erweckt. Aerschmann versteht seine Arbeiten als virtuelle Bühne für diese physischen Protagonisten, denen er in der digitalen Welt eine neue Geschichte zuschreibt. Die Thematiken scheinen auf den ersten Moment banal, bei näherem Hinschauen wird den Betrachtenden jedoch bewusst, dass es in seinen Arbeiten oft um gesellschaftspolitische Themen der Globalisierung, Mobilität, Kommunikation und digitale Transformation geht.

Text: Dr. des. Marlene Wenger, März 2023

Für weitere Informationen stehen wir gerne zur Verfügung:

Barbara Marbot, Hans Ryser, Galerie da Mihi, KunstKeller, Gerechtigkeitsgasse 40, 3011 Bern,
+41 31 332 11 90, barbara.marbot@damihi.com, hans.ryser@damihi.com

Öffnungszeiten: Donnerstag / Freitag, 14.00 - 19.00 Uhr, Samstag 11.00 - 17.00 Uhr

Abbildungen

Downloadlink <https://bit.ly/42iOTqr>

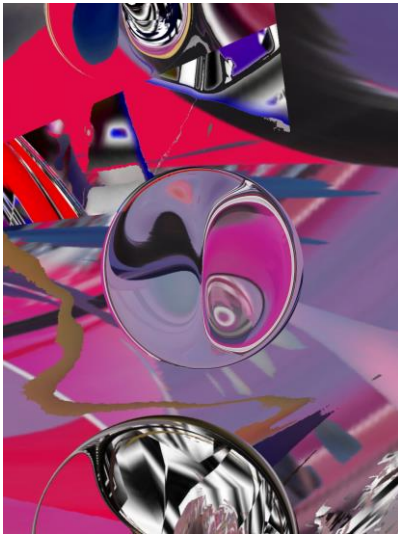


Abbildung 1: Gigga Hug, *Life in a Bubble, Zinnober und Lavendel*, 2022, Digitalfotografie, 30 x 40 cm



Abbildung 2: Gigga Hug, *Life in a Bubble, tanzend*, 2023, Digitalfotografie, 50 x 83.4 cm



Abbildung 3: Gigga Hug, *City Life Emojis*, Kornhausplatz, 2022, Digitalfotografie, 21 x 29.7 cm



Abbildung 4: Peter Aerschmann, *Schneeball*, 2023, Video HD, 10 Min Loop



Abbildung 5: Stephan Bruehlhart, *Art As Experience*, 2021, VR-Installation, VR Brille Quest 2, Digitaldruck auf Teppich (90 cm)

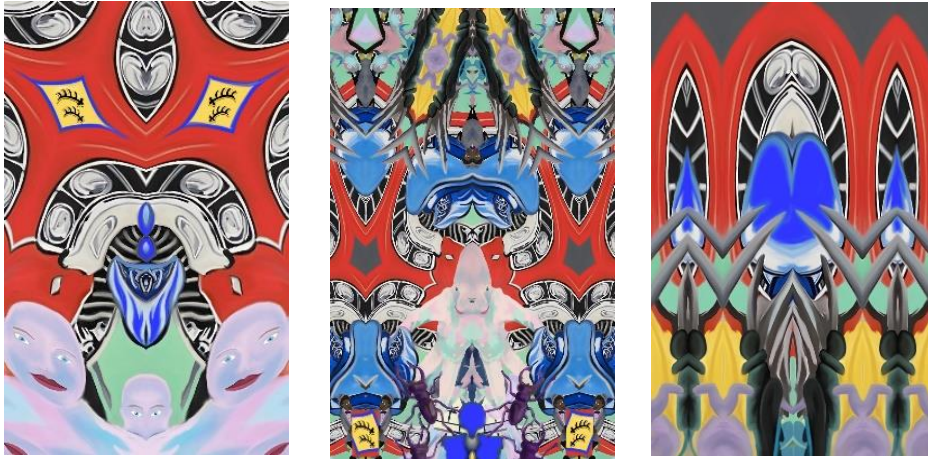


Abbildung 6a-c: Stephan Bruehlart, *Reliquie 1-3*, 2022, Mischtechnik auf Leinwand, je 160 x 100 cm

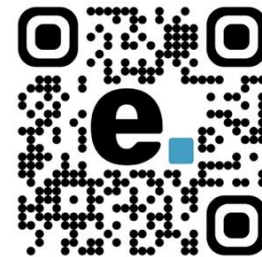


Abbildung 7a: Alexander Mordvintsev, *Deep Dream of the Strange Places*, 2019, Animation mit DeepDream Algorithmus
5min, Edition of 100

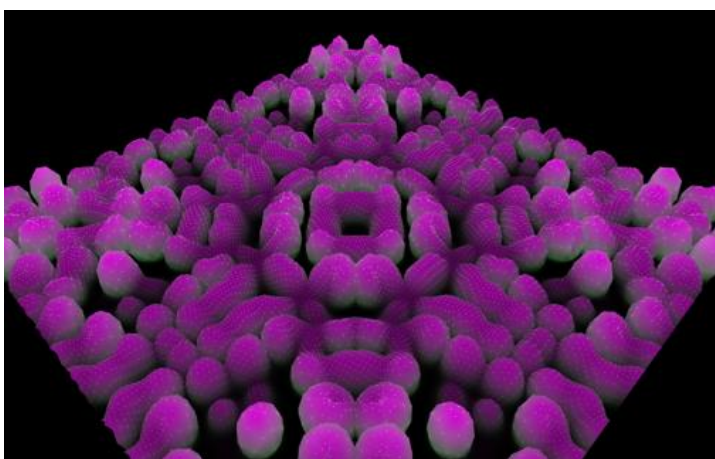


Abbildung 7b: Alexander Mordvintsev, *The Reaction Orchestra*, 2023, webseiten-basierte Animation mit künstlich neuronalem Netzwerk (<https://znah.net/orchestra>) und VR-Installation
Edition of 1