



KULTUR



KULTUR

Ausstellung über KI-Kunst Kunst wie aus dem Albtraum eines Putzroboters

Machen digitale Technologien die Malerei überflüssig? Ein Rundgang mit der Kunsthistorikerin und Digitalartexpertin Marlene Wenger in der Ausstellung «Post Canvas».



Xymna Engel

Publiziert 19.5.2023 um 05:54 Uhr



«Wir sehen erstmals Bilder ohne klaren Bezug, das finde ich extrem spannend», sagt Marlene Wenger.
Foto: Franziska Rothenbühler

Der Rundgang beginnt mit einem psychedelischen Trip und endet mit klassischen Landschaftsbildern, die sich in Emojis auflösen. In der Galerie da Mihi ist derzeit die Ausstellung «Post Canvas» zu sehen, die danach fragt, was nach der Ära der Leinwand kommt – und damit ins Rechenzentrum einer aktuellen gesellschaftlichen Debatte zielt. Wird die Malerei durch die Bildschirme obsolet? Welchen Einfluss hat die künstliche Intelligenz auf unser Leben, auf die Kunst? Und warum haben so viele Angst davor?

Eine, die es wissen muss, ist die Berner Kunsthistorikerin und Kuratorin Marlene Wenger. In Ihrer Doktorarbeit hat sie sich mit Kunst im postdigitalen Zeitalter beschäftigt, zudem ist sie Teil des Kuratorenteams von Elementum, dem ersten kuratierten Schweizer Marktplatz für digitale Kunst. Die Ausstellung «Post Canvas» ist eine Kooperation der Galerie da Mihi mit Elementum.

Wir stehen vor einem Werk von Alexander Mordvintsev. In Zeitlupe verziehen sich Gesichter, Stühle oder Wände, als wäre man im Albtraum eines Putzroboters gelandet. 2015 veröffentlichte Mordvintsev, Künstler und Programmierer bei Google, die Software Deep Dream, eines der ersten künstlichen neuronalen Netzwerke. Das Neue daran: Der Algorithmus konnte nicht nur Bilder erkennen, sondern auch selber Bilder erschaffen.



Alexander Mordvintsevs «Deep Dream of the Strange Places».
Foto: Alexander Mordvintsev

Alle reden derzeit über digitale Bild- und Textgeneratoren wie Dall-E oder Chat-GPT. Dabei gibt es diese Technik offenbar schon seit fast zehn Jahren. Warum erscheint uns das jetzt so neu?

Künstlerinnen und Künstler sind oft Vorreiter. Wir sind an einem Punkt, wo KI-Technologien die breite Masse erreicht haben. Sie werden sichtbarer und im Alltag brauchbar. Viele meiner Bekannten aus dem Kreativbereich arbeiten bereits ganz selbstverständlich mit diesen Tools.

Wie erleben Sie als Kunsthistorikerin diesen Wandel?

Als ich die Bilder, die mit Deep Dream generiert wurden, zum ersten Mal gesehen habe, dachte ich: Krass, das ist eine ganz neue Ästhetik. In der Kunstgeschichte haben sich die Stile meist gegenseitig beeinflusst, vieles wurde recycelt. Etwas wirklich Neues zu schaffen, ist sehr schwierig. Mit dieser Software gab es erstmals Bilder ohne klaren Bezug. Das finde ich extrem spannend.

Inwiefern verändert diese Technologie die Rolle der Kunstschaffenden?

Wir stehen immer unter dem Einfluss unserer Umwelt und der Kulturtechniken. Wie oft hat man schon gesagt: Das Buch ist tot, die Malerei ist tot. Ist alles nicht passiert. Ich glaube aber, es wird eine Verschiebung geben: Kreativität wird sich in Zukunft nicht mehr nur über die handwerkliche Ausführung definieren. Letztlich geht es um die Fähigkeit, die digitalen Werkzeuge kreativ anzuwenden. Auch Bildgeneratoren wie Dall-E werden erst spannend, wenn man die richtigen Stichwörter und Kombinationen

eingibt. Ich bin überzeugt: Künstlerische Qualität wird sich immer sichtbar machen, egal, ob als Gemälde oder als Algorithmus.

Ein Raum weiter liegt eine VR-Brille auf dem Boden. Wer sie anzieht, landet in einem Raum mit grossen grauen Vierecken, oben der Himmel. Hier erschafft der Künstler Stephan Bruehlhart seine Werke. Dann überführt er seine Ideen in ein Video oder in die Malerei. Seine Kunst manifestiert sich in vielen Medien gleichzeitig: in Bildern, 3-D-Drucken, auf Bildschirmen oder als begehbare Malerei. In der Videoinstallation «Memory is only one virtuality of many» hat er beispielsweise Schauplätze seiner Kindheit besucht und vermischt diese Eindrücke zu einem visuellen Gewitter. Es scheint, als wäre hier ein Künstler der jüngeren Generation am Werk, aber der Eindruck täuscht: Stephan Bruehlhart ist 1953 geboren.



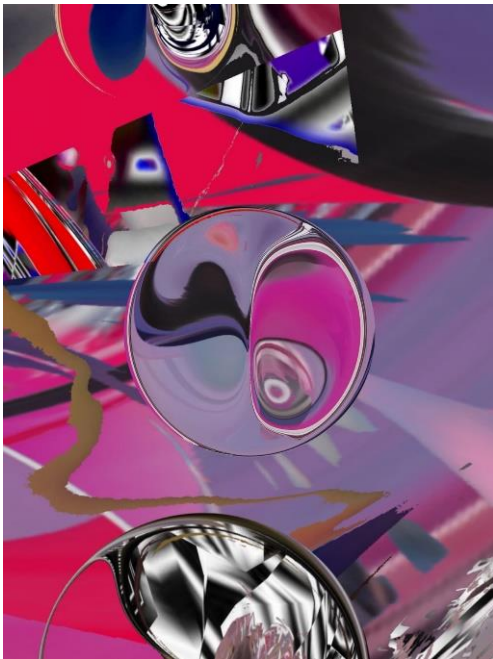
Im digitalen Raum entstanden: Ein Werk aus Stephan Bruehlharts Serie «Reliquie».
Foto: Stephan Bruehlhart

Verstehen sich die hier gezeigten Künstlerinnen und Künstler überhaupt als Digitalkünstlerinnen und -künstler?

Diese Zuschreibung wird meist eher von kuratorischer Seite gemacht. Die Kunstschaffenden identifizieren sich natürlich über ihre digitale Arbeitsweise, sie haben aber auch den Anspruch, diese mit der physischen Welt zu verbinden. Das gleiche Kunstwerk kann heute die Form einer Website, einer Skulptur oder einer Performance auf den sozialen Medien annehmen. Je näher wir an die Gegenwart kommen, desto mehr sind sich die Kunstschaffenden dieses Umstands bewusst und arbeiten ganz selbstverständlich in mehreren Medien gleichzeitig.



Gigga Hug verwandelt in «City Life Emojis» den Kornhausplatz in ein Mosaik aus Emojis.
Foto: Gigga Hug



Die Bilder aus Gigga Hugs Serie «Life in a Bubble» entstehen aus digital verzerrten Farbreifen.
Foto: Gigga Hug

Gigga Hug verbindet im nächsten Raum moderne Techniken mit einem der ältesten Paradigmen der Kunst: Sie fotografiert Lichtsituationen, Wolken, Landschaften. Dann übersetzt sie diese in ein Mosaik aus Teufels-, Polizisten- oder Bananen-Emojis. In der Mitte des Raums steht ein Smartphone, darauf das Bild einer jungen Frau, deren Kopf digital verwischt wurde. Seit der Geburt ihrer Tochter arbeitet die Berner Künstlerin aus praktischen Gründen nur noch mit dem Smartphone.

Wie verändert das Smartphone die Kunst?

Wenn im Museum ein Bild an der Wand hängt, nehmen wir es sofort als Kunst wahr. Beim Smartphone ist das anders: Wir sehen unbedeutende Youtube-Filme auf dem gleichen Bildschirm wie digitale Kunstwerke. Daran müssen wir uns noch gewöhnen und unseren Blick schärfen. Auf der anderen Seite ist es auch zu einem Vermarktungstool geworden.

Sie meinen Instagram?

Instagram ist heute für Kunstschaffende sehr wichtig. Es ist eine Visitenkarte. Als Kuratorin kann ich vieles daraus ablesen: Wie kritisch oder subversiv präsentiert sich die Person? Was hat sie für ein Netzwerk? Viele empfinden diese Selbstvermarktung als sehr anstrengend. Aber die Frage der richtigen Vermarktungsstrategie besteht spätestens seit Andy Warhol. Man kann daraus natürlich auch eine Haltung machen und beschliessen, sich dem zu verweigern.

Im Kabinett der Galerie wird der Alltag zur Feldforschung. Die Motive für seine bewegten Collagen findet der Berner Künstler Peter Aerschmann oft auf Reisen oder in der Natur. Mit selbst programmierten Algorithmen erweckt er seine Fotografien oder Filmschnipsel zum Leben. In der Serie «Snowball» lässt er einen Schneeball vor sich hin tropfen: Ein Symbol für Vergänglichkeit. Und natürlich auch für den Klimawandel. Auch die Videoarbeiten von Peter Aerschmann entstehen am Computer, sie tragen aber auch immer eine Kritik in sich: Die Menschen sind oft vereinzelt, der Blick auf ihre digitalen Geräte gerichtet.



Peter Aerschmanns Videoarbeit «Schneeball».
Foto: Peter Aerschmann

Kürzlich hat die international erfolgreiche chinesische Künstlerin Cao Fei behauptet, dass wir bald alle im Metaverse leben werden. Was halten Sie von solchen Ideen?

Das ist natürlich Science-Fiction. Aber wenn man sieht, wie sich der kommerzielle Markt in das Feld drängt, kann ich mir vorstellen, dass wir in Zukunft mehr Zeit im Metaverse

verbringen werden. Ich glaube aber nicht, dass wir in einer Matrix leben werden, wir brauchen das physische Erleben, die Körperlichkeit.

Wie kommen Körperlichkeit und digitale Kunst zusammen?

In der Ausstellung sieht man das sehr schön. Bei Stephan Bruehlhart sind die Besuchenden über die VR-Brille mit ihrem ganzen Körper involviert. Auch Gigga Hug fängt in ihren Bildern sehr emotionale Momente ein, ausserdem kann man mit dem eigenen Körper in die Wahrnehmung ihrer Bilder eingreifen, indem man die Distanz zum Bild verändert. All das beweist: Digitale Kunst kann sehr sinnlich sein.

Ausstellung «Post Canvas», Galerie da Mihi, bis 17. Juni. Debatte: «Retten NFTs die digitale Kunst vor dem Abgleiten in Streaming-Dienste?» mit Tom Rieder und Hans Rysler, Do, 8. Juni, 18 Uhr

Gesprächsstoff – der Podcast von «Bund» und Berner Zeitung

Im Podcast «Gesprächsstoff» sprechen wir über Geschichten, die unsere LeserInnen und HörerInnen bewegen. Abonnieren Sie den Podcast auf [Spotify](#), [Apple Podcasts](#), [Google Podcasts](#) oder in jeder gängigen Podcast-App.

Xymna Engel ist Kulturredaktorin und mag Kunst an ungewöhnlichen Orten. Sie hat Medienwissenschaft, Kunstgeschichte und Germanistik studiert. [Mehr Infos](#)

Der Beitrag wurde online und analog veröffentlicht, am 19. / 20. Mai 2023
<https://www.derbund.ch/kunst-wie-aus-dem-albtraum-eines-putzroboters-747512775400>

Der Bund | Freitag, 19. Mai 2023 | 29

Der kleine Bund

Wie im Albtraum eines Putzroboters

Ausstellung über KI-Kunst | Machen digitale Technologien die Malerei überflüssig? Ein Rundgang mit der Kunsthistorikerin und Digital-Kunst-Expertin Marlene Wenger in der Ausstellung «Post Canvas».



Wie im Albtraum eines Putzroboters | Die Ausstellung zeigt eine Mischung aus digitaler Kunst und Malerei. Die Werke sind oft sehr abstrakt und verwenden eine Vielzahl von Farben und Formen. Ein zentrales Element ist die Darstellung von Gesichtern, die oft in einer Weise dargestellt sind, die an eine Mischung aus Mensch und Maschine erinnert. Die Werke sind oft sehr detailreich und zeigen eine hohe Qualität der digitalen Kunst.

Wie im Albtraum eines Putzroboters | Die Ausstellung zeigt eine Mischung aus digitaler Kunst und Malerei. Die Werke sind oft sehr abstrakt und verwenden eine Vielzahl von Farben und Formen. Ein zentrales Element ist die Darstellung von Gesichtern, die oft in einer Weise dargestellt sind, die an eine Mischung aus Mensch und Maschine erinnert. Die Werke sind oft sehr detailreich und zeigen eine hohe Qualität der digitalen Kunst.

Wie im Albtraum eines Putzroboters | Die Ausstellung zeigt eine Mischung aus digitaler Kunst und Malerei. Die Werke sind oft sehr abstrakt und verwenden eine Vielzahl von Farben und Formen. Ein zentrales Element ist die Darstellung von Gesichtern, die oft in einer Weise dargestellt sind, die an eine Mischung aus Mensch und Maschine erinnert. Die Werke sind oft sehr detailreich und zeigen eine hohe Qualität der digitalen Kunst.