

Rundgang durch die Ausstellung „Götzendämmerung“

Der Eingang in die Ausstellung erfolgt über die Mittelhalle ins Treppenhaus. Hier wird im EG umrundet von der Treppe nach oben als thematischer Auftakt die KI Arbeit "**Human Studies #2**" von **Patrick Tresset** gezeigt: Auf Zeichentischen zeichnen Roboter Stilleben nach einem Arrangement von Tresset in den verschiedenen Malstilen, die er der KI beigebracht hat. Die Arbeit setzt sich mit dem Thema Skizze und Zeichnung als ureigenstes Medium künstlerischen Denkens und Planens auseinander und der Frage, was passiert, wenn dieser intime Prozess outgesourced wird.

Dann betritt man den ersten Raum der Südgalerie: den analogen Raum. Er liefert das Feld für die Auseinandersetzung mit dem Thema des Künstlers/der KI als Schöpfer: Gott oder Götze?! und dem Unbehagen, das mit dieser Auseinandersetzung einhergeht. Der weite Raum ist wie ein Akku mit vielen eindrucksvollen Arbeiten, sozusagen als potentieller Kraftspeicher für alle nur denkbaren Entwicklungen und Fragen gefüllt.

Von links nach rechts:

Auftakt zum analogen Raum ist die Arbeit von **Nico Kiese**, in der sich eine analoge Plastik des Künstlers mit einer trainierten KI von **Bernhard Slawik** verbindet. Das Sichtfenster eines historischen einarmigen Banditen wurde geleert und mit von einer KI generierten Bildern gefüllt. Diese reagieren auf die Bewegungen des realen Betrachters, eine Art neuer Spielautomaten des 21. Jahrhunderts?

Am rechten Wandabschnitt: der Leuchtkasten "**I will not reply handshake with AI**" von **Elke Dreier** in gewisser Weise als Motto des Raumes, der das Thema der Stofflichkeit und Authentizität einer KI als Menschenersatz aufgreift.

Die folgende lange Wand beschäftigt sich mit einem der ersten und kunsthistorisch wichtigsten Themen der Malereigeschichte: dem Porträt. Die Arbeiten spannen einen Bogen von dem eher klassischen Porträt mit zwei hochsensiblen, sehr authentischen **Porträts von Judith Goldschmid**, über die in die Gefilde der KI geratene Fotoarbeit "**Drei Menschen, erfasst**", der Medien- und AR-Künstlerin **Tamiko Thiel**, die diese Arbeit als KI Projekt im LiveAct fortsetzen wird. Bis zu den beiden von einer KI geschaffenen "klassischen, kunsthistorischen" Porträts des Künstlerkollektivs **obvious**. Deren durchaus umstrittenen Arbeiten beschäftigen sich und den Betrachter mit der Frage nach der Authentizität und Originalität als traditionell notwendiges Kriterium von Kunst und deren Wert auf dem Markt. Da die beiden von einer KI hergestellten Gemälde im Haus der Kunst gleichberechtigt neben den anderen Originalen gehängt sind wird damit auch die Kunstgeschichte und ihr Wertekanon hinterfragt.

Abgeschlossen wird die Wand von zwei Arbeiten, die sich mit den möglichen Bedrohungen einer enthumanisierten Welt beschäftigen. "**Dunkelwelt**" von **Judith Egger** entwirft im ironischen, kleinen Format das apokalyptische Verschwinden des Humanoiden unter einer deformierten Oberfläche. Nicht näher individualisierte Köpfe sind in der ledrigen, löchrigen Bildoberfläche versenkt worden und können nur noch auf den zweiten Blick entdeckt werden.

Susanne Pittroff zeigt in ihrer sehr intensiven, unter die Haut gehenden Arbeit „**o.T. (Touchables)**“ eine Fotoserie eines einfachen, wie von einem Kind gekneteten Kopfes aus Ton. Was im ersten Moment wie das Produkt eines heiteren Kinderworkshops aussieht, wird, im Laufe der Aufnahmen immer mehr verzerrt und verdreht, zu einer Schreckensvision der psychischen Abgründe des kindlichen Ichs. Während die „Untouchables“ Filmhelden sind, die sich durch Unbestechlichkeit und Unberührbarkeit auszeichnen, was sie zu übermenschlichen Ikonen machen, zeugen die

„Touchables“ von Susanne Pittroff von der kalten, seelenlosen Leere des tönernen Golems, die mit Entsetzen und Angst gefüllt sind.

An der kurzen Wand steht in den Raum hinein gezogen die Skulptur "**LORD OF THE LIES**" aus dem Projekt: "BILDSTÖRUNG II" von **Gerhard Hahn**. Die Form des Glaskörpers eines klassischen Fernsehers wurde in die einzelnen Zeilen der Bildwiedergabe zerlegt und mit einem industriellen 3D-Druck aus technischer Keramik, Siliciumcarbid (SiSiC) nachgebildet. Je nach Bewegung des Betrachters changiert das Objekt zu einem neuen Abbild eines in Zeiten von Fake News immer fragwürdigeren Mediums, das in seiner empathielosen Benutzbarkeit thematisiert wird. In der Raumecke, diese füllend, hängt die große Arbeit "**Won't let you down**" von **Susanne Thiemann**. Aus schwarzen, kabelähnlichen Plastikbändern wurde ein Boxsack geflochten, der ähnlich einer ausufernden Krake seine Kabeltentakel in den Raum ausstreckt. Wie im „Zauberlehrling“ wird die Frage aufgeworfen nach einer Beherrschbarkeit der Objekte, die vom Menschen geschaffen wurden, um ihm als Werkzeug zu dienen. Möglicherweise entwickeln sie sich zu eigenständigen Wesen, die sich unkontrolliert in unserem Lebensraum ausbreiten und erst dann bemerkt werden, wenn sie diesen bereits längst infiltriert haben.

Die folgende lange Wand beschäftigt sich mit Formen des Überganges analog - digital - KI. Ganz links hängt auf einer Papierbahn die Arbeit "**Verabredete Zeichen**" von **Günter Nosch**, die im Liveact von **Flavio Cury** zu der Arbeit "**Mallarmix**" weiter verarbeitet wird. In eine Acrylglasplatte wurden schwarze Kabel in Zeilenstrukturen eingezogen, die an Schriftzüge erinnern, ohne lesbar zu sein. Die KI lernt mit Hilfe von Cury daraus selbstständig Wörter, Sätze, Silben etc. zu folgern. Dem Nichttext werden von der KI mögliche, vermutlich überraschende Bedeutungen beigegeben, die nicht mit den intendierten des Künstlers übereinstimmen müssen. Ähnlich einer Bildinterpretation durch Zweite steht der Künstler diesen eher abwartend gegenüber. Er hat sein Werk mutig für eine Interpretation und Weiterentwicklung freigegeben, selber gespannt auf das Ergebnis und auf den eigenen Umgang damit.

Abgrenzend hängen die beiden Drucke „**ROD 2**“ u. „**ROD 4**“ von **Zita Habarta**. Habarta arbeitet schon seit Jahren mit einem komputerunterstützten Zeichensystem, das aus einer komplexen Umsetzung von konstruktivistisch, geometrischen Bildstrategien entstanden ist. In ihm werden mehrdimensionale, aus der 4. Dimension des Faktors Zeit generierte Visionen des Bildraumes möglich, die in der 2 dimensional Fläche der Zeichnung/des Bildes kaum erreicht werden können. Daneben arbeitet unermüdlich der kleine Schreibroboter "**Bartleby**" von **Felix Weinold**, dem „Bartleby der Schreiber“ aus der gleichnamigen Erzählung von Herman Melville Pate stand. Der Beamte im mittleren Dienst ist fast folgerichtig durch einen einfachen Roboter ersetzt worden, der wie der Schreiber Bartleby auf das Papier immer wieder den Satz "**I prefer not to**" schreibt, überschreibt und wieder löscht. Wie der automatisierte Mensch verweigert auch der Roboter den Dienst, da er unabsehbare Folgen für die Antragsteller haben könnte. Dem Zwang zu einer Verantwortung, die nicht auf einer freien Entscheidung beruht, antworten beide mit Verweigerung.

Am Wandstück hin zur Eingangstür schließen die zwei Arbeit von Günther Nosch die lange Wand ab. "**Manifesto 1**" ist eine skulpturale, reliefähnliche Raumfaltung, die von **Mounsif Chetitah** zu einem virtuell begehbaren 3 D Raum umgesetzt wurde. Dieser kann mit Hilfe von 3-D Brillen von den Besuchern betreten werden. Während bisher der Raum der Bilder und Gemälde nur virtuell, vor dem inneren Auge betreten werden konnte, ist dies nun scheinbar real möglich. Der Wechsel findet zwar nur innerhalb einer virtuellen Wahrnehmungsverschiebung statt, die Erlebnisqualität hat sich aber hin zu einem authentischen Wahrnehmen verschoben. (Manifesto1-VR-Space, Mounsif Chetitah, Justus-Maximilians-Universität, Würzburg in Zusammenarbeit mit Günter Nosch und Sebastian von Mammen; gefördert vom XR HUB Bavaria).

Bleibt von dem analogen Raum noch die Mittelachse. Diese wird von der schon erwähnten Arbeit von Gerhard Hahn eröffnet und führt dann in Raumversetzungen weiter zu den verhältnismäßig kleinen Arbeiten von **Amit Goffer** und Vera Lossau.

Goffer zeigt in seiner Arbeit "**Seven Mountains Seven Dwarfs, a Tale of two Cities No.4-5**" ein dunkles, in seinen Phosphorlinien geheimnisvoll glimmendes Holzobjekt, das sich erst auf den zweiten Blick als die geologische Form eines Gebirgsstocks entpuppt. Seinem festen Erdzusammenhang entwachsen und durch eine Spiegelung verdoppelt, schwebt es ähnlich einem Raumschiff schwerelos im Raum, eine Folge der dem fantastischen, artifiziellen Rahmen des Märchens entlehnten Kontextverschiebung.

Vera Lossau zeigt auf einer schwebenden Leinwand das 3-D Video aus dem 2016 für das Kunstgewerbemuseum in Köln entstandenen Zyklus Untitled, (eine kurze Geschichte der Löcher). Ein in sich gedrehter, einem Möbiusband entsprechender Armreif dreht sich ununterbrochen im virtuellen Raum. Anfang und Ende gehen ineinander über, die Zeit scheint aufgehoben. Das banale Objekt erworben auf einem orientalischen Markt wird so zu einem mystisch, kultischen Relikt einer lange vergangenen, unbekanntes Kultur.

Für beide Arbeiten sind Fortsetzungen und Ausweitungen in der virtuellen Ausstellung in Arbeit.

Die Achse schließt sich mit der großen KI Arbeit von **Hakan Gündüz**. Zwei KI's stehen sich in zwei Monitoren gegenüber und "unterhalten" sich über die Mimik der Besucher, die sie in 5 Kategorien einordnen und mit eintrainiertem Bildmaterial zu sich ständig verändernden Porträts umsetzen. Der Bogen schließt sich hier wieder zu der dahinterliegenden Wand. Der Maler ist als Schöpfer verschwunden, die KI wird selbstreferenziell "schöpferisch" tätig.

Im Gegensatz zu dem gut gefüllten, analogen Raum schafft der nächste Raum, der der intensiven Kommunikation Mensch/Künstler und Maschine gewidmet ist, große Freiräume. Die in China geborene kanadisch-amerikanische Performancekünstlerin **Sougwen Chung** kommt von der Zeichnung her. Über Jahre hat sie eine KI in ihrem speziellen Zeichenstil trainiert, bis die damit gesteuerten Roboter unterschiedlichster Größe, Anzahl und Komplexität diesen perfekt beherrschten und wie geklonte Zwillinge, Drillinge, Vierlinge ihre Arbeitsweise multiplizieren konnten. Ihre Roboterschar dient ihr als Partner in ihren gemeinsamen Zeichenperformances. Das entstehende Produkt wird dabei über eine Livekamera sofort wieder in die KI eingespeist, die dann zeitnah auf die Künstlerin reagieren kann. Die Vision des Künstlers als Narziss ist hier auf den Kopf gestellt und zu einer neuen transhumanen Kunstform weiterentwickelt worden. Da Frau Chung aufgrund der Coronakrise leider nicht persönlich anreisen kann, wird ihre Performance als Projektion gezeigt werden, je nach technischer Umsetzbarkeit als Livestream oder als zeitversetzte Wiedergabe.

Im gleichen Raum agieren systematisch und schon fast nachdenklich die Zeichenroboter von **Patrick Tressets** zweiter Arbeit "**Human Studies # 5**". Auf dem großen Zeichentisch erstellen sie langsam und fast ihrer industriellen Fertigungsgenetik widersprechend Stück für Stück große informell anmutende Zeichnungen. Gesteuert durch die auf Tressets Zeichenduktus eintrainierte KI arbeiten die Zeichenroboter selbstständig, während der Künstler als eine Art Überschöpfer im Hintergrund wie ein Echo seiner selbst bleibt.

Der folgende Raum ist dem Liveact der Künstler als theatrale Inszenierung vorbehalten. In der Mitte des Raumes steht ein stufenförmiges Podest mit einem Arbeitsplatz, an dem der/die jeweilige Künstler/in für einige Stunden seinen/ihren Liveact produziert, dessen Ergebnis auf 6 ihn/sie umgebende Leinwände projiziert wird. Dabei entscheidet der Künstler/in, ob er den Betrachter direkt live an seiner/ihrer sich ständig verändernden Form teilnehmen lässt, oder immer nur einen als möglich fixierten Zustand sehen wird, den der/die Künstler/in Stück für Stück wie eine Bilderserie freigibt. Das Ergebnis kann also partiell sehr statisch sein. Durch seine erhöhte Position

wird der Künstler zu einer Art magischem DJ oder einem Orakel, das anders als die drogenvernebelte Pythia auf sehr klare und technische Art und Weise mit den Göttern/Götzen kommuniziert. Vom Künstler musengeküßt wird das Superhirn KI zum scheinbar "höheren Wesen", allerdings in einer Auseinandersetzung auf Augenhöhe Mensch und Maschine.

Im angrenzenden Raum ist eine KI generierte Medieninstallation von **Memo Akten** aus der Serie "**Learning to see**" zu sehen. Die Projektion ist zweigeteilt. Auf einem Tisch liegen einige technische Gegenstände wie Stecker, Kabel etc., die bewegt werden und Einfluss nehmen auf eine mit verschiedenen Bildmotivgruppen trainierte KI, die daraus auf der anderen Seite Bilder z.B. von Blumenstillleben generiert. Geplant war, dass der Betrachter hier mit den Gegenstände selbst agieren kann, dies wird vermutlich aufgrund von Corona und den Hygieneauflagen so nicht realisierbar sein. Der Betrachter wird vermutlich nur einer Testperson bei der Interaktion zusehen können.

In dem angrenzenden, klaustrophobisch engen Raum befindet sich die installative Arbeit "**Beresheet**" von **Federico Delfrati**. In ihr wird der zeichnerische Videoclip zu der gleichnamigen "Oper" von Delfrati kombiniert mit der Installation einer großen Skulptur eines mit einer holografischen Oberfläche versehenen Bärtierchens. Das eher weniger knuddelige Bärtierchen, das aus der Microfauna stammend von 1,5 mm überdimensional auf 3 m vergrößert wurde, besitzt die besondere Eigenschaft zur Kryptobiose, einem todesähnlichen Zustand, in dem es extreme Umweltbedingungen überdauern kann. In dieser Eigenschaft wurde es 2019 bei der ersten gescheiterten Mondmission Israels mit dem Beresheet auf den Mond geschickt. Das Beresheet ging beim unsanften Aufsetzen auf dem Mond verloren. Was aber aus den Bärtierchen wurde, gehört zu den Legenden der Unsterblichen, die dem Mann im Mond endlich Gesellschaft leisten. „Beresheet“ handelt von den realen Grenzen menschlicher Hochtechnologie und dem nahtlosen Übergang zu der Wunschvorstellung des Humanoiden nach einer Unendlichkeit der eigenen Spezies.

Im Treppenhaus steht zentral am Geländer zum Treppenauge ein kleiner Plotter, der die Arbeiten der Künstler im Live-Act-Raum nach und nach, Schicht für Schicht ausdruckt, in dem Moment, in dem der Künstler einen Zwischenzustand als druckbar freigibt. So schichtet sich im Laufe der Ausstellung langsam eine Gemeinschaftsproduktion von KI/Künstler auf. Daneben stehen zwei Monitorstationen, die Präsentationen des Projektpartners **ars electronica** in Linz zeigen.

Beiläufig und im ersten Moment irritierend wie ein letztes Ausrufezeichen findet sich hier auch die kleine anonym bleibende Arbeit "**Winterbarone**" von **Manuel Eitner**. Sie beschäftigt sich mit Verschwörungstheoretikern und ihren abstrusen, wirren, meist aber in sich logischen Gedankengebäuden, in denen sie abgeschlossen von der sie umgebenden Realität in sich eingeschlossen sind. Um diese tödliche Hermetik zu durchbrechen ziehen sie immer Versatzstücke der Realität in ihre Welt hinein und verwenden diese aus ihren Zusammenhängen gelöst als Bausteine ihres fantastischen Palais Ideal. Die Verwechslung von Realität und Phantasie, real und fake news ist vollendet. Nicht immer von schönem, meist von Verfolgungswahn geschwängertem apokalyptischen Inhalt, sind diese Verschwörungstheorien gefährlich für sich und andere. Folgerichtig wird in der beiläufigen Arbeit von Eitner nicht ersichtlich, ob es sich um einen realen oder einen erfundenen Teaser handelt: um ein fake, oder gar ein gefaktes fake. In dieser mehrfachen Brechung wird die Wahrheit hinter den News zwar nicht sichtbar, aber doch das Unbehagen gerade an diesem Mangel. Winterbarone treten hier nicht auf als Wolkengespenster, die den Betrachter ergreifen und in ihre eisige Luftexistenz entführen, sondern als Verschwörungstheoretiker, die ihren willigen Followern den Boden der Realität unter den Füßen weg ziehen und in ihre hermetischen, kommunikationslosen Eispaläste entführen.