

KUNST + KI

Künstlerische Projekte von Studierenden der drei Münchner Kunsthochschulen - Akademie der Bildenden Künste/AdBK, Hochschule für Fernsehen und Film/ HFF, Hochschule für Musik und Theater/HMTM – im KI-Space vor und in der HFF.

Kuratiert von Volker Möllenhoff (AdBK) und Daniel Lang (HFF).

Wie verändert KI die künstlerische Arbeit und die Kunst?

Die unter dem Schlagwort der Künstlichen Intelligenz (KI) gefassten Entwicklungen entfalten gerade in jüngster Zeit tiefgreifende Wirkung in nahezu allen gesellschaftlichen Bereichen. Neben Wissenschaft, Bildung, Politik und Wirtschaft sehen sich gerade die Künste in ihrem Selbstverständnis als Feld genuin menschlichen Ausdrucks herausgefordert. Gleichzeitig eröffnen sich über das Feld der Kunst Chancen einen gesellschaftlichen Verständigungsprozess über die Auswirkungen disruptiver Technologien jenseits ökonomischer Interessen zu führen.

Im Rahmen des Kunstareal-Fests präsentieren Studierende und Lehrende der drei Münchner Kunsthochschulen ein breites Spektrum von Forschungsansätzen und Projekten in unterschiedlichen Medien, die sich auf das vielschichtige Themenfeld der Künstlichen Intelligenz beziehen. Die gezeigten Positionen verdeutlichen, wie vielgestaltig die Thematik aus künstlerischer Perspektive reflektiert werden kann, von erzählerischen, spekulativen und gesellschaftskritischen Ansätzen bis zu Untersuchungen einer KI-spezifischen, algorithmischen Ästhetik.

Anastasiia Batishcheva „Towards the Noon Break“ - HFF Foyer

Klasse Flaka Haliti/ehem. Dieter Rehm, AdBK

Video, 2023

Anastasiia Batishchevas Arbeit basiert auf Gemälden des sowjetischen Malers Alexander Deineka, dessen bevorzugtes Sujet der Alltag der sozialistischen Arbeiter*innen im Donbas war. Batishcheva bedient sich des authentischen Stils des Sozialistischen Realismus und integriert diesen, ebenso wie andere klassische und modernistische Sujets in ihre Arbeit. Ihre vielschichtigen digitalen Kompositionen entstehen in einer Synthese von Found Footage, wie etwa Bildern aus dem Internet oder KI-generiertem Material, eigenen Video- und Fotoaufnahmen, sowie durch den Einsatz von malerischen Mitteln gängiger Bildbearbeitungsprogramme. Mit ihrer Arbeitsweise versucht sie überzeugende Aneignungen zu schaffen, die auf subtile Art in den Kanon eingreifen und ihn hinterfragen.

**Eduard von Briesen, Ronny Kohlhaus, Hanna Zihan Kong, Moritz Fortunat Schlögell,
Luis Sütter „The Collective Dreamer“ - HFF Seminarraum 4 (1. OG)
HFF / LMU**

Interaktive Dome-Projektion mit Sprachsteuerung, 2023

Eine begehbare Rauminstallation, in der die Konfrontation mit dem kollektiven Unterbewusstsein aller vorherigen Gäste möglich wird. Im Inneren einer Kuppel kann dazu einer abstrakten Figur der letzte eigene Traum zugeflüstert werden. Alle Inputs fügen sich kontinuierlich zu einem Kollektivtraum zusammen, der auf der Innenseite der Kuppel als Projektion sichtbar wird.

**Oliver Haussmann / NeleKa „Magic Mike“ – HFF Foyer
Klasse ehem. Pia Fries / Klasse Pamela Rosenkranz, AdBK**

Digitaldruck auf Leichtschaumplatte, Ausstellungskatalog (Proto-Typ),
150x180x50cm, 2023

Magic Mike - der Kurator des 21. Jh. – ist ein KI-Chatbot und präsentiert im Rahmen des Kunstareal-Fests einen Prototypen der Publikation "Am Ende gewinnt der Troll" zur gleichnamigen Ausstellung, die 2021 in der Orangerie im Englischen Garten stattfand. Die Kuratierung und Platzierung der Werke aller 10 teilnehmenden Künstler*innen wurde textbasiert im Dialog mit der KI "Magic Mike" durchgeführt. Neben einem multiperspektivischen Ansatz, postdigitale Wirklichkeiten aus hybridisierten Erfahrungswelten einzufassen, verfolgte die Ausstellung diverse Fragestellungen zu Ästhetik, Produktion und Identität.

Im Foyer der HFF ist nun ein Pappaufsteller im Stil einer nostalgischen Superheldenkultur zu sehen, entworfen mit Hilfe bildgenerierender KIs. Der Verweis auf diese materielle Präsentationsform aus dem Film- und Kinokontext wirft Fragen nach den narrativen Wirksamkeiten und der Beständigkeit eines KI-Hypes sowie dessen Tragweite für das Verhältnis Mensch-Maschine auf.

**Motong Huang, Ye Li, Marie Wald „a place where birds don't lay eggs“ *-
HFF Seminarraum 1 (1. OG)**

**Klasse ehem. Markus Oehlen, AdBK / Klasse Franka Hörnschemeyer, Kunstakademie
Düsseldorf / HFF**

* ein chinesisches Sprichwort, das eine karge und öde Landschaft beschreibt.

Eisen, Motorradhelme, LED Lampe, Farbe, HD VIDEO, Stereo-Ton, 2023

Eine Figur, die möglicherweise aus restlichem Bewusstsein oder künstlicher Intelligenz abgeleitet wurde, befindet sich in einem alternativen Raum, der aus verschiedenen Schwingungen aufgebaut ist. Sie wartet und sucht nach etwas, aber ihre Erinnerungen, Erfahrungen und Hoffnungen sind alle virtuell...

**Charlotte Jaensch & Johannes Kiel „Body Options: Neural Pulse“ –
space n.n. Gabelsbergerstr. 26**

Klasse Schirin Kretschmann / Klasse Sebastian Tröger, AdBK

Baumwollwindeln, Latex, Kunststoff (PLA, PETG), elektrotechnische Komponenten, 2023

Die Arbeit „Body Options“ reflektiert den Dialog verschiedener Körperlichkeiten. Der Begriff Options verweist darauf, den Körper nicht mehr als feste und unveränderliche Einheit zu denken. Der Körper wird durch ein Modulsystem technologisch erweiterbar und amorph. Funktionale Ästhetik trifft auf organisch fraktale Strukturen: der Technologie wird ein Körper gegeben. Der emergente Prozess Neural Pulse verwandelt die Installation in einen künstlichen Organismus. Ein eigens entwickeltes Machine-Learning-Programm (KI-System) wird darauf trainiert, latente Eigenschaften von Hirnströmen zu erkennen und in pulsierende Bewegungen umzusetzen. Die elektrische Aktivität der Gehirne der beiden Künstler*innen wurde dafür aufgezeichnet. Durch maschinelles Lernen aus den gewonnenen Daten verselbständigt sich der künstliche Organismus schließlich und agiert autonom.

Es stellt sich die Frage, ob Technologie neue Formen der Verbindung oder Distanz schafft und wie diese die Intensität der Körperlichkeit beeinflussen. So verinnerlicht die pulsierend körperliche Installation eine Kollektivierung von persönlicher Nähe und rational maschineller Iteration bzw. Wiederholung. „Body Options“ legt die inneren Prozesse realer Körper offen und löst damit vermeintlich feste individuelle Grenzen virtuell auf. So fungieren die Organe nicht nur als physisch verortete Komponenten, sondern auch als Transformation von Leibhaftigkeit zu sächlicher und digitaler Stofflichkeit.

„Body Options: Neural Pulse“ findet im Rahmen der Ausstellung "couple goal" im space nn statt, kuratiert von Sebastian Quast.

**Pauline Leininger, Quirin Mueller, Ivan Dubrovin, Manuel Boskamp, Chrysa Bika,
Janina Rnsum „Wiener Melange“ – HFF Foyer**

HFF

Video, 2023

Inspiziert vom kleinen Prinzen, erzählt Wiener Melange in Form eines Musikvideos die emotionale Geschichte einer Figur in Isolation, über die Sehnsucht nach Freunden, Nähe und dem Gefühl geliebt zu werden. Über den gesamten Schaffensprozess hinweg wurden KIs involviert. Im fertigen Video entsteht so ein experimenteller und einzigartiger Look, der unter anderem komplett KI generierte Sequenzen enthält.

Fangli Lu, Ardit Mazreku, Erdem Turgut „AI Remember“ – HFF Foyer

HFF

Mixed Media, 2023

Ein künstlerisches Experiment, das die verborgenen Auswirkungen des Klimawandels sichtbar macht. Das Projekt veranschaulicht die spezifischen Auswirkungen des Klimawandels auf bestimmte Orte, indem in der Vergangenheit festgehaltene Momente mittels künstlicher

Intelligenz und Augmented Reality verändert werden. Dabei lädt es uns ein, die Macht unserer Erinnerungen zu betrachten: Wie prägen diese unser Verhalten, beeinflussen unsere Entscheidungen und katalysieren unsere Emotionen? Besonders Kindheitserinnerungen, die in unseren Wahrnehmungen oft verzerrt sind, stehen im Fokus. Das Werk erlaubt uns, emotionale Erinnerungen entweder in strahlenden Utopien oder düsteren Dystopien neu zu interpretieren. Diese manipulierten Bilder spiegeln die möglichen Pfade unserer klimatischen Zukunft wider und regen zum Nachdenken an.

Matthias Miller „Obstler“ – HFF Foyer

Klassen Nicole Wermers / Klasse Sebastian Tröger, AdBK

programmierten Rückkopplungsloop, Bildinterpretations-KI, 2019

Destillate werden durch die Trennung zuvor verbundener Stofflichkeit erzeugt. Der dabei stattfindende Transformationsprozess filtert durch wiederholte Kondensation einen gewünschten Bestandteil heraus. In Matthias Millers "Obstler" wird die Abbildung eines Apfels mit Hilfe eines neuronalen Netzwerkes wieder und wieder verarbeitet. Die programmierte Rückkopplung stellt so etwas wie eine digitale Essenz aus zuvor festgelegten Informationen her. Das Ergebnis dieser Transformation ist jedoch nie Endprodukt, sondern wird kontinuierlich dem fortlaufenden Prozess zugeführt.

Ali Nikrang „SonoSynthesis“ – HFF Foyer

Professor für Künstliche Intelligenz und Musikalische Kreation, HMTM

Video, 2022

Das Projekt „Sonosynthesis“ verdeutlicht eine mögliche Symbiose von Mensch und Maschine zur Umsetzung künstlerischer Konzepte. Durch die Inkubation von Mikroorganismen auf Petrischalen werden zunächst acht biologische Muster erzeugt. Diese Muster werden dann verwendet, um den internen Zustand eines KI-Systems beim Komponieren von Musik zu beeinflussen. Die Musikstücke, die erzeugt werden, sind somit direkte Folgen, die sich aus der Form der Bakterien ergeben. Jeder Petrischall, jede Form, die sich aus dem Wachstum der Bakterien ergibt, führt zu einer anderen Art von Musik

Julius Niemeyer „On Melancholy Hill oder wann wird es endlich wieder so wie es nie war?“ – HFF Foyer

Klasse Peter Kogler, AdBK

Installation, Video, 2023

In seiner Arbeit "On Melacholy Hill [...]" möchte Julius Niemeyer ein differenziertes Bild von KI jenseits blinder Heilsversprechen und apokalyptischer Befürchtungen vermitteln. Was wäre, wenn KI selbst melancholisch würde? Was wäre, wenn KI-gesteuerte Roboter plötzlich nicht mehr zur Arbeit erschienen, sich unproduktiven Aufgaben zuwenden und anfangen zu träumen? Über den Begriff der Melancholie möchte Niemeyer zum Nachdenken über die komplexen Auswirkungen von KI auf die Gesellschaft anregen: Wie gestaltet sich

die Wechselwirkung von Mensch und KI, welche ethischen und moralischen Fragen werden durch die aktuellen Veränderungen aufgeworfen? Wie kann KI dem Wohlbefinden und den Bedürfnissen der Menschen dienen, statt Entfremdung und soziale Ungerechtigkeit zu fördern? Wie können wir KI Systeme so gestalten, dass sie eine positive und nachhaltige Auswirkung auf unsere Gesellschaft haben?

Gisela Carbajal Rodríguez / Felix Klee: LOOP LABOR - Eine kritische Game-Intervention – HFF Seminarraum 3 (1. OG)

Installation, Video, 2023

Entstanden im Rahmen des „Stipendium Medienkunst der Hochschule für Fernsehen und Film München, ermöglicht durch die Kirch Stiftung und Frau Regina Hesselberger“

In „Loop Labor“ wird die Bedeutung von Nicht-Spielercharakteren (non-player characters oder NPCs) am Beispiel von lateinamerikanischen Feldarbeiter*innen im Videospiel Grand Theft Auto V thematisiert. „Loop Labor“ untersucht dabei die Welt von GTA V im Hinblick auf spielinhärente Mechaniken, welche Machtgefälle reproduzieren. Das Projekt greift durch Modifikationen des Spiele-Codes in diese Mechaniken ein um kapitalismus- und rassismuskritische Interventionen in die Spielwelt einzubringen. So verlassen die Feldarbeiter*innen schließlich ihre Animations-Loops um die Zufahrtsstraßen nach Los Santos zu bestreiken. „Loop Labor“ skizziert wie gewerkschaftliche Organisation von Nicht-Spielercharakteren aussehen könnte und welche Auswirkung dies auf das Computerspiel als politisches Narrativ hat.

Josefine Elfe Welz „Daddy's Girl“ – Außenraum vor der HFF Klasse Flaka Haliti/ehem. Dieter Rehm, AdBK

Thermosublimationsdruck auf Polyester, 2023

Künstliche Kreativität und persönliche Identität: Die Erzeugung einer fiktiven Vaterfigur mit Hilfe KI-basierter Werkzeuge

Josefine Welz beschäftigt sich in ihrer künstlerischen Praxis mit dem Thema der künstlichen Kreativität. Unter anderem geht sie der Fragestellung nach, ob Maschinen in der Lage sind, Kunst zu erschaffen und wie sich dies auf das kulturelle Selbstverständnis des Menschen auswirkt. In Ihrer Arbeit „Daddy's Girl“ nutzt sie diverse Machine Learning Tools, um sich mit einem persönlichen Thema auseinanderzusetzen. Die Künstlerin lernte ihren leiblichen Vater nie kennen. In unserem Kulturkreis wird oft erwartet, dass Menschen, die fehlende Elternteile nicht kennen, ein Gefühl von Sehnsucht und Leere empfinden. Durch den Mangel an Erinnerungen und gemeinsamen Erlebnissen ist es jedoch nicht immer möglich, dieser Erwartungshaltung gerecht zu werden. Können Bilder einer fiktiven Person diese Lücke füllen?

Mithilfe des wenigen Materials, das Josefine in Bezug auf ihren Vater finden konnte und der Auswertung von Social Media Posts mit dem Hashtag #daddysgirl, generierte sie durch maschinelles Lernen die Person Peter Müller. Diese künstlich erzeugte Vaterfigur wird auf Instagram Teil unserer Gesellschaft. Der Account zeichnet zudem das Bild einer vermeintlich

perfekten Familie und bedient sich dabei klassischer Geschlechterrollen. Den zweiten Teil der Arbeit bilden mehrere große Polyesterfahnen, deren Motive die vermeintliche Realität des Vaters widerspiegeln. Die Fahnen selbst fungieren dabei als Trägermedium für Fragmente einer verschwommenen Erinnerung. Um dem Betrachtenden selbst zu überlassen, wer an dieser Stelle zu sehen sein soll, wird bewusst auf die Darstellung eindeutig erkennbarer Personen verzichtet. Auf diese Weise gelingt es der Künstlerin, der Gesellschaft neben dem Bild ihres Vaters auch eine für sie nicht existierende Erinnerung an ein Leben zu präsentieren.

Georg Weyerer „MANU & YAMA“ – Außenraum vor der HFF

Klasse Hermann Pitz, AdBK

Stahlblech, Stahlrohr, Modellierisen, Vierkantrohr, Schrauben, Lack
160 x 120 x 100 cm, 2023

Vor dem Eingangsbereich der HFF hat Georg Weyerer zwei Arbeiten platziert, die formal an KI-basierte, letal autonome Waffensysteme (LAWS) erinnern und wie Soldaten die Zufahrt zur Hochschule flankieren. Die Skulpturen interpretieren das erste stationär-autonome Waffensystem weltweit, welches vor 15 Jahren als Samsung SGR-A1 auf einer Waffenmesse vorgestellt wurde, als Windspiele. Die eine bezieht sich direkt auf diesen „Urvater“ und stellt ihn abstrahiert dar, während die andere die Thematik freier interpretiert und zusätzlich vergangene (z.B. Streitwagen-) sowie aktuelle und u.U. zukünftige Überwachungs- und Waffensysteme (z.B. Drohnen- und Kameramotive) in ihre Bildsprache mit aufnimmt. Diese ist bewusst bedrohlich gewählt und verweist indirekt auf Initiativen von NGO's und Wissenschaftler*innen wie z.B. Stopkillerrobots.org, die sich für eine internationale Gesetzgebung im Umgang mit autonomen Waffensystemen einsetzen. Bei Manu & Yama handelt es sich um ein mythologisches Geschwisterpaar. Während Manu für die Menschheit steht und eine Art Stammvater darstellt, gilt Yama als Gott und Richter über Leben und Tod. In der vedischen, indogermanischen, buddhistischen und hinduistischen gibt es zahlreiche Verzweigungen und Abwandlungen dieser Mythen und Erzählungen.