

# The Artist Is Online: Kunst im Postdigitalen Zeitalter

23. März 2021 • Text von Angelika Schober

In der internationalen Gruppenausstellung „The Artist Is Online. Painting and Sculpture in the Postdigital Age“ präsentiert die *König Galerie* rund 70 Werke von 50 Kunstakteuren. Sie setzen sich in ihren Arbeiten mit den Mechanismen der Aufmerksamkeitsökonomie und technischen Innovationen auseinander, indem sie Malerei und Skulptur digitalisieren, Daten visualisieren oder die Mobilität von Bildern hinterfragen. Bis zum 18. April 2021 ist die Ausstellung in den Galerieräumen in St. Agnes in Berlin zu sehen. Doch schon der Titel der Ausstellung legt nahe, dass die Werke nicht nur im Real Life gezeigt werden. Einige Arbeiten sind auch online zugänglich, in der App der *König Galerie* und in der virtuellen Welt von Decentraland. Hier können die Exponate sogar als NFT gekauft werden.

## Kunst für die Generation Online

Einige der Kunstakteure von „The Artist Is Online. Painting and Sculpture in the Postdigital Age“ waren bereits in der Ausstellung [„Link in Bio. Kunst nach den Sozialen Medien“](#) im *MdbK – Museum der bildenden Künste Leipzig* 2019 zu sehen, u.a. Aram Bartholl, Arvida Byström, [Oli Epp](#), Jonas Lund oder [Thomas Webb](#). Hinzu kommen bei der Ausstellung „The Artist is Online“, die wieder von Anika Meier kuratiert wurde, diesmal zusammen mit Galerist Johann König, nun weitere bekannte Akteure wie [Damjanski](#), Banz & Bowinkel, Miao Ying oder Theo Triantafyllidis.

Die Werke in der Ausstellung „The Artist Is Online“ zeigen, wie sich Malerei und Skulptur im Postdigitalen Zeitalter auf eine Vielfalt an Kunstströmungen beziehen, von den Alten Meistern über Surrealismus bis

hin zu Pop Art oder Post-Internet Art. Es sind Portraits, Bilder einer dekonstruierten Weiblichkeit oder von übertriebener Männlichkeit, ebenso wie Kommentare zum Selbstdarstellungskult oder Konsumwahn. Schließlich nimmt aber auch die Auseinandersetzung mit Technologie einen zentralen Platz ein, sowohl inhaltlich als auch hinsichtlich der Umsetzung, da die Kunstakteure auf Augmented Reality, Virtual Reality oder Artificial Intelligence zurückgreifen.



Skulpturen von Nik Kosmas (links) und Jonas Lund (rechts) – Screenshot aus der Ausstellung „The Artist Is Online. Digital Paintings and Sculptures in a Virtual World“ – König Galerie, Decentraland

## The Artist Is Online

Die Ausstellung zeigt zum einen Herangehensweisen an das Medium Malerei, die man fast als klassisch bezeichnen könnte. So bezieht sich der niederländische Maler Pascal Möhlmann (\*1969 | [@pascalmoehlmann](#)) in seinen Werken direkt auf die Alten Meister und adaptiert kunsthistorisch aufgeladene Motive für das Postdigitale Zeitalter. Auch die Arbeiten von Sarah Slappey (\*1984 | [@sslappey](#)) erinnern an historische Vorbilder; in

ihrem Fall sind es die Werke des Surrealismus. Ihre Gemälde konzentrieren sich auf die Darstellung von Weiblichkeit und Sinnlichkeit, wobei oft auch das Groteske zum Vorschein kommt. Die Kanadierin Chloe Wise (\*1990 | [@chloewise](#)) malt klassische Portraits, die den Zeitgeist ihrer Generation einfangen, während Trey Abdella (\*1994 | [@mysticfishstick](#)) in seinen Gemälden Filmzitate, Cartoonfiguren und Konsumgüter zu Collagen verarbeitet, die an die Remix-Kultur des Internets erinnern.

Neben einer inhaltlichen Auseinandersetzung mit dem Einfluss von Technologie auf die Ästhetik der Gegenwart setzen sich einige Kunstakteure in der Ausstellung „The Artist Is Online“ aber auch in ihren künstlerischen Produktionsprozessen mit neuen technologischen Möglichkeiten auseinander. Chris Drange (\*1983 | [@chris\\_drange](#)) hinterfragt mit seinen Arbeiten etwa das Konzept von Autorenschaft und Originalität, indem er Instagram-Bilder bekannter Influencer am Computer zu Collagen zusammenfügt, diese Kompositionen dann mit den Mitteln des Machine Learning in ihrer Größe skalieren lässt und das Ergebnis schließlich nach China sendet, um es hier in einer Manufaktur für Ölmalerei als großformatiges Gemälde produzieren zu lassen. Auf Virtual Reality setzt hingegen [Manuel Rossner](#) (\*1989 | [@manuelrossner](#)). Seine virtuellen Objekte entstehen, indem er mit einem Controller, der die Position seiner Hand im 3D-Raum an einen Computer weitergibt, in die Luft malt. Seine Bewegungen werden so in Linien umgewandelt, aus denen sich dreidimensionale Elemente berechnen lassen. Rossners Arbeiten sind damit Malerei und Skulptur zugleich.

Schließlich präsentiert „The Artist Is Online“ sogar eine Künstlerin, die ohne Technologie gar nicht existieren würde. Es ist Ai-Da, die [„weltweit erste ultra-realistische Roboter-Künstlerin“](#). Hinter Ai-Da (\*2019 | [@aidarobot](#)) steht der Galerist und Kunsthändler Aidan Meller; erschaffen wurde der Roboter u.a. von einem Team von IT-Spezialisten der Universitäten Oxford und Leeds. Sie hat Kameras in ihren Augen und malt oder zeichnet ihr Umfeld, von Portraits bis hin zu Landschaften. Nicht nur ihre Werke sondern auch Ai-Da als Künstlerin werfen die Frage auf, was

künstlerische Produktionsprozesse im Postdigitalen Zeitalter ausmacht und wer eigentlich als Kunstakteur bezeichnet werden kann.



Der Avatar des Künstlers Andy Picci vor seinem Werk in der virtuellen Ausstellung „The Artist Is Online“ – Screenshot aus der Ausstellung „The Artist is Online. Digital Paintings and Sculptures in a Virtual World“ – König Galerie, Decentraland

## Willkommen im Decentraland

Decentraland ist eine dezentralisierte virtuelle Welt, die auf der Blockchain-Technologie basiert. Hier ist auch die *König Galerie* in St. Agnes zu finden, in der die Ausstellung „The Artist Is Online. Digital Paintings and Sculptures in a Virtual World“ präsentiert wird. Insgesamt 20 Kunstakteure zeigen in der virtuellen Ausstellung ihre Werke, die übrigens auch als NFT gekauft werden können. In Anbetracht des großen Hypes, der sich in den letzten Wochen um die *non-fungible tokens* und um die Bedeutung von Blockchain für den Kunstmarkt entwickelt hat, ist es nur konsequent, dass die *König Galerie* die Gelegenheit nutzt, selbst mitzumischen. Auf der Plattform Decentraland ist *König* damit auch die erste Galerie, die hier Kunstwerke verkauft.

Ein NFT ist ein Vermögenswert, der mithilfe der Blockchain-Technologie verifiziert wird. Ein Netzwerk von Computern zeichnet hierzu Transaktionen auf und liefert Käufern einen Beweis für die Echtheit und das Eigentum an diesem Wert. NFTs machen digitale Kunstwerke einzigartig und damit auch als Unikat verkaufbar. Noch immer erholt sich die Kunstwelt von dem Schock, dass das Auktionshaus Christie's das Werk [„Everydays: The First 5,000 Days“](#) des Grafikdesigners Mike Winkelmann, bekannt unter dem Künstlernamen Beeple, zu einem Preis von 69,3 Millionen Dollar verkauft hat. Das ist der dritthöchste Preis, der je für das Werk eines noch lebenden Künstlers erzielt wurde. Beeple steht nun in einer Reihe mit [David Hockney](#) und Jeff Koons und hat preislich sogar Gerhard Richter und Damien Hirst hinter sich gelassen.

Die virtuellen Malereien und Skulpturen, die in der virtuellen *König Galerie* in Decentraland erworben werden können, sind bisher noch deutlich günstiger als Beeple. Wer also mit dem Gedanken spielt, sich ein NFT-Kunstwerk zuzulegen – oder einfach die Ausstellung sehen möchte – hat noch bis 21. April 2021 die Gelegenheit dazu. Das geht übrigens auch gemeinsam in einer Gruppe, da sich Nutzer in Decentraland einen Avatar erstellen und dann wie in einem Online-Game durch die Ausstellung laufen und sogar miteinander sprechen können. Diejenigen, die es im Kultur-Lockdown vermissen, mit Freunden oder Bekannten zusammen Kunst anzuschauen und sich darüber auszutauschen, können sich aktuell also im Decentraland bei „The Artist Is Online“ verabreden.