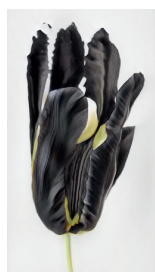


>darktaxa-project< versteht sich als eine Arbeits- und Diskursplattform von Künstler*innen, die experimentell an der Schnittstelle von Fotografie und neuen digitalen bildgebenden Verfahren arbeiten. Wir verstehen Fotografie als vernetztes und global vernetzendes Kommunikationsmedium, und als eine sozial wie politisch relevante Praxis. Mit dem Begriff „Fotografie“ wurde immer schon ein Spektrum unterschiedlicher älterer und aktueller Bildgebungsverfahren bezeichnet, die auf kulturell komplex codierten Sehmodellen und Blickregimen basieren: technisch-optische Apparate, chemische Prozesse und Programme ebenso wie Formen der Bildhandlung und des Bildgebrauchs, die entweder in „die Fotografie“ integriert wurden oder sich neu mit ihr herausgebildet haben und im digitalen Raum weiter mutieren. Die Grenzen zum Bewegtbild, zur Animation, zur Skulptur, Programmierung und Performance sind fließend. Der traditionell dehnbare Begriff erscheint heute unscharf wie nie. darktaxa-project arbeitet, recherchiert, diskutiert und publiziert in einem offenen Feld zu Phänomenen des Digitalen ausgehend vom Medium Fotografie mit Blick auf zukünftige Potenziale und Entwicklungen. Das schließt Arbeitsweisen unter Verwendung von digitaler Bildbearbeitung, CGI (Computer Generated Imaging), Motion-Capture, Scanografie, 3D-Scanning, Künstlicher Intelligenz und Machine Learning, GANs (Generative Adversarial Networks), Programmierung, Photogrammetrie, 3D-Druck, Augmented Reality ein, genauso wie medienarchäologische und hybride digital-analoge Praktiken, d.h. Werkprozesse, die nicht mit digitalen Werkzeugen ausgeführt, aber digital konstituiert sind. Von darktaxa-project verhandelte Themen und Fragestellungen betreffen grundsätzliche Charakteristika und Strukturen prozessierter, algorithmischer Bilder, die Materialität des Digitalen, posthumane Fotografie, fotografische Überwachungskulturen, die sog. „Bilderflut“, das fotografische Archiv, und das Verhältnis von Fotografie und Ökologie. darktaxa-project führt gemeinsam Ausstellungen und Projekte durch, wie darktaxa-Talks und Lectures mit eingeladenen Gastkünstler*innen und Theoretiker*innen, sowie öffentliche Vorträge, Diskussionen und Präsentationen. darktaxa-project strebt kein kohärentes ästhetisch-formales Programm an und versteht sich nicht als Künstler*innen-Kollektiv. Der Name >darktaxa< ist der Taxonomie entlehnt, er bezeichnet dort Tiere, die existieren aber noch keinen Namen haben bzw. keiner Art zugeordnet worden sind. www.darktaxaproject.net

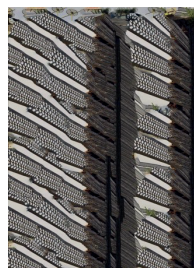


Anna Ridler (*1985) lebt in London, GB.

The Black Tulip, Custom smart contracts, AI generated video, 30:00 min

Anna Ridler arbeitet schon seit Mitte der 2020er Jahre mit Programmierung und künstlicher Intelligenz. Sie beginnt ihren Arbeitsprozess mit einem so genannten GAN (Generative Adversarial Network, KI-Tool), das in digitalen Bildern Muster erkennen, diese Muster erlernen und auf dieser Basis neue, ähnliche digitale Bilder erstellen kann. »The Black Tulip« ist inspiriert von Alexandre Dumas' 1850 erschienenem Roman »La Tulipe Noire«, in der eine schwarze Tulpe als Objekt des Verlangens thematisiert ist. Anna Ridders Arbeit ist Teil einer fortlaufenden Serie über Tulpen vor dem Hintergrund der historischen »Tulpenmanie« des 17. Jh. in den Niederlanden, dem Kryptowährung/Kryptohype der Gegenwart und KI. Sie arbeitet mit einem Datensatz von selbst fotografierten Bildern echter Tulpen, den sie 2018 erstellt hat, erzeugt aber mit Hilfe des GANs eine fantastische, biologische Unmöglichkeit (rein schwarze Tulpen existieren nicht, in Züchtungen lässt sich nur ein dunkles Purpur erreichen). Die

KI-generierten Bilder werden – wiederum mit Hilfe von KI – zu einem Video animiert, das als NFT (no-fungible token) gemintet und auf den digitalen Kunstmarkt gebracht wird. Das NFT ist auf der Blockchain von der Künstlerin so programmiert, dass es technisch unmöglich ist, die Arbeit für einen höheren Preis weiterzuverkaufen. Die auf dem NFT-Markt üblichen Spekulationsmechanismen werden so thematisiert und ausgehebelt. Außerdem hat Ridler durch Blockchain-Programmierung (Smart contracts) erreicht, dass die Arbeit ausschließlich auf der von ihr selbst erstellten Webseite theblacktulip.bid gehandelt werden kann, auch hier unterläuft und kritisiert sie die Protokolle der großen NFT-Marktplätze. www.annaridler.com



Raphael Brunk (*1987) lebt in Frankfurt/M.

CaptureUntitled_04, 2017, 123 x 89 cm, C-Print, Diasec matt, framed

Raphael Brunk fotografiert in seiner Werkgruppe „Captures“ nicht in der realen Welt, sondern in gängigen, auf dem Markt befindlichen Computerspielen. Er tut dies allerdings nicht im Sinne der bei fotografie-affinen Gamern beliebten Praxis der „In-Game-Fotografie“, sondern er hat gemeinsam mit einem Programmierer ein eigenes, digitales Hacking-Tool programmiert. Mithilfe dieses Tools kann er die über den jeweiligen Avatar (die virtuelle Hauptfigur des Spiels) definierte und vorgegebene Kameraperspektive verlassen, und eine frei bewegliche Kamera in das Spiel mitnehmen. Diese erlaubt es ihm, z.B. durch Wände oder Böden zu gelangen und auf der Rückseite der konstruierten Spiele-Architektur fotografieren, jenseits der von den Spieleentwicklern vorgesehenen Grenzen des Computerspiels. Er entscheidet sich für bestimmte Standpunkte und erstellt Screenshots (hierbei werden allerdings für jedes finale Foto, zu dem Brunk sich entschließt, mit einem weiteren selbst programmierten digitalen Tool 400 Full HD Screenshots zu einem einzigen Bild zusammengerechnet, um eine möglichst hohe, druckfähige Auflösung zu erzielen). Die finalen Bild-Dateien werden in manchen Fällen digital bearbeitet, und schlussendlich als Lambda-Prints ausgedruckt und im Diasec-Verfahren matt gefinisht. Anders als die traditionelle Fotografie, die im realen, 3-dimensionalen Raum geschlossene Oberflächen vorfindet, die jeweils als äußere Hülle von Massen, von Lebendigem, von Substanz sichtbar sind, zeigt Brunks Vorgehensweise u.a. die Konstruktionsmuster virtueller Welten, die aus reinen Oberflächen und momentgebundenen Illusionen bestehen. www.instagram.com/raphaelbrunk

Philipp Goldbach (*1978) lebt in Köln.

Lossless Compression (University Bonn, Art History II, Topography), 2 of 3 parts, 24 welded steel profiles with 35 mm slides in 2 piles of 12 each, 2023/24

Zwei Stapel aus insgesamt 24 gekanteten Stahlblechen, die mit Kleinbilddias befüllt sind, bilden einen Teil von Philipp Goldbachs Werk »Lossless Compression (University of Bonn, Art History II, Topography)« von 2023. Die Arbeit besteht aus 36 solcher Module mit sämtlichen Kleinbilddias des Kunstgeschichtlichen Instituts der Universität Bonn in der sog. »Topografischen Sortierung« –analogfotografische Reproduktionen von Kunstwerken,



sortiert nach ihren Originalstandorten. Die 36 Module sind wiederum nur ein Teil seines erweiterten Werkes »Lossless Compression (University of Bonn, Art History)«, das auch die Dias mit Reproduktionen von Kunstwerken in der »Sortierung nach Künstlernamen« enthält und zusammengenommen 126 Module mit ca. 275.000 Einzeldias umfasst.

Die Dias wurden bis Mitte der 2000er Jahre an der Universität Bonn verwendet, um Studierende im Fach Kunstgeschichte zu unterrichten. Philipp Goldbach hat das im Zuge des »Digital Turn« ausgemusterte Material vollständig erhalten und in einen kompakten Bildspeicher verwandelt, bei dem die zentrale visuelle Information auf den Dias, die Kunstwerke unterschiedlicher Stile und Epochen, verborgen bleiben. Stattdessen sind allein die Schmalseiten der Bildträger in Schwarz, Weiß und einem charakteristischem Blassgrün sichtbar. Über- und nebeneinander geschichtet ergeben sie ein flirrendes Zufallsmuster, das etwa an einen Strichcode, ein Bildrauschen oder eine digitale Pixelstruktur erinnert. Goldbach installiert das Werk nicht vollständig und wie üblich als ein großflächiges Wandbild, sondern präsentiert es ausschnittsweise in einer kubischen, provisorisch-lagernden Form, die dessen Materialität, Volumen und Gewicht betont. www.pgoldbach.de



Ralf Brueck (*1966) lebt in Düsseldorf.

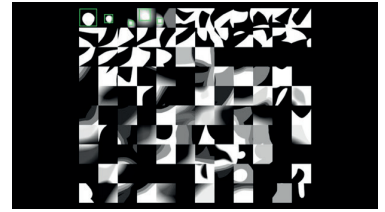
CBS LIFT, 2023, Inkjet print, framed, 50 x 40 cm
CBS WALL, 2023, Inkjet print, framed, 50 x 40 cm
CBS DESK, 2023, Inkjet print, framed, 50 x 40 cm

Ralf Brueck arbeitet in seinen Werkgruppen »Distortion« und »Deconstruction« mit selbst erstellten Fotos als Ausgangsmaterial. Diese können analog oder digital erstellt sein und werden in einem zweiten Arbeitsschritt (nach einem eventuellen Scanvorgang) mit gängigen Bildbearbeitungsprogrammen digital bearbeitet. Brueck »wirkt auf das Ausgangsfoto ein« um es zu »zerstören«, wie er selber sagt. Der ursprüngliche Ort und Zeitpunkt der Aufnahme, der fotografische Bezug wird von Brueck digital überformt, der konventionelle Realitätsbezug des Mediums »Fotografie« tritt vor dem Bild, dem Original und seiner Entfaltung in den Hintergrund bzw. verschwindet ganz. Die Bildtitel, z.B. »wouldn't it be nice«, verstärken diesen Aspekt der Arbeit, sie stehen in keiner Verbindung mit dem fotografischen Ausgangsmaterial, und werden von Brueck im Nachhinein assoziativ gewählt. www.ralfbrueck.de

Heather Dewey-Hagborg (*1982) lebt in New York.
How do you see me? Video, 06:04 min, 2019

In »How do you see me?« nutzt Heather Dewey-Hagborg künstliche Intelligenz und so genannte GANs (Generative Adversarial Networks). Die KI-Algorithmen werden von der Künstlerin dazu eingesetzt, maschinelle Bilderkennungssysteme zu täuschen. Sie erzeugt mit Hilfe von selbst programmierten Algorithmen schwarz-weiße geometrische Bilder, die von Bilderkennungssystemen als Abbilder der Künstlerin gelesen werden. Dewey-

Hagborg versteht diese maschinengenerierten Bilder als eine Art von Selbstporträts, ihr Gesicht kann aber nur maschinell erkannt werden, nach menschlichen Maßstäben ähneln die erzeugten Bilder weder ihr noch irgendeinem anderen menschlichen Gesicht. Dewey-Hagborg nutzt dabei sowohl allgemeine Gesichtserkennung, als auch solche zur Erkennung ihres eigenen, spezifischen Gesichts. Das Bildmaterial im Video zeigt den generativen Prozess zur Erstellung der Bilder, die nach Hunderten von Arbeitsschritten von Gesichtserkennungsalgorithmen als menschliches Gesicht, bzw. als Gesicht der Künstlerin erkannt werden. In einer ersten algorithmischen Untersuchung [gekennzeichnet durch grüne Quadrate] findet sich ein Muster dafür, was ein Gesichtserkennungssystem überhaupt als »Gesicht« definiert, in diesem Fall eine weiße ovale Form. Die zweite algorithmische Untersuchung [gekennzeichnet durch blaue Kreise] gibt einen Einblick in die Blackbox eines neuronalen Netzes, das darauf trainiert ist, Schlüsselmerkmale aus Gesichtern zu extrahieren. www.deweyhagborg.com



Alex Grein (*1983) lebt in Köln.

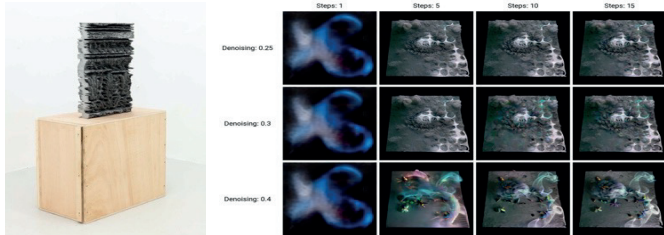
Rolling (Pictures on a Screen), 2019, 100,8 x 74 cm, Inkjet-Print
Whirling (Pictures on a Screen), 2022, 90 x 72,15 cm, Inkjet-Print

Alex Grein nutzt sowohl selbst fotografiertes, als auch Found-Footage-Material. Die von ihr ausgewählten oder erstellten Fotos werden im Smart-Phone-Display aufgerufen, und mit Miniatur-Modellen von alltäglichen Gegenständen (z.B. speziell angefertigten Modell-Gläsern o.ä.) kombiniert, die auf das Display gelegt werden. Dieses Ensemble wird noch einmal abschließend hochauflösend fotografiert und als Inkjet-Print ausgedruckt. Im finalen Bild scheinen die maßstabsverkleinerten Gegenstände tatsächliche Fragmente des ursprünglich fotografierten Raums zu sein und in diesem auf seltsame Art und Weise zu schweben. De facto zitiert Grein mit dieser Vorgehensweise »Augmented-Reality«-Visualisierungen mit größtenteils einfachen, analog-digitalen Low-Tech-Werkzeugen, wobei alle ihre Arbeitsschritte in einem klassisch-dokumentarischen Sinne (digital-) fotografischer Natur sind, in der Kombination aber digitale Fragestellungen aufwerfen. www.alexgrein.de

Spiros Hadjijanos (*1978) lebt in Berlin

Anthemion, 3D Alumide Print, Aluminium Coating, 48,54 cm x 36,07 cm x 9 cm, 2015
Nord Stream (XY PLOT), UV Print on biodegradable substrate, 55 cm x 40cm, 2023

Für »Anthemion« (2015) reiste Hadjijanos in seine Heimatstadt Athen, um im Archiv des Deutschen Archäologischen Instituts zu recherchieren. Er hat dabei ein anonymes Archivbild von 1929 entdeckt und abfotografiert, das das Anthemion des Erechtheion, eines Tempels auf der Akropolis in Athen zeigt. Das Anthemion ist ein ornamentales Fries, der abwechselnd aus einer Blüte



und einer Knospe besteht, die durch eine geschwungene Linie verbunden sind. Der Künstler hat aus dem Foto des Anthemion mit Hilfe von 3D-Software ein 3-dimensionales ComputermodeLL des Frieses erstellt, und als Skulptur 3D-gedruckt, d.h. eine Skulptur einer Fotografie einer Skulptur erzeugt. Das 3D-gedruckte Objekt folgt der tatsächlichen Größe des Ornaments am Erechtheum. (Seine Abmessungen beruhen auf den Messungen von James Stuart und Nicholas Revert, deren erster Band mit Zeichnungen „The Antiquities of Athens“ 1762 veröffentlicht wurde. Sowohl das Anthemion als tatsächliches Ornament als auch seine Darstellung als Bild in verschiedenen räumlichen und zeitlichen Kontexten haben eine dramatische Entwicklung durchgemacht. Das Bild wurde in sehr unterschiedlichen Kontexten verwendet, z. B. für Verzierungen, in der Avantgarde-Fotografie, insbesondere in Fotobüchern der neuen Sachlichkeit, als Material für historische Studien, Datenbankeinträge und Forschungsmaterial sowie für politische Propaganda.

Für die Arbeit »Nord Stream (XY PLOT)« geht Hadjijanos von einem dokumentarischen Online-Bild (Found Footage) der Sabotage der Nord Stream Pipeline am 26. September 2022 aus, das die austretenden Gasblasen in Folge der Explosion auf der Meeresoberfläche zeigt. Dieses Foto wird mit Hilfe von 3D-Software im Computer in ein 3D-Rendering verwandelt. Die so erzeugten Bilder des 3-dimensionalen ComputermodeLLs werden nun in einem weiteren Arbeitsschritt mit Hilfe von Text-to-Image und Image-to-Image KI-Werkzeugen beeinflusst, dabei werden Text-Prompts wie „Symbiose“, »Biologische Interdependenz« eingesetzt, die von der Arbeit der Evolutionsbiologin Lynn Margulis inspiriert sind (Margulis beschäftigt sich z.B. damit, ob mehrzelliges, »höheres« Leben einst vor Milliarden Jahren nur durch Kooperation und Symbiose der frühen Organismen entstand, womit sie neo-darwinistischen Vorstellungen von »egoistischen Genen« widerspricht). Hadjijanos betrachtet diese Konvergenz von Geopolitik und Biologie als Verschmelzung von Disziplinen, bei der sich die Komplexität politischer Ereignisse mit den komplizierten Mechanismen biologischer Phänomene vermischt. In Nord Stream (XY PLOT) nutzt er das transformative, verschmelzende Potenzial von KI, um dies zu verbildlichen. Die Arbeit zeigt 3 horizontale Reihen, wo von links nach rechts einzelne Stufen der KI-Generierung in unterschiedlichen Varianten sichtbar gemacht werden. Der auf einen Glasträger aufgezugene Print wurde dabei auf einen gelatine-basierten, biologisch abbaubaren Biokunststoff gedruckt. Auch hat Hadjijanos diesen Bildträger vor dem Finishing abfotografiert, und wiederum mit Hilfe von KI mit dem erzeugten Bild vermischt. Der Bildträger fließt auf diese Art sowohl als Material, als auch als sein eigenes Abbild in das finale Erscheinungsform der Arbeit mit ein.

Fabian Hesse & Mitra Wakil (*Augsburg & Kabul) leben in Berlin und München.

Crop, 2019–2021, Screened, Inkjet-Prints, 50 cm x 65 cm, Plantomeres, 3D Prints, (plant-based Bioplastics), jeweils ca. 20 cm x 20 cm x 20 cm

Hesse & Wakil arbeiten in ihrem Projekt »Crop« mit Datenbanken aus der Biotechnologie: konkret nutzen sie 3D-Scans landwirtschaftlich genutzter Pflanzen wie Hirse, Tabak, Tomatenpflanzen

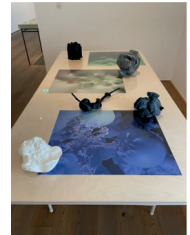
und Beikräuter wie der Acker-Schmalwand. Diese Datensammlungen untersuchen das Wachstumsverhalten der Pflanzen unter verschiedenen klimatischen Bedingungen, und beinhalten virtuelle 3D-Modelle dieser Pflanzen. Die Reihe, deren Titel sich aus dem Englischen „crop“ für ernten und „to crop“ für anbauen oder ausschneiden ableitet, nutzt diese 3D-Daten von Pflanzenteilen. Hesse & Wakil verbinden dabei einzelne Elemente mithilfe von Algorithmen und digitaler Modellierung zu neuen Gestalten. So entstehen neue, phantastische Pflanzenwelten, die teils floral, teils humanoid wirken, ihre Blätter, Knollen und Früchte verschmelzen zu fiktionalen Hybriden. Die aus diesem Prozess am Computer generierten Datensätze materialisieren Hesse & Wakil mit dem 3D-Drucker als Skulpturen, wobei aus Pflanzen hergestellte Biokunststoffe, sowie Alumide verwendet werden, die spekulativen Darstellungen erhalten eine objektive Präsenz. Die Arbeiten von Hesse & Wakil schöpfen aus den Möglichkeiten einer daten- und technologiebasierten Botanik, evozieren aber gleichzeitig Zweifel an einer menschengemachten und optimierten Natur. Hesse & Wakil akzentuieren bewusst Fehler (Glitches) bei der Umwandlung von Daten in Material und umgekehrt. Im Feld vermeintlich unbegrenzter Optimierungsmöglichkeiten in biotechnologischer wie digitaler Hinsicht unterlaufen Hesse & Wakil die normativen Funktionsweisen perfekter Systeme, indem sie Unregelmäßigkeiten und Störungen neu bewerten und künstlerisch nutzbar machen.

www.fabianhesse.com

www.instagram.com/faby00

www.mitrawakil.cargo.site

www.instagram.com/dynamitra



Achim Mohné (*1964) lebt in Köln.

3D-GOOGLE-EARTH-MODEL # 23 „Städtische Galerie im Leeren Beutel, Regensburg, 3D Rendering, Dauer: 2:21 Min, AR, 2023

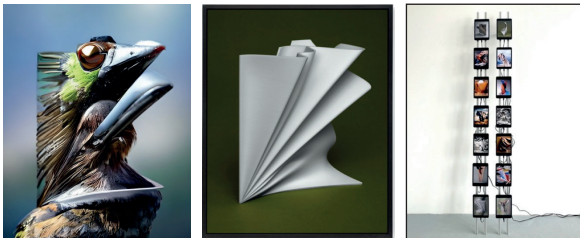
Achim Mohnés speziell für diese Ausstellung angefertigte Arbeit ist ortsbezogen: er zeigt ein Video der Städtischen Galerie im Leeren Beutel, Regensburg und ihrer städtischen Umgebung. Dem Video liegt ein eigens entwickeltes, analog-digitales Verfahren zugrunde, bei dem Mohné nicht im realen Raum, sondern direkt in der Google-Earth-App mit virtuellen „Kamera-Drohnen“ von allen Seiten zahlreiche „Fotos“ des ausgewählten Ortes erstellt. Aus diesen virtuell erstellten Screenshots wird mithilfe von Photogrammetrie im Computer ein 3-dimensionales, virtuelles Architekturmodell errechnet (gerendert). Schließlich werden Kamerafahrten durch das von Mohné erstellte Architekturmodell animiert (mit dem 4D-Programm Blender). Zusätzlich kann eine virtuelle, augmentierte Version des virtuellen Architekturmodells im Ausstellungsraum über einen QR-Code mit dem eigenen Smart-Phone aufgerufen werden. Mohnés Arbeit thematisiert u.a. das Verhältnis des realen Ortes zu seinen virtuellen Repräsentationen, seinen Avataren. Sein Bezug zum existierenden Ort verleiht der Arbeit einen digital-referenziellen, abbildenden, „fotografischen“ Aspekt, der nicht zuletzt durch die zahlreich auftretenden Glitches bei der Transformation des realen Raums durch die Google-App, und durch die photogrammetrische Anwendung thematisiert wird. www.achimohné.net



Johannes Post (*1983) lebt in Köln und Mönchengladbach-Rheydt

AL_ETHER_01, Inkjet print, 67x50cm, 2023
hw_comp_03, Inkjet print, 67x50cm, 2023
prilllice_04, Inkjet print, 67x50cm, 2023
Razor_Cams, Inkjet print, 67x50cm, 2023
Prac_Smit, Inkjet print, 67x50cm, 2023
AL_Ether_29, Inkjet print, 67x50cm, 2023
Anaatc, Inkjet print, 67x50cm, 2023

Johannes Posts Arbeiten sind mit generativer KI erstellt, er nutzt neueste Text-to-Image- und Image-to-Image-Werkzeuge wie Mid Journey, Dall-e 2, Photoshop, etc., um fotorealistische Bilder zu erzeugen. Post geht in mehrstufigen Arbeitsprozessen vor, erzielte KI-generierte Resultate werden in weitere KI-Tools eingespeist, wobei er von einer KI viele kleinformatige Bilder zu großformatigen Collagen nahtlos zusammenfügen lässt. Mit Texteingaben (Prompts) wie z.B. »cross-sectionned«, »wrecked«, »bone« erzeugt der Künstler ein fiktionales, post-apokalyptisches Narrativ, wo in einer möglichen Zukunft Technoides und Organisches auf unheimliche Weise verschmolzen zu sein scheint. Allerdings scheinen »die Menschen die Kontrolle verloren zu haben, das Projekt einer perfekten Mensch-KI-Verbindung ist gescheitert.« (Zitat Johannes Post). www.johannespost.com



Michael Reisch (*1964) lebt in Düsseldorf.

»MURRAY; DONDIE; REBECCA - trust in those who supposedly know« Video-Installation, 14 AI-generated video-loops on recycled tablets, aluminum rack, chargers, cables, 200cm x 10cm x 10cm each, 2023
»MILDRED (to ROBBIE) - trust in those who supposedly know«, 2023, 250cm x 200cm, Print auf PVC-Plane
»Ohne Titel (Untitled), 17/010«, 2017, 75cm x 60cm, Digital C-Print Fujiflex, Frame, Museumsglas
»Ohne Titel (Untitled), 17/010_Version_2«, 2023, 26cm x 20cm, Inkjet print, Hahnemühle Photogard, mounted on Dibond

Michael Reisch's Arbeiten der Werkgruppe „Murray, Dondie, Rebecca - trust in those who supposedly know“ sind in vielschichtigen Arbeitsprozessen durch generativen Einsatz von Bildbearbeitungssoftware, 3D-Software, 3D-Druck, digitale Fotografie und aktuellen KI-Tools wie Diffusionsmodellen und digitalen Werkzeugen zur Bildsynthese erstellt (Text-to-Image-, Text-to-Video-, Image-to-Image-, Image-to-Video-, Video-to-Vi-

deo-Tools). Reisch geht dabei von Ergebnissen seiner eigenen, vorangegangenen Arbeitsprozesse aus, die dort generierten Outputs werden in neue KI-Werkzeuge eingespeist und mithilfe von Text-Prompting und weiterer Regulierungsmöglichkeiten subjektiv beeinflusst, die so gewonnenen Ergebnisse werden wiederum in weitere, andere KI-Tools eingespeist, und so fort. Auf diese gesteuert-automatische Art und Weise entstehen große Mengen digitaler Bild- und Videodateien, die Reisch kuratiert, zusammensetzt und mit Hilfe von Videobearbeitungsprogrammen schneidet und kombiniert. Am Endpunkt des Prozesses stehen Video-Loops, die als digital-physische Installationen (Phygitals) realisiert werden. Dazu gehören auch „quasi-fotografische“, KI-generierte Bilder, die als Inkjet-prints in unterschiedlichen Größen gedruckt und aufgezogen werden, sowie skulpturale Objekte. Der Startpunkt des gesamten Arbeitsprozesses ist ungegenständlich-abstrakt, die zuerst generierten Formen (die an sich schon Teil zahlreicher Transformationsprozesse sind) schreiben sich als eine Art formaler Prägestempel in die nunmehr realistischen, quasifotografischen Bilder und damit auch in die verschiedenen „geprompteten“ Bedeutungsfelder ein (z.B. ist in jedem Startframe der Videoloops die digitale Ausgangsform als Prägestempel zu erkennen). Durch das Text-Prompting bildet bzw. adressiert Reisch unterschiedliche, subjektiv gewählte Bedeutungscluster, z.B. Natur/Anthropozän, Mediale Welten/Fiktion, Kunst, Konsum/Werbung. Um das Bedeutungscluster Politik/Ideologie zu erzeugen, werden z.B. Prompts wie „war-memorial ...“, „socialist realism, monument, ...“ etc. in unterschiedlichen Varianten eingesetzt. In der finalen Video-Installation erscheinen alle Bedeutungscluster ohne Hierarchie und gleichzeitig nebeneinander. Für die Erstellung der Bildtitel werden Teile von im Internet verfügbaren wissenschaftlichen Texten zum Post-Truth-Themenumfeld in eine generative Text-KI eingespeist (GPT-2: ein rudimentärer, unperfekter Vorläufer- der aktuellen GPT4-Version, hierbei interessiert sich Reisch u.a. für die durch die veraltete GPT-Version produzierten inhaltlichen Fehler und Endlosschleifen). Reisch bringt die KI dazu, auf Basis der eingespeisten wissenschaftlichen Texte gegliederte Skripte für Drehbücher sowie kurze fiktionale Textpassagen zu generieren, aus denen er wiederum subjektiv auswählt, zusammenschneidet und kombiniert. www.michaelreisch.com

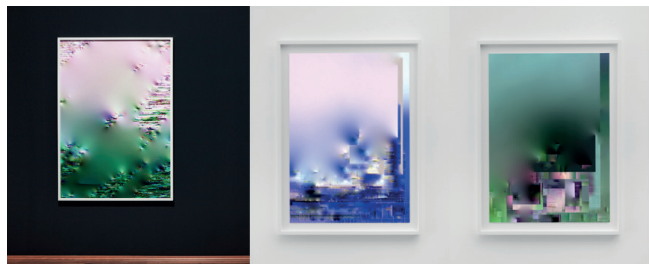


Ria Patricia Röder (*1983) lebt in Berlin.

Nazareno, 55 x 40 cm, Scanogramm, Archival Pigment Print auf Aludibond, 2018

Ria Patricia Röder arbeitet mit Scanographie. Sie verwendet vorgefundene Gegenstände und eigens hergestellte Formen aus Papier o.ä., die auf das plane Scannerglas gelegt werden. Diese „Motive“ kombiniert sie mit vorab gescannten und ausgedruckten Abbildern dieser (oder weiterer) Gegenstände, so dass sich komplexe Kompositionen aus Realitäts- und Bildfragmenten ergeben. Alle auf dem Scannerglas arrangierten Fragmente sind bewusst positioniert und existieren als „Material“, wobei die verwendeten Bilder/Ausdrucke teilweise zusätzlich „analog“, also von Hand verformt werden. Die gewählten „Motive“ können im Bild mehrfach und in unterschiedlichen Varianten auftreten, Röder bezeichnet diese als „Deklinationen“. Die Künstlerin setzt weder Bildbearbeitungssoftware noch Renderings ein, der abschließende einmalige Scan ist der Endpunkt des Arbeitsprozesses. Das finale Bild hat eine „fotografisch-gegenständliche“ Anmutung, auch der Belichtungs- bzw. Scannvorgang kann als „fotografischer“ Prozess verstanden werden. Der abgebildete Raum der traditionellen „Fotografie“ ist in Röders Scanographien allerdings durch den Abstand zwischen Scannerglas und hinterstem Punkt der gescannten Motive definiert und (real auf ca. 30-50cm) komprimiert, wobei nur die unmittelbar im Vordergrund befindlichen

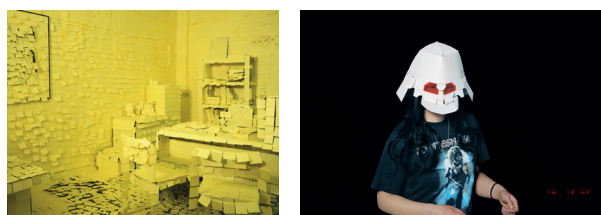
Motivanteile scharf abgebildet werden. Das traditionelle zentralperspektivische Sehmodell und die Idee der statischen Projektion wird durch die bewegliche „Kamera“ des Scanners in Teilen außer Kraft gesetzt. www.patricia-roeder.com



Aaron Scheer (*1990) lebt in Berlin.

DaNa XXIV, 2022, pigment ink on archival paper (framed), 173 cm x 123 cm
_Scyscrapers Of The Future, 2023, pigment ink on archival paper (framed), 51 cm x 38 cm
_lightning strike One World Trade centre..., 2023, pigment ink on archival paper (framed), 51 cm x 38 cm

Aaron Scheers Arbeiten der DaNa-Werkgruppe scheinen auf den ersten Blick durch digitale automatische Prozesse oder ablaufende Computerprogramme entstanden zu sein. Sie erinnern z.B. an Glitches, chaotische Datenüberlagerungen oder algorithmische Abläufe und weisen stellenweise fotografisch-gegenständliche Anmutungen auf. Ihnen liegen allerdings keine real existenten Gegenstände, oder sonstige gegenständliche Bezugspunkte zugrunde. Vielmehr sind sie im technischen Sinne freie Bildschöpfungen, die Scheer mithilfe digitaler Bildbearbeitungs-Software kreiert. Als visuelle Referenz dienen ihm hierbei sowohl die digitale Welt des UX Design (User Experience Design), als u.a. auch analoge Maltechniken (Scheers biographischer Hintergrund ist die analoge, traditionelle Malerei). Sichtbar sind ausschließlich Scheers eigene, subjektiv-ästhetische Entscheidungen, die er mit digitalen »Zeichenwerkzeugen« umsetzt und als Inkjet-Prints ausdrückt. Man könnte Scheers Arbeiten als Imitationen oder Nachempfindungen fiktiver digitaler Bilder bezeichnen, als mit digitalen Tools erstellte »Fake-Digitals«, er spricht selbst von »roh verzerrten malerischen Versionen von big data (raw distorted painterly version of big data)«. www.instagram.com/aaron_scheer

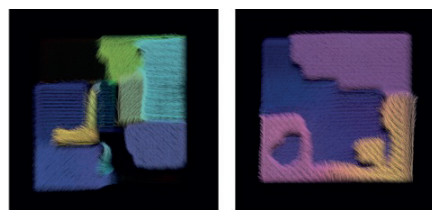


Björn Siebert (*1978) lebt in Leipzig.

Post-it (Remake), 2021, C-Print, 180 cm x 240 cm
Whitesnake (Remake), 2021, C-Print, 85 cm x 125 cm

In seiner Werkgruppe „Remakes“ 2006-2019+ reinszeniert Björn Siebert vorgefundene, im Internet kursierende Amateurfotos, die er auf diversen Plattformen findet. Die auf den gefundenen JPGs und PNGs abgebildeten Szenen werden mithilfe von Setdesignern, Maskenbildnern, gecasteten Models, etc. in einem aufwendigen Prozess möglichst naturgetreu nachgestellt und

anschließend mit einer Fachkamera auf Großformatnegativen fotografiert. Hierbei werden auch die Kameraeinstellungen, Lichtführung, Schärfeverlauf etc. der Internet-Vorlagen möglichst präzise nachgestaltet. Die großformatigen Originale sind gerahmte C-Prints. Obwohl sich Sieberts Motive in der digitalen Welt finden, ist der gesamte fotografische Erstellungsprozess vollständig analog. Die Idee der Kopie als Urszene der Fotografie wird von Siebert vor dem Hintergrund des Digitalen auf eine neue Ebene gehoben, er bildet keine originären Sachverhalte ab, sondern er erstellt Bilder von Bildern, Kopien von Kopien. Sieberts Vorgehensweise ist dabei streng konzeptuell, seine Bilder stellen Fragen nach singulärer und kollektiver Autorschaft, und können als konzentrierte Extraktionen aus der digitalen Bilderflut gelesen werden. www.björn-siebert.de



b70k_007453_2020_6_23_15_35_27_c.pdf

b70k_010113_2020_6_23_15_33_56_c.pdf

David Young (*1964) lebt in New York

Green-blue: Untitled (b70k,m,7453-20,6,23,15,35,27), 2020, 125 x 125 cm, Archival Inkjet Print
Purple-yellow: Untitled (b70k,m,10113-20,6,23,15,33,56), 2020, 125 x 125 cm, Archival Inkjet Print

David Young arbeitet schon seit den frühen 2010er Jahre mit Programmierung und künstlicher Intelligenz. Er beginnt seinen Arbeitsprozess mit einem so genannten GAN (Generative Adversarial Network, KI-Tool), das in digitalen Bildern Muster erkennen, diese Muster erlernen und auf dieser Basis neue, ähnliche digitale Bilder erstellen kann. Anstatt aber auf gegenständliche Bilder oder Texte als Trainingsdaten für das GAN zurückzugreifen, hat Young für die in der Ausstellung gezeigten Arbeiten subjektiv ausgewählte Vollton-Farben des RGB-Farbraums genutzt. Er nennt sein Vorgehen „working with little AI“, da er lediglich eine Handvoll Trainingsbilder einsetzt, und nicht auf Millionen oder Milliarden von Bildern zuzugreift, was die übliche Vorgehensweise von Google etc. wäre. Das GAN scheitert nun zunächst an der Aufgabe, kohärente Bilder zu erzeugen – stattdessen produziert es aufgrund der geringen Datendichte des Trainingssets eine Art von fortgeschrittenem Rauschen. Diese Zwischenergebnisse werden von Young mit einer eigens programmierten Software weiterverarbeitet, um so verborgene Muster und Strukturen freizulegen. Die Wahrnehmung und der Generierungsprozess der Maschine folgen dabei einer nicht-menschlichen Logik, die Young so für das menschliche Auge sichtbar zu machen versucht. Er spricht in diesem Zusammenhang von einer eigenen „Materialität der KI“, die sich in seinen Bildern als quasi-fotorealistische Anmutung manifestiert. www.davidyoung.art



darktaxa-project

darktaxa-project: noManifesto_AudioVideo, AI-generated Video, 31:42 min, Loop, NFT, 2022

»noManifesto_AudioVideo« ist eine kollektive Arbeit des darktaxa-projects. Sie verbindet

Elemente aus den gemeinsamen Publikationsprojekten der Gruppe darktaxa-project: noManifesto (2020) und darktaxa-project: noPublication (2021). Der kollaborative, von den darktaxa-project-Beteiligten verfasste Text des darktaxa-project: noManifesto wird von einer künstlichen Stimme vorgetragen. Dazu wurde das noManifesto von einem Text-to-Speech-Generator vertont und mit einem Machine-Learning-generierten Video (GAN) kombiniert. Zur Erstellung des Videos wurden sämtliche 1000 Seiten der darktaxa-project: noPublication (2021) als Trainingsdatensatz für das GAN verwendet. Der Algorithmus generierte daraufhin „neue“ Buchseiten, deren Genese im Video in ihrer zeitlichen Abfolge sichtbar ist.



darktaxa-project: noPublication, 2021, Künstler:innen-Buch, Print, 1000 Seiten, 3,6 kg, Deutsch/Englisch

Von High-End bis Low Res, von Künstlicher Intelligenz

zu digitalem Trash, von postfotografischen Bedingungen bis Technosphäre, von Screenmemories und Faithbook, vom intrinsischen Selbst und Posthumanismus, von untoter Fotografie und Photogrammetrie, von medienreflexiver Gesellschaftskritik und Selbsttherapie, von Google-Hacks und Digitalen Détournements. noPublication ist eine experimentelle Publikation der internationalen Künstler*innengruppe darktaxa-project, die künstlerisch und theoretisch an der Schnittstelle von Fotografie und Post-Fotografie zu den neuen digitalen bildgebenden Verfahren wie Photogrammetrie, Augmented Reality, 3D-Scanning, KI, etc. arbeitet. Das aufwendig gestaltete Buch enthält umfangreiches Bildmaterial zu den künstlerischen Arbeiten der Gruppe, sowie Statements, Texte, Chatverläufe, Screengrabs, Slogans, Found Footage, Memes, transkribierte Gespräche, Interviews und digital augmentierte Seiten.

Texte: Michael Reisch mit der Unterstützung von Philipp Goldbach und den beteiligten Künstlerinnen 2019-2023 **Gestaltung/Satz:** Andy Scholz **Redaktion:** Andy Scholz, Martin Rosner, Michael Reisch, Dr. Reiner Meyer **Herausgeber:** Festival Fotografischer Bilder e.V. **Ausstellungsort:** Städtische Galerie im »Leeren Beutel« Regensburg **Leitung der Städtischen Galerie:** Dr. Reiner Meyer **Kurator:** Andy Scholz und Michael Reisch für darktaxa-project **Festivalwebsite:** festival-fotografischer-bilder.de **Gefördert von:** Kulturstadt der Stadt Regensburg, Kunstfonds Bayern

Collaborative works/darktaxa-project: courtesy of the artists

Works Spiros Hadjijanos, Fabian Hesse & Mitra Wakil, Achim Mohné, Johannes Post, Michael Reisch, Ria Patricia Röder, Björn Siebert, David Young: courtesy of the artists

Works Ralf Brueck: courtesy of the artist and Kunst & Denker, Düsseldorf; Galerie Schierke Seinecke, Frankfurt

Works Raphael Brunk: courtesy of the artist and Galerie Droste, Paris/Wuppertal,

Works Heather Dewey-Hagborg: courtesy of the artist and Friedman gallery, New York

Works Philipp Goldbach: courtesy of the artist and Annely Juda Fine Art, London; Carol Johnssen, Munich; SETAREH, Düsseldorf

Works Alex Grein: courtesy of the artist and Galerie Gisela Clement, Bonn

Works Anna Ridler: courtesy of the artist and Nagel/Draxler, Cologne/Munich/Berlin

Works Aaron Scheer: courtesy of the artist and Office Impart, Berlin; Galerie Falko Alexander, Cologne

With many thanks to Axel Findler, Calumet Düsseldorf.