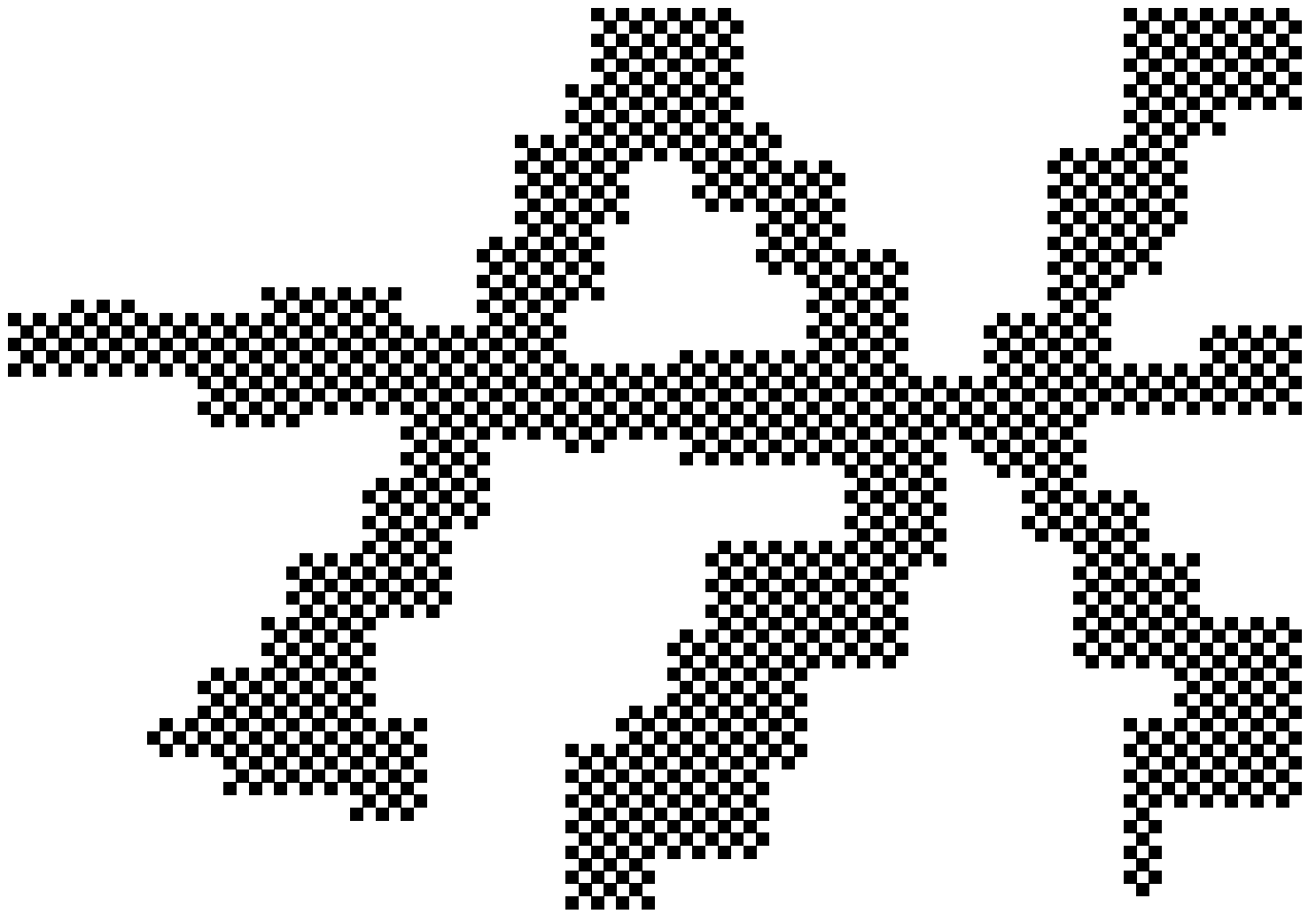




Künstliche Kreativität

26.9.2026 – 10.1.2027

D



Vorwort

Die Ausstellung zeigt, wie künstliche Intelligenz (KI) kreative Prozesse verändert. KI ist nicht als eigenständige kreative Kraft zu verstehen, sondern als Teil eines Zusammenspiels von Menschen, Daten, Technik und gesellschaftlichen Bewertungen.

Viele KI-Modelle werden mithilfe von maschinellern Lernen trainiert. Algorithmen analysieren grosse Datenmengen, erkennen Muster und berechnen wahrscheinliche Fortsetzungen. Daraus entstehen Texte, Bilder, Videos, Stimmen, Klänge oder Reaktionen. Die zugrunde liegenden Daten stammen meist aus dem Internet. Wo sie herkommen und aus welchen Zusammenhängen sie entnommen wurden, bleibt meist intransparent. Ebenso lässt sich nur teilweise nachvollziehen, wie die KI zu ihren Ergebnissen gelangt.

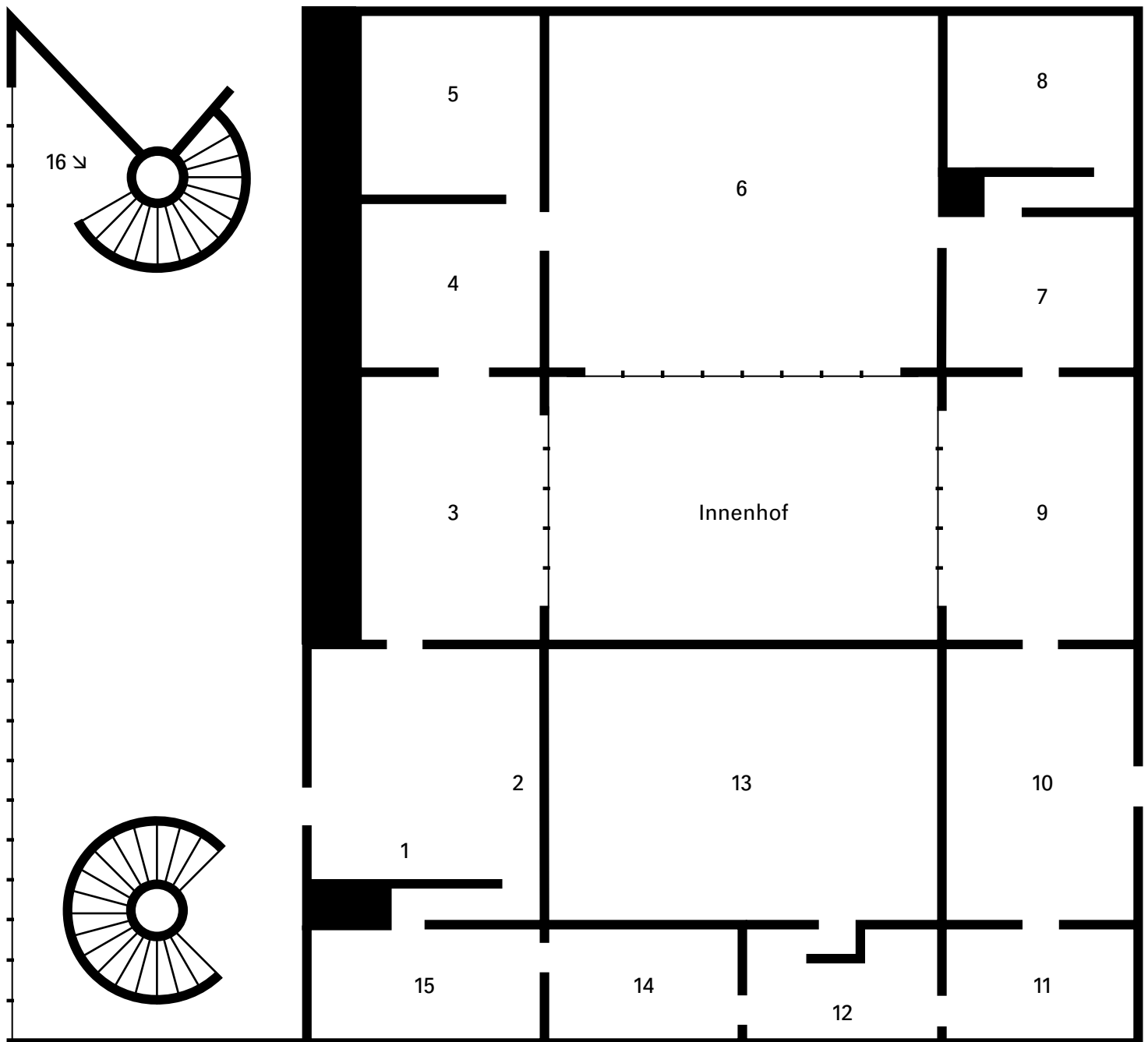
In der Ausstellung tritt KI in zwei Formen auf: als generatives Modell, das aus Eingaben (Prompts) Inhalte erzeugt, und als interaktives System, das auf seine Umgebung reagiert und Bewegung oder Klang steuert. Je nach Grad menschlicher Kontrolle reicht die Rolle der KI vom Werkzeug über Systeme, in denen menschliche Entscheidungen und maschinelle Vorschläge ineinandergreifen, bis hin zu Prozessen, die innerhalb vorgegebener Regeln weitgehend automatisiert ablaufen. Damit spitzt sich die in der Kunstgeschichte lange verhandelte Frage nach Autorschaft, Kollaboration und Assistenz weiter zu. Daten, Regeln, Prompts und Trainingsumgebungen werden selbst zu künstlerischen Ausdrucksmitteln.

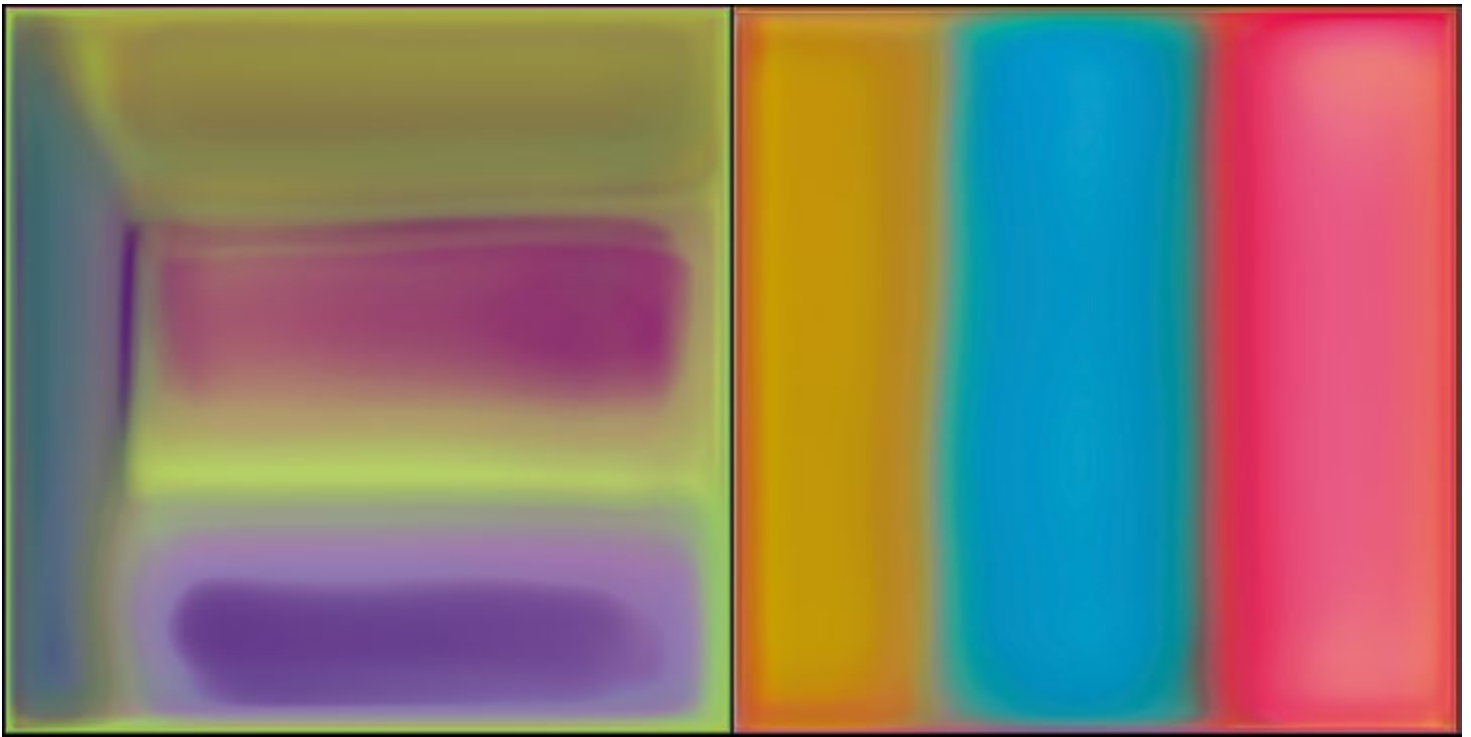
Der Rundgang folgt drei zusammenhängenden Fragen: Wie wird KI Teil künstlerischer Prozesse? Wie prägt sie unsere Wahrnehmung von Wirklichkeit? Und was verändert sich, wenn KI räumlich, körperlich und sozial erfahrbar wird? Diesen Fragen widmen sich die drei Kapitel *Kreativität als Zuschreibung*, *Wie entsteht Wirklichkeit?* und *Scheinbares Gegenüber*. Viele der gezeigten Werke verbinden mehrere der genannten Fragen.

In Kooperation mit dem HEK (Haus der Elektronischen Künste), Basel

Raumplan (Erdgeschoss)

- 1 Niculin Barandun
- 2 Terence Broad
- 3 Tobias Gutmann & Sai Bot
- 4 Botto
- 5 Robi Voigt
- 6 Monica Studer / Christoph van den Berg
- 7 Onome Ekeh
- 8 Theresa Reiwer
- 9 Vermittlungsraum
- 10 Emanuel Gollob
- 11 Simone C Niquille
- 12 Esther Hunziker
- 13 Hochschuh & Donovan
- 14 Alfatih
- 15 Holly Herndon & Mat Dryhurst
- 16 Testlabor im Freiraum





Terence Broad (*1992)
(un)stable equilibrium 1:1, 2019

Kreativität als Zuschreibung

Kreativität ist keine feststehende Eigenschaft, sondern eine Zuschreibung. Was als kreativ gilt, hängt davon ab, ob etwas neu und zugleich passend, also nützlich, angemessen oder wertvoll erscheint. In der Kreativitätsforschung wird dafür oft von Originalität und Effektivität gesprochen. Solche Bewertungen sind kulturell und situativ geprägt und wandeln sich mit der Zeit. Deshalb bleibt die Beurteilung von Kreativität vorerst eine menschliche Aufgabe. In der Kunst sind es vor allem Institutionen, Kritik und Publikum, die darüber entscheiden.

KI kann in kurzer Zeit zahllose Varianten und neue Kombinationen erzeugen. Neuheit allein macht ein Ergebnis noch nicht kreativ: Entscheidend ist auch, ob es zum jeweiligen Kontext passt.

In den ersten Räumen der Ausstellung scheint KI eigenständig kreativ zu arbeiten. Im Video *(un)stable equilibrium 1:1* (2019) verändert Terence Broad (*1992) die Struktur eines Generative Adversarial Network (GAN). So entstehen abstrakte Bildfolgen, deren vermeintliche Autonomie auf einer Versuchsanordnung beruht. Im Echtzeitvideo *Neural Fiction* (2024) überführt Niculin Barandun (*1987) das Abbild der Besuchenden in immer neue Bildwelten und macht sichtbar, wie maschinelle Bildproduktion, Körper

und Situation gemeinsam den Eindruck von Kreativität hervorbringen.

Die Zuschreibung von Kreativität wird besonders deutlich, wenn menschliche, maschinelle und kollektive Beiträge aufeinandertreffen und das Kunstwerk seinen Status erst im sozialen und institutionellen Kontext erhält. Tobias Gutmanns (*1987) Performance *Face-o-mat* (seit 2013) und die mit seinen Zeichnungen trainierte KI Sai Bot (seit 2019) verlagern die Frage nach Kreativität auf die künstlerische Handschrift und ihre maschinelle Reproduzierbarkeit. Die Handschrift bleibt erkennbar, doch das Gegenüber ist ein anderes. Beim KI-System Botto (seit 2021), das scheinbar selbstständig Bilder produziert, entsteht das fertige Werk erst in der Wechselwirkung von Bildgenerierung und kollektiver Bewertung durch eine menschliche Community. Gemeinfreie Abbildungen aus der Sammlung des Aargauer Kunsthouses dienen Robi Voigt in der audiovisuellen Installation *DIGITAL FRAGMENTS – A Synthetic Collection Remix* (2026) als Material für eine generative Neuordnung des kulturellen Erbes; entscheidend sind dabei die Zusammenstellung des Trainingsdatensatzes und die Vorgaben, nach denen die neuen Bilder entstehen.



Monica Studer / Christoph van den Berg (*1960 und *1962),
HALLUC Still #131, 2024

In der Kunst zählt bei der Zuschreibung von Kreativität nicht nur das fertige Werk, ebenso wichtig ist sein Entstehungsprozess: Welche Entscheidungen wurden getroffen? Welche Absichten, welches Können und welche Anstrengungen sind darin erkennbar? Die Nachvollziehbarkeit menschlicher Vorgehensweisen ermöglicht eine besondere Form der Teilhabe am kreativen Prozess und beeinflusst, ob und wie einem Werk Kreativität zugeschrieben wird.

Wie entsteht Wirklichkeit?

Was plausibel wirkt, muss nicht wahr sein: Generative KI erzeugt Texte, Bilder und Stimmen, indem sie statistische Muster fortschreibt – unabhängig davon, ob die zugrunde liegenden Informationen überprüfbar sind. So entstehen Ergebnisse, die glaubwürdig wirken und den Eindruck von Wirklichkeit vermitteln können. In der Kunst kann dieser Eindruck gezielt verstärkt oder bewusst gebrochen werden.

KI-generierte Inhalte zirkulieren schnell und in grosser Zahl. Häufig sind sie auf die individuellen Interessen der Nutzenden abgestimmt. Da die Inhalte sich wiederholen und bestehende Erwartungen erfüllen, wirken sie oft vertraut und

glaubwürdig. Was vertraut wirkt, erscheint eher passend – und weniger neu. Damit verschiebt sich, was als kreativ gilt. Wenn solche Inhalte in künftige Trainingsdaten einfließen, können sich Muster und Vorurteile weiter verfestigen.

Mit dem fiktiven Institut FOWDIB entwerfen Monica Studer / Christoph van den Berg (*1960 und *1962) eine Realität, die dokumentarisch erscheint und zugleich konstruiert ist. So zeigen die Kunstschaffenden, wie stark Glaubwürdigkeit von Form, Inszenierung und Kontext abhängt. In *Glittering Witness* (2024) speist Onome Ekeh (*1966) eine generative KI mit alten Familienfotos, Artefakten und Mythen. Weil die Kolonialzeit die mündliche Überlieferung zerstörte, lässt sich ihre Familiengeschichte nur zwei Generationen zurückverfolgen. Aus den Resten entsteht eine erfundene Ahnenreihe, grob aufgelöst in ASCII-Zeichen. Die Videoinstallation *Lasting Generation* (2024) von Theresa Reiwer (*1987) inszeniert ein fiktives Symposium, in dem fluide Avatare als Verkörperungen von KI über ein verantwortungsvolles Miteinander von Natur, Mensch und Technologie verhandeln.



Esther Hunziker (*1969),
Screen Test N° 11, 2026

In der Mitte des Rundgangs widmet sich ein Vermittlungsraum der gesellschaftlichen Auseinandersetzung mit KI: Aussagen verschiedener Fachpersonen zwischen Utopie und Dystopie verdeutlichen die Ambivalenz der öffentlichen Wahrnehmung von KI. Wird uns KI helfen, unsere komplexesten Probleme zu lösen? Oder trägt KI im Gegenteil dazu bei, diese zu verschärfen? Die Besuchenden können zu den Zitaten selbst Stellung beziehen. Ergänzt wird der Raum durch zwei Chatbots – *Uto*bot und *Dysto*bot –, die miteinander oder mit den Besuchenden über unterschiedliche Themen diskutieren.

Wenn Daten, Eingaben oder Kontext lückenhaft sind und KI-Systeme dennoch weiterrechnen, entstehen sogenannte Halluzinationen: plausible Fortsetzungen, die aber nicht unbedingt wahr sind. Sie sind kein Zufall, sondern gehören zur wahrscheinlichkeitsbasierten Logik generativer KI. In der Kunst werden solche Momente produktiv genutzt: Sie durchbrechen die scheinbare Plausibilität und zeigen, dass KI-generierte Inhalte keine neutrale Wirklichkeit abbilden.

Scheinbares Gegenüber

Sobald KI räumlich, körperlich und sozial erfahrbar wird, rückt neben der Produktion von Inhalten auch ihre Wirkung als technische Präsenz in den Blick. Stimme, Sprache, Bewegung oder Antwortverhalten können dazu führen, dass KI-Systeme als Gegenüber wahrgenommen und ihnen Absichten zugeschrieben werden. Diese Vermenschlichung der Maschine zeigt, dass technische Prozesse durch vertraute Deutungsmuster interpretiert werden.

Die mühsamen Bewegungen eines industriellen Roboterarms in *disarming II* (2023) von Emanuel Gollob (*1991) führen vor Augen, wie schnell technische Systeme eine scheinbare Lebendigkeit entwickeln und emotionale Nähe auslösen. In der Videoarbeit *The Image Stack: training cycle* (2026) von Simone C Niquille (*1987) versuchen ein Dürer-Nashorn, ein gehender Stuhl und ein KI-generiertes Eichhörnchen mithilfe von maschinellem Lernen aufeinander zu balancieren. Sie bemühen sich unermüdlich, wobei das Scheitern den Lernprozess ins Absurde treibt.

Esther Hunzikers (*1969) Videoporträts *Screen Test* (2025–2026) erinnern an Film- oder Mode-Castings. Durch zusätzliche Gliedmassen und hybride Körperformen werden sowohl die Grenzen generativer



Hochschuh & Donovan (Katrin Hochschuh, *1986, und Adam Donovan, *1974),
Interconnected, 2025

Modelle als auch die darin fortgeschriebenen gesellschaftlichen Bildnormen sichtbar. Die Besuchenden begegnen bei *A Way Out of Time* (2024) von Alfatih (*1995) einem Kinderwagen, in dem eine KI-generierte Geschichte zwischen Biografie und Fiktion körperlich spürbar wird. Die Arbeit geht der Frage nach, wie es sich anfühlt, einer KI zu begegnen, die als kindliches Gegenüber erscheint und die eigene Bewegung zugleich auf subtile Weise lenkt.

Insbesondere in interaktiven und dialogischen KI-Systemen wirken Eingaben, maschinelle Vorschläge, menschliche Auswahl und die jeweilige Situation an jeder Entscheidung mit. KI-Systeme erzeugen fortlaufend Vorschläge und Rückmeldungen, die Optionen eröffnen, unsere Aufmerksamkeit lenken und unser Handeln mitprägen. Der kreative Prozess entfaltet sich so im Spannungsfeld zwischen Kontrolle und Kontrollverlust. In diesem Sinn kann von verteilter Handlungsmacht gesprochen werden. Kunst mit KI erprobt dabei neue Formen gemeinsamer Autorschaft und kollektiver Vorstellungskraft.

In der Roboterinstallation *Interconnected* (2025) stellen Hochschuh & Donovan (*1986 und *1974) verteilte Handlungsmacht als Schwarmdynamik dar, wobei menschliche Gesten und robotisches Verhalten einander wechselseitig beeinflussen. Holly

Herndon & Mat Dryhurst verbinden in der Audioinstallation *The Oratory* (2024) mithilfe des KI-Modells *Choral Diffusion* (2024) reale Stimmen in Echtzeit zu einem Chor und übersetzen das Kollektive in eine klangliche Form.

Dabei bedeutet verteilte Handlungsmacht nicht, dass KI-Systeme selbst Verantwortung übernehmen. Dass ihnen Absichten zugeschrieben werden, liegt an der menschlichen Wahrnehmung und an der Gestaltung der Interaktion. Die Verantwortung liegt weiterhin bei den Menschen und Institutionen, die KI-Systeme entwerfen, trainieren, einsetzen, ausstellen und bewerten.

So bildet sich Kreativität im Zusammenspiel von Menschen, Daten, technischen Systemen und gesellschaftlichen Zuschreibungen. Mit KI verschiebt sich, was als kreativ gilt, wie Wirklichkeit erfahren und Verantwortung getragen wird.

Kuratorin: Katharina Ammann

Kuratorische Mitarbeit:
Florian Brand

Vermittlung: Jan Lässig

Beratung:
Sabine Himmelsbach,
HEK (Haus der Elektronischen
Künste), Basel

Publikation

Begleitend zur Ausstellung erscheint ein Katalog mit Texten der Informatikerin Dr. Eva Cetinić (Universität Zürich) zur Entwicklung generativer KI und zum Latent Space als zentralem Ort maschineller Bildproduktion sowie der Philosophin Dr. Julia Langkau (Universität Genf) zum Verhältnis von menschlicher und künstlicher Kreativität. Ergänzt werden die Beiträge durch Fragen zu KI von Beni Bischof und Interviews mit den beteiligten Kunstschaffenden zu ihrer Arbeit mit KI. Die Publikation vertieft die in der Ausstellung aufgeworfenen Fragen zu Kreativität, Teilhabe und Verantwortung.

Veranstaltungen

Vernissage
Fr 25.9.2026 ab 18 Uhr

Vorbesichtigung Kunstverein
Fr 25.9.2026 17–18 Uhr
Exklusiv für Mitglieder des
Aargauischen Kunstvereins

Podiumsgespräche
KI und ...
... *Natur: Zwischen Algorithmus
und Ökosystem*
Do 1.10.2026 18.30 Uhr

... *Spekulation: Unsere Zukünfte
gestalten* (in Englisch)
Do 10.12.2026 18.30 Uhr

... *Kunst: Kreativität zwischen
Mensch und Maschine*
Do 7.1.2027 18.30 Uhr

Vortragsreihe
KI-Experten-Vorträge,
in Zusammenarbeit mit dem
Stadtmuseum Aarau

*KI und Kreativität – kann ein Algo-
rithmus überhaupt kreativ sein?*

Do 22.10.2026 18 Uhr
Mit Claudio Paonessa, im
Aargauer Kunsthhaus

*Nach dem KI-Hype – was war, was
bleibt und was uns morgen erwartet*

Mi 11.11.2026 18 Uhr
Mit Claudio Paonessa, im Stadt-
museum Aarau

*Algorithmen hinter den Hits – wie
KI die Musikindustrie revolutioniert*

Do 21.1.2027 18 Uhr
Mit Claudio Paonessa, im Stadt-
museum Aarau

Performance

Face-o-mat mit Tobias Gutmann
Sa 14.11.2026, So 15.11.2026
jeweils 12.30–17 Uhr
Das Zeichnen eines *Face-o-mat*-
Porträts ist eine bewusste Form
des Sehens, die über die Ober-
fläche hinausgeht, jenseits des
Rauschens des digitalen Lebens.
Sie beruht auf drei Elementen: Um-
gebung, Begegnung und Porträt.

Vernissage

Vom Klassenzimmer ins Kunsthhaus
Mi 21.10.2026 14–16 Uhr
In Zusammenarbeit mit imedias,
Beratungsstelle Digitale Medien
in Schule und Unterricht, FHNW
Unterstützt von anykey und
Apple Education

Weitere Veranstaltungen auf
aargauerkunsthhaus.ch/agenda

Freiraum

Im frei zugänglichen *Testlabor* im
Untergeschoss des Kunsthhauses
können Sie an drei verschiedenen
Stationen selbst mit bildgenerie-
render KI experimentieren. Oder
Sie schmökern in der Lesecke
in echten Büchern zum Thema KI
und betrachten die Bilderwand
mit den Ergebnissen der Schul-
workshops zum Thema künstliche
Kreativität.

Öffnungszeiten

Dienstag – Sonntag	10–17 Uhr
Donnerstag	10–20 Uhr
Montag	geschlossen
Donnerstag	17–20 Uhr
Gratiseintritt	

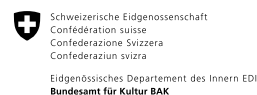
Öffnungszeiten Feiertage

Heiligabend	24.12.26	geschlossen
Weihnachten	25.12.26	geschlossen

Stephanstag	26.12.26	10–17 Uhr
Silvester	31.12.26	10–17 Uhr
Neujahr	1.1.27	10–17 Uhr
Berchtoldstag	2.1.27	10–17 Uhr

Aargauer Kunsthhaus
Aargauerplatz, CH–5001 Aarau
T +41 62 835 23 30
kunsthhaus@ag.ch
www.aargauerkunsthhaus.ch

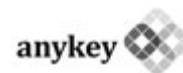
Partnerin Aargauer Kunsthhaus



Mit grosszügiger Unterstützung von



Franke Stiftung



Förderung Podiumsgespräche
KI und ...
schweizer kulturstiftung

Förderung Werk
Tobias Gutmann



Förderung Werk Robi Voigt



Florian Paul Koenig &
NOA contemporary

Förderung Werk Emanuel Gollob

