Dossier für Lehrpersonen
Künstliche Kreativität

Angebote für Schulklassen aller Schulstufen

26.9.2026 – 10.1.2027

Inhaltsverzeichnis

Einleitung 4

Künstliche Kreativität 6

Kunst-Workshops
- Transform 8
- Kreativ – Mensch oder Maschine? 10

Dialogische Führung
- Künstliche Kreativität 12

Angebote für Schulklassen 14

Material und Links 22

Glossar Künstliche Intelligenz 24

Hausordnung im Aargauer Kunsthaus 26

Ausblick auf kommende Ausstellungen 27

Ausstellungsansicht *Künstliche Kreativität*, Tobias Gutmann & Sai Bot, *Face-o-mat*, seit 2013
Foto: David Aebi

Workshop zur Ausstellung *Künstliche Kreativität*, 2026
Foto: Alex Spichale

Einleitung

Sehr geehrte Lehrpersonen

Wir freuen uns, Ihnen das Dossier zur aktuellen Ausstellung Künstliche Kreativität vorzustellen.

Zu jeder Ausstellung entwickeln wir themenspezifische Angebote für Schulklassen. Sie ermöglichen es Ihren Schülerinnen und Schülern, in stufengerechten Formaten Kunst zu erleben und eine Verbindung zwischen Kunst und dem persönlichen Lebensalltag herzustellen.

Der Rundgang durch die Ausstellung vermittelt Wissen, beinhaltet interaktive Aufgaben und bietet viel Raum für Fragen und Austausch. Im Atelier setzen die Schülerinnen und Schüler die künstlerischen Themen gestalterisch um. So geschieht die Annäherung an die Kunst auch über das eigene Tun.

In diesem Heft werden die thematischen Schwerpunkte der Kunst-Workshops und der Dialogischen Führungen vorgestellt. Ebenfalls stehen Ihnen Materialien, Literatur und ein Glossar zur weiteren Auseinandersetzung mit KI Themen zur Verfügung. Den Abschluss des Dossiers bildet der Ausblick auf die kommenden Ausstellungen und die Hausordnung im Aargauer Kunsthaus.

Zusammen mit dem Team der Vermittlung – Laura Flück, Brigitte Haas, Xenia Joss, Vera Lang, Luca Klett, Ursula Meier, Ursina Spescha und Johana Steinmann – freuen wir uns, Sie demnächst im Aargauer Kunsthaus mit Ihrer Schulklasse zu begrüssen.

Silja Burch
Leitung Vermittlung & Anlässe

Sibilla Caflisch
Fachspezialistin / Stv. Leitung

Ausstellungsansicht *Künstliche Kreativität*, Esther Hunziker, *Screen Tests*, 2025
Foto: David Aebi

Ausstellungsansicht *Künstliche Kreativität*, Monica Studer und Christoph van den Berg, *FOWDIB AI Core: HALLUC*, 2023-2026
Foto: David Aebi

Künstliche Kreativität

Die Ausstellung erkundet das kreative Potenzial der Künstlichen Intelligenz (KI) in der zeitgenössischen Kunst. Der künstlerische Prozess mit KI – ein Tanz zwischen Kontrolle und Kontrollverlust – schafft ein produktives Spannungsfeld zwischen Mensch und Maschine und fordert unsere Vorstellung von Kreativität heraus. Die Besuchenden sind eingeladen, die Möglichkeiten und Grenzen von KI zu entdecken und zu erfahren, wie das technisch Unvorhersehbare neue künstlerische Impulse freisetzt.

Vierzehn zeitgenössische Kunstschaffende untersuchen in der Ausstellung, wie Künstliche Intelligenz kreative Prozesse verändert. Die Werke machen sichtbar, dass Kunstschaffende KI sehr unterschiedlich einsetzen: als Werkzeug, als Teil des kreativen Prozesses oder als System, das neue Handlungsspielräume eröffnet.

Vermittlungsraum in der Ausstellung & *Test-Labor* im Freiraum

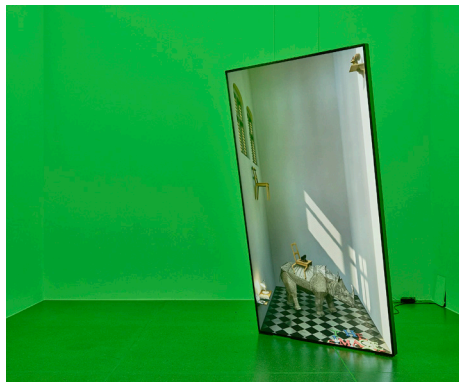
In der Mitte der Ausstellung bietet ein Vermittlungsraum die Möglichkeit, in einer Mitmachstation selbst Position zur KI zu beziehen. Zitate an der Wand zeigen unterschiedliche Haltungen von Fachpersonen in Bezug auf KI. Zwei Chatbots diskutieren Fragen zwischen Utopie und Dystopie.

Im frei zugänglichen *Test-Labor* im Freiraum können Schulklassen mit bildgenerierenden KI-Tools experimentieren. Neben einer Leseecke mit Büchern rund um das Thema KI gibt eine Bilderwand Einblick in die kreativen Arbeiten der Schulklassen.

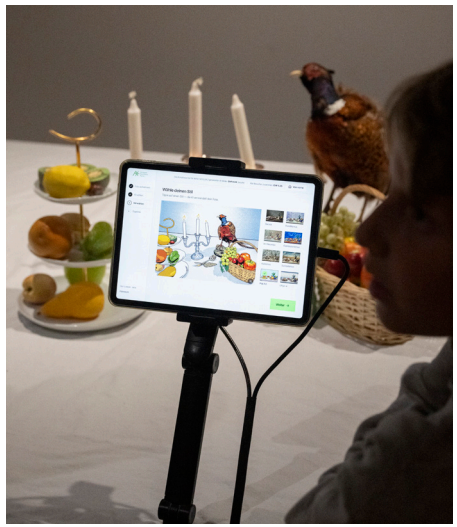
Mit Alfatih, Niculin Barandun, Botto, Terence Broad, Onome Ekeh, Emanuel Gollob, Tobias Gutmann, Holly Herndon & Mat Dryhurst, Hochschuh & Donovan, Esther Hunziker, Simone C Niquille, Theresa Reiwer, Monica Studer / Christoph van den Berg und Robi Voigt.

In Kooperation mit dem HEK (Haus der Elektronischen Künste)
Download Link für Medienmitteilung

Ausstellungsansicht *Künstliche Kreativität*, Robi Voigt, *QUANTUM DREAMS, AARGAU*, 2026
Foto: Alex Spichale



Ausstellungsansicht *Künstliche Kreativität*, Simone C Niquille, *the image stack : to fall for*, 2026
Foto: David Aebi



Freiraum, Station *Stilomat*
Foto: Alex Spichale

Kunst-Workshop
Transform
Collage, Zeichnung, KI Tools auf Tablets*

Ausstellungsrundgang

Im ersten Raum sehen die Schülerinnen und Schüler in einer interaktiven Videoinstallation ihr eigenes Bild in einer faszinierenden Welt als fantastisches Wesen. Die Klasse tauscht sich darüber aus, welche Wirkung diese Bilder entfalten. Welche Empfindungen stellen sich ein, wenn man sich selbst als fremdes Wesen sieht? In den folgenden Ausstellungsräumen betrachten die Klassen weitere Werke: Hier werden von einer KI abstrakte Porträts der Besuchenden geschaffen. Kann eine Maschine kreativ sein? Als interaktive Übung versuchen die Schüler und Schülerinnen, charakteristische Merkmale des Gegenübers mit wenigen Strichen zu skizzieren. In einem anderen Raum scheinen in KI-generierten Schwarz-Weiss-Videos Menschen mit haarigen Kreaturen zu verschmelzen. Die Klassen tauschen Vermutungen aus, wie die Werke technisch umgesetzt wurden, und diskutieren, welche Assoziationen oder Fragen die Werke auslösen.

Bei Klassen von Zyklus 1 liegt der Fokus auf Werken in der Sammlungsausstellung. Anschliessend tauchen die Klassen in eine multimediale, immersive und bunte Videoinstallation ein. Hierzu hat der Künstler eine KI mit Abbildungen von Sammlungswerken des Aargauer Kunsthauses trainiert.

Atelier: Zyklus 1

Im Atelier lernen die Klassen in einer spielerischen Gruppenübung, wie sie aus einem grossen Pixel-Puzzle am Boden einfache geometrische Formen legen. Aus Papierstückchen kreiert anschliessend jeder Schüler und jede Schülerin eine individuelle Collage. Dafür wird per Los das Motiv wie Baum, Haus oder Schmetterling für die ganze Klasse entschieden. Die Vermittlungsfachperson zeigt, wie die Papierstückchen arrangiert und aufgeklebt werden. Bei der Präsentation betrachtet die Klasse, wie jedes einzelne Bild, trotz desselben Motivs, einzigartig ist. Spielerisch hat die Klasse das Verfahren von bildgenerierenden KI analog nachgeahmt.

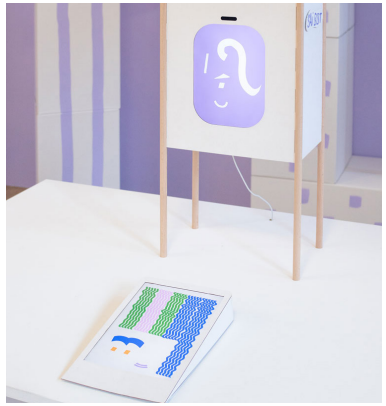
Hinweis: Dieser Workshop kann bis am 8.11.2026 gebucht werden.

* Der Klassensatz wird von anykey zur Verfügung gestellt.

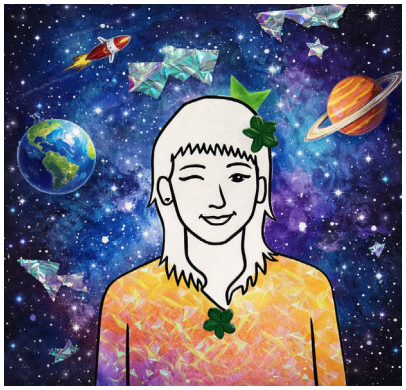
Atelier: ab Zyklus 2 (5. Klasse)

Die Klassen erproben, wie analoge mit digitalen Techniken verbunden werden können. Die Schülerinnen und Schüler zeichnen das eigene Gesicht auf Transparentfolie. In einem zweiten Schritt gestalten sie mit Papiercollage einen individuellen Hintergrund. Mit Filz- oder Farbstiften können Objekte zeichnerisch hinzugefügt werden, die zu ihnen passen. Auf der Schulplattform schabi.ch werden die Hintergründe der fotografierten Portrait-Collagen im Anschluss mit KI verändert. Dabei lernen die Schüler und Schülerinnen, wie die Individualität der analogen Bilder beibehalten und Variationen mit unterschiedlichen Umgebungen erstellt werden. Thematisiert wird auch der Ressourcenverbrauch und wie durch Texteingabe die Bildresultate nur bedingt gesteuert werden können.

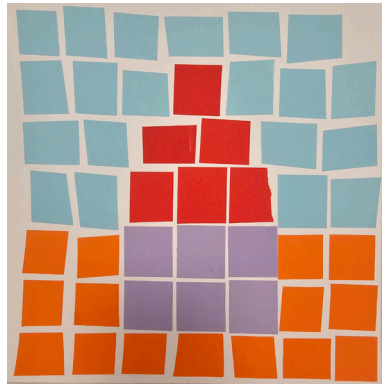
Esther Hunziker, *Screen Test*, 2024
© Esther Hunziker



Tobias Gutmann & Sai Bot, *Face-o-mat*, seit 2013
Foto: Tobias Gutmann



Beispiel aus dem Atelier



Beispiel aus dem Atelier Zyklus 1

Kunst-Workshop
Kreativ – Mensch oder Maschine?
Collage, Zeichnung, KI Tools auf Tablets*

Ausstellungsrundgang

Die Klassen tauchen ein in immersive, schillernde Videoinstallationen oder erfahren, wie kleine Schwarmroboter auf Handbewegungen reagieren. Sie betrachten eine Gruppe von Bildern, die von einer KI geschaffen wurden. Welche Bilder fordern heraus, irritieren oder sprechen an? Im Gespräch tauschen sich die Schüler und Schülerinnen über ihre Haltung und Nutzung von KI aus. Ein anderes Werk zeigt zwei Videos, auf denen bunte Farbflächen an bewegte Malerei erinnert. Was erkennen die Schüler und Schülerinnen in den abstrakten Farbformen? In einer raumgreifenden Videoinstallation zeigt eine Künstlerin eine utopische Vision, in der KI zur Verbündeten für eine bessere Gesellschaft wird. Kann KI unsere Zukunft positiv mitgestalten?

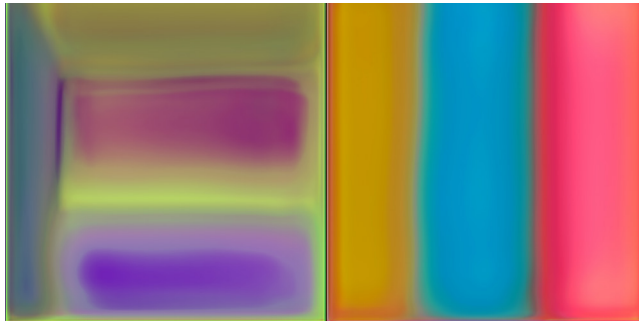
Atelier: ab Zyklus 2 (5. Klasse)

Die Schülerinnen und Schüler kombinieren jeweils zwei Sammlungsbilder: Einmal mit analogen Techniken wie Collage und Übermalung und einmal digital mit Hilfe von KI. Bei der analogen Version schneiden oder übermalen die Schüler und Schülerinnen einzelne Elemente aus einem Bild und fügen sie im zweiten Bild ein. Oder sie schaffen in einer Kombination aus beiden Vorlagen ein neues Bild. Bei der digitalen Version werden dieselben Bilder auf der Schulplattform schabi.ch mit Hilfe von KI kombiniert. Die Schüler und Schülerinnen lernen, wie sie mit Texteingabe Bildelemente oder Farben neu kombinieren. Dabei arbeiten sie in Zweier-Gruppen. Jede Gruppe darf maximal drei Versionen prompten. Hierbei wird auch der Ressourcenverbrauch besprochen und wie durch Texteingabe die Bildresultate nur bedingt gesteuert werden können. Zum Abschluss werden die analogen und digitalen Ergebnisse verglichen sowie Möglichkeiten und Grenzen der jeweiligen Verfahren diskutiert.

* Der Klassensatz wird von anykey zur Verfügung gestellt.

Hochschuh & Donovan, *Interconnected*, 2025
Foto: Dana Schmidt

Onome Ekeh, *Glittering Witness*, 2024
© Onome Ekeh



Terence Broad, *(un)stable equilibrium*, 2019
© Terence Broad

Analoges Beispiel aus dem Atelier

KI Beispiel aus dem Atelier

Dialogische Führung

Ab Zyklus 3

Die Klassen entdecken eine Vielfalt von Videos und raumgreifenden Installationen: Sie treten ein in immersive und multimediale Videoinstallationen oder betrachten, wie ein abgetrennter Industrieroboterarm versucht, sich auf einer Gymnastikmatte fortzubewegen. Welche Botschaften vermitteln die Werke? Fragen werden diskutiert und Informationen zu den Werken ergänzen die Werkbetrachtungen.

Vermittlungsraum in der Ausstellung

Im Vermittlungsraum in der Mitte der Ausstellung beziehen die Klassen bei der Mitmachstation selbst Position zur KI. Dort diskutieren zudem zwei Chatbots Fragen zwischen Utopie und Dystopie. Zitate an der Wand zeigen unterschiedliche Haltungen von Fachpersonen in Bezug auf KI. Einzelne Zitate werden ausgewählt und die Schüler und Schülerinnen tauschen ihre eigene Sichtweise in Kleingruppen aus. Im Plenum diskutieren die Klassen, welche Chancen und Risiken sie in Bezug auf KI sehen.

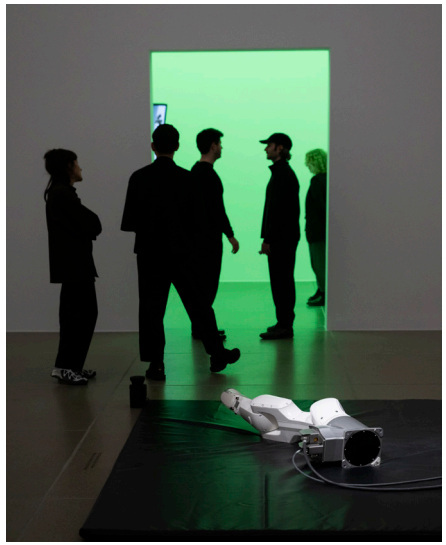
Test-Labor im Freiraum

Im frei zugänglichen *Test-Labor* im Freiraum im UG können Schulklassen selbst mit bildgenerierenden KI Tools experimentieren. An drei Stationen werden drei verschiedene Aufgaben angeboten. Bei *Copymat* wird ein Kunstwerk mithilfe von KI «nachgebaut». Kunstwerke werden bei *Remixomat* miteinander vermischt. Wie KI ein reales Stillleben in verschiedene Kunststile verwandelt, kann bei *Stilomat* erprobt werden.

In der Leseecke stehen Bücher rund um das Thema KI für die Lektüre vor Ort zur Verfügung. Eine Bilderwand gibt Einblick in die kreativen Arbeiten der Schulklassen aus den Workshops.

Vermittlungsraum in der Ausstellung *Künstliche Kreativität*
Foto: Jan Lässig

Ausstellungsansicht *Künstliche Kreativität*, Monica Studer und Christoph van den Berg, *FOWDIB AI Core: HALLUC*, 2023-2026
Foto: Alex Spichale



Ausstellungsansicht *Künstliche Kreativität*, Emanuel Gollob, *disarming II*, 2023
Foto: David Aebi

Angebote für Schulklassen

Einführung für Schulklassen

Die Kunstvermittlung bietet für Schulklassen aller Stufen eine Einführung in die aktuellen Ausstellungen oder die permanente Sammlungspräsentation an.
Termin nach Absprache
Dauer: ca. 15 min
Kosten: CHF 40.–

Kunst-Workshop (Zyklus 1 bis 3)

In der aktuellen Ausstellung oder der Sammlung werden Schülerinnen und Schüler eingeladen, sich mit den Werken vertieft auseinanderzusetzen, um Kunst und den eigenen Alltag gedanklich und gestaltend zu vernetzen. Bei diesen massgeschneiderten und den Stufen angepassten Workshops steht das Entdecken, Erkennen und Austauschen im Vordergrund. Ein wichtiger Bestandteil der Veranstaltung ist die gestalterische Auseinandersetzung im Atelier.
Termin: nach Absprache
Dauer: 2 Stunden
Kosten: CHF 250.–*

Kunst-Workshop *I see!* (Zyklus 2 bis Sekundarstufe II)

«Explore, discover, imagine, create!» Kinder und Jugendliche gehen auf Entdeckungstour in der Welt der Kunst während interaktiven Sammlungsrundgängen in englischer Sprache. Mit den Kunstwerken als Inspiration, experimentieren sie mit Seh-Tools, erfinden Geschichten, diskutieren (oder philosophieren), debattieren und gewinnen dabei Vertrauen im sprachlichen Ausdruck. Ergänzend dazu können Impressionen und Ideen mit malerischen Mitteln im Atelier festgehalten werden.
Termin: nach Absprache
Dauer: 2 Stunden
Kosten: CHF 250.–*

Beispiel aus einem Kunst-Workshop Zyklus 2
Foto: ullmann.photography

Beispiel aus einem Kunst-Workshop *I See*
Foto: ullmann.photography

Kunst-Workshop *Sammeln und Kuratieren*
(6. bis 9. Klasse, Sekundarstufe II)

Was ist eine Sammlung? Und wie arbeitet eine Kuratorin, ein Kurator? Schülerinnen und Schüler vertiefen in diesem Workshop ihr Wissen von der Arbeit im Museum. Im interaktiven Ausstellungsraum Sammlung Aargauer Kunsthaus – DIY! gestalten die Schülerinnen und Schüler mit den digitalen Abbildern von Kunstwerken aus der Sammlung eigene Kuratierungsideen.

Termin: nach Absprache
Dauer: 2.5 Stunden
Kosten: CHF 300.–*

Projektwoche *Sammlung Aargauer Kunsthaus-DIY!*
(Sekundarstufe II)

Im Ausstellungsraum *Sammlung Aargauer Kunsthaus – DIY!* hängen noch keine Bilder. Die Schülerinnen und Schüler werden zu Kuratorinnen und Kuratoren: Mit einer App kreieren sie ihre eigene Ausstellung mit den Bildern aus der Sammlung des Aargauer Kunsthauses. Die von ihnen gewählten Werke projizieren sie direkt in Originalgrösse an die Museumswand. Sie können sie frei platzieren, verschieben oder mit weiteren Kunstwerken kombinieren und experimentieren. Hierbei stehen die eigene Lebenswelt, individuelle Themen oder der persönliche Blick im Vordergrund. Als Abschluss der Projektwoche zur Museumsarbeit werden die finalen Kuratierungsideen der Schülerinnen und Schüler präsentiert und das überzeugendste Projekt durch sie juriert.

Termin: nach Absprache
Dauer: 4 Vormittage à 2.5 Stunden
Kosten: CHF 1‘200.– *

Beispiel aus dem Kunst-Workshop *Sammeln und Kuratieren*
Foto: ullmann.photography

Beispiel aus dem Kunst-Workshop *Sammeln und Kuratieren*
Foto: ullmann.photography

Kunst-Workshop *Auf eigene Weise* (alle Zyklen)

Wie riecht Kunst? Wie klingt Kunst? Wie fühlt sich Kunst an? Schülerinnen und Schüler mit einer Beeinträchtigung entdecken Kunst auf sinnliche, lustvolle Weise. Durch sinnhafte und angepasste Bildbegegnungen und individuelles, kreatives Gestalten wird Kunst ganzheitlich erlebt.

Termin: nach Absprache
Dauer: 2 Stunden
Kosten: CHF 250.–* [1]

Dialogische Führung (Zyklus 3, Sekundarstufe II)

Mit einem thematischen Schwerpunkt erhalten die Schülerinnen und Schüler der Oberstufe und der Kantons- und Berufsschulen Einblick in die aktuellen Ausstellungen oder die Sammlung und beteiligen sich aktiv und kritisch an deren Erschliessung.

Termin: nach Absprache
Dauer: 1 Stunde
Kosten: CHF 180.–

*Aargauer Schulklassen können bei Kultur macht Schule eine finanzielle Unterstützung durch den Impulskredit für das Vermittlungsangebot und die Fahrtkosten beantragen. Weitere Informationen unter www.kulturmachtschule.ch.

Kunst-Workshop *Auf eigene Weise*
Foto: ullmann.photography

Dialogische Führung
Foto: ullmann.photography

Fortbildung für Lehrpersonen

Für Lehrpersonen aller Zyklen werden Vermittlungsmethoden zu den Ausstellungen oder die Sammlung präsentiert und Material zur Vor- und Nachbereitung in der Schule zur Verfügung gestellt.
Termin: nach Absprache
Dauer: 2 Stunden
Kosten: CHF 280.– + Eintritt 10.-/Person

Ungeführte Schulklassen

Wenn Sie das Aargauer Kunsthaus mit einer Klasse ohne Begleitung der Kunstvermittlung besuchen möchten, melden Sie sich bitte an. Zur Vorbereitung Ihres Besuches bitten wir Sie, das Informationsblatt für ungeführte Klassen und Gruppen durchzulesen und die Regeln im Aargauer Kunsthaus zu beachten.
Das Informationsblatt können Sie auf unserer Website herunterladen: www.aargauerkunsthaus.ch/vermittlung-anlaesse/schulen

Kontakt für Buchungen/Anfragen:

Aargauer Kunsthaus
Sibilla Caflisch
Aargauerplatz, CH-5001 Aarau
T + 41 62 835 23 31
kunstvermittlung@ag.ch

Einführung für Lehrpersonen
Foto: ullmann.photography

Ungeführte Schulklasse im Aargauer Kunsthaus
Foto: ullmann.photography

Material und Links

Als Einstieg ins Thema, zur Inspiration und zur weiteren Recherche machen wir mit diesen QR-Codes auf hilfreiche Webseiten und Grundlagen zur Auseinandersetzung mit dem Thema Künstliche Intelligenz aufmerksam

SRF Kids - KI einfach erklärt

SRF Kids - Tierschutz und KI – Wie passt das zusammen?

éducation 21 - Unterrichtsmaterial zu KI für Zyklus 1 bis 3

SRF - Kann KI Kreativität?

RPTU Forschungsmagazin, Katharina Zweig, Die Maschine denkt nicht mit

IQES - Vorurteile, Stereotype & Bias von KI aufdecken.Mit weiteren Links zum Thema.

Bundesministerium Umwelt - Künstliche Intelligenz für Umwelt und Klima

WWF Jugend - KI und Umweltschutz

KI Literatur für Kinder:

Angelika Zahn, *Was ist Künstliche Intelligenz? Wo sie uns im Alltag begegnet und wie sie funktioniert,* ab 8 Jahre, Beltz Verlagsgruppe, 2023.

Brian David Johnson, *Alles, was du über KI wissen musst. Ein Leitfaden für neugierige Kids,* ab 9 Jahren, Rotfuchs, 2025.

Philip Kiefer, *KI für Kids. Künstliche Intelligenz verstehen, ausprobieren, sicher nutzen,* ab 10 Jahre, Vierfarben, 2026.

Glossar zu Künstlicher Intelligenz (Auszug)

Bias
Deutsch: Verzerrung
Im Kontext der KI bezeichnet Bias systematische Verzerrungen in Daten, Modellen und Entscheidungen, die zur Bevorzugung oder Benachteiligung bestimmter Merkmale (insbesondere von Menschen) führen können. Ursache solcher Verzerrungen sind meist unausgewogene Trainingsdaten, die bspw. gesellschaftliche Vorurteile abbilden.

Bot / Chatbot / Voice Bot
Deutsch: Bot (Kurzversion von englisch «robot») / Chatbot / Sprach-Bot (gesprochene Sprache)
Ein Bot ist ein Softwareprogramm, das automatisch bestimmte Aufgaben ausführt. Dies kann einerseits aufgrund festgelegter Regeln erfolgen oder, im Falle von KI, auch autonom, indem das Programm selbstständig auf Eingaben oder Situationen reagiert. Bots werden in Form von Chatbots (lesenden/schreibenden Bots) oder Sprach-Bots bzw. Voice Bots (hörenden/sprechenden Bots) an verschiedenen Orten eingesetzt, bspw. im Kundendienst von Firmen und Verwaltungen.

Deep Learning
Deutsch: Tiefes Lernen
«Deep Learning» ist ein Bereich des maschinellen Lernens, bei dem KI-Systeme mit Hilfe von künstlichen neuronalen Netzen aus grossen Datenmengen lernen. «Deep» bedeutet dabei, dass diese Netze aus mehreren Schichten bestehen, die Informationen Schritt für Schritt verarbeiten. Dabei arbeitet sich das Netzwerk von einfachen Details zu einem immer komplexeren Verständnis vor. Dadurch kann Deep Learning besonders gut anspruchsvolle Muster erkennen, zum Beispiel in Sprache, Bildern oder Audio.

Generative KI
Englisch: Generative AI
Generative KI kann neue Inhalte erzeugen, zum Beispiel Texte, Bilder, Audio, Videos oder auch Programmiercode. Sie lernt aus grossen Mengen vorhandener Daten (Trainingsdaten) und erstellt daraus neue Ergebnisse, die ähnlich oder gleich wirken wie von Menschen gemachte Inhalte. Anders als «klassische» KI, die vor allem analysiert oder sortiert, produziert generative KI neue Inhalte.

Halluzination
Deutsch: Verzerrung
Eine Halluzination bezeichnet im Kontext von KI eine Ausgabe, die falsch, erfunden oder irreführend ist, aber trotzdem glaubwürdig klingen oder aussehen kann. Dabei erzeugt das System Informationen, Quellen oder Zusammenhänge, die in Wirklichkeit nicht existieren oder nicht korrekt sind. Solche Fehler entstehen, weil KI nicht im menschlichen Sinn “weiss”, was wahr/korrekt ist, sondern auf Wahrscheinlichkeiten basiert.

Large Language Model (LLM)
Deutsch: Grosses Sprachmodell, aber meist nicht übersetzt
Ein Large Language Model, kurz LLM, ist ein KI-Modell, das mit sehr grossen Mengen an Text trainiert wurde, um Sprache zu verstehen und zu erzeugen. Es erkennt Muster, Zusammenhänge und Wahrscheinlichkeiten in Sprache und kann dadurch zum Beispiel Fragen beantworten, Texte schreiben oder Inhalte zusammenfassen. “Large” bezieht sich dabei auf die grosse Menge an Trainingsdaten und Modellparametern. Einfach gesagt: Ein LLM ist ein Sprachmodell, das gelernt hat, mit Sprache sehr flexibel und vielseitig umzugehen.

Maschinelles Lernen
Englisch: Machine Learning
Maschinelles Lernen ist ein Unterbereich der Künstlichen Intelligenz. Ein System, das mit maschinellem Lernen arbeitet, erkennt eigenständig aus Daten Muster, macht auf deren Basis Vorhersagen oder fällt Entscheidungen.

Neuronales Netzwerk
Englisch: Neural network
Der Aufbau von neuronalen Netzwerken ist vom Aufbau des menschlichen Gehirns inspiriert. So wie biologische Nervenzellen miteinander verbunden sind und Signale weitergeben, besteht auch ein künstliches neuronales Netzwerk aus vielen miteinander verknüpften Einheiten, die Informationen verarbeiten und weiterleiten. Es handelt sich aber klarerweise um eine Ähnlichkeit, keine genaue Nachbildung des Gehirns. Der Begriff soll vor allem verdeutlichen, dass das System aus vielen verbundenen Verarbeitungseinheiten besteht, die gemeinsam Muster erkennen und lernen können.

Eine ausführlichere Version des Glossars mit weiterführenden Begriffen zum Thema KI kann hier runtergeladen werden:

Hausordnung im Aargauer Kunsthaus

Als Begleitperson der Schulklasse/Gruppe tragen Sie die Verantwortung für das Verhalten Ihrer Schülerinnen und Schüler. Wir bitten Sie, vor dem Besuch des Kunsthauses Ihrer Klasse die Weisungen dieser Hausordnung vorzustellen:

- Alle Taschen/Rucksäcke und Jacken/Mäntel müssen in den Schliessfächern und an der Garderobe im UG verstaut werden. Schirme können vor dem Museumseingang in den dafür vorgesehenen Ständer gestellt werden.
- Das Fotografieren und Filmen ist, ohne das Blitzlicht zu verwenden, erlaubt.
- Bei Schulklassen darf die maximale Gruppengrösse von 25 Schülerinnen und Schüler nicht überschritten werden. Falls Ihre reguläre Schulklasse mehr Personen umfasst, wird selbstverständlich eine Ausnahme gemacht.
- Der Besuch der Schulklasse darf nur in Begleitung von mindestens einer Lehrperson erfolgen. Bitte lassen Sie die Klasse nicht unbeaufsichtigt.
- Das Berühren der Kunstwerke ist strengstens untersagt.
- Schreiben und Zeichnen ist nur mit Bleistift erlaubt. Andere Schreib- und Malutensilien wie Kugelschreiber, Farb- und Filzstifte, Pinsel, Scheren etc. dürfen in den Ausstellungsräumen nicht verwendet werden.
- Um die anderen Besuchenden nicht zu stören, müssen die Durchgänge freigehalten werden.
- Essen und Trinken ist im Ausstellungsbereich nicht gestattet.
- Das Aufsichtspersonal ist für die Sicherheit der Kunstwerke verantwortlich. Bitte unterstützen Sie das Personal bei der Arbeit und befolgen Sie seine Anweisungen.

Wir danken für Ihr Verständnis und die Beachtung der Hausordnung und wünschen viel Freude bei Ihrem Besuch.

Ausblick auf kommende Ausstellungen

Auswahl 26
28.11.2026–3.1.2027

Levent Pınarcı, *Botenstoff #5*, 2024
Foto: René Rötheli, Baden

Omar Ba
Survivors in a Crazy World
30.1.2027–16.5.2027

Omar Ba, *Astuce des vainqueurs*, 2022, Foto: Bertrand Huet-Tutti

merk-würdig
250 Jahre Druckgrafiken nach Caspar Wolf
Sammlung im Fokus
30.1.2027–17.5.2027

Charles-Melchior Descourtis, *Victori Pacifico (Teufelsbrücke)*, 1788, Farbaquatinte nach einem Gemälde von Caspar Wolf

Aargauer Kunsthaus

Aargauerplatz
CH – 5001 Aarau

kunsthaus@ag.ch
aargauerkunsthaus.ch
+41 62 835 23 30

Bildlegende Titelblatt:
Theresa Reiwer, *Lasting Generation*, 2024
© Theresa Reiwer

Rückseite:
Holly Herndon, Mat Dryhurst & sub,
The Oratory, 2024
Foto: Leon Chew