**Künstlerinnen- und Künstlerbeispiele – Digitale Medien in der Kunst**

Hier finden Sie eine Bandbreite an Künstlerinnen und Künstlern, die auf unterschiedliche Art und Weise mit digitalen Medien Arbeiten oder/ und diese zum Thema machen.

Die hier dargestellten Strategien und Charakteristika sind erweiterbar und geben nur einen kleinen Einblick in das facettenreiche Schaffen vieler Künstlerinnen und Künstler.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Künstler\*in | Strategie, Charakteristika | Beispielhafte Arbeiten (Links) |
| Neil Beloufa | (Videografische) Fragmente aus dem Netz und der ‘Realität’ (bspw. Interviews) hinterfragen die (virtuelle) Realität | [NEÏL BELOUFA - SCHIRN KUNSTHALLE FRANKFURT](https://www.schirn.de/ausstellungen/2018/neil_beloufa/)  [Neïl Beloufa – Exhibition | Pirelli HangarBicocca](https://pirellihangarbicocca.org/en/exhibition/neil-beloufa/) |
| KAWS (Brian Donelly) | Cartoon-Künstler; Figuren via eigener App werden mittels AR in realem Raum sichtbar | [Brooklyn Museum: KAWS: WHAT PARTY](https://www.brooklynmuseum.org/exhibitions/kaws_what_party) |
| Banksy | StreetArt, u.a. auch Skulpturen, die durch ‘fehlerhafte’ 3D-Scans erzeugt wurden (bspw. ‘Arielle’ in ‘Dismaland’) | [Banksy](https://www.banksy.co.uk/) |
| Volker Hermes | Digitale Überarbeitung von historischen Portraits | [Volker Hermes](http://www.volkerhermes.de/hiddenP.html) |
| Yael Bartana | Vermischung von fiktiven und dokumentarischen Videos | [Yael Bartana](https://yaelbartana.com/) |
| Hans op de Beeck | Hinterfragt Glaubwürdigkeit mittels multimedialer Installationen fiktiver Gegebenheiten (Bspw. ‘Sea of Tranquility’) | [Hans Op de Beeck | Exhibitions](https://hansopdebeeck.com/exhibitions) |
| Refik Anadol | Erstellt mit Hilfe von KI aus Daten virtuelle, raum(übergreifende) Installationen | [Refik Anadol - Refik Anadol](https://refikanadol.com/)  [Refik Anadol: Art in the age of machine intelligence | TED Talk](https://www.ted.com/talks/refik_anadol_art_in_the_age_of_machine_intelligence)  [Refik Anadol at the AI Art Gallery at GTC 2021 | NVIDIA](https://www.nvidia.com/en-us/deep-learning-ai/ai-art-gallery/artists/refik-anadol/) |
| Sougwen Chung | Zeichnet und malt (auch als Performance) gemeinsam mit ‘maschineller Intelligenz’ (KI und Roboter(arme)n) und verweist neben der Mensch-Maschine-Kollaboration auf Fehler ‘beider Systeme’ | <https://sougwen.com/> |
| Adrian Sauer | Lotet die Grenzen der digitalen Fotografie und ihrer Farbräume aus (bspw. die Arbeiten 16777216 Farben; Gradient) | <https://www.adriansauer.de/>  [Adrian Sauer - Arbeiten - 16.777.216 Farben](https://www.adriansauer.de/arbeiten/16-m) |
| José Manuel Ballester | Zitat und Neuinterpretation eines Kunstwerks, indem mittels digitaler Bildbearbeitungsprogram-me Figuren aus dem Bild entfernt, die so entstandenen “Leerstellen” an die Gestaltungsweise (Farben, Strukturen etc.) des Bildes angepasst und entsprechend gefüllt werden | Jardín deshabitado (der verlassene/ unbewohnte Garten), 2008, Digitaldruck auf Leinwand, 204 x 384,2 cm  (Vgl.: Kunst und Unterricht - Kunst. Geschichte begegnen, Heft 417/418/2017, MATERIAL-Teil S.67, 72)  <http://www.josemanuelballester.com/> |
| Rana Elnemr | Erforschen architektonischer Charakteristika und Konstruktion eines neuen Architektur-Gebildes mittels fotografischer Dokumentation von Gebäudeteilen sowie deren Gestaltungselementen (z.B. Balkone und ihre Farben, Ornamente etc.) und anschließendem digitalem Collagieren zu einem fiktiven Komplex | Telekinesis, 2017, Animation  (Vgl.: Kunst und Unterricht - Utopien, Heft 443/444/2020, MATERIAL-Teil S.64, 80f.) |
| Wade Guyton | Retrospektive auf die Digitalisierung und Dekonstruktion dieser, indem analoge mit digitalen Gestaltungsmitteln kombiniert werden | Zeichnungen für ein kleines Zimmer drawings for a small room), 2011, Tintenstrahldruck auf Buchseite  (Vgl.: Kunst und Unterricht - Mit Smartphones und Tablets, Heft 415/416/2017, MATERIAL-Teil S.73, 80) |
| Peter Picciani | Interpretation des sozialen Miteinanders bzw der sozialen Netzwerke, indem stilisierte, für sich stehende und auf Smartphones schauende “Head-Down-Holzfiguren” mit anderen “gleichgesinnten” zusammengestellt präsentiert werden | Soziales Netzwerk, 2014/ 15, Aufsicht, zehn Holzfiguren auf Bodenplatte, Lindenholz und Wasserfarben, 117 x 126 cm und Chantal, Einzelfigur aus der Serie Soziales Netzwerk, 2014/15, H.: 32 cm, Lindenholz und Wasserfarben  (Vgl.: Kunst und Unterricht - Mit Smartphones und Tablets, Heft 415/416/2017, MATERIAL-Teil S.73f., 81) |
| David LaChapelle | Zitat und Neuinterpretation von Gestaltungsmitteln sowie Inhalten barocker Blumenstillleben des 17. Jahrhunderts, indem mittels digitaler Bildbearbeitung Fotografien entstehen, die wie Gemälde anmuten und barocke Bildelemente  (z.B. verwelkende Blumen) mit gegenwärtigen Objekten der Konsumwelt (z.B. Plastikflaschen) verbinden | Early Fall, aus der Serie Earth Laughs in Flowers, 2011, C-Print, 102 x 66 cm  (Vgl.: Kunst und Unterricht - Mit Smartphones und Tablets, Heft 415/416/2017, MATERIAL-Teil S.74, 82)  Weitere Werke des Künstlers können auf seiner Webseite  <https://www.davidlachapelle.com/>  erkundet werden. |
| Wolfram Hahn | Interpretation von Selfies und  Dekonstruktion/ Demaskierung von Inszenierung, indem ein Jugendlicher in einer stereotypen Selfie-Situation - sich selbst ausschnitthaft fotografierend -, wiederum in einem kleineren Teil seines Umfeldes, fotografisch dokumentiert wird | Jack aus der Serie Into the Light - Selfportraits for Social Networks, 2009/ 2010, C-Prints, je 70 x 70 cm  (Vgl.: Kunst und Unterricht - Mit Smartphones und Tablets, Heft 415/416/2017, MATERIAL-Teil S.74, 84)  Video zur Serie Into the Light:  <https://www.youtube.com/watch?v=EeVIT56Z1eA> |
| Aram Bartholl | Erforschung sozialer Komponenten bei der Nutzung von Smartphones, indem durch abgegrenzte “Phone Zones” scheinbar real existierende ortsgebundene Nutzungsräume geschaffen werden, die aufgrund der örtlich unabhängigen Funktionen von Smartphones und deren möglichen Konsequenzen ad absurdum geführt werden | Phone Zone, 2016, Installation im öffentlichen Raum  (Vgl.: Kunst und Unterricht - Mit Smartphones und Tablets, Heft 415/416/2017, MATERIAL-Teil S.75, 88)  Weitere Werke des Künstlers können auf seiner Webseite <https://arambartholl.com/de/> erkundet werden. |
| Banz & Bowinkel (Friedemann Banz/ Giulia Bowinkel) | Transformation von Körperbewegungen im Raum  in eine Simulation farbiger Flüssigkeiten mittels Computerberechnungen und Fixierung im Simulations-Standbild.  Mit der zugehörigen App auf dem Smartphone oder Tablet wird eine weitere virtuelle Ebene sichtbar. | Bodypainting V 01, Augmented CGI, 354 x 535 cm, 2018, Ausstellungsansicht: Museum Abteiberg Mönchengladbach, 2018  Weitere entsprechende  Kunstwerke können auf der Webseite der Künstler [www.banzbowinkel.de](http://www.banzbowinkel.de) mit der App erforscht werden: Banz &  Bowinkel AR (Apple App Store oder Android Google Play Store - kostenfrei)  (Vgl.: Kunst und Unterricht - Mixed Reality, Heft 439/440/2020, MATERIAL-Teil S.57, 64f.) |
| Refrakt & Nicole Ruggiero & Molly Soda (Carla Streckwall/ Alexander Govoni, Nicole Ruggiero, Molly Soda) | Erfinden/ Konstruieren von Biografien durch das Erforschen des Installations-Raumes mit der entsprechenden Augmented-Reality-App auf dem Smartphone | Slide to Expose, 2017, Augmented-Reality-Installation (u.a. Einrichtungsgegenstände, Drucke, iPad, Computer), Installationsansicht Kunsthalle Mainz 2018  Video zum Kunstwerk: <http://refrakt.org/slide-to-expose>  (Vgl.: Kunst und Unterricht - Mixed Reality, Heft 439/440/2020, MATERIAL-Teil S.58f.,70) |
| The Swan Collective, gegründet von Felix Kraus | Erfinden/ Konstruieren von Räumen durch Erweiterung der Malereien mittels Projektionen sich verändernder Licht- und Schattenverhältnisse sowie Wasseroberflächen.  Zudem kann mit Virtual-Reality-Brillen an der VR-Animation “Here We Are - A Turing Torture” teilgenommen werden. | Mixed Realities, 2018, Acryl auf Leinwand, Projektionen, 3D-Animationen, Performance, Virtual-Reality-Brille, Virtual Reality-Umgebung, Ausstellungsansicht: Kunstmuseum Stuttgart  Video zum Kunstwerk: <https://vimeo.com/286229408>  (Vgl.: Kunst und Unterricht - Mixed Reality, Heft 439/440/2020, MATERIAL-Teil S.59f., 72) |
| Bianca Kennedy | Erfinden/ Konstruieren von Räumen durch Erweiterung der Zeichnung mittels der entsprechenden App, die u.a. weitere Bildelemente, Perspektiven und Animation bereit hält und so Augmented Reality schafft | Swimming with the lovers, 2019, Zeichnung, ergänzt durch Augmented Reality  mit der App INKA AR (Augmented-Reality-App der Forschungsgruppe INKA an der HTW Berlin - kostenfrei) kann das Kunstwerk betrachtet werden  Weitere Werke der Künstlerin können auf ihrer Webseite  [www.biancakennedy.com](http://www.biancakennedy.com) erkundet werden.  (Vgl.: Kunst und Unterricht - Mixed Reality, Heft 439/440/2020, MATERIAL-Teil S.57f., 66f.) |