





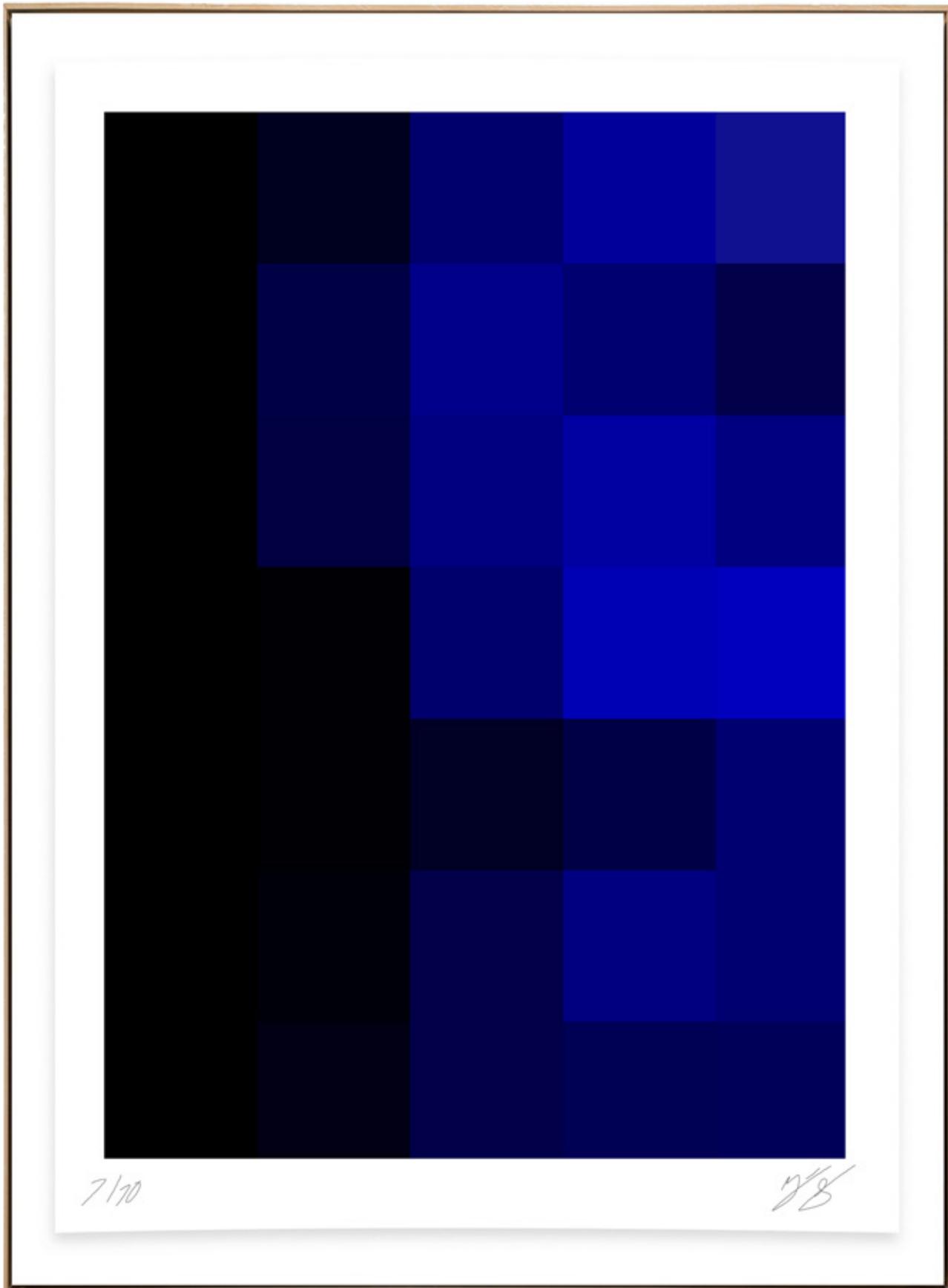
### **Über den Künstler**

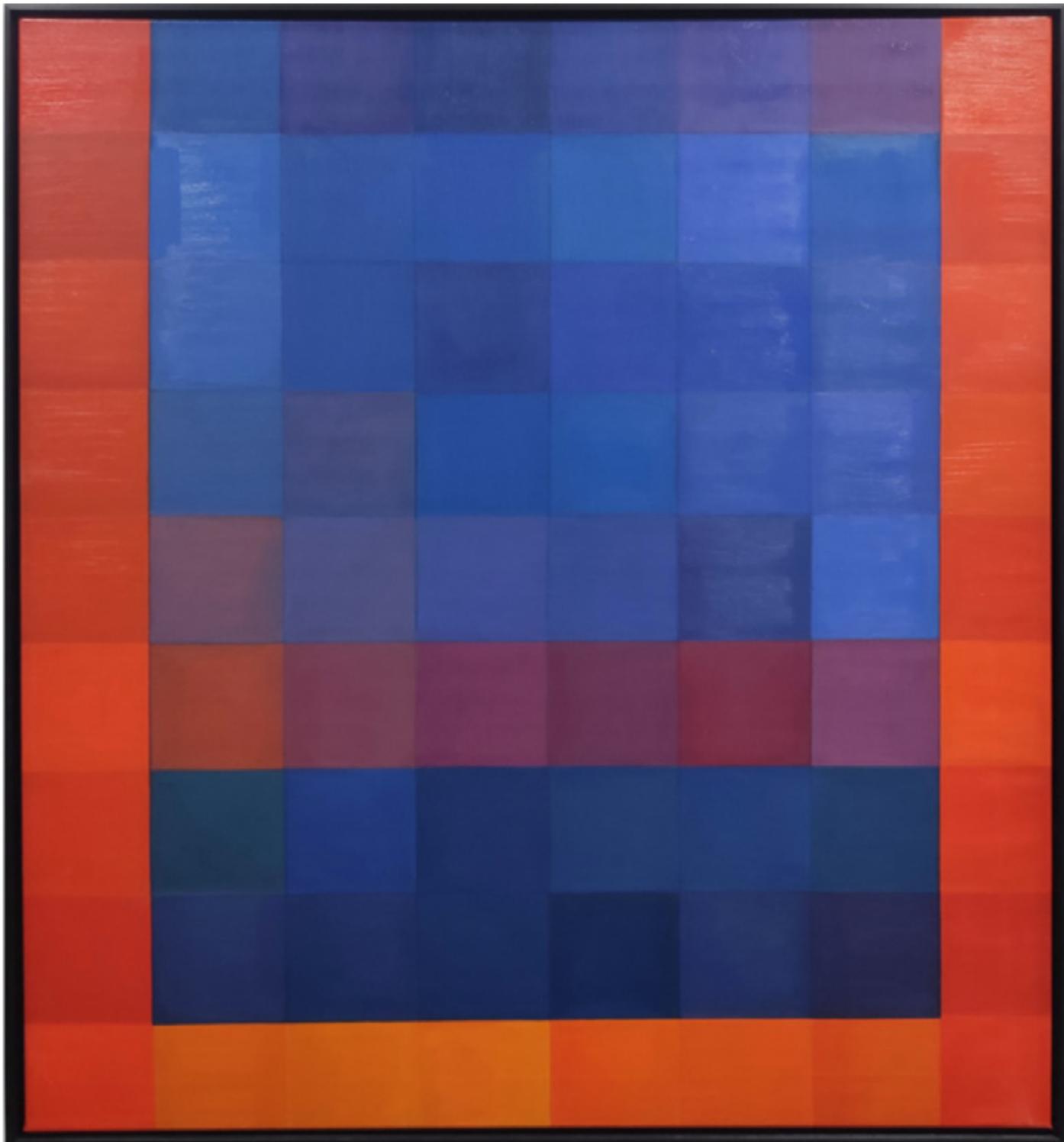
Malcolm Gompf wurde 1970 in Karlsruhe geboren und lebt heute in Frankreich. Als Autodidakt wurde er von Professor Hans-Peter Schwarz zum Universitätsdozenten an der Zürcher Hochschule der Künste (ZHDK) berufen. Zu Beginn seiner künstlerischen Laufbahn schuf Gompf Klanginstallationen für renommierte Institutionen wie das ZKM (Zentrum für Kunst und Medien, Karlsruhe) und das Vitra Design Museum (Riehen, Schweiz). Seine Werke wurden unter anderem im La Maison des Temps (Kauffenheim, Frankreich) und bei City&Arts (Baden-Baden) präsentiert, während seine experimentellen Fotoarbeiten in Sète, Südfrankreich, gezeigt werden.

### **Künstlerische Ansätze**

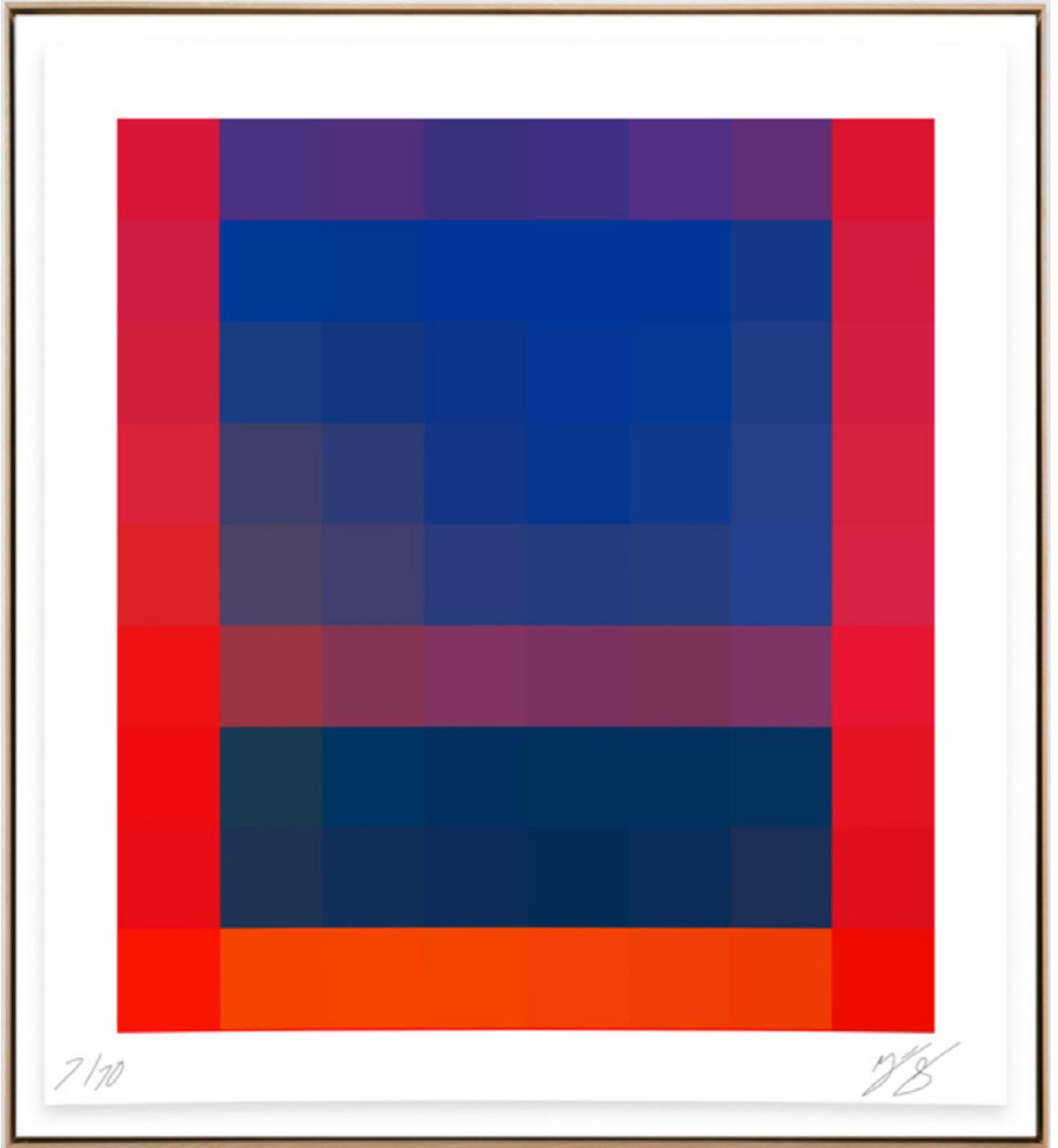
Malcolm Gompf ist ein deutsch-amerikanischer Konzeptkünstler, dessen Arbeit von einem tiefen Interesse an globalen Märkten, der Digitalisierung der Kunst und dem Konzept des Readymade geprägt ist. Er verbindet diese Themen mit klassischen kunsthistorischen Positionen und untersucht sie auf innovative Weise. Seine aktuelle Serie ist ein Kommentar zu kulturellen und industriellen Aneignungsstrukturen in einer zunehmend digitalisierten Welt. Dabei setzt sich Gompf mit der Gegenüberstellung von Realität und Metaverse sowie Original und Kopie auseinander. Schlüsselwerke der Kunstgeschichte – von Gerhard Richter und Jackson Pollock bis hin zu René Magritte und Edward Hopper – werden von ihm künstlerisch transformiert und in „hochverpixelte“ digitale Bilder verwandelt. Trotz der abstrahierten Ästhetik bleibt die Qualität der Farbharmonie und Komposition dieser Werke spürbar und offenbart so eine neue Dimension ihrer Bedeutung.

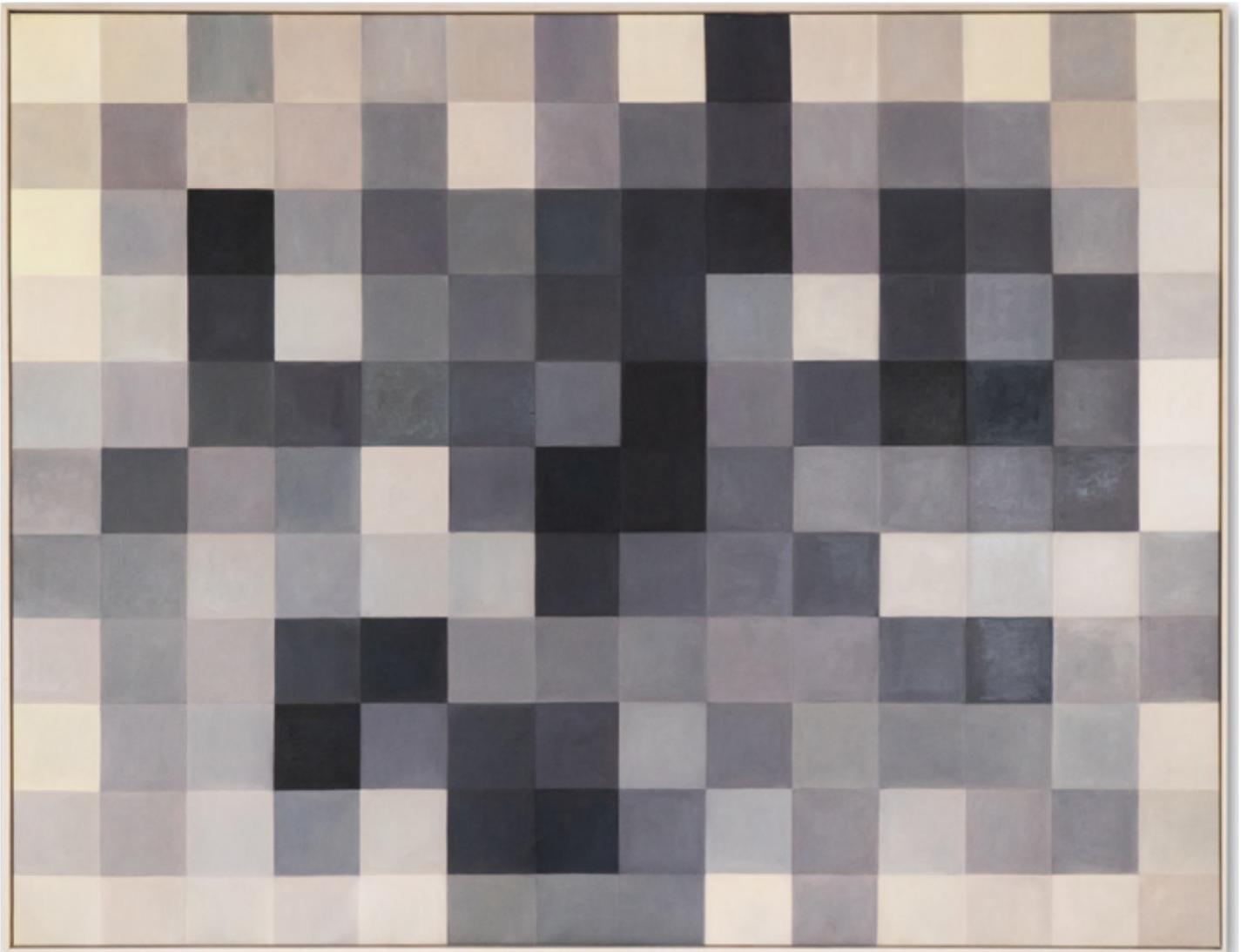






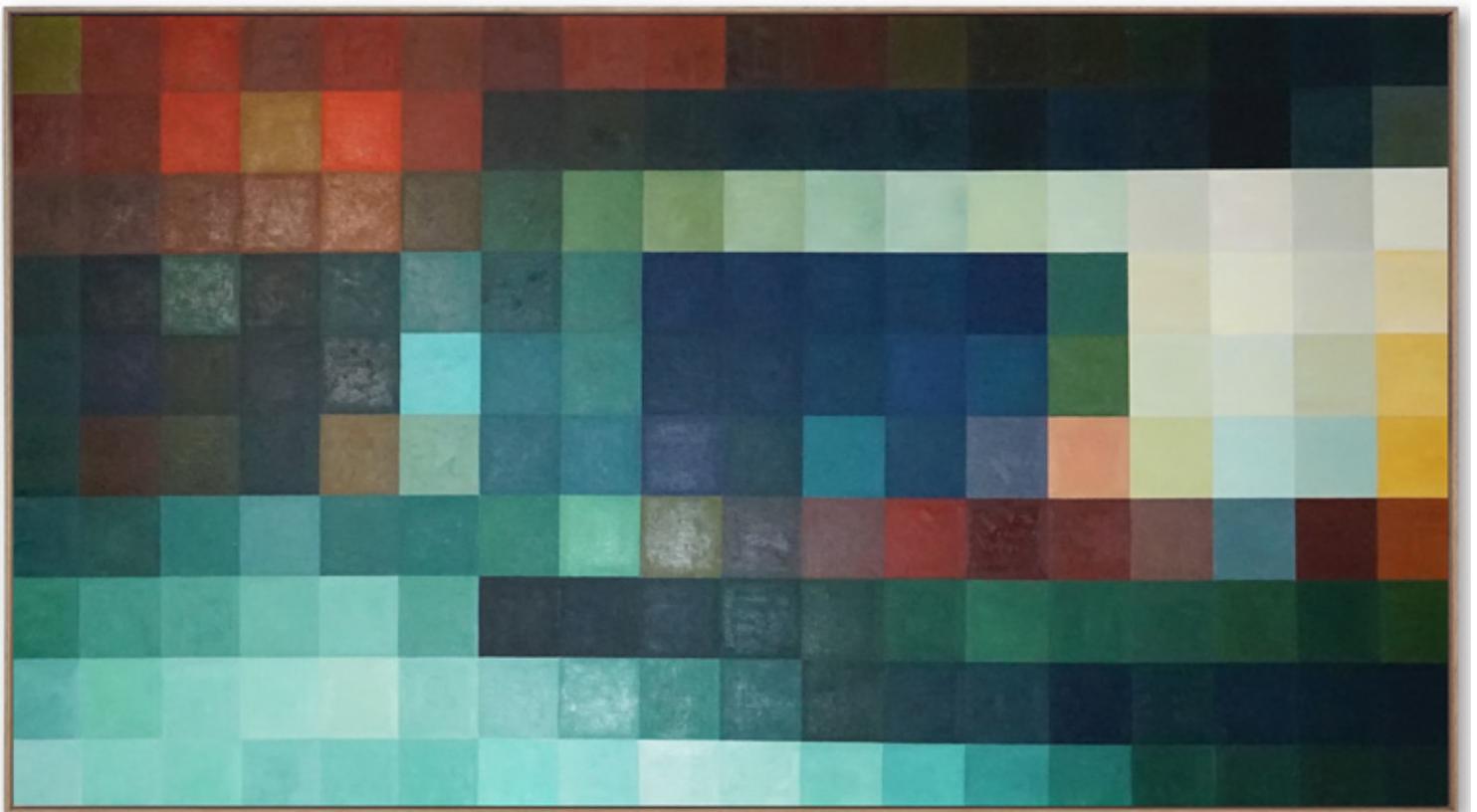
MR-01 - MARK ROTHKO - BLUE,ORANGE,RED - 2023 - OIL ON CANVAS - 125X110 CM - 5500 € BRUTTO



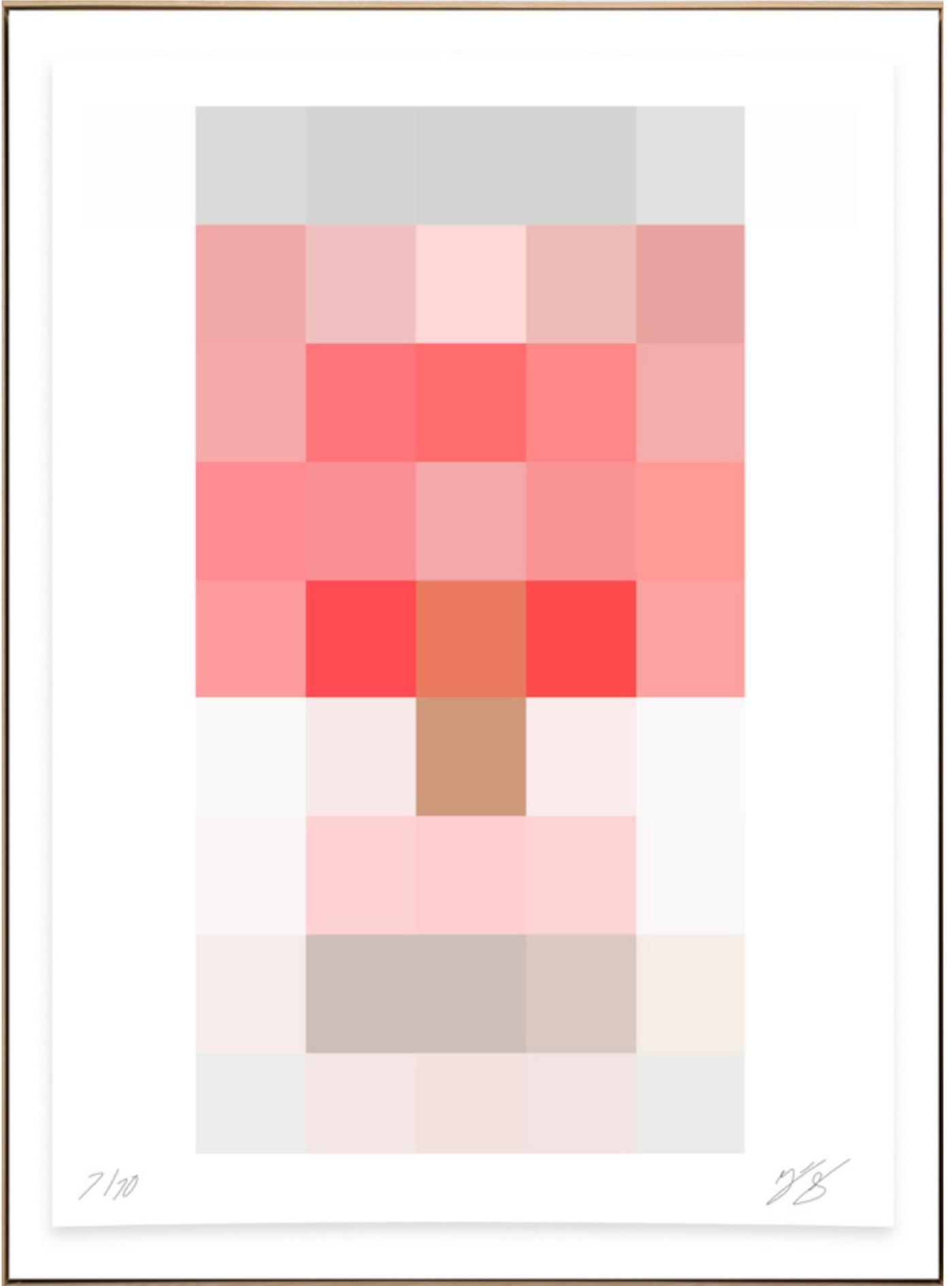


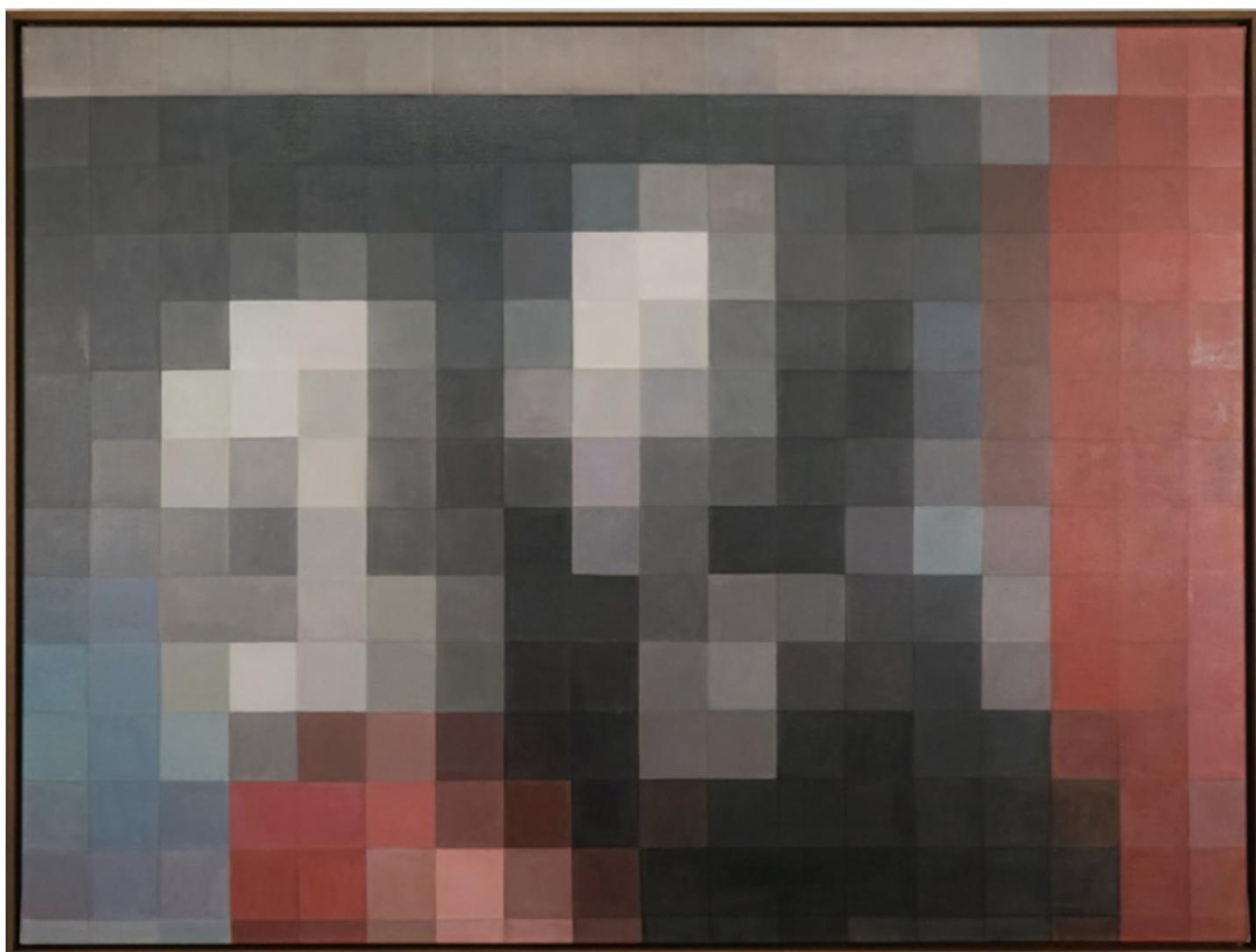


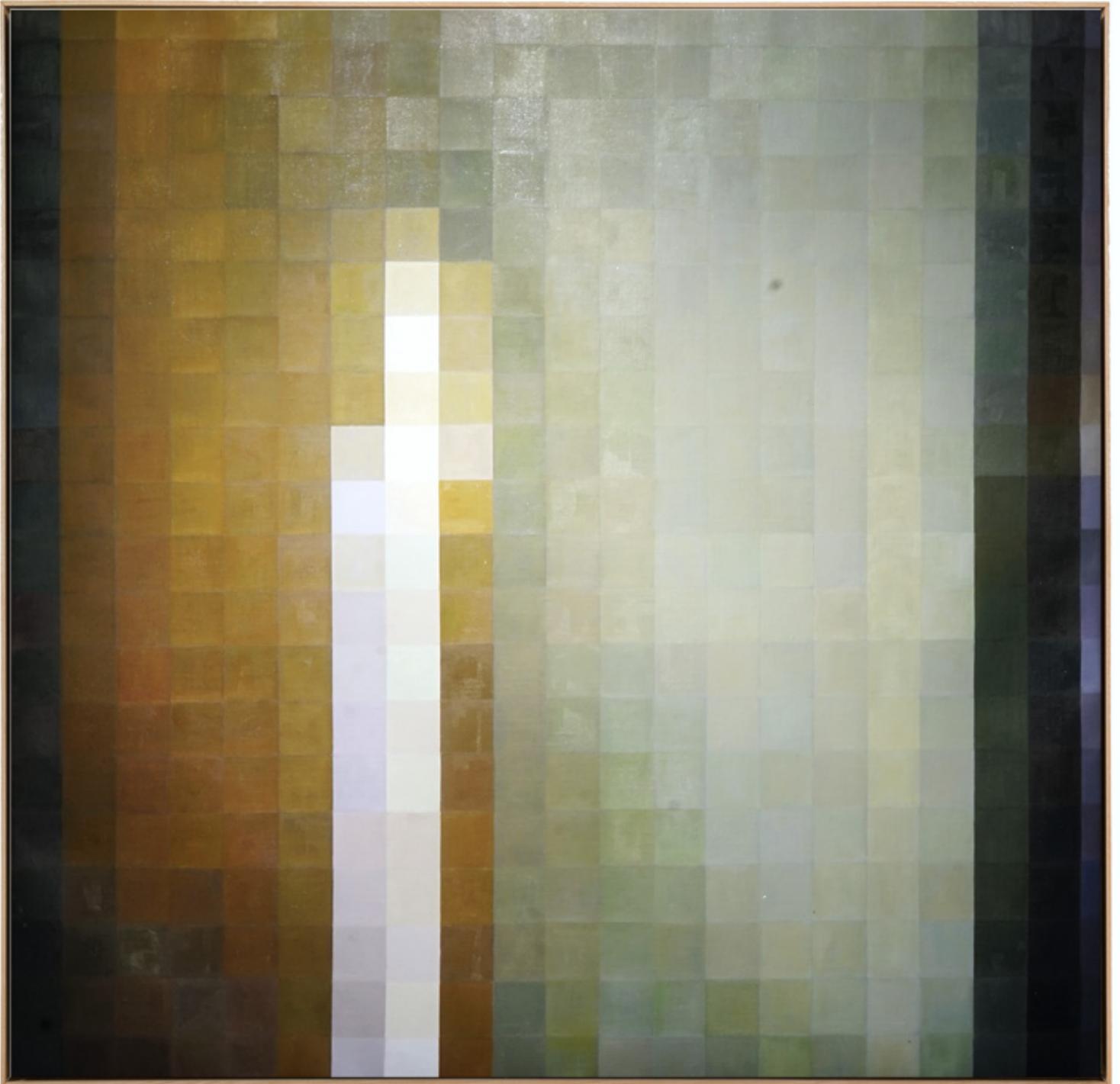
GR-02 - RICHTER KERZE - 2024 - PIGMENT PRINT ON HAHNEMUHLE TORCHON PAPER  
82X82 CM - EDITION OF 25 + 5AP - 490 € BRUTTO



EH-02 - HOPPER - 2025 - 200X110 CM - OIL ON CANVAS - 8500€ BRUTTO







## MALCOLM GOMPFF ARTIFICIAL IDEAS / A.I.

### Künstliche Ideen: Navigieren durch die Konvergenz von Analogem und Digitalem in der zeitgenössischen Kunst

Der Übergang vom Analogen zum Digitalen hat die Landschaft der zeitgenössischen Kunst neu definiert und bei Künstlern und Publikum sowohl Aufregung als auch Angst ausgelöst. Als jemand, der diesen Wandel miterlebt und dazu beigetragen hat, insbesondere durch seine Beteiligung an der Gründungsphase des ZKM (Zentrum für Kunst und Medien) in Karlsruhe – einer Pionierinstitution für digitale Kunst – verkörpert Malcolm Gompf eine einzigartige Perspektive auf diese „stille“ Revolution. Seine Arbeit befasst sich mit dem komplexen Zusammenspiel zwischen Technologie und Kunst und untersucht die tiefgreifenden gesellschaftlichen und philosophischen Auswirkungen aufkommender Innovationen.

### Die Entwicklung der künstlichen Intelligenz in der Kunst

Ursprünglich bezog sich der Begriff „Künstliche Intelligenz“ (KI) auf die Fähigkeit von Maschinen, menschliches Denken nachzuahmen. Gompfs sich entwickelnder Titel von „Künstliche Intelligenz“ zu „Künstliche Ideen“ signalisiert jedoch eine Verschiebung von bloßer technologischer Nachahmung hin zur Entwicklung neuartiger Konzepte und kreativer Ausdrucksformen. Diese Transformation steht im Einklang mit der historischen Entwicklung der digitalen Kunst, die traditionelle Vorstellungen von Urheberschaft und Originalität kontinuierlich in Frage gestellt hat.

Frühe digitale Künstler wie Nam June Paik und Vera Molnar experimentierten mit computergenerierter Kunst und legten damit den Grundstein für die heutigen KI-gesteuerten Kreationen. Paiks innovativer Einsatz von Videos und Molnars algorithmische Kompositionen zeigten, wie Technologie die künstlerischen Möglichkeiten erweitern kann. Gompfs Arbeit geht jedoch noch einen Schritt weiter, indem sie KI nicht nur als Werkzeug, sondern als konzeptionellen Rahmen integriert, um das Wesen der Kreativität selbst zu hinterfragen und neu zu definieren.

### Der Zyklus von analog zu digital zu analog

Gompfs Projekt simuliert den Zyklus von analog zu digital zurück zu analog und reflektiert die transformative Reise, die die Kunst im digitalen Zeitalter durchmacht. Dieser Prozess spiegelt den breiteren kulturellen Wandel hin zur Digitalisierung und die daraus resultierende Nostalgie für die greifbaren, taktilen Eigenschaften analoger Medien wider. Die Verwendung von „Eingabeaufforderungen“ in KI-Systemen, die die Generierung von Inhalten steuern, entspricht den Befehlen, die Künstler ihren digitalen Werkzeugen geben, und verdeutlicht das Zusammenspiel zwischen menschlicher Absicht und maschineller Ausführung.

Dieser Zyklus steht im Einklang mit der Arbeit von Künstlern wie Eduardo Kac, dessen „Genesis“ (1999) eine genetische Sequenz beinhaltete, die in ein Morsecode-Gedicht übersetzt wurde, wodurch die Grenzen zwischen biologisch und digital verschwimmen. In ähnlicher Weise schafft Gompfs Ansatz, seine eigenen gesammelten Daten – Meinungen, Gefühle, Erinnerungen – zu verwenden, eine „falsche KI“, die die Reinheit der digitalen Schöpfung in Frage stellt und die Authentizität maschinengenerierter Kunst in Frage stellt.

### Métissage Culturel: Neuzusammensetzung und Authentizität

Der französische Begriff „métissage culturel“ bezieht sich auf kulturelle Vermischung und Neuzusammensetzung, die für Gompfs Erforschung von Identität und Autorschaft von zentraler Bedeutung ist. Seine Arbeit hinterfragt die Idee von „falscher“ versus „echter“ Kunst und greift auf seinen gemischtrassigen und multikulturellen Hintergrund zurück, um Themen wie Reinheit und Hybridität anzusprechen. Dieses Konzept spiegelt die Praktiken von Künstlern wie Yinka Shonibare wider, deren Werke afrikanische Textilien mit europäischen kunsthistorischen Referenzen kombinieren, um kulturelle Authentizität und koloniale Narrative in Frage zu stellen.

Gompfs Skulpturen mit ihren rauen Betonoberflächen und sich entwickelnden Formen verkörpern die Spannung zwischen Beständigkeit und Veränderung. Dieser Ansatz kann mit den Werken von Anselm Kiefer verglichen werden, dessen Verwendung von Rohmaterialien und Referenzen an historische Traumata ein ähnliches Gefühl von vielschichtiger Bedeutung und zeitlichem Fluss hervorrufen.

## MALCOLM GOMPFF ARTIFICIAL IDEAS / A.I.

### Identität, Vorurteile und Kommunikation

Im Mittelpunkt von Gompfs Kunst steht die Suche nach Identität und eine Kritik gesellschaftlicher „Schubladen“. Seine Verwendung von Schwarz, Weiß, Grau und Rot spiegelt sein persönliches Erbe und die umfassenderen Probleme von Vorurteilen und kultureller Kommunikation wider. Dieses thematische Anliegen steht im Einklang mit der Arbeit von Künstlern wie Glenn Ligon, dessen textbasierte Gemälde Rasse und Identität durch eine minimalistische Ästhetik erforschen.

Die Einbeziehung subjektiver Vorurteile in scheinbar objektive Systeme unterstreicht das menschliche Element in technologischen Schöpfungen. Gompfs absichtliche Einfügung persönlicher Vorurteile in vereinfachte Objekte erinnert an die konzeptionellen Strategien von Sol LeWitt, dessen anweisungsbasierte Kunst die Spannung zwischen Idee und Ausführung in den Vordergrund stellt.

### Das Zeitliche und das Digitale

Gompfs Verwendung von Materialien, die im Laufe der Zeit reißen, absplintern und sich verändern, entspricht den Rendering-Prozessen in digitalen Arbeitsabläufen, in denen Zufälligkeit und Verfall eine entscheidende Rolle spielen. Dieser zeitliche Aspekt erinnert an die Werke von Künstlern wie Rachel Whiteread, deren Abdrücke negativer Räume den Lauf der Zeit und die Erinnerung festhalten.

Die Integration von Licht in Gompfs Skulpturen symbolisiert Hoffnung und Widerspruch und dient als Leuchtfener in einem ansonsten starren Design. Dieses Zusammenspiel von Licht und Form erinnert an die Werke von Dan Flavin, dessen fluoreszierende Lichtinstallationen dynamische Räume schaffen, die die Wahrnehmung des Betrachters herausfordern.

### Fazit

Malcolm Gompfs Projekt „Artificial Ideas“ ist eine tiefgründige Meditation über die digitale Transformation der Kunst und ihre Auswirkungen auf Identität, Autorschaft und kulturelle Hybridität. Indem er den Zyklus vom Analogen zum Digitalen und zurück durchläuft, reflektiert Gompf nicht nur die historische Entwicklung der digitalen Kunst, sondern schlägt auch eine Zukunft vor, in der Technologie und menschliche Kreativität untrennbar miteinander verbunden sind. Seine Arbeit lädt uns ein, die Grenzen des „Realen“ und des „Falschen“ zu überdenken, und fordert uns heraus, die Komplexität und den Reichtum unserer vernetzten Welt zu akzeptieren.



AI.03 - GUN CONTROL - 2024  
PURE CONCRETE BLOCK, DEEP DYED CONCRETE BLOCK, RESIN, ACRYLIC, VINTAGE H&K GUN, LED 110-220V  
100X40X40 CM - 10900 € BRUTTO



CHAIN REACTION - 2025  
CONCRETE, STAINLESS STEEL CHAIN, RESIN  
31X31X73CM - 4500 € BRUTTO



CHAIN REACTION - 2025  
CONCRETE, STAINLESS STEEL CHAIN, RESIN  
31X31X73CM - 4500 € BRUTTO



SUPER NATURE I - 2025  
RESIN BLOCK, LAUREL BRANCH, RESIN LAQUE  
236X120X45CM - 10900 € BRUTTO



SUPER NATURE I - 2025  
RESIN BLOCK, LAUREL BRANCH, RESIN LAQUE  
236X120X45CM - 10900 € BRUTTO

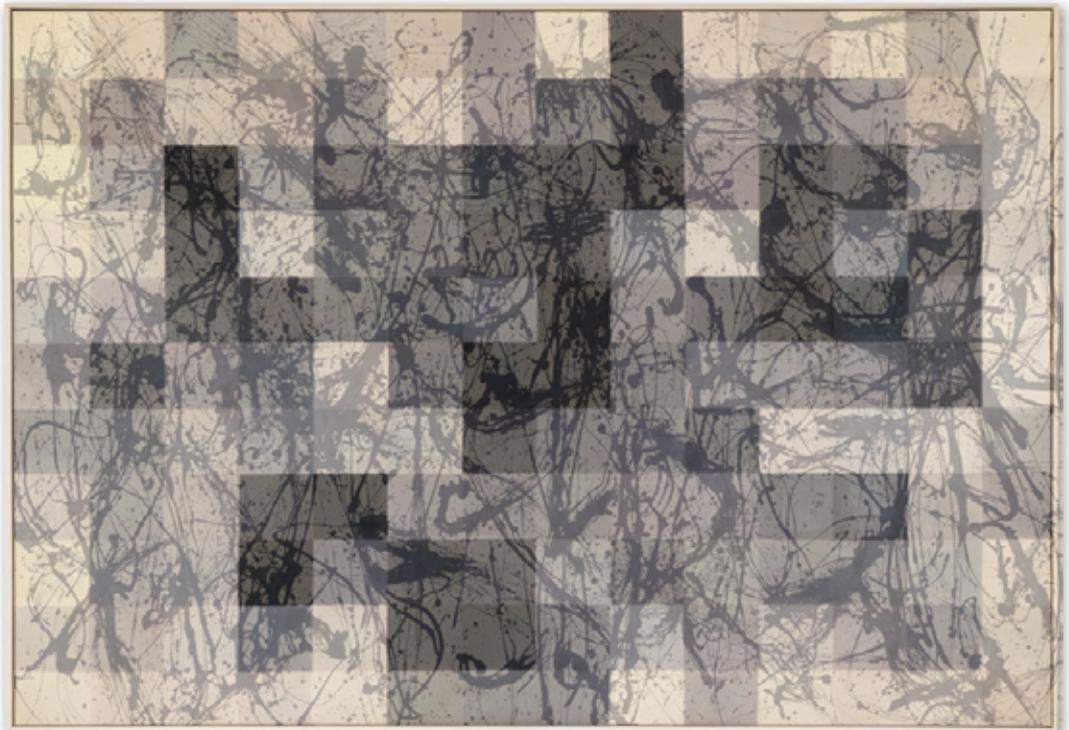


SUPER NATURE I - 2025  
RESIN BLOCK, LAUREL BRANCH, RESIN LAQUE  
236X120X45CM - 10900 € BRUTTO





JACKSON POLLOCK, NUMBER 32, 1950





LES AMANTS - RENÉ MAGRITTE - 1928



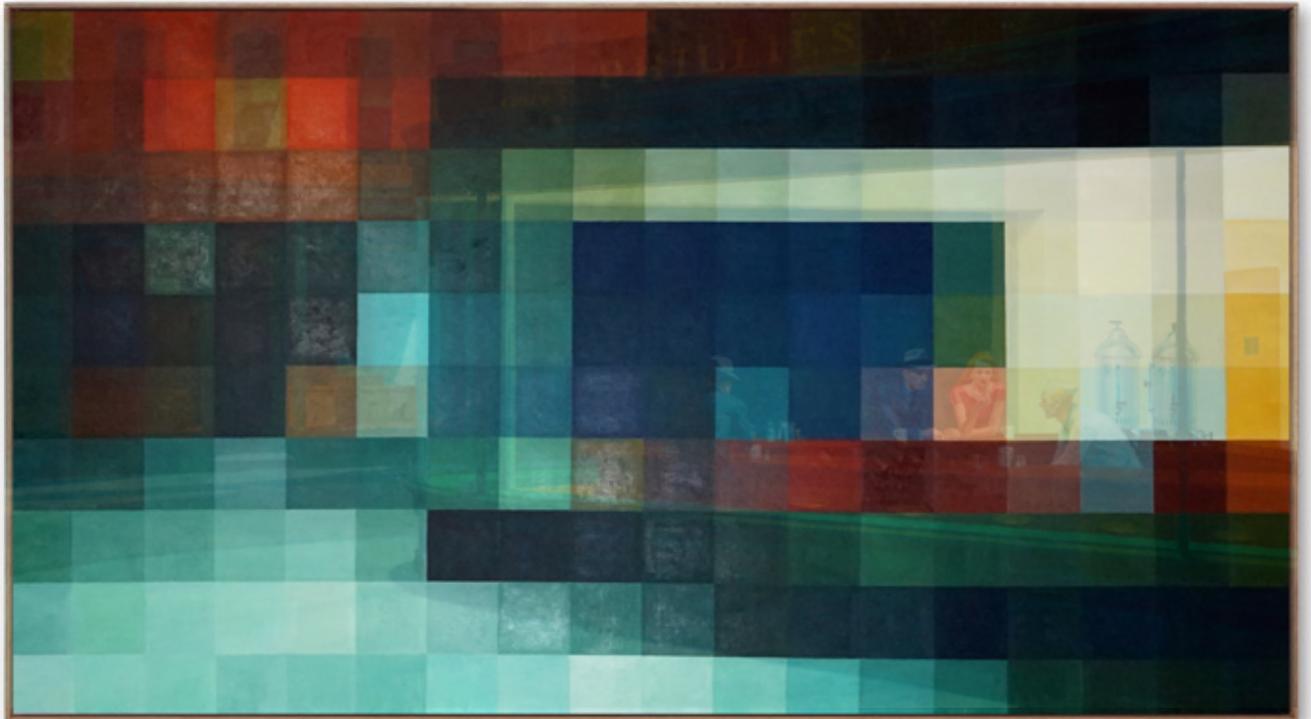


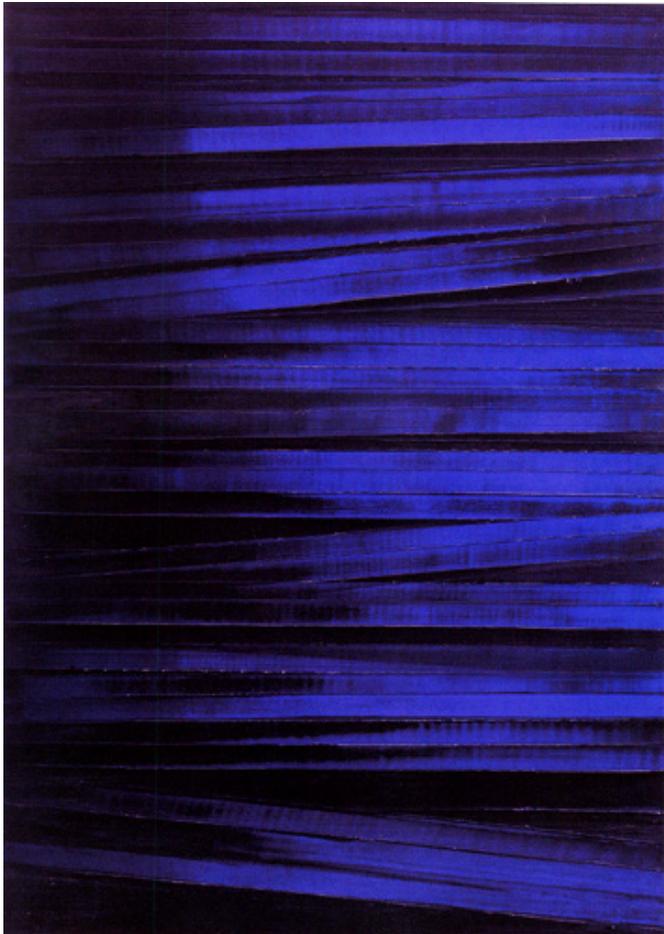
LES AMANTS - RENÉ MAGRITTE - 1928





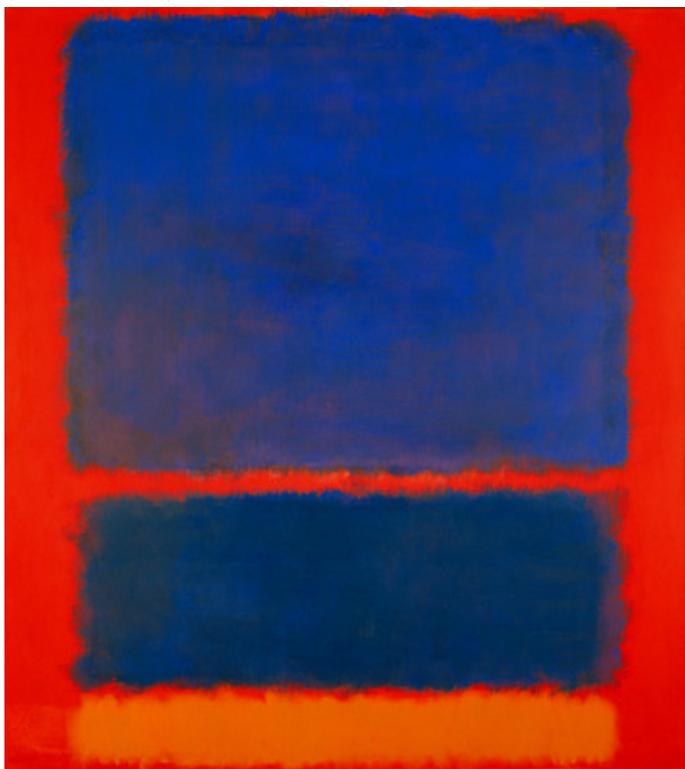
EDWARD HOPPER - NIGHTHAWKS - 1942



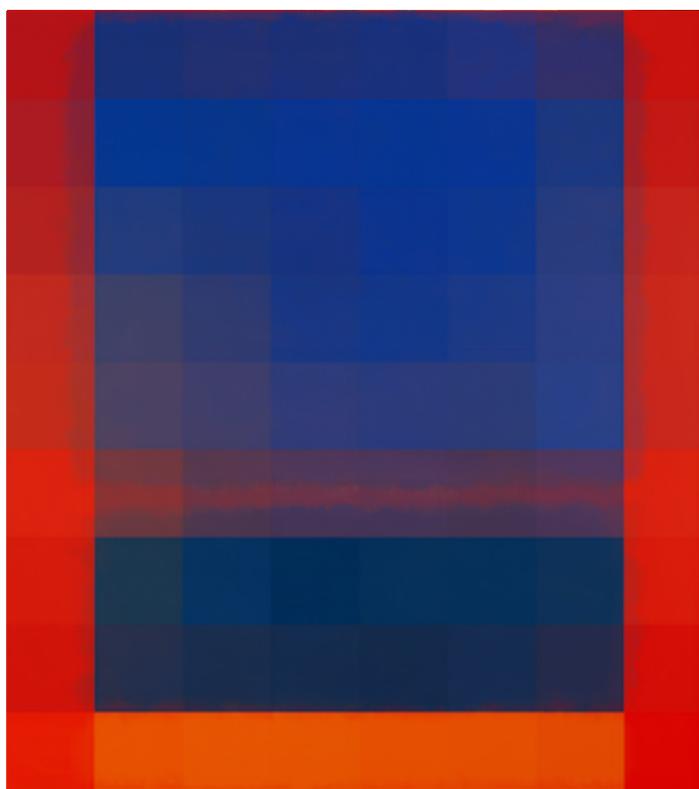


PIERRE SOULAGES - PEINTURE, 31 AOÛT- 1986





MARK ROTHKO - BLEU, ORANGE, ROUGE - 1961





ANDY WARHOL - CAMPBELL'S SOUP CANS



Realität vs. Metaverse – Kopie vs. Fake. Malcolm Gompf verwandelt herausragende Werke der Kunstgeschichte in „hochverpixelte“ digitale Statements. Schlüsselwerke von Gerhard Richter, Jackson Pollock, René Magritte und Edward Hopper sind nach der künstlerischen Transformation nicht mehr auf den ersten Blick erkennbar. Doch trotz der digitalen Abstraktion bleibt die Qualität der Farbharmonie und Komposition der Meister spürbar.

Im nächsten Schritt werden die digitalen Bilddaten an zufällig gegoogelte, wechselnde chinesische Dienstleister gesendet. Diese erhalten den ungewöhnlichen Auftrag, die digital-abstrakten Motive des Künstlers in Öl auf Leinwand zu reproduzieren – meist produzieren diese Dienstleister Schoßhunde, Katzen oder Familienporträts im Sonntagsanzug. Mit dieser Aktion reflektiert Malcolm Gompf die Probleme von Originalität und Plagiaten auf den Weltmärkten sowie die Bedeutung von handwerklicher Qualität und Digitalisierung im heutigen Malereikonzept.

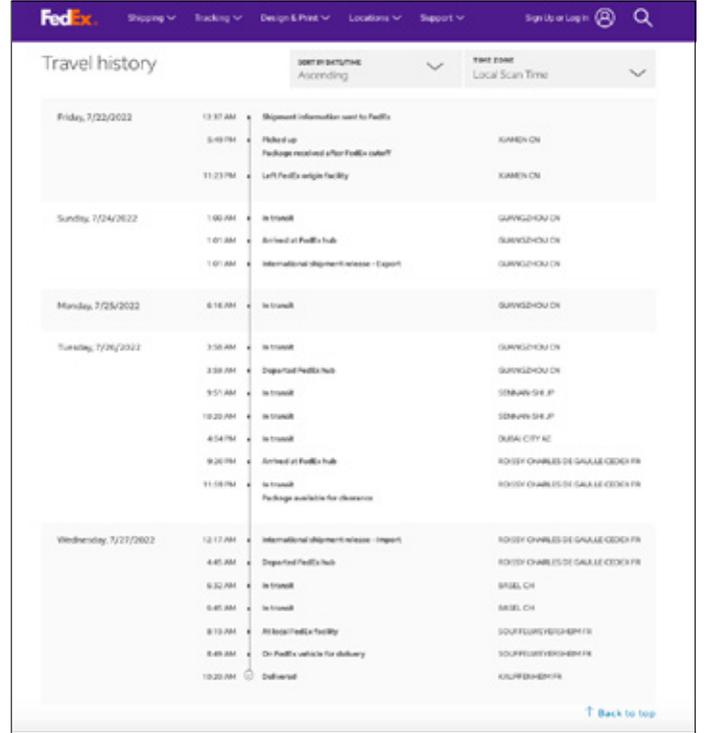
Die Welt der Wahrnehmung ist immer in Bewegung. Die Grenzen zwischen Kunst, Kopie, Märkten und Technologie sind fließender denn je. Malcolm Gompf versteht seine Kreationen als eine Art Forschungsprojekt innerhalb dieses theoretischen Rahmens. Ästhetisch zieht er offensichtliche Parallelen zur Gaming-Welt und anderen Bereichen der digitalen Bildsprache. Er liefert seine subjektive Interpretation/Probenahme dessen, was da ist. Das Ergebnis ist immer ein Produkt des Zufalls. Hier finden wir eine direkte Verbindung zum Hip-Hop und anderen Formen gesampelter elektronischer Musik. Letztlich geht es Malcolm Gompf darum, eine Geschichte zu erzählen und sie beim Betrachter hervorzurufen.

SHIPPING LABEL



ANALOG - DIGITAL - ANALOG

FAKE VS. ORIGINAL / EUROPE - CHINA - EUROPE



A GLOBAL JOURNEY OF IDEAS & OBJECTS



CHINESE PAINTER

## la maison

GIANNA VON HAEHLING  
GIANNA@LA-MAISON.CO

GALLERY / ARTIST RESIDENCY ALSACE  
RUE PRINCIPALE  
67480 KAUFFENHEIM  
FRANCE

GALLERY BADEN-BADEN / FUTURE [+] SPACE  
VILLA BÉNAZET, KAISER-WILHELM-STRASSE 3  
76530 BADEN-BADEN  
GERMANY

SHOW ROOM BERLIN  
STRASBURGER STRASSE 18  
10405 BERLIN  
GERMANY

HEAD OFFICE  
VON HAEHLING GMBH  
HIRSCHSTRASSE 3  
76530 BADEN-BADEN  
GERMANY