

## Kurzdarstellung

---

Mit dem Aufkommen und der zunehmenden Verbreitung (komplexer) rechenbasierter Technologien in kreativ-künstlerischen Bereichen werden immer wieder (bereits bekannte) Fragen nach Urheber:innenrecht und Autor:innenschaft (Arielli 2023; Epstein et al. 2020), nach Kreativität (Boden 1998, 2018; Miller 2019, 2020) oder nach dem Wert und der Bedeutung des einzelnen Werkes (Bajohr 2024) aufgeworfen. Dabei wird vor allem die Position des Menschen – Kreativ- und Kunstschaffender im Besonderen – in einer durch digitale Technologien geprägten Welt und Kultur (Stalder 2016) zur Disposition gestellt und nicht selten wird – insbesondere aus subjekttheoretischer Perspektive – nahezu reflexartig die Verdrängung des Menschen aus kreativ-künstlerischen Bereichen postuliert. Vor diesem Hintergrund geht es in der vorliegenden Arbeit um die Frage, inwiefern sich anhand von Artikulationsprozessen *mit* und *durch* (komplexe) rechenbasierte Technologien (neue) Rahmenbedingungen und Anforderungen für Subjektivierung identifizieren lassen.

Für die Beantwortung dieser Frage findet ein Rückgriff auf einen sprachanthropologischen Artikulationsbegriff statt (Jung 2005), der den Menschen und dessen implizit-qualitative Erfahrung in den Mittelpunkt stellt. Als Artikulation gilt dann z. B. ein Text, ein Gemälde, ein Foto usw. und ist insofern untrennbar von Medialität zu betrachten. Medialität ist das, was bei der Betrachtung von *faktischen* Artikulationen in den Hintergrund tritt, das in das In-Erscheinung-Treten allerdings allererst ermöglicht (Krämer 1998). Unter den Bedingungen von Digitalität verändern sich jedoch die Vorzeichen für Medialität ganz grundlegend, sodass Jörissen (2014) auch von einer *digitalen* Medialität spricht, die durch Algorithmizität (im Sinne der algorithmischen Beschaffenheit) und Performativität (im Sinne der Aus- und Ausführbarkeit) gekennzeichnet ist. Der Einsatz von KI führt diese Merkmale jedoch an ihre Grenzen, indem Prozesse nicht mehr bloß algorithmisch determiniert, sondern hochgradig emergent und kontingent sind, da sie aus dem komplexen Zusammenspiel von Algorithmen- und Dateninfrastrukturen resultieren (Bajohr und Krajewski 2024; Kirschenbaum 2021, 2024).

Neben der Frage nach den medialen Bedingungen stellt sich ebenso die Frage, wo Artikulation unter digitalen Vorzeichen überhaupt verortet werden kann. Mit

Reckwitz (2008) wird argumentiert, dass sich Artikulationsprozesse innerhalb medialer Praktiken vollziehen, aus denen bzw. in denen sich jeweils spezifische Formen von Subjektivität herausbilden. Derartige Praktiken sind in Anlehnung an Schatzki (1996) durch *doings* und *sayings* gekennzeichnet. Nach Subjektivierungsweisen zu fragen bedeutet sodann Handlungen und sprachliche Äußerungen gleichermaßen in den Blick zu nehmen – unter besonderer Berücksichtigung der technologischen Anforderungen (Reckwitz 2008, 2021). Dafür verfolgt die vorliegende Arbeit ein ethnografisches Forschungsdesign (Christin 2020), um die kreativ-künstlerischen Praktiken im Zusammenhang mit KI unmittelbar in den Blick nehmen zu können. Insgesamt wurden zwölf Kreativ- und Kunstschaffende aus unterschiedlichen Bereichen – u.a. Informatik, Bildende Kunst, Fotografie, Medienkunst und Design – im Rahmen von teilnehmenden Beobachtungen und Interviews begleitet, sodass ein vielschichtiges Bild der oft interdisziplinären kreativ-künstlerischen Auseinandersetzung mit KI-Technologien entsteht. Auf dieser Grundlage konnten sechs Modi unterschiedlicher Komplexität herausgearbeitet werden, die in diesen Praktiken zum Ausdruck kommen und unterschiedliche Subjektivierungsweisen nahelegen.

Der Aufbau der Arbeit folgt einer dreiteiligen Struktur: Im *ersten* Teil wird der theoretische Rahmen gespannt, in dem zum einen die historischen Entwicklungslinien von *KI-Kunst* als Gegenstand der vorliegenden Arbeit nachgezeichnet werden, um die bereits für ihre Ursprünge charakteristische Interdisziplinarität hervorzuheben. Zum anderen erfolgt in diesem Teil eine theoretische Fundierung zentraler begrifflicher Konzepte wie Artikulation und Medialität sowie eine subjekttheoretische Einordnung. Im *zweiten* Teil der Arbeit werden methodologische Überlegungen angestellt, die den methodischen Zugang zu kreativ-künstlerischen Praktiken im Kontext (komplexer) rechenbasierter Technologien theoretisch begründen. Darauf aufbauend erfolgt im *dritten* Teil der Arbeit eine Analyse des empirisch gewonnenen Materials, die wiederum die Grundlage für eine Diskussion aus medialitäts- und subjekttheoretischer Perspektive bildet.