

1 Einleitung

»It takes an act of artistic vision and bravery to decide to work with techniques, tools, and concepts from a still raw area of technology not yet accepted as a valid area for the arts. It is a challenge to work with a medium before anyone defines it as a medium.« (Wilson 2002, S. 10)

Mit einem Medium zu arbeiten, bevor es zu einem Medium erklärt wird, braucht nicht nur Mut und visionäre Weitsicht, wie Wilson herausstellt, sondern auch eine Affinität zu medientechnologischen Entwicklungen und ein Gespür für den Umgang mit Unbestimmtheit. Die kreativ-künstlerische Arbeit mit Künstlicher Intelligenz (KI) wirft die Frage auf, ob sich hierin *ein singuläres* Medium identifizieren lässt oder ob es sich vielmehr um ein hybrides Zusammenspiel verschiedener medialer Formen handelt. Sind es die Datensätze, die Kreativ- und Kunstschaffende verwenden, oder sind es doch die algorithmischen Modelle, die diese Daten verarbeiten? Können diese Ebenen überhaupt losgelöst voneinander betrachtet werden? Wie schlägt sich das komplexe Zusammenspiel von Algorithmen- und Dateninfrastrukturen auf die daraus hervorgehenden künstlerischen Arbeiten nieder? Die Frage nach *dem* Medium bzw. den medialen Qualitäten gewinnt insbesondere im Kontext kreativ-künstlerischer Bereiche an Bedeutung. Spätestens seit dem Aufkommen, der Verbreitung und der zunehmenden Popularität bildgenerativer KI durch Tools *Google DeepDream*, *Dall-E*, *Stable Diffusion*, *midjourney* etc. in den 2010er und 2020er Jahren wird der Einsatz von KI in kreativ-künstlerischen Bereichen kontrovers diskutiert. Zumeist geht es dabei um den künstlerisch-ästhetischen Wert dieser Bilder oder um die Rolle Kreativ- und Kunstschaffender, die oftmals zur Disposition gestellt wird, und nur selten um die Frage nach *dem* Medium. Diese Fragestellungen sind jedoch keineswegs neu, sie reichen bis in die 1960er Jahre zurück, als die sogenannte Computerkunst ihren Anfang nahm (Klütsch 2007). Die Pioniere der Computerkunst haben sowohl naturwissenschaftliche als auch künstlerische Hintergründe. Aus dem naturwissenschaftlichen Bereich lassen sich an dieser Stelle bspw. Frieder Nake (Mathematiker an der Universität Stuttgart), Georg Nees (Grafiker und Informatiker bei Siemens in Erlangen) und Herbert Franke (Physiker und Science-Fiction-Autor) anführen; für den Bereich der Kunst Manfred Mohr (Digital-

künstler), Vera Molnar (eine ungarische Medienkünstlerin) und Harold Cohen (ein britischer Maler, der später auch als Programmierer tätig war). Aus der disziplinären Herkunft der Kreativ- und Kunstschaffenden ergibt sich eine besondere *Interdisziplinarität*, die bereits für frühe Formen der Computerkunst charakteristisch ist. Die vielfältigen Entwicklungen dieser Kunstform führten in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts nicht nur zu der Etablierung einer neuen Kunstsparte (vgl. Weibel 2021b, S. 83), sondern förderten auch eine begriffliche Unschärfe zu Tage: Während Noll von *Computerkunst* spricht, ist bei Weibel von *digitaler Kunst*, bei Bense von *künstlicher Kunst* und bei Nake schließlich von *algorithmischer Kunst* die Rede. Nees betrachtet diese Kunstformen vielmehr als Modelle von Kunst denn als tatsächliche Kunstwerke, weshalb er die Bezeichnung *Kunst-Algorithmen* vorzieht (vgl. Herrmann 2006, S. 5). Das Zusammenspiel von Kunst und Computer war von Beginn an, wie Bajohr (2022b) herausarbeitet, einer scharfen Kritik der medialen Berichterstattung ausgesetzt, die an Narrative, Sorgen und Hoffnungen erinnert, die auch heute im Zusammenhang mit KI-Kunst kursieren. Nahezu täglich tauchen neue Schlagzeilen auf, die die Stellung des Menschen, insbesondere des kreativ-künstlerisch Schaffenden in Frage stellen oder gar die Verdrängung des Menschen aus kreativen Bereichen proklamieren. Auf der anderen Seite werden Narrative aufrechterhalten, nach denen durch den Einsatz bildgenerativer KI nun jede:r zum/zur Künstler:in werden kann. Dass das Verhältnis von Mensch und KI in diesen Kontexten doch *etwas* komplexer und vielschichtiger ist – und vor allem, dass niemand ersetzt oder verdrängt wird –, soll in dieser Arbeit dargestellt werden.

Die vorliegende Arbeit ist zwischen 2020 und 2025 entstanden. Das bedeutet, dass der Zusammenhang von KI, Kunst und Kreativität *zu Beginn* dieses Forschungsprojekts längst nicht so sichtbar war, wie er es durch das Aufkommen, die Verbreitung und die Popularität (bild-)generativer KI geworden ist. In der Zwischenzeit hat sich in der Forschung rund um KI in *allen* Bereichen, aber auch in kreativ-künstlerischen Kontexten, einiges getan (BMKÖS 2024; Catani und A.-M. Hartmann 2024; Machado, Romero und Greenfield 2021; Stocker et al. 2021; Voigts et al. 2024; Zeilinger 2021). Wissenschaftliche Auseinandersetzungen zum Zusammenhang von Kunst und KI rücken oftmals Fragen nach Autor:innenschaft, nach Kreativität oder Intentionalität, nach der Ästhetik, der Originalität oder auch nach der Art und Weise der Rezeption dieser Bilder ins Zentrum. Auch das sogenannte *Prompting* hat in den vergangenen Jahren verstärkt wissenschaftliches Interesse erzeugt (Alexeev 2023). Im Rahmen dieser Forschungsarbeit wird dieser Aspekt jedoch nicht – oder nur am Rande – berücksichtigt, aber nicht etwa, weil eine wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dieser Nutzungsstrategie nicht lohnenswert erscheint, sondern weil *Prompting* zum Zeitpunkt des ethnografischen Feldzugangs (zwischen April und Dezember 2022) für die kreativ-künstlerische Auseinandersetzung mit KI noch keine (große) Rolle spielt. Auch die künstlerischen Werke, die Kreativ- und Kunstschaffende in der Auseinandersetzung mit

KI hervorbringen, spielen hier nur eine untergeordnete Rolle. Im Zentrum dieser Arbeit stehen die Kreativ- und Kunschtschaffenden in ihrer Auseinandersetzung mit KI selbst, die Art und Weise ihrer Nutzung und schließlich, in subjekttheoretischer Perspektive, die Frage danach, wie sich Kreativ- und Kunschtschaffende zu den komplexen Technologien ins Verhältnis setzen. Welche Rolle spielen die algorithmischen Modelle? Welche Rolle spielen Daten? Wie arbeiten Kreativ- und Kunschtschaffende mit Daten? Mit welchen Daten arbeiten sie? Welche Werkzeuge benutzen sie? Um auf die Ausgangsfrage zurückzukommen, geht es auch hier um die Frage nach *dem* Medialen, das im Zusammenhang mit (komplexen) rechenbasierten Technologien ebenfalls zur Disposition steht.

Wie die frühen Formen der Computerkunst ist auch das Feld der kreativ-künstlerischen Auseinandersetzung mit KI von einer bemerkenswerten Vielfalt geprägt. Charakteristisch für diese Kunstform ist, dass sie von kreativen und künstlerischen Akteur:innen mit diversen (inter-)disziplinären Hintergründen gestaltet wird. Jede Begegnung mit den Akteur:innen, jede Feldbeobachtung und jeder Aufenthalt in diesem Umfeld ist einzigartig – voller außergewöhnlicher, manchmal auch in doppelter Hinsicht *merk*-würdiger Erfahrungen, Begegnungen und Einsichten. Der Feldaufenthalt bei der Medienkünstlerin Ornella Fieres in Berlin im November 2022 hat jedoch einen besonderen Eindruck hinterlassen. Ihre Arbeitsweise veranschaulicht auf sehr einprägsame Weise das Verhältnis von Materialität und Medialität unter den Bedingungen der Digitalität, macht das Spannungsfeld zwischen Technologie und Kunst sichtbar, buchstäblich greifbar, und zeigt, wie stark diese Kunstform von ihrer Interaktion mit den technischen Möglichkeiten geprägt ist. Im Zentrum ihrer Auseinandersetzungen steht der Umgang mit (digitaler) Fotografie. Ihr Interesse an der Fotografie und der Auseinandersetzung mit Technologie reicht zurück bis in ihre eigene Kindheit. Im Gespräch erinnert sie sich, dass sie schon immer gerne an kleinen technischen Geräten *herumgebastelt* hat. Zum Zeitpunkt der teilnehmenden Beobachtung arbeitet die Künstlerin nicht in ihrem Atelier, sondern Zuhause. Ihr Arbeitsplatz – ein kleiner Schreibtisch im Erker ihres Wohnzimmers mit Blick ins Grüne – ist aufgeräumt, beinahe asketisch. Lediglich ein Monitor, eine Maus und eine Tastatur befinden sich darauf. Auf einem kleinen Tisch neben ihrem Schreibtisch steht ein Scanner, daneben liegt ein dickes Fotoalbum mit schwarz-weiß Fotografien aus dem 20. Jahrhundert, das mit Patina überzogen ist; darauf ein Paar weiße Handschuhe. Im Gespräch erklärt sie, dass sie die Handschuhe immer dann trägt, wenn sie die alten Fotos einscannt. Der erste Gedanke dazu ist, dass die Fotos vermutlich empfindlich sind, doch der eigentliche Grund für das Tragen der Handschuhe ist ein anderer: Sie ekelt sich davor, die Bilder anzufassen, aber nicht etwa, weil sie alt sind, sondern weil sie nicht ihr gehören. Sie kauft auf Flohmärkten alte Fotoalben, Postkarten, Briefe etc. und nutzt dieses Material als Datengrundlage für ihre Arbeit mit KI.

An der Arbeitsweise von Ornella Fieres lassen sich einige Aspekte hervorheben, die für KI-Kunst kennzeichnend sind. Ein zentrales Merkmal dieser Kunstform ist die Arbeit mit Daten, die sowohl als Material als auch als Grundlage für den kreativen Prozess dienen. Dabei wirft ihre Auseinandersetzung in mehrfacher Hinsicht grundlegende Fragen auf: Woher stammen die Daten? Die Herkunft und Auswahl der Daten sind für viele Projekte essenziell. Während einige Kreativ- und Kunstschaffende auf bereits digital existierende Datensätze zurückgreifen, entscheiden sich andere – wie Ornella Fieres – dafür, ihre eigenen Datengrundlagen zu schaffen. Der Prozess des Einscannens alter Fotografien, die ihr selbst nicht gehören, ist ein bewusster Akt, der nicht nur technische, sondern auch ethische und ästhetische Fragen aufwirft und die vermeintliche Immaterialität des Digitalen adressiert. Wie werden die Daten verarbeitet? Der Umgang mit den technischen Möglichkeiten der Datenverarbeitung ist ein weiterer zentraler Aspekt. Kreativ- und Kunstschaffende experimentieren mit verschiedenen Technologien, um Daten zu transformieren und in neue Kontexte zu überführen. Indem Ornella Fieres stets mit Sammlungen von Fotografien, Bild- und Textstücken arbeitet, die sie mithilfe eines Scanners in einen neuen, digitalen Kontext stellt, wird – insbesondere durch das Tragen der Handschuhe – das Spannungsverhältnis von Materialität und Digitalität sichtbar. Erst dieser Schritt ermöglicht die weitere Verarbeitung der Daten durch algorithmische Modelle. Daraus entstehen künstlerische Arbeiten und Installationen, die ganz unterschiedliche Formen annehmen können. Manchmal präsentiert sie Bilder, manchmal Videos und manchmal auch nur die Rückseiten der Fotografien, die sie mit generierten Bildunterschriften versieht. Dieser Prozess der Reflexion und Transformation zeigt, wie die Kunst mit der (Im-)Materialität und gleichzeitigen (Un-)Greifbarkeit des Digitalen arbeitet und diese zur Disposition stellt. Durch diesen Perspektivwechsel entsteht eine ganz eigene Ästhetik, die typisch für KI-Kunst ist: Sie dekonstruiert, verfremdet und erschafft gleichzeitig neue Bedeutungsebenen. Alle Versuche, für diese Form der Kunst ein ästhetisches Maß oder eine definierende Kategorie zu bestimmen, werden von ihrer Vielfalt und ihrer experimentellen Offenheit herausgefordert. Vielmehr ist es gerade das Spannungsfeld zwischen Technologie, Materialität und Kreativität, das die Besonderheit dieser Kunstform ausmacht. Und erst durch die kreative Auseinandersetzung, durch die kreativ-künstlerische Praxis wird das Medium schließlich zum Medium.

1.1 Problemstellung

Aus der skizzierten Komplexität ergibt sich schließlich die Problemstellung der vorliegenden Arbeit: KI-Kunst ist nicht gleich KI-Kunst. Ähnlich wie bei der Computerkunst der 1960er Jahre lässt sich eine begriffliche Unschärfe feststellen, wenn man sich dem Begriff der KI-Kunst anzunähern versucht. Jede Form von Kunst, unab-

hängig von ihrer Sparte – ob Skulptur, Gemälde oder Performance – wird unter diesem Begriff subsumiert, sobald sie unter Zuhilfenahme von KI-Technologien entstanden ist. Alexeev (2023, S. 8), der auch unter dem Pseudonym *Merzmensch* publiziert, erklärt, der Begriff werde häufig auf »die Gesamtheit der Kunstwerke [angewendet], die unter Beteiligung verschiedener KI-Verfahren entstanden sind«. Genau diese Pauschalisierung wird jedoch von vielen Künstler:innen kritisiert und teilweise abgelehnt (vgl. ebd.). Daraus ergibt sich die erste zentrale Herausforderung: Wie lassen sich die unterschiedlichen künstlerischen Praktiken, die unter dem Begriff KI-Kunst subsumiert werden, differenziert erfassen? Welche Gemeinsamkeiten lassen sich ausmachen? Wie können Strukturmerkmale identifiziert werden? Und wie lässt sich das komplexe Zusammenspiel von Algorithmen- und Dateninfrastrukturen beschreiben?

Wenngleich sich zahlreiche unterschiedliche Formen der kreativ-künstlerischen Auseinandersetzung mit KI ausmachen lassen, ist ein gemeinsamer Nenner der Umgang mit Unbestimmtheit, der auch aus der Perspektive der Strukturalen Medienbildung (Jörissen und Marotzki 2009) einen zentralen Stellenwert besitzt. Dieses Konzept bildet den theoretischen Ausgangspunkt dieser Arbeit. Im Fokus stehen die strukturelle Beschaffenheit von Medien – im Sinne der Medialität (Jörissen 2014) – und die Frage nach den bildenden und/oder subjektivierenden Potenzialen, die in der Auseinandersetzung mit *medialen* Artikulationen (Schlette und Jung 2005) liegen. Im Zeichen des Digitalen wandeln sich die Bedingungen von Medialität grundlegend, wie Jörissen (2014) mit seinem Konzept der *digitalen Medialität* verdeutlicht. Diese veränderten medialen Voraussetzungen bringen zwangsläufig auch neue Bedingungen für Artikulation mit sich, da diese untrennbar mit Medialität verbunden ist (Jung 2005). Vor diesem Hintergrund stellt sich jedoch die Frage, wie sich die Beschaffenheit von komplexeren Formen der Artikulation beschreiben lässt. Eine erste Annäherung an diese Frage erfolgt 2020 im Zuge einer Konturierung *algorithmischer* Artikulation (Ahlborn 2020; Verständig und Ahlborn 2020). Sie lässt sich durch eine wahrnehmbare Oberfläche und eine berechenbare Unterfläche beschreiben (vgl. Nake 2021c, S. 345), die wiederum durch »Dynamisierung, Performativität und Intransparenz« (Verständig und Ahlborn 2020, S. 88f.) gekennzeichnet ist. Im Gegensatz zu *einfachen* Algorithmen greifen (komplexe) rechenbasierte Technologien wie KI auf weitaus komplexere, anpassungsfähige algorithmische Modelle zurück. Diese lernen auf der Grundlage von Daten und passen sich entsprechend an. Zwar bleibt die Unterteilung in sichtbare Oberfläche und unsichtbare Unterfläche bestehen, doch ist die Unterfläche wesentlich komplexer, intransparenter und insofern mit einem Zuwachs an Unbestimmtheit verbunden, sodass das Konzept der *algorithmischen* Artikulation nicht in Gänze auf diese vergleichsweise neue Form der Artikulation anwendbar ist. Dies ist zum einen bedingt durch die immense Vielfalt der unter dem Begriff subsumierten Artefakte und zum anderen durch die hochkomplexen Wechselwirkungen der

zugrundeliegenden Algorithmen- und Dateninfrastrukturen, aus denen eine Art Eigendynamik resultiert, die mit einer Unvorhersehbarkeit der Systeme verbunden ist, die wiederum die Bestimmung eindeutiger Strukturmerkmale erschwert. Diese Eigendynamik und Unvorhersehbarkeit führt schließlich auf der einen Seite zu anthropomorphisierenden, also vermenschlichenden, auf der anderen Seite zu mystifizierenden Beschreibungen und nicht zuletzt auch zu Zuschreibungen von Eigenschaften wie Intentionalität, Kreativität und Autor:innenschaft. Diese zunehmende Komplexität, die mit zunehmender Unbestimmtheit verbunden ist, stellt folglich eine zentrale Herausforderung dar und macht KI-Kunst aus dieser Perspektive gleichzeitig auch zu einem besonders spannenden Untersuchungsgegenstand.

1.2 Fragestellung

Hier wird weder davon ausgegangen, dass solche Systeme – bei aller Komplexität und Eigendynamik – über Intentionalität oder Kreativität verfügen, noch dass ihnen ein Autor:innenstatus zugeschrieben werden kann, da Unvorhersehbarkeit kaum als Kriterium für Urheber:innenschaft gelten kann (vgl. Arielli 2024, S. 17). Stattdessen rückt der Mensch, aufbauend auf dem sprachanthropologischen und anerkennungstheoretischen Konzept der Artikulation (Jung 2005), ins Zentrum der Betrachtung. Vor diesem Hintergrund geht es im Rahmen der vorliegenden Arbeit um die Bearbeitung und Beantwortung folgender Fragestellung: **Inwiefern lassen sich anhand von Artikulationsprozessen mit und durch (komplexe) rechenbasierte Technologien (neue) Rahmenbedingungen und Anforderungen für Subjektivierung identifizieren?** Bei der Bearbeitung dieser zentralen Fragestellung ergeben sich eine Reihe von Unterfragen. Zunächst ist zu klären, in welchem Zusammenhang Artikulation, Medialität und Subjektivierung stehen. Diesbezüglich weist das Konzept der Strukturalen Medienbildung (Jörissen und Marotzki 2009) eine – für diese Arbeit sehr zentrale – Leerstelle in Bezug auf eine theoretische Setzung des Subjekts auf. Dafür wird ergänzend auf Reckwitz (2008, 2014, 2021) soziologische und praxistheoretische Perspektiven Bezug genommen, um das kreative und künstlerische Subjekt theoretisch zu konturieren. Reckwitz zeigt, wie das Subjekt durch kreativ-künstlerische Praktiken geformt wird bzw. sich darin selbst formt, und verweist dabei sowohl auf ästhetische als auch auf ökonomische Rahmenbedingungen, die für Subjektivierung konstitutiv sind. Daran anschließend ist die Frage zu klären, in welchem Verhältnis das Konzept der Artikulation (Jung 2005) zu kreativ-künstlerischen Praktiken (Reckwitz 2014) steht. Inwiefern können Artikulationen als eine spezifische Form kreativ-künstlerischer Praktiken verstanden werden? Unter dem Einfluss neuer Technologien im Allgemeinen und KI im Besonderen muss neben der ästhetischen und ökonomischen auch – oder vor

allem – die technologische Dimension in den Blick genommen werden, um den sich verändernden Bedingungen und Anforderungen gerecht zu werden. Was bedeutet der Einsatz von KI für Vorstellungen von Medialität? Besitzen algorithmische Modelle eine eigene Medialität, die mit spezifischen Anforderungen einhergeht? Aus der skizzierten Fragestellung und den daraus abgeleiteten Teilfragen lassen sich konkrete Zielstellungen für die vorliegende Arbeit benennen, die eine schrittweise Annäherung an das Untersuchungsfeld ermöglichen und schließlich auch zur Beantwortung der Fragestellung führen.

1.3 Zielstellung

Ausgehend von der begrifflichen Unschärfe, die den Begriff der KI-Kunst kennzeichnet, ist es zunächst erforderlich, den Gegenstand dieser Arbeit möglichst differenziert zu betrachten. Es lassen sich unterschiedliche Positionen und Begriffsbestimmungen ausmachen, die sich im Zuge des rasanten technologischen Fortschritts der vergangenen Jahre herausgebildet haben. Diese Begriffsbestimmungen sind keineswegs neutral – vielmehr sind ihnen, wenn auch oft nur implizit, unterschiedliche Subjektverständnisse eingeschrieben. Zu einer differenzierten Betrachtung des KI-Kunst-Begriffs gehört nicht nur eine präzise Auseinandersetzung mit dem Begriff selbst, sondern auch eine historische Einordnung des Phänomens, um dessen Entwicklungslinien und Ursprünge nachvollziehen zu können. Ein besonderer Fokus liegt dabei auf der Interdisziplinarität dieser Kunstform, die sich an der Schnittstelle von Kunst, Technologie und (Natur-)Wissenschaft bewegt. Eine genauere Betrachtung dieser Implikationen ermöglicht es, zentrale theoretische und methodologische Herausforderungen herauszuarbeiten, die für das Verständnis von Subjektivierung im Kontext von KI-Kunst entscheidend sind. Außerdem ist die theoretische Auseinandersetzung mit dem Subjektbegriff grundlegend, um das Verhältnis zwischen Subjektivierung und Artikulation bzw. Subjektivierung und (kreativ-künstlerischen) Praktiken zu verstehen (insbesondere in Relation zu KI). Die Bedeutung von Subjektivierung in der Auseinandersetzung mit KI beschränkt sich jedoch nicht ausschließlich auf kreativ-künstlerische Bereiche, sondern manifestiert sich in umfassenden gesellschaftlichen Dynamiken. In einer zunehmend algorithmisierten und datafizierten Welt sind Strukturen nicht länger nur unbestimmt, sondern oft sogar unbestimmbar (Ahlborn 2020; Verständig und Ahlborn 2020). Dies wirft grundlegende Fragen auf: Wie verschafft sich das Subjekt unter derartig unbestimmten oder gar unbestimmbaren Bedingungen Orientierung? Wie kann sich das Subjekt positionieren und diese Bedingungen aktiv gestalten?

Die Arbeit zielt darauf ab, am Beispiel möglichst diverser, interdisziplinärer kreativ-künstlerische Praktiken aufzuzeigen, welche kreativen, experimentellen,

mitunter subversiven Strategien im Umgang mit KI existieren und wie Kunst als spezifisches Feld besondere Erkenntnisse über diese Prozesse ermöglicht. Kreativ- und Kunstschaffende bringen häufig interdisziplinäre Hintergründe mit und sind nicht zwangsläufig technische Expert:innen im Bereich KI. Dennoch sind sie Spezialist:innen im Umgang mit diesen Technologien, insbesondere in ihrer kreativ-künstlerischen Auseinandersetzung. Auf methodologischer Ebene stellt sich dahingehend die Frage, wie sich Artikulationsprozesse im Zusammenhang mit (komplexen) rechenbasierten Technologien begrifflich erfassen lassen. Welche methodischen Herausforderungen ergeben sich daraus? Welche Ansätze eignen sich, um das Zusammenspiel von Kreativität, Technologie und Subjektivierung adäquat zu untersuchen? Vor diesem Hintergrund gilt es, ein geeignetes Forschungsdesign zu entwickeln, das der Vielschichtigkeit und Dynamik des Untersuchungsgegenstands angemessen begegnet, um schließlich eine empirische Rekonstruktion von Artikulations- und Subjektivierungsweisen im Kontext der kreativ-künstlerischen Auseinandersetzung mit KI vorzunehmen.

Kurzum verfolgt die vorliegende Arbeit vier zentrale Ziele: *Erstens* eine begriffliche Klärung im Sinne einer differenzierten Analyse des KI-Kunst-Begriffs, einschließlich einer historischen Einordnung und einer kritischen Betrachtung der verschiedenen Begriffsbestimmungen sowie ihrer impliziten Subjektverständnisse. *Zweitens* eine theoretische Verortung, die eine Untersuchung des Verhältnisses von Subjektivierung, Artikulation, Medialität und kreativ-künstlerischer Praxis umfasst. *Drittens* die Entwicklung eines angemessenen Forschungsdesigns, das die Komplexität von Artikulationsprozessen im Umgang mit KI erfasst und eine Analyse der Strategien ermöglicht, die Kreativ- und Kunstschaffende entwickeln. Und *viertens* eine empirische Rekonstruktion der Subjektivierungsweisen, die in kreativ-künstlerischen Praktiken zum Ausdruck kommen. Diese Zielstellungen sind für die vorliegende Forschungsarbeit erkenntnisleitend und bilden die Grundlage für eine umfassende Analyse der Wechselwirkungen zwischen KI, kreativ-künstlerischer Praxis und Subjektivierung.

1.4 Aufbau der Arbeit

Der Aufbau der Arbeit folgt einer dreigeteilten Struktur; von der theoretischen Fundierung über die methodologische und methodische Herleitung bis hin zur empirischen Analyse und deren theoretischer Reflexion. **Teil 1** bildet die theoretische Grundlage und dient der Rahmung der kreativ-künstlerischen Auseinandersetzung mit KI. Unter Bezugnahme auf medien-, kunst- und kulturwissenschaftliche Perspektiven geht es in Kapitel 2 zunächst um eine Begriffsbestimmung von KI-Kunst. Dabei wird insbesondere die Interdisziplinarität hervorgehoben, da es sich bei KI-Kunst um einen Gegenstand handelt, der sich an der Schnittstelle von

Kunst, Technologie und (Natur-)Wissenschaft bewegt. Daran anknüpfend geht es in Kapitel 3 um die Frage, wie sich das Subjekt innerhalb zunehmend komplexer algorithmischer Systeme Orientierung verschaffen, sich selbst verorten und (neue) Ausdrucksmöglichkeiten finden kann. Dafür liefert die Strukturelle Medienbildung (Jörissen und Marotzki 2009) einen theoretischen Bezugspunkt. In dieser Perspektive sind Medien und Medialität konstitutiv für Bildungs- und – hier von besonderem Interesse – Subjektivierungsprozesse. Gleichzeitig kommt Artikulation in dieser medienwissenschaftlich fundierten erziehungswissenschaftlichen Perspektive in zweifacher Hinsicht eine zentrale Bedeutung zu: Einerseits wird sie als Prozess betrachtet, andererseits als Gegenstand der Reflexion; beiden Aspekten wird ein bildsames bzw. subjektivierendes Potenzial zugeschrieben. Um der Leerstelle der theoretischen Setzung des Subjekts entgegenzuwirken, wird diese Perspektive um soziologische, praxistheoretische Auseinandersetzungen (Reckwitz 2008, 2014, 2021) ergänzt. Davon ausgehend wird sodann eine Verhältnisbestimmung von Subjektivierung, Artikulation, Medialität und kreativ-künstlerischen Praktiken vorgenommen.

Teil 2 ist den methodologischen Überlegungen und darauf aufbauend der Entwicklung eines konkreten methodischen Zugangs für die empirische Untersuchung von Subjektivierungsweisen gewidmet, die sich in Artikulationsprozessen vollziehen, die ihrerseits in kreativ-künstlerischen Praktiken zu verorten sind. In Kapitel 4 wird unter Bezugnahme auf die Grounded Theory Methodology (Glaser und Strauss 1999, 2017) der methodologische Rahmen entwickelt. Diese Perspektive wird durch Überlegungen der digitalen Hermeneutik ergänzt, die sich mit den ontologischen Bedingungen künstlerischer Praxis unter digitalen Vorzeichen auseinandersetzt. Im Zentrum stehen dabei Fragen nach Künstlichkeit und (Un-)Berechenbarkeit (Capurro 2010, 2017), die eine theoretisch-analytische Linse bieten, um KI-bezogene künstlerische Praktiken interpretierbar zu machen. Während das Forschungsdesign in Kapitel 4 theoretisch begründet wird, geht es in Kapitel 5 um die Entwicklung und Konturierung eines konkreten methodischen Zugangs. Zentral ist hier die Frage, wie ein vielschichtiges, interdisziplinäres und performatives Phänomen wie die kreativ-künstlerische Auseinandersetzung mit KI zugänglich gemacht werden kann. Angesichts der Komplexität und Vielschichtigkeit erweist sich insbesondere das ethnografische Interview (Christin 2020) als Kombination aus teilnehmender Beobachtung und semi-strukturierten Interviews als zielführend, um kreativ-künstlerische Praktiken im Zusammenhang mit (komplexen) rechenbasierten Technologien analysierbar zu machen. In **Teil 3** geht es schließlich um die Darstellung und Analyse des empirisch gewonnenen Materials. Kapitel 6 stellt die gewonnenen Ergebnisse unter besonderer Berücksichtigung der Fragestellung nach der Beziehung Kreativ- und Kunstschaffender zu KI in artikulativen Prozessen dar. Hier werden – der Strukturellen Medienbildung folgend – zwei Perspektiven auf Artikulation eröffnet, indem zwischen der Prozess- und der Artefaktebene unterschieden wird.

Die im Zuge der Analyse mit der Grounded Theory Methodology (Glaser und Strauss 1999, 2017) entwickelten Codes werden in diesem Schritt zu Eigenschaften für Artikulationsprozesse und die daraus hervorgehenden faktischen Artikulationen verdichtet. Kapitel 7 reflektiert diese Ergebnisse kritisch und ordnet sie in den theoretischen Kontext der Arbeit ein. Hier steht die Frage nach den sich verändernden Anforderungen und Rahmenbedingungen im Vordergrund, die sich durch den Einsatz von KI ergeben. Welche Rolle spielt die Unbestimmtheit (komplexer) rechenbasierter Technologien für den kreativ-künstlerischen Ausdruck? Welche Subjektivierungsweisen lassen sich daraus ableiten? Im achten und letzten Kapitel werden die zentralen Ergebnisse der Arbeit zusammengeführt (siehe Kapitel 8). Dabei wird herausgearbeitet, welche Implikationen die gewonnenen Erkenntnisse für die Erziehungswissenschaft im Allgemeinen und die medienpädagogische Praxis im Besonderen haben. Abschließend wird ein Ausblick gegeben, der mögliche Herausforderungen für zukünftige Forschungsperspektiven aufzeigt und darauf eingeht, welche offenen Fragen sich aus der Untersuchung ergeben und inwiefern die kreative Auseinandersetzung mit KI weiterführende Impulse für Lern- und Bildungsprozesse und den gesellschaftlichen Umgang mit (komplexen) rechenbasierten Technologien liefern kann.