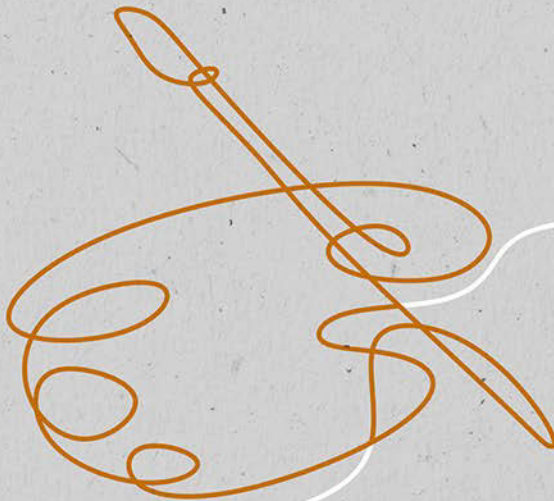


Digitalität und Bildung

Juliane Koglin

MENSCH UND MASCHINE IM ATELIER

Zur Bedeutung von rechenbasierten Technologien
für kreativ-künstlerische Praktiken



[transcript]

Juliane Koglin
Mensch und Maschine im Atelier

Editorial

In einer Welt, in der Digitalität eine zentrale gesellschaftliche Frage darstellt, erweist sich Bildung als die entscheidende Antwort auf die komplexen Herausforderungen, mit denen Menschen im Kontext von Digitalisierung, anhaltenden Krisen und sozialen Ungleichheiten konfrontiert sind. Doch wie positioniert sich Bildung angesichts dieser vielschichtigen Anfragen? Welche Lösungsansätze bietet sie jenseits formaler Bildungsstrategien und -politiken? Welche Praktiken sind eng mit der Digitalität verbunden und manifestieren sich als Formen von Bildung? Und welche Bedeutung hat dies für eine digitalisierungsbezogene erziehungswissenschaftliche Forschung?

Diese Fragen bilden den Fokus der im Jahr 2023 ins Leben gerufenen Reihe zur **Digitalität und Bildung**.

Da wir der Meinung sind, dass die in der Reihe behandelten Fragestellungen für alle Interessierten zugänglich sein sollten, erfolgen sämtliche Veröffentlichungen Open-Access.

Die Reihe wird herausgegeben von Mandy Schiefner-Rohs, Sandra Hofhues, Nina Grünberger und Jane Müller.

Juliane Koglin (Dr. in phil.) ist Postdoktorandin am Institut für Erziehungswissenschaft der Universität Kassel. Sie promovierte 2025 an der Universität Bielefeld und war von 2020 bis 2022 Stipendiatin der Graduiertenförderung des Landes Sachsen-Anhalt an der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg. Im Zentrum ihrer Forschung stehen kreativ-künstlerische KI- und Datenpraktiken. Sie untersucht, wie komplexe rechenbasierte Technologien gesellschaftliche Transformationsprozesse prägen, welche neuen Anforderungen und Möglichkeiten sich daraus für Subjektivierungsprozesse ergeben und wie diese kritisch reflektiert sowie bildungstheoretisch anschlussfähig gemacht werden können.

Juliane Koglin

Mensch und Maschine im Atelier

Zur Bedeutung von rechenbasierten Technologien
für kreativ-künstlerische Praktiken

[transcript]

Die Publikation wurde unterstützt durch den OA-Fond der Universität Bielefeld und das Center for Critical Computational Studies C3S der Goethe-Universität Frankfurt am Main.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <https://dnb.dnb.de/> abrufbar.



Dieses Werk ist unter der Creative-Commons-Lizenz BY 4.0 lizenziert. Für die ausformulierten Lizenzbedingungen besuchen Sie bitte die URL <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.

Die Bedingungen der Creative-Commons-Lizenz gelten nur für Originalmaterial. Die Wiederverwendung von Material aus anderen Quellen (gekennzeichnet mit Quellenangabe) wie z.B. Schaubilder, Abbildungen, Fotos und Textauszüge erfordert ggf. weitere Nutzungsgenehmigungen durch den jeweiligen Rechteinhaber.

2026 © Juliane Koglin

transcript Verlag | Hermannstraße 26 | D-33602 Bielefeld | live@transcript-verlag.de

Die automatisierte Analyse des Werkes, um daraus Informationen insbesondere über Muster, Trends und Korrelationen gemäß § 44b UrhG (Text und Data Mining) zu gewinnen, ist ohne schriftliche Zustimmung der Rechteinhaber*innen untersagt.

Umschlaggestaltung: Maria Arndt

Umschlagabbildung: berkahlineart / Adobe Stock

Druck: Elanders Waiblingen GmbH, Waiblingen

<https://doi.org/10.14361/9783839477205>

Print-ISBN: 978-3-8376-8145-1 | PDF-ISBN: 978-3-8394-7720-5

Buchreihen-ISSN: 2944-0882 | Buchreihen-eISSN: 2944-0890

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier mit chlorfrei gebleichtem Zellstoff.

Inhalt

Abbildungsverzeichnis	11
1 Einleitung	13
1.1 Problemstellung	16
1.2 Fragestellung	18
1.3 Zielstellung	19
1.4 Aufbau der Arbeit	20

I Theoretische Rahmung

2 KI-Kunst als interdisziplinärer Gegenstand	25
2.1 Zum Verhältnis von Kunst und (Natur-)Wissenschaft	28
2.2 Zum Verhältnis von Kunst und Mathematik	31
2.3 Zum Verhältnis von Kunst und Technologie	37
2.4 Zum Verhältnis von Kunst und KI	48
3 Subjektivierung, Artikulation und künstlerische Praktiken	67
3.1 Bildung, Subjektivierung und Artikulation	68
3.2 Subjektivierung und Praktiken	84
3.3 Artikulation und Praktiken	91
Ein erstes Zwischenfazit	
KI-Kunst zwischen Berechenbarkeit und Unberechenbarkeit	93

II Methodologie und Methode

4 Methodologische Überlegungen	99
4.1 Grounded Theory Methodology	100
4.2 Digitale Hermeneutik als methodologischer Reflexionsrahmen	105

5 Methodische Anschlüsse	113
5.1 Methodische Annäherungen an KI-Kunst als artikulative Praxis	113
5.2 Empirischer Zugang zu KI-Kunst als artikulative Praxis	122
5.3 Auswertung der Daten	132

Ein zweites Zwischenfazit

Methodologische und methodische Zugänge zu kreativ-künstlerischen Praktiken	141
---	-----

III Empirische Rekonstruktion von Artikulationsprozessen in rechenbasierten Technologien

6 Zwei Perspektiven auf Artikulation mit und durch rechenbasierte Technologien	147
6.1 Empirische Betrachtung von Artikulationsprozessen	148
6.2 Empirische Betrachtung von Artikulation	200
7 Artikulation als Subjektivierung in rechenbasierten Technologien	215
7.1 Artikulationsprozesse <i>mit</i> und <i>durch</i> rechenbasierte Technologien	216
7.2 Artikulation <i>mit</i> und <i>durch</i> rechenbasierte Technologien	257

Schlussbemerkungen

8 Zusammenfassung und Ausblick	297
8.1 Das Subjekt zwischen Ausführung und Erklärung	300
8.2 Medienpädagogische Anknüpfungspunkte	302
8.3 Ausblick	304
Literaturverzeichnis	305