

Oliver Ruf

Medien-›Eingriffe‹

Zur immanenten Ästhetik *Künstlicher Intelligenz*

»Die menschlichen Geschöpfe unserer heutigen Gesellschaft sind wie die Glühwürmchen besiegt und vernichtet worden, sie wurden aufgespießt und ausgetrocknet unter dem künstlichen Licht der Scheinwerfer, dem panoptischen Auge der Überwachungskamera oder der todbringenden Agitation der Fernsehbildschirme.«

Georges Didi-Huberman, Überleben der Glühwürmer (2012)

1 Für eine Poetik ästhetischer KI

Angeichts des besonderen Themas,¹ von dem aus ich hiermit argumentiere, und auch im Hinblick des Interesses, das mich zu diesem führt,² habe ich mich für eine Art Experiment entschieden, das heißt für den Versuch, über *etwas* zu sprechen bzw. *jenes* zu bedenken, es *überhaupt* zu denken, indem ich mich homonym nähere: als Äquivokation, mithin indem mein sprachlicher Ausdruck gleichnamig wird – im Sprechen mit einer (meiner) Zunge, die verschiedene

1 Bei den vorliegenden Ausführungen handelt es sich um die Verschriftlichung eines Vortrags, den ich im Rahmen der Ringvorlesung *Machine Imagination. Kunst und KI* im Sommersemester 2022 an der Hochschule der bildenden Künste (HBK) Essen als Teil des Programms zur *KI Biennale Essen* am 15. Juni 2022 gehalten habe.

2 Zum Wissenschaftsjahr 2019 ›Künstliche Intelligenz‹ hat der Verfasser mit einem Ausstellungskubus beigetragen, der mittels des Computerspiels *FOX AI* das Thema sowohl kuratorisch vermittelt als auch kritisch reflektiert; der Beitrag wurde sowohl innerhalb der Dauerausstellung des Deutschen Museums Bonn als auch im Rahmen der Ausstellung *Ideenschmiede KI (Pop-Up-Box)* im Bikini Berlin gezeigt.

Positionen versprachlicht: wissenschaftlich, theoretisch, begrifflich, phänomenologisch, aber auch – vielleicht oder besser: ansatzweise – (sprach-)künstlerisch, wenigstens damit jedoch punktuell poetisch. Vielleicht.

Ich beginne dazu mit einer kurzen Frage und mit einer ebenso kurzen Antwort: »Was ist das Schreiben? Eine Macht, die wahrscheinliche Frucht einer langen Initiation, die die sterile Immobilität des Imaginären der Liebe aufhebt und ihrem Abenteuer eine symbolische Allgemeinheit verleiht.«³ Das Spiel, das so beginnen kann und das Roland Barthes in einem Text über das *ständige Scheitern des Sprechens über das Geliebte* derart formuliert, ist vergleichbar mit einem ostanten Aufflammen und beständigen Verlöschen, mit dem Auftauchen und Verschwinden: Licht – Verlöschen ... Licht – Verlöschen ... Licht – Verlöschen... Es ist die Konfiguration der *Luciole*, des Glühwürmchens. Mit ihr ergibt sich für mich, zumindest in diesem Augenblick einer Gegenwart, der Sinn, nicht nur einer Frage und einer Antwort, sondern eines ganzen Themas und darüber hinaus eines Zugriffs (wissenschaftlich, theoretisch, begrifflich, phänomenologisch, aber auch poetisch) durch ein geradezu inneres Pulsieren (Licht – Verlöschen ...), durch den sichtbar-unsichtbaren Unterschied zwischen Gemachtheit und Gegebenheit, der in dieser Schweben gehalten wird. Was steht auf dem Spiel, wenn es keinen eindeutigen Sinn und keine eindeutige Lesart gibt: Wenn wir nicht anders können, als im Status des Glühwürmchens zu schweben, der von Erscheinungen aufgerufen wird? Mit anderen Worten: Wenn wir eingeladen sind, auf deren Anstoß zu horchen, der durch eine solche schwankende Bewegung ausgelöst wird, was bleibt dann zu erfassen? Denn das Flackern der *Luciole* bestimmt ein Phänomen, das in einer solchen Bewegung sich befindet, das beweglich ist, insofern es solche Spuren hinterlässt und so lesbar wird – als Flüchtiges, das übriglässt: Ereignisse und Spuren, das heißt sich seinerseits in der Bewegung eines Denkens befindet.

Hannes Bajohr hat in dieser Weise ebenfalls darüber nachgedacht, wie dasjenige, das flackert und damit flieht vor dem Festgehaltenwerden, und dasjenige, das begriffen werden soll, wie also auch das Verhältnis von Begreifen und dem Begrifflich-Fassen, genannt werden kann, obwohl dies vielleicht zwangsläufig durch die Finger gleitet: *Algorithmische Einfühlung*, heißt dies bei Bajohr, sowie *Für eine Kritik ästhetischer KI*. Es geht auch dort konkret um ein

3 Roland Barthes: »Das ständige Scheitern des Sprechens über das Geliebte«. In: Ders.: *Das Rauschen der Sprache. Kritische Essays IV*. Aus dem Franz. v. Dieter Hornig. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 2005, S. 335.

Dieser Bezug zum Schamhaften und zur Angst, schwächer: zur Sorge, erlaubt es nicht nur, jenes, wie ich es nennen würde, anthropologische Un-

8 Ebd., S. 132. Siehe dazu auch Stefan Rieger: »Bin doch keine Maschine...«. Zur Kulturgeschichte eines Topos«. In: Christoph Engemann u. Andreas Sudmann (Hg.): *Machine Learning. Medien, Infrastrukturen und Technologien der Künstlichen Intelligenz*. Bielefeld: transcript, 2018, S. 117–142.

begehen des Verhältnisses Mensch-Maschine zu befördern, sondern dessen Verlagerung hin zur Frage nach dem Verhältnis von Kunst und Maschine zu verschieben: Licht – Verlöschen ... Licht – Verlöschen ... Der Flug der *Luciole*, begleitet vom An und Aus, dann ebenfalls eine Metapher auch für die Verhandlung, die auch an dieser Stelle aufgerufen und fortgeführt wird, erlaubt es, Kunst anders zu denken, als Hervorbringung, die ob ihrer Erscheinung beschämt, die Angst machen kann, die besorgt – und zugleich anziehend ist: als eben *Künstliche Intelligenz*.

Die Argumentation erfolgt in folgenden Schritten: Zunächst werden im Blick auf Ästhetisierungsthesen Generatoren des Diskurses von ›Kunst und KI‹ entfaltet. Im unmittelbaren Anschluss daran soll ein Medienästhetik-Begriff eingeführt werden, mit dessen Hilfe plausibilisiert werden kann, wie eine Medien-›Welt‹ mit mehr beweglichen Möglichkeiten auch mehr Fluktuationen zwischen den Diskursen hervorbringt. Daraus ergibt sich dann eine Diagnose, der zufolge es sich als List des KI-Phänomens herausstellt, dieses Vorhaben von sich selbst in der Reflexion gleichsam zu emanzipieren. Was sich hier schließlich beispielhaft umkreisen lässt, ist die Plausibilität einer ›Kultur‹ des *flackernden Flatterns*. Mit dieser von mir letztendlich so genannten Betörung qua ›Kunst und KI‹ dämpfen sämtliche Ansprüche der Medientheorie auf eine Praxis des Ästhetischen ein. Die konkreten Konsequenzen, die mit der Suche nach einem so um sich greifenden, vereinnahmenden und das Denken infizierenden Konzept einer solchen immanenten Ästhetik *Künstlicher Intelligenz* verbunden sind, münden in eine – kurze – Diskussion über die Ideen, die mit einer solchen Infizierung verbunden sind.

2 In ästhetischen Medien

Ich möchte im vorliegenden Augenblick allerdings gerade nicht über Sorge, Angst oder Scham *sprechen*, sondern die Beziehung von ›Kunst und KI‹ dahingehend werten, dass mit ihr sich ein bestimmter Stil auch im Sprechen manifestiert. Das Sprechen über ›Kunst und KI‹ impliziert ein Wissen und dann auch eine Macht über die Möglichkeiten, die sich darin ausdrücken. Auch hierfür gilt, dass wir somit, wie wiederum Barthes sagt, »den in der Zwangsläufigkeit seiner Macht erfassten Diskurs zum Gegenstand« haben, dass aber »die Methode nur auf die Mittel gerichtet sein [kann], die geeignet sind, diese Macht zu durchkreuzen, sich von ihr zu lösen oder sie wenigstens zu ver-

mindern.«⁹ Foucault hat schließlich in gleicher Weise von einer »Verteilung und Aneignung des Diskurses mit seiner Macht und seinem Wissen«¹⁰ gesprochen. Vorausgesetzt bleibt allerdings, dass derart zu sprechen (einen Diskurs zu führen), so erneut Barthes, nicht ausschließlich kommunizieren heißt: »[E]s heißt [auch] unterwerfen.«¹¹ Das bedeutet, dass die Frage, die *kritische Frage*, nach ›Kunst und KI‹ eine Differenz behandelt, die die Möglichkeit nicht ausschließt, dass diese Differenz Verschiebungen, Übergänge und Bewegungen zwischen ihren Phänomenen bedingt – und zwar ohne definitonische Festlegungen oder Endgültigkeiten. Gleichzeitig rückt damit ins Visier, was oft angegriffen wird, angegriffen werden soll und angegriffen werden muss: der Beherrschungswillen eines Diskurses, sein autoritärer Charakter.

Es geht dabei um die ›Verantwortlichkeit der Form‹,¹² mit der die Reichweite einer solchen Machtentblößung *aufgezeigt werden kann*. Es geht um die Befreiung des Sprechens, indem Erkundung stattfindet, statt sich auf ein fixiertes Wissen festzulegen: Licht – Verlöschen ... Licht – Verlöschen ... *als Zerstreuung in Fragmenten*, als Eingriffe in das Phänomen, das ›Kunst und KI‹ erst denkbar macht: *in – ästhetischen – Medien*. Dazu haben im Übrigen Christoph Ernst, Irinia Kaldrack, Jens Schröter und Andreas Sudmann das Folgende resümiert:

Umso mehr KI als eine Größe fassbar wird, die über Gesellschaft mitbestimmt, umso klarer ist geworden, dass die Realität dieser Technologie maßgeblich durch Medien geprägt wird. Die Forschung an und Entwicklung von KI-Verfahren setzt umfänglich technische und nicht-technische Medien voraus. Damit sind nicht nur spezifisch technische Konfigurationen und Konstellationen von Software und Hardware angesprochen oder Medien im unspezifischen Sinne soziotechnischer Mediatoren von Wissenschaft und Technologie. Vielmehr sind z. B. gerade gegenwärtige KI -Technologien im hohen Maße von unterschiedlichen Medien (Bilder, Texte, Sprachen, Töne) als Lerndaten abhängig, die zudem massenhaft vorliegen müssen, damit intelligente Systeme ihre Aufgaben überhaupt erfüllen können. Umgekehrt ist KI Objekt medialer Darstellungen, Poli-

9 Roland Barthes: *Lecon/Lektion. Antrittsvorlesung im Collège de France, gehalten am 7. Januar 1977*. Aus dem Franz. v. Helmut Scheffel. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1980, S. 63.

10 Michel Foucault: *Die Ordnung des Diskurses. Inauguralvorlesung am Collège de France, 2. Dezember 1970*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1971, S. 31.

11 Barthes: *Lecon/Lektion*, S. 18.

12 Vgl. ebd., S. 25.

tiken und Narrative, in denen Technologie im weitesten Sinn als gesellschaftlicher Gegenstand konkretisiert wird.¹³

Und im Fazit heißt es:

Technologien der KI transformieren zunehmend alle Bereiche der Medienkultur: Man kann sicher schon davon sprechen, dass sich Medienkulturen Künstlicher Intelligenz etabliert haben, da Verfahren der KI in immer stärkerem Maße die Möglichkeiten der Wissensvermittlung und Wahrnehmung von Welt umgestalten. In Bezug auf Medien und der mit ihnen verbundenen Diskurse und Praktiken ergeben sich also verschiedene Überschneidungsbereiche. Wenn KI heute und mehr denn je eine prägende Kraft zeitgenössischer Formen von Medialität geworden ist und ihre Operationen in unterschiedlicher Form Medien voraussetzen, steht die Frage im Raum, welche Formen von Medialität KI in Relation zu ihren materiellen Bedingungen und zur Kommunikation mit anderen Entitäten ausbildet.¹⁴

Zu fragen bleibt aber auch, worauf auch an dieser Stelle hingewiesen wird, dass Medien stets auch ein eigenes ›Denken‹ und eigene ›Theorie‹ hervorbringen, was »im Zusammenhang mit KI eine andere Bedeutung bekommen kann.«¹⁵ Das Englische, so wiederum auch Bajohr,

kennt den Begriff Medium sowohl als *medium* wie als *media*. Es ist keine neue Beobachtung [...], dass der Begriff *medium* mehrere Disziplinen durchquert, die ihn auf unterschiedliche Weise verwenden. Die beiden Hauptdisziplinen sind die Kunstgeschichte – mit *medium* im Singular und *mediums* im Plural – und die Medientheorie, einschließlich der Digital Humanities – mit *medium* im Singular und *media* im Plural [...].¹⁶

Die erste Verwendung im Sinne eines künstlerischen Mediums betrifft zum Beispiel die Differenz zwischen Malerei und Skulptur, mithin deren sie unterscheidende Dimensionalität; die zweite Verwendung im Sinne eines Übertragungskanals betrifft etwa die eigentliche Materialität von Medien (im *Vordergrund* wie im *Hintergrund*, im *Frontend* wie im *Backend*), also etwa das

13 Christoph Ernst et al.: »Künstliche Intelligenzen. Einleitung in den Schwerpunkt«. In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 21.2 (2019), S. 10–19, hier S. 10.

14 Ebd., S. 19.

15 Ebd.

16 Bajohr: »Algorithmische Einfühlung«, S. 160.

Sichtbare und Bedienbare, das Ausgeführte und Ausführbare *sowie* den zugrunde liegenden Code, der dies alles – auch im Fall der KI – bestimmt. Damit gemeint ist nicht mehr das, was Lev Manovich in *The Language of New Media* eine Datenbanklogik genannt hat, also nicht, dass jedes Element die gleiche Bedeutung wie jedes andere hat, weil das Arrangement dieser Elemente variabel ist.¹⁷ »Wenn es aber keine explizit kodierten Elemente mehr gibt, auf die einzeln zugegriffen werden kann – keine ›Datenbank‹ –, sondern nur noch statistische Abhängigkeiten, die über das ganze System verteilt sind, haben wir es nicht mehr mit einer Datenbanklogik zu tun«, zumal »wenn es in neuronalen Netzen gar keinen Code im traditionellen Sinn gibt.«¹⁸

Welche Spuren ihrer Funktionsweisen lässt uns diese immer andere Gestik, die sich den Medien, den Übergängen, dem Dazwischen von ›Kunst und KI‹, ›Kunst und Maschine‹, ›Kunst und Code‹ usw. öffnet, hier noch lesen? Da wir uns zwischen etwas Einem und etwas Anderem hin und her bewegen, drängt sich der Gedanke auf, dass ein Phänomen wie *Künstlich-intelligente Kunst* und die Art und Weise, in der jene im Diskurs wie im Flug Lichter wie Leerstellen setzt, uns die Möglichkeit gibt, mit gutem Gewissen ästhetisch zu entscheiden. Solche Entscheide bedeuten aber keine einschneidende Vereinfachung der fließenden Übergänge zwischen dem Beteiligten und auch kein Reduzieren der vielfältigen Beweglichkeit der Ausgangsphänomene, was die Entscheidung festschreiben würde.

Sie bedeuten die Wendung hin zum »Scheingegenstand« gemäß erneut Barthes, also zu dem, in dem etwas erscheinen soll, was bislang unsichtbar war, »oder, wenn man so will, nicht intelligibel im natürlichen Gegenstand« ist.¹⁹ In seinem Text *Minds, Brains, and Programs* von 1980 unterscheidet John Searle ein »kanonische[s] Begriffspaar«, d.h. zwischen starker und schwacher KI:

So gut wie alle Diskussionen um Kunst und Künstliche Intelligenz fallen unter eine von zwei, meist unausgeführten, Vorstellungen dessen, was eine künstlerische KI eigentlich ist oder sein soll. Sie unterscheiden sich in ihrem Anspruch immens und hängen vor allem an der zugestanden

17 Vgl. Lev Manovich: *The Language of New Media*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2000. S. 218, zit. nach Bajohr: »Algorithmische Einfühlung«, S. 163.

18 Ebd.

19 Roland Barthes: »Die strukturalistische Tätigkeit«. In: Dorothee Kimmich, Rolf Günter Renner u. Bernd Stiegler (Hg.): *Texte zur Literaturtheorie der Gegenwart*. Stuttgart: Reclam, 1996, S. 215–223.

Selbständigkeit des kunstproduzierenden Systems. [...] Starke KI bezeichnet [dazu] bei Searle die Herstellung eines künstlichen Bewusstseins inklusive aller für es konstitutiven Eigenschaften (für Searle ist das vor allem Intentionalität). Schwache KI ist dagegen eine bloße Hilfestellung zur Einsicht in die Modellierung des Bewusstseins. Meint starke KI also die funktionale Duplikation des Zielbereichs, ist schwache KI allenfalls eine Teilsimulation dieses Bereichs und hat höchstens eine heuristische, eine »Werkzeug-Funktion [...]. Entfernt man sich von Bewusstsein als Zielbereich, kann man analog auch von einer starken und schwachen künstlerischen KI sprechen. Die starke Vorstellung hätte die Duplikation des gesamten Herstellungsprozesses von Kunst zur Aufgabe. Die schwache dagegen würde Techniken wie neuronale Netze als Assistenzsystem in diesem Prozess betrachten, das darin lediglich Teilaufgaben übernimmt; das kann sehr weit gehen, aber eben nicht bis zum Punkt der Selbständigkeit, der der starken künstlerischen KI vorschwebt.²⁰

In Searles Unterscheidung,²¹ die ich im Folgenden kurz diskutieren möchte, kommt zum Vorschein, wie formale Systeme allein, unabhängig von ihrer Implementierung keine Intentionalität besitzen würden. Die Intentionalität, die bei Lebewesen zu beobachten sei, entsteht für Searle durch bestimmte *kausale Eigenschaften* des menschlichen Gehirns, während der Computer – des Jahres 1980 – nach Searle keine solche besitze, denn die Symbole, mit denen er arbeitet, haben für ihn keinen semantischen Bezug auf die wirkliche Welt, sondern besitzen nur syntaktische Bedeutung. Das menschliche Gehirn hingegen muss, so die Folgerung, bestimmte kausale Eigenschaften besitzen, die formale Systeme nicht haben. Im Vordergrund steht hier das Problem der Operationalisierbarkeit von Verhalten als Kategorie, um in einem Zielbereich zur Anwendung zu kommen. Ist dieser Zielbereich dasjenige, was als »Kunst« bezeichnet ist, mithin ein Bereich, der (womöglich) gar nicht auf Intentionalität ausgerichtet ist, stellt sich die Möglichkeit starker künstlerischer KI auch begrifflich. Der Flug der *Luciole* verdient aber einen Namen, der ihr Licht-Geben und Licht-Verlöschen bezeichnenbar macht. Das Flattern und wiederum Flackern, das dann Kunst meint, *das dann Kunst ist*, findet Eingang in der Bewegung, Bezüge zum Ästhetischen zu finden. *Und das ist der Moment der Me-*

20 Hannes Bajohr: »Keine Experimente. Über künstlerische künstliche Intelligenz«. In: Ders.: *Schreibenlassen*, S. 173–190, hier S. 176.

21 Vgl. John R. Searle: »Mind, Brains, and Programs«. In: *Behavioral and Brain Sciences* 3.3 (1980), S. 417–457.

dien, die (darauf komme ich gleich zurück) zu ›Kreativitätsmaschinen‹ mutmaßlich avancieren.

Dann geht es um die Thematisierung spezifischer Ausdrucks- und Wahrnehmungsformen im Kontext des Verständnisses und der Reflexion von so genannter *Künstlicher Intelligenz*, die die ›Wahrnehmung‹ künstlerischer Inhalte medial formieren bzw. medial produzieren, prozessieren und verbreiten, womöglich aber auch lediglich inszenieren, wiederaufführen und nachstellen (*reenacten*). ›Medienästhetik‹ ist dann auch an dieser Stelle ein Begriff, der (ausgehend der Bedeutung von Sinnlichkeit und Leiblichkeit *für die* und *bei der* Aufnahme von Wahrgenommenen) sowohl künstlerische wie kulturell-symbolische Formen – noch immer im Sinne Cassirers²² – betrifft, die auf den Bedingungen von Medialität fußen. Daraus entsteht auch die *eigentliche* Formung und Gestaltung des Mediums ›KI‹, die dessen *eigentlicher* Inhaltlichkeit Ausdruck verleiht (jene ›vermittelt‹), indem etwa Kulturtechniken der Rezeption ermöglicht werden und gleichzeitig die damit konstituierte Kulturkommunikationsleistung entsteht: als ›gestaltete mediale Generierung‹, die formatiert und dann tatsächlich doch operationalisiert wird. Auch oder besser: insbesondere im Fall der Kunst tritt, medienästhetisch gesehen, eine »Wirkungskraft« hinzu, die die »Modalität« des Dargestellten (Erschaffenen) leitet.²³ Es ›erscheint‹²⁴ im Sinne Seels die Performance von dargestellten (erschaffenen) kreativen (vermeintlich autonomen) Maschinen, die *in* und *mit* dem Medium eine spezifische Produktions- und Rezeptionsästhetik evozieren.

Bei ›Kunst und KI‹ kann es denn auch darum gehen, entweder nur aus der Verteilung von Merkmalen eines Trainingssets einen Vektorraum mit dem Namen ›Kunst‹ zu modellieren und dazu in ihm beliebige Zustände zu interpolieren, nicht aber zu extrapolieren, die jenseits des Raums liegen.²⁵ Oder es geht darum, weniger die Maschine als kreativ und autonom zu denken, als sie in ein, wie wiederum Bajohr es nennt, »Geflecht aus historischen und sozialen Kontexten und Interaktionen« einzubetten: »Dabei ist der Verflechtungsgrad fast gleichgültig, kann von cyberartigen Mensch-Maschine-Assemblagen bis hin zu einem bloß instrumentellen Werkzeugverständnis reichen. Folge ist

22 Siehe dazu u.a. Hans-Jürg Baum, Helmut Holzhey u. Ernst Wolfgang Orth (Hg.): *Über Erst Cassirers Philosophie der symbolischen Formen*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1988.

23 Sybille Krämer: *Medien Computer Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1998, S. 14.

24 Vgl. Martin Seel: *Ästhetik des Erscheinens*. München: Hanser, 2000.

25 Vgl. Bajohr: »Keine Experimente«, S. 182.

jedenfalls eine zirkuläre Beeinflussung der Aktant[:innen], die fast notwendig neue Ästhetiken hervorbringt.«²⁶ Für eine derartige medienästhetisch geleitete sowie motivierte Reflexion von ›Kunst und KI‹ spielen schließlich dessen eigene »Möglichkeiten und Fähigkeiten«, dessen »Techniken« und »Mittel« *diesseits* wie *jenseits* ihres Phantasmas eine Rolle:²⁷ ihr, mit Benjamin gesprochen, *ästhetischer ›Ort‹*.²⁸

Ihn durchquert die *Luciole*; sie bevölkert ihn. Will man mit Hilfe dieses Sprachspiels und dieser Metapher ›Kunst und KI‹ verstehen, muss man zwei Postulate verstehen, die nur dem Schein nach widersprüchlich sind, aber für viele Missverständnisse, wenn gar nicht Vorwürfe sorgen könnten. Als Erstes: *Das Leuchten der Käfer* heißt, hervorzuheben, dass das Verhältnis leuchtet, die Art, beide ›Welten‹, wenn man so sagen will, leuchtend zu denken, die Fähigkeit, leuchtend zum Ausdruck zu kommen, es leuchtend ins Rollen zu bringen und zu verändern: und zwar den Diskurs. Als Zweites: Heute ›Kunst und KI‹ als Leuchtkäfer zu verteidigen, heißt nicht, in Erinnerung zu rufen, wie dieses Verhältnis allein leuchtend wird; es heißt, auch sämtliche Versuche zu verteidigen, sie über jenes Leuchten hinauszuführen, um das Verhältnis stets zu verändern oder es anders zu artikulieren: im Verlöschen.

Dieses Verlöschen bedeutet keine Verabschiedung und keine Vernichtung. Es bedeutet auch kein Alternieren zwischen Altem und Neuem. Barthes würde sagen: *›La luciole est l'arrière de l'avant-garde‹* – das Glühwürmchen ist die Nachhut der Vorhut. Die Lichtsignale der Leuchtkäfer sind Kommunikations-signale, die von Leuchtorganen gesendet sind.

Bezeichnender Weise dienen sie, biologisch gesehen, dem Zueinanderfinden zwecks Paarung, und es ist auch nicht immer ein Blinken, sondern ggf. auch ein Dauerlicht, das jedoch irgendwann endet. Und auch kann es vorkommen, dass die Lockung (*Verlockung*) den Zweck hat, dass das Angelockte ver-speist wird, mithin zum Tode führt, dahingehend *ver*-führt.

Wie man sieht, klingt im Angesicht von ›Kunst und KI‹ mal mehr, mal weniger deutlich verstohlen Mehrsinnigkeit, die im Spektrum von Geburt und Sterben oszilliert; und will man der verdichteten Sinntiefe, die durch dieses Verhältnis und die kritische Frage nach jener entsteht, gerecht werden, wird

26 Ebd., S. 183.

27 Ralf Schnell: *Medienästhetik. Zur Geschichte und Theorie audiovisueller Wahrnehmungsformen*. Stuttgart: Metzler, 2000, S. 22.

28 Siehe dazu u.a. Detlev Schöttker: »Benjamins Medienästhetik«. In: Walter Benjamin: *Medienästhetische Schriften*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 2002, S. 411–433.

einem immer mindestens einer der Sinne entführt. Daraus ergibt sich ständig Ungleiches im Gleichen, gleichzeitig mehr und/oder weniger als ein Sinn: Spiel aus Differenzen. Wenn ein solches Spiel aus Differenzen hier von mir ›eingreifend‹ genannt wird, dann deshalb, weil es sich einer schlicht nur bewahrenden Funktionsweise nicht angleichen, sich nicht auf sie einschränken lässt: einer Funktionsweise, die einerseits jeden Unterschied ins Verhältnis zum einen, gleichen, mit sich selbst identischen Sinn und Wert setzt und, andererseits, notwendigerweise zahlreiche Ausschluss- und Verdrängungsmechanismen hervorbringen muss.

Denn, was dem Verständnis nicht dient, das kann dem Diskurs oft gestohlen bleiben. Doch ist die *Luciole* ›Kunst und KI‹ wie auch das Sprechen und Schreiben über sie im Projekt nicht zwingend verständlich: Im Projekt steht ihre Enthüllung, in der Methode die Demontage übereinandergeschichteter Bedeutungen, im Gegenstand die Untersuchung gegebener Aussagen.

3 Um ›Kunst und KI‹ fortzuschreiben

›Das Leben der Glühwürmchen ist ein Leben voller Glanz, Leidenschaft und Tragik‹ heißt es. Sie werden ›kleine Fackelträger‹ genannt und ihnen wird ›Hingabe‹ bescheinigt, mit der sie ›jede Nacht um ihr Leben leuchten‹. Wir sehen: Die *Luciole* hat realen und metaphorischen Sinn. Sie zeigt – ästhetisch – auf *das Medium* ›Kunst und KI‹ und auf *die Medien*, die ›Kunst und KI‹, ob stark oder schwach, möglich machen, denkbar machen, ihr Verhältnis als ›Hingabe‹ einlösen, indem sie leuchten (indem sie signalisieren, Signal werden). Natürlich ist das eine theoretische Überlegung und dadurch dem reflexiven Diskurs und seinen Funktionsweisen verpflichtet. ›Kunst und KI‹ versagt sich aber auch das Vergnügen nicht, als *Luciole* gelesen, d.h. in einer Glühwürmchen-/Leuchtkäfer-Lektüre die Bahnen einer unmittelbaren (konkreten) Beschreibung zu verlassen und in der Bewegung der Überlegung zu entfliegen, sich abstrakt davonzustehlen. Gleichzeitig verleugnet diese abstrakte *Luciole*, so wenig greifbar sie sein mag, sich nicht gegenüber dem, was ein ›Geflecht aus historischen und sozialen Kontexten und Interaktionen‹ genannt worden ist, was eine andere Formulierung für Historizität ist – kunstgeschichtlich wie mediengeschichtlich, aufgreifend wie eingreifend, Vorhut wie Nachhut, *Avantgarde* und *Arrièregarde*. Deshalb kann denn auch beispielsweise Christiane Paul konstatieren:

Digitale Kunst [die hier auf KI basiert *und* jene inkludiert] hat sich nicht in einem kunstgeschichtlichen Vakuum entwickelt [...], sondern weist starke Verbindungen zu vorhergehenden Kunstrichtungen auf, darunter Dada [...]. Die Wichtigkeit dieser Bewegungen liegt in ihrer Betonung von formalen Anweisungen und ihrer Ausrichtung auf Konzepte [...]. Dadaistische Poesie ästhetisierte [beispielsweise] die Konstruktion von Gedichten aus zufälligen Variationen von Wörtern und Zeilen, wobei formale Anweisungen zur Anwendung kommen, um ein Konstrukt zu schaffen, das aus einer Verbindung von Zufall und Kontrolle besteht. Die Idee, dass Regeln ein Prozess zur Herstellung von Kunst sein können, hat eine deutliche Parallele im Algorithmus, der die Basis aller Software und aller Computeroperationen bildet: eine Prozedur formaler Anweisungen, die ein »Ergebnis« in einer endlichen Anzahl von Schritten ausgibt. So wie bei dadaistischer Lyrik ist das Fundament aller Computerkunst die Anweisung als konzeptuelles Element.²⁹

Auch wenn ich selbst, als Avantgarde-Theoretiker, als Dada- wie Medien-Ästhetiker, dieser Thesenentwicklung nicht im Ganzen zustimme, so flammt auch hier die Eigenart *unserer Luciole* auf: Die Idee wird zu einer Maschine, die Kunst herstellt – eine Wahrheit, die noch einmal in der Fluchtlinie Bajohrs auf die Formel zu bringen ist, dass sie wörtlich zu verstehen sei: »Es gibt solche Maschinen. Sie heißen zumindest KI.«³⁰ Kritische Fragen bleiben offen. Um beim kunstgeschichtlichen Beispiel zu bleiben: Meint Dada KI? Leuchtet Dada in »Kunst und KI«? Verlöscht Dada darin. Verlöscht Dada jene? Was leuchtet? Was verlischt? Licht... Verlöschen. Licht ... Verlöschen.

Genau auf jenen poetischen Schwingen aber, die dem Bewusstsein und seinem begreifenden Konzeptdenken gestohlen bleiben können, durchflirt »Kunst und KI« als *Luciole* sinnverwirrende Felder, ohne ihr unordentliches Chaos überhaupt erhellen zu wollen.

Erfahrbar, mithin medienästhetisch erfahren, wird diese chaotische Öffnung über unser gemessen-theoretisches, vielleicht ein bisschen steifes Reflektieren. Dies könnte zum Diskurs gehören, den Harry Lehmann als »KI-Ästhetik« klassifiziert:

29 Christiane Paul: *Digital Art*. 3. Aufl. London: Thames and Hudson, 2015, S. 11–13, zit. nach Hannes Bajohr: »Das Reskilling der Literatur. Über das Verhältnis von Code und Konzept«. In: Ders.: *Schreibenlassen*, S. 69–81, hier S. 73f.

30 Vgl. ebd.

Angesichts der beeindruckenden Fortschritte auf dem Gebiet der Künstlichen Intelligenz (KI) und ihren ersten Anwendungsfällen in der Kunst lässt sich bereits jetzt erkennen, dass sich hier eine neue Ästhetikdisziplin ausbildet. Um dem Phänomen einen Namen zu geben, könnte man sie KI-Ästhetik nennen. In dieses Diskursfeld gehören Kunstwerke, die mit KI-Programmen ›errechnet‹ wurden, Empfehlungssysteme, die ästhetische Entscheidungen mit KI-Algorithmen treffen, experimentelle Untersuchungen, bei denen mit Hilfe von intelligenten Systemen etwa die Geschmacksprofile von Konsumenten analysiert werden, aber auch ästhetische Theorien, die versuchen, die ästhetische Wirkung von Kunst aus der besonders effizienten Codierung von Informationsverarbeitungsprozessen im Gehirn zu erklären. Der Begriff der KI-Ästhetik soll also sowohl die ästhetischen Phänomene erfassen, die aufgrund der KI-Forschung in die Welt kommen, als auch die Forschungsdisziplin, welche mit KI-Programmen ästhetische Phänomene untersucht.³¹

Und obwohl eine Ästhetik von ›Kunst und KI‹ im poetischen Bild der *Luciole* notwendiger Weise auch mit Blick auf eine solche *allgemeine Ästhetik* diskursive Federn lässt und uns das Verstehen, das aus dem Verhältnis aufsteigt, nur gedämpft an die Ohren dringt, so ist doch diese Besonderheit bestimmt auch eine der vielen Ursachen für den seit nunmehr vielen Jahren und in jüngerer Zeit potenziert andauernden Glühwürmchen-Flug in der Dämmerung der Medien, punktuell erhellt mit Lichterpunkten der Theorie.

An dieser Stelle ist es, um zum Abschluss zu kommen, möglicherweise noch interessant, darauf hinzuweisen, dass schon mehrmals darüber gesprochen wurde, wie »Kreativität und insbesondere ›Kunst-Machen‹ als eine der letzten Domänen der Unterscheidung zwischen Mensch und Computer« mit dem Diskurs der KI als »Bastion« fällt.³² Dieter Mersch hat dies genauso festgestellt wie den folgenden Satz formuliert: »Augenscheinlich sind wir mit der Hypothese konfrontiert, die Welt, den Menschen, seine Kultur sowie Kommunikation *und Kunst* unter das einheitliche Schema ihrer Mathematisierung zu stellen.«³³ Und Gabriele Gramelsberger, Markus Rautzenberg, Serjoscha Wiemer und Mathias Fuchs betonen ihrerseits den »aktuelle[n] Hype um die

31 Harry Lehmann: *Ästhetische Erfahrung. Eine Diskursanalyse*. München: Wilhelm Fink, 2013, S. 112.

32 Dieter Mersch: »Kreativität und Künstliche Intelligenz. Einige Bemerkungen einer Kritik algorithmischer Rationalität«. In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 21.2 (2019), S. 65–74, hier S. 65.

33 Ebd.

Künstliche Intelligenz«, der auch für sie die »lange und verfehlte Geschichte der KI seit ihren Anfängen in den 1940er Jahren« fortschreibe: »Die Verfehlung – und das hatte bereits Joseph Weizenbaum 1979 deutlich gemacht –« liege »in dem eingeschränkten Begriff von ›Intelligenz‹, der, den psychologischen Intelligenztests folgend, ausschließlich die abstrakt-kognitiven Fähigkeiten selektiert und zu isolieren versucht.«³⁴

Genau auf jenem unsicheren Terrain aber, das den Begriff der ›Intelligenz‹ (und auch denjenigen der ›Kreativität‹) im Fall von ›Kunst und KI‹ kritisch macht und das gleichwohl dessen Leuchtkäfer-Denken lebendig hält, *schreibt sich der Diskurs*. So wie die Leuchtkäfer sich im Begehren, in der Anziehung, im Betören mittels der Glühwürmchenbewegungs-Richtung animieren, zu vervielfältigen suchen und doch oder deshalb ggf. zum Tode geführt sind, handelt es sich bei ›Kunst und KI‹ um einen auch destruktiven, unter Umständen tödlichen Schritt ins Leuchten, d.h. auch für den Übergang von einem grau-in-grauen in ein verwandeltes Phänomen, in ein Phänomen als belichtetes Werk, also auch umgekehrt: Verlöschen – Licht ... Verlöschen – Licht ... Verlöschen – Licht ... KI könnte so, um zum Ende zu kommen, als Schnitt in *die Kunst* gesehen werden, als kleine Unterbrechung, durch die vermieden wird, auf die große Zäsur der Verabschiedung zurückzugreifen: Dann wäre die Idee der *Luciole* dasjenige, was wie Erinnerungströpfchen wirkt – eine feine Zerstreuung aus der Luft, die vorausgehen und nachkommen (nachwirken) kann, eine feine feuchte Pulsierung, die sich geradezu unbegrenzt wiederholt im unvollständigen Rahmen ›Kunst‹, überprägt vom Glitzern der Tröpfchen, die sich im Dämmerlicht im Leuchten überhaupt entwickeln: verglimmend.

34 Gabriele Gramelsberger, Markus Rautzenberg, Serjoscha Wiemer u. Mathias Fuchs: »Mind the Game! Die Exteritorisierung des Geistes ins Spiel gebracht«. In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 21.2 (2019), S. 29–38, hier S. 29. Siehe dazu auch Joseph Weizenbaum: *Computer Power and Human Reason. From Judgment to Calculation*. San Francisco: W. H. Freeman, 1976.



