

K.I.-KUNST: MUSE, MELKKUH ODER MARKETING-GAG?



Erste Ergebnisse einer interdisziplinären
Auseinandersetzung mit KI Kunst

NTA10 „Digitalisierung und Kultur“
14.-16. November 2022, Bern

Dana Wasserbacher (AIT), Wenzel Mehnert (UdK
Berlin/AIT), Masafumi Nishi (AIT)



ÜBERBLICK

WAS UND WARUM?

Leitmittelfinanzierte Forschung zur Säule „(KI) Ethik & Foresight“
Orientierung unseres Forschungsteams

Fragen, die wir uns gestellt haben:

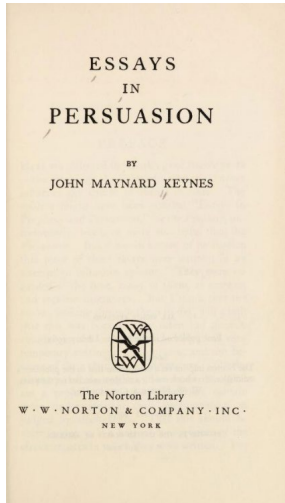
- Was ist KI Kunst überhaupt?
- Wie können wir KI Kunst kritisch analysieren?

Die eine Frage, die uns nicht locker gelassen hat:

- Warum unterwerfen sich so viele Künstler:innen freiwillig der vermeintlich kreativen Maschine? (Hype)

WAS IST KI KUNST?

DER ANFANG UNSERER DISKUSSION



- Zukunftsnarrativ der Automatisierung:
- Maschinen erledigen Großteil der Arbeit, d.h. 3h Arbeit pro Tag bleibt für den Menschen
- Visioniertes Problem der neuen Freizeitklasse: Was werden sie mit der neugewonnenen Freiheit anfangen?

Keynes (1930)

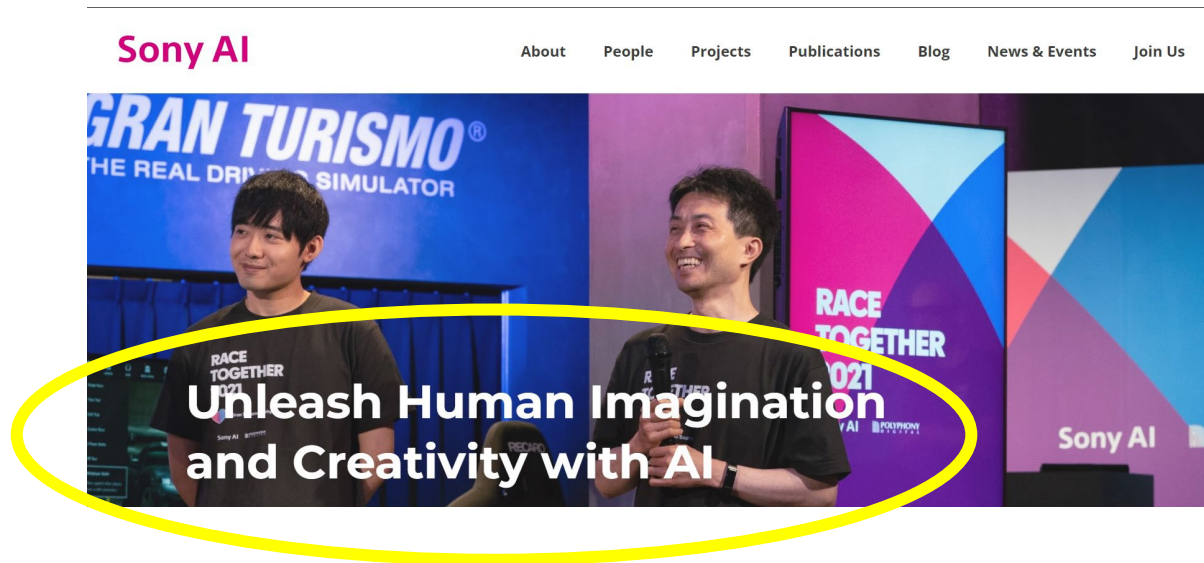


- Zukunftsnarrativ der Kunst:
- Mythisierung durch den Zusatz „KI“: Kunst wird sich selbst generieren – kreative Maschine
- Visioniertes Problem in einer automatisierten Welt: Was bleibt zu tun, wenn selbst kreative Prozesse von Maschinen erledigt werden?

Rauterberg (2021)

WAS IST KI KUNST?

GEGENWÄRTIGES HYPE-NARRATIV



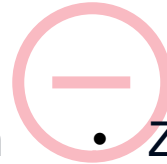
- Von der kreativen Maschine zur Prothese menschlicher Kreativität
- Künstlerische Ko-Kreation durch Mensch(en) und Maschine

WAS IST KI KUNST?

ZUKUNFTSERWARTUNGEN UND ZUKUNFTSÄNGSTE



- Demokratisierung & Kollaboration
- Muse & Inspiration
- Selbstverwirklichung & Kreativität
- Effizienzsteigerung & Produktivität
- Werkzeug & Mittel/Medium



- Zugänglichkeit & Individualisierung
- Abschaffung der/s Künstler:in
- Unterwerfung & Abhängigkeit
- Wettbewerb & Geistiges Eigentum
- Black Bock & KI Biases

- Bandbreite an Zukunftsvorstellungen eröffnet ein weites Möglichkeitsfeld, birgt gleichzeitig auch Risiken – **hohe Ambivalenz**
- Zukunftsbild der kreativen Maschine erzeugt Immanenz (Kontrolle der Kunst durch Algorithmen) und Transzendenz (Autonome Kreativität) zugleich - **Imaginärer Überschuss**



WIE ANALYSIEREN WIR KI KUNST?

SUBJEKT & ÖFFENTLICHKEIT

Vielzahl an (neuen) Akteuren:

- **Technolog:innen**
- **Programmierer:innen**
- **Datenanalyst:innen**
- **Crowd & User:innen**
- **Plattformen**
- Maler:innen
- Schriftsteller:innen
- Filmemacher:innen
- Musiker:innen
- Kunsthändler:innen
- Wissenschaftler:innen
- Journalist:innen
- Theatermacher:innen
- Kunst- und Wissenschaftsvermittler:innen
- ...



Wo ist die Öffentlichkeit?

„Ohne Resonanz entsteht kein Wertebild, und ohne Wertebild ist die Kunst ein Spiel ohne Gegenüber und ohne Bedeutung.“

(Rauterberg 2021, 161)

Bedingungen der Rezeption ändern sich:

- Fragmentierte und zersplitterte Öffentlichkeiten (Fans, Sammler:innen, Kund:innen, User:innen, andere KI Künstler:innen/Konkurrenz, Gamer:innen, Social Media-Nutzer:innen, ...)
- Keine kritische Funktion mehr, sondern anerkennende, bestätigende Funktion: Rankings und neue Bewertungsverfahren (z.B. Likes) (Charim 2022, 107f; Mandzhieva 2021)

⇒ Vom Unternehmer seiner selbst (Bröckling 2007)

⇒ Zum imaginären, narzisstischen Subjekt (Charim 2022, 87)

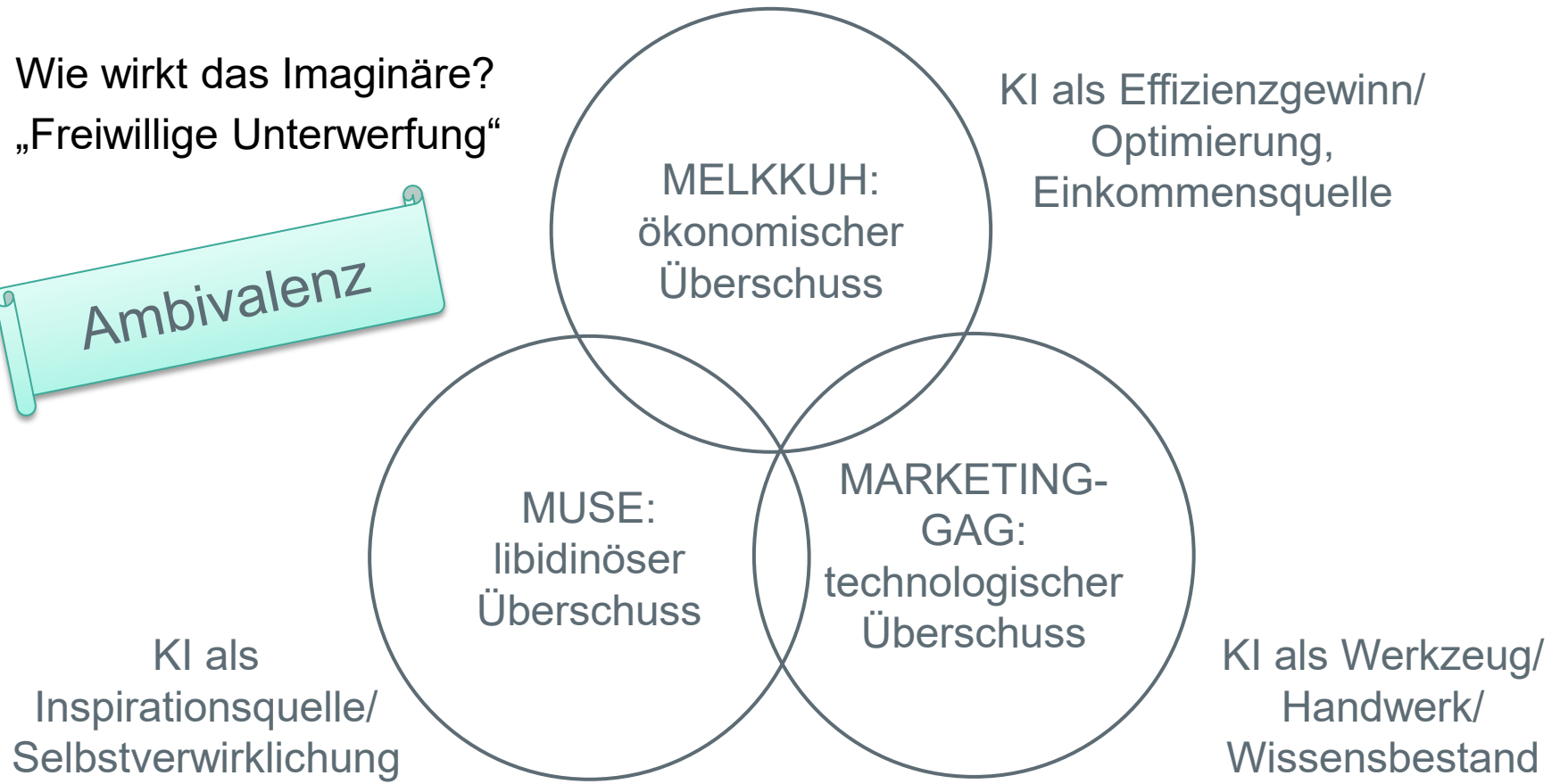
WAS ANALYSIEREN WIR KI KUNST?

WIRKDIMENSIONEN DES IMAGINÄREN

(AUFBAUEND AUF CHARIM 2022 UND INTERVIEWS MIT 6 KI KÜNSTLER:INNEN)

Wie wirkt das Imaginäre?
„Freiwillige Unterwerfung“

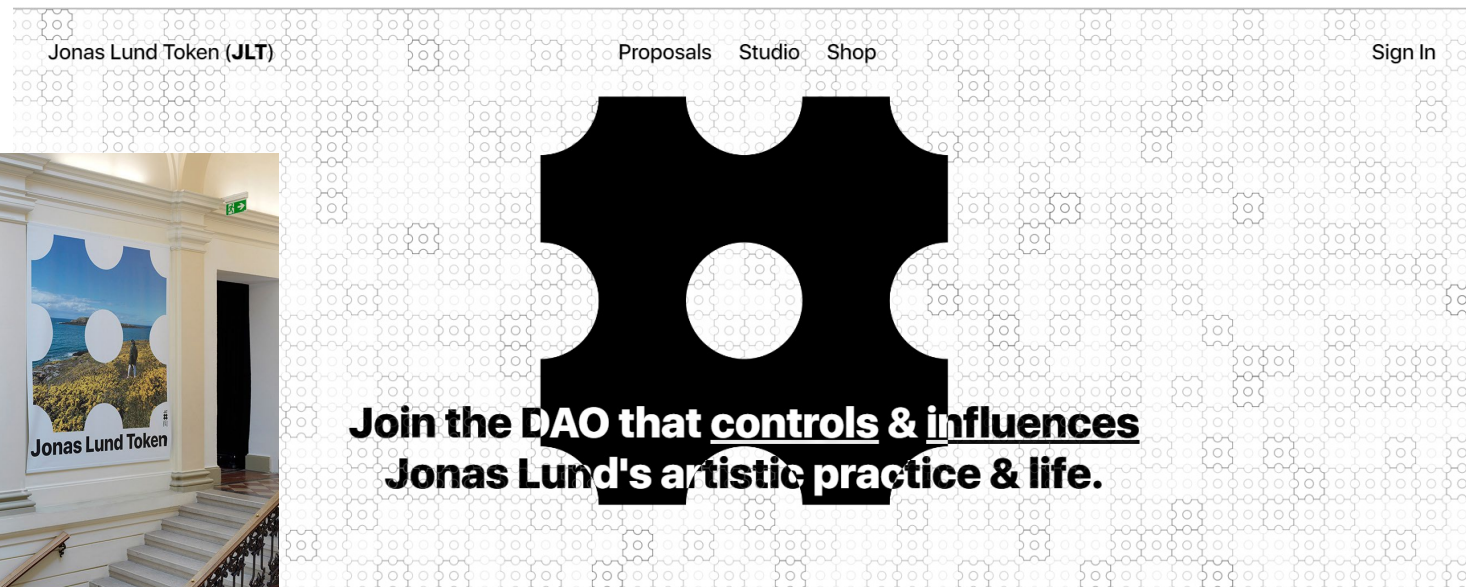
Ambivalenz



SELBSTTECHNOLOGIEN

FALLBEISPIEL 1: JONAS LUND TOKEN (JLT)

- <https://jlt.ltd/>
- JLT ist eine autonome dezentralisierte Kunstpraxis mit dem Ziel die Entscheidungsprozesse bezüglich der Kunstproduktion und der Karriere des Künstlers zu optimieren und zu rationalisieren



SELBSTTECHNOLOGIEN

FALLBEISPIEL 1: JONAS LUND TOKEN (JLT)

MUSE (libidinöser Überschuss):

- Künstler macht sich selbst zum Kunstwerk (Selbstverwirklichung)
- GLEICHZEITIG: Künstler verkauft seine künstlerische Autonomie (NFT) und unterwirft sie digitalen Entscheidungsprozeduren (Unterwerfung)

MELKKUH (ökonomischer Überschuss):

- Zugänglichkeit und Eigentum? Website-Content bp;dr – Ausschluss der breiten Öffentlichkeit („You need Jonas Lund Tokens to view this content. Get Some Here“)
- Ästhetik der Artefakte? Nur anhand der Drucke ist das Gesamtkunstwerk schwer zu beurteilen, Artefakte eher wie „Teaser“ für Gesamtkunstwerk
- GLEICHZEITIG: Künstler kreiert Imaginäre (Website bp, Fotos, Drucke als Artefakte), die zum Dabeisein/Mitmachen animieren

MARKETING-GAG (technologischer Überschuss):

- NFT, DLT, Kryptowährungen, Artefakte, Fotos, Transparente automatisierte Entscheidungssysteme (nichts wirklich bahnbrechend Neues)
- GLEICHZEITIG: Transparent viell. für Aktionäre, nicht für Außenstehende – enge Grenze des Bewertungshorizonts

SELBSTTECHNOLOGIEN

FALLBEISPIEL 2: MACHINE 2 FISH V2 (DARDEX)

- <http://dardex.free.fr/index.php/en/machine-2-fish-v2-2/>
- Machine 2 Fish ist eine Installation, in der die Bewegungen eines echten lebenden Goldfisches durch ein experimentelles Robotersystem robotisiert werden. Mit der Prothese kann sich der Goldfisch an Land bewegen.



SELBSTTECHNOLOGIEN

FALLBEISPIEL 2: MACHINE 2 FISH V2 (DARDEX)

MUSE (libidinöser Überschuss):

- Kritische Auseinandersetzung mit technologischen Prothesen und Abhängigkeit von Technologie-Anbietern
- GLEICHZEITIG: der Goldfisch wird unterworfen, um die Kritik zu veranschaulichen, Widerständige freiwillige Unterwerfung (Hacking)

MELKKUH (ökonomischer Überschuss):

- Performance und Ausstellung auf (eigenen) Festivals, Hochschullehre
- Funktionale Ästhetik
- GLEICHZEITIG: herkömmliches Kunstmarketing (nichts bahnbrechend Neues)

MARKETING-GAG (technologischer Überschuss):

- Hacking als Kulturpraxis, technologisches Experimentieren als Selbstverwirklichung, Kollaboration mit anderen Künstler:innen
- GLEICHZEITIG: Keine Teilhabe einer breiteren Öffentlichkeit, lediglich Betrachtung und Reflektion des Kunstwerks möglich

SELBSTTECHNOLOGIEN

VIELE WEITERE FALLBEISPIELE

Simon Weckert – Google Maps Hacks

- <http://simonweckert.com/>
- 99 gebrauchte Smartphones werden in einem Handkarren transportiert, um in Google Maps einen virtuellen Stau zu erzeugen. durch diese Aktivität ist es möglich, eine grüne Straße rot zu färben, was sich in der physischen Welt auswirkt, indem Autos auf eine andere Route gelenkt werden, um einen Stau zu vermeiden.

Dries Depoorter – The Flemish Scrollers

- <https://driesdepoorter.be/>
- Jede Sitzung der flämischen Regierung in Belgien wird auf einem Youtube-Kanal live gestreamt. Wenn ein Livestream beginnt, sucht die Software nach Handys und versucht, einen abgelenkten Politiker zu identifizieren. Dies geschieht mit Hilfe von KI und Gesichtserkennung. Die Videos des abgelenkten Politikers werden dann auf einem Twitter- und Instagram-Konto gepostet, auf dem der Politiker markiert ist.

VORLÄUFIGES FAZIT: POTENZIALE UND BARRIEREN VON KI KUNST

- Potenziale: hohes (ideologisches) Potenzial, da KI Kunstpraxis mit freiwilliger Unterwerfung einher geht und Wettbewerb anregt
- Barrieren: fehlendes Korrektiv, fehlende objektive Bewertungsinstanz, was sehr hohes Missbrauchspotenzial in alle Richtungen birgt und Künstler:innen in hochkompetitive Situationen bringt

Vorteile und Grenzen des Analyseansatzes:

- Analyse kann Ambivalenzen der Kunstpraxis fassen und Selbsttechnologien identifizieren
- Relation zwischen Einzelprojekten und Gesamtarbeit von Künstler:innen?

AUSBLICK: DISKUSSION

Zentrale Fragen, die vorerst offen bleiben:

1. Wie frei ist ein:e Künstler:in die KI einsetzt?
2. Wie kann Abhängigkeitsverhältnissen in Anbetracht fehlender institutioneller Innovationen entgegengewirkt werden?

MERCI, FÜR DIE AUFMERKSAMKEIT!

Ich freue mich auf eine spannende Diskussion!

dana.wasserbacher@ait.ac.at

