



Generativität



Herausgegeben von
Matthias Bruhn
Katharina Weinstock

München, 2025
Open Publishing LMU

Editorial

*„It can strike a chord inside you
Like a generation's need [...]
We are the voices of the
Big generator”*

(Yes, *Big Generator*, 1987)

Dass das Album *Big Generator* der britischen Progressive-Rock-Band Yes im Jahre 1987 floppte, soll nach Ansicht vieler Fans am Erfolg des Vorgängeralbums gelegen haben; unter hohem Erwartungsdruck habe die Band zwar ein aufwändiges, aber uninspiriertes Selbstplagiat abgeliefert. Mit dem Durchbruch generativer künstlicher Intelligenz (KI) könnte das mit kaltem Perfektionismus produzierte Album (oder zumindest sein Titel) aber eine gewisse Rehabilitierung erfahren. Denn Begriffe wie Generator und Transformator sind nicht nur Leitmetaphern des elektrischen Zeitalters um 1900 gewesen, sondern längst auch zum festen Bestandteil des Vokabulars der generativen KI und der großen Sprachmodelle geworden.

Als neues Massenmedium erschüttern KI-Anwendungen einige Gewissheiten oder Vorstellungen des medialen Originals und der künstlerischen Originalität. An die Stelle der Reproduktion (sei es als Fotografie oder Abformung), durch welche sich die Medientheorie des frühen 20. Jahrhunderts herausgefordert sah, ist eine synthetische Dauerproduktivität getreten, die der KI-Generation sehr bald selbstverständlich erscheinen wird. Der gestalterische Freiraum, der einer Massen- und Populärkultur durch digitale Medien und Web 2.0 jenseits von Museen oder Fernsehsendern eröffnet wurde, ist

allerdings längst wieder ökonomisch vereinnahmt und kommerziell verodet.¹ Nachdem die alltägliche Nutzung von Smartphones und sozialen Medien die Aktivität und Kreativität zwischenmenschlichen Austauschs zunächst befördert hatte, ist das Gros der online verfügbaren Bilder als immenser Datapool entdeckt worden, mit dem KI-Modelle via Web-Scraping trainiert werden können, deren Hervorbringungen wiederum in den sich hochfrequent drehenden Online-Bildstrudel eingehen. Die ästhetischen Stereotypen und Vorurteile, die daraus hervorgehen, haben die Debatten der letzten Jahre bestimmt.²

Hinsichtlich ihrer vermeintlichen Kreativität mag generative KI jene Automatisierungsversuche fortsetzen, mit der sich die bildende Kunst nicht erst seit dem Surrealismus oder den Produktionsanleitungen der Konzeptkunst auseinandersetzt (die ja ihrerseits der Funktionsweise von Programmen und Algorithmen ähnlich waren). Es ließe sich auch an Harold Cohen denken, der in den 1970er Jahren mithilfe des von ihm programmierten Roboters AARON Gemälde angefertigt hat.³ Und doch könnte der Unterschied zwischen generativer KI und den genannten Methoden kreativer Automatisierung, künstlerischer Zufallsoperation und Mensch-Maschine-Kollaboration nicht größer sein. Es ist vor allem die quantitative Lernfähigkeit der KI und die Ausdehnung ihres Latenzraums, die sie kulturell wirksam werden lässt.⁴

Angesichts der seither erreichten Perfektion und allgemeinen Verfügbarkeit von KI-Werkzeugen erscheint dieser Band am Ende einer Anfangsphase: Hatte die Social-Media-Community die neuen technischen Möglichkeiten anfänglich und gezielt in alle erdenklichen Fettnäpfchen gesteuert und damit eine Form des Trouble Shooting befördert, von denen letztlich die Softwareentwickler profitierten, so erweisen sich die

1 Tiziana Terranova: *After the Internet. Digital Networks Between Capital and the Common*, Los Angeles 2022; Cory Doctorow: *The 'Enshittification' of TikTok. Or how, exactly, platforms die*. In: *Wired*, 23.01.2023, <https://www.wired.com/story/tiktok-platforms-cory-doctorow/> [Stand 12/2024].

2 Adam Harvey deckte 2019 den Missbrauch privater Flickr-Bilder im Datensatz YFCC100M auf: <https://exposing.ai/fdf/> [Stand 12/2024]. Vgl. den Beitrag des Autors im vorliegenden Band.

3 Alex Estorick: *When the Painter Learned to Program*. In: *Flash Art*, 05.12.2017, <https://flash---art.com/article/harold-cohen/> [Stand 12/2024]. Vgl. den Beitrag des Autors im vorliegenden Band.

4 Roland Meyer, Co-Autor des vorliegenden Bandes, plant zu diesem Begriff eine eigene Ausgabe in der Reihe „Begriffe des digitalen Bildes“, zu der auch dieses Heft gehört.

frühen Bildkreationen generativer KI jetzt viel deutlicher als die Produkte einer bestimmten digital-visuellen Verfasstheit und als zeitbedingte Spiegelbilder einer Gesellschaft und ihrer Seherwartungen.⁵

Die produktiven Missverständnisse, zu denen KI in der Lage ist, zeigen ebenso wie die überkorrigierenden Eingriffe durch Softwareanbieter gewisse Stilmerkmale, Jargons und Dialekte, die auf das Denken und Handeln, auf Seh- und Sprechweisen zurückwirken, und zwar in umso höherem Maße, je mehr eine Gesellschaft mit ihren digitalen Erzeugnissen kurzgeschlossen wird.⁶ Sie verraten sich nicht nur, wenn in einem Manuskript oder einer E-Mail die Fußzeile „written with ChatGPT“ stehen bleibt, sondern auch durch die auf Hochglanz polierte formale Perfektion, in der sich das Generische in Reinform manifestiert – nachdem der letzte Glitch geglättet ist, braucht es inzwischen vorsätzliche Stilbrüche und Fehler, um Menschlichkeit zu emulieren. „We are the voice of every...“, verkündet der elektronisch verfremdete Sänger zum Ausklang des Liedes *Big Generator*, ohne den Satz zu beenden.

Es stellt sich nicht nur die Frage, welche Rolle individueller menschlicher Kreativität oder Arbeit darin zukommt, sondern auch, wie unterschiedlichste Gruppen und Gesellschaften in einer globalisierten, plattformkapitalistischen Kommunikation und Produktion zusammengeschmolzen werden.⁷ Was außerdem erneut zur Debatte steht, ist der Status des Bildes. Dieser hat mit dem Aufkommen der Fotografie, durch Fernsehen und Video, durch Smartphone und soziale Medien regelmäßig Anpassungen erfahren und ist im Begriff, sich neuerlich zu verschieben, seit Generativität ein eigenes Paradigma der Entstehung komplexer visueller Muster markiert. Ausgehend von der Annahme, dass sich die industrielle Revolution hier

5 Silvia Dal Dosso (Clusterduck Collective): *The Future Ahead Will Be Weird AF*, 2024, <https://transmediale.de/de/media/silvia-dal-dosso-clusterduck-collective-the-future-ahead-will-be-weird-af-the-ultimate-ai-corecore-experience-part-one-part-two> [Stand 12/2024].

6 Mithilfe welcher Apps die Menschen diesen Apparat füttern, in welche Zustände und Abhängigkeiten sie dabei geraten und welchen Einfluss die Interfaces der ‚sozialen‘ Medien dabei haben, ist ein Thema des Forschungsprojektes „Designing Habits. Das Bild als Anwendung“, das seit 2022 an der Staatlichen Hochschule für Gestaltung Karlsruhe arbeitet und zum DFG-Schwerpunktprogramm „Das digitale Bild“ gehört.

7 Ted Chiang: *Why A.I. Isn't Going to Make Art*. In: *The New Yorker*, 31.08.2024, <https://www.newyorker.com/culture/the-weekend-essay/why-ai-isnt-going-to-make-art> [Stand 12/2024].

konsequent fortschreibt, sollen die folgenden Beiträge daher untersuchen, welche Bedeutung die generativen Prozesse künstlicher Intelligenz für die künstlerische und kreative Arbeit besitzen und welche Schlüsse sich daraus für eine Theorie des digitalen Bildes ziehen lassen könnten.

Herausgegeben von
Matthias Bruhn
Katharina Weinstock

DFG-Schwerpunktprogramm ‚Das digitale Bild‘



Erstveröffentlichung: 2025
Gestaltung: Lydia Kähny, Satz: Annerose Wahl, UB der LMU
Creative Commons Lizenz:
Namensnennung - Keine Bearbeitung (CC BY-ND)
Diese Publikation wurde finanziert durch die Deutsche
Forschungsgemeinschaft.
München, Open Publishing LMU

DFG Deutsche
Forschungsgemeinschaft

UB | Universitätsbibliothek
Ludwig-Maximilians-Universität München

Druck und Vertrieb im Auftrag der Autorin/des Autors:
Buchschniede von Dataform Media GmbH
Julius-Raab-Straße 8, 2203 GroÙbeersdorf, Österreieh

Kontaktadresse nach EU-Produktsicherheitsverordnung:
info@buchschniede.at



DOI <https://doi.org/10.5282/ubm/epub.126472>
ISBN 978-3-99181-339-2

Reihe: Begriffe des digitalen Bildes
Reihenherausgeber
Hubertus Kohle
Hubert Locher



