



Texte

"Das Jahr der Künstlichen Intelligenz"

Warum manch' Presseorgan, so etwas gerade jetzt, Anfang 2023 verkündet und nicht schon vor drei, vier oder zehn Jahren...?! Jedenfalls bestätigt das, dass auch im Kunstsektor Begriffe wie Digitale Kunst/ Digitalkunst/ Computerkunst immer mehr verschwinden hinter dem in Mode kommenden Begriff der KI-Kunst, also Kunst mittels Künstlicher Intelligenz, die allerdings genauso computergeneriert ist wie digitale Bildkunst schlechthin. Die große Verwirrung unterm Begriffshimmel klärt dann vielleicht wenigstens versuchsweise besser [Wikipedia](#).

Das interessiert die Öffentlichkeit meist wenig oder viel weniger spätestens seit 2018, als das *Portrait of Edmond de Belamy*, ein nicht sonderlich ansehnliches mit Computern hergestelltes Bild, für mehr als 400.000 US-Dollar versteigert wurde. Womit eine eigentlich altersschwache Diskussion wieder anhob: Ob, was denn aus dem Computer komme, noch Kunst sei. Wer oder was schaffe denn nun diese Kunst? Mensch oder Maschine?

Solche Entweder-Oder-Fragen aus medialen sowie auch selbst aus Künstlerkreisen, geboren vielfach aus Unwissen, Angst oder Neid, hatten sich auch beim Medium Fotografie in seinen Anfängen gestellt, dann aber recht bald verflüchtigt. Nun aber, in den Zwanzigern dieses Jahrtausends ist die KI, seit langem schon Forschungsgegenstand an Kunst-Akademien und Universitäten, auch in die Welt der Künste wohnberechtigt eingezogen und erzielt als NFT sogar Millionenverkäufe wie die des US-Amerikaners Beeple aka Mike Winkelmann (*1981). Und gerade seine Generation tritt in der letzten Zeit im Kunstbereich immer wirkmächtiger auf. Aus ihren Reihen stellt KUNO in der ersten Ausstellung 2023 mit *KI + Kunst – Produktion + Rezeption* einige Künstler*innen vor, die sich durchaus klar, und selbst für Laien verständlich, äußern zu Funktion und Bedeutung von Künstlicher Intelligenz für die Kunstproduktion.

Susi Gelb (*1985 Bad Tölz) präsentiert auf ihrer Einzelausstellung in Zürich 2022 mit *Whirled_Z* ihre erste Arbeit in „klassischer Kooperation“ mit der KI Stable Diffusion, die sie als öffentliche Software einsetzt, um „eine Trilogie zum Thema Vortex, also dreier bildgewaltiger Strudel, zu erzeugen, die einen richtig reinziehen und etwas total Immersives haben.“ Also, so unterstreicht die Künstlerin, in Richtung auf „Ursprung der Welt, den Urknall, oder blickt man in die Zukunft, in der vieles zerstört ist. Explosionen, Rauch, Feuer, Wasser, Elemente.“ Und natürlich in Zusammenhang mit „Klimawandel, Anthropozän und menschengemachten Problemen“. Nach dieser verbalen Kaskade zu ihren Themen, „für die die KI ganz offensichtlich trainiert war“, kommt Susi Gelb hier explizit darauf zu sprechen, was auch andere Kolleg*innen immer wieder betonen: Ohne vorherige Eingabe von Begriffen und Wortkombinationen in den Text-Bild-Generator, ohne also die Prompts seitens des künstlerischen Menschen, ohne die Auswahl der geeigneten Videoclips für das Schnittprogramm, wäre ein künstlerisches Werk wie das von Susi Gelb nicht entstanden. Und natürlich auch nicht ohne einen leistungsstarken Grafikprozessor (GPU).

Am 29. August 2022 landet bei einem Kunstwettbewerb im US-Bundesstaat Colorado ein Bild auf dem ersten Platz, von einer Software generiert und mit einem französischen Titel: *Théâtre d'Opéra Spatial*, entstanden dank des Text-zu-Bild-Programms Midjourney. Neben dieser KI gab es allerdings auch einen sich zum Werk bekennenden Autor: den 39-jährigen Jason Allen, Chef eines Game-Unternehmens und also durchaus technologisch bewandert. Und kunstaffin. So nahm er die

Ausschreibung für den Wettbewerb explizit für die Sparte digitale Kunst an. Was in der Berichterstattung oft ebenso übersehen wird wie die bescheidene Preissumme von gerademal 300 US-Dollar. Jason Allen bezeugt glaubwürdig, dass er sein Bild in mindestens achtzigstündiger Arbeit geschaffen habe dank der o.g. KI Midjourney und einem Dutzend immer weiter entwickelter Prompts (engl. Computersprache für Eingabeaufforderung), die er verständlicherweise nicht verrät.

Einer, der sich schon lange mit künstlicher Intelligenz in der Kunst beschäftigt, ist Ahmed Elgammal, Professor, Forscher, Autor und Unternehmer. Als Pionier untersucht er seit mehr als zwei Jahrzehnten, ob KI ohne menschliches Eingreifen kreativ sein kann. Als erfolgreicher Künstler versucht er, der Welt zwei Dinge zu zeigen: Einmal, was KI selbst erschaffen kann. Und dass sie in Zukunft eine kreative Partnerin für Künstler*innen sein kann. KUNO stellt ihn vor als Künstler, der diese KI namens AICAN entwickelt hat, mit der er selbst und andere Künstler*innen arbeiten.

Unsupervised von Refik Anadol (*1985 Istanbul), die aktuelle Installation im Museum of Modern Art – noch bis zum 5. März –, „denkt“ nach Angaben der Pressestelle nun schon „darüber nach, wovon eine Maschine träumen könnte, nachdem sie mehr als 200 Jahre Kunst in der Sammlung des MoMA gesehen und verarbeitet hat.“ Anadol nutzt künstliche Intelligenz, um den Datensatz des Museums neu zu interpretieren und zu transformieren, um so neue Formen, Bilder und Animationen zu schaffen. Sein Projekt der letzten acht Jahre verwendet auf mehreren Stufen ein sehr raffiniertes maschinelles Lernprogramm

1. um den öffentlich zugänglichen Datensatz der MoMA-Sammlung zu durchsuchen, sortieren und zu klassifizieren und in 1024 Dimensionen aus-zuarbeiten;
2. dann ein maschinelles Lernmodell zur besseren Navigation;
3. nach monatelangem Lernen eine benutzerdefinierte Rendering-Software und
4. schließlich noch einen Supercomputer für permanent neue Daten.*

Was für Laien erstmal komplex und kompliziert klingt, führt in der Realität der KI-Kunst dann zu sich ständig ändernden visuellen Elementen, die nahezu augenblicklich in extrem hoher Auflösung gerendert werden. So kommt es dann dazu, dass die Maschine von moderner Kunst „träumen könnte“ – einen schier unendlichen Traum.

- * zu 1.: mit Open-Source-Software wie dem UMAP-Algorithmus,
zu 2.: mit einem Generative Adversaria Network (StyleGAN von NVIDIA),
zu 3.: Rendern in der Computergrafik heißt die Erzeugung eines Bildes aus Rohdaten (z.B. HTML u.a.),
zu 4.: mit der Open-Source-Software VVVV, Pytorch und das NVIDIA DGX-System.

Seit 2017 arbeitet der polnische Maler Roman Lipski, 1989 mit zwanzig Jahren nach Berlin gekommen, in Kooperation mit dem Kunstkollektiv YQP und dem KI-Unternehmen Birds on Mars mit einem KI-System, das den Maler dank Wissenschaft und Technologie inspiriert wie auch zugleich herausfordert. Denn *UNFINISHED* ist „eine echte Partnerschaft zwischen einem Maler und einer künstlichen Intelligenz“, so die Macher. Im Mittelpunkt des Projekts steht ein neuronales Netzwerk (AIR, Artificial Intelligent Roman), das mit Lipskis Gemälden gefüttert wird. Das System analysiert alle Facetten seiner Kunst und lernt so, eine unendliche Menge einzigartiger Bilder zu erzeugen, die wiederum den Künstler zu neuen Kompositionen, Perspektiven und Themen anregen. Ein Jahr lang sind so Maschine und Maler im ständigen Dialog. Dies hat natürlich Roman Lipskis künstlerische Sprache tiefgreifend verändert, wie an Fotos und Video zu sehen, und ihn immer wieder neue Wege des Ausdrucks suchen und finden lassen.

Wie Refik Anadol, Jason Allen und Susi Gelb gehört zu den hier vorgestellten sieben Künstler*innen, deren Zahl auf dieser Webseite gern wachsen darf, auch Alex Grein (*1983). Auch sie gehört zur nativen Generation des digitalen Zeitalters und bedient sich entsprechender Techniken. Die Düsseldorfer Künstlerin experimentiert immer wieder mit Kreisläufen digitaler Bilder, vom

Fotografischen zum Archivarischen wie auch zum Vergänglichen und also mit der Frage, wie Bilder im digitalen Zeitalter überdauern können. So ist *dauer* dann auch ihre Einzelausstellung 2021 in der Bonner Galerie Gisela Clement betitelt, die sich mit den virulenten Themen wie Klimakrise, Isolation und dadurch veränderter Wahrnehmung von Zeit und Raum beschäftigt. Und zugleich auch bekräftigt, dass von Dauer eigentlich nur Wandel und Veränderung sind wie eben Prozesse des Fließens, Zerfließens, Zergehens und Schmelzens – sich manifestierend in der Installation *Speicher*.

Mit ihrem wöchentlichen Logbuch – wie mit dem Eintrag Nr. 148 vom 16.01.2023 unter dem Titel *Die Suche nach dem Wir* – zur Pandemie sowie zu anderen existenzbedrohenden Krisen und Kriegen sieht sich Regina Zacharski dem erweiterten Kunstbegriff von Joseph Beuys verpflichtet und sucht ihn in Text und Bild gleichfalls bei digitaler Produktion und der Präsentation im Web zu realisieren. Ganz explizit will sie im „digitalen Raum“ die „Enge des White Cube“ aufheben, um so „Zukunft mit Kunst“ zu gestalten. Der Künstlerin, die ihren Erfahrungsschatz aus Kunst und Performance auch dank digitaler Technologien bereichert, geht es dabei weniger um die Entwicklung neuer Algorithmen als vielmehr um die kreative Anwendung allgemein zugänglicher Programme, auf dass sich auch hier eine enge Verbindung von Ethik und Ästhetik verwirkliche.

So gelang es ihr, mit größtmöglicher Rapidität künstlerisch auf die herausfordernden Zeitzeichen in der Ära von Corona zu reagieren, und machte knapp zwei Jahre nach Ausbruch der Pandemie bereits eine umfangreiche Dokumentation möglich: in einer Online-Ausstellung sowie in einem eKatalog. Am 5. Februar 2022 wurde schließlich <https://www.kunoweb.de/2022/01/13/z/> freigeschaltet. Fünf Tage später dann fungierte ein Webinar mit der Künstlerin beim ViLE-Senioren-Netzwerk als Vernissage zusammen mit dem ZAWiW (Universität Ulm) und KUNO.

Diese Entwicklungen im Rahmen der Künstlichen Intelligenz machen deutlich, auf welchem hohem technologischen Niveau sich die Kreativität des Menschen bewegen kann und auch sollte, um die kreative Intelligenz der Maschinerie von KI zu neuen interessanten Ergebnissen anzuregen, mit diesen für ein menschliches Gehirn unfassbaren Massen eingegebener Daten und Kombinationen. Dazu bedarf es Text-Bild-Generatoren, die auf textbasierten Eingabeaufforderungen die gewünschten Bildresultate liefern, dies auch auf Basis einer längeren Versuchsanordnung mit modifizierten Texteingaben, was wiederum quantitativ wie qualitativ die Kreativleistung der KI steigern kann.

Jedoch wollen wir an dieser Stelle nicht die wachsende Zahl von Digitalkünstler*innen vergessen, die diesen hohen Anforderungen der KI-Kunst – aus welchen Gründen auch immer – nicht nachkommen. Im WWW findet man sie in allen Kategorien zuhauf, wobei auch nicht verschwiegen werden darf, dass vielerorts dem Kommerz der Dekoration gefrönt wird.

Und zum Schluss noch als Korrektiv, hier wurde unter KI-Kunst eigentlich nur in einer Auswahl abgehandelt, was traditionell zu den sog. Bildenden Künsten rechnet. Nicht aber beispielsweise auch Skulptur, Architektur, Design und Mode. Und auch nicht die Musik, die als elektronische schon seit Jahrzehnten und unter dem Aspekt der KI immer stärker von sich reden macht, man denke nur an die computergenerierte Ergänzung der *Unvollendeten* 10. Sinfonie von Beethoven im letzten Jahr.