

Veränderungen künstlerischen Schaffens durch Digitalisierung

K.I.-Kunst: Muse, Melkkuh oder Marketing-Gag? Ergebnisse einer kritischen Auseinandersetzung mit KI-Kunst anhand eines Beispiels

Abstract:

Dieser Beitrag geht der Frage nach, wie der Mythos der kreativen Maschine, der die K.I.-Kunst treibt, auf die Gesellschaft wirkt. Dazu werden die Zukunftsvorstellungen und die Versprechen, die mit K.I.-Kunst einher gehen, näher beleuchtet. Aufbauend auf die philosophische Gesellschaftsanalyse von Isolde Charim, die das vorherrschende Subjektverhältnis als eines des imaginären Narzissmus fasst, werden drei Kategorien für die Analyse vorgestellt. Eine erste Analyse des Fallbeispiels Jonas Lund Token (JLT) gibt Einblick in die Auswirkungen des Mythos der K.I.-Kunst und ermöglicht eine Abklärung der Vor- und Nachteile eines solchen Ansatzes. Abschließend wird die Bedeutung der vorherrschenden narzisstischen Ideologie für die Zukunft von K.I.-Kunst ausgelotet.

1. Was verspricht K.I.-Kunst? Der Mythos der kreativen Maschine

Ein berühmtes Zukunftsnarrativ der Automatisierung visioniert für 2030 eine Welt, in der Maschinen den Großteil der Arbeit erledigen und für den Menschen drei Stunden Arbeit pro Tag bleiben (Keynes 1932). Wenn Arbeit zunehmend automatisiert und nicht mehr vom Menschen erledigt wird, stellt sich die zentrale Frage: Was wird die neue Freizeitklasse (also die Menschen, die nur mehr wenig Lohnarbeit verrichten müssen) mit der neugewonnenen Freiheit anfangen? Bisher konnte die Antwort lauten: sie werden sich vermehrt kreativen Tätigkeiten widmen. Wenn körperliche Arbeit durch Maschinen ersetzt wird und zusammen mit richtiger Arbeitsteilung zu minimaler Arbeitszeit führt, dann bleibt so viel Freizeit, dass alle, die zur Kunstproduktion beitragen, an allen Gütern der Kunst teilhaben könnten, so das Credo (Tolstoi 1897, 99). Im Jahr 2023 angekommen, ist zu beobachten, wie der gegenwärtige Hype um Künstliche-Intelligenz-Kunst¹

1 K.I.-Kunst bezeichnet eine Kunstform, bei der K.I. – verstanden als ein mathematisches System, das durch die Analyse von Daten Fähigkeiten erlernen kann – als Werkzeug oder Medium eingesetzt wird. K.I.-Technologie – Algorithmen, maschinelles Lernen und automatisierte Prozesse – wird mit künstlerischer Kreativität verbunden und genutzt, um Kunstwerke zu erzeugen, zu transformieren oder zu interpretieren. K.I.-Kunstwerke können demnach verschiedene Formen annehmen, darunter digitale Gemälde, Skulpturen, Musikkompositionen, Poesie, Filme, aber auch interaktive Installationen

(K.I.-Kunst) dieses Zukunftsnarrativ um die Dimension kreativer Arbeit erweitert und die Frage neu gestellt werden muss: Was bleibt für die neue Freizeitklasse zu tun, wenn selbst kreative Prozesse von Maschinen erledigt werden? Der Mythos der kreativen Maschine, die selbständig Kunst produziert, erneuert das alte Versprechen der Teilhabe aller Kunstschaffenden an Gütern der Kunst und erweitert es: nicht nur die Kunstschaffenden, sondern alle Menschen könnten künftig Kunstschaffende sein und an allen Gütern der Kunst teilhaben; in Zukunft wäre jeder Mensch mit Internetzugang in der Lage auf Knopfdruck K.I.-Kunst herzustellen, die unverzüglich zum Genuss bereitsteht.

Bereits im Fin de Siècle des 19. Jahrhunderts wurde das Zukunftsnarrativ der Automatisierung als Vision der Verfechter exklusiver Kunst entlarvt, die verschleiern soll, „daß unsere verfeinerte Kunst nur auf der Sklavenarbeit der Volksmassen hat entstehen können und daß sie nur so lange existieren kann, wie diese Sklavenarbeit existiert, und daß die Spezialisten – die Schriftsteller, Musiker, Tänzer und Schauspieler – nur unter der Voraussetzung der größten Anstrengung der Arbeiter zu jenem verfeinerten Grad von Vollkommenheit, den sie erreichen, gelangen und ihre subtilen Kunstwerke schaffen können und daß es nur unter diesen Voraussetzungen ein subtiles Publikum geben kann, dass diese Werke würdig“ (Tolstoi 1897, 99f). Auch gegenwärtig wird der Mythos der kreativen Maschine in Gestalt der K.I. als Manöver großer Technologiekonzerne enttarnt, um von den datenhungrigen Rechenmodellen und ihren Grundlagen, der Ausbeutung von Menschen und Ressourcen, abzulenken (siehe Artandi 2023; Crawford & Joler 2018). Interessensvertretungen der Kreativbranchen rufen zum Streik gegen K.I.-basierte Kunstproduktion auf, die kreative Arbeit zu entwerten und Kunstschaffende zu ersetzen droht (vgl. Jiang et al. 2023).² Weitreichender Common Sense ist, dass ohne den Menschen, der dem lernenden mathematischen System den Anfang und das Ende eines Kunstwerks vorgibt, unter einer Masse an automatisiert generierten Werken das potenziell richtige auswählt, oder den Sinn maschinengenerierter Kunst an

und immersive Vorführungen. K.I.-Kunst wird auch als Teilbereich der digitalen Kunst verstanden (siehe Cetinic & She 2022, 14).

- 2 Schriftsteller und Schriftstellerinnen, Journalistinnen und Journalisten, Grafiker und Grafikerinnen und Illustratorinnen und Illustratoren sprechen sich in einem offenen Brief gegen die Veröffentlichung von K.I.-Illustrationen aus (CAIR 2023); seit Mai 2023 streiken die Writers Guild of America (WGA) und die Screen Actors Guild-American Federation of Television and Radio Artists (SAG-AFTRA) und positionieren sich mit dem Streik gegen Ausbeutung durch K.I. und für faire Bezahlung künstlerischer Arbeit im Zeitalter des Online-Streamings (Fitzgerald 2023; Merchant 2023).

eine Öffentlichkeit vermittelt, die K.I.-Kunst ohne Bedeutung bleiben muss (vgl. Rauterberg 2021; Winter 2022, Hoel 2022).

Trotz Scheiterns des Narrativs von der Kunst produzierenden Maschine und Kritik an den Produktionsbedingungen, reißt der Hype um K.I.-Kunst nicht ab. Im Gegenteil, die K.I. wird mit ihrem Erscheinen in der Kunst zu einem mächtigen Mythos, der immer mehr Menschen in seinen Bann zieht. Das spiegelt sich auch in den angepassten Strategien der Technologiekonzerne wider, die mit Slogans wie „*Unleash Human Imagination and Creativity with AI*“ (Sony 2023) oder „*Creatability*“ (Google 2023) ihre K.I.-Technologien nicht mehr als kreative Maschinen, sondern viel mehr als Werkzeuge bewerben, die der Entfaltung menschlicher Kreativität dienen sollen. Sie erreichen mit ihrer Botschaft Künstler und Wissenschaftlerinnen, die von menschlich-maschinellem Ko-Kreativität sprechen, wenn sie K.I. in unterschiedlichen Stadien ihrer künstlerischen Prozesse einsetzen (Wingström et al. 2022, 12); aber allen voran Menschen, die mit dem Gedanken spielen, die vermeintlich kreative K.I. auszuprobieren.

2. Was treibt K.I.-Kunst? Zukunftserwartungen und -ängste

Den Hype um die K.I.-Kunst treiben vor allem neue K.I.-Anwendungen wie Midjourney, DALL-E oder ChatGPT, die auf großen Text-zu-Bild-Modellen oder Sprachmodellen basieren. Anhand dieser K.I.-Technologien können Menschen – oft ohne bedeutende Vorkenntnisse – digitale Kreativinhalte, wie Bilder, Videos, Musik und Stimmen, sowie Text, erzeugen, da sie von großen Technologieanbietern über das Internet angeboten werden. Nicht zu vergessen ist, dass auch altbekannte Anwendungen zur K.I.-Kunst zählen können, wie bspw. virtuelle Umgebungen und Projektionen (Virtual Reality – VR, Augmented Reality – AR), soziale Medien und Kunstplattformen, aber auch Roboter, Drohnen oder andere durch Algorithmen gesteuerte Objekte. Alle diese K.I.-Werkzeuge verdeutlichen das Zukunftspotenzial von K.I.-Kunst, das die Demokratisierung der Kunstproduktion, die virtuelle Kollaboration über physische Grenzen hinweg, Muse und Inspiration, Selbstverwirklichung und uneingeschränkte Kreativität erwarten lässt. Gleichzeitig schüren diese K.I.-Anwendungen in der Kunst auch Zukunftsängste, die z.B. durch neue Möglichkeiten der Nachahmung bzw. Fälschung digitaler Kunstwerke entstehen. Hier treten bspw. Ängste auf, die mit dem Verlust der Kontrolle über das eigene geistige Eigentum, aber auch mit

dem Risiko der Rufschädigung durch sogenannte Deepfakes³ einhergehen. Aber auch mit der Datenverfügbarkeit und -nutzung und dem zunehmend rücksichtslosen Wettbewerb um Aufmerksamkeit werden Ängste geschürt: dazu gehören die Überwachung der eigenen kreativen Arbeit mithilfe von Algorithmen und die damit einhergehende Abhängigkeit von großen Technologieunternehmen mit monopolähnlicher Stellung, sowie die Reproduktion gesellschaftlicher Vorurteile, die aus den vorhandenen Daten resultieren, die von großen K.I.-Modellen genutzt werden. Die Auseinandersetzung mit diesen gesellschaftlichen Wirkungen von K.I.-Technologie in der Kunst bereitet ein vielfältiges Betätigungsfeld für die Technikfolgenabschätzung (vgl. Heesen 2022).

Die Bandbreite an Zukunftsvorstellungen, die K.I.-Kunst evoziert, ist hoch ambivalent: ein weites Möglichkeitsfeld steht hohen Risiken gegenüber. Wichtig für eine Analyse von K.I.-Kunst ist die Gleichzeitigkeit von Transzendenz und Immanenz (vgl. Rauterberg 2021, 187), die sowohl das Zukunftsbild der kreativen Maschine als auch die Vorstellung von K.I. als Kunstwerkzeug vermittelt: uneingeschränkte, künstlerische Freiheit durch algorithmische Kontrolle der Kunstproduktion. Hier stoßen wir erneut auf den imaginären Überschuss, den Mythos, auf das „mehr“ das K.I.-Kunst ausmacht. Diese Logik des Imaginären verstrickt „*uns ins Verhältnis zu unserem Ideal*“ und stellt dadurch ein Verhältnis der „*freiwilligen Unterwerfung*“ her (Charim 2022, 85). Freiwillige Unterwerfung bedeutet die Gleichzeitigkeit von Ermächtigung und Unterwerfung.

3. Was ist das Besondere an K.I.-Kunst? Subjekt und Öffentlichkeit

Nun ist die freiwillige Unterwerfung nicht ausschließlich negativ aufzufassen, vielmehr ist sie die Grundlage unseres gegenwärtigen, individualisierten Gesellschaftsverhältnisses. Der Mythos hingegen ist eine Erscheinung, die selten unschuldig bleibt. Das gesellschaftliche Imaginäre, also der Mythos der K.I.-Kunst, reizt ohne Zweifel eine Vielzahl an Aktivitäten und Wandel an, doch was verändert sich wirklich? Können wir den Versprechen glauben und veränderte Struk-

3 Deepfakes – mithilfe von K.I. Werkzeugen erstellte digitale Fälschungen bzw. manipuliertes Bild-, Audio-, Text- und Videomaterial – werden z.B. für die Manipulation von Pornovideos verwendet: nicht nur Prominente, sondern jede und jeder kann anhand eines einfach zu bewerkstellenden, digitalen Gesichtstausches (gewollt oder ungewollt) Pornostar werden. Der missbräuchlichen Verwendung stehen Tür und Tor offen, wie Karaboga et al. (2022) in ihrem Konferenzbeitrag zur NTA10 „*Deepfakes als kulturelle Praxis und gesellschaftliche Herausforderung*“ näher ausführten.

turen der Kunstproduktion beobachten, die es erlauben, neue Freiheiten zu realisieren? Oder markiert der Hype lediglich einen scheinbaren (virtuellen) Wert (vgl. Leuenberger 2022), der die kontinuierliche Fortführung der kapitalistischen Funktionsweise verdeckt?

Im Unterschied zum bloßen Faktum mit seinem einfachen Sinn (z.B. das Faktum Kunst), etabliert der Mythos einen Zusatz mit einer zusätzlichen, spezifischen Bedeutung, die über den reinen Nutzen hinausgeht (nicht nur Kunst, sondern K.I.-Kunst). Die Mythisierung überformt, spezifiziert, konnotiert ein Faktum mit Bedeutung, wobei unklar bleibt, was das Besondere ist (Charim 2022, 99). Es wird lediglich deutlich, dass jemand oder etwas, K.I.-Künstlerin oder Künstler bzw. K.I.-Kunst ist, mythische Kompetenzen besitzt bzw. mythisch als Repräsentation von etwas fungiert, „*das über das Quantitative, Messbare, Faktische hinausgeht*“ (Charim 2022, 99). Dafür spricht die Bandbreite an untypischen Kunstakteuren, wie bspw. Programmiererinnen, Datenanlysten, Plattformbetreiber, User oder Wissenschaftlerinnen, die sich ohne herkömmliche Befähigungsnachweise und Ausbildungsreferenzen (z.B. einem Kunstdiplom), in der K.I.-Kunstwelt zurecht finden. Hier spiegelt sich zum Teil auch das bisher im Neoliberalismus vorherrschende Subjektverhältnis wider: das unternehmerische Selbst (Bröckling 2007), das anhand der eigenen Kompetenzen und mit dem Glauben an sich selbst einem Ich-Ideal nachstrebt und dabei Kunst und Einkommen produziert. Analog zum bekannten Subjektnarrativ vom Tellerwäscher zum Millionär, kann auch einfaches Programmierpersonal, wenn es nur hart genug arbeitet und die notwendige Leistung erbringt, im Wettbewerb der K.I.-Kunst bestehen.⁴ Doch ist dieses Narrativ in Anbetracht des erweiterten und erleichterten Zugangs zur Kunst durch K.I., der auch kunstfernen Akteuren die K.I.-Kunstproduktion einfach ermöglicht, heute noch angemessen?

Was macht gute K.I.-Kunstschaffende aus? Wie Rauterberg (2021, 161) zu Recht festhält: „*Ohne Resonanz entsteht kein Wertebild, und ohne Wertebild ist die Kunst ein Spiel ohne Gegenüber und ohne Bedeutung.*“ Wer oder was ist dieses Gegenüber das der K.I.-Kunst Bedeutung verleiht? Das anachronistische Bild der bürgerlichen Gesellschaft – die renommierten Kunstinstitutionen und in der Kunstkritik tätige Personen – die eine Torhüter-Funktion für die schöne Kunst übernimmt, existiert schon lange nicht mehr. K.I.-Kunst trifft auf fragmentierte und zersplitterte (virtuelle) Öffentlichkeiten (Fans, Sammlerinnen, Kundschaft,

4 Siehe dazu das bekannte Beispiel der Künstlergruppe Obvious, deren K.I.-generiertes Bild „Edmond de Bellamy“ bei einer Auktion von Christie’s New York 2018 für \$ 432.000,00 verkauft wurde. Für eine kritische Auseinandersetzung mit dem Fall siehe Browne (2021).

Gamer, User, Social-Media-Konsumierende, andere K.I.-Kunstschaffende, u.v.m.). Sie erkennen individuell an und bestätigen was als K.I.-Kunst Wert gewinnt. Neue Bewertungsverfahren, z.B. Likes und Rankings, ermöglichen subjektive Bewertungen, die institutionalisiert werden und neue Strukturen und Hierarchien prägen.⁵ Internetbewertungen übernehmen die Funktion ehemals rein bürgerlicher Positionen des souveränen Beurteilens und generalisieren sie (Charim 2022, 100). Das bedeutet, dass K.I.-Kunst dann Wert erlangt, wenn sich jemand findet, der ihr Wert zuschreibt, ein quasi tautologisches Unterfangen. Diese Verallgemeinerung von Bewertung markiert den Mechanismus der Besonderung (Charim 2022, 100). Wenn potenziell alles als K.I.-Kunst anerkannt werden kann, erhält die Art von K.I.-Kunst, die sich vom Rest abhebt, besonderen Wert. Diese Besonderheit muss – auch für herkömmliche Kunst – sowohl hergestellt als auch entdeckt und erkannt werden; im Fall der K.I.-Kunst werden datenbasierte Verfahren der Anerkennung gleich mitgeliefert.

Ein Beispiel dafür sind Kuratorinnen und Kuratoren, die auf den K.I.-Kunstzug aufspringen und K.I.-Technologie für die Kuratierung und Empfehlung von Kunstwerken nutzen. Sie stellen das personalisierte Verhältnis der Anerkennung zwischen K.I.-Kunstschaffenden und ihrem Publikum in den Vordergrund. Museen, Galerien und Online-Plattformen setzen zunehmend auf Algorithmen, um die Zusammenstellung und Präsentation von Kunstwerken zu optimieren. K.I. analysiert dabei nicht nur die Werke selbst, sondern bspw. auch das Verhalten von Besucherinnen bzw. Nutzern. Dies soll eine effiziente und personalisierte Auswahl ermöglichen, die den Zugang zu Kunstwerken erweitert und gleichzeitig den Kunstschaffenden mehr Sichtbarkeit verleiht. Mithilfe von Algorithmen können Künstlerinnen und Künstler auf Basis individueller Präferenzen und Daten ihrer Kundschaft einzigartige Kunstwerke schaffen, so der Tenor.

Unweigerlich funktioniert der Mythos der K.I.-Kunst als gesamtgesellschaftliche Anrufung („Werde zur K.I.-Künstlerin!“), die nicht auf das Bürgertum beschränkt bleibt, sondern auf alle abzielt (Charim 2022, 88). In der Eröffnungsrede zur NTA10-Konferenz äußerte Leuenberger (2022) einen ersten Hinweis auf die durch K.I.-Kunst postulierte Anrufung. Er sagt, dass der Gang in die virtuelle Welt – getrieben durch Digitalisierung – dazu führt, dass von Kunstschaffenden eine virtuelle Präsenz gefordert wird, nicht zuletzt um auch ihre analoge Präsenz zu steigern. Auch im Gespräch mit Rob Holub (2022), einem Künstler, der in

5 Auch positive Berichterstattung von Boulevardmedien kann subjektiv getroffene Geschmacksurteile bestätigen und öffentlichkeitswirksam machen (vgl. Magenheimer-Gegg 2020).

den U.S.A. sein Glück als Musiker versuchte und an der NTA10-Konferenz sein Filmprojekt in der Projektagora präsentierte, wird dieser Anspruch an Kunstschaffende deutlich, wenn er festhält, dass solche ohne Social-Media-Profil und zugehörigem, virtuellem Publikum (den Followern) von keiner Vermittlungsagentur repräsentiert werden. Der Mythos der kreativen Maschine überformt die Realität des Wettbewerbs und weitet Konkurrenzverhältnisse in der Kunstproduktion aus.

4. Wie wirkt der Mythos der K.I.-Kunst? Das narzisstische Subjekt

Die Wirkung des Mythos entfaltet sich dann, wenn er verstanden wird. Das heißt es braucht ein bestimmtes Wissen, um ihn zu entziffern und die Botschaft des Mythos muss die Individuen auf einer subjektiven Ebene erreichen. Ist dieses bestimmte Selbstverhältnis erst etabliert, kann das, was gute (K.I.-)Kunst ist, herausgestellt werden. Hier stoßen wir auf ein neues Subjektnarrativ, und zwar das Narrativ vom imaginären, narzisstischen Subjekt. Dieses lässt sich durch die Figur des Stars charakterisieren. Star ist, wer ein Star ist, „*sein Startum beruht nur auf einer perfekten Selbstbezüglichkeit*“ (Charim 2022, 159). Während das unternehmerische Selbst vor allem durch Arbeit und Leistung im Wettbewerb mit anderen als erfolgreich wahrgenommen wird, besteht der Erfolg des Stars im plötzlichen Durchbruch, in der Verkörperung seines Ich-Ideals, das von Arbeit, Aufwand und Einsatz entkoppelt ist. Auch die Faulheit als Ideal kann unter solchen Umständen und von einem passenden Publikum (z.B. Kolleginnen, Kunden) als Erfolg gewertet werden. Das Ideal des Stars geht also über den Wettbewerb hinaus. „*Sakral ist das, was dem Wettbewerb entzogen scheint[...], ein Status ohne Vergleich*“ (Charim 2022, 106). Um sich dem Wettbewerb zu entziehen, muss der Star einzigartig sein: wer einzigartige (K.I.-)Kunst macht, wird gesehen und ist konkurrenzlos.

Das Ziel des narzisstischen Subjekts ist es, besser als die Konkurrenz zu sein, nicht austauschbar, nicht vergleichbar, einzigartig zu sein. Es strebt danach sein ideales Ich zu entfalten. Klar ist, dass diese angestrebte Einzigartigkeit mit den realen Verhältnissen nicht zu vereinbaren ist, sondern in Anbetracht der absoluten Austauschbarkeit, die durch K.I. noch weiter vorangetrieben wird, imaginär bleiben muss. Das Scheitern ist zwangsläufig, denn das Ideal bleibt per se unerreichbar bzw. kann man sich dem Ideal nur ständig annähern und es im äußersten Fall temporär erfüllen. Dieser subjektive Narzissmus wird von einem objektiven Narzissmus begleitet. Dieser ist ein gesellschaftlicher Narzissmus, „*der*

uns gegeneinander in Stellung bringt“ indem er die erfolgreiche Selbstverwirklichung des Ich-Ideals und soziales Prestige miteinander verbindet (Charim 2022, 112). Der objektive Narzissmus ist eine „*enorme Prekarisierung*“ (ibd.), da sich der Erfolg immer nur zeitlich begrenzt einstellt und mit der Unterwerfung unter das Geschmacksurteil des Publikums einher geht. Die narzisstische Anrufung ist also ein zweiseitiges Schwert: auf der einen Seite treibt sie den Wettbewerb um Einzigartigkeit, auf der anderen Seite verhindert sie durch die uneingeschränkte Entfaltung des Wettbewerbs die Erfüllung des einzigartigen Ideals; sie ist Mittel zum Antrieb und zur Kontrolle zugleich.

Um die Analyse dieser gegensätzlichen Ziele und Praktiken des imaginären, narzisstischen Selbstverhältnisses in der K.I.-Kunst zu ermöglichen, werden vorläufig folgende drei Wirkdimensionen angewendet, die auf den bisherigen Ausführungen aufbauen. Sie geben einen Rahmen vor, um die Wirkung des Mythos der K.I.-Kunst unter gegenwärtigen Bedingungen nachvollziehbar zu machen.

- **Libidinöser Überschuss**

Bild der K.I. als Inspirationsquelle, Muse und Mittel der Selbstverwirklichung.

Anzeichen, die auf die perfekte Selbstbezüglichkeit (subjektiver Narzissmus) und auf die Prekarisierung des Selbstverhältnisses (objektiver Narzissmus) verweisen.

- **Ökonomischer Überschuss**

Bild der K.I. als Effizienzgewinn, Optimierung und als Einkommensquelle.

Anzeichen, die auf die Kapitalisierung der Selbstbezüglichkeit verweisen und narzisstische Wettbewerbsbedingungen in Stellung bringen (Vermarktungsmethoden, Konsumanreize).

- **Technologischer Überschuss**

Bild der K.I. als Werkzeug, Handwerk und Wissensbestand.

Anzeichen, die auf die maximale Entfaltung des Ich-Ideals verweisen (Mechanismen der Besonderung) und die Entfaltung des Wettbewerbs vorantreiben (Einsatz neuer Technologien, Mystifizierung von Technik).

Diese Kategorien bilden einen vorläufigen Analyseansatz, der darauf abzielt, die subjektive Dimension von K.I.-Kunst mit der gesellschaftlichen Ebene gemeinsam zu betrachten, um so die Wirkungen von K.I.-Kunst auf die Gesellschaft auszuloten.

5. Fallbeispiel: Jonas Lund Token (JLT)

Jonas Lund Token (JLT) ist eine autonome dezentralisierte Kunstpraxis, die darauf abzielt, die Entscheidungsprozesse in Bezug auf Kunstproduktion und Künstlerkarriere von Jonas Lund zu optimieren und zu rationalisieren. Dies ist nur eines unter vielen Projekten, denen sich der K.I.-Künstler Jonas Lund widmet. Der Künstler spricht – gefragt nach seinem Beweggrund K.I.-Kunst zu machen – unverblümt aus, was das narzisstische Selbstverhältnis vorausschickt: „*Das ultimative Ziel beim Kunstmachen ist, mich selbst zu unterhalten*“ (Stead 2023). Diese Anrufung des Ich-Ideals wird im gewählten Beispiel JLT besonders deutlich.

Im Rahmen des Projekts JLT wurde Jonas Lunds Kunstpraxis in 100.000 virtuelle Anteile aufgeteilt. Wer seine echten Werke kauft, erhält Anteile in Form von Jonas Lund Token (JLT), wird Teilhaberin bzw. Teilhaber an Jonas Lund und kann so über den Werdegang des Künstlers aktiv mitbestimmen. Auf der Website⁶ des kontinuierlichen Kunstprojekts können Anträge (vom Künstler selbst oder auch von Mitgliedern des JLT-Aufsichtsrats, die mindestens hundert JLT-Anteile halten) eingebracht werden, über die die Teilhaberinnen und Teilhaber dann abstimmen können. Im Presstext der Website ist beschrieben, dass das Projekt darauf abzielt, herkömmliche Machtstrukturen zu unterwandern, indem der Künstler seinen Mehrheitsanteil aufgibt und die Abstimmung über seine Karriere für die Kunstwelt und für eine dezentrale Führungspraxis öffnet (JLT 2018) – ganz im Gegensatz zu großen Technologieunternehmen, die zentral von einer bzw. einem Bevollmächtigten geleitet werden (ARTE Tracks 2021).

Nachfolgend werden die Wirkdimensionen des K.I.-mythischen Kunstprojekts analysiert, um der Art und Weise der freiwilligen Unterwerfung und dem damit einhergehenden imaginären Überschuss in diesem Beispiel auf die Spur zu kommen.

5.1 Libidinöser Überschuss: Muse zur Selbstverwirklichung oder die totale Unterwerfung?

Das performative Werk zeigt, wie der Künstler sich, d.h. seine Kunstpraxis und seine Identität, selbst zum Kunstwerk macht und sich dabei gleichzeitig der absoluten Kontrolle anderer unterwirft. Der objektive und subjektive Narzissmus wird bedient: subjektiv durch die Marke JLT, die die Entfaltung des Ideal-Ichs

6 <https://jlt.ltd/>

des Künstlers ermöglicht; objektiv durch die ausgegebenen JLT-Anteile, über die ein bestimmtes Publikum verfügt, das das Kunstwerk und die Einzigartigkeit der Performance anerkennt.

Das Beispiel zeigt, dass das libidinöse Selbstverhältnis zum Teil ausgelagert wird, da wesentliche Karriereentscheidungen, die Jonas Lunds Zukunft betreffen, an den JLT-Aufsichtsrat übertragen werden. Ebenso sind Anzeichen auf ein realitätsfernes Versunkensein im eigenen Selbst zu erkennen, wenn Jonas Lund im Interview sagt, dass sein Traum ist, sich nach dem Verkauf aller JLTs als Mehrheitsaktionär zurückzuziehen, während das Projekt ohne ihn weiterläuft (ARTE Tracks 2021). Die Sehnsucht nach einer Position außerhalb des Wettbewerbs wird in dieser Aussage deutlich.

5.2 Ökonomischer Überschuss: Ausverkauf der Künstleridentität oder existenzsichernde Geschäfte?

Jonas Lund monetarisiert seine performative Kunstpraxis in verkäuflichen, virtuellen Anteilen, um Entscheidungsprozesse in Bezug auf seine Kunstproduktion zu optimieren und zu rationalisieren. Er nutzt dafür NFTs, die an die Kryptowährung Ethereum gebunden sind. Das Marktpotenzial dieser Kunstpraxis ist hoch, da die Teilhaberinnen und Teilhaber durch den Kauf von Jonas Lunds Werken automatisch JLTs erhalten und dadurch auch im Anschluss Anteile aus den Gewinnen weiterer JLT-Verkäufe beziehen.

Hier der neoliberale Bluff: während diese spezielle Kunstpraxis dem Künstler eine wertvolle Finanzierungsquelle eröffnet, unterwirft er gleichzeitig seine Autonomie kollektiven Entscheidungsprozeduren der Teilhaberinnen und Teilhaber. Eine Anekdote aus dem Abstimmungsprozedere erzählt vom Vorschlag einer sechsmonatigen Auszeit von der Kunstproduktion für Jonas Lund, der von einem Aufsichtsratsmitglied eingebracht wurde (ARTE Tracks 2021). Es bildeten sich zwei Lager: die Freunde und andere Künstlerinnen, die für die Auszeit waren. Die Kuratorinnen, Galeristen, Kunsthändlerinnen, die sich mit dem Argument, es gelte die Nachfrage zu befriedigen und mehr zu produzieren, dagegen aussprachen. Der Vorschlag wurde schlussendlich abgelehnt (ARTE Tracks 2021), während produktivere Vorschläge (z.B. der Verkauf von JLTs als NFTs) angenommen wurden.

Anteile an Jonas Lund können bei physischen Ausstellungen oder über seine Website gekauft werden, auch im Tausch gegen bestimmte Aktivitäten, wie beispielsweise ein Ausstellungsangebot oder ein Interview mit dem Künstler, können JLTs erworben werden. Das Tauschangebot setzt weitere Anreize mit dem

Kunstprojekt in Interaktion zu treten und verweist auf eine clevere, sich selbst verstärkende Vermarktungsstrategie (medienwirksame Interviews).

5.3 Wissensüberschuss: Innovativer K.I.-Künstler oder Experte für technologische Kunstmärkte?

Die für das Kunstprojekt eingesetzten Technologien sind an sich nichts Neues. NFTs, Distributed-Ledger-Technologie (DLT), auf der Kryptowährungen basieren, oder Dezentralisierte Autonome Organisationen (DAOs), die als computer-gestütztes Organisationsprinzip ohne zentrale Führung auch für Unternehmen funktionieren, gibt es schon länger. Die virtuellen und physischen Kunstwerke die auf der Website (auf Fotos) und auf Onlinekunstplattformen zu sehen sind, lassen keine einzigartige Ästhetik vermuten, aber auch keine abschließende Beurteilung zu; vielmehr haben die Artefakte den Charakter von Anreißern für das performative Gesamtkunstwerk. Der Mehrwert dieser Teaser, die in werbetauglichen Formaten (Logos, Symbolen, Plakaten) veröffentlicht werden, scheint in der Kreation von Imaginären zu liegen, die Interessierte zum Dabeisein und aktiven Mitgestalten von Jonas Lunds Karriere anregen.

Der Künstler ermöglicht auf der Seite des Publikums die Bestätigung seines Eigenwerts: die Aufsichtsratsmitglieder werden direkt angesprochen, ein persönliches Verhältnis wird etabliert und Anreize am performativen Kunstwerk teilzunehmen gesetzt. Die Aufsichtsratsmitglieder werden in einem Metaverse-ähnlichen, virtuellen Büro von Jonas Lund in Form von Sitzplätzen repräsentiert und individualisiert. Darüber hinaus bietet die Exklusivität der Mitmach-Erfahrung einen Mehrwert: viele Inhalte der Projektwebsite, sowie viele Karrierevorschläge sind nur Teilhaberinnen und Teilhabern mit JLTs zugänglich. Sehr oft erscheint auf der Website die Anzeige „You need Jonas Lund Tokens to view this content. Get Some Here“ (JLT 2018). Auch der Abstimmungsprozess ist für Außenstehende nicht völlig transparent. Ein Vorschlag beschreibt die Idee, sämtliche Karrierevorschläge für die Öffentlichkeit sichtbar zu machen. Das Argument lautet, „öffentliche Vorschläge würden dabei helfen die Position von JLT zu etablieren, den Prozess ein wenig zu öffnen und der Kritik entgegenzuwirken, JLT sei nur ein weiteres krypto-gestütztes »get rich quick scheme«“ (JLT 2018). Angemerkt wird, dass manche Vorschläge aufgrund von sensiblen Inhalten, die die Privatsphäre von Teilhaberinnen oder Teilhabern betreffen können, länger als zwei Monate unter Verschluss gehalten werden können (JLT 2018). Die Vorschläge, die auf der Website einsehbar sind, dienen größtenteils zur Abstimmung über die Teilnahme des Künstlers an Ausstellungen (JLT 2018).

5.4 Schlussfolgerungen aus dem Fallbeispiel: Grenzen des Analyseansatzes

Das Fallbeispiel JLT zeigt, wie sehr sich die philosophische Gesellschaftsanalyse von Charim (2022) in den gegenwärtigen Praktiken der Kunst, insbesondere in der K.I.-Kunst widerspiegelt. Es macht deutlich, wie schwierig es in Anbetracht des herrschenden Subjektverhältnisses des imaginären Narzissmus ist, als K.I.-Kunstschaffender Kunst zu machen, die zur Kritik herrschender Verhältnisse beiträgt, ohne gleichzeitig die eigene Kunstproduktion in vollen Zügen dem entfalteten Kapitalismus zu unterwerfen. Das Beispiel untermauert, dass alle Zeichen in der K.I.-Kunst auf eine weitere Entfesselung des Wettbewerbs durch Zurschau-stellung und ökonomische Verwertung des künstlerischen Ich-Ideals deuten.

Der Analyseansatz hat sowohl Vorteile als auch Grenzen. Durch die Analyse können Ambivalenzen der Kunstpraxis erfasst werden und Selbst- sowie Fremdtechnologien identifiziert werden. Dadurch kann ein besseres Verständnis der herrschenden Ideologie und den Bedingungen der künstlerischen Subjektwerdung gewonnen werden. Jedoch bleiben auch Fragen offen, wie z.B. in der Analyse die Relation zwischen Einzelprojekten und der Gesamtarbeit von K.I.-Kunstschaffenden hergestellt werden kann.

6. Was bedeutet der vorherrschende Narzissmus für die Zukunft der K.I.-Kunst?

Im Rahmen der Analyse wurden Potenziale und Barrieren von K.I.-Kunst identifiziert. Auf der einen Seite hat K.I.-Kunst ein hohes ideologisches Potenzial, da die KI-Kunstpraxis mit freiwilliger Unterwerfung einhergeht, d.h. viele Menschen in ihren Bann zieht und den Wettbewerb anregt. Dies kann neue kreative und vor allem kommerzielle Möglichkeiten eröffnen. Auf der anderen Seite bestehen Barrieren, die sich im fehlenden gesellschaftlichen Korrektiv, d.h. der äußeren Bewertungsinstanz, spiegeln, was zu langweiligen, selbstbezüglichen und tautologischen Kunstunterfangen führen kann. Auch Risiken im Zusammenhang mit K.I.-Kunst (Fälschungen, Diebstahl geistigen Eigentums, Einkommensverlust, usw.) und vor allem die hochkompetitive Situation, in der sich K.I.-Kunstschaffende behaupten müssen, stellen zentrale Herausforderungen dar.

Es stellt sich abschließend die Frage, was das vorherrschende narzisstische Gesellschaftsverhältnis für die Zukunft der K.I.-Kunst bedeutet. Nicht der imaginäre Narzissmus per se lässt eine düstere Zukunft für K.I.-Kunst vermuten, vielmehr sind es die Qualen, die mit ihm einhergehen. Warum Qualen? Weil man dieser speziell narzisstischen, freiwilligen Unterwerfung, die sich durch Einschluss des

inneren Antriebs und durch ein überbordendes Selbstverhältnis abseits jeglicher Realität auszeichnet, kaum entrinnen kann. Wenn individuelles und kollektives Miteinander verschwimmen, dann manifestiert sich in dieser Verschiebung eine grundlegende gesellschaftliche Veränderung. Mit den realen Existenzbedingungen verändern sich also auch die imaginären Verhältnisse. *„Entgegen dem neoliberalen Programm bedarf also auch der erweiterte Kapitalismus sehr wohl einer inneren Unterwerfung. Rein äußerlich lässt sich dessen Ziel eines Selbstantriebs nicht erreichen“* (Charim 2022, 88). Die Qualen des imaginären Narzissmus äußern sich in zweifacher Hinsicht. Die Scham der Selbstrepräsentation wird nicht mehr geächtet, sie kommt als Schamlosigkeit (z.B. im Selfie-Kult) zum Vorschein (Charim 2022, 187). Dort wo Scham oder Kränkung aufgrund der Nichterfüllung des Ich-Ideals auftritt, wird sie zum Ausdruck von Minderwertigkeit, die sämtliche Bemühungen der Ermächtigung aushöhlt (ibd.). Es handelt sich um die Herrschaft eines Ideals, dem es nicht um den Mangel – wie beim Verbot – geht, sondern es sind Regeln, die danach trachten den Mangel zu überwinden und Fülle herzustellen (ibd.). *„Die Regeln, die uns quälen, sind auch die Regeln, die uns eine verschobene Erfüllung garantieren – das Erreichen des Ideals. Von daher rührt unser leidenschaftliches Verhaftet-Sein, unsere libidinöse Besetzung, ja unsere Obsession mit Regeln, Anleitungen, Plänen aller Art. Wir sind besessen von Regulierungen, Quantifizierungen, Messbarkeiten, Leitfäden, denn sie sind uns Mittel des Ideals.“* (Charim 2022, 183)

„So ist das ethisch Gute in Zeiten des Narzissmus zu einer erlaubten Selbstbejahung geworden“ (Charim 2022, 189) und gleicht dem Traumbild einer selbstgestalteten Disziplin ohne Rückendeckung eines allgemeinen Gesetzes. Gute K.I.-Kunst ist diejenige K.I.-Kunst, die vom K.I.-Kunstschaffenden selbst und vom Publikum als solche befunden wird und vor allem solche K.I.-Kunstwerke, die sich gut verkaufen und K.I.-Kunstschaffenden eine Existenzgrundlage ermöglichen. Schlechte K.I.-Kunst floppt oder wird gar nicht erst sichtbar. Diese Grundlage der Bewertung skizziert die Preisgabe der künstlerischen Produktion am monokapitalistischen Warenmarkt der Konkurrenz. *„Man wirft sich in seiner ganz konkreten Existenz, ganz einzeln, ohne Schutz irgendeiner Allgemeinkategorie der Anerkennung zum Fraß vor.“* (Charim 2022, 210). Wie Gemeinschaft in Anbetracht der fehlenden gesellschaftlichen Bestimmung des Ichs zukünftig funktionieren kann, bleibt fraglich. Wie K.I.-Kunst ohne Sinn für Gemeinschaft zukünftig gesellschaftsrelevante Inhalte vermitteln kann, bleibt ebenso offen.

Literaturverzeichnis

- Artandi, S. (2023): ‚Utopia for Whom?‘: Timnit Gebru on the dangers of Artificial General Intelligence. The Stanford Daily, News, Science & Technology, unter <https://stanforddaily.com/2023/02/15/utopia-for-whom-timnit-gebru-on-the-dangers-of-artificial-general-intelligence/> (abgerufen am 30.6.2023)
- ARTE Tracks (2021): Big Data Lovers: Jonas Lund und Dries Depoorter. Homo Data Spezial. <https://www.arte.tv/de/videos/108797-000-A/big-data-lovers-jonas-lund-und-dries-depoorter/> (abgerufen am 10.10.2022)
- Bröckling, U. (2007): Das unternehmerische Selbst. Soziologie einer Subjektivierungsform. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main
- Browne, K. (2022): Who (or What) Is an AI Artist? Leonardo, 55(2), 130–134. https://doi.org/10.1162/leon_a_02092
- CAIR 2023: Restrict AI Illustration from Publishing: An Open Letter, Center for Artistic Inquiry and Reporting, unter <https://artisticinquiry.org/AI-Open-Letter> (abgerufen am 30.6.2023)
- Charim, I. (2022): Die Qualen des Narzissmus. Über freiwillige Unterwerfung. Paul Zsolnay Verlag, Wien
- Cetinic, E. and She, J.(2022): Understanding and Creating Art with AI: Review and Outlook. ACM Trans. Multimedia Comput. Commun. Appl. 18, 2, Article 66 (February 2022), 22 pages. <https://doi.org/10.1145/3475799>
- Crawford, K. & Joler, V. (2018): Anatomy of an AI System. The Amazon Echo as an anatomical map of human labor, data and planetary resources. SHARE Lab, SHARE Foundation, The AI Now Institute, NYU, unter <https://anatomyof.ai/> (abgerufen am 30.6.2023)
- Fitzgerald, T. (2023): When Will The 2023 Writers And Actors Strikes End?, Forbes, unter <https://www.forbes.com/sites/tonifitzgerald/2023/07/31/when-will-the-2023-writers-and-actors-strikes-end/> (abgerufen am 31.7.2023)
- Google (2023): Experiments with Google Website, unter <https://experiments.withgoogle.com/collect/creatability> (abgerufen am 30.6.2023)
- Heesen, J. (2022): Wie die digitale Transformation Kultur und Gesellschaft verändert: Chancen und Risiken. Keynote von Jessica Heesen, Internationales Zentrum für Ethik in den Wissenschaften (IZEW), Universität Tübingen, Konferenz Gestreamt, gelikt, flüchtig – schöne neue Kulturwelt? NTA10 «Kultur und Digitalisierung», 14.–16. November 2022, Bern, <https://www.ta-swiss.ch/app/uploads/2022/12/4-Heesen.mp3>
- Hoel, E. (2022): AI-art isn't art. DALL-E and other AI artists offer only the imitation of art. The Intrinsic Perspective. <https://www.theintrinsicperspective.com/p/ai-art-isnt-art> (abgerufen am 10.10.2022)
- Holub, R. (2022): «Searching for contact» Filmprojekt. Projekttagora, Gestreamt, gelikt, flüchtig – schöne neue Kulturwelt? NTA10 «Kultur und Digitalisierung», 14.–16. November 2022, Bern
- Jiang, H. H., Brown, L., Cheng, J., Khan, M., Gupta, A., Workman, D., Hanna, A., Flowers, J., Gebru, T. (2023): AI Art and its Impact on Artists. Paper presented at the Proceedings of the 2023 AAAI/ACM Conference on AI, Ethics, and Society, Montreal, QC, Canada. <https://doi.org/10.1145/3600211.3604681>
- JLT (2018): Website Jonas Lund Token (JLT). <https://jlt.ltd/> (abgerufen am 10.10.2022)

- Karaboga, M. et al. (2022): Deepfakes als kulturelle Praxis und gesellschaftliche Herausforderung: Zu Potentialen und Wirkungsweisen der Technologie. Präsentation, Gestreamt, gelikt, flüchtig – schöne neue Kulturwelt? NTA10 «Kultur und Digitalisierung», 14.–16. November 2022, Bern
- Keynes, J. M. (1932): *Economic Possibilities for our Grandchildren* (1930). In: *Essays in Persuasion*, New York: Harcourt Brace, 358–373.
- Leuenberger, M. (2022): Eröffnung NTA10. Rede von Moritz Leuenberger, Präsident des Leitungsausschusses von TA-SWISS, zur Eröffnung der Konferenz Gestreamt, gelikt, flüchtig – schöne neue Kulturwelt? NTA10 «Kultur und Digitalisierung», 14.–16. November 2022, Bern, <https://www.ta-swiss.ch/app/uploads/2022/12/3-intromoritz.mp3>
- Magenheim-Gegg, S. (2022): Die deutschen Social Media Artists um Leon Löwentraut, Tim Bengel und Co., Dissertation, Universität Heidelberg, <https://doi.org/10.11588/heidok.00031854>
- Merchant, B. (2023): Column: Your boss wants AI to replace you. The writers' strike shows how to fight back, Los Angeles Times, unter <https://www.latimes.com/business/technology/story/2023-05-11/column-the-writers-strike-is-only-the-beginning-a-rebellion-against-ai-is-underway> (abgerufen am 30.6.2023)
- Tolstoi, L. (1897): Was ist Kunst? In: *Ästhetische Schriften* (1984) Hrsg.: Dieckmann, E. & Dudek, G., Rütten & Loening: Berlin.
- Rauterberg, H. (2021): *Die Kunst der Zukunft. Über den Traum von der kreativen Maschine*. Suhrkamp Verlag, Berlin.
- Sony (2023): Sony AI Website, unter <https://www.ai.sony/> (abgerufen am 30.6.2023).
- Stead, C. (2023): Interview mit Jonas Lundt. <https://www.collectorsagenda.com/de/in-the-studio/jonas-lundt> (abgerufen am 30.6.2023)
- Wingström, R., Hautala, J., & Lundman, R. (2022): Redefining Creativity in the Era of AI? Perspectives of Computer Scientists and New Media Artists. *Creativity Research Journal*, 1-17. <https://doi.org/10.1080/10400419.2022.2107850>
- Winter, D. (2022). Warum kann Künstliche Intelligenz keine schöne Kunst im kantischen Sinne hervorbringen? J.B. Metzler Berlin, Heidelberg. <https://doi.org/10.1007/978-3-662-64873-5>

