

## Künstliche Kreativität (Teil 1) – eine erste Annäherung

Von Reinhard Riedl | 0 Kommentare



**Kann KI Kunst? Diese Frage wird immer wichtiger. Allerdings ist an diesem Satz nur das Fragezeichen klar. Keines der drei verwendeten Worte ist exakt definiert. Korrekter müsste man fragen: Gibt es Formen von KI, die Kunstwerke schaffen können oder Aufführungen von Kunst zustande bringen, welche von Expert\*innen als künstlerisch bedeutend angesehen werden? Denn was KI genau ist, traut sich selbst die EU-Kommission nicht zu definieren (normieren). Und für Kunst gibt es keine Definitionen. Das Verständnis, was sie ausmacht, hat sich im Laufe der Zeit immer wieder verändert. Ich selbst habe mit 14 mir die Drei-Eigenschaften-Definition der Antike angeeignet: *Integritas*, *Consonantia* und *Claritas*. Aber wahrscheinlich stehe ich heute mit dieser Definition ziemlich einsam da.**

*Disclaimer & Trigger-Warnung: Der Autor hält Kunst für wichtig. Er glaubt an ihre Macht, weit über die Fähigkeiten und Absichten ihre Erzeuger\*innen hinaus Gutes zu bewirken. Diese Haltung prägt diesen Text.*

Trotzdem: Wenn wir die Frage passend ausgestalten – beispielsweise wie oben skizziert – ist sie von grosser gesellschaftlicher Relevanz. Viele hoffen, dass KI Kunst NICHT kann und der Mensch in der Kunst seine Überlegenheit über die Maschine wahrt (und in Mitteleuropa sind die meisten davon überzeugt), aber wenn in hundert Jahren die KI tatsächlich die Kontrolle über die Welt nehmen sollte, wären wir vielleicht froh, wenn sie Kunst könnte und für relevant hielte. Ganz abgesehen davon dass die bisherige Erfahrung mit Digitalisierung gezeigt hat, dass sie jene stärker macht welche sie nutzen und umgekehrt mindestens tendenziell jene überflüssig macht, welche sie ignorieren. Es geht also bei der Frage, ob KI Kunst kann nicht nur um die Konkurrenz von Mensch und Maschine, sondern auch um das Miteinander von Mensch und Maschine im Kunstschaffen.

### **Eine oberflächliche, etwas zu optimistische, Antwort**

Eine erste oberflächliche Antwort auf die Frage lautet: Ja, KI kann Kunst ausser in zwei Bereichen: sie kann keine Kunst, welche 98% der Menschen nicht als Kunst erkennen, und sie kann kein Theater aufführen. Für die Nicht-für-Laien-erkennbare-Kunst gibt es viel zu wenig Trainingsdaten, künstliches Theater scheitert am bislang nicht möglichen Bau menschenechter Roboter. Das heisst, wie gut man auch im Film Schauspiel künstlich kreieren kann, live auf der Bühne wird es noch lange nicht möglich sein.

Theoretiker\*innen werden diese Einschränkungen relativieren: Erstens gibt es Beckett-Stücke, die man ohne Menschen spielt. Im Gegenzug könnte man sagen: es gibt die berühmte Cage-Komposition, welche aus drei zufälligen Pausen besteht, welche Maschinen nicht überzeugend aufführen können, weshalb es auch beim Aufführen von Musik Grenzen für die KI. Zweitens könnte man KI vielleicht doch für Konzept-Kunst (die man nur als solche erkennt, wenn man sie im Museum sieht) trainieren könnte, wenn man sie mit Expertensystemlogik – der sogenannten alten KI – kombiniert. Dies geschieht wahrscheinlich primär deshalb, weil es ökonomisch dem Kunstmarkt schaden würde aber nur mit Insider\*innen dieses Kunstmarkts realisierbar ist. Drittens gibt es seit 20 Jahren das Versprechen, man werde bald mit Präsenztechnologien ferne Menschen so erleben können, als ob sie mitten im Raum stünden. Das ginge dann auch mit künstlichen Filmfiguren. Doch diese Versprechungen sind bislang nicht einmal ansatzweise eingehalten worden, auch nicht mit Augmented-Reality-Ausrüstungen. Möglich ist virtuelle Präsenz nur, wenn das Publikum das virtuelle Setting als echt akzeptiert (so wie man es in der Oper als echt akzeptiert, wenn Sterbende wunderschöne Arien singen).

## **Die KI-Kunst-Frage als dekonstruktives Instrument**

Diese Überlegungen führen uns zu ersten Erkenntnissen auf der Metaebene: KI ist ein wunderbares Instrument, um Kunst zu reflektieren, ihre Exzesse zu hinterfragen, aber auch neue Formen zu erfinden. Die wachsenden Möglichkeiten, mit KI Kunst zu machen, schärfen unseren Blick auf Kunst und sie animieren uns (vielleicht) neue Kunstformen zu erfinden, wie das in letzter Zeit diskutierte Livestreaming-Theater mit mobilen Kameras auf der Bühne. Darüber hinaus zeigt sich die Rolle des menschlichen Faktors in kreativen Kontexten viel deutlicher, wenn wir künstlicher Kunst nachspüren.

## **Einschub für Informatiker\*innen**

Analysiert man die Frage etwas tiefer, ob KI Kunst kann, so zeigt sich, dass das Potenzial der KI-Nutzung in der Kunst viel grösser ist als erwartet, gleichzeitig aber die so geschaffenen Kunstwerke und Kunstaufführung fast immer enttäuschen. Datenwissenschaft mag im Kunstgeschäft eine zunehmend grössere Rolle spielen, aber auch hier sind die Erkenntnisse vor allem auf der Metaebene interessant. Es gibt beispielsweise eine Art umgekehrtes *Thrashing*. So wie es einen Überlastzone für Betriebssysteme und für Transaktionsverarbeitung gibt, in der Systeme zusammenbrechen können, aber nicht müssen und eine obere Grenze, jenseits der der Zusammenbruch sicher ist, so ähnlich gibt es für Songs eine untere Qualitätsgrenze, über der sie ein Erfolg werden können, aber nicht müssen. Thrashing und Erfolg von Songs werden durch den Zufall wesentlich bestimmt, nur dass anders als beim Überlastphänomen es keinen datenwissenschaftlich identifizierbaren Qualitätsbereich gibt, in dem ihr Erfolg garantiert ist.

## **Der Blick in die verschiedenen Kunstbereiche**

Der skizzierte Eindruck des grossen Potenzials ergibt sich aus der Beobachtung, dass in fast allen Kunstbereichen eine explodierende Zahl von Experimenten zeigt, dass mit KI «Kunst» geschaffen werden kann, welche von Laien nicht als künstlich geschaffen erkannt wird und Profis den Eindruck von Mittelmässigkeit vermittelt. Du Sautoy hat im «*The Creativity Code*» einen beeindruckend Überblick über den Stand der Kunst in der künstlichen Kunstproduktion zusammengestellt, wobei vieles in diesem Buch aus dem Jahr 2019 mittlerweile schon wie von gestern wirkt. Die praktische Nutzung von KI hat Riesenfortschritte gemacht, insbesondere im Bereich der Werkzeuge für Krethi und Plethi und ganz besonders in der Textproduktion. Letzteres wird über Kurz oder Lang viele Ausbildungskonzepte ad absurdum führen, ebenso wie die Plagiatskontrolle zur Überprüfung unerlaubter Fremdhilfe.

Immer klarer scheint sich eine Aufteilung der Welt zwischen Mensch und Maschine zu zeigen: Der Mensch entwickelt neue, kreative Konzepte (was die Maschine schlicht nicht kann), die Maschine schöpft das Potenzial dieser Konzepte maximal aus (was sie viel schneller und umfassender macht als der Mensch) oder unterstützt den Menschen bei dieser Tätigkeit. Hierin unterscheidet sich die Kunst kaum von der Wissenschaft.

Vorläufig ist also die KI kein Ersatz für Kunstschaffende, sondern ein fantastisches technisches Werkzeug, welches aber hohe Meisterschaft verlangt. Denn schnell einmal überwältigt die KI die/den Kunstschaffende/n – bei manchen musikalischen Uraufführungen denkt man unwillkürlich an Canettis geblendeten Professor. Objektiverweise wäre aber festzustellen, dass Kunstschaffende viel häufiger von Ideologien und den Interessen der Milliardär\*innen überwältigt werden als von schnöder KI, beispielsweise Software für die Aufführung n/Neuer Musik.

Geld und Ideale sind – zumindest vordergründig und kurzfristig – viel gefährlicher Bedrohungen für die Kunst als Künstliche Intelligenz. Was die KI trotzdem – als Bedrohung wie als Chance – weit über Geld und gesellschaftspolitische Ideale stellt, ist ihre viel engere Beziehung zum Kunstschaffen. Sie ist Teil des künstlerischen Schaffens, nicht nur Finanzier, Schutzherrin oder Animatorin – ganz so wie Materialien und Werkzeug Teil des traditionellen künstlerischen Schaffens sind und von diesem höchstens in der Konzeptkunst getrennt werden können.

Theoretiker\*innen werden hier einwenden, dass Giancinto Scelsi ja auch nur dachte und zeigte, nicht komponierte. Aber das ist letztlich ein weiterer Hinweis darauf, wohin die Reise gehen könnte, dass nämlich Künstler\*innen auf Scelsi Spuren in Zukunft die KI für sich Kunst schaffen lassen werden.

## Referenz

1. Du Sautoy, M: Creativity Code: Art and Innovation in the Age of AI, Harpercollins, 2019.



AUTOR/AUTORIN: REINHARD RIEDL



Prof. Dr. Reinhard Riedl ist Dozent am Institut Digital Technology Management der BFH Wirtschaft. Er engagiert sich in vielen Organisationen und ist u.a. Vizepräsident des Schweizer E-Government Symposium sowie Mitglied des Steuerungsausschuss von TA-Swiss. Zudem ist er u.a. Vorstandsmitglied von eJustice.ch,

Praevenire - Verein zur Optimierung der solidarischen Gesundheitsversorgung (Österreich) und All-acad.com.

Posts von Reinhard Riedl

PDF erstellen

## Ähnliche Beiträge

Generative AI – was ist das und was kann sie bereits?

Künstliche Kreativität (Teil 2) – die prekären Aspekte

---

0

KOMMENTARE