



Form, Generativität und ästhetische Bindung

Versuch über Kunst im Zeitalter künstlicher Intelligenz

Von Erwin Ott

Abstract

Der Essay entwickelt eine ästhetische Theorie generativer Künstlicher Intelligenz jenseits gängiger Kreativitäts- und Autorschaftsdebatten. Ausgehend von der Beobachtung massenhafter Produktion formal kohärenter, aber ästhetisch indifferenter Outputs („Slop“) fragt die Arbeit nach den strukturellen Bedingungen nicht-trivialer Kunst unter Bedingungen algorithmischer Formproduktion.

Die zentrale These lautet: Das ästhetische Problem generativer Systeme liegt nicht in deren technischer Unzulänglichkeit oder fehlender „Kreativität“, sondern in der strukturellen Trennung von formaler Erzeugung und ästhetischer Bindung. Generative KI produziert

formal kohärente Möglichkeiten ohne Fähigkeit zur Rechtfertigung, Bindung oder Verantwortung. Diese Asymmetrie ist nicht technisch überwindbar, sondern kategorial.

Der genealogische Teil rekonstruiert historische Formen von Poiesis, Verfahren und Kontingenz. Dabei zeigt sich, dass künstlerische Verfahren – von der *écriture automatique* über Action Painting bis zu aleatorischen Kompositionen – Kontrolle suspendieren können, ohne Zurechnung aufzugeben. Sie operieren mit Risiko, Materialität und Irreversibilität, Momenten, die generativen Systemen strukturell fehlen.

Der systematische Teil analysiert generative KI als Produzenten lediglich formaler Kohärenz. Der Begriff des „Slop“ wird präzisiert als Form ohne Notwendigkeit und Variation ohne Bindung. Emergenz wird als reale, aber blinde Neuheit bestimmt, die Material liefert, aber keine Werke konstituiert. Die Analyse mündet in das Konzept asymmetrischer Poiesis: Die Maschine erzeugt Möglichkeiten, der Mensch bindet sie durch Entscheidung, Fortsetzung und Verantwortung.

Der vergleichende Teil positioniert diese Theorie gegen posthumanistische Ansätze, die das Subjekt entlasten wollen, und gegen Ko-Kreativitätsmodelle, die Mensch und Maschine symmetrisch behandeln. Beide unterschätzen die kategoriale Differenz zwischen dem Raum der Gründe und dem Raum der Ursachen. Die Arbeit entwickelt einen nicht-metaphysischen Verantwortungsbegriff, der Kunst an Zurechenbarkeit bindet, nicht an Intention.

Produktive Anschlüsse finden sich bei Adornos Konzepten des Formzwangs und der Negativität, bei Benjamin jenseits des Aurapathos sowie in pragmatistischen Theorien der Bedeutungskonstitution durch Praxis. Reproduzierbarkeit wird als konstantes Moment der Kunstgeschichte rekonstruiert und vom Problem der Austauschbarkeit unterschieden.

Der Schluss entwirft die Ästhetik gebundener Generativität als offenes Programm. Generative KI fungiert als ästhetischer Katalysator, der durch Übertreibung sichtbar macht, was Kunst ausmacht. Vorgeschlagen werden fünf Praktiken der Bindung: kuratorische, transformative, konzeptuelle, kritische und prozessuale Bindung. Diese Praktiken transformieren generiertes Material in Kunst durch Formen der Verantwortung, die nicht delegierbar sind.

Die Arbeit versteht sich als Beitrag zur poetischen Integration künstlicher Systeme. Sie plädiert weder für Technikfeindlichkeit noch für Techniqueuphorie, sondern für begriffliche Klarheit über kategoriale Differenzen. Generative Systeme machen Kunst nicht unmöglich, aber sie verschieben, worauf es ankommt: von der Erzeugung zur Bindung, von der Produktion zur Verantwortung, von der Möglichkeit zur Notwendigkeit.

Kunst im Zeitalter künstlicher Systeme ist möglich als Kunst gebundener Generativität – eine Praxis, die maschinelle Möglichkeitserzeugung nutzt, ohne deren strukturelle Beliebigkeit zu reproduzieren. Diese Praxis erfordert nicht weniger, sondern mehr menschliche Verantwortung: die Verantwortung, aus Material Form zu machen, aus Variation Notwendigkeit, aus Emergenz Bedeutung. Die Leichtigkeit technischer Produktion erhöht die Last ästhetischer Bindung.

Schlüsselbegriffe: Generative KI, Ästhetik, Poiesis, Slop, Bindung, Verantwortung, Emergenz, Asymmetrie, Form, Reproduzierbarkeit, Zurechnung

Inhaltsverzeichnis

Einleitung

Das ästhetische Problem generativer Verfahren

0.1 Abgrenzung von Kreativitäts- und Autorschaftsdebatten

0.2 Leitfrage: Bedingungen nicht-trivialer Kunst mit KI

0.3 Unterscheidung von epistemischer und poetischer Integration

0.4 Methodische Perspektive: formalästhetisch, nicht technikontologisch

I. Genealogischer Teil

Poiesis, Verfahren, Kontingenz

1. Klassische Grundlagen der Poiesis

1.1 Aristoteles: Hervorbringen, Zweck, Form

1.2 Poiesis und Verantwortung

1.3 Form als begrenztes Resultat

2. Moderne Brüche: Autorschaft und Verfahren

2.1 Genieästhetik und Ursprung

2.2 Verfahren statt Ausdruck

2.3 Regel, Serie, Wiederholung

3. Technische Reproduzierbarkeit

3.1 Reproduzierbarkeit als ästhetisch neutrales Moment

3.2 Benjamin jenseits der Auratheorie

3.3 Bindung statt Einmaligkeit

4. Zufall und Automatismus als poetische Mittel

4.1 Écriture automatique: Suspendierte Kontrolle bei erhaltener Zurechnung

4.2 Action Painting: Körperliche Kontingenz und Signatur

4.3 Aleatorische Verfahren: gerahmter Zufall

4.4 Risiko, Materialität und Irreversibilität

5. Vorformen generativer Ästhetik

5.1 Algorithmische Kunst vor KI

5.2 Emergenz als Randphänomen, nicht als Leitkategorie

5.3 Übergang: von begrenzten Verfahren zu offenen Systemen

II. Systematischer Teil

Generativität, Form und Verantwortung

6. Slop als ästhetische Struktur

6.1 Slop jenseits von Qualität und Geschmack

6.2 Form ohne Notwendigkeit

6.3 Variation ohne Bindung

7. Generative Systeme und Formproduktion

7.1 KI als Produzent formaler Kohärenz

7.2 Trennung von Erzeugung und Rechtfertigung

7.3 Keine Intentionalität, keine Haftung

8. Emergenz im Kontext generativer Praxis

8.1 Emergenz als reale, aber blinde Neuheit

8.2 Unterschied zwischen epistemischer und ästhetischer Emergenz

8.3 Emergenz als Material, nicht als Werk

8.4 Begrenzung des Emergenzbegriffs für ästhetische Zwecke

9. Abgrenzung zu Zufall und Automatismus

9.1 Kein Subjekt, keine Selbstbegrenzung

9.2 Keine Rahmung, kein Einsatz

9.3 Emergenz als Dauerzustand statt Ereignis

10. Asymmetrische Poiesis

10.1 Maschine: Möglichkeitserzeugung

10.2 Mensch: Bindung, Fortsetzung, Entscheidung

10.3 Kreativität als Praxis der Verantwortung

11. Reproduzierbarkeit neu gefasst

11.1 Reproduzierbarkeit als konstantes Moment der Kunstgeschichte

11.2 Unterschied zwischen Wiederholbarkeit und Austauschbarkeit

11.3 KI als Verstärker, nicht als Bruch

III. Vergleichender Teil

Positionierung innerhalb ästhetischer Theorien

12. Gegen Posthumanismus

12.1 Kritik der Entlastung des Subjekts

12.2 Verantwortung ohne metaphysisches Subjekt

13. Gegen Ko-Kreativitätsmodelle

13.1 Symmetrie als Kategorienfehler

13.2 Anthropomorphisierung generativer Systeme

14. Gegen Intentionalismus

14.1 Kunst ohne Absicht

14.2 Keine Kunst ohne Zurechnung

15. Anschlussstellen

15.1 Adornos Formzwang und Negativität

15.2 Benjamin ohne Aurapathos

15.3 Pragmatistische Lesarten von Bedeutung durch Praxis

Schluss

Eine Ästhetik gebundener Generativität

16.1 Zusammenführung: Form, Generativität, Verantwortung

16.2 KI als ästhetischer Katalysator

16.3 Ausblick: Praktiken der Bindung im offenen System

Einleitung

Das ästhetische Problem generativer Verfahren

Die gegenwärtige Diskussion um Kunst und künstliche Intelligenz wird weithin von Fragen der Kreativität, Autorschaft und Urheberschaft dominiert. Generative Systeme erscheinen dabei entweder als neue kreative Akteure oder als bloße Werkzeuge menschlicher Schöpfer. Beide Perspektiven neigen dazu, das ästhetische Problem vorschnell zu personalisieren: Entweder wird der Maschine Kreativität zugeschrieben oder sie wird als technisch erweiterter Arm menschlicher Intentionalität verstanden. In beiden Fällen rückt die Frage nach dem Subjekt in den Vordergrund, während die formalen Bedingungen ästhetischer Geltung in den Hintergrund treten.

Der vorliegende Essay setzt an einem anderen Punkt an. Er versteht generative KI primär als Verfahren der Formproduktion und fragt nicht danach, wer etwas schafft, sondern unter welchen Bedingungen das Hervorgebrachte als ästhetisch nicht-trivial gelten kann. Die zentrale These lautet, dass sich das eigentliche ästhetische Problem generativer Systeme weder aus deren technischer Komplexität noch aus ihrer vermeintlichen Kreativität ergibt, sondern aus der strukturellen Trennung von formaler Erzeugung und ästhetischer Bindung.

0.1 Abgrenzung von Kreativitäts- und Autorschaftsdebatten

Debatten über maschinelle Kreativität operieren häufig mit impliziten oder expliziten anthropologischen Prämissen. Kreativität wird dabei entweder als innere Fähigkeit, als intentionale Leistung oder als Ausdruck subjektiver Erfahrung verstanden. Überträgt man diese Begriffe auf technische Systeme, entsteht notwendig ein Dilemma: Entweder man anthropomorphisiert die Maschine oder man erklärt ihre Produkte zu bloßen Simulationen menschlicher Kreativität. In beiden Fällen bleibt die ästhetische Analyse an psychologische oder metaphysische Annahmen gebunden.

Ähnlich verhält es sich mit Autorschaftsdebatten. Die Frage, ob KI als Autor gelten könne, setzt voraus, dass Autorschaft eine notwendige Bedingung ästhetischer Bedeutung ist. Diese Voraussetzung ist jedoch historisch wie systematisch fragwürdig. Kunstgeschichte und Ästhetik kennen zahlreiche Formen der Produktion, bei denen Autorschaft fragmentiert, delegiert oder bewusst suspendiert wird, ohne dass dadurch die ästhetische Relevanz der Werke aufgehoben wäre. Die Fixierung auf Autorschaft verstellt daher den Blick auf die eigentlichen formalen und strukturellen Bedingungen ästhetischer Praxis.

Der Essay grenzt sich entsprechend sowohl von kreativistischen als auch von autorzentrierten Ansätzen ab. Er behandelt generative KI weder als kreatives Subjekt noch als bloßes Instrument, sondern als formales System, das Möglichkeiten hervorbringt, ohne diese selbst zu rechtfertigen oder zu binden. Die Frage ist nicht, ob KI kreativ ist, sondern ob und wie generative Verfahren in ästhetische Zusammenhänge eingebunden werden können, die mehr leisten als die bloße Produktion kohärenter Formen.

Diese Verschiebung der Fragestellung erlaubt es, generative KI nicht als Sonderfall zu behandeln, sondern als Zuspitzung eines Problems, das der Kunst seit der Moderne vertraut ist: der Spannung zwischen Verfahren, Kontingenz und ästhetischer Verantwortung.

0.2 Leitfrage: Bedingungen nicht-trivialer Kunst mit KI

Aus der Abgrenzung von Kreativitäts- und Autorschaftsdebatten ergibt sich eine Verschiebung der Leitfrage. An die Stelle der Frage, ob künstliche Systeme kreativ sein können oder wem ihre Produkte zuzuschreiben sind, tritt die grundlegendere Frage nach den Bedingungen ästhetischer Nicht-Trivialität unter generativen Bedingungen. Diese Frage ist bewusst formal und nicht anthropologisch formuliert. Sie zielt nicht auf Fähigkeiten, Intentionen oder Bewusstseinszustände, sondern auf die Struktur ästhetischer Praxis selbst.

Nicht-triviale Kunst soll hier nicht über Originalität, Neuheit oder expressive Tiefe bestimmt werden. Diese Kategorien sind historisch kontingent und für generative Systeme entweder zu eng oder irreführend weit. Stattdessen bezeichnet Nicht-Trivialität eine minimale ästhetische Anforderung: dass ein Werk oder eine Praxis mehr ist als die bloße Realisierung einer Möglichkeit, die jederzeit und ohne Einsatz wiederholbar wäre. Nicht-trivial ist eine Form dort, wo sie nicht einfach hätte anders ausfallen können, ohne dass dies ästhetisch relevant gewesen wäre.

Generative KI stellt diese Bedingung in besonderer Weise infrage. Ihre Stärke liegt gerade in der nahezu unbegrenzten Erzeugung formal kohärenter Varianten. Was technisch als Produktivität erscheint, wird ästhetisch problematisch, sobald die Differenz zwischen

Möglichkeit und Setzung eingegeben wird. Wo jede Form nur eine von vielen ist und keine innere oder äußere Notwendigkeit beanspruchen kann, droht ästhetische Indifferenz. Die verbreitete Diagnose eines generativen „Slop“ verweist auf dieses Problem, ohne es jedoch begrifflich zu klären.

Die Leitfrage des Essays lässt sich daher präzisieren: Unter welchen Bedingungen kann generative Formproduktion in ästhetische Praxis überführt werden, die nicht in Beliebigkeit oder bloßer Variation aufgeht? Anders formuliert: Welche Formen von Bindung, Entscheidung oder Fortsetzung sind erforderlich, damit generative Verfahren nicht nur Formen hervorbringen, sondern ästhetisch relevante Formen hervorbringen?

Diese Frage richtet sich ausdrücklich nicht gegen generative Systeme als solche. Sie setzt auch keinen Mangel auf Seiten der Technik voraus. Vielmehr versteht sie KI als Anlass, ein bereits bestehendes ästhetisches Problem zu verschärfen und sichtbar zu machen: das Verhältnis von Form, Verfahren und Verantwortung. Generative KI fungiert in diesem Sinne weniger als Bruch denn als Katalysator einer Frage, die der Kunst seit der Moderne eingeschrieben ist.

Mit dieser Leitfrage ist der Rahmen abgesteckt, innerhalb dessen die folgenden Kapitel operieren. Sie bestimmt sowohl die genealogische Rekonstruktion früherer Verfahren als auch die systematische Analyse generativer Systeme und ihre ästhetische Einordnung.

0.3 Unterscheidung von epistemischer und poetischer Integration

Um die Leitfrage präzise zu bearbeiten, ist eine Unterscheidung erforderlich, die im weiteren Verlauf des Essays leitend bleibt: die Differenz zwischen epistemischer und poetischer Integration technischer Systeme. Beide Formen der Integration beschreiben unterschiedliche Weisen, in denen KI in menschliche Praxis eingebunden wird, und sie folgen jeweils eigenen normativen Maßstäben.

Epistemische Integration bezeichnet den Einsatz künstlicher Systeme zur Gewinnung, Verarbeitung oder Strukturierung von Wissen. In diesem Modus fungiert KI als erkenntnisunterstützendes Werkzeug, dessen Leistung sich an Kriterien wie Zuverlässigkeit, Nachvollziehbarkeit und Korrektheit messen lässt. Abweichungen, Fehler oder sogenannte Halluzinationen stellen hier Störungen dar, die zu minimieren oder zu eliminieren sind. Die normative Orientierung ist eindeutig: epistemische Integration zielt auf Reduktion von Unsicherheit und auf die Stabilisierung von Wahrheit oder zumindest von Rechtfertigungsfähigkeit.

Poetische Integration folgt einer anderen Logik. Hier wird KI nicht primär zur Erkenntnisgewinnung eingesetzt, sondern zur Hervorbringung von Formen, Konstellationen oder Möglichkeiten. Entscheidend ist dabei nicht die Korrektheit des Ergebnisses, sondern seine ästhetische Anschlussfähigkeit. Abweichung, Unvorhersehbarkeit oder formale Irritation sind in diesem Kontext keine Defizite, sondern potenzielle Ressourcen. Dennoch bedeutet dies keineswegs, dass poetische Integration normfrei wäre. Die Normen verschieben sich lediglich: von Wahrheit zu Form, von Richtigkeit zu Bindung.

Die Unterscheidung ist deshalb zentral, weil viele gegenwärtige Diskussionen beide Modi unreflektiert vermischen. Maschinelle Halluzinationen werden entweder pauschal als Mangel

technischer Reife kritisiert oder vorschnell als Zeichen maschineller Kreativität gefeiert. Beides verkennt den kategorialen Unterschied zwischen epistemischer und ästhetischer Bewertung. Was im epistemischen Kontext als Fehler gilt, kann im poietischen Kontext produktiv sein, ohne deshalb schon ästhetisch relevant zu werden.

Der Essay versteht sich ausdrücklich als Beitrag zur poietischen Integration künstlicher Systeme. Er fragt nicht danach, wie KI bessere oder verlässlichere Ergebnisse liefern kann, sondern danach, wie generative Verfahren in ästhetische Praktiken eingebettet werden können, die Verantwortung, Bindung und Form nicht suspendieren. Die Unterscheidung zwischen epistemischer und poietischer Integration dient dabei nicht der Aufwertung der einen gegenüber der anderen, sondern der analytischen Klärung ihrer jeweiligen Geltungsbedingungen.

Diese Differenz erlaubt es zugleich, den Übergang vom philosophischen Denken zur künstlerischen Praxis genauer zu bestimmen. Während epistemische Integration auf Kontrolle und Eliminierung von Abweichung zielt, markiert der poietische Umgang mit generativen Systemen den Punkt, an dem Abweichung nicht nur zugelassen, sondern bewusst weiterverarbeitet wird. Genau an dieser Stelle setzt die ästhetische Fragestellung des Essays an.

0.4 Methodische Perspektive: formalästhetisch, nicht technikontologisch

Die im Folgenden entwickelte Analyse wählt bewusst eine formalästhetische Perspektive und grenzt sich damit von technikontologischen, medientheoretischen oder spekulativ-anthropologischen Zugängen ab. Der Essay fragt nicht danach, was künstliche Intelligenz ist, wie sie „funktioniert“ oder welche ontologischen Status ihr zuzuschreiben wären. Solche Fragen sind zweifellos legitim, sie sind jedoch für das ästhetische Problem generativer Verfahren weder notwendig noch besonders erhellend.

Stattdessen wird KI als historisch kontingente Ausprägung generativer Verfahren behandelt, deren ästhetische Relevanz sich ausschließlich an ihren formalen Effekten bemisst. Entscheidend ist nicht die interne Struktur des Systems, sondern die Art und Weise, wie seine Ergebnisse in ästhetische Praktiken eingebunden werden. Diese methodische Entscheidung erlaubt es, generative KI in eine längere Genealogie von Verfahren einzuschreiben, ohne sie entweder zu mystifizieren oder zu marginalisieren.

Eine formalästhetische Perspektive richtet den Blick auf Fragen der Formbildung, der Begrenzung, der Wiederholung und der Variation. Sie untersucht, unter welchen Bedingungen Verfahren zu Formen gerinnen und wann diese Formen ästhetische Geltung beanspruchen können. Dabei wird bewusst darauf verzichtet, ästhetische Qualität über subjektive Erfahrung, expressive Intention oder technische Originalität zu bestimmen. Maßgeblich ist allein, ob und wie eine Form in eine Praxis der Bindung eingebettet ist.

Der Verzicht auf technikontologische Setzungen bedeutet zugleich eine methodische Offenheit gegenüber unterschiedlichen technischen Realisierungen. Ob ein generatives System regelbasiert, statistisch oder lernbasiert operiert, ist für die hier verfolgte Fragestellung sekundär. Entscheidend ist, dass es Formen produziert, ohne selbst zwischen gelingenden und misslingenden Formen unterscheiden zu können. Diese strukturelle Indifferenz bildet den Ausgangspunkt der ästhetischen Analyse.

Mit dieser Perspektive versteht sich der Essay als Beitrag zu einer Ästhetik, die technische Innovationen nicht isoliert betrachtet, sondern sie als Anlass nimmt, grundlegende ästhetische Kategorien zu überprüfen und zu präzisieren. Generative KI erscheint dabei weder als radikaler Bruch noch als bloße Fortsetzung bestehender Praktiken, sondern als ein Fall, an dem sich die Bedingungen ästhetischer Bindung unter veränderten technischen Voraussetzungen exemplarisch untersuchen lassen.

Damit ist der methodische Rahmen abgesteckt, innerhalb dessen der genealogische Teil einsetzt. Er rekonstruiert die historischen Formen von Poiesis, Verfahren und Kontingenz, um die systematische Analyse generativer Systeme auf ein belastbares ästhetisches Fundament zu stellen.

I. Genealogischer Teil

Poiesis, Verfahren, Kontingenz

1. Klassische Grundlagen der Poiesis

1.1 Aristoteles: Hervorbringen, Zweck, Form

Die aristotelische Unterscheidung zwischen Poiesis und Praxis bildet einen ersten systematischen Zugang zum Verhältnis von Hervorbringen und Verantwortung. Während Praxis ihr Ziel in sich selbst trägt und im Vollzug besteht, zielt Poiesis auf ein außerhalb ihrer liegendes Werk (*ergon*). Diese Differenz ist nicht nur handlungstheoretisch, sondern auch normativ relevant: Poiesis unterliegt der Beurteilung nicht allein nach dem Vollzug, sondern wesentlich nach dem Hervorgebrachten.

Entscheidend für die spätere Analyse generativer Systeme ist dabei die Verbindung von Form (*eidos*), Zweck (*telos*) und Material (*hyle*). Das poietische Hervorbringen ist kein willkürlicher Akt, sondern ein geformtes Geschehen, in dem Material unter Anleitung einer Form zu einem bestimmten Zweck gestaltet wird. Form ist hier nicht nachträglich auferlegt, sondern dem Prozess inhärent. Der Handwerker, der ein Haus baut, weiß nicht nur, was er tut, er weiß auch, wozu er es tut, und dieses Wissen strukturiert den gesamten Prozess.

Die Form wirkt dabei als begrenzende und orientierende Instanz. Sie ist nicht bloß das Resultat, sondern das regulierende Prinzip des Herstellungsprozesses. Ohne Form keine Poiesis, sondern nur ungerichtete Materialveränderung. Diese Einsicht bleibt auch dort relevant, wo das aristotelische Teleologiemodell historisch überholt ist. Die Bindung an Form als Begrenzung des Möglichen ist ein konstitutives Moment jeder poietischen Praxis.

Zugleich ist poietisches Wissen bei Aristoteles gebunden an denjenigen, der hervorbringt. Die *technē* ist keine allgemeine Regel, sondern ein praktisches Können, das im Vollzug aktualisiert wird. Sie lässt sich nicht vollständig formalisieren oder übertragen. Diese Unübertragbarkeit ist kein kontingentes Merkmal antiker Produktionsverhältnisse, sondern verweist auf ein strukturelles Problem: das Verhältnis zwischen Regel und Anwendung, zwischen Möglichkeit und Verwirklichung.

Für die Analyse generativer Systeme ergibt sich daraus eine erste Orientierung. Wenn KI formale Kohärenz erzeugt, ohne dass diese Erzeugung teleologisch strukturiert oder an ein praktisches Können gebunden wäre, liegt keine Poiesis im aristotelischen Sinne vor. Es fehlt nicht nur das Subjekt, sondern die gesamte normative Struktur, die Hervorbringen von bloßer Kausalität unterscheidet. Generative Systeme produzieren Formen, aber sie vollziehen keine Poiesis.

1.2 Poiesis und Verantwortung

Die Verbindung von Poiesis und Verantwortung ergibt sich bei Aristoteles nicht aus einer moralischen Zusatzforderung, sondern aus der Struktur des Hervorbringens selbst. Wer etwas macht, haftet für das Gemachte. Diese Haftung ist keine externe Zuschreibung, sondern intern mit der Tätigkeit verbunden. Sie setzt voraus, dass der Herstellende nicht nur die Ursache, sondern auch der Grund des Hervorgebrachten ist.

Verantwortung meint hier zunächst nichts anderes als Zurechenbarkeit. Das Werk lässt sich auf den zurückführen, der es hervorgebracht hat. Diese Rückführbarkeit ist keine psychologische oder metaphysische Annahme, sondern eine strukturelle Bedingung poetischer Praxis. Nur wo Zurechnung möglich ist, lässt sich zwischen gelingenden und misslingenden Hervorbringungen unterscheiden. Nur wo Misslingen möglich ist, gibt es Kriterien des Gelingens.

Diese Einsicht bleibt auch dann gültig, wenn man die aristotelische Substanzontologie aufgibt. Auch moderne, prozessuale oder relationale Ontologien können nicht umhin, poetische Praxis an Instanzen der Verantwortung zu binden. Diese Instanzen müssen keine metaphysischen Subjekte sein; sie können fragmentiert, verteilt oder hybrid organisiert sein. Entscheidend ist allein, dass sie als Bezugspunkte für Rechtfertigung oder Kritik fungieren können.

Generative KI entzieht sich genau dieser Struktur. Sie erzeugt Formen, ohne für diese zu haften. Nicht weil ihr die moralische Kompetenz fehlt, sondern weil ihre Produktionsweise strukturell asymmetrisch zur Zurechnung steht. Die Maschine kann nicht gefragt werden, warum sie diese und nicht jene Form erzeugt hat. Sie kann nur erklärt werden – und Erklärung ist kategorial verschieden von Rechtfertigung.

Diese Differenz ist nicht technisch zu überwinden. Auch wenn künftige Systeme Begründungen für ihre Outputs liefern könnten, blieben diese Begründungen Erklärungen nach dem Muster kausaler oder statistischer Zusammenhänge. Sie wären keine Rechtfertigungen, weil ihnen die normative Dimension fehlt, die Rechtfertigung von bloßer Rationalisierung unterscheidet. Rechtfertigung setzt voraus, dass das Gerechtfertigte auch hätte anders ausfallen können und dass die Wahl zwischen Alternativen prinzipiell kritisierbar ist.

Damit zeichnet sich ein erstes systematisches Problem ab: Generative Systeme produzieren ohne Verantwortung. Sie erzeugen Formen, ohne diese binden oder rechtfertigen zu können. Ästhetische Praxis jedoch, so die These, kann auf Bindung nicht verzichten. Wo keine Bindung vorliegt, droht die Regression in bloße Variation.

1.3 Form als begrenztes Resultat

Form ist bei Aristoteles kein offenes Feld von Möglichkeiten, sondern das Resultat einer Begrenzung. Das Hervorgebrachte ist geformt, insofern es nicht alles Mögliche ist, sondern dieses Bestimmte. Diese Bestimmtheit ist nicht nachträglich, sondern konstituiert das Werk als solches. Ein Haus ist ein Haus, weil es bestimmte Merkmale aufweist und andere ausschließt.

Die Begrenzung erfolgt dabei nicht willkürlich, sondern orientiert sich an der Funktion, am Material und an der Form selbst. Funktion gibt vor, was das Hervorgebrachte leisten soll; Material bestimmt, was überhaupt möglich ist; Form schließlich integriert beides in eine bestimmte Gestalt. Diese dreifache Begrenzung macht das Werk zu einem nicht-beliebigen Resultat.

Entscheidend ist dabei, dass die Begrenzung nicht als Defizit, sondern als Bedingung der Möglichkeit von Form verstanden wird. Unbegrenzte Möglichkeit ist keine gesteigerte Form, sondern Formlosigkeit. Erst die Setzung einer Grenze erzeugt die Differenz zwischen Innen und Außen, zwischen Verwirklichtem und Verworfenen, die für jede Gestalt konstitutiv ist.

Dieser Gedanke lässt sich von der teleologischen Rahmentheorie ablösen und als allgemeines Formprinzip reformulieren: Form ist realisierte Begrenzung. Sie entsteht nicht durch die Auswahl einer Möglichkeit aus einem vorab gegebenen Raum, sondern durch die gleichzeitige Erzeugung und Einschränkung von Möglichkeiten. Jede Form schließt mehr aus, als sie einschließt.

Generative Systeme hingegen operieren nach einer anderen Logik. Sie produzieren nicht durch Begrenzung, sondern durch Expansion. Ihr Modus ist nicht die Setzung einer Form gegen unendlich viele andere, sondern die serielle Erzeugung formal kohärenter Varianten. Was technisch als Produktivität erscheint, wird ästhetisch problematisch: Die Differenz zwischen Verwirklichtem und Möglichem wird eingeebnet, weil jede Variante ebenso leicht hätte realisiert werden können wie jede andere.

Damit ist die aristotelische Grundlegung nicht widerlegt, aber ihre Grenzen sind sichtbar geworden. Sie beschreibt poetische Praxis unter Bedingungen, in denen Hervorbringen an Subjekte gebunden ist, die Material begrenzen, Formen setzen und für Resultate haften. Generative Systeme erfüllen keine dieser Bedingungen. Sie markieren nicht das Ende der Poiesis, aber ihre Transformation in einen Modus, der nach anderen kategorialen Mitteln verlangt.

2. Moderne Brüche: Autorschaft und Verfahren

2.1 Genieästhetik und Ursprung

Die neuzeitliche Genieästhetik markiert einen entscheidenden Bruch mit der aristotelischen Tradition. An die Stelle des regelgeleiteten Hervorbringens tritt die Idee einer schöpferischen Ursprünglichkeit, die keinen Regeln folgt, sondern diese selbst setzt. Das Genie wird zur Figur einer Produktivität, die sich nicht aus vorgegebenen Prinzipien ableiten lässt, sondern in sich selbst gründet.

Kant bestimmt das Genie bekanntlich als Talent, „dasjenige, wozu sich keine bestimmte Regel geben lässt, hervorzubringen“. Damit wird Kunst von Handwerk kategorial geschieden.

Während der Handwerker Regeln anwendet, die ihm vorgegeben sind, schafft der Künstler Werke, für die es keine Regel geben konnte. Diese Ursprünglichkeit ist nicht Willkür, sondern gebundene Freiheit: Das Genie gibt der Kunst die Regel, aber es tut dies nicht arbiträr, sondern als Natur.

Diese Konzeption ist für die Moderne in mehrfacher Hinsicht folgenreich. Zum einen wird Kunst an ein ausgezeichnetes Subjekt gebunden, das sich von gewöhnlichen Produzenten kategorial unterscheidet. Zum anderen wird das Kunstwerk als singuläres Ereignis verstanden, das nicht nach allgemeinen Kriterien beurteilt werden kann, weil es diese Kriterien erst setzt. Damit verschiebt sich die ästhetische Bewertung von der Regel zur Wirkung, vom Verfahren zur Erfahrung.

Für die spätere Entwicklung ist jedoch entscheidend, dass die Genieästhetik zugleich eine Leerstelle erzeugt. Wenn das Genie nicht regelgeleitet produziert, bleibt unklar, wie genau Hervorbringen stattfindet. Die Kategorie des Ursprungs verdeckt mehr, als sie erklärt. Sie ist eine negative Bestimmung: keine Regel, keine Ableitung, keine Reproduktion. Was positiv an ihre Stelle tritt, bleibt unbestimmt.

Diese Unbestimmtheit wird im 19. und frühen 20. Jahrhundert zunehmend produktiv. Gerade weil das Genie nicht auf Regeln festgelegt ist, können unterschiedliche Modi der Produktion als genuin künstlerisch reklamiert werden: Inspiration, Intuition, Rausch, Traum, Automatismus. Die Genieästhetik schafft einen Raum für Verfahren, die jenseits bewusster Kontrolle operieren.

Zugleich bleibt das Genie als Zurechnungsinstanz erhalten. Auch wenn der Prozess opak ist, bleibt das Werk dem Künstler zugeschrieben. Diese doppelte Struktur – Opazität des Verfahrens bei Transparenz der Zurechnung – wird für die moderne Kunst konstitutiv. Sie erlaubt es, Kontrolle zu suspendieren, ohne Verantwortung aufzugeben.

Für die Analyse generativer Systeme ergibt sich daraus eine wichtige Einsicht. Die Genieästhetik ist keine Apologie bewusster Intention, sondern die Legitimation opaker Produktionsweisen unter der Bedingung anhaltender Zurechnung. Sie bereitet damit den Boden für Verfahren, die der Künstler nicht vollständig beherrscht. Entscheidend ist jedoch, dass diese Verfahren an ein Subjekt gebunden bleiben, das für ihre Resultate einsteht.

Generative KI radikalisiert diese Konstellation in eine Richtung, die die Genieästhetik nicht vorsieht. Sie ist nicht opak, sondern prinzipiell transparent – und gerade deshalb nicht zurechenbar. Die Maschine hat keinen verborgenen Grund, aus dem sie schöpft, sondern nur eine explizierbare Funktionsweise. Diese Funktionsweise lässt sich erklären, aber sie lässt sich niemandem zurechnen. Damit kippt die Struktur der Genieästhetik: Transparenz ohne Zurechnung.

2.2 Verfahren statt Ausdruck

Die historische Avantgarde des 20. Jahrhunderts vollzieht eine doppelte Bewegung gegenüber der Genieästhetik. Einerseits radikalisiert sie deren anti-regelhafte Tendenz, indem sie auch noch die letzten Reste akademischer Konventionen verwirft. Andererseits wendet sie sich gegen die Idee des Genies als ausgezeichnetem Subjekt und setzt an deren Stelle das Verfahren.

Diese Verschiebung ist nicht primär ideologisch motiviert, sondern folgt einer ästhetischen Logik. Sobald Kunst nicht mehr als Ausdruck innerer Erfahrung oder als Repräsentation äußerer Wirklichkeit verstanden wird, verliert die Kategorie der Autorschaft ihre zentrale Funktion. Was zählt, ist nicht mehr, wer etwas geschaffen hat, sondern wie es gemacht wurde und was dabei entsteht. Das Verfahren rückt ins Zentrum.

Verfahren meint hier nicht die Rückkehr zu handwerklichen Regeln. Es bezeichnet vielmehr operationale Setzungen, die Resultate erzeugen, ohne diese vollständig zu determinieren. Ein Verfahren ist weder bloße Willkür noch strikte Regel, sondern ein strukturierter Möglichkeitsraum, innerhalb dessen Formen emergieren können. Entscheidend ist, dass Verfahren explizit gemacht, wiederholt und variiert werden können.

Diese Explizitheit unterscheidet das moderne Verfahren sowohl vom handwerklichen Können als auch vom genialischen Schöpfungsakt. Der Handwerker wendet implizites Wissen an, das sich nicht vollständig verbalisieren lässt. Das Genie schafft aus einem Grund, der sich nicht artikulieren lässt. Das Verfahren hingegen ist prinzipiell mitteilbar. Es kann beschrieben, gelehrt und reproduziert werden.

Mit dieser Mitteilbarkeit verschiebt sich erneut die Frage der Zurechnung. Wenn das Verfahren explizit ist, lässt sich das Werk nicht mehr allein auf die Person zurückführen, die es ausgeführt hat. Es ist ebenso sehr Resultat des Verfahrens wie Resultat individueller Entscheidungen. Diese Ambiguität wird von der Avantgarde nicht als Problem, sondern als Befreiung verstanden. Sie untergräbt die bürgerliche Vorstellung von Autorschaft, ohne Kunst in bloße Mechanik aufzulösen.

Entscheidend ist jedoch, dass die Verfahren der Avantgarde trotz ihrer Explizitheit nicht selbstlaufend sind. Sie werden von jemandem initiiert, durchgeführt und gegebenenfalls abgebrochen. Auch wo das Verfahren weitgehend determiniert ist, bleibt die Entscheidung, es überhaupt anzuwenden, eine menschliche. Und diese Entscheidung ist keine beliebige, sondern eine, für die der Künstler einsteht.

Damit zeigt sich eine strukturelle Kontinuität zwischen Genieästhetik und Verfahrenskunst. Beide suspendieren in je unterschiedlicher Weise die volle bewusste Kontrolle über den Produktionsprozess. Beide halten jedoch an der Zurechenbarkeit des Resultats fest. Die Genieästhetik sichert dies durch die Figur des Ursprungs, die Verfahrensästhetik durch die Figur der Initiierung. In beiden Fällen bleibt Kunst an ein Subjekt gebunden, das mehr tut, als eine Regel auszuführen.

Für generative Systeme ergibt sich daraus eine klare Differenz. Auch sie operieren nach expliziten Verfahren. Diese Verfahren sind jedoch weder von denjenigen initiiert, die sie anwenden, noch werden sie von diesen verantwortet. Der Nutzer einer KI wählt Parameter, aber er setzt kein Verfahren. Er triggert einen Prozess, aber er führt ihn nicht durch. Diese Asymmetrie ist kategorial, nicht graduell.

2.3 Regel, Serie, Wiederholung

Die konsequente Hinwendung zum Verfahren führt in der Moderne zur systematischen Erprobung von Regel, Serie und Wiederholung als ästhetischer Mittel. Was in der klassischen Ästhetik als Defizit galt – die mechanische Wiederholung des Gleichen – wird

nun als produktives Prinzip entdeckt. Serialität ist nicht mehr Zeichen mangelnder Originalität, sondern Modus gezielter Formproduktion.

Die serielle Kunst des 20. Jahrhunderts, von Minimalismus über Concept Art bis zu generativer Kunst, operiert mit begrenzten Regelsets, die systematisch variiert werden. Entscheidend ist dabei, dass die Regel nicht nachträglich auf ein Material angewendet wird, sondern das Material selbst konstituiert. Die Regel erzeugt, was sie ordnet. Ihre Befolgung ist nicht Reproduktion eines Vorgegebenen, sondern Produktion von Neuem.

Diese Produktivität der Regel setzt jedoch voraus, dass die Regel begrenzt ist. Eine Regel, die alles Mögliche zulässt, ist keine Regel. Ihre ästhetische Funktion besteht gerade darin, den Raum des Möglichen einzuschränken und dadurch spezifische Formen zu erzeugen, die anders nicht hätten entstehen können. Die Regel ist nicht Fessel, sondern Bedingung der Möglichkeit bestimmter Formen.

Wiederholung wiederum ist nicht identische Reproduktion, sondern Iteration mit Differenz. Jede Wiederholung verschiebt unmerklich das Wiederholte, auch wenn die Regel identisch bleibt. Diese Verschiebung kann minimalistisch sein, wie bei Minimal Music, oder explosiv, wie bei aleatorischen Verfahren. In jedem Fall erzeugt die Wiederholung eine zeitliche und formale Struktur, die ohne sie nicht gegeben wäre.

Die serielle Kunst zeigt damit, dass ästhetische Relevanz weder Einmaligkeit noch Expressivität voraussetzt. Was zählt, ist die Stringenz des Verfahrens und die Konsistenz seiner Durchführung. Gerade die Selbstbeschränkung auf eine begrenzte Regel kann ästhetisch produktiver sein als die ungebundene Variation. Die Kunst der Serie ist die Kunst der gewählten Beschränkung.

Für generative KI ergibt sich daraus eine doppelte Perspektive. Einerseits scheint sie die serielle Logik zu radikalisieren: Sie erzeugt Varianten nach impliziten Regeln, ohne durch subjektive Willkür oder körperliche Grenzen eingeschränkt zu sein. Andererseits fehlt ihr genau das, was die serielle Kunst auszeichnet: die Wahl der Begrenzung. Generative Systeme produzieren nicht durch gewählte Beschränkung, sondern durch optimierte Expansion. Sie setzen keine Regel, sie folgen einer.

Damit verkehrt sich das Verhältnis von Regel und Form. In der seriellen Kunst ist die Regel Mittel zur Erzeugung spezifischer, nicht-beliebiger Formen. In der generativen KI ist die Regel Mittel zur Erzeugung beliebiger, formal kohärenter Varianten. Der Unterschied liegt nicht in der Anwesenheit oder Abwesenheit von Regeln, sondern in deren ästhetischer Funktion.

3. Technische Reproduzierbarkeit

3.1 Reproduzierbarkeit als ästhetisch neutrales Moment

Walter Benjamins Aufsatz über das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit wird häufig als Theorie des Auraverlusts gelesen. Diese Lesart verstellt jedoch den Blick auf eine ebenso zentrale Einsicht: Technische Reproduzierbarkeit ist kein kategorial neues Phänomen, sondern eine Zuspitzung von Tendenzen, die der Kunst seit jeher innewohnen.

Bereits der Holzschnitt, der Kupferstich, später die Lithografie ermöglichten die Vervielfältigung von Bildern ohne maßgeblichen Qualitätsverlust. Diese Vervielfältigung war nicht bloße Kopie eines Originals, sondern konstitutiv für die Werkform. Ein Druck ist nicht die Reproduktion einer Vorlage, sondern die Realisierung einer Form, die nur im Vollzug der Vervielfältigung existiert. Das Original ist hier die Matrix, nicht das Resultat.

Benjamin radikalisiert diesen Gedanken, indem er zeigt, dass technische Reproduktion die Differenz zwischen Original und Kopie nicht einfach auflöst, sondern kategorial verschiebt. Bei Fotografie und Film gibt es kein Original im emphatischen Sinne mehr. Was existiert, sind Abzüge, Kopien, Projektionen – aber keine ausgezeichnete Erstinstanz, die alle anderen legitimiert. Die Reproduktion ist nicht sekundär, sondern primär.

Diese Einsicht ist ästhetisch folgenreich, aber nicht in dem Sinne, dass sie Kunst entwertet. Sie zeigt vielmehr, dass ästhetische Relevanz nicht an Einmaligkeit gebunden ist. Ein Foto ist nicht weniger Kunst, weil es beliebig reproduzierbar ist. Seine ästhetische Qualität hängt nicht an seiner singulären Existenz, sondern an seiner formalen Struktur, seiner Komposition, seinem Bildgehalt.

Für die Analyse generativer Systeme ergibt sich daraus eine wichtige Korrektur. Oft wird der massenhaften Erzeugung von Bildern, Texten oder Musikstücken durch KI vorgeworfen, sie entwerte diese Produkte ästhetisch. Diese Kritik setzt jedoch implizit voraus, dass ästhetische Relevanz an Knappheit oder Einmaligkeit gebunden ist. Benjamin zeigt, dass dies nicht der Fall ist.

Reproduzierbarkeit als solche ist ästhetisch neutral. Sie wird erst dort problematisch, wo sie nicht mit Formen der Bindung oder Setzung einhergeht. Ein Foto mag beliebig reproduzierbar sein, aber es ist nicht beliebig. Es zeigt dieses Motiv, zu diesem Zeitpunkt, in dieser Belichtung. Diese Bestimmtheit ist unabhängig von seiner Reproduzierbarkeit. Generative KI hingegen erzeugt Formen, die nicht nur reproduzierbar, sondern auch austauschbar sind. Die Kritik richtet sich nicht gegen die Vervielfältigung, sondern gegen die Beliebigkeit.

3.2 Benjamin jenseits der Auratheorie

Die Reduktion von Benjamins Kunstverkaufsatz auf die Auratheorie verstellt den Blick auf seine systematisch produktiveren Einsichten. Aura ist bei Benjamin kein ontologisches Merkmal des Kunstwerks, sondern eine historisch spezifische Rezeptionsform, die an bestimmte Produktions- und Distributionsweisen gebunden ist. Mit deren Transformation verschwindet nicht Kunst, sondern eine bestimmte Form ihrer Wahrnehmung.

Entscheidender als die Aurafrage ist Benjamins Analyse der Verschiebung von Kultwert zu Ausstellungswert. Diese Verschiebung beschreibt keine Verfallsgeschichte, sondern eine Transformation der Funktion von Kunst. An die Stelle ritueller Einbindung tritt politische Verfügbarkeit. Kunst wird nicht mehr in ihrer Einmaligkeit verehrt, sondern in ihrer Wirkung erfahren und beurteilt.

Diese Transformation ist ambivalent. Sie eröffnet einerseits neue Möglichkeiten der Rezeption, indem sie Kunst aus kultischen Kontexten herauslöst und allgemein zugänglich macht. Sie erzeugt andererseits neue Formen der Verfügung über Kunst, die nicht weniger

problematisch sind als die alten. Die Frage ist nicht, ob technische Reproduzierbarkeit Kunst zerstört, sondern welche neuen Praktiken sie ermöglicht und welche sie verunmöglicht.

Für die Analyse generativer Systeme ist diese Perspektive fruchtbarer als die Auradiskussion. KI erzeugt keine Aura, aber das ist kein Defizit, sondern eine strukturelle Eigenschaft. Die Frage ist nicht, ob generative Kunst auratisch sein kann, sondern welche Rezeptionsformen sie ermöglicht und welche Praktiken der Bindung sie voraussetzt.

Benjamin selbst deutet eine Richtung an, wenn er schreibt, dass die Reproduzierbarkeit nicht das Ende, sondern die Transformation von Kunst markiert. Diese Transformation setzt jedoch voraus, dass neue Formen der kritischen Aneignung entwickelt werden. Kunst im Zeitalter technischer Reproduzierbarkeit erfordert nicht weniger, sondern mehr reflexive Distanz, nicht weniger, sondern differenziertere Kriterien.

Übertragen auf generative Systeme bedeutet dies: Die massenhafte Produktion formal kohärenter Outputs ist kein ästhetisches Problem, solange sie mit Praktiken der Auswahl, Bearbeitung und Kontextualisierung einhergeht. Problematisch wird sie erst dort, wo diese Praktiken ausbleiben und die Produktion selbst bereits als ästhetische Leistung missverstanden wird.

3.3 Bindung statt Einmaligkeit

Aus der Analyse technischer Reproduzierbarkeit ergibt sich eine systematische Konsequenz: Ästhetische Relevanz setzt nicht Einmaligkeit voraus, sondern Bindung. Bindung meint hier die Einbettung einer Form in einen Kontext, der ihre Beliebigkeit aufhebt, ohne sie notwendig zu machen.

Diese Bindung kann unterschiedliche Gestalten annehmen. Sie kann historisch sein, indem ein Werk auf spezifische Ereignisse, Diskurse oder Praktiken Bezug nimmt. Sie kann formal sein, indem eine Form auf andere Formen antwortet, sie variiert oder negiert. Sie kann materiell sein, indem die Ausführung an spezifische technische oder physische Bedingungen gebunden ist.

Entscheidend ist, dass Bindung nicht subjektiv-intentional verstanden werden muss. Es geht nicht darum, dass ein Künstler eine bestimmte Absicht verfolgt, sondern darum, dass das Werk in einem Netz von Bezügen steht, die es nicht beliebig machen. Diese Bezüge können vom Künstler intendiert sein, sie können sich aber auch unabhängig von Intentionen ergeben.

Technische Reproduzierbarkeit ist mit Bindung kompatibel, solange die Reproduktion nicht mit Austauschbarkeit zusammenfällt. Ein Druck von Käthe Kollwitz ist reproduzierbar, aber nicht beliebig. Er zeigt ein bestimmtes Motiv, das auf bestimmte historische Verhältnisse reagiert. Diese Bestimmtheit bleibt auch bei tausendfacher Reproduktion erhalten.

Generative KI hingegen erzeugt Formen, die zwar reproduzierbar, aber auch austauschbar sind. Sie sind nicht an spezifische Kontexte gebunden, weil sie für beliebige Kontexte optimiert wurden. Ihre Kohärenz ist nicht Resultat einer Bindung, sondern statistischer Regularität. Sie passen überall und nirgends.

Damit wird deutlich, dass das Problem generativer Kunst nicht in der Reproduzierbarkeit liegt, sondern in der fehlenden Bindung. Die Frage ist nicht, ob KI-Kunst einmalig ist, sondern ob sie nicht-beliebig sein kann. Und diese Frage lässt sich nicht technisch, sondern nur durch ästhetische Praxis beantworten.

4. Zufall und Automatismus als poetische Mittel

4.1 Écriture automatique: Suspendierte Kontrolle bei erhaltener Zurechnung

Die surrealistische Praxis der automatischen Schrift markiert einen entscheidenden Moment in der Geschichte künstlerischer Verfahren. Sie suspendiert bewusste Kontrolle, ohne die Zurechnung des Hervorgebrachten aufzuheben. Das Subjekt zieht sich aus der Steuerung des Prozesses zurück, bleibt aber dessen Träger und haftet für das Resultat.

André Breton definiert die écriture automatique als „Denk-Diktat ohne jede Kontrolle durch die Vernunft, jenseits jeder ästhetischen oder moralischen Überlegung“. Diese Definition ist präziser, als sie zunächst erscheint. Suspendiert wird nicht das Subjekt, sondern die bewusste, rational kontrollierende Instanz. Was schreibt, ist nach wie vor der Autor, nur schreibt er nicht mehr als reflektierendes, sondern als registrierendes Subjekt.

Die automatische Schrift ist keine Technik der Selbstausschaltung, sondern eine der Selbstmodifikation. Der Schreibende versetzt sich in einen Zustand verminderter Kontrolle, um Inhalte zugänglich zu machen, die der bewussten Steuerung entzogen sind. Diese Inhalte stammen jedoch aus dem Unbewussten desselben Subjekts, nicht aus einer externen Quelle. Das Automatische ist Selbstoffenbarung, nicht Fremdbestimmung.

Entscheidend ist dabei die temporale Struktur. Die automatische Schrift ist ein begrenztes Ereignis. Sie wird begonnen und beendet. Der Schreibende setzt sich der Automatik aus, aber er ist ihr nicht ausgeliefert. Er kann abbrechen, neu ansetzen, das Geschriebene verwerfen oder es in weitere Bearbeitung überführen. Die Automatik ist ein Moment innerhalb eines größeren Prozesses, nicht dieser Prozess selbst.

Diese Rahmung ist ästhetisch konstitutiv. Ohne sie wäre die automatische Schrift kein künstlerisches Verfahren, sondern pathologisches Symptom. Die Differenz zwischen surrealistischem Automatismus und psychotischem Kontrollverlust liegt nicht im Grad der Kontrolle, sondern in deren Struktur. Der Surrealist wählt die Suspendierung, der Psychotiker erleidet sie. Diese Wahl macht die automatische Schrift zu einem Verfahren und nicht zu einem bloßen Geschehen.

Die Zurechnung bleibt dabei vollständig erhalten. Auch wenn der Text nicht bewusst gesteuert wurde, ist er doch das Produkt eines bestimmten Subjekts zu einem bestimmten Zeitpunkt. Er lässt sich biographisch, psychoanalytisch oder diskursiv kontextualisieren. Er gehört jemandem, auch wenn dieser nicht vollständig weiß, was er getan hat.

Für die Analyse generativer Systeme ergibt sich daraus eine klare Differenz. Auch KI produziert ohne bewusste Kontrolle, aber sie produziert nicht aus einem Unbewussten, sondern aus einem Modell. Es gibt keine verborgene Tiefe, aus der die Formen auftauchen, sondern nur die Oberfläche statistischer Verteilungen. Die Suspendierung der Kontrolle ist keine Selbstmodifikation eines Subjekts, sondern strukturelle Abwesenheit von Subjektivität.

Zudem fehlt die zeitliche Rahmung. Generative Systeme beginnen nicht selbst und enden nicht selbst. Sie werden aktiviert und gestoppt. Diese Aktivierung ist jedoch keine Wahl der Selbstaussetzung, sondern bloße Bedienung. Der Nutzer wählt nicht, sich einem eigenen Unbewussten auszusetzen, sondern er bedient sich eines fremden Apparats. Die Asymmetrie ist kategorial.

Damit zeigt die *écriture automatique* exemplarisch, wie weit Kunst die Kontrolle suspendieren kann, ohne die Zurechnung aufzugeben. Sie markiert eine Grenze, die generative Systeme strukturell überschreiten: die Grenze zwischen Selbstmodifikation und Fremdproduktion.

4.2 Action Painting: Körperliche Kontingenz und Signatur

Jackson Pollocks Drip Paintings radikalisieren das Problem der Kontrolle in einer anderen Richtung. Hier wird nicht das Bewusstsein suspendiert, sondern die präzise motorische Steuerung. Der Maler gibt die Kontrolle über den exakten Farbauftrag auf, behält aber die Kontrolle über den Prozess als Ganzen. Was entsteht, ist weder vollständig geplant noch vollständig zufällig, sondern Resultat einer körperlich situierten Praxis.

Der Malprozess bei Pollock ist hochgradig physisch. Der Körper bewegt sich im Raum, die Farbe tropft, fließt, spritzt. Jede Bewegung hinterlässt Spuren, aber diese Spuren sind nicht punkt-genau determiniert. Gravitation, Viskosität, Geschwindigkeit und Winkel interagieren in einer Weise, die sich nicht vollständig vorausberechnen lässt. Der Maler steuert die Farbwahl und den Prozess, aber er kontrolliert nicht jedes Detail des Resultats.

Diese partielle Kontrollabgabe ist jedoch keine Beliebigkeit. Pollock malt nicht blind. Er sieht, was entsteht, und reagiert darauf. Die Leinwand liegt am Boden, er umkreist sie, interveniert an verschiedenen Stellen, schichtet Farbschichten übereinander. Der Prozess ist dialogisch: Das Material antwortet auf die Geste, die Geste antwortet auf das Material.

Entscheidend ist dabei die Irreversibilität. Jeder Farbauftrag ist endgültig. Es gibt kein Undo, keine einfache Korrektur. Diese Irreversibilität erzeugt ein spezifisches Risiko. Der Maler kann das Werk zerstören, er kann es misslingen lassen. Dieses Risiko ist nicht extern, sondern konstituiert den Prozess. Ohne Risiko keine Spannung, ohne Spannung keine ästhetische Dichte.

Die entstehenden Bilder tragen die Signatur dieses Prozesses. Sie sind nicht Ausdruck einer Idee, die auch anders hätte ausgeführt werden können, sondern Spur eines einmaligen Ereignisses. Diese Einmaligkeit ist nicht mystisch, sondern materiell. Die spezifische Konstellation von Bewegung, Material und Zufall lässt sich nicht exakt wiederholen. Jedes Bild ist Index seiner eigenen Entstehung.

Zugleich bleibt das Werk zurechenbar. Es ist ein Pollock, kein anonymes Produkt. Diese Zurechnung erfolgt nicht über bewusste Intention, sondern über die körperliche Signatur. Der Malstil ist erkennbar, auch wenn keine einzelne Linie geplant war. Die Wiedererkennbarkeit entsteht nicht trotz, sondern durch die partielle Kontingenz des Verfahrens.

Für generative Systeme ergibt sich daraus eine doppelte Differenz. Zum einen fehlt die körperliche Situiertheit. KI hat keinen Körper, der mit Material interagiert, keine Hand, die

zittert, keine Perspektive, die sich verschiebt. Was sie produziert, ist körperlos, raumlos, situationslos. Zum anderen fehlt die Irreversibilität. Jeder Output kann verworfen, variiert, neu generiert werden. Es gibt kein Risiko, weil es kein Material gibt, das verbraucht würde.

Damit wird sichtbar, dass Action Painting nicht einfach Zufall einsetzt, sondern eine spezifische Form körperlicher Kontingenz nutzt. Diese Kontingenz ist situiert, riskant und signaturbildend. Generative Systeme erzeugen zwar ebenfalls kontingente Resultate, aber diese Kontingenz ist weder situiert noch riskant. Sie ist bloße Variation ohne Einsatz.

4.3 Aleatorische Verfahren: gerahmter Zufall

John Cages Kompositionen mit Zufallsoperationen markieren eine weitere Radikalisierung der Kontrollsuspendierung. Cage nutzt Würfelwürfe, das I Ging oder andere Zufallsgeneratoren, um kompositorische Entscheidungen zu treffen, die er bewusst nicht selbst treffen will. Der Zufall wird hier nicht als Störung vermieden, sondern als produktives Prinzip systematisch eingesetzt.

Entscheidend ist dabei die bewusste Rahmung des Zufalls. Cage definiert präzise, worüber der Zufall entscheiden soll und worüber nicht. Er legt fest, welche Parameter aleatorisch bestimmt werden und welche konstant bleiben. Der Zufall operiert nicht grenzenlos, sondern innerhalb eines sorgfältig konstruierten Systems. Die Komposition entsteht nicht aus dem Zufall, sondern aus der Interaktion von Regel und Zufall.

Diese Rahmung ist keine technische Nebensächlichkeit, sondern ästhetisch konstitutiv. Sie unterscheidet aleatorische Musik von bloßem Lärm. Ein ungezieltes Geräusch ist zufällig, aber nicht aleatorisch. Aleatorik setzt voraus, dass der Zufall gezielt eingesetzt wird, dass entschieden wird, ihn entscheiden zu lassen. Diese Metaentscheidung liegt vollständig beim Komponisten.

Zudem bleibt die Zurechnung erhalten. Ein Stück wie *Music of Changes* ist eindeutig ein Werk Cages, auch wenn viele Einzelentscheidungen durch Zufallsoperationen getroffen wurden. Die Zurechnung erfolgt über die Konzeption des Verfahrens, nicht über die Ausführung einzelner Schritte. Was zählt, ist nicht, dass Cage jede Note gewählt hat, sondern dass er das System gewählt hat, das die Noten wählt.

Diese Verschiebung der Zurechnungsebene ist systematisch bedeutsam. Sie zeigt, dass künstlerische Verantwortung nicht an jede Einzelentscheidung gebunden sein muss. Es genügt, dass das Verfahren als Ganzes verantwortet wird. Allerdings setzt dies voraus, dass das Verfahren tatsächlich gewählt und nicht einfach vorgefunden wird.

Cages Praxis kennt zudem klare Grenzen. Die aleatorischen Operationen finden statt, das Stück wird notiert, aufgeführt, abgeschlossen. Der Zufall ist ein Moment innerhalb eines begrenzten Prozesses, nicht ein Dauerzustand. Diese Begrenzung gibt dem Resultat seine Form. Ohne sie wäre Aleatorik nur unendliche Variation.

Für generative KI ergibt sich daraus eine wichtige Parallele und eine entscheidende Differenz. Die Parallele liegt in der Nutzung nicht-intentionaler Verfahren zur Formproduktion. Auch KI erzeugt Resultate, die niemand im Detail geplant hat. Die Differenz liegt in der Rahmung. Cage wählt, wo der Zufall eingreift. Der KI-Nutzer wählt Parameter,

aber er wählt nicht das generative Verfahren selbst. Er bedient ein System, er konzipiert es nicht.

Zudem operiert KI nicht mit Zufall im strengen Sinne, sondern mit Wahrscheinlichkeit. Ihre Outputs sind statistisch determiniert, nicht zufällig. Diese Differenz ist kategorial. Zufall ist blind, Wahrscheinlichkeit ist strukturiert. Ein Würfel weiß nicht, was er zeigen wird. Ein Sprachmodell „weiß“ (im statistischen Sinne), welche Tokens wahrscheinlich sind. Diese Wahrscheinlichkeit ist nicht gewählt, sondern trainiert.

4.4 Risiko, Materialität und Irreversibilität

Die Analyse von automatischer Schrift, Action Painting und aleatorischen Verfahren zeigt drei gemeinsame Merkmale, die für die Differenz zu generativen Systemen entscheidend sind: Risiko, Materialität und Irreversibilität.

Risiko meint hier nicht psychologische Angst, sondern strukturelle Möglichkeit des Scheiterns. Wer automatisch schreibt, riskiert Unleserliches zu produzieren. Wer Farbe tropfen lässt, riskiert, das Bild zu zerstören. Wer Zufallsoperationen einsetzt, riskiert unbefriedigende Resultate. Dieses Risiko ist real, weil der Prozess nicht vollständig kontrollierbar ist und weil das Resultat nicht beliebig korrigierbar ist.

Das Risiko erzeugt eine spezifische Aufmerksamkeit. Der Künstler muss präsent sein, muss reagieren können, muss im rechten Moment eingreifen oder sich zurückhalten. Diese Präsenz ist nicht bloße Anwesenheit, sondern aktive Teilnahme an einem Geschehen, dessen Ausgang offen ist. Kunst wird hier zum Ereignis, nicht nur zum Produkt.

Materialität bezeichnet die Widerständigkeit des Mediums. Farbe fließt, Papier saugt, Instrumente klingen auf bestimmte Weise. Diese materiellen Eigenschaften sind nicht neutral, sondern strukturieren, was möglich ist. Sie begrenzen, ermöglichen und modifizieren die künstlerische Geste. Kunst entsteht in der Auseinandersetzung mit Material, nicht in dessen Überwindung.

Generative Systeme operieren in einem immateriellen Medium. Ihre „Materialität“ ist die des Codes, der Datenstruktur, der Wahrscheinlichkeitsverteilung. Diese Strukturen haben zwar Eigenschaften, aber sie bieten keinen Widerstand im emphatischen Sinne. Sie lassen sich nicht verbrauchen, nicht erschöpfen, nicht zerstören. Sie sind endlos verfügbar.

Irreversibilität schließlich meint, dass Entscheidungen Folgen haben, die nicht einfach rückgängig gemacht werden können. Eine gesetzte Linie bleibt, ein geschriebenes Wort steht. Diese Endgültigkeit zwingt zur Sorgfalt und erzeugt eine spezifische Spannung. Jeder Schritt zählt, weil er nicht ohne Weiteres korrigiert werden kann.

Digitale Medien und insbesondere generative Systeme kennen keine Irreversibilität in diesem Sinne. Jeder Schritt lässt sich rückgängig machen, jedes Resultat lässt sich verwerfen und neu erzeugen. Diese prinzipielle Reversibilität eliminiert das zeitliche Moment der Entscheidung. Wo alles jederzeit anders sein könnte, wird die Differenz zwischen Verwirklichtem und Verworfenen eingeebnet.

Zusammen genommen zeigen Risiko, Materialität und Irreversibilität, dass moderne künstlerische Verfahren die Kontrolle nicht einfach aufgeben, sondern in spezifischer Weise transformieren. Sie erzeugen Bedingungen, unter denen Unkontrolliertes produktiv wird, ohne dass damit Verantwortung oder Zurechnung suspendiert würden. Der Künstler haftet nicht für jede Einzelheit, aber er haftet für das Verfahren und dessen Resultate.

Generative KI eliminiert genau diese Struktur. Sie operiert ohne Risiko, ohne materielle Widerständigkeit, ohne Irreversibilität. Ihre Produktion ist verlustfrei wiederholbar, ihre Resultate sind beliebig verwerfbar. Diese Eigenschaften sind technisch Vorteile, ästhetisch jedoch Verluste. Sie entziehen der Produktion die Bedingungen, unter denen Verfahren zu künstlerischen Praktiken werden können.

5. Vorformen generativer Ästhetik

5.1 Algorithmische Kunst vor KI

Bevor generative KI als ästhetisches Phänomen erkennbar wurde, existierte bereits eine umfangreiche Praxis algorithmischer Kunst. Diese Praxis reicht von den frühen Computereperimenten der 1960er Jahre über Fraktalkunst und digitale Musik bis zu interaktiven Installationen. Ihre Analyse ist instruktiv, weil sie zeigt, wie sich algorithmische Formproduktion zu künstlerischer Praxis verhält, wenn die Algorithmen noch überschaubar und die Resultate noch begrenzt sind.

Frühe Computerkünstler wie Frieder Nake, Georg Nees oder Manfred Mohr programmierten explizite Algorithmen, die geometrische oder serielle Muster erzeugten. Diese Algorithmen waren nicht komplex im Sinne heutiger neuronaler Netze, sondern transparent und nachvollziehbar. Ein Betrachter konnte prinzipiell verstehen, wie ein Bild erzeugt wurde, auch wenn er nicht selbst programmieren konnte.

Entscheidend ist, dass diese Künstler ihre Algorithmen nicht vorfanden, sondern entwickelten. Sie schrieben Code, testeten Parameter, variierten Regeln. Der Algorithmus war nicht Werkzeug, sondern Material oder besser: Verfahren, das sie selbst konzipierten. Die Zurechnung war klar: Der Künstler hatte den Algorithmus geschrieben, also gehörte ihm das Resultat, auch wenn er nicht jedes Detail vorhergesehen hatte.

Zudem waren die Resultate begrenzt. Ein Algorithmus erzeugte eine bestimmte Klasse von Formen, nicht beliebige Formen. Diese Beschränkung war keine technische Unzulänglichkeit, sondern ästhetische Setzung. Die Kunst lag nicht in der Vielfalt der Outputs, sondern in der Präzision des Verfahrens. Ein Mohr-Bild war erkennbar ein Mohr-Bild, weil der Algorithmus eine klare Signatur trug.

Diese Praxis unterscheidet sich kategorial von der Nutzung generativer KI. Der frühe Computerkünstler war Programmierer, Konzeptkünstler und Kurator in einer Person. Er entwarf das Verfahren, führte es aus und wählte die Resultate. Der KI-Nutzer hingegen entwirft kein Verfahren, sondern bedient eines. Er wählt Parameter, aber er schreibt keinen Code. Er ist Anwender, nicht Entwickler.

Dennoch gibt es strukturelle Kontinuitäten. Auch algorithmische Kunst operiert mit Emergenz, mit Überraschungsmomenten, mit Resultaten, die der Künstler nicht im Detail

vorhergesehen hat. Auch hier entsteht Neues durch die Ausführung eines Verfahrens, nicht durch direkte Setzung. Die Differenz liegt nicht im Prinzip der Emergenz, sondern in deren Rahmung und Zurechnung.

5.2 Emergenz als Randphänomen, nicht als Leitkategorie

In der algorithmischen Kunst wird Emergenz gelegentlich thematisiert, aber sie fungiert selten als zentrale Kategorie. Wichtiger sind Präzision, Serialität, Variation, Systematik. Emergenz, verstanden als das Auftreten unvorhergesehener Muster, ist ein Randphänomen, das interessant sein kann, aber nicht notwendig ästhetisch produktiv ist.

Dies unterscheidet algorithmische Kunst von Diskursen über KI, in denen Emergenz oft als Zentralbegriff erscheint. Dort wird das Unvorhersehbare, das „Kreative“ der Maschine begrüßt. In der algorithmischen Kunst hingegen wird Emergenz nüchtern als Nebeneffekt komplexer Systeme verstanden. Sie ist weder gut noch schlecht, sondern schlicht vorhanden.

Wenn Emergenz ästhetisch produktiv wird, dann durch Rahmung. Der Künstler lässt ein System laufen, beobachtet die Emergenz, wählt interessante Momente aus, fixiert sie, kontextualisiert sie. Die Emergenz selbst ist blind; erst die kuratorische Intervention macht sie zu etwas ästhetisch Relevantem. Ohne diese Intervention wäre Emergenz nur Rauschen.

Diese Einsicht ist systematisch wichtig. Emergenz ist kein Wert an sich. Komplexe Systeme erzeugen ständig emergente Muster – in der Natur, in der Gesellschaft, in technischen Apparaten. Diese Muster sind epistemologisch interessant, aber nicht per se ästhetisch relevant. Ästhetisch relevant werden sie erst, wenn sie in einen Kontext eingebettet werden, der ihre Beliebigkeit aufhebt.

Generative KI produziert Emergenz im Überfluss. Jeder Output ist in gewissem Sinne emergent, weil nicht direkt programmiert, sondern durch Training entstanden. Diese Emergenz ist jedoch so allgegenwärtig, dass sie ihren Ereignischarakter verliert. Was permanent emergiert, ist nicht mehr überraschend, sondern nur noch variabel. Die Inflation der Emergenz entwertet sie ästhetisch.

Damit verschiebt sich die Frage. Es geht nicht darum, ob KI Emergenz erzeugen kann – das tut sie ständig. Es geht darum, unter welchen Bedingungen Emergenz zu einem ästhetisch relevanten Ereignis werden kann. Diese Bedingungen sind nicht technischer, sondern kuratorischer, praktischer, kontextueller Natur.

5.3 Übergang: von begrenzten Verfahren zu offenen Systemen

Die historische Entwicklung von algorithmischer Kunst zu generativer KI lässt sich als Übergang von begrenzten Verfahren zu offenen Systemen beschreiben. Begrenzte Verfahren erzeugen eine spezifische Klasse von Formen nach expliziten Regeln. Offene Systeme erzeugen beliebige Formen nach impliziten, trainierten Regularitäten.

Diese Verschiebung ist graduell und kategorial zugleich. Graduell, weil auch neuronale Netze letztlich Algorithmen sind, nur komplexere. Kategorial, weil die Komplexität einen

Punkt erreicht, an dem das System nicht mehr transparent ist, nicht mehr nachvollzogen, nicht mehr individuell konzipiert werden kann. Ab diesem Punkt ist der Nutzer nicht mehr Entwickler, sondern Anwender.

Mit dieser Verschiebung ändern sich die ästhetischen Bedingungen. Solange das Verfahren begrenzt und transparent ist, lässt es sich als künstlerisches Material verstehen. Der Künstler weiß, was es tut, auch wenn er nicht jedes Detail voraussieht. Sobald das System offen und opak wird, verschwindet diese Transparenz. Der Künstler weiß nicht mehr, was passiert, er kann nur noch beobachten, was passiert.

Diese Nicht-Transparenz ist nicht prinzipiell problematisch. Auch traditionelle Materialien sind in gewissem Sinne opak – niemand kann exakt voraussagen, wie Ölfarbe auf Leinwand reagiert. Der Unterschied liegt in der Art der Opazität. Materielle Opazität ist körperlich erfahrbar, sie lässt sich durch Übung erschließen. Systemische Opazität hingegen ist prinzipiell, sie lässt sich nicht durch Erfahrung überwinden.

Zudem verschiebt sich das Verhältnis von Regel und Resultat. In begrenzten Verfahren gibt die Regel vor, was entstehen kann. In offenen Systemen gibt das Training vor, was wahrscheinlich ist. Diese Verschiebung von Möglichkeit zu Wahrscheinlichkeit ist fundamental. Möglichkeit ist strukturell begrenzt, Wahrscheinlichkeit ist statistisch verteilt. Ein System, das nach Wahrscheinlichkeit operiert, hat keine klaren Grenzen, nur graduelle Abstufungen.

Die Konsequenz ist eine Verschiebung von ästhetischer Notwendigkeit zu statistischer Plausibilität. Frühe Computerkunst erzeugte Formen, die notwendig aus dem Algorithmus folgten. Generative KI erzeugt Formen, die plausibel im Kontext des Trainingskorpus sind. Diese Plausibilität ist formal kohärent, aber ästhetisch indifferent. Jede Form ist ebenso plausibel wie unzählige andere.

Damit ist der genealogische Bogen geschlossen. Von der aristotelischen Poiesis über moderne Verfahrenskunst bis zur algorithmischen Kunst zeigt sich eine kontinuierliche Transformation des Verhältnisses von Regel, Zufall und Verantwortung. Generative KI markiert in dieser Genealogie keinen absoluten Bruch, aber eine qualitative Verschiebung: den Übergang zu Systemen, die Formen produzieren, ohne diese binden zu können, und die Emergenz erzeugen, ohne für diese zu haften.

Der systematische Teil wird diese Verschiebung begrifflich präzisieren und fragen, unter welchen Bedingungen dennoch ästhetisch nicht-triviale Praxis mit generativen Systemen möglich bleibt.

II. Systematischer Teil

Generativität, Form und Verantwortung

6. Slop als ästhetische Struktur

6.1 Slop jenseits von Qualität und Geschmack

Der Begriff „Slop“ hat sich in Diskussionen über KI-generierte Inhalte als Bezeichnung für eine bestimmte Klasse von Outputs etabliert. Meist wird er abwertend verwendet, um mindere Qualität, generische Ästhetik oder massenhafte Produktion zu kennzeichnen. Diese Verwendung ist jedoch begrifflich unscharf, weil sie formale Strukturmerkmale mit Geschmacksurteilen vermischt. Eine präzise Analyse erfordert die Unterscheidung zwischen Slop als ästhetischer Struktur und Slop als Qualitätskategorie.

Als Qualitätskategorie bezeichnet Slop schlechte Kunst, banale Formulierungen, unoriginelle Bilder. Diese Bewertung setzt ästhetische Standards voraus, die historisch kontingent und kulturell variabel sind. Was in einem Kontext als Slop gilt, kann in einem anderen als gelungen erscheinen. Geschmacksurteile sind notwendig relativ, sie eignen sich nicht zur systematischen Analyse generativer Verfahren.

Anders verhält es sich, wenn Slop als ästhetische Struktur verstanden wird. Dann bezeichnet der Begriff nicht ein Defizit an Qualität, sondern eine spezifische Formstruktur: die Produktion formal kohärenter, aber nicht-notwendiger Varianten. Slop ist nicht schlechte Kunst, sondern Kunst, die ihre Beliebigkeit nicht aufhebt. Diese Beliebigkeit ist kein Mangel an Können, sondern eine strukturelle Eigenschaft generativer Systeme.

Die Differenz lässt sich an einem Beispiel verdeutlichen. Ein KI-generiertes Gedicht mag sprachlich korrekt sein, metrisch regulär, semantisch kohärent. Es kann sogar „schön“ klingen im konventionellen Sinne. Dennoch kann es Slop sein, wenn es austauschbar ist, wenn es ebenso gut anders hätte lauten können, ohne dass dies ästhetisch relevant gewesen wäre. Das Problem ist nicht, dass es schlecht ist, sondern dass es beliebig ist.

Diese Beliebigkeit hat nichts mit subjektiver Willkür zu tun. Sie ist objektive Austauschbarkeit: Die Form hätte durch unzählige andere Formen ersetzt werden können, die alle gleichermaßen kohärent, gleichermaßen plausibel, gleichermaßen funktional gewesen wären. Es gibt keinen Grund, warum es diese Form sein musste und nicht eine andere. Die Form ist kontingent ohne Bewusstsein ihrer Kontingenz.

Genau hier liegt der systematische Kern des Slop-Problems. Kunst kann kontingent sein – moderne Kunst ist wesentlich vom Bewusstsein der Kontingenz geprägt. Aber diese Kontingenz wird reflektiert, gerahmt, produktiv gemacht. Slop hingegen ist unreflektierte Kontingenz. Die Form weiß nicht, dass sie beliebig ist, weil es kein Wissen gibt, das diese Beliebigkeit erfassen könnte.

Der Begriff des Slop bezeichnet damit keine ästhetische Minderwertigkeit, sondern eine strukturelle Indifferenz. Slop ist Form, die keine Notwendigkeit beansprucht und keine Bindung eingeht. Sie ist weder gut noch schlecht, sondern kategorial anders als Kunst, die um ihre eigene Kontingenz weiß und diese produktiv zu machen versucht.

Diese Präzisierung erlaubt es, das Slop-Problem von Geschmacksfragen zu lösen. Es geht nicht darum, ob KI-Outputs schön oder hässlich, originell oder banal sind. Es geht darum, ob sie eine Form der Bindung aufweisen, die ihre Austauschbarkeit aufhebt. Ohne diese Bindung bleiben sie Slop, unabhängig von ihrer formalen Qualität.

6.2 Form ohne Notwendigkeit

Die klassische Ästhetik kannte verschiedene Modi, in denen Form als notwendig erscheinen konnte. Notwendigkeit meint hier nicht logische oder kausale Zwangsläufigkeit, sondern ästhetische Nicht-Beliebigkeit. Eine Form ist notwendig, wenn sie so und nicht anders sein muss, um das zu sein, was sie ist.

Diese Notwendigkeit konnte unterschiedlich begründet werden. In der mimetischen Ästhetik ergab sie sich aus der Adäquatheit zur dargestellten Wirklichkeit. In der expressiven Ästhetik aus der Authentizität des Ausdrucks. In der formalistischen Ästhetik aus der inneren Kohärenz und Geschlossenheit der Form selbst. In allen Fällen gab es ein Prinzip, das die Form gegen ihre Alternativen auszeichnete.

Die Moderne hat diese Begründungsmodi sukzessive problematisiert, ohne die Kategorie der Notwendigkeit aufzugeben. Auch wo Repräsentation, Expression und Geschlossenheit verworfen wurden, blieb die Forderung nach Nicht-Beliebigkeit bestehen. Sie verschob sich nur von der Form selbst auf das Verfahren, den Kontext, die Praxis. Eine abstrakte Form konnte notwendig sein, weil sie aus einem stringenten Verfahren folgte oder weil sie auf einen spezifischen historischen Kontext antwortete.

Generative Systeme erzeugen Formen, denen jede Form von Notwendigkeit fehlt. Sie folgen keiner mimetischen Logik, weil sie nichts darstellen, sondern nur statistisch plausible Muster erzeugen. Sie folgen keiner expressiven Logik, weil ihnen keine Subjektivität zugrunde liegt, die sich ausdrücken könnte. Sie folgen keiner formalen Logik im emphatischen Sinne, weil ihre Kohärenz statistisch, nicht strukturell ist.

Man könnte einwenden, dass generative Systeme sehr wohl einer Logik folgen: der Logik der Wahrscheinlichkeitsmaximierung auf Basis des Trainingskorpus. Diese Logik erzeugt tatsächlich nicht-beliebige Resultate im statistischen Sinne. Ein Sprachmodell produziert keine zufälligen Zeichenketten, sondern wahrscheinliche Sequenzen. Diese Wahrscheinlichkeit ist jedoch keine ästhetische Kategorie.

Ästhetische Notwendigkeit ist kategorial verschieden von statistischer Wahrscheinlichkeit. Das Wahrscheinliche ist das Häufige, das Erwartbare, das Normale. Das ästhetisch Notwendige hingegen kann das Seltene, das Überraschende, das Abweichende sein. Es ist notwendig nicht, weil es häufig vorkommt, sondern weil es an seinem Ort nicht ersetzbar ist. Diese Nicht-Ersetzbarkeit lässt sich nicht statistisch, sondern nur kontextuell bestimmen.

Damit wird deutlich, dass generative Systeme Formen erzeugen, die zwar statistisch strukturiert, aber ästhetisch indifferent sind. Ihre Kohärenz ist nicht Resultat einer Setzung, sondern Resultat einer Optimierung. Was optimal im Sinne der Wahrscheinlichkeitsverteilung ist, ist jedoch nicht notwendig optimal im ästhetischen Sinne. Häufig ist das Gegenteil der Fall: Das statistisch Optimale ist das Generische, das Durchschnittliche, das Erwartbare.

Diese Struktur erklärt, warum KI-Outputs oft als „glatt“ oder „poliert“ erscheinen, ohne jedoch als gelungen zu gelten. Sie erfüllen alle formalen Kriterien: grammatische Korrektheit, semantische Kohärenz, stilistische Konsistenz. Was ihnen fehlt, ist nicht Perfektion, sondern Rauheit, Widerständigkeit, Eigensinn. Sie sind zu perfekt, um notwendig zu sein.

Form ohne Notwendigkeit ist damit das strukturelle Merkmal des Slop. Sie ist keine defizitäre Form, sondern eine Form, die ihre Kontingenz nicht produktiv macht. Sie könnte immer auch anders sein, und diese Möglichkeit bleibt unaufgehoben. Wo moderne Kunst die Kontingenz reflektiert und inszeniert, lässt Slop sie einfach stehen. Das Resultat ist ästhetische Indifferenz.

6.3 Variation ohne Bindung

Variation ist ein fundamentales Prinzip ästhetischer Praxis. Von der musikalischen Variation über serielle Kunst bis zur zeitgenössischen Appropriation Art ist die Wiederholung mit Differenz ein zentrales Verfahren. Variation ist jedoch nur dort ästhetisch produktiv, wo sie an eine Form der Bindung gekoppelt ist. Ohne Bindung wird Variation zu bloßer Permutation.

Bindung meint hier die Einbettung der Variation in einen Kontext, der ihre Richtung, ihren Sinn, ihre Grenzen bestimmt. Eine musikalische Variation bindet sich an ein Thema, das sie transformiert, ohne es vollständig aufzugeben. Eine serielle Arbeit bindet sich an ein Verfahren, das sie konsequent durchführt. Eine Appropriation bindet sich an ein Original, zu dem sie sich verhält.

In allen Fällen ist die Variation nicht beliebig, sondern gerichtet. Sie folgt einer Logik, die nicht in der Variation selbst liegt, sondern in deren Rahmung. Diese Rahmung kann explizit sein, wie in der Thema-und-Variationen-Form, oder implizit, wie in der freien Improvisation. Entscheidend ist, dass die Variation sich zu etwas verhält: zu einem Material, einem Kontext, einer Geschichte.

Generative Systeme produzieren Variation ohne Bindung. Sie erzeugen endlose Varianten, aber diese Varianten verhalten sich zu nichts außer zu sich selbst. Sie sind nicht Variation eines Themas, sondern Permutation eines Modells. Das Modell selbst ist nicht gewählt, sondern trainiert. Die Varianten sind nicht konzipiert, sondern gesampelt.

Diese Ungebundenheit zeigt sich in der charakteristischen Austauschbarkeit generativer Outputs. Ein KI-generiertes Bild lässt sich durch ein anderes ersetzen, ohne dass sich ästhetisch etwas Relevantes ändert. Beide sind formal kohärent, beide sind stilistisch konsistent, beide sind funktional adäquat. Es gibt keinen Grund, das eine dem anderen vorzuziehen, außer subjektiver Präferenz.

Man könnte einwenden, dass auch traditionelle Kunst Varianten kennt, die austauschbar erscheinen. Ein Künstler produziert mehrere Versionen eines Motivs, und nicht immer lässt sich klar sagen, welche die gelungene ist. Der Unterschied liegt jedoch in der Struktur des Produktionsprozesses. Der Künstler produziert Varianten, um die richtige zu finden. Die Varianten sind Durchgangsstadien, keine Endpunkte. Sobald die gelungene Version gefunden ist, werden die anderen verworfen oder als Studien markiert.

Generative Systeme kennen diese Struktur nicht. Jeder Output ist gleichwertig, weil es kein Kriterium gibt, das einen auszeichnen könnte. Das System produziert keine Studien für ein Werk, es produziert Varianten ohne hierarchische Ordnung. Alle sind gleichermaßen wahrscheinlich, gleichermaßen kohärent, gleichermaßen fertig.

Diese Gleichwertigkeit ist das Gegenteil ästhetischer Bindung. Wo alles gleich gültig ist, ist nichts ausgezeichnet. Wo nichts ausgezeichnet ist, gibt es keine Notwendigkeit. Und wo keine Notwendigkeit herrscht, kann es keine Kunst im emphatischen Sinne geben, sondern nur Design, Dekoration, Dienstleistung.

Damit wird Slop als Variation ohne Bindung erkennbar. Es ist nicht die bloße Existenz von Varianten, die problematisch ist, sondern ihre strukturelle Indifferenz zueinander. Sie sind nicht Stufen eines Prozesses, nicht Antworten auf ein Problem, nicht Transformationen eines Materials. Sie sind nur Outputs eines Systems, das nicht aufhören kann zu variieren, weil es keinen Grund hat aufzuhören.

Diese endlose Variation unterscheidet sich kategorial von künstlerischer Serialität. Serielle Kunst setzt Grenzen: eine begrenzte Zahl von Elementen, eine begrenzte Anzahl von Regeln, ein begrenztes Verfahren. Diese Begrenzung ist konstitutiv. Sie erzeugt die Spannung zwischen Regel und Resultat, zwischen Notwendigkeit und Kontingenz. Generative KI kennt keine solche Begrenzung. Sie kann immer weiter produzieren, weil die Produktion selbst ihr Zweck ist.

Damit ist die ästhetische Struktur des Slop systematisch bestimmt. Slop ist nicht schlecht im Sinne von fehlerhaft oder hässlich. Slop ist strukturell indifferent: Form ohne Notwendigkeit, Variation ohne Bindung, Produktion ohne Begrenzung. Diese Indifferenz ist keine Schwäche des Systems, sondern dessen Funktionsprinzip. Generative Systeme sind darauf optimiert, beliebig viele formal kohärente Varianten zu erzeugen. Diese Optimierung ist technisch erfolgreich, aber ästhetisch problematisch, weil sie genau die Bedingungen untergräbt, unter denen Form zu Kunst werden kann.

7. Generative Systeme und Formproduktion

7.1 KI als Produzent formaler Kohärenz

Generative KI-Systeme sind außerordentlich leistungsfähig in der Produktion formal kohärenter Outputs. Ein Sprachmodell erzeugt grammatisch korrekte Sätze, semantisch konsistente Absätze, stilistisch homogene Texte. Ein Bildgenerator produziert visuell kohärente Kompositionen mit konsistenten Lichtverhältnissen, perspektivischer Stimmigkeit, stilistischer Einheitlichkeit. Diese formale Kohärenz ist keine Nebeneigenschaft, sondern das Hauptmerkmal, das diese Systeme von früheren generativen Verfahren unterscheidet.

Die Kohärenz ist dabei nicht regelbasiert im klassischen Sinne. Das System folgt keinen expliziten Grammatikregeln oder Kompositionsrichtlinien. Stattdessen hat es während des Trainings statistische Regularitäten internalisiert, die es ihm ermöglichen, Muster zu erzeugen, die denen im Trainingskorpus ähneln. Diese Regularitäten sind implizit, verteilt und kontextsensitiv. Sie lassen sich nicht als Liste von Regeln formulieren, sondern nur als hochdimensionale Wahrscheinlichkeitsverteilungen.

Genau diese Implizitheit macht die Systeme so leistungsfähig. Sie sind nicht auf vorab definierte Szenarien beschränkt, sondern können flexibel auf unterschiedlichste Inputs reagieren. Sie interpolieren zwischen gelernten Mustern, kombinieren Elemente auf neue Weise, passen sich kontextuell an. Diese Flexibilität übertrifft bei weitem, was regelbasierte Systeme leisten können.

Zugleich erzeugt diese Implizitheit ein grundlegendes Problem. Die formale Kohärenz ist nicht gewählt, sondern emergent. Das System „weiß“ nicht, dass es kohärent produziert, es tut es einfach, weil es darauf optimiert wurde. Diese Kohärenz ist Resultat statistischer Optimierung, nicht ästhetischer Intention. Sie ist Nebenprodukt, nicht Zweck.

Diese Unterscheidung ist fundamental. Wenn ein Komponist eine harmonische Progression wählt, tut er dies aus Gründen, die er prinzipiell artikulieren könnte, auch wenn er es faktisch nicht tut. Die Wahl ist rational rekonstruierbar, sie könnte gerechtfertigt oder kritisiert werden. Wenn ein generatives System eine harmonische Progression erzeugt, gibt es keine solchen Gründe. Es gibt nur kausale Erklärungen: Diese Progression ist wahrscheinlich, weil ähnliche Progressionen im Trainingskorpus häufig waren.

Der Unterschied zwischen Gründen und Ursachen ist kategorial. Gründe stehen im Raum der Rechtfertigung, Ursachen im Raum der kausalen Erklärung. Nur Gründe können kritisiert, nur Gründe können verteidigt werden. Ursachen lassen sich allenfalls als unzureichend beschreiben, aber sie sind nicht falsch oder richtig, sondern nur wirksam oder unwirksam.

Damit wird deutlich, dass die formale Kohärenz generativer Systeme ästhetisch ambivalent ist. Einerseits ist sie beeindruckend und nützlich. Sie ermöglicht die Produktion von Outputs, die den Anschein von Kunstwerken erwecken. Andererseits ist sie leer, weil sie nicht rechtfertigungsfähig ist. Die Form ist kohärent, aber diese Kohärenz ist nicht gewollt, nicht gesetzt, nicht verantwortet.

Diese Leere ist keine technische Unzulänglichkeit, die sich durch bessere Modelle beheben ließe. Sie ist strukturell. Auch ein perfektes generatives System, das niemals formale Fehler macht, würde nur kohärente Formen produzieren, keine notwendigen. Perfekte Kohärenz ist nicht identisch mit ästhetischer Relevanz.

7.2 Trennung von Erzeugung und Rechtfertigung

Die Analyse der formalen Kohärenz führt zu einer grundlegenden Einsicht: Generative Systeme trennen Erzeugung und Rechtfertigung vollständig. Sie produzieren Formen, ohne Gründe für diese Formen anzugeben zu können. Diese Trennung ist nicht kontingent, sondern konstitutiv für die Funktionsweise dieser Systeme.

In traditioneller künstlerischer Praxis sind Erzeugung und Rechtfertigung eng verwoben, auch wenn sie nicht zusammenfallen. Der Künstler produziert nicht blind, sondern im Horizont von Kriterien, Traditionen, Diskursen. Auch wo diese Kriterien nicht explizit sind, strukturieren sie den Produktionsprozess. Der Künstler kann sich irren, er kann scheitern, er kann seine Kriterien revidieren. Aber er operiert innerhalb eines normativen Raums.

Dieser normative Raum ist nicht psychologisch, sondern sozial und historisch konstituiert. Er besteht aus Praktiken, Institutionen, Diskursen, die vorgeben, was als Kunst gelten kann und was nicht. Diese Vorgaben sind nicht starr, sie wandeln sich historisch, sie werden kritisiert und transformiert. Aber sie existieren, und der Künstler verhält sich zu ihnen, sei es affirmativ, kritisch oder subversiv.

Generative Systeme operieren außerhalb dieses normativen Raums. Sie sind nicht in Praktiken eingebettet, sie haben keine Geschichte, sie können zu nichts Stellung nehmen. Was sie produzieren, ist Resultat statistischer Optimierung, nicht normativer Orientierung. Sie maximieren Wahrscheinlichkeit, nicht Geltung.

Diese Differenz zeigt sich besonders deutlich, wenn man die Systeme nach Gründen für ihre Outputs befragt. Neuere Modelle können zwar Begründungen liefern, aber diese Begründungen sind selbst nur weitere Outputs des Systems. Sie sind keine Rechtfertigungen, sondern Rationalisierungen. Das System erklärt nicht, warum es richtig war, diese Form zu erzeugen, sondern es erzeugt einen Text, der wie eine Begründung aussieht.

Diese Simulation von Rechtfertigung ist kategorial verschieden von tatsächlicher Rechtfertigung. Eine Rechtfertigung bindet den Rechtfertigenden, sie verpflichtet ihn auf die angegebenen Gründe, sie macht ihn kritisierbar. Eine simulierte Rechtfertigung bindet niemanden. Sie ist nur eine weitere Zeichenkette ohne normativen Gehalt.

Die Trennung von Erzeugung und Rechtfertigung hat weitreichende Konsequenzen. Sie bedeutet, dass generative Systeme keine Kunst im emphatischen Sinne produzieren können, weil Kunst mehr ist als formale Kohärenz. Kunst setzt voraus, dass die Form sich rechtfertigen lässt, sei es durch Bezug auf Tradition, durch formale Notwendigkeit, durch konzeptuelle Stringenz oder durch kritische Intervention.

Man könnte einwenden, dass auch menschliche Künstler ihre Werke nicht immer rechtfertigen können oder wollen. Viele moderne Künstler verweigern explizite Begründungen, sie verweisen auf das Werk selbst. Der Unterschied liegt jedoch darin, dass diese Verweigerung eine Position ist, für die der Künstler einsteht. Die Verweigerung der Rechtfertigung ist selbst eine Form der Stellungnahme. Das generative System hingegen verweigert nicht, es kann einfach nicht rechtfertigen.

Damit wird deutlich, dass die Trennung von Erzeugung und Rechtfertigung nicht durch bessere Prompts oder elaboriertere Interfaces überbrückt werden kann. Sie ist strukturell. Das System produziert, aber es kann nicht für das Produzierte einstehen. Diese Asymmetrie ist kategorial, sie lässt sich nicht technisch beheben.

7.3 Keine Intentionalität, keine Haftung

Die Trennung von Erzeugung und Rechtfertigung verweist auf ein tieferliegendes Problem: Generative Systeme verfügen über keine Intentionalität und können daher nicht haften. Diese beiden Momente – Intentionalität und Haftung – sind für ästhetische Praxis konstitutiv, auch und gerade dort, wo sie problematisiert werden.

Intentionalität meint hier nicht psychologische Absicht im Sinne eines bewussten Vorsatzes. Sie meint die gerichtete Bezugnahme auf etwas, das über den unmittelbaren Akt hinausweist. Wenn ein Künstler ein Bild malt, nimmt er Bezug auf eine Tradition, auf ein Material, auf eine Idee, auf einen Kontext. Diese Bezugnahme muss nicht bewusst reflektiert sein, aber sie strukturiert den Akt des Malens.

Generative Systeme haben keine solche gerichtete Bezugnahme. Sie prozessieren Inputs nach statistischen Regularitäten, aber sie beziehen sich nicht auf etwas. Sie haben keine Intentionen, weil ihnen die Struktur fehlt, die Intentionalität konstituiert: die Differenz zwischen Ich und Welt, zwischen Innen und Außen, zwischen Absicht und Resultat.

Diese fehlende Intentionalität hat unmittelbare Konsequenzen für die Frage der Haftung. Haften kann nur, wer für etwas verantwortlich gemacht werden kann. Verantwortlich machen kann man nur, wer hätte anders handeln können und wer weiß, was er tut. Generative Systeme erfüllen keine dieser Bedingungen. Sie können nicht anders handeln, als sie trainiert wurden, und sie wissen nicht, was sie tun.

Man könnte einwenden, dass auch das System „verantwortlich“ ist im kausalen Sinne: Es ist die Ursache des Outputs. Aber kausale Verantwortung ist verschieden von normativer Verantwortung. Ein Stein, der eine Scheibe zerbricht, ist kausal verantwortlich, aber er haftet nicht. Haftung setzt Zurechnungsfähigkeit voraus, und diese wiederum setzt Intentionalität voraus.

Damit verschiebt sich die Frage der Haftung von der Maschine zum Menschen. Nicht das System haftet, sondern diejenigen, die es entwickeln, trainieren, einsetzen. Diese Verschiebung ist praktisch wichtig, aber sie löst das ästhetische Problem nicht. Denn die Haftung der Entwickler betrifft die Funktionsweise des Systems, nicht die spezifischen Outputs.

Ein Entwickler haftet dafür, dass das System keine rechtswidrigen Inhalte produziert, dass es nicht diskriminiert, dass es keine Fehlinformationen verbreitet. Er haftet nicht dafür, dass ein spezifisches Bild diese spezifische Form hat. Diese Form ist Resultat des Trainings, nicht individueller Entscheidungen. Sie ist niemandes Werk.

Damit entsteht eine strukturelle Lücke. Das System produziert, aber es haftet nicht. Die Entwickler haften für das System, aber nicht für die spezifischen Outputs. Der Nutzer triggert die Produktion, aber er hat sie nicht konzipiert. Niemand ist in dem Sinne verantwortlich für das Werk, wie ein Künstler für sein Werk verantwortlich ist.

Diese Lücke ist nicht moralisch skandalös, aber sie ist ästhetisch relevant. Kunst ohne Haftung ist keine Kunst im emphatischen Sinne, sondern etwas anderes: Dekoration, Unterhaltung, Service. Diese Kategorien sind nicht wertlos, aber sie sind kategorial verschieden von Kunst, die um ihre eigene Verantwortung weiß.

8. Emergenz im Kontext generativer Praxis

8.1 Emergenz als reale, aber blinde Neuheit

Emergenz ist zu einem Schlüsselbegriff in Diskussionen über generative KI geworden. Häufig wird sie als Beleg für die kreative Potenz dieser Systeme angeführt: Die Maschine produziere Outputs, die nicht direkt programmiert seien, die niemand vorhergesehen habe, die genuines Neues darstellten. Diese Deutung ist jedoch begrifflich unscharf, weil sie unterschiedliche Emergenzbegriffe vermischt und die spezifische Qualität maschineller Emergenz nicht präzisiert.

Emergenz in einem minimalen Sinne bezeichnet das Auftreten von Eigenschaften oder Mustern auf einer systemischen Ebene, die sich nicht direkt aus den Eigenschaften der Einzelelemente ableiten lassen. Wasser ist nass, obwohl einzelne Wassermoleküle keine Nässe aufweisen. Verkehrsstaus entstehen aus dem Zusammenspiel individueller Fahrverhalten, ohne dass einzelne Fahrer einen Stau intendieren. Diese Form der Emergenz ist ubiquitär in komplexen Systemen.

Generative KI-Systeme produzieren in diesem minimalen Sinne ständig Emergenz. Die spezifischen Outputs lassen sich nicht aus einzelnen Gewichten im neuronalen Netz ableiten, sondern nur aus deren hochdimensionaler Interaktion. Ein generierter Satz ist emergent, weil er aus der komplexen Dynamik des gesamten Modells hervorgeht, nicht aus einzelnen Parametern. Diese Emergenz ist real, nicht illusionär.

Zugleich ist diese Emergenz blind. Das System produziert Neues, ohne zu wissen, dass es Neues produziert. Es hat keine Repräsentation von Neuheit, keine Kategorie des Überraschenden, keine Reflexion auf das Unvorhersehbare. Was emergiert, emergiert ohne Bewusstsein des Emergierens. Das System ist dem eigenen Output gegenüber völlig indifferent.

Diese Blindheit unterscheidet maschinelle Emergenz kategorial von künstlerischer Emergenz. Wenn ein Künstler mit Zufallsverfahren arbeitet und überrascht wird von dem, was entsteht, ist diese Überraschung Teil des ästhetischen Prozesses. Sie kann produktiv werden, sie kann zu Revisionen führen, sie kann neue Richtungen eröffnen. Die Überraschung ist erlebte Differenz zwischen Erwartung und Resultat.

Das generative System kennt keine Erwartungen, also auch keine Überraschungen. Was es produziert, ist statistisch wahrscheinlich oder unwahrscheinlich, aber diese Wahrscheinlichkeit ist keine ästhetische Kategorie. Ein unwahrscheinlicher Output ist nicht deshalb interessant, weil er unwahrscheinlich ist, sondern allenfalls dann, wenn diese Unwahrscheinlichkeit in einen ästhetischen Kontext eingebettet wird.

Damit wird deutlich, dass Emergenz an sich ästhetisch neutral ist. Sie ist ein Faktum über komplexe Systeme, aber kein ästhetisches Qualitätsmerkmal. Was emergiert, kann interessant sein oder trivial, produktiv oder störend, gelungen oder misslungen. Diese Bewertungen erfolgen nicht durch das System, sondern durch diejenigen, die seine Outputs rezipieren und kontextualisieren.

Die Blindheit maschineller Emergenz bedeutet auch, dass sie keine Richtung hat. Menschliche Kreativität, selbst dort, wo sie mit Zufallsverfahren operiert, ist gerichtet. Sie sucht nach etwas, auch wenn sie nicht genau weiß, wonach. Diese Suche strukturiert den Prozess, sie führt zu Verwerfungen, Neuansätzen, Modifikationen. Maschinelle Emergenz hingegen ist ungerichtet. Sie produziert, was statistisch wahrscheinlich ist, ohne Rücksicht auf Suche oder Ziel.

Diese Ungerichtetheit macht Emergenz zu einem Material, nicht zu einem Resultat. Was emergiert, ist Rohmaterial für ästhetische Praxis, nicht bereits deren Produkt. Dieser Unterschied ist fundamental für das Verständnis dessen, was generative Systeme leisten und was sie nicht leisten können.

8.2 Unterschied zwischen epistemischer und ästhetischer Emergenz

Die begriffliche Klärung der Emergenz erfordert die Unterscheidung zwischen epistemischer und ästhetischer Emergenz. Diese Unterscheidung verläuft parallel zur bereits eingeführten Differenz zwischen epistemischer und poetischer Integration, präzisiert diese jedoch im Hinblick auf das Phänomen des Neuen.

Epistemische Emergenz bezeichnet das Auftreten von Mustern oder Einsichten, die aus den Daten oder Prozessen nicht direkt ableitbar sind, aber erkenntnistheoretisch relevant werden. Wenn ein KI-System in großen Datenmengen Korrelationen entdeckt, die Menschen übersehen haben, liegt epistemische Emergenz vor. Diese Emergenz ist wertvoll, weil sie Wissen erweitert, Hypothesen generiert, Zusammenhänge sichtbar macht.

Epistemische Emergenz wird nach Kriterien wie Wahrheit, Nützlichkeit, Erklärungskraft beurteilt. Ein emergentes Muster ist epistemisch relevant, wenn es sich verifizieren, generalisieren, praktisch anwenden lässt. Die Bewertung erfolgt im Raum der Gründe: Ist die Korrelation kausal oder nur statistisch? Ist sie robust oder artefaktuell? Ist sie erklärungs mächtig oder trivial?

Ästhetische Emergenz hingegen bezeichnet das Auftreten formaler Konstellationen, die nicht intendiert waren, aber ästhetisch produktiv werden können. Wenn ein Komponist mit aleatorischen Verfahren arbeitet und eine unerwartete Harmonie entsteht, die er aufgreift und weiterentwickelt, liegt ästhetische Emergenz vor. Diese Emergenz ist wertvoll nicht, weil sie wahr ist, sondern weil sie formal produktiv ist.

Ästhetische Emergenz wird nach Kriterien wie Kohärenz, Spannung, Bedeutsamkeit beurteilt. Ein emergentes Muster ist ästhetisch relevant, wenn es sich in einen Werkzusammenhang integrieren lässt, wenn es neue Perspektiven eröffnet, wenn es formal oder konzeptuell trägt. Die Bewertung erfolgt nicht im Raum der Wahrheit, sondern im Raum der Form.

Generative KI produziert beide Formen von Emergenz, aber sie ist nur für epistemische Emergenz optimiert. Ein Sprachmodell ist darauf trainiert, Muster zu finden, die es ihm erlauben, Texte zu generieren, die statistisch plausibel sind. Diese Muster können epistemisch interessant sein: Sie zeigen, welche sprachlichen Strukturen häufig zusammen auftreten, welche semantischen Felder assoziiert sind, welche Diskursmuster dominant sind.

Ob diese epistemische Emergenz jedoch ästhetisch produktiv ist, ist eine ganz andere Frage. Ein statistisch korrektes, semantisch kohärentes Gedicht kann ästhetisch tot sein. Die Emergenz formaler Korrektheit ist keine ästhetische Qualität. Umgekehrt kann ein Text, der epistemisch wenig Neues bietet, ästhetisch hochrelevant sein, weil er bekannte Elemente auf unerwartete Weise kombiniert.

Die Differenz zeigt sich besonders deutlich an sogenannten Halluzinationen. Epistemisch sind Halluzinationen Fehler: Das System gibt Informationen aus, die faktisch falsch sind. Ästhetisch können dieselben Halluzinationen produktiv sein: Sie erzeugen unerwartete Bilder, fremdartige Assoziationen, irritierende Konstellationen. Was als epistemischer Defekt gilt, kann als ästhetisches Material dienen.

Diese Verschiebung der Bewertungskriterien bedeutet jedoch nicht, dass jede Halluzination ästhetisch wertvoll ist. Die meisten sind es nicht. Sie sind nur anders fehlerhaft: nicht epistemisch falsch, sondern ästhetisch beliebig. Eine erfundene historische Jahreszahl ist epistemisch problematisch, aber ästhetisch meist irrelevant. Sie ist weder wahr noch formal produktiv, nur falsch.

Damit wird deutlich, dass die bloße Existenz von Emergenz – ob epistemisch oder ästhetisch – keine hinreichende Bedingung für ästhetische Relevanz ist. Epistemische Emergenz muss in ästhetische Praxis überführt werden, und ästhetische Emergenz muss erkannt, aufgegriffen, weiterentwickelt werden. Beide Operationen liegen außerhalb dessen, was generative Systeme leisten können.

8.3 Emergenz als Material, nicht als Werk

Die systematische Konsequenz aus der Analyse blinder und ungerichteter Emergenz ist die Einsicht, dass maschinell erzeugte Emergenz Material darstellt, nicht Werk. Diese Unterscheidung ist zentral für das Verständnis der ästhetischen Funktion generativer Systeme.

Material ist das Noch-Nicht-Geformte oder das Vor-Geformte, das auf Bearbeitung wartet. In der traditionellen Kunst sind Farbe, Stein, Klang Material. Sie haben Eigenschaften, Widerständigkeiten, Möglichkeiten, aber sie sind noch kein Werk. Erst durch künstlerische Bearbeitung – durch Formung, Setzung, Komposition – wird Material zum Werk transformiert.

Diese Transformation ist kein gradueller Prozess, sondern ein kategorialer Sprung. Material kann gut oder schlecht, edel oder ordinär sein, aber es ist nicht gelungen oder misslungen im ästhetischen Sinne. Diese Kategorien setzen voraus, dass etwas als Werk in Anspruch genommen wird, dass es in den Raum ästhetischer Beurteilung eintritt.

Generative Outputs sind in diesem Sinne Material. Sie sind formal vorstrukturiert, statistisch kohärent, oft erstaunlich elaboriert. Aber sie sind nicht als Werke konzipiert, sie wurden nicht als Werke gesetzt, sie treten nicht als Werke in Erscheinung. Sie sind Möglichkeiten, Vorschläge, Varianten, aus denen etwas gemacht werden kann oder auch nicht.

Diese Materialität zeigt sich daran, dass die Outputs typischerweise bearbeitet werden müssen, um ästhetisch relevant zu werden. Ein KI-generierter Text wird editiert, umstrukturiert, gekürzt, erweitert. Ein KI-generiertes Bild wird in Photoshop nachbearbeitet, in einen Kontext eingebettet, mit anderen Bildern kombiniert. Diese Bearbeitungen sind keine technischen Korrekturen, sondern ästhetische Transformationen.

Die Bearbeitung ist dabei nicht beliebig. Sie folgt Kriterien, die der Bearbeitende anlegt: formale Stimmigkeit, konzeptuelle Kohärenz, kontextuelle Angemessenheit. Diese Kriterien sind nicht im Material enthalten, sie werden von außen herangetragen. Das Material bietet Möglichkeiten, aber es diktiert nicht, welche Möglichkeiten realisiert werden sollen.

Man könnte einwenden, dass auch traditionelle Materialien „vorstrukturiert“ sind. Marmor hat eine Maserung, Holz eine Faser, Klang eine Obertonstruktur. Diese Vorstrukturierungen beeinflussen, was möglich ist. Der Unterschied liegt jedoch darin, dass diese Strukturen

materiell, nicht intentional sind. Sie sind Eigenschaften physischer Substrate, nicht Resultate statistischer Optimierung.

Generative Outputs hingegen sind intentional vorstrukturiert, nur nicht von denen, die sie nutzen. Sie sind Resultat von Designentscheidungen der Modellentwickler, von Trainingsdaten, von Optimierungszielen. Diese Strukturierungen sind nicht neutral, sie sind normativ aufgeladen. Ein Sprachmodell reproduziert dominante Diskurse, ein Bildgenerator reproduziert ästhetische Konventionen.

Diese normative Aufgeladenheit macht generative Outputs zu einem ambivalenten Material. Einerseits sind sie hochgradig formbar, sie lassen sich in verschiedenste Richtungen entwickeln. Andererseits sind sie präformiert in einer Weise, die schwer zu durchschauen und schwer zu kontrollieren ist. Sie tragen die Spuren ihrer Entstehung in sich, auch wenn diese Spuren nicht sichtbar sind.

Damit wird deutlich, dass Emergenz als Material zwar notwendig für ästhetische Praxis sein kann, aber nicht hinreichend ist. Material muss bearbeitet werden, um Werk zu werden. Diese Bearbeitung ist keine technische Operation, sondern ein ästhetischer Akt. Sie setzt Kriterien, Entscheidungen, Verantwortung voraus. Ohne diese Momente bleibt Emergenz bloßes Material, ungeformte Möglichkeit, potenzielle Form.

8.4 Begrenzung des Emergenzbegriffs für ästhetische Zwecke

Die bisherige Analyse führt zu der Einsicht, dass der Emergenzbegriff für ästhetische Zwecke begrenzt werden muss. Emergenz ist kein ästhetisches Qualitätskriterium, sondern eine Beschreibung systemischer Dynamiken. Als solche ist sie für die Analyse generativer Systeme relevant, aber sie leistet nicht, was ihr oft zugeschrieben wird: die Legitimation von KI-Outputs als genuine Kunstwerke.

Die Begrenzung des Emergenzbegriffs erfordert zunächst die Zurückweisung inflationärer Verwendungen. Nicht alles, was neu oder unerwartet ist, ist emergent im relevanten Sinne. Und nicht alles Emergente ist ästhetisch produktiv. Emergenz ist ein neutraler Begriff aus der Systemtheorie, der beschreibt, wie Eigenschaften auf höheren Organisationsebenen entstehen. Seine Übertragung in die Ästhetik erfordert Präzisierung.

Ästhetisch relevant wird Emergenz erst dort, wo sie auf Kriterien trifft, die ihre Blindheit überwinden. Diese Kriterien können formaler, konzeptueller oder kontextueller Natur sein. Eine emergente Form wird ästhetisch relevant, wenn sie sich als kohärent erweist, wenn sie auf einen Kontext antwortet, wenn sie produktiv weiterentwickelt werden kann. Die Emergenz selbst ist nur der Ausgangspunkt, nicht das Ziel.

Zudem muss zwischen verschiedenen Graden der Emergenz unterschieden werden. Schwache Emergenz liegt vor, wenn die emergenten Eigenschaften prinzipiell aus den Systemkomponenten ableitbar sind, auch wenn dies praktisch schwierig ist. Starke Emergenz würde voraussetzen, dass die emergenten Eigenschaften prinzipiell nicht reduzierbar sind. Diese Unterscheidung ist umstritten, aber sie zeigt, dass Emergenz kein einheitliches Phänomen ist.

Generative KI produziert typischerweise schwache Emergenz. Ihre Outputs sind prinzipiell aus dem Modell und den Trainingsdaten ableitbar, auch wenn diese Ableitung praktisch unmöglich ist. Es gibt keine ontologische Neuheit, nur epistemische: Wir können nicht vorhersagen, was das System produzieren wird, aber es gibt keine metaphysische Grenze, die dies prinzipiell verhindert.

Diese epistemische Unvorhersagbarkeit ist praktisch bedeutsam, aber ästhetisch nicht hinreichend. Ein System, das epistemisch überrascht, produziert nicht notwendig ästhetisch relevante Formen. Die Überraschung muss in einen Kontext eingebettet werden, der sie produktiv macht. Ohne diese Einbettung bleibt sie bloßes Rauschen im Raum der Möglichkeiten.

Die Begrenzung des Emergenzbegriffs bedeutet auch, dass man zwischen der Emergenz von Formen und der Emergenz von Bedeutung unterscheiden muss. Generative Systeme produzieren formal emergente Outputs: Texte, Bilder, Klänge, die niemand im Detail vorhergesehen hat. Ob diese Formen jedoch Bedeutung tragen, ist eine ganz andere Frage.

Bedeutung ist nicht emergent im Sinne systemischer Dynamiken, sondern konstituiert im Kontext interpretativer Praktiken. Ein Text bedeutet etwas, weil er in einem Netz von Bezügen steht, weil er gelesen, interpretiert, kritisiert wird. Diese Bezüge erzeugt das generative System nicht, es produziert nur Zeichenketten, die potenzielle Träger von Bedeutung sein können.

Damit wird der Emergenzbegriff auf seine angemessene Funktion zurückgeführt. Er beschreibt, wie generative Systeme operieren: durch die Produktion komplexer Muster, die aus der Interaktion einfacherer Komponenten hervorgehen. Er erklärt, warum diese Systeme überraschen können und warum ihre Outputs nicht trivial determiniert sind. Er leistet jedoch nicht die Legitimation dieser Outputs als Kunst.

Für ästhetische Zwecke ist Emergenz ein notwendiges, aber nicht hinreichendes Moment. Sie liefert Material, aber keine Form. Sie erzeugt Möglichkeiten, aber keine Notwendigkeiten. Sie produziert Neuheit, aber keine Bedeutung. Alle diese Transformationen – von Material zu Form, von Möglichkeit zu Notwendigkeit, von Neuheit zu Bedeutung – erfordern ästhetische Praxis, die über die bloße Emergenz hinausgeht.

9. Abgrenzung zu Zufall und Automatismus

9.1 Kein Subjekt, keine Selbstbegrenzung

Die genealogische Analyse hat gezeigt, dass moderne Kunst vielfältige Formen der Kontrollsuspendierung kennt: automatisches Schreiben, aleatorische Komposition, Action Painting. In all diesen Fällen wird bewusste Kontrolle reduziert, ohne dass Zurechnung aufgehoben würde. Die entscheidende Frage lautet nun: Wie unterscheiden sich diese Verfahren strukturell von generativen Systemen?

Der erste fundamentale Unterschied liegt in der Subjektstruktur. Alle klassischen Verfahren der Kontrollsuspendierung setzen ein Subjekt voraus, das sich selbst begrenzt. Der surrealistische Autor suspendiert bewusste Zensur, aber er bleibt das schreibende Subjekt. Der aleatorische Komponist übergibt Entscheidungen dem Zufall, aber er bleibt der

Initiierende und Rahmende. Diese Selbstbegrenzung ist ein reflexiver Akt: Das Subjekt setzt sich selbst Grenzen.

Generative Systeme kennen keine Selbstbegrenzung, weil sie kein Selbst haben, das sich begrenzen könnte. Sie operieren nach Parametern, die von außen gesetzt werden. Diese Parameter sind keine Selbstbegrenzungen, sondern externe Konfigurationen. Das System wählt nicht, sich beschränken zu lassen, es ist beschränkt.

Diese Differenz ist kategorial. Selbstbegrenzung ist ein Akt der Freiheit, auch wenn sie paradox erscheint. Wer sich selbst begrenzt, übt gerade darin Autonomie aus. Externe Begrenzung hingegen ist Heteronomie. Sie wird erlitten, nicht gewählt. Ein System, das von außen konfiguriert wird, hat keine Autonomie, also auch keine Möglichkeit der Selbstbegrenzung.

Man könnte einwenden, dass auch Menschen externe Begrenzungen unterliegen: physische, psychische, soziale. Der Unterschied liegt jedoch darin, dass Menschen diese Begrenzungen als Begrenzungen erfahren können und sich zu ihnen verhalten können. Sie können gegen Begrenzungen rebellieren, sie können sie akzeptieren, sie können sie produktiv machen. Das System hingegen erfährt keine Begrenzungen, weil es nichts erfährt.

Die fehlende Selbstbegrenzung hat unmittelbare Konsequenzen für die ästhetische Struktur der Outputs. Selbstbegrenzung erzeugt Spannung: Die Spannung zwischen dem, was möglich wäre, und dem, was zugelassen wird. Diese Spannung ist ästhetisch produktiv. Sie zeigt sich in der Form selbst, als Zurückhaltung, als Konzentration, als Verdichtung.

Generative Outputs kennen diese Spannung nicht. Sie sind nicht verdichtet, sondern expandiert. Sie nutzen den verfügbaren Raum, ohne ihn gegen einen größeren abzugrenzen. Es gibt keine spürbare Selbstbeschränkung, weil es kein Selbst gibt, das sich beschränken könnte. Was fehlt, ist nicht Begrenzung – jeder Output ist begrenzt – sondern gewählte Begrenzung.

Diese fehlende Wahl macht die Outputs ästhetisch flach. Sie sind nicht konzentriert auf ein Wesentliches, weil es kein Kriterium für Wesentlichkeit gibt. Sie sind nicht reduktiv, weil keine Reduktion stattgefunden hat. Sie sind einfach das, was das System unter gegebenen Parametern produziert: statistisch wahrscheinlich, formal kohärent, beliebig ersetzbar.

9.2 Keine Rahmung, kein Einsatz

Der zweite fundamentale Unterschied betrifft die Rahmung des Verfahrens. Alle klassischen künstlerischen Verfahren, die Kontingenz nutzen, rahmen diese Kontingenz sorgfältig. Der Rahmen bestimmt, wo Zufall eingreifen darf und wo nicht, wann das Verfahren beginnt und wann es endet, was als Resultat akzeptiert wird und was verworfen wird.

Diese Rahmung ist nicht nachträglich, sondern konstitutiv. Ohne Rahmung wäre Zufall nur Chaos. Cage komponiert nicht, indem er beliebiges Rauschen aufzeichnet, sondern indem er präzise definiert, welche Parameter aleatorisch bestimmt werden. Diese Definition ist künstlerische Arbeit. Sie erfordert Entscheidungen, Erprobung, Revision.

Generative Systeme werden zwar auch gerahmt – durch Prompts, Parameter, Modellarchitekturen –, aber diese Rahmung erfolgt nicht durch diejenigen, die künstlerisch mit ihnen arbeiten wollen. Der Nutzer rahmt den Einzeloutput durch seinen Prompt, aber er rahmt nicht das Verfahren als solches. Dieses ist vorgegeben, trainiert, fixiert.

Die Differenz zeigt sich daran, dass der Nutzer das Verfahren nicht grundlegend modifizieren kann. Er kann Parameter variieren, aber er kann nicht die Funktionsweise des Modells ändern. Diese Unverfügbarkeit des Verfahrens unterscheidet die Nutzung generativer Systeme fundamental von der Konzeption aleatorischer Verfahren.

Eng verbunden mit der Rahmung ist die Frage des Einsatzes. Künstlerische Verfahren, die mit Kontingenz arbeiten, setzen etwas aufs Spiel: Zeit, Material, den Erfolg des Werks. Pollock riskiert, ein Bild zu zerstören, wenn er Farbe unkontrolliert fließen lässt. Dieses Risiko ist real, weil der Prozess irreversibel ist. Was einmal gesetzt ist, kann nicht einfach rückgängig gemacht werden.

Generative Systeme kennen kein solches Risiko. Jeder Output lässt sich verwerfen, jeder Prozess lässt sich neu starten. Es gibt keinen Materialverbrauch, keine irreversible Setzung, keine endgültige Form. Diese Risikolosigkeit eliminiert eine wesentliche Dimension künstlerischer Praxis: die Spannung zwischen Gelingen und Scheitern.

Man könnte einwenden, dass auch digitale Kunst generell risikolos ist, weil sie beliebig korrigierbar ist. Der Unterschied liegt jedoch darin, dass bei intentional konzipierter digitaler Kunst die Künstlerin entscheidet, wann das Werk fertig ist. Diese Entscheidung setzt etwas aufs Spiel: die Öffentlichkeit des Werks, seine Kritisierbarkeit, seinen Erfolg oder Misserfolg.

Bei generativen Outputs ist unklar, wer diese Entscheidung trifft. Der Nutzer wählt einen Output aus, aber hat er ihn gemacht? Das System hat den Output erzeugt, aber kann es entscheiden, dass er fertig ist? Die Entscheidung über das Fertigsein hängt in der Luft. Sie wird faktisch getroffen, aber niemand haftet für sie im vollen Sinne.

Damit zeigt sich, dass die fehlende Rahmung und der fehlende Einsatz keine technischen Defizite sind, sondern strukturelle Merkmale generativer Systeme. Diese Systeme sind darauf optimiert, maximale Flexibilität und minimales Risiko zu bieten. Was technisch vorteilhaft ist, ist ästhetisch jedoch problematisch, weil es die Bedingungen untergräbt, unter denen künstlerische Verfahren zu signifikanten Resultaten führen.

9.3 Emergenz als Dauerzustand statt Ereignis

Der dritte fundamentale Unterschied betrifft die Temporalität der Emergenz. In klassischen künstlerischen Verfahren ist Emergenz ein Ereignis: ein singulärer Moment, in dem etwas Unerwartetes auftaucht. Dieser Ereignischarakter ist ästhetisch konstitutiv. Er unterbricht den Prozess, er fordert Reaktion, er öffnet neue Möglichkeiten.

Die *écriture automatique* erzeugt überraschende Assoziationen, die der Autor aufgreift oder verwirft. Action Painting produziert unvorhergesehene Farbverläufe, auf die der Maler reagiert. Aleatorische Verfahren generieren unerwartete Konstellationen, die der Komponist in die Komposition integriert oder ausblendet. In allen Fällen ist das Emergente ein Ereignis innerhalb eines größeren Prozesses.

Generative Systeme hingegen produzieren Emergenz als Dauerzustand. Jeder Output ist emergent, weil keiner direkt programmiert wurde. Diese permanente Emergenz verliert jedoch ihren Ereignischarakter. Was ständig emergiert, überrascht nicht mehr. Es ist nur noch Variation, nicht Ereignis.

Diese Differenz lässt sich temporal präzisieren. Ein Ereignis ist zeitlich singulär, es hat einen Vorher-Zustand und einen Nachher-Zustand. Es markiert einen Bruch, einen Wendepunkt, einen Neuansatz. Ein Dauerzustand hingegen ist zeitlich homogen. Es gibt keine qualitativen Differenzen zwischen verschiedenen Momenten, nur quantitative Variationen.

Generative Outputs existieren in dieser zeitlich homogenen Struktur. Ein Output ist nicht anders emergent als der nächste. Keiner markiert einen Wendepunkt, weil es keine Entwicklung gibt, die gewendet werden könnte. Das System hat keine Geschichte, keinen Prozess, keine Entwicklung. Es produziert Outputs, nicht Ereignisse.

Diese Ereignislosigkeit macht die Outputs ästhetisch indifferent. Sie sind alle gleichermaßen neu und alle gleichermaßen erwartbar. Es gibt keine herausgehobenen Momente, keine Durchbrüche, keine Wendungen. Was fehlt, ist nicht Variation – davon gibt es reichlich –, sondern Entwicklung.

Man könnte einwenden, dass auch serielle Kunst oft repetitiv ist, dass Minimal Music mit Wiederholung arbeitet, dass konzeptuelle Kunst Variation nutzt. Der Unterschied liegt jedoch in der Rahmung dieser Wiederholungen. Serielle Kunst setzt die Serie als begrenzte Form. Sie hat einen Anfang, einen Verlauf, ein Ende. Innerhalb dieser Begrenzung kann Wiederholung produktiv werden.

Generative Systeme kennen keine solche Begrenzung. Sie können endlos weiterproduzieren. Diese Endlosigkeit ist nicht produktive Unendlichkeit im romantischen Sinne, sondern bloße Fortsetzbarkeit. Jeder Output ist austauschbar, weil keiner den Prozess abschließt oder vollendet.

Damit wird deutlich, dass der Dauerzustand der Emergenz eine zeitliche Struktur erzeugt, die ästhetisch problematisch ist. Kunst lebt von zeitlicher Strukturierung: von Anfang und Ende, von Entwicklung und Abschluss, von Spannung und Lösung. Generative Systeme unterlaufen diese Strukturierung. Sie produzieren in einer homogenen Zeit, in der jeder Moment gleich ist.

Diese zeitliche Indifferenz korrespondiert mit der formalen Indifferenz, die bereits analysiert wurde. Beides zusammen – formale Austauschbarkeit und zeitliche Homogenität – konstituiert die Struktur des Slop: Produktion ohne Entwicklung, Variation ohne Richtung, Emergenz ohne Ereignis.

10. Asymmetrische Poiesis

10.1 Maschine: Möglichkeitserzeugung

Die systematische Analyse führt zu der Einsicht, dass generative KI-Systeme eine spezifische Funktion innerhalb poetischer Praxis erfüllen: die Erzeugung von Möglichkeiten. Diese Funktion ist weder trivial noch wertlos, aber sie ist fundamental verschieden von dem,

was klassisch als Poiesis verstanden wurde. Um diese Differenz zu präzisieren, muss die Eigenlogik maschineller Produktion bestimmt werden.

Generative Systeme operieren im Modus des Möglichen. Sie erzeugen nicht ein bestimmtes Werk, sondern eine Klasse formal kohärenter Varianten. Diese Varianten sind nicht beliebig im Sinne völliger Zufälligkeit, aber sie sind beliebig im Sinne struktureller Austauschbarkeit. Jede Variante ist eine realisierte Möglichkeit unter unzähligen anderen, die ebenso hätten realisiert werden können.

Diese Möglichkeitserzeugung ist technisch bemerkenswert. Frühere generative Verfahren waren entweder sehr begrenzt in der Varianz (strikt regelbasierte Systeme) oder völlig unstrukturiert (reiner Zufall). Neuronale Netze hingegen erzeugen hochdimensionale Möglichkeitsräume, in denen formal kohärente Varianten dicht gepackt sind. Sie interpolieren, extrapolieren, kombinieren auf eine Weise, die weder rein deterministisch noch rein stochastisch ist.

Diese Interpolationsfähigkeit macht die Systeme so leistungsfähig. Sie können zwischen gelernten Mustern vermitteln, neue Kombinationen erzeugen, auf Prompts reagieren, die außerhalb des Trainingsmaterials liegen. Sie sind nicht auf Reproduktion beschränkt, sondern können genuines Neues produzieren – allerdings nur im statistischen Sinne: Neues als bislang nicht realisierte Kombination bekannter Muster.

Die Grenze dieser Möglichkeitserzeugung liegt darin, dass sie blind gegenüber der Differenz zwischen Möglichem und Notwendigem ist. Das System kann nicht unterscheiden zwischen einer Möglichkeit, die realisiert werden sollte, und einer, die verworfen werden sollte. Es hat keine Kriterien für diese Unterscheidung, weil es keine Ziele außerhalb der statistischen Optimierung kennt.

Man könnte einwenden, dass Künstler ebenfalls Möglichkeiten erzeugen und dann auswählen. Ein Maler macht Skizzen, ein Autor schreibt Entwürfe, ein Komponist improvisiert am Klavier. Der Unterschied liegt jedoch darin, dass diese Möglichkeitserzeugung bereits orientiert ist. Die Skizze antwortet auf eine Frage, der Entwurf verfolgt eine Idee, die Improvisation sucht nach einer Form.

Generative Systeme kennen keine solche Orientierung. Sie erzeugen Möglichkeiten nicht als Antworten auf Fragen, sondern als Ausgaben auf Inputs. Diese Outputs sind formal kohärent, aber sie sind nicht teleologisch strukturiert. Sie zielen auf nichts, sie suchen nichts, sie antworten auf nichts – außer auf den Prompt, und selbst diese Antwort ist nur statistische Approximation.

Damit lässt sich die maschinelle Funktion präzisieren: Generative Systeme sind Möglichkeitsgeneratoren. Sie expandieren den Raum des Verfügbaren, sie produzieren Material in vorher ungekannter Geschwindigkeit und Varietät. Diese Expansion ist technisch wertvoll, aber sie ist ästhetisch neutral. Möglichkeiten sind keine Werke, Material ist keine Kunst.

Die Bestimmung der Maschine als Möglichkeitserzeuger hat eine wichtige Konsequenz: Sie entlastet die Technik von überzogenen Erwartungen. KI muss nicht kreativ sein, um nützlich zu sein. Sie muss keine Kunst produzieren, um ästhetisch relevant zu werden. Ihre Funktion

ist begrenzter, aber damit auch klarer: Sie stellt zur Verfügung, was vorher nicht verfügbar war. Was daraus gemacht wird, liegt außerhalb ihrer Kompetenz.

10.2 Mensch: Bindung, Fortsetzung, Entscheidung

Wenn die Maschine Möglichkeiten erzeugt, fällt dem Menschen die Aufgabe zu, diese Möglichkeiten zu binden. Bindung meint hier die Überführung von Material in Form, von Möglichkeit in Werk, von Variation in Notwendigkeit. Diese Überführung ist keine technische Operation, sondern ein ästhetischer Akt, der drei Momente umfasst: Bindung, Fortsetzung und Entscheidung.

Bindung bezeichnet die Einbettung des generierten Materials in einen Kontext, der dessen Beliebigkeit aufhebt. Dieser Kontext kann formaler Natur sein: Das generierte Bild wird in eine Serie integriert, der generierte Text wird in eine Erzählstruktur eingepasst. Er kann konzeptueller Natur sein: Das Material wird als Exemplifikation einer Idee gerahmt, als Kritik einer Konvention, als Exploration eines Problems.

Die Bindung kann auch prozessual sein: Das generierte Material wird nicht isoliert präsentiert, sondern als Moment innerhalb eines längeren Prozesses. Ein Künstler arbeitet mit mehreren Generationen, wählt aus, kombiniert, überarbeitet. Der Kontext ist hier die Praxis selbst, die sichtbar gemacht wird. Das Werk ist nicht der einzelne Output, sondern der dokumentierte Prozess der Auseinandersetzung mit dem System.

Fortsetzung meint die Arbeit am generierten Material. Generative Outputs sind selten unmittelbar verwendbar. Sie bedürfen der Nachbearbeitung, der Modifikation, der Integration. Ein Text wird editiert, ein Bild wird retuschiert, eine Klangsequenz wird arrangiert. Diese Arbeit ist nicht kosmetisch, sondern substanziell. Sie transformiert Material in Form.

Die Fortsetzung kann auch konzeptuell sein. Das generierte Material wird nicht nur technisch bearbeitet, sondern theoretisch reflektiert. Warum produziert das System gerade diese Muster? Was sagen diese Muster über das Training, über die Daten, über die Kultur? Die Fortsetzung ist hier kritische Analyse, die das Material gegen sich selbst liest.

Entscheidung schließlich meint die Setzung einer Grenze. Irgendwann muss der Prozess abgeschlossen werden, muss das Werk als fertig erklärt werden. Diese Entscheidung ist kategorial verschieden von der Auswahl eines Outputs. Auswahl ist Präferenz zwischen Alternativen, Entscheidung ist Setzung eines Endpunkts. Sie beendet den Möglichkeitsraum und fixiert eine Form.

Diese Entscheidung trägt Risiko. Das fertige Werk ist öffentlich, kritisierbar, bewertbar. Es kann gelingen oder scheitern. Dieses Risiko ist nicht technisch eliminierbar, es ist konstitutiv für ästhetische Praxis. Wer ein Werk in die Welt setzt, haftet dafür. Diese Haftung lässt sich nicht an die Maschine delegieren.

Zusammen genommen konstituieren Bindung, Fortsetzung und Entscheidung das, was menschliche Akteure in die asymmetrische Poiesis einbringen. Diese Momente sind nicht optional, sondern notwendig, wenn aus generiertem Material Kunst werden soll. Ohne sie bleibt das Material Slop: formal kohärent, aber ästhetisch indifferent.

Die Asymmetrie ist dabei fundamental. Die Maschine erzeugt, der Mensch bindet. Die Maschine variiert, der Mensch entscheidet. Die Maschine expandiert Möglichkeiten, der Mensch setzt Grenzen. Diese Arbeitsteilung ist nicht graduell, sondern kategorial. Sie lässt sich nicht durch bessere Prompts oder elaboriertere Modelle aufheben.

Man könnte einwenden, dass auch diese menschlichen Akte teilweise automatisiert werden können. Algorithmen können Bilder nachbearbeiten, Texte editieren, Entscheidungen treffen. Der Unterschied liegt jedoch darin, dass diese Automatisierungen wiederum nur Möglichkeiten erzeugen. Auch die automatische Bildbearbeitung produziert Varianten, die ausgewählt werden müssen. Die Asymmetrie verschiebt sich, aber sie verschwindet nicht.

Damit wird deutlich, dass asymmetrische Poiesis keine Übergangsphase ist, sondern eine strukturelle Konstellation. Solange generative Systeme im Modus der Möglichkeitserzeugung operieren, brauchen sie ein Gegenüber, das bindet, fortsetzt, entscheidet. Ohne dieses Gegenüber bleibt ihre Produktion ästhetisch irrelevant.

10.3 Kreativität als Praxis der Verantwortung

Die Analyse asymmetrischer Poiesis erlaubt es, den Begriff der Kreativität neu zu fassen. Kreativität ist nicht primär die Fähigkeit, Neues zu erzeugen – das tun generative Systeme ständig. Kreativität ist die Praxis, für das Neue einzustehen, es zu verantworten, es in einen Kontext zu stellen, der es nicht-beliebig macht.

Diese Bestimmung unterscheidet sich von gängigen Kreativitätstheorien, die Kreativität als kognitive Fähigkeit, als psychologische Disposition oder als Hervorbringung von Neuem und Wertvollem definieren. Diese Definitionen sind nicht falsch, aber sie verfehlen die normative Dimension von Kreativität. Kreativität ist nicht nur Können, sondern Verantwortung.

Verantwortung meint hier nicht moralische Schuld, sondern ästhetische Haftung. Wer kreativ ist, haftet für das Geschaffene. Diese Haftung ist nicht extern auferlegt, sondern intern mit dem Akt des Schaffens verbunden. Sie lässt sich nicht ablehnen, ohne den Akt selbst aufzugeben. Wer nicht haftet, schafft nicht im emphatischen Sinne.

Diese Verantwortungsstruktur erklärt, warum Kreativität nicht einfach an Maschinen delegiert werden kann. Delegation von Kreativität würde bedeuten, Delegation von Verantwortung. Das ist kategorial unmöglich, weil Maschinen nicht verantwortlich sein können. Sie können Aufgaben übernehmen, aber sie können nicht haften.

Man könnte einwenden, dass auch Menschen oft nicht für ihre kreativen Akte haften wollen. Künstler verweigern Erklärungen, sie berufen sich auf Intuition, sie leugnen Intentionalität. Der Unterschied liegt jedoch darin, dass diese Verweigerung selbst eine Position ist, für die sie einstehen. Sie haften für die Verweigerung, nicht für die Erklärung.

Die Bestimmung von Kreativität als Praxis der Verantwortung hat Konsequenzen für die Bewertung generativer Systeme. Diese Systeme sind nicht kreativ, weil sie nicht verantwortlich sein können. Diese Feststellung ist keine Kritik, sondern eine kategoriale Einordnung. Es ist keine Schwäche der Systeme, dass sie nicht kreativ sind, sondern eine Tatsache über ihre Struktur.

Zugleich eröffnet diese Bestimmung einen produktiven Umgang mit generativen Systemen. Wenn Kreativität Praxis der Verantwortung ist, dann kann diese Praxis durchaus Werkzeuge nutzen, die selbst nicht kreativ sind. Ein Pinsel ist nicht kreativ, aber er ist unverzichtbar für Malerei. Genauso können generative Systeme unverzichtbar werden für neue Formen kreativer Praxis, ohne selbst kreativ zu sein.

Diese Praxis würde dann darin bestehen, verantwortlich mit den Möglichkeiten umzugehen, die das System erzeugt. Verantwortlich heißt: auswählend, modifizierend, kontextualisierend, kritisch. Der Künstler würde nicht einfach Outputs übernehmen, sondern sie bearbeiten, kombinieren, gegen den Strich lesen, produktiv missverstehen.

Kreativität wäre dann nicht die Produktion von Neuem aus dem Nichts, sondern die verantwortliche Transformation von Material in Form. Diese Transformation kann mit traditionellen Materialien geschehen oder mit generierten. Entscheidend ist nicht die Herkunft des Materials, sondern der Umgang damit.

Damit verschiebt sich die Frage von „Kann KI kreativ sein?“ zu „Wie können Menschen kreativ mit KI umgehen?“. Die erste Frage führt in begriffliche Aporien, die zweite öffnet praktische Perspektiven. Sie fragt nicht nach der Ontologie der Maschine, sondern nach der Praxis der Nutzer. Und diese Praxis lässt sich entwickeln, erproben, kritisieren, verfeinern.

11. Reproduzierbarkeit neu gefasst

11.1 Reproduzierbarkeit als konstantes Moment der Kunstgeschichte

Die Diskussion über generative KI wird häufig von der Vorstellung dominiert, technische Reproduzierbarkeit stelle eine fundamentale Zäsur dar. Diese Vorstellung geht auf Benjamins Kunstverkaufsatlas zurück, wird aber oft vereinfachend rezipiert. Eine historisch informierte Perspektive zeigt hingegen, dass Reproduzierbarkeit kein Novum der Moderne ist, sondern die Kunstgeschichte durchzieht.

Bereits antike Bronze-Skulpturen wurden in Serien gegossen. Römische Kopisten reproduzierten griechische Originale in großem Maßstab. Diese Reproduktionen waren nicht Verfallserscheinungen, sondern konstitutiv für die Verbreitung und Rezeption antiker Kunst. Ohne sie wüssten wir von vielen griechischen Werken nichts, weil die „Originale“ verloren sind.

Im Mittelalter war die Buchmalerei teilweise standardisiert. Bestimmte Motive, Kompositionen, ikonographische Schemata wurden wiederholt, kopiert, variiert. Diese Wiederholung war keine mangelnde Originalität, sondern Ausdruck einer Ästhetik, in der Individualität keine zentrale Kategorie war. Das Werk verwies auf eine überzeitliche Ordnung, nicht auf ein singuläres Subjekt.

Mit der Erfindung des Buchdrucks wurde textuelle Reproduzierbarkeit systematisiert. Ein Gedicht von Petrarca existiert nicht als singuläres Autograph, sondern in zahllosen Drucken. Diese Drucke sind nicht minderwertig gegenüber einem hypothetischen Original, sie sind die normale Form der Existenz des Textes. Literatur ist wesentlich reproduzierbar.

Die Druckgrafik – Holzschnitt, Kupferstich, Radierung, Lithografie – institutionalisierte bildliche Reproduzierbarkeit. Dürer-Drucke existieren in Auflagen, ohne dass ein spezifischer Druck als Original ausgezeichnet wäre. Die Platte ist das Original, die Drucke sind legitime Realisierungen. Diese Struktur ist kategorial verschieden von der späteren Photographie, aber sie zeigt, dass Reproduzierbarkeit keine moderne Erfindung ist.

Fotografie und Film radikalisierten diese Entwicklung, weil sie die technische Reproduktion von der handwerklichen Ausführung lösten. Ein Photo entsteht nicht durch wiederholte handwerkliche Akte, sondern durch einen technischen Prozess, der beliebig wiederholbar ist. Diese Wiederholbarkeit ist nicht Defizienz, sondern Wesensbestimmung des Mediums.

Generative KI fügt sich in diese Genealogie ein. Sie ist eine weitere Stufe technischer Reproduzierbarkeit, keine kategoriale Neuheit. Was sich ändert, ist die Geschwindigkeit, die Varianz, die Zugänglichkeit. Was sich nicht ändert, ist das Prinzip: technische Systeme erzeugen Artefakte, die beliebig vervielfältigt werden können.

Diese historische Perspektive entdramatisiert die gegenwärtige Situation. Reproduzierbarkeit ist kein Bruch, sondern eine Konstante. Sie war nie gleichbedeutend mit ästhetischer Irrelevanz. Ein Dürer-Holzschnitt ist nicht weniger Kunst, weil er in hundert Exemplaren existiert. Ein Gedicht ist nicht weniger bedeutsam, weil es in tausend Büchern gedruckt wurde.

Die Frage ist also nicht, ob Reproduzierbarkeit mit Kunst vereinbar ist – das ist sie offensichtlich. Die Frage ist, welche spezifischen Probleme die gegenwärtige Form der Reproduzierbarkeit aufwirft. Und diese Probleme liegen, wie die bisherige Analyse gezeigt hat, nicht in der Reproduzierbarkeit selbst, sondern in der Austauschbarkeit.

11.2 Unterschied zwischen Wiederholbarkeit und Austauschbarkeit

Die Klärung des Reproduzierbarkeitsproblems erfordert eine Differenzierung, die in der Debatte oft fehlt: die Unterscheidung zwischen Wiederholbarkeit und Austauschbarkeit. Beide Begriffe beziehen sich auf Multiplizität, aber sie bezeichnen strukturell verschiedene Verhältnisse.

Wiederholbarkeit meint, dass eine identifizierbare Form mehrfach realisiert werden kann. Ein Gedicht ist wiederholbar, weil es in verschiedenen Ausgaben gedruckt werden kann. Ein Musikstück ist wiederholbar, weil es mehrfach aufgeführt werden kann. Ein Holzschnitt ist wiederholbar, weil von derselben Platte mehrere Drucke gezogen werden können.

Entscheidend ist dabei, dass die wiederholte Form identifizierbar bleibt. Die verschiedenen Realisierungen sind Instanzen derselben Form. Sie mögen variieren in Details, aber sie sind erkennbar als Wiederholungen eines Identischen. Diese Identität ist nicht metaphysisch, sondern praktisch: Man erkennt das Gedicht wieder, das Musikstück, das Motiv.

Austauschbarkeit hingegen meint, dass verschiedene Formen funktional äquivalent sind, ohne identisch zu sein. Zwei Stühle sind austauschbar, wenn beide dieselbe Funktion erfüllen, auch wenn sie verschieden aussehen. Zwei Texte sind austauschbar, wenn beide denselben Zweck erfüllen, auch wenn sie unterschiedlich formuliert sind.

Die Differenz liegt in der Identität. Wiederholbare Formen haben Identität, austauschbare Formen haben nur funktionale Äquivalenz. Ein Gedicht verliert seine Identität, wenn man ein Wort ändert. Ein Gebrauchstext verliert seine Funktion nicht, wenn man ihn anders formuliert. Das Gedicht ist wiederholbar, der Gebrauchstext ist austauschbar.

Generative KI-Outputs sind typischerweise austauschbar, nicht wiederholbar. Ein generiertes Gedicht lässt sich nicht im emphatischen Sinne wiederholen, weil es keine stabile Identität hat. Man kann denselben Prompt erneut eingeben, aber man erhält einen anderen Text. Dieser Text ist funktional äquivalent – er erfüllt ähnliche Kriterien, er wirkt ähnlich – aber er ist nicht identisch.

Diese Austauschbarkeit ist keine technische Unzulänglichkeit, die sich beheben ließe. Sie ist strukturell. Das System operiert mit Wahrscheinlichkeitsverteilungen, nicht mit festen Formen. Jeder Output ist eine Instanz dieser Verteilungen, nicht einer identifizierbaren Form. Es gibt kein „Original“, das wiederholt werden könnte, nur Samples aus einem Möglichkeitsraum.

Man könnte einwenden, dass man den Seed fixieren könne, um denselben Output zu reproduzieren. Das ist technisch korrekt, aber es ändert nichts an der strukturellen Austauschbarkeit. Auch wenn ein spezifischer Output reproduzierbar ist, bleibt er austauschbar gegenüber unzähligen anderen Outputs, die funktional äquivalent wären.

Diese Austauschbarkeit unterscheidet generative Outputs kategorial von traditioneller Kunst, auch von reproduzierbarer. Ein Dürer-Holzschnitt ist reproduzierbar, aber nicht austauschbar. Man kann weitere Drucke ziehen, aber man kann nicht einen funktional äquivalenten Holzschnitt eines anderen Künstlers an seine Stelle setzen. Die Form hat Identität.

Damit wird deutlich, dass das Problem generativer Kunst nicht in der Reproduzierbarkeit liegt, sondern in der Austauschbarkeit. Reproduzierbarkeit ist mit ästhetischer Relevanz kompatibel, Austauschbarkeit nicht. Was beliebig ersetzbar ist, ist nicht notwendig. Und was nicht notwendig ist, ist ästhetisch indifferent.

11.3 KI als Verstärker, nicht als Bruch

Die historische und begriffliche Klärung ermöglicht eine nüchterne Einschätzung der Rolle generativer KI in der Kunstgeschichte. Diese Rolle ist die eines Verstärkers, nicht eines kategorialen Bruchs. KI intensiviert Tendenzen, die der Kunst seit langem innewohnen, aber sie schafft keine fundamental neuen Bedingungen.

Der Begriff des Verstärkers ist dabei präzise zu verstehen. Ein Verstärker modifiziert nicht die Struktur des Signals, sondern nur dessen Amplitude. Er macht Vorhandenes deutlicher, lauter, sichtbarer. Ebenso macht generative KI Tendenzen sichtbar, die vorher schon existierten, aber weniger offensichtlich waren.

Die Tendenz zur Reproduzierbarkeit war, wie gezeigt, bereits angelegt. Generative KI radikalisiert sie, indem sie die Produktion von Reproduktionen extrem beschleunigt und verbilligt. Was früher technisch aufwendig war – die Herstellung eines Drucks, die Aufnahme

einer Photographie – ist nun nahezu kostenfrei. Diese quantitative Veränderung hat qualitative Effekte, aber sie ist kein kategorialer Bruch.

Die Tendenz zur Austauschbarkeit war ebenfalls schon vorhanden. Industrielle Produktion erzeugt austauschbare Waren, Massenmedien erzeugen austauschbare Inhalte. Generative KI überträgt dieses Prinzip auf kulturelle Produktion. Sie macht explizit, was vorher implizit war: dass viele Formen funktional äquivalent sind.

Die Tendenz zur Delegation von Produktion ist ebenfalls nicht neu. Künstler haben seit jeher Assistenten beschäftigt, Werkstätten organisiert, Produktionsprozesse arbeitsteilig gestaltet. Die Renaissance-Werkstatt war keine Einzelkämpfer-Romantik, sondern ein Produktionsbetrieb. Generative KI ist eine technische Radikalisierung dieser Delegation.

Was KI hinzufügt, ist die Geschwindigkeit und Skalierbarkeit dieser Tendenzen. Reproduktion wird instantan, Austauschbarkeit wird total, Delegation wird vollständig. Diese Intensivierung macht die Phänomene offensichtlich, die vorher kaschiert werden konnten. Die Illusion der Einmaligkeit wird schwerer aufrechtzuerhalten, wenn beliebig viele Varianten in Sekunden erzeugt werden können.

Zugleich macht die Verstärkung auch die Grenzen sichtbar. Gerade weil Reproduktion so leicht wird, wird deutlich, dass nicht alles reproduzierbar ist. Gerade weil Austauschbarkeit so total wird, wird spürbar, dass nicht alles austauschbar sein sollte. Gerade weil Delegation so vollständig wird, wird klar, dass nicht alles delegiert werden kann.

Diese Sichtbarmachung von Grenzen ist vielleicht die produktivste Funktion generativer KI für die Ästhetik. Sie zwingt zur Klärung: Was ist wesentlich? Was ist verzichtbar? Was kann technisch erzeugt werden, und was erfordert menschliche Praxis? Diese Fragen stellen sich schärfer, wenn die Technologie sie provoziert.

Damit lässt sich KI als diagnostisches Instrument verstehen. Sie zeigt durch Übertreibung, wo Probleme liegen. Die massenhafte Produktion von Slop macht sichtbar, was Nicht-Slop ausmacht. Die beliebige Generierung von Texten macht deutlich, was einen bedeutsamen Text konstituiert. Die endlose Variation macht spürbar, was Bindung bedeutet.

In diesem Sinne ist generative KI kein Bruch mit der Kunstgeschichte, sondern ein Katalysator ihrer Selbstreflexion. Sie zwingt zur Explikation dessen, was Kunst von Nicht-Kunst unterscheidet. Und diese Explikation kann produktiv sein, auch wenn – oder gerade weil – sie durch eine Technologie provoziert wird, die selbst keine Kunst hervorbringt.

III. Vergleichender Teil

Positionierung innerhalb ästhetischer Theorien

12. Gegen Posthumanismus

12.1 Kritik der Entlastung des Subjekts

Posthumanistische Ansätze in der Ästhetik versprechen eine Befreiung von anthropozentrischen Kategorien. Sie kritisieren die Fixierung auf das menschliche Subjekt als Ursprung, Zentrum und Maßstab künstlerischer Praxis. An die Stelle des souveränen Künstlersubjekts soll ein dezentriertes Netzwerk von Akteuren treten, in dem menschliche und nicht-menschliche Entitäten gleichberechtigt agieren. Generative KI erscheint in dieser Perspektive als Bestätigung posthumanistischer Intuitionen: Die Maschine wird zum Ko-Akteur, zur verteilten Kreativität, zur Auflösung der Subjekt-Objekt-Dichotomie.

Diese theoretische Geste ist verführerisch, weil sie eine doppelte Entlastung verspricht. Zum einen entlastet sie von der Last der Autorschaft: Der Künstler muss nicht mehr als souveräner Schöpfer erscheinen, sondern kann sich als Knotenpunkt in einem größeren Netzwerk verstehen. Zum anderen entlastet sie von der Last der Verantwortung: Wenn Kreativität verteilt ist, ist auch Verantwortung verteilt. Niemand haftet allein, alle haften gemeinsam.

Die hier entwickelte Position wendet sich gegen diese doppelte Entlastung. Sie hält fest, dass ästhetische Praxis Zurechnung erfordert und dass Zurechnung nicht beliebig verteilt werden kann. Diese Kritik richtet sich nicht gegen die Einsicht, dass künstlerische Produktion nie rein subjektiv ist. Selbstverständlich ist jeder künstlerische Akt eingebettet in materielle, soziale, diskursive Kontexte, die ihn ermöglichen und begrenzen. Selbstverständlich gibt es Kooperationen, Kollektive, verteilte Produktionsweisen.

Der Fehler liegt in der Nivellierung kategorialer Unterschiede. Nicht alle Formen von Einbettung oder Verteilung sind gleichartig. Es macht einen Unterschied, ob ein Künstler mit einem Material arbeitet, das Widerstand leistet, oder ob er ein System bedient, das automatisch produziert. Es macht einen Unterschied, ob eine Künstlergruppe kollektiv entscheidet, oder ob Entscheidungen algorithmisch getroffen werden.

Posthumanistische Theorien tendieren dazu, diese Unterschiede einzuebnen, indem sie alle Formen von Agency symmetrisch behandeln. Material wird zum Akteur, Werkzeuge werden zu Ko-Produzenten, Algorithmen werden zu kreativen Partnern. Diese Symmetrisierung ist jedoch keine neutrale Beschreibung, sondern eine normative Setzung. Sie verschiebt Verantwortung vom Menschen weg, ohne zu klären, wohin sie verschoben wird.

Das Problem wird besonders deutlich bei der Frage des Scheiterns. Wenn ein traditionelles Kunstwerk misslingt, lässt sich fragen: Woran ist es gescheitert? An mangelnder Konzeption? An fehlerhafter Ausführung? An inadäquatem Material? Diese Fragen setzen voraus, dass es Instanzen gibt, denen Gelingen oder Misslingen zugeschrieben werden kann. In einem vollständig symmetrisierten Modell verschwimmen diese Zuschreibungen. Das Werk scheitert an nichts Bestimmtem, sondern an der Konstellation als ganzer.

Diese Unbestimmtheit mag theoretisch reizvoll erscheinen, aber sie ist praktisch und normativ problematisch. Praktisch, weil sie keine Ansatzpunkte für Verbesserung bietet. Wenn alle gleichermaßen beteiligt sind, kann niemand spezifisch kritisiert werden. Normativ, weil sie Verantwortung auflöst. Wenn alle haften, haftet niemand.

Die Entlastung des Subjekts ist damit keine Befreiung, sondern eine Kapitulation. Sie gibt die Möglichkeit auf, künstlerische Praxis als verantwortliche Praxis zu verstehen. Sie ersetzt das problematische Modell des souveränen Schöpfersubjekts nicht durch ein besseres

Modell, sondern durch die Auflösung der Kategorie der Verantwortung. Das ist theoretisch konsequent, aber ästhetisch destruktiv.

Kunst ohne Verantwortung mag möglich sein, aber es ist nicht klar, was an ihr noch künstlerisch wäre. Die Kategorie der Kunst setzt voraus, dass Artefakte mehr sind als bloße Naturprodukte oder technische Outputs. Sie sind gemacht, gesetzt, verantwortet. Diese normative Dimension lässt sich nicht eliminieren, ohne den Begriff der Kunst selbst zu eliminieren.

Damit wird deutlich, dass posthumanistische Ansätze das Problem nicht lösen, das sie adressieren. Sie wollen die anthropozentrische Fixierung überwinden, aber sie erreichen dies nur durch Preisgabe der normativen Struktur ästhetischer Praxis. Was gewonnen wird an theoretischer Radikalität, wird verloren an praktischer Orientierung.

12.2 Verantwortung ohne metaphysisches Subjekt

Die Kritik am Posthumanismus bedeutet nicht die Rückkehr zu einem metaphysischen Subjektbegriff. Es ist nicht notwendig, das cartesianische Cogito, die kantische Spontaneität oder das romantische Genie zu reaktivieren, um Verantwortung zu denken. Verantwortung lässt sich auch unter postmetaphysischen Bedingungen konzipieren, wenn man sie nicht substanziell, sondern funktional versteht.

Verantwortung ist keine Eigenschaft eines Subjekts, sondern eine Rolle in einer sozialen Praxis. Wer verantwortlich ist, ist derjenige, der befragt werden kann: Warum hast du das getan? Warum so und nicht anders? Diese Befragbarkeit setzt keine metaphysische Innerlichkeit voraus, sondern nur die Fähigkeit, Gründe zu geben und sich an diese Gründe binden zu lassen.

Diese funktionale Bestimmung ist kompatibel mit der Einsicht, dass Subjekte fragmentiert, plural, kontextabhängig sind. Ein Künstler ist nicht eine substanzielle Einheit, sondern eine Position in einem Netz von Praktiken, Diskursen, Institutionen. Aber innerhalb dieser Praktiken nimmt er eine Rolle ein, die mit Verantwortung verbunden ist. Er kann gefragt werden, er muss antworten können.

Diese Befragbarkeit unterscheidet menschliche Akteure kategorial von technischen Systemen. Ein generatives System kann nicht befragt werden im normativen Sinne. Es kann erklärt werden – man kann beschreiben, wie es funktioniert, warum es diesen Output erzeugt hat. Aber Erklärung ist kategorial verschieden von Rechtfertigung. Eine Erklärung gibt Ursachen an, eine Rechtfertigung gibt Gründe.

Gründe sind normativ, Ursachen sind kausal. Ein Grund bindet denjenigen, der ihn gibt. Er kann kritisiert werden als unzureichend, als inkonsistent, als verfehlt. Eine Ursache kann nur als falsch identifiziert oder als unvollständig beschrieben werden. Sie bindet nicht, sie erklärt nur.

Verantwortung ohne metaphysisches Subjekt bedeutet also: Verantwortung als soziale Praxis der Begründung und Rechtfertigung. Diese Praxis setzt keine innere Substanz voraus, aber sie setzt Strukturen voraus, die generative Systeme nicht aufweisen. Sie setzt

voraus, dass der Befragte sich zu seinen Handlungen verhalten kann, dass er sie verteidigen oder revidieren kann, dass er aus Kritik lernen kann.

Generative Systeme können aus Feedback lernen im technischen Sinne – sie können durch Reinforcement Learning optimiert werden. Aber sie können nicht aus Kritik lernen im normativen Sinne. Kritik setzt voraus, dass der Kritisierte versteht, dass er hätte anders handeln sollen. Ein System kann nur anders trainiert werden, es kann nicht verstehen, dass es anders hätte handeln sollen.

Diese Differenz ist fundamental. Sie zeigt, dass Verantwortung an eine Form von Normativität gebunden ist, die technischen Systemen strukturell fehlt. Nicht weil sie zu wenig komplex sind, sondern weil sie kategorial anders operieren. Sie folgen Optimierungskriterien, nicht normativen Gründen.

Damit lässt sich ein nicht-metaphysischer, aber dennoch robuster Verantwortungsbegriff formulieren. Verantwortlich ist, wer in Praktiken der Begründung eingebunden ist, wer Gründe geben und für diese Gründe kritisiert werden kann. Diese Einbindung setzt keine metaphysische Subjektivität voraus, aber sie setzt eine Form von Responsivität voraus, die technische Systeme nicht aufweisen.

Dieser Verantwortungsbegriff ist asymmetrisch: Menschen können verantwortlich sein, Maschinen nicht. Diese Asymmetrie ist keine ungerechtfertigte Privilegierung des Menschlichen, sondern eine begriffliche Notwendigkeit. Verantwortung ist eine normative Kategorie, und normative Kategorien setzen Strukturen voraus, die nicht alle Entitäten aufweisen.

Die Konsequenz für die Ästhetik ist klar: Kunst erfordert Verantwortung, Verantwortung erfordert Subjekte (im funktionalen, nicht metaphysischen Sinne), generative Systeme sind keine Subjekte. Also können generative Systeme keine Kunst produzieren. Sie können Material erzeugen, das von verantwortlichen Subjekten in Kunst transformiert wird. Aber diese Transformation ist unabdingbar.

13. Gegen Ko-Kreativitätsmodelle

13.1 Symmetrie als Kategorienfehler

Ko-Kreativitätsmodelle stellen den gegenwärtig populärsten theoretischen Zugang zu generativer KI in der Kunst dar. Sie konzipieren die Beziehung zwischen Mensch und Maschine als Partnerschaft, als Dialog, als gemeinsames Schaffen. Der Künstler wird zum „Co-Creator“, das System zum „kreativen Partner“. Diese Modelle scheinen intuitiv plausibel, weil sie die faktische Interaktion zwischen Nutzer und System adäquat zu beschreiben scheinen.

Die hier entwickelte Position wendet sich gegen diese scheinbare Plausibilität. Ko-Kreativitätsmodelle beruhen auf einer fundamentalen Symmetrisierung, die kategorial verfehlt ist. Sie behandeln Mensch und Maschine als vergleichbare Akteure, die jeweils spezifische Beiträge zu einem gemeinsamen Werk leisten. Diese Symmetrisierung verschleiert jedoch die radikale Asymmetrie, die die Beziehung tatsächlich strukturiert.

Die Asymmetrie liegt nicht darin, dass der menschliche Beitrag wertvoller oder wichtiger wäre als der maschinelle. Sie liegt darin, dass beide Beiträge kategorial verschieden sind. Der Mensch setzt, entscheidet, verantwortet. Die Maschine produziert, variiert, optimiert. Diese Unterschiede sind nicht graduell, sondern strukturell.

Man kann dies an der Frage der Autorschaft verdeutlichen. In einer echten Ko-Kreativität müssten beide Seiten als Autoren gelten. Das Werk wäre gemeinsames Produkt zweier Subjekte. Dies setzt voraus, dass beide Seiten intentional handeln, dass beide Entscheidungen treffen, dass beide für das Resultat einstehen. Keine dieser Bedingungen ist bei generativen Systemen erfüllt.

Ko-Kreativitätsmodelle reagieren darauf meist mit einer Schwächung des Begriffs. Kreativität wird so weit gefasst, dass auch nicht-intentionale, nicht-verantwortliche Prozesse darunter fallen. Ein System ist kreativ, wenn es Neues erzeugt, unabhängig davon, ob es dies intentional tut oder nicht. Diese Begriffsausweitung ist jedoch keine Lösung, sondern eine Problemverschiebung.

Denn wenn Kreativität so weit gefasst wird, dass sie keine Intentionalität mehr voraussetzt, wird unklar, was sie von bloßer Kausalität unterscheidet. Ein Wassertropfen, der auf ein Blatt fällt und ein einzigartiges Muster erzeugt, wäre dann kreativ. Ein Computerfehler, der zu einer interessanten Bildstörung führt, wäre kreativ. Diese Ausweitung macht den Begriff unbrauchbar.

Die Symmetrisierung zeigt sich auch in der Metaphorik, die Ko-Kreativitätsmodelle verwenden. Sie sprechen von „Dialog“, von „Antwort“, von „Vorschlag“. Diese Begriffe suggerieren kommunikative Strukturen, die faktisch nicht vorliegen. Ein generatives System antwortet nicht im Sinne einer responsiven Kommunikation, es produziert einen Output gemäß statistischer Wahrscheinlichkeit.

Der Begriff des Vorschlags ist besonders aufschlussreich. Ein Vorschlag ist eine kommunikative Handlung, die vom Adressaten angenommen oder abgelehnt werden kann. Diese Annahme oder Ablehnung setzt voraus, dass der Vorschlagende auf die Reaktion reagieren kann, dass er seinen Vorschlag verteidigen, modifizieren oder zurückziehen kann. Nichts davon trifft auf generative Systeme zu.

Was das System produziert, sind keine Vorschläge, sondern Outputs. Diese Outputs können angenommen oder verworfen werden, aber das System reagiert nicht auf diese Entscheidung. Es hat keine Meinung über seinen eigenen Output, es kann ihn nicht verteidigen, es hat kein Interesse an seiner Realisierung. Die Asymmetrie ist total.

Ko-Kreativitätsmodelle verschleiern diese Asymmetrie durch anthropomorphisierende Sprache. Sie schreiben dem System Eigenschaften zu, die es nicht hat: Absichten, Präferenzen, Responsivität. Diese Zuschreibungen sind nicht nur begrifflich falsch, sie sind praktisch irreführend. Sie suggerieren eine Partnerschaft, wo faktisch eine instrumentelle Beziehung vorliegt.

Die Kritik an der Symmetrisierung bedeutet nicht, dass die Interaktion mit generativen Systemen trivial wäre. Sie kann komplex, überraschend und produktiv sein. Aber diese Produktivität ist anders strukturiert als Ko-Kreativität. Sie ist asymmetrische Poiesis: Das

System erzeugt Möglichkeiten, der Mensch bindet sie. Diese Asymmetrie anzuerkennen, ist keine Abwertung der Technik, sondern begriffliche Klarheit.

13.2 Anthropomorphisierung generativer Systeme

Die Symmetrisierung in Ko-Kreativitätsmodellen beruht wesentlich auf einer Anthropomorphisierung generativer Systeme. Diese Anthropomorphisierung ist nicht immer explizit, oft operiert sie subtil durch Wortwahl, Metaphorik, konzeptuelle Rahmung. Ihre Analyse ist systematisch wichtig, weil sie zeigt, wie begriffliche Unschärfe zu theoretischen Fehlschlüssen führt.

Anthropomorphisierung liegt vor, wenn technischen Systemen menschliche Eigenschaften zugeschrieben werden: Intentionen, Gefühle, Präferenzen, Verständnis. Diese Zuschreibungen können metaphorisch gemeint sein, aber oft werden sie wörtlich genommen oder zumindest theoretisch wirksam. Ein System „will“ etwas, es „versteht“ einen Prompt, es „entscheidet“ sich für einen Output.

Diese Redeweisen sind nicht per se falsch, wenn sie als Kurzformen für komplexe technische Prozesse verstanden werden. Problematisch werden sie dort, wo sie theoretische Konsequenzen zeitigen. Wenn man sagt, das System „entscheidet“, und dann aus dieser Entscheidung normative Folgerungen zieht – etwa, dass das System Ko-Autor sei –, begeht man einen Kategorienfehler.

Die Anthropomorphisierung wird begünstigt durch das Design der Systeme selbst. Large Language Models sind darauf optimiert, menschlich zu wirken. Sie produzieren Text in natürlicher Sprache, sie simulieren Konversation, sie können Erklärungen geben, die wie Begründungen aussehen. Diese Simulation ist technisch beeindruckend, aber sie ist und bleibt Simulation.

Der entscheidende Test ist die Frage nach der Responsivität. Ein Mensch, der einen Vorschlag macht und auf Kritik stößt, kann reagieren: Er kann seinen Vorschlag verteidigen, modifizieren, zurückziehen. Er kann erklären, warum er diesen Vorschlag gemacht hat, was er sich dabei gedacht hat. Diese Responsivität ist keine oberflächliche Eigenschaft, sondern konstitutiv für menschliche Kommunikation.

Ein generatives System kann zwar auf weitere Prompts reagieren, aber diese Reaktion ist nicht Responsivität im normativen Sinne. Das System hat keine Erinnerung daran, dass es etwas „vorgeschlagen“ hat (außer im technischen Sinne des Kontextfensters). Es kann nicht verstehen, dass sein Output kritisiert wurde. Es kann nur einen weiteren Output produzieren, der statistisch zu dieser Kritik passt.

Diese Differenz wird deutlich, wenn man die Systeme tatsächlich wie Partner behandelt. Wenn man ein Sprachmodell fragt: „Warum hast du dieses Wort gewählt?“, kann es eine Antwort generieren, die wie eine Begründung aussieht. Aber diese Antwort ist selbst nur ein generierter Text, keine tatsächliche Introspektion. Das System weiß nicht, warum es etwas produziert hat, weil es kein „Wissen“ in diesem Sinne gibt.

Die Anthropomorphisierung hat praktische Konsequenzen. Sie führt zu überzogenen Erwartungen: Man erwartet echte Kreativität, echtes Verständnis, echte Partnerschaft. Wenn

diese Erwartungen enttäuscht werden, entsteht Frustration. Umgekehrt kann die Anthropomorphisierung zu Unterschätzung führen: Man übersieht die spezifischen Leistungen der Systeme, weil man sie an den falschen Maßstäben misst.

Die Alternative zur Anthropomorphisierung ist nicht die mechanistische Reduktion. Man muss generative Systeme nicht als bloße Maschinen im mechanischen Sinne verstehen. Sie sind komplex, adaptiv, lernfähig. Aber diese Eigenschaften machen sie nicht zu Quasi-Subjekten. Es gibt einen kategorialen Unterschied zwischen komplexen technischen Systemen und Subjekten, der durch keine Steigerung von Komplexität überbrückt werden kann.

Dieser kategoriale Unterschied liegt in der normativen Dimension. Subjekte operieren im Raum der Gründe, sie können gefragt werden, sie können rechtfertigen, sie können kritisiert werden. Systeme operieren im Raum der Ursachen, sie können erklärt werden, aber sie können nicht rechtfertigen. Diese Differenz ist nicht graduell, sondern prinzipiell.

Die Vermeidung von Anthropomorphisierung erfordert begriffliche Disziplin. Es bedeutet, systematisch zu unterscheiden zwischen: Erklärung und Rechtfertigung, Ursache und Grund, Reaktion und Responsivität, Output und Aussage, Verarbeitung und Verstehen. Diese Unterscheidungen sind mühsam, aber sie sind notwendig, um begriffliche Klarheit zu bewahren.

Für ästhetische Theorie bedeutet dies: Generative Systeme sind keine kreativen Partner, keine Ko-Autoren, keine Künstler-Kollegen. Sie sind technische Systeme, die spezifische Funktionen erfüllen: die Erzeugung formal kohärenter Möglichkeiten. Diese Funktion ist wertvoll, aber sie ist kategorial verschieden von dem, was menschliche Künstler tun. Die Anerkennung dieser Differenz ist keine Herabsetzung der Technik, sondern die Voraussetzung für ihren produktiven Einsatz.

14. Gegen Intentionalismus

14.1 Kunst ohne Absicht

Die Kritik an Ko-Kreativitätsmodellen und Anthropomorphisierung könnte den Eindruck erwecken, die hier entwickelte Position vertrete einen strikten Intentionalismus: Nur wo Absicht vorliegt, kann Kunst sein. Dieser Eindruck wäre jedoch falsch. Die Position ist komplexer: Sie behauptet nicht, dass Kunst Intention erfordert, sondern dass Kunst Zurechnung erfordert. Diese Differenz ist entscheidend.

Intentionalistische Ästhetiken binden die Bedeutung oder den Wert eines Kunstwerks an die Absichten seines Schöpfers. Was der Künstler intendiert hat, bestimmt, was das Werk bedeutet oder ob es gelungen ist. Diese Position ist in der Ästhetik weithin diskreditiert, und zu Recht. Sie ignoriert die Eigenständigkeit des Werks, die Rolle der Rezeption, die Unverfügbarkeit von Bedeutung.

Die moderne Kunst hat vielfach gezeigt, dass Kunst ohne bewusste Absicht möglich ist. Die Surrealisten suspendierten bewusste Kontrolle, um Unbewusstes zugänglich zu machen. Abstrakte Expressionisten arbeiteten mit spontanen Gesten, die keine vorab fixierte

Bedeutung transportierten. Konzeptkünstler delegierten Ausführung an andere oder an Systeme, ohne jedes Detail zu intendieren.

All diese Beispiele zeigen: Kunst erfordert keine umfassende bewusste Intention bezüglich aller Werkaspekte. Ein Künstler muss nicht intendieren, dass sein Bild genau diese Farbverteilung hat. Er muss nicht intendieren, dass sein Text genau diese Assoziationen weckt. Viele Aspekte eines Werks sind nicht-intendiert, emergent, kontingent.

Die hier entwickelte Position behauptet nicht, dass diese nicht-intendierten Aspekte irrelevant wären. Im Gegenteil: Oft sind gerade sie ästhetisch produktiv. Das Unvorhergesehene, das Emergente kann das Interessanteste am Werk sein. Kunst lebt von der Spannung zwischen Gesetztem und Geschehenem, zwischen Intention und Materialwiderstand.

Entscheidend ist jedoch, dass auch nicht-intendierte Aspekte zugerechnet werden können. Der Künstler mag nicht intendiert haben, dass die Farbe auf diese Weise verläuft, aber der Verlauf gehört zu seinem Werk. Er haftet dafür, auch wenn er ihn nicht im Detail geplant hat. Diese Zurechnung setzt keine vollständige Intention voraus, aber sie setzt voraus, dass der Künstler den Prozess initiiert und gerahmt hat.

Die Differenz zu generativen Systemen liegt genau hier. Auch deren Outputs sind nicht vollständig intendiert – weder vom System noch vom Nutzer. Aber während beim Künstler nicht-intendierte Aspekte trotzdem zugerechnet werden können, fehlt bei maschinell generierten Outputs die Zurechnungsinstanz. Das System kann nicht haften, weil es keine Intentionen hat, und der Nutzer hat nicht intendiert, was konkret erzeugt wurde.

Man könnte einwenden, dass auch der Nutzer haftet, weil er das System bedient hat. Diese Haftung ist jedoch anders strukturiert. Der Nutzer haftet für die Verwendung des Systems, nicht für die spezifische Form des Outputs. Wenn ein KI-generiertes Bild problematisch ist, haftet der Nutzer dafür, es veröffentlicht zu haben, nicht dafür, es so gemacht zu haben – weil er es nicht gemacht hat.

Diese Differenz zeigt sich an der Möglichkeit der Kritik. Man kann einen Künstler fragen: „Warum hast du diese Form gewählt?“ Auch wenn er sagt: „Ich weiß es nicht, es hat sich so ergeben“, bleibt die Frage sinnvoll. Sie setzt voraus, dass er hätte anders handeln können, dass er den Prozess hätte abbrechen oder modifizieren können. Diese Offenheit fehlt bei generativen Outputs.

Damit lässt sich die Position präzisieren: Kunst erfordert nicht Intention im Sinne bewusster Absicht bezüglich aller Werkaspekte. Aber sie erfordert Zurechenbarkeit. Und Zurechenbarkeit setzt voraus, dass es eine Instanz gibt, die für den Prozess als ganzen entsteht, auch für seine nicht-intendierten Momente. Diese Instanz kann ein Individuum sein, kann aber auch ein Kollektiv, eine Werkstatt, eine Kooperation sein.

Entscheidend ist, dass diese Instanz befragbar ist, dass sie Gründe geben kann, dass sie sich zu ihrem Werk verhält. Diese Verhältnismäßigkeit setzt keine metaphysische Innerlichkeit voraus, aber sie setzt eine Struktur voraus, die generative Systeme nicht aufweisen: die Fähigkeit, im Raum der Gründe zu operieren, nicht nur im Raum der Ursachen.

14.2 Keine Kunst ohne Zurechnung

Die vorherige Analyse führt zu einer positiven These: Kunst setzt Zurechnung voraus. Diese These ist stärker als die bloße Negation des Intentionalismus. Sie behauptet, dass Zurechnung eine notwendige Bedingung für Kunst ist. Diese Behauptung bedarf der Begründung und Präzisierung.

Zurechnung meint die Möglichkeit, ein Werk einer Instanz zuzuordnen, die dafür einsteht. Diese Zuordnung ist nicht notwendig eindeutig – ein Werk kann mehreren Urhebern zugerechnet werden. Sie ist auch nicht notwendig personell – ein Kollektiv kann Zurechnungsinstanz sein. Aber sie muss bestimmbar sein. Es muss möglich sein zu sagen: Dies ist ein Werk von X, und X steht dafür ein.

Diese Zurechnung hat mehrere Funktionen. Zum einen ermöglicht sie Kritik. Nur wo ein Werk zugerechnet werden kann, kann es sinnvoll kritisiert werden. Kritik richtet sich nicht an abstrakte Objekte, sondern an diejenigen, die für diese Objekte verantwortlich sind. Man kritisiert nicht das Bild, sondern den Maler, nicht den Text, sondern den Autor.

Man könnte einwenden, dass formalistische Kritik sich sehr wohl nur an das Werk richtet, ohne Bezug auf den Urheber. Dies ist in gewissem Sinne richtig, aber auch formalistische Kritik setzt implizit voraus, dass das Werk gemacht wurde, dass es Resultat von Entscheidungen ist, dass es anders hätte sein können. Diese Voraussetzung impliziert Zurechnung, auch wenn sie nicht explizit thematisiert wird.

Zum anderen ermöglicht Zurechnung historische Einordnung. Kunstgeschichte ist nicht nur Geschichte von Objekten, sondern von Praktiken, Traditionen, Entwicklungen. Diese Geschichte wird getragen von Akteuren, die aufeinander reagieren, voneinander lernen, sich abgrenzen. Ohne Zurechnung zu bestimmbar Akteuren löst sich diese Geschichte in eine bloße Abfolge von Objekten auf.

Auch formgeschichtliche Ansätze, die Künstlerbiographien marginalisieren, setzen implizit Zurechnung voraus. Wenn man von „der Malerei“ spricht, die sich entwickelt, ist das eine Abstraktion von zahllosen konkreten Akten, die jeweils zurechenbar sind. Die Abstraktion eliminiert nicht die Zurechnung, sie blendet sie nur aus.

Zum dritten ermöglicht Zurechnung Bedeutungskonstitution. Bedeutung entsteht nicht allein aus formalen Eigenschaften, sondern auch aus Kontexten. Und Kontexte sind wesentlich sozial: Wer hat das gemacht, wann, unter welchen Bedingungen, in Auseinandersetzung mit was? Diese Fragen setzen Zurechnung voraus.

Man könnte einwenden, dass auch anonyme Kunst bedeutungsvoll ist. Dies ist richtig, aber auch anonyme Kunst ist zurechenbar im prinzipiellen Sinne. Wir wissen nicht, wer sie gemacht hat, aber wir setzen voraus, dass jemand sie gemacht hat. Die Anonymität ist epistemische Grenze, keine ontologische Struktur.

Generative KI-Outputs unterscheiden sich kategorial von anonymer Kunst. Bei anonymer Kunst gibt es einen unbekannten Urheber. Bei KI-Outputs gibt es keinen Urheber im relevanten Sinne. Das System ist kein Urheber, weil es nicht im normativen Raum operiert. Der Nutzer ist kein Urheber, weil er nicht im vollen Sinne gemacht hat, was entstanden ist.

Man könnte versuchen, die Zurechnung zu verteilen: teilweise System, teilweise Nutzer. Aber diese Verteilung ist begrifflich problematisch. Zurechnung ist nicht teilbar wie ein physisches Gut. Man kann nicht sagen: Für diesen Aspekt haftet das System, für jenen der Nutzer. Denn das System kann nicht haften, und der Nutzer kann nicht für Aspekte haften, die er nicht gesetzt hat.

Damit ergibt sich die Konsequenz: Wo keine Zurechnung möglich ist, kann keine Kunst im emphatischen Sinne vorliegen. Dies bedeutet nicht, dass generative Outputs wertlos sind. Sie können funktional, dekorativ, unterhaltsam sein. Aber sie sind keine Kunst in dem Sinne, in dem Kunst mehr ist als bloße formale Kohärenz oder ästhetische Gefälligkeit.

Diese Konsequenz ist rigoros, aber sie ist begrifflich notwendig. Sie folgt aus der Bestimmung von Kunst als einer Praxis, die im normativen Raum operiert, die kritisierbar ist, die historisch situiert ist, die Bedeutung trägt. Alle diese Momente setzen Zurechnung voraus. Ohne Zurechnung löst sich Kunst in bloße Erscheinung auf.

15. Anschlussstellen

15.1 Adornos Formzwang und Negativität

Die hier entwickelte Position weist strukturelle Affinitäten zu Adornos Ästhetik auf, auch wenn sie nicht direkt aus ihr abgeleitet ist. Besonders relevant sind Adornos Konzepte des Formzwangs und der ästhetischen Negativität. Beide lassen sich produktiv auf das Problem generativer Systeme beziehen.

Formzwang bezeichnet bei Adorno die immanente Logik eines Werks, die sich nicht aus äußeren Zwecken ableitet, sondern aus der inneren Notwendigkeit der Form selbst. Ein gelungenes Werk ist eines, in dem jedes Element notwendig ist, in dem nichts beliebig gesetzt werden könnte. Diese Notwendigkeit ist nicht logisch oder kausal, sondern ästhetisch: Das Werk wäre nicht dasselbe, wäre ein Element anders.

Generative Outputs fehlt genau dieser Formzwang. Sie sind formal kohärent, aber nicht notwendig. Jedes Element ist austauschbar, weil es nur statistisch wahrscheinlich, nicht ästhetisch notwendig ist. Der Formzwang setzt voraus, dass Form gegen Material erkämpft wird, dass Alternativen erwogen und verworfen werden, dass Entscheidungen getroffen werden. Nichts davon liegt bei maschineller Generation vor.

Adornos Begriff der Negativität ist ebenfalls instruktiv. Kunst ist für Adorno wesentlich Negation: Negation des Bestehenden, Negation der Konvention, Negation der affirmativen Kultur. Diese Negativität setzt voraus, dass Kunst sich zu dem verhält, was sie negiert. Sie kann nicht einfach außerhalb stehen, sie muss sich abarbeiten an dem, was sie überwinden will.

Generative Systeme können nicht negieren in diesem emphatischen Sinne. Sie können zwar Outputs produzieren, die konventionellen Mustern widersprechen, aber diese Abweichung ist blind. Das System weiß nicht, dass es negiert, es weiß nicht einmal, was Negation bedeutet. Seine Outputs sind nicht Kritik, sondern statistische Variation.

Man könnte einwenden, dass auch menschliche Künstler oft nicht bewusst negieren, dass Negativität sich auch unbewusst vollziehen kann. Dies ist richtig, aber auch unbewusste Negation setzt eine Struktur voraus, die generative Systeme nicht haben: die Spannung zwischen Subjekt und Objekt, zwischen Intention und Widerstand, zwischen Wollen und Können.

Adornos Ästhetik lässt sich also produktiv gegen naive Verwendungen generativer Systeme wenden. Sie zeigt, dass Kunst mehr erfordert als formale Kohärenz, dass sie Formzwang, Negativität, Widerstand braucht. Zugleich zeigt sie Ansatzpunkte für eine nicht-naive Verwendung: Generative Outputs könnten Material sein, an dem sich künstlerische Arbeit abarbeitet, das negiert, transformiert, gegen sich selbst gelesen wird.

15.2 Benjamin ohne Aurapathos

Walter Benjamins Überlegungen zur technischen Reproduzierbarkeit wurden bereits im genealogischen Teil diskutiert. Im systematischen Kontext lassen sie sich produktiv weiterentwickeln, wenn man sie vom Aurapathos befreit, das viele Lektüren prägt.

Benjamin diagnostiziert den Verlust der Aura, aber er beklagt ihn nicht einfach. Die Aura – die Einmaligkeit des Kunstwerks, seine kultische Einbettung – ist historisch kontingent, nicht wesensnotwendig. Ihr Verschwinden öffnet neue Möglichkeiten: Kunst wird politisch verfügbar, kritisch einsetzbar, massenwirksam. Diese Ambivalenz wird oft übersehen.

Übertragen auf generative KI bedeutet dies: Die massenhafte Produktion von Bildern, Texten, Klängen zerstört keine wesentliche Qualität von Kunst, sondern nur eine historisch spezifische Rezeptionsform. Was verloren geht, ist nicht Kunst als solche, sondern eine bestimmte Weise, Kunst zu erleben: als singuläres, auratisches Objekt.

Was gewonnen werden kann, ist offener. Benjamin selbst war vorsichtig in seinen Prognosen, und seine Hoffnungen auf eine emanzipatorische Funktion technischer Medien wurden historisch weitgehend enttäuscht. Aber das Prinzip bleibt gültig: Technische Transformationen ändern die Funktion von Kunst, nicht deren Möglichkeit.

Generative KI könnte in dieser Perspektive als Katalysator einer weiteren Transformation verstanden werden. Sie zwingt dazu, Kunst jenseits von Einmaligkeit, Originalität, auratischer Präsenz zu denken. Sie macht die Frage dringend: Was bleibt von Kunst, wenn alle formalen Merkmale technisch reproduzierbar werden?

Benjamins Antwort wäre vermutlich: Was bleibt, ist die kritische Funktion, die politische Dimension, die Fähigkeit zur Negation des Bestehenden. Diese Funktionen sind nicht an Aura gebunden, sie können auch in reproduzierbaren, technisch erzeugten Formen wirksam werden. Entscheidend ist nicht das Medium, sondern die Praxis.

Für die hier entwickelte Position bedeutet dies: Generative Systeme untergraben nicht Kunst als solche, sondern eine bestimmte Vorstellung von Kunst. Sie zwingen zur Klärung: Was ist wesentlich? Die Antwort lautet: Nicht Einmaligkeit, nicht Originalität, nicht Aura, sondern Bindung, Verantwortung, kritische Funktion. Diese Momente können auch unter Bedingungen technischer Generierung erhalten bleiben, wenn sie bewusst praktiziert werden.

15.3 Pragmatistische Lesarten von Bedeutung durch Praxis

Die hier entwickelte Position weist schließlich Affinitäten zu pragmatistischen Ansätzen in der Philosophie auf, besonders zu deren Verständnis von Bedeutung und Normativität. Der Pragmatismus versteht Bedeutung nicht als mentale Entität oder abstrakte Beziehung, sondern als Funktion sozialer Praktiken.

Diese Perspektive ist fruchtbar für die Analyse generativer Systeme. Sie erlaubt es, die Frage nach deren „Kreativität“ oder „Verstehen“ zu transformieren in die Frage nach ihrer Rolle in Praktiken. Nicht: Versteht das System, was es produziert? Sondern: Welche Rolle spielt das System in Praktiken, in denen Verstehen relevant ist?

Diese Verschiebung vermeidet sowohl Anthropomorphisierung als auch mechanistische Reduktion. Das System muss nicht verstehen wie ein Mensch, um praktisch relevant zu sein. Aber seine praktische Rolle ist kategorial verschieden von der eines verstehenden Akteurs. Es ist Werkzeug, nicht Partner; Material, nicht Subjekt.

Pragmatistisch lässt sich auch der Verantwortungsbegriff rekonstruieren. Verantwortung ist nicht metaphysische Eigenschaft, sondern soziale Rolle. Wer in Praktiken als Verantwortlicher behandelt wird, ist verantwortlich. Diese Rolle setzt bestimmte Fähigkeiten voraus: Gründe geben zu können, auf Kritik reagieren zu können, aus Fehlern lernen zu können.

Generative Systeme erfüllen diese Bedingungen nicht. Sie werden faktisch nicht als Verantwortliche behandelt, weil sie die entsprechenden Praktiken nicht vollziehen können. Diese Feststellung ist nicht metaphysisch, sondern praktisch: In unseren Praktiken gibt es keine Rolle für technische Systeme als verantwortliche Akteure.

Man könnte spekulieren, ob sich diese Praktiken ändern könnten, ob zukünftige Systeme in verantwortliche Rollen einrücken könnten. Pragmatistisch gesehen ist dies keine metaphysische, sondern eine praktische Frage. Aber die Analyse zeigt: Solange die Systeme im Raum der Ursachen operieren, nicht im Raum der Gründe, ist diese Integration kategorial ausgeschlossen.

Damit liefert der Pragmatismus ein begriffliches Instrumentarium, das die hier entwickelte Position fundiert, ohne sie auf metaphysische Annahmen zu verpflichten. Zurechnung, Verantwortung, Bedeutung sind Funktionen sozialer Praktiken. Generative Systeme können Rollen in diesen Praktiken spielen, aber nicht die Rollen, die Subjektivität voraussetzen.

Schluss

Eine Ästhetik gebundener Generativität

16.1 Zusammenführung: Form, Generativität, Verantwortung

Die vorausgegangene Analyse hat einen langen Weg zurückgelegt: von den aristotelischen Grundlagen der Poiesis über moderne Verfahrenskunst und technische Reproduzierbarkeit bis zur systematischen Bestimmung generativer Systeme und ihrer theoretischen

Einordnung. Es ist nun an der Zeit, die zentralen Einsichten zusammenzuführen und ihre Konsequenzen zu explizieren.

Die Leitfrage des Essays lautete: Unter welchen Bedingungen kann generative Formproduktion in ästhetische Praxis überführt werden, die nicht in Beliebigkeit oder bloßer Variation aufgeht? Die Antwort, die sich durch alle Teile hindurch herauskristallisiert hat, lautet: durch Bindung. Bindung ist das zentrale Moment, das bloße Möglichkeitserzeugung von künstlerischer Praxis unterscheidet.

Form wurde bestimmt als realisierte Begrenzung. Sie entsteht nicht durch die Auswahl einer Möglichkeit aus einem vorgegebenen Raum, sondern durch die gleichzeitige Erzeugung und Einschränkung von Möglichkeiten. Generative Systeme erzeugen formal kohärente Outputs, aber diese Outputs sind nicht begrenzt im ästhetischen Sinne. Sie sind statistisch strukturiert, aber nicht notwendig. Was ihnen fehlt, ist nicht Kohärenz, sondern Nicht-Bbeliebigkeit.

Generativität wurde bestimmt als Modus der Möglichkeitserzeugung. Generative Systeme expandieren den Raum des Verfügbaren in vorher ungekannter Geschwindigkeit und Varietät. Diese Expansion ist technisch bemerkenswert, aber ästhetisch neutral. Möglichkeiten sind kein Selbstzweck, sondern Material für weitere Bearbeitung. Die Systeme produzieren nicht Werke, sondern Vorformen, die der Bindung bedürfen.

Verantwortung wurde bestimmt als die Struktur, die Erzeugung und Rechtfertigung verbindet. Sie ist nicht psychologische Disposition oder metaphysische Eigenschaft, sondern soziale Rolle in Praktiken der Begründung. Wer verantwortlich ist, kann befragt werden, kann Gründe geben, kann kritisiert werden. Generative Systeme können dies nicht, weil sie im Raum der Ursachen operieren, nicht im Raum der Gründe.

Die Zusammenführung dieser drei Momente ergibt die Struktur dessen, was als asymmetrische Poiesis bezeichnet wurde. Die Maschine erzeugt Möglichkeiten, der Mensch bindet sie. Die Maschine variiert, der Mensch entscheidet. Die Maschine produziert Form ohne Notwendigkeit, der Mensch transformiert diese Form in gebundene Form. Diese Asymmetrie ist nicht kontingent, sondern strukturell.

Diese Struktur ist keine Übergangsphase, die durch bessere Technologie überwunden werden könnte. Sie ist kategorial. Solange generative Systeme auf statistischer Optimierung beruhen, solange sie keine Gründe geben können, solange sie nicht im normativen Raum operieren, bleibt die Asymmetrie bestehen. Technischer Fortschritt kann die Qualität der Outputs verbessern, aber er kann die kategoriale Differenz nicht aufheben.

Damit lässt sich die Ausgangsfrage präzise beantworten: Generative Formproduktion wird zu ästhetischer Praxis, wenn sie in Praktiken der Bindung eingebettet wird. Diese Bindung kann formaler, konzeptueller, kontextueller oder prozessualer Natur sein. Entscheidend ist, dass sie die Beliebigkeit aufhebt, die der maschinellen Produktion inhärent ist.

Bindung meint dabei nicht nachträgliche Korrektur oder bloße Auswahl. Sie meint substantielle Transformation: Das generierte Material wird bearbeitet, kombiniert, kontextualisiert, kritisch gewendet. Es wird zum Gegenstand künstlerischer Arbeit, die nicht

in der Bedienung des Systems aufgeht, sondern darüber hinausgeht. Der Künstler arbeitet mit dem System, aber er arbeitet vor allem am Material, das es erzeugt.

Diese Arbeit ist nicht optional, sondern konstitutiv. Ohne sie bleibt das Generierte Slop: formal kohärent, aber ästhetisch indifferent. Mit ihr kann aus Material Kunst werden – nicht weil das Material aufhört, generiert zu sein, sondern weil es in einen Kontext eingebunden wird, der seine Beliebigkeit aufhebt.

Die Ästhetik gebundener Generativität ist damit keine Technikfeindlichkeit, sondern begriffliche Klarheit. Sie weist generativen Systemen eine spezifische, begrenzte, aber durchaus wertvolle Rolle zu: die Rolle des Möglichkeitserzeugers. Zugleich beharrt sie auf der Unabdingbarkeit menschlicher Praxis: der Praxis der Bindung, Entscheidung, Verantwortung.

16.2 KI als ästhetischer Katalysator

Die Analyse hat gezeigt, dass generative KI keine Kunst im emphatischen Sinne hervorbringt. Diese negative Bestimmung darf jedoch nicht als Endpunkt, sondern muss als Ausgangspunkt verstanden werden. Denn gerade die Konfrontation mit einem System, das formal kohärent produziert, ohne zu binden, schärft den Blick für das, was Kunst ausmacht.

In diesem Sinne fungiert KI als ästhetischer Katalysator. Ein Katalysator ist eine Substanz, die chemische Reaktionen ermöglicht oder beschleunigt, ohne selbst Teil des Produkts zu werden. Analog ermöglicht oder beschleunigt generative KI ästhetische Reflexionen, ohne selbst ästhetisch produktiv zu sein. Sie zwingt zur Klärung: Was ist Form? Was ist Bindung? Was ist Verantwortung?

Diese katalytische Funktion zeigt sich zunächst negativ, in der Produktion von Slop. Die massenhafte Erzeugung formal kohärenter, aber beliebiger Outputs macht sichtbar, was passiert, wenn Bindung fehlt. Slop ist nicht interessant als ästhetisches Phänomen, aber hochinteressant als diagnostisches Instrument. Es zeigt durch Übertreibung, was Nicht-Slop konstituiert.

Die massenhafte Verfügbarkeit generativer Outputs entwertet bestimmte Formen künstlerischer Praxis. Wenn jeder in Sekunden ein formal korrektes Gedicht erzeugen kann, verliert die bloße Fähigkeit, formal korrekte Gedichte zu schreiben, ihren Wert. Was bleibt, ist die Fähigkeit, bedeutsame Gedichte zu schreiben – solche, die nicht beliebig sind, die etwas sagen, die gebunden sind.

Diese Verschiebung ist produktiv. Sie zwingt künstlerische Praxis, sich auf das zu konzentrieren, was nicht delegierbar ist: Konzeption, Kritik, Kontextualisierung, Bedeutungskonstitution. Das technisch Reproduzierbare wird als solches erkennbar, das Nicht-Reproduzierbare tritt umso schärfer hervor.

Zugleich eröffnet KI neue Möglichkeitsräume. Die Geschwindigkeit und Varianz der Produktion erlaubt Explorationen, die vorher praktisch unmöglich waren. Ein Künstler kann hunderte Varianten generieren lassen, kann in diesem Material suchen, kann Unerwartetes finden. Diese Exploration ist kein Selbstzweck, aber sie kann Ausgangspunkt für künstlerische Arbeit sein.

Die katalytische Funktion zeigt sich auch in der Provokation theoretischer Klärungen. Die Existenz generativer Systeme zwingt dazu, Begriffe zu präzisieren, die vorher vage bleiben konnten. Was ist Kreativität? Was ist Autorschaft? Was ist ein Werk? Diese Fragen stellen sich neu und drängend. Die Antworten, die entwickelt werden, klären nicht nur den Umgang mit KI, sondern auch das Verständnis traditioneller Kunst.

In diesem Sinne ist die Auseinandersetzung mit generativer KI theoretisch produktiv, auch wenn – oder gerade weil – sie zu dem Ergebnis führt, dass KI selbst nicht künstlerisch produktiv ist. Die Negation schärft den Begriff. Was Kunst nicht ist, hilft zu bestimmen, was sie ist.

Die katalytische Funktion hat schließlich auch eine kritische Dimension. Generative Systeme machen die Konventionalität vieler ästhetischer Normen sichtbar. Wenn ein System lernt, „im Stil von“ zu produzieren, zeigt dies, wie stark dieser Stil formalisierbar ist, wie sehr er auf Mustern beruht, wie wenig notwendig viele seiner Merkmale sind. Diese Einsicht kann kritisch gewendet werden: gegen die Naturalisierung von Konventionen, gegen die Verehrung bloßer Virtuosität, gegen die Fetischisierung von Stil.

Damit wird KI zum Instrument ästhetischer Kritik, ohne selbst kritisch zu sein. Sie liefert Material für Kritik, indem sie zeigt, was reproduzierbar ist. Künstlerische Praxis kann dieses Material nutzen, um sich von Konventionen zu lösen, um neue Wege zu suchen, um das Nicht-Reproduzierbare zu erkunden.

Die Ästhetik gebundener Generativität versteht KI also als Katalysator in dreifachem Sinne: als diagnostisches Instrument, das Probleme sichtbar macht; als Ermöglichung neuer Explorationen; als kritisches Instrument, das Konventionen denaturalisiert. In allen drei Funktionen ist KI wertvoll, ohne selbst künstlerisch zu sein.

16.3 Ausblick: Praktiken der Bindung im offenen System

Die abschließende Frage lautet: Wie könnte eine künstlerische Praxis aussehen, die generative Systeme nutzt, ohne in Slop zu verfallen? Wie können Praktiken der Bindung entwickelt werden, die der Offenheit und Produktivität der Systeme gerecht werden, ohne deren strukturelle Beliebigkeit zu reproduzieren?

Eine erste Praxis wäre die kuratorische Bindung. Der Künstler generiert nicht einen Output, sondern viele. Er sichtet, vergleicht, wählt aus. Diese Auswahl ist nicht beliebig, sondern folgt Kriterien. Die Kriterien mögen implizit sein, aber sie sind wirksam. Der Künstler bindet durch Selektion. Das Werk ist nicht der einzelne Output, sondern die kuratierte Sammlung, die Anordnung, die Serie.

Diese Praxis hat Vorläufer in der Photographie. Ein Photograph macht hunderte Aufnahmen, aber er zeigt nur wenige. Die Auswahl ist künstlerische Arbeit. Sie setzt voraus, dass der Auswählende Kriterien hat, dass er unterscheiden kann zwischen gelungenen und misslungenen Aufnahmen. Analog kann generatives Material kuratiert werden.

Eine zweite Praxis wäre die transformative Bindung. Das generierte Material wird nicht einfach übernommen, sondern bearbeitet. Ein Text wird editiert, umstrukturiert, mit eigenem Material kombiniert. Ein Bild wird digital nachbearbeitet, in Photoshop verfremdet, mit

traditionellen Medien überarbeitet. Die Transformation ist substanziell, nicht kosmetisch. Sie macht aus Material ein Werk.

Diese Praxis hat Vorläufer in der Appropriation Art. Künstler wie Richard Prince oder Sherrie Levine arbeiten mit vorgefundenem Material, transformieren es minimal oder maximal, kontextualisieren es neu. Die künstlerische Arbeit liegt nicht in der Erzeugung des Materials, sondern in dessen Aneignung und Transformation. Analog kann generatives Material angeeignet werden.

Eine dritte Praxis wäre die konzeptuelle Bindung. Das generierte Material wird in einen konzeptuellen Rahmen eingebettet, der seine Bedeutung konstituiert. Ein Künstler lässt ein System tausend Varianten eines Texts generieren und präsentiert sie als Kommentar zur Beliebigkeit algorithmischer Produktion. Die Arbeit liegt in der Konzeption, nicht in der Ausführung.

Diese Praxis hat Vorläufer in der Concept Art. Sol LeWitt formuliert Anweisungen, die von anderen ausgeführt werden. Die künstlerische Arbeit liegt in der Konzeption der Anweisung, nicht in deren Umsetzung. Analog kann die Bedienung generativer Systeme konzeptuell gerahmt werden. Der Prompt wird zur Partitur, das System zum Ausführenden.

Eine vierte Praxis wäre die kritische Bindung. Das generierte Material wird gegen sich selbst gelesen. Ein Künstler analysiert, was ein System produziert, welche Biases es reproduziert, welche Muster es bevorzugt. Diese Analyse wird zum Werk. Das generierte Material ist nicht Endprodukt, sondern Untersuchungsgegenstand.

Diese Praxis hat Vorläufer in der institutionskritischen Kunst. Künstler wie Hans Haacke oder Andrea Fraser untersuchen die Bedingungen künstlerischer Produktion und machen diese Untersuchung selbst zum Werk. Analog können die Bedingungen generativer Produktion künstlerisch untersucht werden.

Eine fünfte Praxis wäre die prozessuale Bindung. Der Künstler dokumentiert nicht nur Outputs, sondern den gesamten Prozess der Auseinandersetzung mit dem System. Prompts, Verworfenes, Iterationen, Entscheidungen werden sichtbar gemacht. Das Werk ist der Prozess, nicht das Produkt. Die Bindung liegt in der Transparenz des Verfahrens.

Diese Praxis hat Vorläufer in der Process Art. Künstler wie Richard Serra oder Robert Morris machen den Herstellungsprozess zum integralen Bestandteil des Werks. Analog kann der Prozess der Arbeit mit generativen Systemen dokumentiert und künstlerisch gerahmt werden.

All diese Praktiken haben gemeinsam, dass sie über die bloße Bedienung des Systems hinausgehen. Sie setzen hinzu, was das System nicht leisten kann: Kriterien, Konzeption, Kritik, Kontextualisierung. Sie transformieren Material in Form, Möglichkeit in Werk, Variation in Bindung.

Entscheidend ist dabei, dass diese Praktiken nicht einmalig sind, sondern entwickelt werden müssen. Es gibt keine feste Methode, kein Rezept für gelungene Kunst mit generativen Systemen. Was es gibt, sind Ansätze, Experimente, Versuche. Manche werden scheitern, manche werden produktiv sein. Dies ist die normale Situation künstlerischer Praxis.

Die Ästhetik gebundener Generativität ist also keine abgeschlossene Theorie, sondern ein offenes Programm. Sie formuliert Bedingungen und Kriterien, aber sie diktiert keine spezifischen Verfahren. Sie beharrt auf der Notwendigkeit von Bindung, aber sie lässt offen, welche Formen diese Bindung annehmen kann. Sie kritisiert naive Verwendungen, aber sie ermutigt zu reflektierten Experimenten.

In diesem Sinne ist der Essay selbst ein Katalysator: Er klärt begrifflich, was oft unklar bleibt, er kritisiert, was kritikwürdig ist, aber er eröffnet auch Perspektiven. Die zentrale Perspektive lautet: Generative Systeme machen Kunst nicht unmöglich, aber sie machen sie auch nicht einfacher. Sie verschieben nur, worauf es ankommt.

Was bleibt, ist die Arbeit der Bindung. Diese Arbeit kann nicht delegiert werden, sie kann nicht automatisiert werden, sie kann nicht optimiert werden im technischen Sinne. Sie ist und bleibt menschliche Praxis: unabschließbar, riskant, verantwortlich. Und genau darin liegt die Möglichkeit von Kunst im Zeitalter künstlicher Systeme.

Generative KI ist nicht das Ende der Kunst, sondern die Verschärfung ihrer Bedingungen. Sie zwingt dazu, explizit zu machen, was implizit bleiben konnte. Sie provoziert Klärungen, die überfällig waren. Sie macht Probleme sichtbar, die immer schon bestanden. Und sie eröffnet damit – paradoxerweise gerade durch ihre Grenzen – neue Möglichkeiten für eine Kunst, die um ihre eigene Verantwortung weiß.

Die Kunst im Zeitalter künstlicher Systeme ist eine Kunst gebundener Generativität: Sie nutzt die Möglichkeitserzeugung der Maschinen, aber sie bleibt der Bindung durch menschliche Praxis verpflichtet. Sie operiert im offenen System der technischen Produktion, aber sie schließt dieses System durch Entscheidung, Verantwortung, Bedeutung. Sie ist weder technikfeindlich noch technikgläubig, sondern technikkritisch im produktiven Sinne: Sie nutzt Technik, ohne sich ihr zu unterwerfen.

Diese Position ist keine bequeme Mitte zwischen Extremen, sondern eine theoretisch begründete und praktisch orientierte Perspektive. Sie wehrt sich gegen die Entlastung des Subjekts ebenso wie gegen dessen Überhöhung. Sie beharrt auf der Asymmetrie zwischen Mensch und Maschine, ohne diese Asymmetrie zu naturalisieren. Sie hält fest an der Notwendigkeit von Verantwortung, ohne diese metaphysisch zu fundieren.

Am Ende steht keine Lösung, sondern eine Aufgabe: die Entwicklung von Praktiken, die der Offenheit generativer Systeme gerecht werden, ohne deren Beliebigkeit zu reproduzieren. Diese Aufgabe ist nicht theoretisch zu bewältigen, sondern nur praktisch. Der Essay kann Orientierung bieten, Kriterien formulieren, Irrwege kritisieren. Aber er kann die Praxis nicht ersetzen.

Die Kunst im Zeitalter künstlicher Systeme wird dort entstehen, wo Künstler experimentieren, scheitern, lernen, weitermachen. Sie wird entstehen in der geduldigen Arbeit am Material, in der kritischen Reflexion auf Verfahren, in der verantwortlichen Setzung von Formen. Sie wird nicht einfach geschehen, sondern gemacht werden müssen – und zwar gerade unter Bedingungen, die das Machen so leicht erscheinen lassen wie nie zuvor.

Die Leichtigkeit der technischen Produktion erfordert umso größere Strenge der ästhetischen Bindung. Die Fülle der Möglichkeiten erfordert umso klarere Kriterien der

Auswahl. Die Geschwindigkeit der Generierung erfordert umso mehr Geduld in der Bearbeitung. Dies ist die Dialektik gebundener Generativität: Je leichter das System produziert, desto schwerer wiegt die menschliche Verantwortung.

In dieser Dialektik liegt keine Tragik, sondern eine Chance. Die Chance, Kunst zu machen, die sich ihrer eigenen Bedingungen bewusst ist. Die Chance, mit offenen Augen zu arbeiten, ohne Illusionen über maschinelle Kreativität, aber auch ohne nostalgische Verklärung vor-technischer Verhältnisse. Die Chance, eine Ästhetik zu entwickeln, die der Gegenwart gewachsen ist.

Diese Ästhetik ist die Ästhetik gebundener Generativität. Sie ist keine abgeschlossene Lehre, sondern ein offenes Projekt. Der Essay hat versucht, ihre begrifflichen Grundlagen zu klären, ihre historischen Voraussetzungen zu rekonstruieren, ihre systematischen Implikationen zu entfalten. Was daraus wird, liegt in den Händen derer, die mit generativen Systemen arbeiten – nicht als naive Anwender, sondern als kritische Praktiker einer Kunst, die um ihre eigene Verantwortung weiß.
