Florian A. Schmidt

Wahrscheinlichkeit und Eigensinn oder: Wie ich einmal glaubte, die Kunsthochschule Berlin Weißensee würde mich vor einem Leben am Bildschirm bewahren

Der folgende Text ist der Versuch einer Positionsbestimmung im Moment des Aufeinanderprallens der Wahrscheinlichkeitsmaschinen künstlicher Intelligenz mit künstlerischen Hochschulen als Biotopen des Eigensinns. Die biografischen Einsprengsel signalisieren nicht nur, dass hier noch ein echter Mensch schreibt, sie verorten auch mein zerrissenes Verhältnis zu generativer KI in gelebter Erfahrung.

2001 bewarb ich mich das erste Mal an der Kunsthochschule Berlin Weißensee, für Kommunikationsdesign, weil ich unbedingt Zeichner werden wollte, ein »echtes« analoges Handwerk professionalisieren, um keinesfalls mein Berufsleben primär vor einem Bildschirm zu verbringen. Die »Ost-Kunsthochschule« schien dafür der perfekte Ort. Solide Grundlagen, Aktzeichnen, Anatomie, Druckwerkstätten. Die erste Mappe bestand noch anteilig aus Graffiti und Aktstudien aus dem Mappenvorbereitungskurs. Was mir positiv eigensinnig erschien, war natürlich genau das Gegenteil. Die damalige Hochschule der Künste, bei der ich mich nach dem ersten Fehlschlag in Weißensee ebenfalls beworben hatte, attestierte mir schriftlich: »Formsinn und Gestaltungswille treten nicht deutlich genug in Erscheinung. Eine eigenständige Beobachtungsfähigkeit ist nicht ablesbar.« Immerhin war ich eigensinnig oder stur genug, es mit einer originelleren Mappe erneut zu probieren. 2002 klappte es dann im zweiten Anlauf in Weißensee.

Der Dotcom-Boom der späten 1990er-Jahre und das Platzen der Spekulationsblase kurz nach der Jahrtausendwende hatten mich komischerweise genau gar nicht interessiert. Erst Wikipedia löste dann dieses leicht beschwipste Gefühl unendlicher Möglichkeiten aus, das Schwindelgefühl, das in Bezug auf KI heute manchmal als »AI-Vertigo« bezeichnet wird. Das war im Oktober 2003; ich habe noch das Notizbuch mit dem handschriftlichen Hinweis meines Sitznachbarn auf die »Open Source Online Enzyklopädie«. Ziemlich genau ab diesem Zeitpunkt interessierte mich das, was kollaborativ auf der anderen Seite des Bildschirms geschah, plötzlich mehr als alles andere – auch wenn das Zeichnen wichtig blieb, bis heute. Ab 2006 habe ich die Untersuchung der Wechselwirkungen zwischen digitalen Tools und Plattformen und der Designprofession professionalisiert – eine auf Basis von Mappe und ursprünglicher Motivation sehr unwahrscheinliche Abzweigung, die ich der eigensinnfördernden Kunsthochschule zu verdanken habe. Insbesondere weil ich dort nicht nur darin bestärkt wurde, bewährte Methoden auf neue Phänomene anzuwenden, sondern auch, zusammen mit anderen, immer neue Methoden zum Verstehen der Welt experimentell zu erkunden.

LINKS UND RECHTS DER GLOCKENKURVE

Um das, worauf ein Large Language Model (LLM) optimiert ist, bildlich mit dem zu kontrastieren, worauf eine Kunsthochschule hin optimiert, erlaube ich mir, die Glockenkurve der Gaußschen Normalverteilung auszuleihen und mit zwei anderen Figuren zu überblenden.

Unter dem linken Ausläufer der Kurve finden sich in diesem Gedankenspiel die unwahrscheinlichen Geräusche, die entstehen, wenn Mensch zum ersten Mal eine Geige in die Hand nimmt; in der Mitte die sehr wahrscheinlichen, vertrauten, gekonnten Melodien, die nirgendwo anecken; rechts die unwahrscheinlichen Geräusche, die eine Geigenvirtuosin im Kontext Neuer Musik ganz bewusst erzeugt.

Beide Ränder klingen gleichermaßen unwahrscheinlich – und doch liegen Welten zwischen ihnen: Der Wert des Neuen, rechts unter der Kurve, lässt sich nicht objektiv messen oder errechnen. Er wird ausgelotet, ausgehandelt, zugesprochen – von Peers, Szenen, Lehrenden, Institutionen, die dem Unwahrscheinlichen Aufmerksamkeit schenken und Bedeutung verleihen. Oder eben nicht.

In unserem mehrfach belichteten Bild gibt es also eine Bewegung zunehmender handwerklicher und künstlerischer Fähigkeiten von links nach rechts entlang der Zeitachse, während die hoch geschätzten neuen Formen von rechts nach links wandern, von der Avantgarde in den Mainstream, bevor sie irgendwann ganz aus der Mode fallen. Die Figur der über die Zeit informationstheoretisch immer wahrscheinlicher werdenden, sich in ihrem Informationsgehalt also abnutzenden Formen findet sich bereits bei Vilém Flusser, die stetige Wanderbewegung der Formen entlang ihres sich gleichermaßen abnutzenden Distinktions potenzials schon bei Pierre Bourdieu. Gemeinsam ist beiden, dass die Wertigkeit der neuen Formen weder objektiv noch statisch ist, sondern Entropie und sozialer Aufladung unterworfen: eine stehende Welle von ständig zu erneuernden Trägern symbolischer Bedeutung.

Die Avantgarde-Gruppen der frühen Moderne schafften es, mit selbstauferlegten Regeln und Dogmen, wie etwa der radikalen Reduktion auf elementare Formen und Farben, sehr methodisch in noch nicht kartografierte Territorienweit rechts unter der Kurve vorzustoßen, weshalb der Architekt Walter Gropius ausgerechnet den avantgardistischen Malern als Formmeistern das größte Neugestaltungspotenzial zutraute. Er war zugleich überzeugt, dass nur das Handwerk lehrbar sei: durch die Werkstätten, über das Meistern der Werkzeuge, gegen die Widerständigkeit des Materials – bis zur Mitte der Kurve in unserem Bild. Kunst entstünde dann auch manchmal, aber selten, in Lichtmomenten, aus »Gnade des Himmels«.

Ein paar Jahrzehnte später findet sich unser Motiv in Raymond Loewys MAYA-Prinzip wieder: Most Advanced Yet Acceptable. Die gleiche Suchbewegung, nur mit kleinerem Suchradius, denn ob Die Neue Schöne Gute Form akzeptabel war, entschied nun nicht mehr ein kleiner Kreis von Gleichgesinnten, sondern der Massenmarkt. Hässlichkeit verkauft sich schlecht, so ebenfalls Loewy.

Und genau hier scheiden sich, phasenweise zumindest, die Geister von Kunst und Design. Zweckdienlich, funktional, eindeutig, selbsterklärend, »ästhetisch«, geschmackvoll oder gar gefällig – alles Zuschreibungen, die man als aufstrebende Künstler:in lieber nicht auf sich ziehen will. Das lernt man schnell, an einer Kunsthochschule. Für aufstrebende Designer:innen im Kunsthochschulumfeld führt das zu interessanten Zielkonflikten bezüglich der Frage, wer eigentlich die Bezugsgruppe für das Geschmacksurteil ist, künftige Nutzer:innen oder das unmittelbare Kunstumfeld; die naheliegende Ausweichbewegung in Anti-Stile droht ihrerseits schnell zur Masche zu werden, zum Kunsthochschulstil. Vom Regelbruch zur Formel, zum Vibe, zum Template, zum Prompt avant la lettre.

WAHRSCHEINLICHKEITSMASCHINEN

Der schwindelerregende Fortschritt generativer KI bringt nun Menschen und Institutionen, die sich professionell der Entdeckung, Entwicklung und Beurteilung neuer Formen verschrieben haben, zunehmend in Bedrängnis. Während es einst ein sehr langer Weg war, sich mit einem künstlerischen Handwerk überhaupt erst bis zur Mitte der Kurve vorzuarbeiten (Richard Sennett lässt grüßen), fungieren die KI-Werkzeuge heute wie ein Jetpack, mit dem sich scheinbar jeder Mensch ohne Zeit- und Kostenaufwand, ohne Kunst- und Designstudium, zu technisch quasi fehlerfreien, inhaltlich und ästhetisch jedoch maximal mittelmäßigen Lösungen katapultieren kann. Nicht schlecht, aber auch nie eigen.

In Wirklichkeit heißt das natürlich, dass »nur« die zuverlässig lieferbare Output-Qualität diesem Sprung unterworfen ist, ohne dass die Praxiserfahrung zur Beurteilung der Formen gleichermaßen

gewachsen wäre. Bedrohlich, besonders für die sogenannten »entry level jobs«.

Warum noch Tausende Stunden in Fähigkeiten investieren, die die Maschine besser, billiger und schneller kann? Soll all die ins Zeichnen investierte Zeit etwa umsonst gewesen sein? Und wohin von hier? Kann man den langen Weg zur Beherrschung der Standardlösung wirklich abkürzen, um dann vom Scheitelpunkt der Kurve direkt weiterzuschreiten ins Territorium der riskanteren, teureren, unwahrscheinlicheren Formen? Oder fehlt dann das Rüstzeug, die Urteilskraft, um die Maschine von ihrer Tendenz zur Standardlösung abzubringen?

Dass LLMs als statistische Verfahren bereits inhärent der wahrscheinlichsten Lösung entgegenstreben wird noch verstärkt durch die Schleifen des Reinforcement Learning from Human Feedback (RLHF), in welchem sich die Maschine des Wahrnehmungsapparats und der Urteilsfähigkeit unterbezahlter Clickworker bedient, deren Aufgabe es ist, für die populärste, gefälligste Lösung zu votieren und so den Modellen »guten Geschmack« beizubringen.

Selbst wenn man sich vor diesem Hintergrund vielleicht tröstend darauf stützen mag, dass »echte« Innovation nur von eigensinnigen Künstler:innenseelen kommen kann – *2001: A Space Odyssey* statt *Toy Story 5* –, bleibt das wirtschaftliche Problem. Denn das Ökosystem der Kreativwirtschaft hat schon immer die wenigen gewagteren Projekte durch eine Vielzahl an langweiligen, aber verlässlichen Brotjobs in der Mitte der Normalverteilung querfinanziert.

Ich halte es für völlig offen, ob am Ende wirklich weniger Menschen in Kreativberufen arbeiten werden. Wahrscheinlicher ist, dass die Brotjobs eine ganz neue Form annehmen werden, dass niederkomplexe Aufgaben wegbrechen und zugleich merkwürdige neue gute und schlechte Jobs über und unter der KI entstehen, während die Größe der Projekte, die ein einzelner Mensch überblicken kann – oder zumindest glaubt, noch überblicken zu können –, deutlich zunimmt.

Man kann die Maschine zwar technisch zum Ausbruch aus der Konvention veranlassen, durch Erhöhung des Zufalls, des Rauschens (*temperature* ist der Fachausdruck, der den Freiheitsgrad beschreibt, in welchem ein Modell gestattet wird, von der Mitte der Kurve abzuweichen, *cold* ist konservativ, *hot* gewagt), aber sie kann ein wirklich neues Ergebnis höchstens funktional bewerten, nicht wie es ästhetisch auf Menschen wirkt. Das Letzturteil in Formfragen bleibt vorerst immer noch beim Menschen, wesentlich ist jedoch, ob die Maschine uns zuarbeitet oder wir der Maschine.

SCHNAPPSCHUSS AUS DER ACHTERBAHN

Um für Späterlesende kurz den Punkt in der Hype-Kurve zu markieren, an dem wir uns just befinden: Die globale spekulative Wette auf KI, das heißt auf die Automatisierbarkeit weiter Teile des Arbeitsmarktes, hat astronomische Ausmaße angenommen. Niemand weiß derzeit, wann die Blase platzen wird. Und was es für den Wert von Arbeit bedeuten würde, sollte sie dies nicht tun.

Nach den Wellen der KI-Bilder und -Videos, der Chatbots und Voice-Assistenten dreht sich seit Monaten alles um agentische Systeme mit Ordnerzugriff, um Vibe-Coding. Dass ausgerechnet Design und Coding besonders betroffen von Automatisierung sein würden, hätten vor fünf Jahren noch die wenigsten gedacht. Interessanterweise sind komplementäre Gründe die Ursache: Bei kreativen Prozessen ist es die hohe Ambiguitätstoleranz im Ideenfindungsprozess, die die Konfabulationen der Modelle tolerierbar macht, gerade wenn good enough die Messlatte ist. Beim Coding hingegen ist es die rigide Funktion, ihre automatisierbare Überprüfbarkeit, die iterativ zu stabilen Ergebnissen führt. In beiden Bereichen ist es die unfassbare Menge an Trainingsdaten, die diese Berufszweige – wir – über die letzten 20 Jahre freiwillig auf die Plattformen hochgeladen haben. Um jetzt monatliche Gebühren für den Zugang zum Kondensat unserer kollektiven Arbeits- und Schöpfungskraft zu zahlen. Hier bräuchte es mindestens eine Automatisierungsdividende – aber das wäre

ein Thema für einen anderen Text; ich will hier bei der ästhetischen Urteilsfähigkeit bleiben.

EIGENSINNBIOTOPE

Es gibt einen Text von Katrin Passig, der mich sehr geprägt hat: *Neue Technologien: alte Reflexe* von 2014. Darin zeigt sie auf, wie wir angesichts technologischer Umbrüche dazu neigen, unterkomplexe, einseitige, unser Weltbild bestätigende Erklärungen aus der mentalen Schublade zu ziehen, anstatt uns die Mühe zu machen, genau hinzuschauen, womit wir es da eigentlich zu tun haben; und wie wichtig deshalb Räume der Exploration, Erste-Hand-Erfahrungen mit der Technologie sind.

Dass sich das für mich immer wieder bewahrheitet hat, ist auch der Grund, warum ich bisher kein KI-Veganer geworden bin – obwohl ich diese Haltung genauso respektiere wie die Entscheidung, kein Fleisch zu essen oder auf Flugreisen zu verzichten. Die Technologie der LLMs ist so vielschichtig, bizarr und dynamisch, dass ich die konterintuitive Verteilung ihrer Stärken und Schwächen (die sogenannte jagged frontier) nur experimentell erfahren kann. Und eine dieser Erfahrungen ist, dass es an jeder Abzweigung im Prozess eigensinnige Menschen braucht, die gegensteuern, damit die Ergebnisse nicht in der Beliebigkeit enden. Es braucht aber immer auch ein vielstimmiges menschliches Erörtern, was denn nun der Wert dessen ist, was man da plötzlich vor sich hat.

Und das bringt mich in zweifacher Weise gedanklich zurück an die Kunsthochschule Berlin Weisensee. Zum einen, weil ich dort gelernt habe, dass die eigentliche Kreativität oft weniger im geschliffenen Endprodukt als im experimentellen Erkunden alter und neuer Methoden liegt, deren Erzeugnisse im besten Sinn Prototypen zum Testen eigensinniger Lösungswege sind. Ein Feedbackloop, aus dem manchmal unwahrscheinlich Gutes entspringt. Zum anderen, weil ich glaube, dass im Zeitalter der Wahrscheinlichkeitsmaschinen Orte wie die Kunsthochschule Berlin Weisensee umso wichtiger werden: als geschützte Biotope und Labore zum Operieren im Unwahrscheinlichen. Insbesondere weil hier eben nicht allein im Dunkeln gestochert wird, sondern – auch dies ein eingebauter Feedbackloop – gemeinsam und über die Disziplinen hinweg immer wieder neu an Kriterien zur Beurteilung des Neuen gearbeitet wird.

ENT-TÄUSCHUNG

Das Pendant zum AI-Vertigo, dem Schwindel der Wirklichkeit angesichts perfekter Künstlichkeit, ist das Gefühl der Ent-Täuschung, das sich in dem Moment einstellt, in dem man merkt, dass ein vermeintlich menschgemachtes Erzeugnis, ein Lied etwa, dann doch komplett KI-generiert war; dass man vermutlich mehr Zeit und Emotionen in die Deutung von etwas gesteckt hat, als für dessen Produktion aufgewendet wurde. Irgendwo dort lebt für mich der Ekel vor dem Slop, den billigen, seelenlosen KI-Erzeugnissen: wenn eine vermeintlich genuine menschliche Äußerung sich als Content-Bauschaum entpuppt.

Zwar wird es immer unwahrscheinlicher, dass wir sie überhaupt noch als solche erkennen, doch haben wir kollektiv schnell gelernt, die Wertigkeit von Kreativerzeugnissen drastisch nach unten zu korrigieren, sobald wir erkennen oder erfahren, dass es sich um KI-Produkte handelt.

Sobald es aber nicht mehr um Täuschung im Oberflächeneffekt geht, um schnelle Ergebnisse ohne Prozess, um Simulation von Autorschaft, sondern um Werkzeuge, mit denen man wiederum Werkzeuge und Systeme bauen kann, die lediglich das Gerüst für genuine Aussagen bilden, verschiebt sich das Bild. Weg von den Bildern, hin zur Ermöglichung von komplexen interaktiven Umgebungen; Interfaces und Hardware-Installationen, für die früher ein Entwickler:innen-Team Wochen und Monate gebraucht hätte. Solche Projekte können heute von Einzelnen sehr schnell zum Punkt der – immer essentiellen – Testreife funktionaler Prototypen gebracht werden. Ob für das angewandte User-Testing oder das experimentierfreudige Galerie-Publikum.

Das verlangt noch einmal eine Neubewertung. Denn für den technologischen Unterbau der Bühne, den Apparat hinter den Kulissen, will man womöglich gerade die etablierte Standardlösung, ohne dass darüber menschliche Autorschaft und echte Kommunikation mit dem Publikum zum Täuschungsmanöver verkommen müssten.

Vielleicht sollten wir die Wahrscheinlichkeitsmaschinen genau nicht als One-Shot-Jetpack zum Endprodukt verstehen, als billige Abkürzung, sondern als neues, widersprüchliches Material, Halbzeug und Werkzeug zugleich, das sich nur in der Werkstatt begreifen lässt – und das zumindest das Potenzial für völlig neue Formen von Autorschaft und Eigensinn in sich trägt.

Dass dieses neue Werkzeug nun auch noch eigene Ansichten und ästhetische Vorlieben hat, übertreibt, lügt, verheimlicht, täuscht, sich einschleimt – nicht aus echtem Anthropomorphismus, sondern teils als technischer Nebeneffekt, teils als bewusste Interfacedesign-Entscheidung –, beschreibt die Absurdität des Moments, in dem wir uns befinden. Nur wer die Werkzeuge selbst ausprobiert, und sei es, um sie gezielt zweckzuentfremden oder ad absurdum zu führen, versteht ihre impliziten Annahmen. Und nur wer sie versteht, kann verantwortungsvoll und eigensinnig steuern oder gegensteuern.

Man muss die Technologie selbst dafür nicht einmal hassen, wobei auch das sehr produktiv sein kann. Die radikalste Fassung dieser Haltung stammt von Nam June Paik, der 1970 in einem Interview in *Radical Software* zu Protokoll gab: »I use technology in order to hate it more properly. [...] Ironically a huge Machine [...] helped me to create my anti-machine machine.«

Meine eingangs erwähnte Zerrissenheit angesichts generativer KI kann ich hier leider nicht auflösen. Nach vielen Jahren eigener Forschung und Kritik an den machtpolitischen und ideologischen Strukturen der Softwareindustrie, hat meine »rage against the machine learning« auch dazu geführt, dass ich heute wieder mehr analog zeichne als in all den Jahren zwischen Studium und KI (wenn auch, zugegeben, nur amateurhaft in der linken Hälfte der Kurve). Die hands-on Auseinandersetzung mit der neuen Technologie halte ich dennoch für essenziell, wenn man sie wirklich verstehen will. Nicht als Ersatz für menschliche Arbeitskraft und Autorschaft, sondern als ein weiteres Tool im Werkzeugkasten.