10.20378/irb-98003

CC BY

KI und Kreativität [Seminarkonzept]

von Adrianna Hlukhovych

Angesichts der rasanten Entwicklungen im Bereich der Künstlichen Intelligenz, vor allem aber in Anbetracht deren zunehmend schneller und unkomplizierter werdenden Zugänglichkeit für die Öffentlichkeit, ist es einerseits ein dankbares, andererseits aber auch ein unsicheres Unterfangen, ein wissenschaftliches Seminar zum Thema „KI und Kreativität" anzubieten. Die Anfrage unter Studierenden ist groß. Während der Konzeptions- und Vorbereitungsphase geht man jedoch ein andauerndes Risiko ein, nicht auf dem neuesten Stand zu sein – sowohl hinsichtlich der zugänglichen KI-Tools als auch bezüglich der immer zahlreicher werdenden Forschungsliteratur und Forschungsformate (die selbst aktuell im Wandel begriffen sind).

Die letzteren kommen aus unterschiedlichen Disziplinen. Einige von ihnen haben auf die Erkenntnisse über die Künstliche Intelligenz aus der Informatik bereits (umfassend) reagiert; die anderen suchen noch nach Wegen, dieses Wissen für sich fruchtbar zu machen. Manch ein Wissen über die Künstliche Intelligenz, auf das gern zurückgegriffen wird, ist dem Bereich der breit aufgefassten Sachliteratur bzw. dem Bereich des Sachwissens zuzurechnen. Die wechselhaften Annäherungen und Spaltungen zwischen dem wissenschaftlichen und dem Allgemeinwissen, aber auch zwischen Wissensbeständen der Generationen sowie der ewige Streit der Disziplinen machen das Seminarunterfangen also äußerst spannend, aber nicht immer einfach: Als Geistes- und Kulturwissenschaftlerin fühlt man sich ohnehin nicht immer sicher auf dem als ursprünglich ‚informatisch' empfundenen Terrain – trotz der jüngsten Errungenschaften der *Digital Humanities*.

Wie geht man in diesem Fall am besten vor? – Die Neugierde, das Interesse, die Lust am Arbeiten mit der KI und die Gewissheit, dass es im Bereich der KI (interdisziplinär) noch viel zu entdecken und zu sagen gibt, sind ja vorhanden.

Eine (bekannte) Strategie wäre, das Wissen und die Erfahrungen von Studierenden zu Hilfe zu ziehen und diese in die Konzeption der Lehrveranstaltung zu integrieren – wenn man annimmt, dass die Studierendengeneration bzw. *Digital Natives* mit der KI, zumindest in mancher Hinsicht, besser zurechtkommen (diese These ist nämlich umstritten). Das angenommen vorhandene ‚praktische' Wissen der Studierenden gilt es dann mit einer von der Dozentin gelieferten theoretischen Basis zu verknüpfen.

Eine andere (ebenfalls nicht neue) Strategie wäre, sich wiederum den *Practical* und *Material Turn*, die *Maker* und *Hacker Culture* zunutze zu machen und sie als Methoden anzuwenden, um zu Erkenntnissen des Seminarthemas durch das Tun, induktiv und gemeinsam zu kommen. An einem Lehrstuhl für Literatur und Medien und in der kulturellen Bildung bietet sich eine praktische, ästhetisch ggf. künstlerisch (oder eben semi- oder quasi-künstlerisch) angeleitete Arbeit mit der KI geradezu an. Und zwar mit all den Vorzügen des künstlerischen Arbeitens und Forschens: Freude am Experimentieren; sinnlich und subjektiv begründete und erfahrbare Erkenntnis; Prozesshaftigkeit, d. h. Fokus auf dem Prozess der Kreation statt auf dem Endprodukt; Akzeptanz der Möglichkeit des ‚Scheiterns' bzw. eine positive Fehlerkultur sowie Reflexivität, d. h. eine anhaltende Reflexion des Produktionsprozesses wie Selbstreflexion.

Eine medienkulturwissenschaftliche Lehrveranstaltung setzt zudem voraus, dass man sich mit Themen, Phänomenen in ihrer medialen, kulturellen Dimension, mit ihrem medialen und kulturellen Auftrag beschäftigt. Es ist ja das Schöne an Medien- und Kulturwissenschaften, dass jedes Phänomen unseres Lebens – sei es ein Forschungsgegenstand oder eine Erscheinung unseres Alltags – als Medium und als kulturelles Phänomen verstanden und untersucht werden kann. Marcus Burkhardt fragt – in Anlehnung zunächst an Nelson Goodman und in Bezug auf Kunst, ferner an Ludwig Jäger – demnach nach: ‚Wann sind Medien?', statt: ‚Was sind Medien?' Mit dieser Frage verknüpft er nicht nur die dazugehörige analytische Haltung; vielmehr besteht er auf einer entsprechenden, bewussten Forschungsentscheidung.[i] Der medienwissenschaftliche Ansatz fordert explizit dazu auf, (beispielsweise) KI als Medium zu begreifen, sie sichtbar zu machen, ihre ko-kreative Rolle, ihre Bedeutung in der Konstruktion von Wirklichkeiten, ihren Auftrag als Reflexions- und Affektionsinstanz offenzulegen. (KI als Medium zu begreifen, knüpft nicht zuletzt an die Hoffnung an, ein paar positive Töne in die Diskussion zu KI als befürchtetes Plagiatstool im Bildungskontext hineinzubringen.)

Was Kulturwissenschaftler*innen noch vor der KI wussten und praktizierten, bringt Kate Crawford in Bezug auf die Künstliche Intelligenz zur Sprache: Sie ermahnt dazu, die KI von vornherein nicht nur als technisches bzw. technologisches, sondern auch und vor allem als soziokulturelles Phänomen zu verstehen – mit all ihren, sich übergreifenden Netzwerken, realen und imaginären Landschaften[ii]. Zahlreiche Wissenschaftler*innen und Künstler*innen schließen sich diesem Ansatz an, indem sie kulturelle, ethische, planetarische Aspekte der KI in den Mittelpunkt rücken.

Das Seminar „KI und Kreativität", das von mir im Sommersemester 2023 am Lehrstuhl für Literatur und Medien und im Rahmen der Grundlagenmodule „Kulturelle Bildung" am Zentrum für Lehrerinnen- und Lehrerbildung an der Otto-Friedrich-Universität Bamberg angeboten wurde, stellte einen Versuch dar, die erwähnten theoretischen Perspektiven und methodologischen Strategien für das Seminarthema produktiv zu machen.

Das Blockseminar war als eine interdisziplinäre Lehrveranstaltung mit dem medienkulturwissenschaftlichen und ästhetisch-künstlerischen Fokus konzipiert. Es setze sich aus drei mehrstündigen Sitzungen zusammen. Die erste Hälfte jeder Sitzung war vornehmlich theoretischen Fragen gewidmet, u. z. verteilt auf die Themenblöcke zu Künstlicher Intelligenz, Maschinellem Lernen, Daten und Datenbanken, Kreativität und KI, Autorschaft und Ko-Kreation, KI und soziokultureller Gerechtigkeit sowie KI und Ethik. In der zweiten Hälfte jeder Sitzung hatten die Studierenden die Gelegenheit gehabt, mit der KI künstlerisch tätig zu werden sowie die Prozesse der Ko-Kreation zu reflektieren. Der Block „Schreiben mit KI" setze Experimente mit *ChatGPT* voraus; im Block „Zeichnen mit KI" arbeiteten die Studierenden mit *StableDiffusion* (alternativ mit *DreamStudio* oder *Midjourney*); im Block „Sprechen mit KI" kam *ElevenLabs* zum Einsatz.

Den Ausgangspunkt für die Beschäftigung mit KI und Kreativität bildete die Auseinandersetzung mit dem Medienverständnis und Medienbegriffen vor allem aus medienwissenschaftlicher Perspektive (Winkler 2008, Grampp 2016, Engell/Ziemann 2019), aber auch aus medien- und kultursoziologischer Sicht (Thielmann/Schüttpelz 2013). Informatische Sicht auf die Künstliche Intelligenz und Maschinelles Lernen (Russell/Norvig 2022, Koehler 2024) wurde aufgegriffen und um medienkulturwissenschaftliche Perspektiven erweitert (Parisi 2018, Sudmann 2018, Ernst/Kaldrack/Schröter/Sudmann 2019, Crawford 2021, Schröter 2021). Unterschiedliche, exemplarische Auffassungen der Kreativität (Boden 1992, Mersch 2019, du Sautoy 2021, Reckwitz 2012, Manovich 2021-2024) wurden herangezogen, um sie in der Diskussion zu KI und Autorschaft (Becker 2023, Bajohr 2024), unter anderem aus der Position der Akteur-Netzwerk-Theorie (Schröter 2021, Scorzin 2021),

weiterzudenken, oder auch kritisch zu hinterfragen. Diese Diskussion führte sodann zur Auseinandersetzung mit datenschutzrechtlichen Fragen sowie mit Fragen der Ethik und der soziokulturellen Gerechtigkeit in Bezug auf die KI (Braidotti 2014, Bergermann 2018, Loh 2020, Arns 2021, Chun 2021, Crawford 2021, Russell/Norvig 2022), die durch einige theoretische Ansätze zu Daten und Datenbanken (Manovich 2001, Burkhardt 2015) eingeleitet und kommentiert wurden. Die theoretischen Perspektiven fanden ihren Ausdruck in mehreren künstlerischen Projekten zu und mit Künstlicher Intelligenz, die im Seminar vorgestellt und besprochen wurden (Buolamwini, Dinkins, Ọnụọha, Sinders) sowie für die ‚praktische' Arbeit mit der KI inspirierten.

Den praktischen Seminarteilen ging die Auseinandersetzung mit dem jeweiligen Basismedium (Fahlenbrach 2019) – Schrift, Bild und Stimme – wie mit der Reflexion der Prozesse der *Remediation* (Bolter/Grusin 2000) und Digitalisierung/Digitalität (Stalder 2016) voraus – gefolgt durch Einführungen zu den jeweiligen KI-Tools. Einige der wichtigsten Kriterien für die Auswahl der KI-Tools waren ihre Zugänglichkeit und Möglichkeit kostenloser Nutzung. Da sich die Konditionen bei den einzelnen Tools im Laufe der Vorbereitung zum Seminar einige Male änderten, musste auch die Auswahl der KI-Tools zum Teil erneut getroffen werden. In manchen Fällen war es notwendig, auf ältere (zugängliche) Versionen der KI-Programme zurückzugreifen – wie es im Fall von *ChatGPT* war – oder mit limitierten Funktionen des Programms zu arbeiten – wie im Fall von *ElevenLabs*.

Jeder KI-Praxis wurden konkrete Aufgaben bzw. Übungen zugrunde gelegt:

Im Seminarblock „Schreiben mit KI" ging es darum, eine fiktionale Geschichte mithilfe von *ChatGPT* zu schreiben, den Schreibprozess (inklusive Prompts bzw. Kommunikation mit *ChatGPT*) zu dokumentieren und anschließend das Tool wie den Schreibprozess – in kleinen Gruppen und im Plenum – medien- und kulturtheoretisch zu reflektieren. Als Inspiration für diese Aufgabe dienten Berichte zu und Dialoge mit *ChatGPT* von Jenifer Becker.

Im Block „Zeichnen mit KI" arbeiteten die meisten Studierenden mit *StableDiffusion*, einige wenige mit *DreamStudio* oder *Midjourney*. Hier bestand die Aufgabe darin, *StableDiffusion* (oder ein alternatives Programm) zu testen bzw. damit zu experimentieren und anhand von Experimenten, mittels Induktion fünf – medienkulturwissenschaftlich- bzw. ästhetisch-künstlerisch bezogene – Thesen über *StableDiffusion* herauszuarbeiten. Das einführende Brainstorming im Plenum und die Übungen ergaben etwa folgende Themen für die Thesengenerierung: Sprache (Sprachauswahl, Sprachwechsel), Diversität, Stereotype, soziokulturelle Gerechtigkeit, Ethik, Bildkomposition, Farbgebung, Nachhaltigkeit, theoretische Fragestellungen zu KI und Kreativität. Die Übung umfasste die Dokumentation des Prozesses der Thesengenerierung (samt Prompts und Bildern) sowie die medien- und kulturtheoretische Reflexion des Bildgenerators als Mediums. Inspiriert wurde die Aufgabestellung durch Lev Manovichs und Emanuele Ariellis „Seven Arguments about AI Images and Generative Media" aus „Artificial Aesthetics. A Critical Guide to AI, Media and Design".

Der Fokus des Blocks „Sprechen mit KI" lag auf dem Basismedium Stimme und seiner Adaption bzw. Konfiguration in der und durch die KI – unter anderem anhand von Holly Herndons Experimenten mit der KI und der Stimme und dem Projekt *Holly+*. Als KI-Tool, mit dem die Studierenden selbst arbeiten konnten, wurde *ElevenLabs* ausgewählt – mit dem Ziel, eine kurze (fiktionale) Hörgeschichte (dessen Skript mithilfe von *ChatGPT* erstellt werden durfte) mit *ElevenLabs* zu kreieren. Als Anlass und Inspiration für die Übung unter dem Motto 'Den Unterdrückten eine Stimme geben' diente Gayatri Chakravorty Spivaks programmatisches Werk "Can the Subaltern Speak? Postkolonialität und subalterne Artikulation": Inhaltlich sollte die Kurzgeschichte an die Themen des theoretischen Blocks

zu KI und soziokultureller Gerechtigkeit und Ethik anknüpfen und mit einem Zitat bzw. einem Epigraph aus einem relevanten Text eingeleitet werden. Der Prozess der Ko-Kreation wie das KI-Tool sollten, wie üblich, dokumentiert, medien- und kulturtheoretisch reflektiert und diskutiert werden.

Da es sich bei der Seminargruppe um eine ethnisch, sprachlich, religiös, geschlechtlich heterogene Gruppe handelte, stießen Experimente mit der KI zu Sprachwahl, Sprachakzenten und Sprachenwechsel, Schriftsystemen, ethnischen, religiösen, geschlechtlichen Symboliken, Zuschreibungen und Stereotypen samt intersektionalen Bezügen, Nahrungskulturen, moralischen und ethischen Fragen der KI auf besonderes Interesse. Um diese Themen drehten sich auch viele Kurzgeschichten, wobei des Öfteren auf das Genre der *Science Fiction* zurückgegriffen wurde und die KI nicht selten auch inhaltlich im Mittelpunkt des Plots stand. Für die Nicht- Muttersprachler*innen erwiesen sich KI-Tools als dankbare Hilfe bei der Sprach- und Übersetzungsarbeit, die zusätzliche Zeiträume für die eigentlichen kreativen Aufgaben freilegten. Auf diese Hilfe griffen die Studierenden in meinen späteren Seminaren, z. B. zum videografischen Essay, zurück.

Die Heterogenität der Gruppe, aber auch die interdisziplinäre Ausrichtung des Seminars, beeinflusste ferner die Auffassung von Kreativität und in diesem Sinne die Ergebnisse der kreativen Arbeit mit der KI. Diese Vielfalt veranschaulichte einen produktiven Zusammenschluss von etwa kultur-, medien-, kommunikationswissenschaftlichen und künstlerischen Ansätzen und machte ein weiteres Mal den Nutzen und die Notwendigkeit alternativer Aufgabenstellungen, Prüfungs- und Evaluationsformate deutlich: Im Anschluss an das Seminar, als Prüfungsleistung, konnten die Studierenden entweder eine klassische wissenschaftliche Hausarbeit oder ein multimediales Portfolio einreichen. Das auf den Seminaraktivitäten basierende und darüber hinaus gehende Portfolio sollte sowohl ‚praktische', ggf. künstlerische, Anteile als auch deren theoretische Reflexion beinhalten.

Bei allen theoretischen Ansätzen, Themen und Zugängen zur Kreation mit der KI herrschte der allgemeine Konsens darüber, dass eine unvorbereitete, konzept- und reflexionsarme Kommunikation mit der KI, ohne Herausforderung an sich selbst und ohne Anspruch an die eigene Kreativität, schnell langweilig, gar enttäuschend werden kann: Eine produktive Herangehensweise an die KI, inklusive Prompting, muss(te) eingeleitet und (ein-)geübt werden.

Wie zu erwarten war, kann die generative KI bzw. die im Seminar erprobten Tools in der Regel gut mit typischen Aufgaben, Daten, Mustern und großen Datenmengen umgehen. Dies trifft auf individuelle Wünsche, Stile, Formate, Inhalte, Werke allerdings viel weniger bis gar nicht zu. Um ein individuelles, anspruchsvolles, ambitioniertes Werk mithilfe von der KI zu erstellen, muss man in die Ko-Kreation unter Umständen viel mehr Zeit, Mühe, Präzision, Vision und (menschliche) Kreativität investieren, als bei der Arbeit ohne KI – genauso, wie es mit anderen Medien, wie Schreibmaschine oder Keyboard, der Fall wäre. Die Freude am Kreieren wäre dabei leitend. Die Entscheidung über das Konzept und die Vision des (Kunst-)Werkes liegt letztendlich in der menschlichen Hand (bzw. je nach Konzept der Autorschaft: in inspirativer Kraft oder göttlicher Eingebung), auch wenn einzelne, neue Tools und Medien neue Richtungen für den kreativen Ausdruck weisen und die gesellschaftlichen, kulturellen Transformationsprozesse der Zeit – im Guten wie im Schlechten – begleiten.

Hier liegt aber auch die Stärke und das Potenzial von Kunst und von Geisteswissenschaften. Hier kann die KI, als (nicht ganz) neues Medium, als Technologie, die für die eine oder andere Kreation erst denkbar machen, zur Geltung kommen und womöglich eine neue Generation von Künstler*innen herbeiführen. Kunst- und Mediengeschichte kennt mehrere Beispiele eines solchen ‚Generationswechsels': wenn sich eine neue Technologie (wie beispielsweise Film) aus einem peripheren

Kommunikationsmedium zu einer der einflussreichsten Kunstformen wandelt und wenn etwa Ingenieure, Industrielle, Lehrer oder Diplomaten die Frühgeschichte des Mediums (Film) schreiben.

Die Künstlichen Intelligenzen und ihre Tools werden sich sicherlich weiterentwickeln. Viele der im Seminar gewonnenen Erkenntnisse werden – früher oder später – zu Binsenwahrheiten werden. Was möglicherweise länger anhält, wäre die Aufforderung, über die Künstliche Intelligenz oder Maschinelles Lernen als Medium und kulturelles Phänomen nachzudenken, den medien-, kunst- und kulturwissenschaftlichen Blick auf die KI in anderen Disziplinen aufzugreifen und sich zu überlegen: Wie ändert sich unsere Auffassung von der Intelligenz und vom Lehren und Lernen unter dem Einfluss der KI? Wie wandelt sich unser Verständnis von Kreativität, Kunst und von Kunstschaffenden? Was bezeichnen wir (in der Zukunft) als ‚künstlich' und was als ‚natürlich'? Inwieweit spiegeln die gewandelten Auffassungen von der Intelligenz, vom Lernen, von der Kunst auf uns (Menschen, Lehrende, Forschende, Kunstschaffende), unsere Bestimmung und unser Selbstverständnis zurück? Welchen kulturellen Auftrag erfüllen die KIs? In welche Netzwerke sind sie eingebunden, mit welchem Zweck und mit welchen Konsequenzen? Welche Art von Kreativität brauchen wir, um mit der KI in der Zukunft gut leben zu können?

Bamberg, Juli 2024

Adrianna Hlukhovych, CC BY 4.0

Referenzen

Algorithmic Justice League. https://www.ajl.org/ [01.07.2024]

Arns, Inke: Kann Künstliche Intelligenz Vorurteile haben? Zur Kritik algorithmischer Verzerrung von Realität. In: Kann KI Kunst? AI ART: Neue Positionen, technisierte Ästhetiken von Mensch und Maschine. Hg. von Pamela C. Scorzin. KUNSTFORUM International 278 (2021), S. 108-121

Badura, Jens, Dubach, Selma, Adorf, Sigrid, Haarmann, Anke, Mersch, Dieter, Rey, Anton, Schenker, Christoph, Toro, Germán: Künstlerische Forschung. Ein Handbuch. Zürich; Berlin 2015

Bajohr, Hannes: Autorschaft und Künstliche Intelligenz. In: Catani, Stephanie (Hg.): Handbuch Künstliche Intelligenz und die Künste. Unter Mitarbeit von Anna-Maria Hartmann. Berlin; Boston 2024, S. 265-280

Bajohr, Hannes: Schreiben in Distanz. Hildesheimer Poetikvorlesung 2022. Hildesheim 2023

Becker, Jenifer: Talking with GPT-J about Literature, Writing and Writing Practice. An interview by Jenifer Becker. https://www.neuerordner7.art/downloads/Gespraech_mit_GPT_J_Becker.pdf

Becker, Jenifer: Was bedeuten KIs wie ChatGPT für literarisches Schreiben. Interview von Anja Höfer. In: SWR2 lesenwert Magazin, 23. April 2023. www.swr.de/swr2/literatur/kis-wie-chatgpt-als-tool-fuer-literarisches-schreiben-chancen-und-risiken-100.html [01.07.2024]

Belliger, Andréa, Krieger David J.: Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie. In: Belliger, Andréa, Krieger David J.: ANThology. Ein einführendes Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie. Bielefeld 2006, S. 13-50

Bergermann, Ulrike: biodrag. Turing-Test, KI-Kino und Testosteron. In: Engemann, Christoph, Sudmann, Andreas (Hg.): Machine Learning. Medien, Infrastrukturen und Technologien der Künstlichen Intelligenz. Bielefeld 2018, S. 339-364

Boden, Margaret: Die Flügel des Geistes. Kreativität und Künstliche Intelligenz. Aus dem Englischen von Rainer von Savigny. München 1992

Bolter, Jay David, Grusin, Richard: Remediation. Understanding New Media. Cambridge, Massachusetts 2000

Braidotti, Rosi: Posthumanismus. Leben jenseits des Menschen. Aus dem Englischen von Thomas Laugstien. Frankfurt am Main; New York 2014

Buolamwini, Joy: AI, Ain't I A Woman? https://aiartists.org/joy-buolamwini [01.07.2024]

Buolamwini, Joy: Gender Shades. http://gendershades.org/ [01.07.2024]

Burkhardt, Marcus: Digitale Datenbanken. Eine Medientheorie im Zeitalter von Big Data. Bielefeld 2015

Catani, Stephanie (Hg.): Handbuch Künstliche Intelligenz und die Künste. Unter Mitarbeit von Anna-Maria Hartmann. Berlin; Boston 2024

Chun, Wendy Hui Kyong: Discriminating Data. Correlation, Neighborhoods, and the New Politics of Recognition. Cambridge, Massachusetts 2021

Crawford, Kate: Atlas of AI. Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence. New Haven; London 2021

D'Ignazio, Catherine, Klein, Lauren F.: Data Feminism. Cambridge, Massachusetts 2020

Dinkins, Stephanie: Not the Only One. https://www.stephaniedinkins.com/ntoo.html [01.07.2024]

Du Sautoy, Marcus: Der Creativity Code. Wie künstliche Intelligenz schreibt, malt und denkt. Aus dem Englischen von Sigrid Schmid. München 2021

Engell, Lorenz, Ziemann, Andreas: Vorwort. In: Ziemann, Andreas (Hg.): Grundlagentexte der Medienkultur: Ein Reader. Wiesbaden 2019, S. XII-XIV

Ernst, Christoph, Kaldrack, Irina, Schröter, Jens, Sudmann, Andreas: Künstliche Intelligenzen. Einleitung in den Schwerpunkt. In: Gesellschaft für Medienwissenschaft (Hg.): Zeitschrift für Medienwissenschaft. Heft 21: Künstliche Intelligenzen, Jg. 11/2 (2019), S. 10-19

Fahlenbrach, Kathrin: Medien, Geschichte und Wahrnehmung. Eine Einführung in die Mediengeschichte. Wiesbaden 2019

Foucault, Michel: Dispositive der Macht. Über Sexualität, Wissen und Wahrheit. Übersetzt von Jutta Kranz, Hans-Joachim Metzger, Ulrich Raulff, Walter Seitter und Elke Wehr. Berlin 1978

Grampp, Sven: Medienwissenschaft. Konstanz; München 2016

Have I Been Trained? https://haveibeentrained.com/ [01.07.2024]

Herndon, Holly. https://www.youtube.com/c/hollyherndon [01.07.2024]

Holly+. https://holly.plus/ [01.07.2024]

Koehler, Jana: Zum Begriff der ‚Künstlichen Intelligenz'. In: Catani, Stephanie (Hg.): Handbuch Künstliche Intelligenz und die Künste. Unter Mitarbeit von Anna-Maria Hartmann. Berlin; Boston 2024, S. 9-26

Kuhn, Mattis: Selbstgespräche mit einer KI. Gespräche, Handbuch, Code, Datenset. 2021. https://mattiskuhn.com/selbstgespraeche-mit-einer-ki/

Kuhn, Thomas: Die Struktur der wissenschaftlichen Revolutionen. Aus dem Amerikanischen von Kurt Simon. Frankfurt am Main 2014

Loh, Janina: Trans- und Posthumanismus zur Einführung. Hamburg 2020

Manovich, Lev, Arielle, Emanuele: Artificial Aesthetics: A Critical Guide to AI, Media and Design. 2021-2024. http://manovich.net/index.php/projects/artificial-aesthetics

Manovich, Lev: Media Analytics & Gegenwartskultur. In: Engemann, Christoph, Sudmann, Andreas (Hg.): Machine Learning. Medien, Infrastrukturen und Technologien der Künstlichen Intelligenz. Bielefeld 2018, S. 269-288

Manovich, Lev: The Language of New Media. Cambridge, Massachusetts 2001

McLuhan, Marshall: Die magischen Kanäle. Understanding Media. Aus dem Englischen von Meinrad Amann. Düsseldorf; Wien 1968

Meet Q: The First Genderless Voice. https://genderlessvoice.com/ [01.07.2024]

Mersch, Dieter: Kreativität und Künstliche Intelligenz. Einige Bemerkungen zu einer Kritik algorithmischer Rationalität. In: Gesellschaft für Medienwissenschaft (Hg.): Zeitschrift für Medienwissenschaft. Heft 21: Künstliche Intelligenzen, Jg. 11/2 (2019), S. 65-74

Moral Machine. https://www.moralmachine.net/hl/de [01.07.2024]

Ọnụọha, Mimi: The Library of Missing Datasets 2.0. https://mimionuoha.com/the-library-of-missing-datasets-v-20 [01.07.2024]

Parisi, Luciana: Das Lernen lernen oder die algorithmische Entdeckung von Informationen. In: Engemann, Christoph, Sudmann, Andreas (Hg.): Machine Learning. Medien, Infrastrukturen und Technologien der Künstlichen Intelligenz. Bielefeld 2018, S. 93-113

Reckwitz, Andreas: Die Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung. Berlin 2012

Russell, J. Stuart, Norvig, Peter: Artificial Intelligence. A modern Approach. Fourth Edition, global edition. Hartow, UK 2022

Schröter, Jens: ‚Künstliche Intelligenz' und die Frage nach der künstlerischen Autor*innenschaft. In: Kann KI Kunst? AI ART: Neue Positionen, technisierte Ästhetiken von Mensch und Maschine. Hg. von Pamela C. Scorzin. KUNSTFORUM International. 278 (2021), S. 99-107

Schröter, Jens: Autorschaft aus dem Blickwinkel der Akteur-Netzwerk-Theorie. In: Wetzel, Michael (Hg.): Grundthemen der Literaturwissenschaft: Autorschaft. Berlin; Boston 2022, S. 625-631

Scorzin, Pamela C.: Al ART-Glossar. In: Kann KI Kunst? AI ART: Neue Positionen, technisierte Ästhetiken von Mensch und Maschine. Hg. von Pamela C. Scorzin. KUNSTFORUM International 278 (2021), S. 176-181

Scorzin, Pamela C.: Ko-Kreation und Evolution in der AI ART – am Beispiel von Pierre Huyghes 'Mental Image'-Installationen. In: kunsttexte.de: Festausgabe 1 (2022). Hg. von Sabine Bartelsheim, Gora Jain. https://journals.ub.uni-heidelberg.de/index.php/kunsttexte/article/view/88240

Sinders, Caroline: Feminist Data Set. https://carolinesinders.com/feminist-data-set/ [01.07.2024]

Spivak, Gayatri Chakravorty: Can the Subaltern Speak? Postkolonialität und subalterne Artikulation. Aus dem Englischen von Alexander Joskowicz und Stefan Nowotny. Mit einer Einleitung von Hito Steyerl. Wien 2008

Stalder, Felix: Kultur der Digitalität. Berlin 2016

Sudmann, Andreas: Szenarien des Postdigitalen. Deep Learning als MedienRevolution. In: Engemann, Christoph, Sudmann, Andreas (Hg.): Machine Learning. Medien, Infrastrukturen und Technologien der Künstlichen Intelligenz. Bielefeld 2018, S. 55-73

Thielmann, Tristan, Schüttpelz, Erhard: Akteur-Medien-Theorie. Bielefeld 2013

Tuschling, Anna, Sudmann, Andreas, Dotzler, Bernhard J.: ChatGPT und andere „Quatschmaschinen". Gespräche mit Künstlicher Intelligenz. Bielefeld 2023

Winkler, Hartmut: Basiswissen Medien. Frankfurt am Main 2008

Zylinska, Joanna: AI Art. Machine Visions and Warped Dreams. London 2020

---

[i] Vgl. Burkhardt, Marcus: Digitale Datenbanken. Eine Medientheorie im Zeitalter von Big Data. Bielefeld 2015, S. 35. Ludwig Jäger bezieht sich seinerseits auf Nelson Goodmans Frage ‚Wann ist Kunst?' (vgl. ebd., S. 34).

[ii] Vgl. Crawford, Kate: Atlas of AI. Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence. New Haven; London 2021.

Das Seminar "KI und Kreativität" wurde von Dr. Adrianna Hlukhovych am Lehrstuhl für Literatur und Medien (Lehrstuhlinhaber: Prof. Dr. Jörn Glasenapp) an der Otto-Friedrich-Universität Bamberg im Sommersemester 2023 angeboten. Das Seminar war Teil des Lehrangebots der Grundlagenmodule "Kulturelle Bildung".

Erstveröffentlichung des Beitrags unter: https://www.uni-bamberg.de/zlb/ki-kreativitaet/ki-und-kreativitaet-seminarkonzept/.