ANDERE ÄSTHETIK

Hanno Rauterberg

Abschied vom Ich

Über die Ästhetik des Allgemeinen in der Digitalmoderne

Farewell to the Self

On the Aesthetics of the Universal in Digital Modernity

SPECIAL LECTURES

2

TÜBINGEN UNIVERSITY PRESS

Hanno Rauterberg

ABSCHIED VOM ICH
FAREWELL TO THE SELF

SPECIAL LECTURES 2
ANDERE ÄSTHETIK

Reihenherausgabe durch
den Sonderforschungsbereich 1391

Verantwortlicher Herausgeber: Jörg Robert

Hanno Rauterberg

ABSCHIED VOM ICH

Über die Ästhetik des Allgemeinen in der Digitalmoderne

FAREWELL TO THE SELF

On the Aesthetics of the Universal in Digital Modernity

Herausgegeben von / Edited by
Annette Gerok-Reiter & Jan Stellmann

TÜBINGEN
UNIVERSITY
PRESS

Gefördert von der Deutschen Forschungsgemeinschaft
(DFG) – SFB 1391 – Projekt-ID 405662736

Für den SFB ist eine geschlechtersensible Sprache ein wichtiges Anliegen. Wir empfehlen daher nachdrücklich die Abbildung faktischer Geschlechtervielfalt in der Sprache. Angesichts der unterschiedlichen Möglichkeiten, dies zu realisieren, schreiben wir den Autor:innen jedoch nicht zwingend vor, welche Form jeweils gewählt wird.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie, detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über http://dnb.dnb.de abrufbar.

Dieses Werk ist unter einer Creative Commons Lizenz vom Typ Namensnennung – Keine Bearbeitungen 4.0 International zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie http://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/ oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.

Die Online-Version dieser Publikation ist auf dem Repositorium der Universität Tübingen verfügbar unter:

http://hdl.handle.net/10900/165769
http://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:bsz:21-dspace-1657695
http://dx.doi.org/10.15496/publikation-107097

Tübingen University Press 2025
Universitätsbibliothek Tübingen
Wilhelmstr. 32
72074 Tübingen
tup@ub.uni-tuebingen.de
www.tuebingen-university-press.de

ISBN (Softcover): 978-3-98945-020-2
ISBN (PDF): 978-3-98945-021-9

ISSN (Softcover): 2940-200X
ISSN (Online): 2940-2018

Reihenlayout: P. Florath, Stralsund
Satz: Cornelia True, Universitätsbibliothek Tübingen
Druck und Bindung: Laupp & Göbel, Gomaringen
Printed in Germany

Inhaltsverzeichnis / Contents

7 | Annette Gerok-Reiter & Jan Stellmann
Vorwort

11 | Hanno Rauterberg
Abschied vom Ich.
Über die Ästhetik des Allgemeinen in der Digitalmoderne

33 | **Literaturverzeichnis**

35 | **Zum Autor**

39 | Annette Gerok-Reiter & Jan Stellmann
Preface

43 | Hanno Rauterberg
Farewell to the Self.
On the Aesthetics of the Universal in Digital Modernity

63 | **Bibliography**

65 | **On the Author**

Vorwort

Vom Nutzen und Nachteil der Künstlichen Intelligenz für die Kunst: Unter diesen Titel ließe sich Hanno Rauterbergs vorliegender Essay stellen, der das kontroverse Thema mit gutem Grund aufgreift. Denn digitale Bild-, Musik- und Schreibgeneratoren haben in den letzten Jahren erstaunliche Fortschritte gemacht. Im Zuge dieser rasanten Entwicklungen führen die von oder mit künstlicher Intelligenz hergestellten Artefakte zur alles andere als trivialen Diskussion, ob KI tatsächlich ästhetische Gegenstände generieren kann, die das Wertungsetikett ‚Kunst' verdienen. Oder anders formuliert: Kann KI Kunst? Vonseiten der philosophischen Ästhetik, die mit ihren Bewertungsmaßstäben vielfach noch in der Tradition autonomieästhetischer Kriterien steht, ist die Antwort klar: KI-Systeme tragen keine ästhetische Verantwortung für die von oder mit ihnen hergestellten Artefakte, weil sie weder über Bewusstsein und Intentionalität noch über eine persönliche Weltsicht verfügen. Sie können für ihr Handeln und Produzieren also nicht selbst einstehen. Vor dem Hintergrund dieser spezifischen Verantwortungslücke komme künstlichen Systemen denn auch keine Autorschaft an ‚ihren' Werken zu. Ohne Autorschaft verlaufe sich aber auch die Frage nach der Bedeutung KI-generierter Kunst im Sand. Denn der in der künstlerischen Form ausgedrückte Gehalt höherer Ordnung wird – gemäß jener traditionellen Ästhetikauffassung – als Resultat einer individuell-erfahrungsbasierten, per-

sönlichen Weltsicht begriffen. Ohne eine derartige im Autorsubjekt verbürgte Weltsicht verliere ein Artefakt seinen spezifischen Gehalt und in der Folge auch seine Legitimation. Von den skizzierten Prämissen ausgehend, scheinen somit der Verzicht auf KI-basierte Werkzeuge in der Kunstpraxis und der Ausschluss von KI-basierten Artefakten aus dem Feld des Ästhetischen angezeigt. Im Umkehrschluss ließe sich durch KI als Negativfolie eine neue kunstkritische Argumentation begründen: Gut wäre Kunst dann, wenn sie nicht zu simulieren ist.[1] Aber kann diese Argumentation – nach den ästhetikgeschichtlichen Brüchen der Moderne und Postmoderne – völlig überzeugen?

Man muss dem KI-Faktor in der Kunst nicht naiv gegenüberstehen, um sich weniger rigide mit künstlicher Bild-, Ton- und Sprachproduktion auseinanderzusetzen. Eine komplexe, von mehrfachen Blickwechseln getragene kritische Sichtung und Reflexion bieten die Ausführungen Hanno Rauterbergs. Angesichts der unübersehbaren Faktizität und Ubiquität KI-generierter Bilder nimmt er im vorliegenden Essay den großen Einfluss, den insbesondere maschinelle Bildgeneratoren auf die *alltägliche* Kunstpraxis von Millionen Menschen haben, zum Ausgangspunkt seiner Überlegungen. Durch künstliche Systeme scheint das Produzieren von Bildern mit künstlerischem Anspruch in die Verfügung *jeder* und *jedes* Einzelnen gestellt zu sein. Statt sie an den überkommenen Vorstellungen von Autonomie und Urheberschaft des 18. und 19. Jahrhunderts zu messen, deutet Rauterberg die neuen digitalen Bildproduktionsmaschinerien als Ausdruck eines nicht mehr auf den Einzelnen rückführbaren, sondern in diesem Sinn überindividuellen Schöpfungsdrangs – mithin als Ausdruck einer neuen, buchstäblich demokratischen ‚Volkskunst', die das Populäre gegenüber dem Elitären der musealen Hochkunst betont. Kunst bekomme dadurch die

1 Vgl. Catrin Misselhorn: Künstliche Intelligenz – das Ende der Kunst? Stuttgart 2023 (Reclams Universal-Bibliothek 14355).

Chance, (wieder) in breiter Form, ja massenweise Einzug in den Alltag zu halten. Die dabei zu beobachtende Verabschiedung wirkmächtiger älterer ästhetischer Konzepte von Singularität und Originalität lässt sich, wie Rauterberg mit wiederholten, von großer Sachkenntnis geleiteten Seitenblicken zeigt, mit aktuellen Tendenzen im Kunstbetrieb zusammendenken, die z. B. auf die Verabschiedung des Geniekults zielen. Die These von der allgemein verfügbaren Kreativität im Namen der neuen Ästhetik des Populären bzw. ‚Volkskunst' hat dabei, wie Rauterberg herausarbeitet, ein ebenso faszinierendes wie utopisches Potenzial, das es zu erkennen gelte. Doch daneben ist, so Rauterberg weiter, eine dystopische Kehrseite zu bedenken, die im Essay oft nur implizit aufscheint, gleichwohl immer wieder zum Thema wird. Während das Konzept einer auf digitale Weise generalisierten Kunstproduktion einerseits der zunehmend in Echokammern und politische Lager gespaltenen Gesellschaft ein Allgemeines in positivem Sinn entgegensetzen könne, reaktiviere es andererseits den bereits überwunden geglaubten Geniekult, um ihn nunmehr vom Menschen zu lösen und stattdessen um die Idee der ‚kreativen Maschine' zu zentrieren.

Rauterbergs Essay nähert sich der digitalen Kunstproduktion der Gegenwart wegweisend in einer dichten Beschreibung. Dabei erkundet er die praktischen Auswirkungen künstlicher Systeme auf die ‚Alltagskunst' wie auf den Kunstbetrieb diesseits der theoretischen Frage, ob KI überhaupt Kunst hervorbringen kann. Die Kriterien der im 18. und 19. Jahrhundert begründeten philosophischen Ästhetik, die als überzeitlicher Kunstmaßstab kontingent sind, werden dabei hinfällig. Darin liegt die Relevanz von Rauterbergs Ansatz für den Tübinger Sonderforschungsbereich 1391 *Andere Ästhetik*, der die ‚andere(n)' Ästhetikgeschichte(n) vor und zunehmend auch nach der normbildenden Zeit um 1800 rekonstruieren möchte: Gemessen an den aus dieser Zeit resultierenden philosophisch begründeten Kriterien ästhetischer Verantwortlichkeit, die eine weitgehende Autonomie des Künstlers im

Hinblick auf Form und Gehalt sowie seinen individuellen Erfahrungsausdruck im Kunstwerk verlangen, können nicht nur KI-geschaffene, sondern auch viele vormoderne Artefakte, wie sie der SFB 1391 schwerpunktmäßig erforscht, nicht als ‚Kunst' gelten. Und doch gibt es sie so vielfach wie selbstverständlich, die in vielfältige Lebenszusammenhänge eingelassenen Künste der Vormoderne ebenso wie die alltagsaffinen KI-basierten Künste der Spätmoderne. Mit seinen Überlegungen – etwa zur neuen KI-basierten Kunst im Rahmen weitverbreiteter sozialer Praktiken, zum posthumanistischen Projekt in der Gegenwartskunst oder zum neuerdings intensivierten Bedürfnis nach Metaphysik – eröffnet Rauterberg somit zugleich grundsätzliche Perspektiven für das Verständnis je *anderer* Kunstformen – Kunstformen, die sich mit den herkömmlichen ästhetischen Kategorien des 18. und 19. Jahrhunderts nicht greifen lassen.

Der Essay von Hanno Rauterberg beruht auf einer Special Lecture im Rahmen des Tübinger SFB 1391 *Andere Ästhetik.* Die im Anschluss an den deutschen Text abgedruckte englische Übersetzung stammt vom Autor selbst. Ganz herzlich danken wir Anna Wilmore und Matthias Bauer für die Prüfung der englischen Übersetzung, Jörg Robert für seine kenntnisreiche Durchsicht des Essays und des Vorworts, Susanne Borgards für die genaue Redaktion, Eleanor Wegener für ihre Unterstützung bei der englischen Übersetzung des Vorworts sowie Cornelia True vom Verlag Tübingen University Press für die kompetente Betreuung der Publikation.

Annette Gerok-Reiter und Jan Stellmann
September 2024

Hanno Rauterberg

ABSCHIED VOM ICH

Über die Ästhetik des Allgemeinen in der Digitalmoderne

Ausgerechnet in einer Zeit, in der ‚das Fluide' zu einer Leitmetapher geworden ist, weil sich zahllose Gegensätze aufzulösen beginnen, der Gegensatz zwischen Mensch und Tier und Pflanze beispielsweise oder zwischen Arbeit und Freiheit, zwischen Mann und Frau, zwischen Ferne und Nähe, dem Realen und dem Virtuellen, ausgerechnet also in der ‚Liquid Modernity',[1] in der viele Menschen unter starken Kontingenz-Gefühlen leiden, weil sie aus guten Gründen das Gefühl haben, das Leben entgleite ihnen, nicht zuletzt, weil sich weite Teile der Welt in Datenwogen verwandeln, die nach Surfern verlangen, nach Menschen, die sich aufs Gleiten verstehen, auf ein Dasein in permanenter, sich brechender Veränderung, ausgerechnet jetzt ist es einfacher denn je, die dahinstrudelnde Gegenwart festzuhalten, sie digital zu bannen, in einem Bild, in vielen Bildern. Nie war das Erstellen einer Fotografie leichter, nie billiger, eben dank der digitalen, die Welt durchdringenden Technik. Und so bedingt das eine das andere: Die Fluidität der Verhältnisse verlangt geradezu danach, ihr winzige Momente des Stillstands abzutrotzen, Augenblicke, die verwahrt werden können und von denen man hoffen darf, sie würden damit dauerhaft. Das jedenfalls lässt sich in der Digitalmoderne allerorts beobachten: Menschen, die von dem Drang bestimmt sind, mit ihrem Handy unablässig sich

1 Bauman 2000.

selbst, die anderen und die Welt um sich herum in den Blick zu nehmen, der Apparat ist ihnen zum dritten Auge geworden. Nichts, rein gar nichts, soll unerfasst, unfotografiert vorüberziehen. Im selbst erzeugten Bild scheint das Uneindeutige der Epoche für einen Moment eindeutig zu werden. Es gewinnt eine rechteckige Form, die Liquidität: eingefroren.

Allerdings handelt es sich um eine sehr spezifische Form des bildlichen Festhaltens: Man könnte sogar sagen, dass sich selbst das Festhalten fluidisiert hat. Denn anders als in der klassischen, der analogen Bildproduktion früherer Jahrhunderte, und hier meine ich auch die Malerei, ist das An- und Festhalten, das Herausstellen des Einzigartigen und Unwiederbringlichen in den digitalen Bildpraxen weniger wichtig geworden. Im Gegenteil, oft entstehen Bilder, die zwar den Augenblick festhalten, aber nur damit daraus weitere, andere Bilder entstehen. Das heißt, die eingefangenen Bilder werden nicht primär als Spiegel der Wirklichkeit und Archiv der Gegenwart begriffen, sondern oft genug als eine Möglichkeit, das Eingefangene kreativ zu bearbeiten, oft ins Irreale umzugestalten, durch Filter oder spezielle andere Bearbeitungsprogramme, um so eine andere Wirklichkeit zu erfinden. Das zunächst festgehaltene Bild, um es pointiert zu formulieren, ist kein End-, es ist ein Ausgangspunkt. Es geht ein in das, was man die Bildkulturen des Internets nennt.

Vor allem zu diesen Bildkulturen und ihrer – im Sinn des SFB 1391 – ‚anderen' Ästhetik[2] möchte ich im Folgenden einige Überlegungen anstellen, spekulative, um nicht zu sagen flüchtige Überlegungen. Wir haben es bei diesen Bildkulturen mit ästhetischen Phänomenen zu tun, die typisch moderne Vorstellungen von Autonomie, Authentizität und Urheberschaft hinter sich lassen, die vielmehr als Ausdruck eines überindividuellen Schöpfungsdrangs, ja – so meine These – einer

2 Vgl. Gerok-Reiter / Robert 2022.

neuen, populären, auch demokratischen ‚Kunst' zu verstehen sind, die ich in diesem Sinn als ‚Volkskunst' bezeichnen möchte. Und die eben damit einer zunehmend tribalisierten Gesellschaft etwas Allgemeines, von allen Geteiltes entgegensetzen. So wie also der Fluidität der Verhältnisse ein Bedürfnis nach punktueller Permanenz, um es auf diese paradoxe Formel zu bringen, also nach einer unermüdlichen Bildproduktion entspringt, so lässt die soziale Segmentierung der digitalen Sphäre zugleich das Bedürfnis nach Kollektiverfahrungen entstehen, Kollektiverfahrungen, die sich im Raum einer ‚anderen' Ästhetik erst auszubilden verstehen.

In diesem kleinen Essay werde ich zunächst etwas genauer umreißen, was die Möglichkeiten und Mechanismen dieser Bildkulturen ausmacht. Ich möchte anschließend fragen, was die neue ‚Volkskunst', postautonom, postauthentisch, für Folgen hat, insbesondere für das Selbstverständnis der Kunst, die in der Moderne bekanntlich stolz war auf Leitwerte wie Individualisierung und Autonomie – jetzt aber ihrerseits mit der Genie-Ästhetik endgültig brechen möchte. Abschließend ist allerdings darauf hinzuweisen, dass diese Leitwerte keineswegs begraben sind, dass die Genie-Ästhetik vielmehr zurückkehrt, und zwar ausgerechnet in der digitalen Technik, in der Verheißung einer künstlichen Kreativität. Das Gegenbild zur ‚Volkskunst', so möchte ich behaupten, ist nicht länger die Hochkultur. Es ist – so meine zweite These – die Kunst der Maschinen.

Zunächst aber zu den digitalen Bildkulturen und ihrer spezifischen Ästhetik: Das Internet gleicht bekanntlich einer großen Umwälz- und Wiederaufbereitungsanlage für Daten jeglicher Art, insbesondere auch für Texte, Bilder und Kompositionen, die hier frei und gelöst von ihrer ursprünglichen Bedeutung weitergereicht werden können und dabei oft umgeformt und neu interpretiert werden. Ganz gleich, ob es sich um Werke der Künstlerinnen und Künstler oder um Objekte einer Laienkreativität handelt: Beide werden hier auf dasselbe

digitale Format gebracht und damit einer technisch bestimmten Norm unterworfen. Sie werden auf denselben Apparaten gezeigt und betrachtet, auf denselben Bildschirmen und dank derselben Plattformen und Portale der Öffentlichkeit dargeboten. Der Begriff der ‚Weltkultur', der lange in harmonisierender, oft auch beschönigender Weise ein romantisches Bild der Verständigung aufrief, hat hier eine unerwartet nüchterne Entsprechung gefunden: in einer Technik, die tatsächlich globale Standards etabliert hat und über alle kulturellen Eigenheiten hinweg die Verhaltens- und Wahrnehmungsgewohnheiten prägt. Der Mensch greift nicht länger zu, um sich die Welt zu erschließen und seine Begriffe zu formen, vielmehr drückt er Tasten und wischt über gläserne Displays. Und auch die allermeisten Artefakte hat man mittlerweile dieser Logik zugänglich gemacht: Sie werden in einen binären Code überführt, der nicht unterscheidet zwischen Bild, Ton, Text oder auch Software.

Damit erweist sich die Vielfalt schon in rein formaler Hinsicht als reduktionistisch: Eine standardisierte Technik vereinheitlicht den Blick und verwischt die Differenz. Sie homogenisiert, schließt kurz, was einst als getrennt betrachtet wurde und als auseinanderstrebend. Und sie macht die Kunst auf eine Weise verfügbar, die noch vor Jahrzehnten kaum auszudenken war. Die Kunst ist aufruf- und anklickbar geworden, vom Sofa aus lassen sich Bibliotheken, Galerien und Archive umstandslos durchstreifen. Wer immer meinte, Kunst zeichne eine spezifische Form von Unverfügbarkeit aus, wird umlernen müssen. Der Nimbus des Entrückten und Erhabenen will sich in den digitalen Sphären schwer vermitteln.

Das gilt umso mehr, als es zu den Eigenheiten der Bildkulturen des Internets gehört, dass sich hier die unterschiedlichsten Bild- und Textformen ebenso vermengen wie die hohen und die populären Künste. Eigens wurden Programme entwickelt, mit denen sich auf Laptops oder Smartphones diese Vermengung auf spielerische Weise vorantrei-

ben lässt, als eine Form von Alltags- und Nebenher-Kreativität, denn die meisten der Programme sind kostenfrei verfügbar. Mit einer entsprechenden App lässt sich das eigene Antlitz, sei es als Selfie oder als aufwändig arrangiertes Selbstportrait, binnen Sekunden mit einem Gemälde von, sagen wir: Johannes Vermeer verschmelzen, man bekommt dann das Kopftuch des *Mädchens mit dem Perlenohrring* übergestreift oder wird anderweitig in die Kostüme der alten Kunst gesteckt. Ähnliche Verfahren lassen sich für Texte anwenden (Schreiben wie Hemingway), für musikalische Kompositionen (Taylor Swift, die wie Maria Callas singt) oder sogar für die eigene Stimme, die sich so modellieren lässt, dass eine Frau wie ein Mann klingt oder ein Mann wie Hund oder Hahn. Auch hier zeigt sich die grenzauflösende Wirkung der Digitalkultur: Das Alte und das Neue, das Etablierte und Ephemere, das Menschliche und Tierische treten auf bislang ungewohnte Weise zueinander und durchdringen sich. Vor allem aber verschmelzen das Ich und das Andere: Die Spiele dieser Bildkulturen sind stark subjektbestimmt, sie zeichnen sich dadurch aus, dass die Einzelnen sich einschreiben, sich erkennen wollen, in der Fülle der Möglichkeiten den eigenen Ausdruck suchen – diesen Ausdruck aber zugleich veröffentlichen und ihn damit zur Quelle weiterer Inspiration, weiterer Umformungen und Einschreibungen werden lassen. Es ist ein Spiel mit der Kunst und zugleich ein Spiel mit dem eigenen Ich, das nicht länger als statisch und stabil gedacht wird, sondern als Material und Ergebnis einer möglichst abwechslungsreichen und überraschenden Inszenierung.

So lassen sich die Bilddatenbanken der Programme nach Portraits durchsuchen, die dem eigenen Gesicht ähneln. Oder man nutzt die Kunstgeschichte als Filter, um den selbstgemachten Fotos einen dezidiert künstlerischen Stil angedeihen zu lassen, so dass sie einen Rubens-, Warhol- oder Munch-Look bekommen und also die eigenen Hervorbringungen aussehen, als hätte man in früheren Zeiten gelebt.

Die so entstehenden Fotos lassen sich praktischerweise aus der App heraus versenden, auch als GIF-Datei, so dass die stummen Werke der Kunstgeschichte nicht nur motivisch neu belebt und um sehr aktuelle, persönliche Merkmale bereichert, sondern in Bewegtbilder transformiert werden. Auch Programme, die aus Einzelmotiven längere filmische Sequenzen entstehen lassen, sind bereits auf dem Markt. Hier wird die Technik des Fortspinnens noch einmal gesteigert: Hinter jedem Bild, so die suggerierte Wahrnehmung, warten tausend weitere Bilder, die entdeckt, ausgemalt, dank der Computer aufgeblättert sein wollen.

Solchen Spielformen der Aneignung und Collage, die durch eine gesellschaftliche Neigung zur Gamifizierung vieler Lebensbereiche noch verstärkt werden, liegen hochkomplexe Algorithmen zugrunde, die zur Kreativität anregen sollen und für die zahlreiche Museen ihre Kunstschätze gerne zur Verfügung stellen. Nicht kontemplative Versenkung, sondern partizipierende Selbsterprobung heißt das Leitprinzip der digitalen Bildkulturen.

Programme, die lange Zeit als hochkomplex galten und große Rechenleistung voraussetzen, werden im Zuge technischer Entwicklungen sukzessive für potenziell alle zugänglich und auch von jenen genutzt, die bislang als Laien galten, sich nun aber, digital ermächtigt, mit den Künstlern vergleichen können und wollen. Im Handumdrehen lassen sich Männer- und Frauengesichter, Menschen- und Maschinenleiber, reale und irreale Motive auf vielfältige Weise kreuzen und animieren, und wer möchte, kann aus einer hingekritzelten Skizze eine fotorealistische Darstellung machen.

Die neue Technik verschiebt damit das bisherige Wertesystem, denn im Netz sind potenziell alle gleich. Gleich nicht im Sinne einer gleichen Machtverteilung, denn der Code der meisten Programme bleibt geheim, in den Händen der Großkonzerne, die sich davon Profite erhoffen. Doch demokratisieren sich die Möglichkeiten der Produktion

und Distribution von Artefakten. Die Basis dieser Art von Gleichheit ist die Kopierbarkeit von allem und jedem. Die Idee des Originals ist dem Digitalen fremd. Eine solche Idee setzte voraus, dass eine Kopie sich von der Urform unterscheiden ließe; das aber ist hier nicht der Fall. Wer die Pixel einer Bilddatei vervielfacht, wird keinerlei Substanzverlust, keine Veränderungen in der Qualität bemerken. Auch hier also lässt sich eine Form von Entgrenzung konstatieren: Das Erste und das Letzte, der Anfang und das Ende sind nicht länger zu unterscheiden. Und somit verändert sich die Idee von Originalität und Einmaligkeit auf eine Weise, die in den Künsten oft beschworen, in dieser Radikalität jedoch nie verwirklicht werden konnte.

Die Digitaltechnik geht deutlich weiter, als es die Künstler der Avantgarde taten, die wie Marcel Duchamp massenfabrizierte Waren in den Kunstkosmos integrierten oder wie Martin Kippenberger einen Auftragskünstler engagierten, der für ihn großformatige Bilder malte. Denn ganz egal, wie sehr sich diese und andere Künstler gegen das Ideal des Unikats und des uneinholbaren Meisterwerks wehrten, in der Rezeption ihrer Werke blieben Echtheit und Einmaligkeit zentrale Kategorien, für die musealen Sammlungen ebenso wie für den Kunstmarkt. Niemand käme auf die Idee, eine beliebige Kopie des Flaschentrockners von Duchamp auf einer Auktion zu erwerben oder sie in einer Duchamp-Ausstellung zu zeigen, selbst wenn er bis aufs kleinste Detail dem Originalflaschentrockner gliche.

Im Netz hingegen, wo High und Low weiter zusammenrücken, kommt es auf den Unikatcharakter nicht länger an. Als viel entscheidender erweist sich der Prozess der Aneignung: Die digitale Technik kreuzt die Grenzen der Institution und die Beschränkungen des Marktes, sie verändert die Ontologie des Werks. Über den Erfolg einer Idee und also über ihre Bedeutung entscheidet nun primär, ob eine künstlerische Idee aufgegriffen, ob sie von anderen geteilt und variierend fortgesponnen wird. Nicht auf das Original kommt es an, vielmehr

zählt das Originelle, das auf möglichst viele Menschen inspirierend wirkt und sie zu eigener Kreativität anzustiften vermag.

In dieser neuen Offenheit wollen nicht wenige einen Prozess von emanzipativer Kraft erblicken. Denn begleitet werden die technischen Entwicklungen von einem wachsenden Interesse an sozialen Fragen, insbesondere die Institutionen der Kunst, vor allem die Museen, werden mit Forderungen nach größerer Diversität konfrontiert. Verlangt wird, die bisherigen Machtstrukturen ab- und umzubauen, hätten diese doch maßgeblich dazu beigetragen, einen eurozentrischen, männerdominierten Kanon zu etablieren und weite Teile der Kunstwelt auszuschließen. In diesen Diskussionen sind die sozialen Aspekte selten von ökonomischen Interessen zu trennen, denn die dominierenden Hierarchien begünstigten auch in dieser Hinsicht die Ideen vom autarken Genie, das stets als Mann gedacht war. Bei Kunstauktionen konnte deshalb ein einzelner Künstler, Pablo Picasso, sämtliche weiblichen Kolleginnen ausstechen. Zwischen 2008 und 2022 erzielten seine Werke 30 Millionen Dollar mehr als alle in jenen Jahren versteigerten Werke von Künstlerinnen zusammen. Dass sich nun dank der digitalen Technik sowohl die Herstellungs-, Rezeptions- und Verbreitungsformen demokratisieren als auch viele der bisherigen Gatekeeping-Funktionen entfallen, ist vor diesem Hintergrund als Fortschritt zu begreifen.

Deutlicher als zuvor zeigt sich nun, wie stark das vermeintlich freie, offene Feld der Künstler durchmachtet ist. Und nicht zuletzt die Autonomie in einem modernen, heroischen, auf möglichst große Freiheitsräume gepolten Sinne scheint sich als ein Instrument dieser Macht zu erweisen. Umso schwieriger wird es umgekehrt, die Sonderzonen des Autonomen und die damit einhergehenden Privilegien mancher Künstlerinnen und Künstler weiterhin zu legitimieren und aufrechtzuerhalten. Das würde voraussetzen, dass weiterhin strikte Unterschiede gemacht und plausibel begründet werden müssten, denn eben solche Unterschiede impliziert das Konzept der Autono-

mie. Es trennt zwischen den freien und den angewandten Künsten, zwischen Hochkultur und sogenannter primitiver Kunst, zwischen dem Geschmack der Kenner und dem der Massen, zwischen der originären und der epigonalen Form. Ohne die Idee einer starken, womöglich sogar absoluten Autonomie aber müssen diese Unterschiede als obsolet gelten und es entsteht das, was ich eine ‚neue Volkskunst' nennen möchte.

Der Begriff ‚Volk' gilt nach wie vor vielen als problematisch, und das umso mehr, sobald er auf das Feld der Künste angewendet wird. Zu deutlich erinnert er an die Diktatur der Nationalsozialisten, die im Namen einer neuen Volksnähe (und damit einer vermeintlich überzeitlichen, organisch vorgestellten Eingewobenheit der Kultur) die Avantgarden verfolgte, bloßstellte, vernichten ließ. Doch treten solche Konnotationen zurück, verwendet man den Begriff im Sinne des Grundgesetzes, das bekanntlich in großer Selbstverständlichkeit klarstellt, in der deutschen Demokratie gehe alle Macht vom Volke aus. So verstanden meint ‚Volkskunst' nicht den völkischen, erdigen Ausdruck einer wie auch immer vorgestellten Volksseele; vielmehr ruft er die Idee einer kollektiven ästhetischen Produktion auf, in der nationale Grenzen ebenso wenig zählen wie das Ideal individueller Schöpfungskraft, das erst in der Moderne vollends entfaltet wurde.

Tatsächlich erinnert das, was die bildproduzierenden und bildverwandelnden Computerprogramme leisten, in mancherlei Hinsicht an vormoderne Prozesse, etwa an die Entstehung sogenannter ‚Volksmärchen', ein um 1800 geprägter Begriff, der vielfältige Projektionen auf sich gezogen hat. Verbunden wird er bis heute mit der Vorstellung, dass für diese Märchen in der Regel keine klar benennbaren Autoren auszumachen sind, weil sie im dynamischen Austausch zwischen mündlicher und schriftlicher Überlieferung beständig um- und weitergedichtet wurden. Diese Form der Um- und Weiterdichtung wird nun von hochkomplexen Algorithmen übernommen, denn sie bearbei-

ten nicht nur jene Motive, die von Künstlern und Kreativen zuvor eingespeist werden, sie erstellen auf collagierende, interpretierende Weise auch eigene Bilder. Insbesondere die jüngste Generation der Bildgeneratoren, die sozusagen aufs Wort gehorchen, weil sie Prompts, begriffliche Aufforderungen, automatisiert in Bilder übertragen können, arbeiten mit einem tatsächlich globalen Bilderfundus. Sie generieren Bilder, indem sie einige Milliarden Motive, die in einer Datenbank aufbereitet wurden, nach den gewünschten begrifflichen Anforderungen durchsuchen und anschließend in einem Verfahren der sogenannten Diffusion formen und rekombinieren.

Aus den Abstraktionen der Sprache wird ein anschauliches Werk, nicht selten sieht es auf kuriose Weise rätselhaft aus. Aus einem Bürokratenbegriff wie ‚Beherbergungsverbot' kann beispielsweise das Programm Wombo Dream einen Fiebertraum entstehen lassen, zu sehen ist dann ein Schiff auf stürmischer See, in die Irre gelockt von giftgrünen Lichtern, dem Untergang nah. Dabei kann die Bildgenese selbst zur ästhetischen Erfahrung werden: Erst taucht auf dem Bildschirm eine schemenhafte Skizze auf, dann sieht man, wie sich die Farben mischen, wie sich Konturen bilden, wie ein Gemälde, pulsierend und unruhig, aus sich selbst heraus zu entstehen scheint, bis es schließlich, wie von Geisterhand und mit einem Ruck, vollendet ist. Eine Erfahrung von Unverfügbarkeit, so kommt es einem vor. Die Schöpfung der Kunst, ein tiefes Geheimnis – das ist die programmierte Inszenierung.

Es fällt auf, dass Kunst für viele der Bildgeneratoren unbedingt nach etwas Rätselhaftem aussehen soll, entrückt in den Dunst des Unauflösbaren. Ein gewisser Hang zum Fantasy-Kitsch, auch zu jener bedeutungsschweren Bedeutungslosigkeit, mit der früher die Motorhauben mancher Autos aufgehübscht wurden, lässt sich nicht leugnen. Offenbar speisen sich die Programme in großem Maße aus dem Fundus der Videospiele und ihrer oft gewittrigen, ein dunkles Geheimnis beschwörenden Ästhetik.

Allen Bildgeneratoren ist dabei ein stark entlastender Produktionsansatz gemein: Niemand muss mehr zeichnen können, niemand malen, es reicht die nackte Idee. Und noch nicht mal die braucht es, schließlich produzieren die Generatoren in der Regel nicht dasselbe Bild, ganz gleich, wie oft man denselben Begriff eingibt. Bislang war es die Kunst der echten Künstler, die möglichst unerwartet, unabsehbar sein sollte. Nun lässt sich diese Unabsehbarkeit per Mausklick und en masse fabrizieren. Die Maschine übernimmt Bildfindung und -formung. Der Mensch fungiert nur noch als Stichwortgeber.

Auf ähnliche Weise arbeiten Textgeneratoren, die sich aus zahllosen Quellen bedienen, aus literarischen Werken, Lexikoneinträgen oder auch politischen Analysen, um die jeweiligen Wünsche der Nutzerinnen und Nutzer erfüllen zu können. Ein Programm wie ChatGPT agiert dabei ähnlich wie jene Erzähler und Sammler der Vormoderne, die Märchen weniger erfanden als fortschrieben (ohne sie dabei zu verschriftlichen). Die künstliche Intelligenz des Generators greift auf ein unvorstellbar großes Textkorpus zurück, um dieses den Anforderungen entsprechend und einer datenbasierten Wahrscheinlichkeitslogik folgend umzuformen. Dabei können Essays ebenso entstehen wie literarische Texte, Drehbücher, Gedichte oder auch Codes. Ein Austausch über Kants kategorischen Imperativ ist ebenso möglich wie über ein Rezept für Nudelauflauf. In aller Regel jedoch wird das Programm nicht als eigenständiger Urheber und Autor wahrgenommen werden; eher tritt es als Organ auf, als eine Technik, die Gedanken aufbereitet und Erzählmuster fortspinnt. Nebenher wird die Vorstellung einer einmaligen, unübertrefflichen Kunst auch auf diesem Feld dekonstruiert, denn das Programm vermag per Knopfdruck im Stil von Ernest Hemingway oder Michel Houellebecq zu schreiben – und lässt damit die Reproduzierbarkeit und Formelhaftigkeit nicht nur dieser ‚Genies' offen zu Tage treten. Nicht zufällig wird in diesem Zusammenhang gern auf Roland Barthes verwiesen, der schon 1968

den „Tod des Autors“ proklamierte, weil jeder neue Text nicht neu sei, sondern ein Gewebe bereits existenter Gedanken- und Formulierungsfäden darstelle.[3] Unterdessen hat das Internet mit seinen unzähligen Querverweisen und Zitatzitaten diesen Eindruck eines Kollektivsubjekts noch verstärkt. Die Wikipedia-Plattform gilt als Inbild einer Autorenschaft ohne Autor.

Dank der digitalen Technik zeigt sich eindrücklicher denn je, wie stark selbst vermeintlich freigeistige Künstler eingeübten Mustern folgen. Noch ist weitgehend ungeklärt, inwieweit es das Urheberrecht verletzt, die Bestandteile solcher Muster von einer Maschine neu montieren, sprich sampeln zu lassen (erste Klagen von Künstlerinnen und Künstlern sollen diese Klärung gerichtlich erzwingen). Die Erfahrung, die alle Nutzerinnen und Nutzer dank der neuen Tools machen können, wird jedenfalls von dem Eindruck größter Verfügbarkeit geprägt. Aus der Gegenwelt der Künste, wie sie die Moderne des 18. und 19. Jahrhunderts entworfen hat, ist eine Mitwelt geworden.

Genau das, ließe sich behaupten, macht traditionelle ‚Volkskunst‘ aus. Da gibt es keine Meisterwerke, keine genuinen Schöpfungen. Auch geht es nicht um einen herausragenden, persönlichen Stil, nicht um Authentizität, Autonomie, Selbstreflexion und all die anderen Ideale, die mit der ‚Hochkunst‘ üblicherweise einhergehen. Wichtig ist der ‚Volkskunst‘, dass sie anknüpft an das, was es gibt. Und dass sie eine Ästhetik des Allgemeinen ausbildet, von vielen Menschen gleichermaßen geprägt und verstanden.

Nicht das Individuelle zählt, es zählt das Verbindende. Die neue ‚Volkskunst‘ eint dabei nicht nur Mensch und Maschine, indem sie von der individuellen Schöpfungskraft der Einzelnen absieht und die geistigen Hervorbringungen mechanisiert; sie belebt zugleich, anders als die Vormoderne, auch auf überraschende Weise die Vorstellung einer

3 Barthes 2000 [1968].

potentiell von tatsächlich allen geteilten und mitgestalteten Bilder- und Realwelt. Wer beispielsweise das Programm Midjourney nutzt, kann diesem parallelen Schöpfungsprozess der vielen sogar in Echtzeit zusehen, kann verfolgen, welche Ideen, welche Wortkombinationen gerade eingepflegt, welche Motive generiert werden. Die Produktion der Bilder, so lässt sich behaupten, wird hier zum Gesellschaftsspiel ohne Ziel und Ende.

Was heißt das nun für die Kunst der Gegenwart, was für das Selbstverständnis der Künstlerinnen und Künstler? Wie gehen sie um mit dieser ‚anderen' Ästhetik, in der moderne Ideen der Autonomie und Authentizität, des Unikats und des individuellen Schöpfers abgelöst werden, überblendet von einer neuen ‚Volkskunst'?

Bemerkenswerterweise korreliert das, was die digitalen Bildkulturen charakterisiert, mit einer Bewegung, die auch im analog geprägten Kunstfeld zu beobachten ist. Es finden sich zahlreiche Maler, Musiker und Dramaturgen, die auf Kooperation setzen und in der Maschine, in ihrer unsichtbaren, weithin unverständlichen Technik des Digitalen, ein neues Ausdrucksmittel erblicken. Nicht selten verschwimmen in dieser Zusammenarbeit die Grenzen zwischen dem Menschen- und dem Maschinengemachten, und ein Künstler wie beispielsweise Ahmed Elgammel, Direktor des Art and Artificial Intelligence Laboratory an der Rutgers Universität in New Jersey, legt es auf diese Ununterscheidbarkeit bewusst an.

Solche Künstler überschreiten damit ebenfalls die Idee menschlicher Autonomie. Auf den singulären, auf Unverwechselbarkeit hinarbeitenden Autor kommt es nicht länger an. Besonders eindrücklich zeigte sich das auf der Biennale in Venedig, die 2022 geprägt war von posthumanistischen Überlegungen. Die leitende Kuratorin der Hauptausstellung, Cecilia Alemani, unterlief dort die klassische Erwartung, eine Biennale müsse vor allem junge, frische Kunst zeigen. Ihre Geschichte der Kunst, sagte sie, wolle eine Geschichte als Symbiose,

Solidarität und Schwesterlichkeit erzählen. Und vor allem zwei Philosophinnen lieferten ihr dafür das geistige Fundament: zum einen die Feministin Donna Haraway, die seit Langem ein Bild möglicher Einheit zeichnet und zwischen Mensch und Maschine nicht unterscheiden mag.[4] Zum anderen ihre italienische Kollegin Rosi Braidotti, die mit der westlichen Idee des Individuums aufräumt und eine „Kritische posthumane Theorie" entwirft.[5] Dort plädiert sie für einen materialistischen Vitalismus, um das menschenzentrierte Denken zu überwinden. Alles, was es auf der Welt gebe, so ihre Annahme, sei einer sich selbst organisierenden, intelligenten Materie zu verdanken. Und also gelte ein grundsätzlicher Egalitarismus, jegliches Leben sei im Prinzip gleich. Entsprechend erinnerten manche Passagen der Biennale an das Prinzip ‚Wunderkammer', diesen Vorläufer des Museums, der natürliche und menschliche Artefakte gleichrangig zu würdigen verstand. Natur, Technik, Kunst wurden nicht als Gegensätze oder als getrennte Sphären begriffen, sondern als ein großes Ganzes imaginiert. Und so gewann auch hier, in den analogen Sälen der Biennale, die Idee des Hybriden eine wichtige Rolle, ähnlich wie in den digitalen Bildkulturen. Und ähnlich wie dort zählte auch in der Ausstellung weniger das einzelne Werk als der sich permanent weiterentwickelnde Prozess. Das Ideal des Unabschließbaren, einer organischen Evolution zog sich durch viele der Säle; und den Künstlerinnen und Künstlern kam die Rolle zu, diesem evolutionären Drängen eine Form zu geben.

Ähnliche Ideen verfolgte auch die Documenta Fifteen in Kassel, die ebenfalls 2022 gezeigt wurde. Allerdings wurde hier das schöpferische Ich der Moderne nicht von einer posthumanen Verschmelzungsfantasie infrage gestellt. Vielmehr war es die Idee einer anti-urbanen, stark erdverbundenen Lebensweise, die in Kassel großen Raum einnahm,

4 Haraway 1985.

5 Braidotti 2013.

einer Lebensweise, die vor allem von der Idee der Reisscheune, auf Indonesisch *lumbung*, geprägt sein soll.[6] Hier zählt das Gemeinschaftliche, die Vorstellung eines kollektiv gestalteten und unbedingt harmonischen, bukolisch befriedeten Miteinanders, nicht nur, aber auch in der Kunst. So wie die Bildkulturen vom unausgesetzten Prozess des Um- und Neuformens bestimmt sind, sollte auch die Documenta nicht einzelne Großwerke, nicht große Namen vorführen, die sich für die Museen empfehlen, wo sie den Kanon prägen und ewig verwahrt werden. Das Kuratorenteam rückte bewusst ab von der herkömmlichen Idee einer Werkschau, die vom Publikum gewürdigt und räsonierend rezipiert werden soll. Ihre Documenta sollte weniger eine Ausstellung als ein Happening sein, das sich immerzu wandelt und möglichst viele Menschen in diesen Wandlungsprozess einbezieht. Das Ganze vollzog sich auf streng analoge Weise, die digitalen Bildkulturen, ihr ‚Volkskunstcharakter', kamen in Kassel allenfalls am Rande vor. Und doch war auch hier das Ziel das Allgemeine, ein von allen geteiltes und mitgeformtes Ganzes, in dem die Grenzen zwischen Hoch- und Trivialkultur, Künstler und Nicht-Künstler fallen und die Kunst primär als eine Lebensform verstanden wird, die kein steuerndes Zentrum, auch keine Verantwortlichen mehr kennt (und deshalb, auch das zeigte die Documenta Fifteen, für Missbrauch und Skandale offenstehen kann). Der herkömmliche Kunstbegriff sollte in Kassel weitgehend abgelöst und gewissermaßen sozialisiert werden: „Make friends, not art", hieß ein Leitmotto dieser Documenta.[7] Und auch darin glich sie den Bildkulturen des Netzes, in denen jeder hehre Kunstanspruch einem allgemeinen, ungesteuerten Ideal der Massenkreativität weicht.

Zugleich jedoch stärkt – und hier komme ich zu meiner zweiten These – die beschriebene Nivellierung, die von einer Kunst als Gegen-

6 documenta fifteen 2022, S. 10–14.

7 documenta fifteen 2022, S. 9.

welt und Sonderzone nichts mehr wissen will, die eine oder andere Gegenbewegung. Die Einebnung der Unterschiede erzeugt jenes Kontingenzgefühl, von dem bereits eingangs die Rede war. Ein Gefühl, das geradezu zwingend nach einem Gegenpol verlangt, nach dem, was man das Erhabene oder auch Absolute nennt. Denn wo es das Absolute gibt, wird das Kontingente erträglich.

So betrachtet ist es nicht verwunderlich, dass die digitale Technik nicht ausschließlich dazu genutzt wird, um Bewegungen der Entgrenzung zu bestärken und also auch die Kunst zu normalisieren, zu demokratisieren, zu egalisieren. Sie wird zugleich genutzt, um die Idee des Originals und der Einmaligkeit zu retablieren. Besonders deutlich wird das am Beispiel der sogenannten NFTs, der „Non-Fungible Tokens". Diese technische Entwicklung wurde einem breiteren Publikum erst 2021 bekannt, als bei Christie's in New York ein Werk versteigert wurde, das im üblichen Sinne nicht existiert, denn es kommt ohne Leinwand aus, ohne Farbe, ohne haptische Qualitäten. Auch entzieht sich das Bild den üblichen Material- und Maßangaben. Das Auktionshaus vermerkte lediglich die Anzahl der Bytes: 319.168.313. Am Ende erzielte das Werk namens *Everydays: The First 5.000 Days* den Rekordpreis von mehr als 69 Millionen Dollar.

Ohne den Verkauf wäre die angebotene Bildcollage nur das geblieben, was sie bis zu dem Zeitpunkt gewesen war: ein Sammelsurium diverser Motive, die der amerikanische Informatiker Mike Winkelmann unter seinem Künstlernamen Beeple ins Netz gestellt hatte, an jedem Tag ein neues Bild, 5.000 Tage lang. Bis heute muss sie von niemandem erst erworben werden, um sie in Ruhe betrachten zu können. Seine düster-grotesken Überzeichnungen einer von Robotern beherrschten Gegenwart existieren in unendlichen Kopien, und keine davon scheint wertvoller als die andere. Über die Jahre hat Beeple mit seinem comichaften Surrealismus eine riesige Gefolgschaft aufgebaut; fast zwei Millionen Follower auf Instagram beglei-

ten seine Arbeit, auch die Mode- und Popwelt wurde früh auf ihn aufmerksam. Doch als Sammelstücke und also als begehrenswerte Kunst wurden seine Werke erst nach der Auktion gewürdigt, dank einer Technik, die aus den allverfügbaren Bildern etwas macht, das nur ein Einzelner sein Eigen nennen kann, obwohl es zugleich von allen besessen wird. Man könnte sagen: Der Fetisch des Unikats, der in der Moderne besonders ausgeprägt war, von der Digitalmoderne hingegen relativiert wird, gewinnt hier dank eines enormen technischen Aufwands erneut an Bedeutung. Das Allgemeine wird vom Exzeptionellen gekontert.

Die dafür eingesetzten NFTs, die man als symbolische Berechtigung verstehen kann, ähneln einer Kryptomünze, dem Bitcoin beispielsweise. Doch während die Münzen untereinander austauschbar sind, weil sie alle denselben Wert besitzen, sind NFTs einzigartig. Diese Einzigartigkeit wird mit einem Datensatz festgeschrieben, in einer Blockchain, einem Register, das seinerseits nur virtuell existiert, aber als nicht manipulierbar gilt und damit im unberechenbaren Gewoge der Digitalflut so etwas wie einen sicheren Hafen markiert. Die allgemeine Zugänglichkeit etwa zu den Beeple-Collagen bleibt zwar unbenommen, dennoch kann sich derjenige, der das entsprechende NFT erwarb, einer zumindest virtuellen Exklusivität rühmen, die ihm niemand je wieder nehmen kann.

Vor allem diese Sicherheit ist es, die Auktionen wie die bei Christie's so populär macht. Etliche Plattformen für digitale Sammelware wurden über die Jahre gegründet, hier lassen sich Kunstwerke ebenso ersteigern wie Videoschnipsel, Spielkarten in digitaler Form oder auch Katzenbilder. Allen gemeinsam ist die Verheißung einer anderen Existenzform: Als NFT gewinnt noch die größte Nichtigkeit an Substanz, und aus totaler Beliebigkeit wird etwas, das zwingend, kontrollierbar und unveränderlich erscheint.

Der Vorgang erinnert an die Anfänge des Museums, das sich um 1800 in seiner heutigen Form zu etablieren begann. Damals holte man viele Gemälde aus den Kirchen in die Ausstellungsräume, und damit veränderte sich ihr Status. Zuvor hatten die Werke das Heilige nicht nur gezeigt, sondern auch verkörpert, in ihnen schien Gott gegenwärtig. Im Museum hingegen zählten die ästhetischen und symbolischen Werte, das bis dahin Eigentliche blieb zurück. Begreift man die Blockchain als ein Museum unserer Gegenwart, kehrt sich der Vorgang um: Die Bilder, die im Internet vor allem als Symbole fungierten, gewinnen hier, in der digitalen Sonderzone, eine Eigentlichkeit und Aura, die sie auf einem Instagram-Account nicht besitzen. Diese Eigentlichkeit liebäugelt mit der Idee des Ewigen, und diese Idee ist es wohl, die manche Menschen dazu bewegt, für ein virtuelles Werk sehr reale Dollarmillionen zu bezahlen. Zumal sie mit ihrem Geld an der verheißenen Ewigkeit partizipieren, das ist der eigentliche Clou der neuen Technik. Als Käufer werden sie ebenso in der Blockchain eingeschrieben wie der Künstler und erscheinen damit – wie bei vormodernen Stifterinnen und Stiftern – als Mitschöpfer. Der Zahlungsakt wird so zu einem Treuebekenntnis, und je höher die Summe ist, desto inniger erscheint das Bündnis.

Für die Künstler hat die NFT-Technik zunächst ganz praktische Vorteile: Sie können an ihren Pixelwerken endlich etwas verdienen, weil diese mittels Blockchain dem traditionellen Begehren nach dem Authentischen genügen: endlich Echtheit inmitten der Simulakren. Vor allem aber lassen sich Erfolge wie die von Beeple als Metapher für die widerstrebenden Sehnsüchte der Digitalmoderne verstehen: Sie fördert einerseits die Singularisierung, das Verlangen der Einzelnen nach Unverwechselbarkeit. Zugleich macht sie andererseits die Unterschiede klein, lässt sie vorläufig erscheinen, weil alles kopierbar und beliebig wird. Die digitale Kunst der Blockchain eröffnet eine dritte

Perspektive: Sie ist ubiquitär und doch einmalig, gehört allen und nur sich selbst. Und ist also mit Geld eigentlich nicht zu bezahlen.

Mit den neuen Möglichkeiten der digitalen Technik, die eine entgrenzende ‚Volkskunst' ermöglichen und jegliche Vorstellung von individueller Schöpfung verblassen lassen, verstärkt sich also zugleich eine Bewegung, die der Profanierung etwas entgegensetzt und jenen metaphysischen Bedürfnissen zum Ausdruck verhilft, die in der Moderne mit ihren Ideen des sakrosankten Meisterwerks stets einen Ort hatten. Nur wird jetzt, wie ich abschließend zeigen möchte, den Algorithmen jenes Geheimnis, jene Gottesnähe zugeschrieben, die einst den Kult um die einmaligen und uneinholbaren Schöpfungen der Kunst bestimmte. Zu beobachten ist die Renaissance des Genies in maschinisierter Form, eine Kunstreligion des Computers. Ihm möchte man jene Autonomie zutrauen, die Künstlerinnen und Künstler im Namen der Postautonomie abhandengekommen ist.

Während es also in der von Menschen gestalteten Kunst die Vorstellung eines die Epoche überragenden Meisterwerks allenfalls noch in Schwundstufen gibt, wird zugleich von Programmierern ein Kunstcode entwickelt, der eben solche Meisterwerke möglich machen soll. Ohne Scheu adaptieren sie altmeisterliche Traditionen: Sie lassen mit dem denkbar größten Aufwand ein Gemälde mit dem Titel *The Next Rembrandt* errechnen und von einem 3-D-Drucker ausführen. Oder sie instruieren den Computer, die nie vollendete 10. Symphonie von Ludwig van Beethoven oder Franz Schuberts 8. Sinfonie in h-Moll nun endlich zu komplettieren. Im Reich der unumstrittenen, der klassischen Hochkultur, erscheint der Kontrast besonders schillernd, hier misst sich allerjüngste Technik mit den ewigen Meistern und scheint damit selbst ein Meister zu werden.

Schon seit den Anfängen der künstlichen Intelligenz in den 1950er Jahren hat es immer wieder Versuche gegeben, die Maschine als Kooperationspartnerin im ästhetischen Sinne zu aktivieren. Heute

jedoch, in Zeiten von Big Data, rückt eine andere Vorstellung ins Zentrum: die Hoffnung, die Maschine könne selbst schöpferisch werden, eigensinnig und so frei im Geist, wie es einst der Künstlerschaft nachgesagt wurde. So werden humanoid aussehende Roboter entwickelt, die Gedichte schreiben oder ein Portrait ihrer selbst auf die Leinwand malen. Sophia heißt einer dieser Androiden, der mit Angela Merkel schon über die Macht der künstlichen Intelligenz diskutiert hat, als wäre er ein Mensch. Sophias gemaltes Selbstportrait wurde 2021 für nahezu 700.000 Dollar auf einer Auktion verkauft.

Das dahinterstehende Kalkül lässt sich natürlich auch belächeln: Müssen die Programmierer mit ihrem Vorhaben, aus der Maschine eine Künstlerin zu machen, nicht scheitern? Die Maschine hat keinen Geist, kein Bewusstsein, sie kann nicht lieben, kann nicht verzweifelt sein, spürt keinen Hass – was für eine Kunst soll also entstehen? Zugleich fällt es den IT-Unternehmen, die mit ungeheuer großem Aufwand und noch höheren Geldsummen den Computer zum Künstler machen wollen, nicht sonderlich schwer, die Leistungen ihrer Geräte zu mystifizieren. Die Rechenoperationen, die der hoch gezüchtete Algorithmus ausführt, sind derart komplex und unverständlich, dass niemand mehr begreift, auch die Programmierer nicht, wie der Computer zu seinen Ergebnissen gelangt. Fachleute sprechen vom Black-Box-Phänomen: Ganz so, als ereigne sich im Dunkeln der schwarzen Kiste das Wunder der Inspiration. Als habe der ästhetische Eigensinn, das Geheimnis der Schöpfung hier, im Herzen der Maschine, einen neuen Ort gefunden.

Der Traum von der kreativen Maschine ist auch und vor allem ein Traum vom ‚anderen' Menschen. Und der Abschied vom Autonomiegedanken der Aufklärung, ein Abschied vom Ideal des sich selbstlenkenden Individuums, korreliert nicht zufällig mit diesem Traum. Vielmehr hat sich insbesondere im Silicon Valley, der Heimat der Big Tech-Entwickler einer künstlichen Intelligenz, seit Jahrzehnten schon

eine Art Cyber-Mystik entwickelt. In dieser Mystik gibt es keine Unterschiede zwischen Kunst und Technik, zwischen Mensch und Maschine, Kultur und Natur. Unverkennbar ist der Wunsch, der künstlichen Intelligenz einen tieferen Sinn zu unterlegen, den sie aus sich heraus nicht zu erzeugen vermag, einen Sinn, der auch darin besteht, der Technik diese Sinnproduktion grundsätzlich zutrauen zu wollen. Die Kunst soll für diesen Sinn einstehen, denn eine Maschine, die man sich als Künstlerin vorstellen darf, unterliegt nicht länger dem üblichen Zweck- und Nutzendenken. In gewisser Weise wird sie frei, zweckmäßig ohne Zweck, ganz im Kant'schen Sinne.

Dieses Denken prägt unterdessen weite Teil der Kunstwelt, so auch die koreanische Künstlerin Anicka Yi, die ich hier stellvertretend zitieren möchte. Yi, die unter anderem durch ihre Großinstallation 2021 in der Turbine Hall der Tate Modern in London bekannt wurde, äußerte in einem Interview deutliche Kritik am Anthropozentrismus und hält das Selbstbild des modernen Menschen für trügerisch. „Das souveräne Selbst, das wir uns so lange eingebildet haben und das eine so große Plage für die Natur bedeutet, gibt es nicht."[8] Auch das Konzept der Autonomie, einer vom Selbstbewusstsein des Menschen bestimmten Subjektivität, hält sie für reine Autosuggestion. Sie sagte: „Aus mikrobiologischer Perspektive existiert der Mensch überhaupt nicht, wir sind nur Mikroben. Wir denken, wir hätten all die Willensfreiheit, Macht und Kontrolle, aber was uns kontrolliert, sind unsere Stimmungen, unser Darmbiom, unsere Depressionen."[9] Der Mensch sitzt also seinen eigenen Trugbildern auf, so lässt sich Yis Position zusammenfassen. Und als Inbegriff dieses Trugbilds, das würde ich ergänzen, lässt sich die moderne Kunstauffassung begreifen, hervorgebracht von Künstlerinnen und Künstlern, die in der Moderne als Symbolfiguren

8 Feldhaus 2021, S. 57.

9 Feldhaus 2021, S. 57.

jener Selbstschöpfungs- und Überlegenheitsfantasien fungierten, die Yi nun in aller Deutlichkeit verwirft. In dankenswerter Klarheit zeigt sich in diesem Denken, was sich hinter dem Abschied von der Idee einer autonomen Kunst verbirgt: Es ist der Abschied von der Idee des autonomen, selbstbestimmten Menschen, der Abschied vom Ich.

Die künstliche Intelligenz erscheint dazu wie ein Gegenentwurf, so auch für die Künstlerin Yi. Sie sagt: „Dass in diesem Moment neue Maschinen auf der Bildfläche erscheinen, stimmt mich auch optimistisch. Gerade in Bezug auf die Frage, wie wir überleben können. Denn ob es Ihnen gefällt oder nicht, sie bilden womöglich die Linie, auf der das Menschliche weiterentwickelt und weitergegeben wird.“[10] Das Menschliche weiterentwickeln und weitergeben – das waren bislang die vornehmsten Aufgaben jener, die Kultur hervorbrachten und lebendig hielten, der Künstlerinnen und Künstler. Jetzt hingegen, in der Digitalmoderne, scheint es Zeit für einen Rollentausch. Und nichts versinnbildlicht diesen Rollentausch so eindrücklich wie die Idee von der kreativen Maschine, der nun die Aufgabe zukommt, die bislang dem autonomen Menschen zukam: sich selbst und die Welt neu zu erfinden.

10 Feldhaus 2021, S. 57.

Literaturverzeichnis

Barthes 2000 = Barthes, Roland: Der Tod des Autors, in: Texte zur Theorie der Autorschaft, hg. und komm. von Fotis Jannidis, Gerhard Lauer, Matías Martínez und Simone Winko, Stuttgart 2000 (Reclams Universal-Bibliothek 18058), S. 185–193 [frz.: La mort de l'auteur [1968], in: Roland Barthes: Oeuvres complètes, durchgesehene, korrigierte und mit einer Einführung versehene Ausgabe von Éric Marty, Bd. 3: 1968–1971, Paris 2002, S. 40–45].

Bauman 2000 = Bauman, Zygmunt: Liquid Modernity, Cambridge 2000 [dt.: Flüchtige Moderne, übers. von Reinhard Kreissl, Frankfurt a. M. 2003 (edition suhrkamp 2447)].

Braidotti 2013 = Braidotti, Rosi: The Posthuman, Cambridge 2013.

documenta fifteen 2022 = documenta fifteen Handbuch, hg. von ruangrupa, Berlin 2022.

Feldhaus 2021 = Feldhaus, Timo: „Der Mensch existiert nicht." Krone der Schöpfung war einmal, sagt Anicka Yi – in Wirklichkeit sind wir eine Ansammlung von Mikroben, in: Monopol. Magazin für Kunst und Leben 12 (2021), S. 50–60.

Gerok-Reiter / Robert 2022 = Gerok-Reiter, Annette / Robert, Jörg: Andere Ästhetik – Akte und Artefakte in der Vormoderne. Zum Forschungsprogramm des SFB 1391, in: Annette Gerok-Reiter / Jörg Robert / Matthias Bauer / Anna Pawlak (Hgg.): Andere Ästhetik. Grundlagen – Fragen – Perspektiven, Berlin / Boston 2022 (Andere Ästhetik – Koordinaten 1), S. 3–51.

Haraway 1985 = Haraway, Donna: Manifesto for Cyborgs. Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980s, in: Socialist Review 80 (1985), S. 65–108. URL: https://monoskop.org/images/4/4c/Haraway_Donna_1985_A_Manifesto_for_Cyborgs_Science_Technology_and_Socialist_Feminism_in_the_1980s.pdf (letzter Zugriff: 18. Oktober 2024).

Zum Autor

Hanno Rauterberg, geb. 1967. Autor, promovierter Kunsthistoriker und Architekturkritiker. Stellvertretender Ressortleiter des Feuilletons der Wochenzeitung *Die Zeit*. Buchpublikationen: Die Konkurrenzreliefs. Brunelleschi und Ghiberti im Wettbewerb um die Baptisteriumstür in Florenz (1996); Und das ist Kunst?! Eine Qualitätsprüfung (2007); Wir sind die Stadt! Urbanes Leben in der Digitalmoderne (2013); Ich, der Künstler. Eine Geschichte der Kunst (2013); Wie frei ist die Kunst? Der neue Kulturkampf und die Krise des Liberalismus (2018); Die Kunst der Zukunft. Über den Traum von der kreativen Maschine (2021).

Hanno Rauterberg

FAREWELL TO THE SELF

On the Aesthetics of the Universal in Digital Modernity

Preface

The benefits and disadvantages of AI for art: Hanno Rauterberg's essay could be summarised under this title. The essay addresses this controversial topic for good reason. After all, digital image, music, and text generators have made astonishing progress in recent years. In the course of these rapid developments, artefacts produced by or with artificial intelligence (AI) have led to the anything but trivial discussion as to whether AI can actually generate aesthetic objects that deserve the label 'art'. Or, to phrase it differently: Can AI make art? In the field of philosophical aesthetics, where standards of evaluation often follow traditional criteria of aesthetic autonomy, the answer is clear: AI systems bear no aesthetic responsibility for the artefacts produced by or with them because they are neither conscious and intentional nor do they have a personal world view. Therefore, they cannot take responsibility for their actions and production. Given this specific gap in responsibility, artificial systems are also not considered to be authors of 'their' works. Without authorship, however, the question of the meaning of AI-generated art becomes a futile one. This is because – according to the traditional conception of aesthetics – the manifestation of a higher order within artistic expression is understood to be the result of an individual, experience-based, personal world view. Without an author-subject to vouch for such a world view, an artefact would lose its specific meaning and consequently also its legitimation.

Based on the premises outlined above, it would therefore seem appropriate to abandon AI-based tools in art practice and exclude AI-based artefacts from the field of aesthetics. Conversely, AI could be used as a negative foil to justify a new argument in art criticism: Perhaps good art is art which cannot be simulated.[1] But is this argument entirely convincing in the wake of (post)modernist ruptures in the history of aesthetics?

One need not be naive about AI in the arts to take a less rigid approach to artificial image, music, and text production. Hanno Rauterberg's essay offers a critical analysis of this subject, supported by multiple viewpoints. Beginning with the major influence that AI image generators have on the everyday art practices of millions of people, his essay grapples with the undeniable factuality and ubiquity of AI-generated images. Artificial systems seem to have placed the production of images with a claim to artistry at the disposal of each and every individual.

Instead of measuring them against the traditional 18th and 19th century notions of autonomy and authorship, Rauterberg interprets the new AI image generators as an expression of a creative urge that can no longer be traced back to the individual, but in this sense is supra-individual, i. e. as an expression of a new, literally democratic 'folk art' that emphasises the popular over the elitism of museum high art. This gives art the chance to (re)enter everyday life on a large scale. As Rauterberg demonstrates, drawing from expert knowledge, the abandonment of powerful older aesthetic concepts of singularity and originality can be linked to recent trends in the art world, such as the rejection of the cult of genius. The thesis that creativity becomes almost universally available in the name of the new popular aesthetic

1 Cf. Catrin Misselhorn: Künstliche Intelligenz – das Ende der Kunst? Stuttgart 2023 (Reclams Universal-Bibliothek 14355).

or 'folk art' has, as Rauterberg points out, a fascinating and utopian potential that needs to be recognised. However, according to Rauterberg, there is also a dystopian downside to consider, which often only appears implicitly in the essay, but is nevertheless a recurring theme. On the one hand, the concept of a digitally generalised art production could offer commonality to a society that is increasingly divided by echo chambers and political camps. On the other hand, however, it reactivates the cult of genius, which was thought to have been overcome, in order to detach it from the human individual and instead centre it around the idea of the 'creative machine'.

Rauterberg takes a groundbreaking approach to contemporary digital art production in his use of thick description. He explores the practical effects of artificial systems on 'everyday art' and on the art world beyond the theoretical question of whether AI can produce art at all. The criteria of philosophical aesthetics that were founded in the 18th and 19th centuries and considered to be timeless standards of art, are rendered obsolete. Therein lies the relevance of Rauterberg's approach for the Tübingen Collaborative Research Centre (CRC) 1391 *Different Aesthetics*, which aims to reconstruct the 'different' histories of aesthetics before and to an increasing extent after the normative period around 1800. The philosophical criteria of aesthetic responsibility resulting from this period demand a high degree of artistic autonomy regarding form and content as well as the artist's expression of individual experience in the work of art. By these standards, not only AI-generated artefacts, but also many pre-modern artefacts, which are the main research focus of the CRC 1391, cannot be considered 'art'. And yet the arts of the pre-modern era, which were embedded in diverse social contexts, can be found just as frequently and naturally as the everyday AI-based arts of late modernity. With his reflections – for example on the new AI-based art in the context of widespread social practices, on the post-humanist project in contem-

porary art, or on the recently intensified need for metaphysics – Rauterberg simultaneously opens fundamental perspectives for the understanding of *different* art forms that cannot be grasped with the conventional aesthetic categories of the 18th and 19th centuries.

The essay by Hanno Rauterberg is based on a special lecture he gave in Tübingen at the invitation of the CRC 1391 *Different Aesthetics*. The following English translation of the essay is by the author himself. We would like to warmly thank Anna Wilmore and Matthias Bauer for checking the English translation, Jörg Robert for reviewing the essay and our preface, Susanne Borgards for her editorial scrutiny, Eleanor Wegener for her assistance with the English translation of the foreword, and Cornelia True, representing Tübingen University Press, for supporting the publication of this book.

Annette Gerok-Reiter and Jan Stellmann
September 2024

Hanno Rauterberg

FAREWELL TO THE SELF

On the Aesthetics of the Universal in Digital Modernity

At precisely a time when 'the fluid' has become a guiding metaphor, just as countless oppositions are starting to dissolve – the opposition between man and animal and plant, for instance, or between work and leisure, between man and woman, between distance and proximity, the real and the virtual – precisely in this 'Liquid Modernity',[1] in which many people suffer from strong feelings of contingency because they have good reasons to feel that life is slipping away from them, not least because large parts of the world are transforming into waves of data that demand surfers – people who know how to glide, to exist in a state of permanent, fragmenting change – at precisely this time it is easier than ever to capture the whirling present, to capture it digitally, in one image, in many images. Creating a photograph has never been easier, never cheaper, precisely thanks to the digital technology that permeates the world. And so, the one begets the other. The fluidity of circumstances virtually demands that tiny moments of stillness be wrested from it, moments that can be safeguarded and thus, one may hope, endure forever. This, in any case, can be observed everywhere in the digital modern age: people driven by the compulsion to constantly capture themselves, others, and the world around them with their mobile phones; the device has become their third eye. Nothing, absolutely

1 Bauman 2000.

nothing, may pass by unnoticed, unphotographed. In the self-created image, the incoherence of the era seems to become momentarily coherent. Liquidity takes on a rectangular shape: it freezes.

However, this is a very specific form of capturing images. One could even say that capturing itself has become fluid. Unlike in the classical, analogue image production of earlier centuries – and here I also mean painting – the act of capturing and recording, highlighting the unique and irreplaceable aspects, has become less important in digital visual practices. On the contrary, often images are produced that do indeed capture the moment, but only so that yet more and different images are thereby produced. This means that the images captured are not primarily understood as mirrors of reality and archives of the present, but, often enough, as a means to creatively manipulate the captured images, often transforming them into the unreal through filters or specialised editing programs, thus inventing a different reality. To put it succinctly, the initial captured image is not an endpoint but a starting point. It becomes part of what is called the image cultures (*Bildkulturen*) of the internet.

In particular, I want to consider some speculative, even fleeting thoughts about these image cultures and their 'different' aesthetics, as referred to in the context of CRC 1391.[2] We are dealing with aesthetic phenomena in these image cultures that go beyond typical modern notions of autonomy, authenticity, and authorship. Instead, they are to be understood as expressions of a supra-individual creative urge. Indeed, it is my thesis that this is a new, popular, and even democratic form of 'art' that I would like to describe as *Volkskunst*, as 'folk art' in this context. And by doing so, these image cultures counterpose an increasingly tribalistic society with something universal, shared by all. Just as the fluidity of circumstance gives rise to a need for a par-

2 Cf. Gerok-Reiter / Robert 2025.

ticular permanence, to put it paradoxically, a need for incessant image production, the social segmentation of the digital sphere simultaneously generates a need for collective experiences, collective experiences that are only just beginning to take shape within the realm of this 'different' aesthetics.

In this brief essay, I will first outline in more detail what constitutes the possibilities and mechanisms of these image cultures. Subsequently, I will inquire about the consequences of this new folk art, post-autonomous, post-authentic, especially for the self-conception of art, which in modernity took pride in core values such as individualisation and autonomy but now seeks to break definitively with the aesthetics of genius. Finally, it should nonetheless be noted that these core values are by no means buried; rather, the aesthetics of genius is making a comeback, particularly in digital technology, in the promise of artificial creativity. I would argue that the counterpoint to folk art is no longer high culture. Instead, it is, according to my second thesis, the art of machines.

But first, let us turn our attention to digital image cultures and their specific aesthetics: the internet famously resembles a huge circulation and recycling plant for data of all kinds, in particular texts, images, and compositions, which can be freely transmitted, divorced from their original meanings, thereby transforming them and creating new interpretations. Whether one is dealing with works by artists or objects of amateur creativity, both are brought to the same digital format here, and are thus subject to a technically determined norm. They are displayed and viewed on the same devices, on the same screens, and are presented to the public through the same platforms and portals. The concept of world culture, which has long invoked a romanticised image of understanding in harmonising, though often sentimental fashion, has found an unexpectedly sober counterpart here: in a technology that has indeed established global standards and

shapes behavioural and perceptual habits across all cultural idiosyncrasies. People no longer seize opportunities to understand the world and shape their concepts; instead, they press buttons and swipe across glass displays. And by now most artifacts have been made accessible according to this logic: they are converted into binary code that does not distinguish between images, sound, text, or even software.

Thus, diversity, even in purely formal terms, turns out to be reductionist: standardised technology unifies the gaze and blurs differences. It homogenises, reconciles what was once considered separate and divergent. And it makes art available in a way that was hard to imagine just decades ago. Art has become accessible and clickable; libraries, galleries, and archives can be effortlessly explored from the comfort of one's own sofa. Whoever believed that art embodies a specific form of unavailability will have to unlearn that notion. The nimbus of the transcendent and sublime is difficult to convey in digital realms.

This is especially true because the peculiarities of internet image cultures include the mixing of the most dissimilar image and text forms, as well as high and popular arts. Programs have been specifically developed to promote this mixing on laptops or smartphones, as a form of everyday and casual creativity, and most of these programs are freely available. With a corresponding app, you can merge your own face, whether in the form of a selfie or an elaborately arranged self-portrait, with a painting by, let's say, Johannes Vermeer, in seconds. You can put on the headscarf of the *Girl with a Pearl Earring* or be dressed in other costumes from old art. Similar procedures can be applied to texts (writing like Hemingway), musical compositions (Taylor Swift singing like Maria Callas), or even your own voice, which can be modelled to make a woman sound like a man or a man sound like a dog or a rooster. Here, too, the boundary-dissolving effect of digital culture is evident: the old and the new, the established and the ephemeral, the human and the animal intermingle in unprecedented ways.

But above all, the self and the other merge: the games of these image cultures are highly subjective, characterised by individuals inscribing themselves, wanting to recognise themselves, seeking their own expression in the abundance of possibilities — yet at the same time, they publish this expression and allow it to become a source of further inspiration, transformation, and inscription. It's a game with art and at the same time a game with one's own self, which is no longer thought of as static and stable but as material and the result of a diverse and surprising performance.

This allows the image databases of the programs to be searched for portraits that resemble your own face. Alternatively, you can use art history as a filter to give your own photos a distinct artistic style, making them look like a Rubens, Warhol, or Munch, making your creations appear as if you had lived in earlier times. Conveniently, the resulting photos can be sent directly from the app, even as a GIF file, so that the silent works of art history are not only revived in terms of subject matter and enriched with very current, personal features, but are also transformed into moving images. Programs that create longer film sequences from individual motifs are already on the market. Here, the technique of continuation is intensified: behind every image is the suggestion that thousands more images wait to be discovered, coloured in, and flicked through thanks to computers.

These playful forms of appropriation and collage, which are further enhanced by a societal tendency towards gamification in many areas of life, are based on highly complex algorithms that are intended to stimulate creativity, with many museums happy to make their treasures available for this purpose. Not contemplative immersion, but participatory self-experimentation is the guiding principle of digital image cultures.

Programs that were long considered highly complex and required significant computing power are gradually becoming accessible to

potentially everyone with progressive technical developments, and are also being used by those who were previously considered amateurs, but who now, empowered digitally, can liken themselves to artists and desire to do so. At the flick of a switch, male and female faces, human and machine bodies, real and unreal motifs can be combined and animated in various ways, and anyone who wants to can turn a hastily scribbled sketch into a photorealistic representation.

The new technology thus shifts the previous value system because, on the internet, everyone is potentially equal. Not equal in terms of power distribution, because the code for most programs remains secret, in the hands of the major corporations who hope to profit from it. However, the possibilities for the production and distribution of artifacts are becoming democratised. The basis for this kind of equality is the ability to copy anything and everything. The idea of the original is alien to the digital. Such an idea presupposed that a copy could be distinguished from the original form; that is not the case here. If you multiply the pixels of an image file, you will notice no loss of substance, no change in quality. Thus, we can observe a form of boundary dissolution: the first and the last, the beginning and the end can no longer be distinguished. And so the idea of originality and uniqueness is changing in a way that has often been invoked in the arts, but could never be realised with such radicality.

Digital technology goes much further than avant-garde artists who, like Marcel Duchamp, incorporated mass-produced goods into the art cosmos or like Martin Kippenberger, who hired a commissioned artist to paint large-format images for him. Because no matter how much these and other artists resisted the ideal of the unique piece and the unattainable masterpiece, both museums and the art market nonetheless continued to focus on authenticity and uniqueness. Nobody would consider buying a random copy of Duchamp's bottle

dryer at an auction or showing it in a Duchamp exhibition, even if it resembled the original bottle dryer down to the smallest detail.

On the internet, however, where high and low continue to converge, the character of uniqueness no longer matters. What is much more crucial is the process of appropriation: digital technology crosses the boundaries of institutions and market limitations, it changes the ontology of the work. The success and therefore the importance of an idea is now primarily determined by whether an artistic idea is taken up, whether it is shared by others and transformed in varying ways. It is not about the original, but rather about the originality that inspires as many people as possible and encourages their own creativity.

Many see this new openness as a process of emancipatory power. For the technological developments are accompanied by a growing interest in social issues: especially the institutions of art, above all museums, are confronted with demands for greater diversity. There are demands for the dismantling and rebuilding of existing power structures, which have contributed significantly to establishing a Eurocentric, male-dominated canon thereby excluding large parts of the art world. In these discussions, the social aspects can rarely be separated from economic interests, as the dominant hierarchies also favoured the ideas of the self-sufficient genius, always thought of as male. Therefore, at art auctions, a single artist, Pablo Picasso, can outdo all his female peers. Between 2008 and 2022, his works fetched 30 million dollars more than all the works by female artists auctioned during those years combined. Against this background, the fact that the digital technology democratises both the methods of production, reception, and distribution as well as many of the previous gatekeeping functions should be recognised as progress.

Now it becomes clearer than before how strongly the supposedly free, open field of the artist is dominated by power. And not least, autonomy in a modern, heroic sense, aimed at the largest possible

areas of freedom, seems to reveal itself as an instrument of this power. Conversely, it becomes even more difficult to continue to legitimise and support the special zones of autonomy and the associated privileges of some artists. This would require that strict differences continue to be made and plausibly justified, because precisely such differences are implied by the concept of autonomy. It separates between free and applied arts, between high culture and so-called primitive art, between the taste of connoisseurs and that of the masses, between the original and the epigonal form. Without the idea of strong, possibly even absolute autonomy, however, these differences must be considered obsolete and that which emerges is what I would call a new *Volkskunst*, a new folk art.

The term *Volk* ('people')[3] is still seen by many as problematic, especially when applied to the arts. It vividly recalls the dictatorship of the Nazis, who persecuted, exposed, and eradicated avant-garde movements in the name of a new populist approach (and with it an imaginary timeless, organic integration of culture). However, such connotations fade when one uses the term in the context of the *Grundgesetz* (Germany's constitution), which clearly states that all power in the democracy emanates from the people. Understood in this way, *Volkskunst* doesn't refer to the chauvinistic, earthy expression of an imagined national soul. Instead, it invokes the idea of a collective aesthetic production, where national boundaries matter as little as the modern ideal of individual creative power.

The achievement of image-producing and transforming computer programs reminds us in many ways of pre-modern processes, such as the emergence of so-called *Volksmärchen*, folk tales, a term coined

3 The term *Volk* can be translated as 'people', implying both a group of people, but also an ethnic group or one belonging to a nation, it also has similar connotations to 'folk'.

around 1800 that has elicited multiple interpretations. It is associated with the idea that these tales usually lack identifiable authors because they were reworked and retold in a dynamic exchange between oral and written traditions. Now, highly complex algorithms take on this role of reworking and retelling. They not only process motifs provided by artists and creators but also generate their own images through collage, in an interpretive manner. Especially the latest generation of image generators, which obey our every command and have the ability to automatically translate conceptual prompts into images, work with a genuinely global image pool. They generate images by searching billions of motifs stored in a database based on the given conceptual requirements and subsequently shape and recombine them through a so-called diffusion process.

From the abstractions of language emerges a vivid work, but one which often appears to be peculiarly enigmatic. For instance, a program like Wombo Dream can create a fever dream from a bureaucratic term like *Beherbergungsverbot* ('lodging prohibition'), visualising a ship on a stormy sea lured astray by toxic green lights, whose doom is nigh. The genesis of the image can itself become an aesthetic experience: first a shadowy sketch appears on the screen, then you see colours blend, contours form, and a painting seems to emerge pulsatingly and restlessly from within itself until, as if by a ghostly hand, it is finally completed with a lurch. It feels like an encounter with the intangible. The creation of art, a profound mystery – here it is at the heart of a programmed performance.

It is noticeable that art, for many image generators, should look enigmatic, shrouded in the haze of the unsolvable. There is often an undeniable penchant for fantasy kitsch or a meaningful meaninglessness, reminiscent of the decals once decorating car hoods. These programs seem to feed heavily on video game aesthetics with their often stormy, dark, and secretive themes.

All image generators share a relieving approach to production: no one needs to be able to draw or paint anymore; a bare idea is enough. And even that might not be required, as the generators typically do not produce the same image repeatedly, regardless of how often the same term is inputted. Until now, unpredictability was the art of true artists. Now, this unpredictability can be mass-produced with the click of a mouse. The machine handles image discovery and shaping, with people merely providing prompts.

Text generators operate similarly, sourcing from countless references like literature, encyclopaedia entries, or political analyses to fulfil user requests. A program like ChatGPT operates much like the narrators and collectors of the pre-modern era who reworked fairy tales more than they invented them (without setting them down in writing). The AI of the generator accesses a vast text corpus to reshape it according to the inputted conditions and a data-driven probabilistic logic. As a result, essays, literary texts, scripts, poems, or even codes can emerge. Discussions about Kant's categorical imperative are as possible as a recipe for pasta bake. Typically, the program is not seen as an independent creator and author; rather it is more of an instrument that processes thoughts and weaves new narrative patterns. This also deconstructs the idea of a unique, unparalleled art in this realm, because the program can write in the style of Ernest Hemingway or Michel Houellebecq at the touch of a button, revealing the reproducibility and formulaic nature of even these 'geniuses'. It's no coincidence that Roland Barthes, who proclaimed the 'death of the author' in 1967, is often cited in this context, arguing that a new text is not novel, but instead a weave of existing ideas and expressions.[4] The internet, with its myriad of cross-references and citations, has reinforced this

4 Barthes 1967.

impression of a collective subject. Wikipedia is seen as the epitome of authorship without an author.

Digital technology more vividly than ever highlights how even supposedly free-spirited artists follow rehearsed patterns. It remains largely unresolved to what extent copyright is violated when a machine reassembles these pattern components or samples them (initial lawsuits from artists will force a legal clarification). Nevertheless, the experience all users can have with these new tools is characterised by an impression of utmost availability. The counter-world of arts, imagined by modernists from the 18th and 19th centuries, has become a shared world.

It is exactly this, one could argue, that traditional *Volkskunst* embodies. There are no masterpieces, no genuine creations. It is not about an outstanding, personal style, nor about authenticity, autonomy, self-reflection, or other ideals usually associated with high art. What matters to *Volkskunst* is its connection to what exists, cultivating an aesthetic of the universal, shaped and understood by many alike.

It is not the individual that counts, but that which connects. The new *Volkskunst* not only unites human and machine by disregarding the individual creative power of each person and mechanising intellectual productions; it also revives, unlike the pre-modern era, in a surprising way the idea of a potentially shared and co-designed world of images and reality. For example, those who use the Midjourney program can watch this parallel process of creation by others in real-time, tracking which ideas and word combinations are being incorporated, and which motifs are being generated. The production of images, it can be argued, becomes a societal game without aim or end.

What does this mean for contemporary art, and for the self-understanding of artists? How do they deal with this 'different' aesthetics, in which modern ideas of autonomy and authenticity, of the unique piece, and the individual creator are replaced, dissolved by a new *Volkskunst*?

Remarkably, what characterises digital image cultures correlates with a movement observable in the analogue-dominated art field. Numerous painters, musicians, and dramaturges focus on collaboration and see in the machine, in its invisible, largely incomprehensible technology of the digital, a new means of expression. Often in this collaboration, the boundaries between human-made and machine-made blur, and an artist like Ahmed Elgammel, director of the Art and Artificial Intelligence Laboratory at Rutgers University in New Jersey, deliberately aims for this indistinguishability.

Such artists also transcend the idea of human autonomy. The singular author striving for distinctiveness no longer matters. This was strikingly evident at the Venice Biennale in 2022, which was shaped by posthumanist considerations. The chief curator of the main exhibition, Cecilia Alemani, subverted the classic expectation that a Biennale should primarily showcase young, fresh art. Her history of art, she said, wanted to tell a story of symbiosis, solidarity, and sisterhood. And two philosophers provided the intellectual foundation: firstly, feminist Donna Haraway, who has long depicted a possible unity and does not want to distinguish between human and machine.[5] Secondly, her Italian colleague Rosi Braidotti, who challenges the Western idea of the individual and is conceptualising a 'Critical Posthuman Theory'.[6] She advocates a materialistic vitalism to overcome human-centred thinking. Everything in the world, she assumes, is due to self-organising, intelligent matter. Therefore, a fundamental egalitarianism applies: every life is, in principle, equal. Accordingly, some sections of the Biennale were reminiscent of the principle of the Wunderkammer, that precursor to the museum, which valued natural and human artifacts equally. Nature, technology, and art were not understood as opposites

5 Haraway 1985.

6 Braidotti 2013.

or separate spheres but imagined as one great whole. And so, in the analogue halls of the Biennale, the idea of the hybrid played an important role, just like in digital image cultures. And similarly, in the exhibition, the individual work mattered less than the constantly evolving process. The ideal of the inconclusive, of organic evolution, ran through many of the rooms; artists had the role of giving this evolutionary urge a form.

Similar ideas were also pursued by Documenta Fifteen in Kassel, which was also exhibited in 2022. However, the creative ego of modernity was not challenged by a posthuman merging fantasy here. Rather, it was the idea of an anti-urban, deeply earthbound way of life that took on significance in Kassel, a way of life that was mainly influenced by the idea of the rice barn, called *lumbung* in Indonesian.[7] Here, the focus is on the communal, the notion of a collectively designed and harmonious, bucolic coexistence, in art, though not limited to it. Just as visual cultures are determined by the continuous process of reshaping and reforming, Documenta was not intended to showcase major works or big names that recommend themselves to museums where they shape the canon and are preserved forever. The curatorial team deliberately moved away from the traditional idea of an exhibition, designed to be appreciated and intelligently received by the audience. Their Documenta was meant to be less of an exhibition and more of a happening, constantly transforming and involving as many people as possible in this transformation process. The whole thing was strictly analogue; digital image cultures, with their *Volkskunst* character, were only marginally represented in Kassel. And yet, here too, the goal was the general, a whole shared and co-shaped by everyone, where the boundaries between high and low culture, artists and non-artists, disappear and art is primarily understood as a way of life that knows no

7 documenta fifteen 2022, pp. 10–14.

controlling centre or people in charge (and therefore, as Documenta Fifteen showed, can be open to abuse and scandals). The traditional concept of art was to be largely replaced and socialised in Kassel: 'Make friends, not art' was a guiding motto of this Documenta.[8] And in this respect, it resembled the image cultures of the internet, where any lofty artistic claim gives way to a general, uncontrolled ideal of mass creativity.

However, this reported levelling, which no longer recognises art as an alternative world and special zone, strengthens one or the other counter-movement. The levelling of differences produces that feeling of contingency I mentioned at the start. A feeling that almost inevitably demands a counterpoint, what one might call the sublime or the absolute. Because where the absolute exists, the contingent becomes bearable.

From this perspective, it is not surprising that digital technology is not used solely to reinforce movements of boundary dissolution and thus also to normalise, democratise, and equalise art: it is also used to re-establish the idea of the original and uniqueness. This is particularly evident in so-called NFTs, or 'Non-Fungible Tokens'. This technical development became widely known in 2021 when a work was auctioned at Christie's in New York that does not exist in the usual sense. It comes without canvas, without paint, without haptic qualities. The image also eludes conventional material and size specifications. The auction house only noted the number of bytes: 319,168,313. In the end, the work, titled *Everydays: The First 5,000 Days*, fetched a record price of over $69 million.

Without the sale, the picture collage would have remained what it had been up to that point: a collection of various motifs that American computer scientist Mike Winkelmann, under his artist name Beeple,

8 documenta fifteen 2022, p. 9.

posted online every day for 5,000 days. To this day, you do not have to buy it to look at it in peace. His darkly grotesque exaggerations of a present dominated by robots exist in endless copies, and none of them seems more valuable than the other. Over the years, Beeple has built a huge following with his comic-like surrealism: nearly two million followers on Instagram accompany his work, and the fashion and pop world noticed him early on. However, it was only after the auction that his works were only recognised as collectibles and thus as desirable art, thanks to a technology that makes something out of the universally available images that only one person can call their own, even though it is simultaneously possessed by everyone. One could say that the fetish of the unique, which had been particularly pronounced in modern times but is being relativised by the digital age, is regaining importance here thanks to a tremendous technical effort. The general is countered by the exceptional.

The NFTs used for this, which can be understood as symbolic authorisation, are similar to a cryptocurrency, like Bitcoin, for example. But while coins are interchangeable because they all have the same value, NFTs are unique. This uniqueness is recorded with a data set, in a blockchain, a register that exists only virtually but is considered tamper-proof and thus marks a safe haven in the unpredictable surge of the digital flood. General access to the Beeple collages remains unrestricted, but the person who acquired the corresponding NFT can boast of at least virtual exclusivity that no one can ever take away from them.

Above all, it is this security that makes auctions like the one at Christie's so popular. Numerous platforms for digital collectibles have been founded over the years, where you can bid on artworks as well as video snippets, digital playing cards, or even cat pictures. All have in common the promise of a different form of existence: as an NFT, even the greatest triviality gains substance, and out of total randomness

emerges something that appears compelling, controllable, and unchangeable.

The process is reminiscent of the early days of the museum, which began to establish itself in its current form around 1800. Back then, many paintings were brought from churches into the exhibition rooms, and this changed their status. Previously, the works had not only depicted the sacred but had also embodied it: God seemed present in them. In the museum, however, the aesthetic and symbolic values took precedence, and that which had been essential until then was left behind. If one considers the blockchain as a museum of our present, the process is reversed. The images, which on the internet primarily served as symbols, gain in this digital special zone an authenticity and aura they do not possess on an Instagram account. This authenticity flirts with the idea of the eternal, and this idea is probably what prompts some people to pay very real millions of dollars for a virtual work. Especially since they participate in the promised eternity with their money, which is the heart of the matter of this new technology. As buyers, they are written into the blockchain just like the artist and thus appear – as did pre-modern donors – as co-creators. The act of payment becomes a declaration of loyalty, and the higher the amount, the more intimate the alliance seems.

For artists, NFT technology initially offers very practical advantages: they can finally earn something from their pixel works because they meet the traditional desire for authenticity through the blockchain. Finally, authenticity in the midst of simulacra. Above all, however, a success like that of Beeple can be understood as a metaphor for the conflicting desires of the digital modern age: on the one hand, it promotes singularisation, the individual's desire for distinctiveness. On the other hand, it diminishes differences, making everything seem temporary because everything becomes copyable and arbitrary. The digital art of the blockchain opens a third perspective: it is ubiquitous

and yet unique, belongs to everyone and only to itself. So it cannot actually be bought with money.

With the new possibilities of digital technology that enable a limitless *Volkskunst* and make any notion of individual creation fade, there is a concurrent movement that opposes profanation and gives expression to those metaphysical needs that always had a place in modernity with its ideas of the sacrosanct masterpiece. Now, however, as I would like to show in conclusion, the mystery and the nearness to God, that once defined the cult around the unique and unattainable creations of art is now attributed to the algorithm. What is observable is the renaissance of genius in mechanised form, a computerised religion of art. It is as if one would like to entrust the computer with the autonomy that artists have lost in the name of post-autonomy.

While in art shaped by humans the notion of epoch-transcending masterpieces is in decline, programmers are developing an art code that is supposed to make such masterpieces possible. Without hesitation, they adapt old masterly traditions. With great effort, they generate a painting titled *The Next Rembrandt* and have it executed by a 3-D printer. Or they instruct the computer to finally complete Ludwig van Beethoven's unfinished 10th Symphony or Franz Schubert's 8th Symphony in B minor. In the realm of undisputed classical high culture, the contrast appears particularly dazzling: here, the very latest technology measures itself against the eternal masters and seems to become a master itself.

Ever since the beginnings of artificial intelligence in the 1950s, there have been repeated attempts to activate the machine as a partner in the aesthetic sense. However, today, in the age of big data, another idea is taking centre stage: the hope that the machine itself could become creative, wilful, and free in spirit, as was once said of the artist. Thus, humanoid-looking robots have been developed that write poems or paint a portrait of themselves on canvas. One of these

androids is called Sophia, who has already discussed the power of artificial intelligence with Angela Merkel as if it were a human. Sophia's painted self-portrait was sold at auction in 2021 for nearly $700,000.

The underlying calculation can, of course, also be ridiculed: will the programmers not fail in their endeavour to turn a machine into an artist? The machine has no spirit, no consciousness, it cannot love, cannot be desperate, feels no hatred – so what kind of art can arise? At the same time, IT companies that want to turn the computer into an artist, with tremendous effort and even higher amounts of money, do not find it particularly difficult to mystify the achievements of their devices. The calculations that the highly bred algorithm performs are so complex and incomprehensible that no one, not even the programmers, understands anymore how the computer arrives at its results. Experts speak of the black-box phenomenon as if the miracle of inspiration were happening in the darkness of the black box. It is as if the aesthetic originality, the mystery of creation, has found a new place here, in the heart of the machine.

The dream of the creative machine is also, and above all, a dream of the 'other' human being. And it is no coincidence that the departure from the Enlightenment idea of autonomy, a departure from the ideal of the self-steering individual, correlates with this dream. Rather, especially in Silicon Valley, the home of big tech developers of artificial intelligence, a kind of cyber mysticism has been developing for decades. In this mysticism, there are no differences between art and technology, between human and machine, culture, and nature. The unmistakable desire is to attribute a deeper meaning to artificial intelligence that it cannot generate on its own, a meaning that also consists in fundamentally believing technology capable of this meaning production. Art should warrant this meaning, because a machine that can be imagined as an artist is no longer subject to the usual purpose and

utility thinking. In a way, it becomes free, purposeful without purpose, entirely in the Kantian sense.

This thinking now shapes large parts of the art world, including the Korean artist Anicka Yi, whom I would like to quote here as a representative. Yi, who became known, among other things, through her large installation in the Turbine Hall of the Tate Modern in London 2021, expressed clear criticism of anthropocentrism in an interview and considers the self-image of modern man to be deceptive. "The sovereign self that we have imagined for so long and that has been such a plague for nature does not exist."[9] She considers the concept of autonomy, of a subjectivity determined by human self-awareness, to be pure auto-suggestion. She said: "From a microbiological perspective, humans don't exist at all, we are just microbes. We think we have all the free will, power, and control, but what controls us are our moods, our gut biome, our depressions."[10] To summarise Yi's position, humans are the authors of their own deception. And as the epitome of this deception, I would add, the modern concept of art can be understood as the production of artists, who in modern times served as symbolic figures of those fantasies of self-creation and superiority that Yi now so clearly rejects. This thinking reveals with admirable clarity what lies behind the departure from the idea of autonomous art: it is the departure from the idea of the autonomous, self-determined human being, the departure from the self.

Artificial intelligence seems to present an alternative perspective, and this is also the case for the artist Yi. She says: "The emergence of new machines at this moment makes me optimistic. Especially in relation to the question of how we can survive. Whether you like it or not, they might represent the trajectory on which humanity evolves and is

9 Feldhaus 2021, p. 57.

10 Feldhaus 2021, p. 57.

passed on."[11] Developing and passing on the human essence has, until now, primarily been the duty of those who produced and sustained culture: the artists. However, in the digital age, it seems time for a role reversal. And nothing embodies this role reversal as vividly as the idea of the creative machine, which now takes on the task that was previously reserved for the autonomous human: to reinvent itself and the world.

11 Feldhaus 2021, p. 57.

Bibliography

Barthes 1967 = Barthes, Roland: The Death of the Author, tr. by Richard Howard, in: Aspen Magazine 5–6 (1967).

Bauman 2000 = Bauman, Zygmunt: Liquid Modernity, Cambridge 2000.

Braidotti 2013 = Braidotti, Rosi: The Posthuman, Cambridge 2013.

documenta fifteen 2022 = documenta fifteen Handbook, ed. by ruangrupa, Berlin 2022.

Feldhaus 2021 = Feldhaus, Timo: „Der Mensch existiert nicht." Krone der Schöpfung war einmal, sagt Anicka Yi – in Wirklichkeit sind wir eine Ansammlung von Mikroben, in: Monopol. Magazin für Kunst und Leben 12 (2021), pp. 50–60.

Gerok-Reiter / Robert 2025 = Gerok-Reiter, Annette / Robert, Jörg: Different Aesthetics – Premodern Acts and Artifacts. The Program of Tübingen Collaborative Research Center 1391, in: Annette Gerok-Reiter / Jörg Robert / Matthias Bauer / Anna Pawlak (eds.): Different Aesthetics. Principles – Questions – Perspectives, Berlin / Boston 2025 (Andere Ästhetik – Koordinaten 1E), pp. 3–48.

Haraway 1985 = Haraway, Donna: Manifesto for Cyborgs. Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980s, in: Socialist Review 80 (1985), pp. 65–108. URL: https://monoskop.org/images/4/4c/Haraway_Donna_1985_A_Manifesto_for_Cyborgs_Science_Technology_and_Socialist_Feminism_in_the_1980s.pdf (last accessed: 18 Octobre 2024).

On the Author

Hanno Rauterberg, born 1967, author, art historian, and architecture critic. Deputy head of the feuilleton of the weekly newspaper *Die Zeit.* Book publications: Die Konkurrenzreliefs. Brunelleschi und Ghiberti im Wettbewerb um die Baptisteriumstür in Florenz (1996); Und das ist Kunst?! Eine Qualitätsprüfung (2007); Wir sind die Stadt! Urbanes Leben in der Digitalmoderne (2013); Ich, der Künstler. Eine Geschichte der Kunst (2013); Wie frei ist die Kunst? Der neue Kulturkampf und die Krise des Liberalismus (2018); Die Kunst der Zukunft. Über den Traum von der kreativen Maschine (2021).

ANDERE ÄSTHETIK
SPECIAL LECTURES

Band 1

Christian Kiening:
Ästhetik und Pragmatik der Zeit im 16. Jahrhundert,
herausgegeben von Annette Gerok-Reiter
und Anna Pawlak, Tübingen 2023 (80 Seiten);
ISBN 978-3-947251-64-3; e-ISBN: 978-3-947251-65-0.
DOI: http://dx.doi.org/10.15496/publikation-75565.

Band 2

Hanno Rauterberg:
Abschied vom Ich / Farewell to the Self,
herausgegeben von Annette Gerok-Reiter
und Jan Stellmann, Tübingen 2025 (70 Seiten);
ISBN 978-3-98945-020-2; e-ISBN 978-3-98945-021-9.
DOI: http://dx.doi.org/10.15496/publikation-107097.

Band 3

Erika Fischer-Lichte:
Transformationsästhetiken.
Über die verwandelnde Kraft von Kunst,
herausgegeben von Annette Gerok-Reiter
und Anna Pawlak, Tübingen 2025 (62 Seiten)
ISBN 978-3-947251-76-6; e-ISBN 978-3-947251-77-3.
DOI: http://dx.doi.org/10.15496/publikation-107472.

ANDERE ÄSTHETIK
KOORDINATEN
Schriftenreihe des SFB 1391
Herausgegeben von Annette Gerok-Reiter

Band 1

Andere Ästhetik.
Grundlagen – Fragen – Perspektiven,
herausgegeben von Annette Gerok-Reiter,
Jörg Robert, Matthias Bauer und Anna Pawlak,
Berlin / Boston 2022 (574 Seiten);
ISBN 978-3-11-069264-8; e-ISBN 978-3-11-071996-3.
DOI: https://doi.org/10.1515/9783110719963.

Band 2

Plurale Autorschaft.
Ästhetik der Co-Kreativität in der Vormoderne,
herausgegeben von Stefanie Gropper, Anna Pawlak,
Anja Wolkenhauer und Angelika Zirker,
Berlin / Boston 2023 (436 Seiten);
ISBN 978-3-11-069059-0; e-ISBN 978-3-11-075576-3.
DOI: https://doi.org/10.1515/9783110755763.

Band 3

Schein und Anschein.
Dynamiken ästhetischer Praxis in der Vormoderne,
herausgegeben von Annette Gerok-Reiter,
Martin Kovacs, Volker Leppin und
Irmgard Männlein-Robert,
Berlin / Boston 2023 (423 Seiten);
ISBN 978-3-11-069270-9; e-ISBN 978-3-11-072539-1.
DOI: https://doi.org/10.1515/9783110725391.

Band 5

Materialität und Medialität.
Grundbedingungen einer anderen Ästhetik
in der Vormoderne,
herausgegeben von Jan Stellmann und
Daniela Wagner,
Berlin / Boston 2023 (506 Seiten);
ISBN 978-3-11-099935-8; e-ISBN 978-3-11-098841-3.
DOI: https://doi.org/10.1515/9783110988413.

Hanno Rauterberg fragt nach den Auswirkungen, die maschinelle Bildgeneratoren auf die alltägliche Kunstpraxis in der Digitalmoderne haben. Seine Antwort: Die KI-generierte Kunst führe zur Verabschiedung wirkmächtiger älterer ästhetischer Konzepte wie Singularität und Originalität. Im Zeichen des ‚Abschieds vom Ich' entstehe so eine neue Ästhetik des Allgemeinen und Populären, die faszinierende wie dystopische Potenziale aufweist. Diese Potenziale erkundet Rauterberg in einem komplexen und von mehrfachen Blickwechseln getragenen Essay. Dass die Kunstmaßstäbe der philosophischen Ästhetik dabei hinfällig werden, begründet die Relevanz von Rauterbergs Essay für den ästhetischen Diskurs der Gegenwart – und für den Sonderforschungsbereich 1391 *Andere Ästhetik*.

Die *Special Lectures* des Sonderforschungsbereichs 1391 *Andere Ästhetik* dienen der Grundlagendiskussion ästhetischer Fragen. Sie korrelieren und konfrontieren das Forschungsprogramm des Verbundes mit aktuellen disziplinären wie interdisziplinären Ansätzen und Debatten zu Kunst und Ästhetik. Dabei laden sie zu weiterführenden, kritischen oder neuen Perspektivierungen aus ganz unterschiedlichen Richtungen ein.

www.tuebingen-university-press.de
ISBN 978-3-98945-021-9
ISSN 2940-200X