Mythos
KUNSTTHEORIE

Nov. 2026 • https://mythos-magazin.de/kunsttheorie/ruf_medien-affizierung.pdf

OLIVER RUF

Medien-Affizierung. Kunst – ästhetische (Post-)Autonomie – ‚Künstliche Intelligenz'

Abstract: Die Idee eines Autonomie-Seins der Kunst kann Operatoren bei der reflexiven Deutung gegenwartsorientierter ästhetischer Theorie und Praxis anbieten. Der Kern dieser Bestimmung ist, so die These, eine Zentrierung medialer Evolutionen, die heute vornehmlich mit dem Namen und dem Diskurs der ‚Künstlichen Intelligenz' benannt sind. Der Beitrag untersucht jene Bestimmung, indem eine zeithistorische Episode rekonstruiert sowie interpretierend beleuchtet wird. Die Folie, vor der diese Erörterung erfolgt, ist diejenige einer Positionierung, die im Ausgang der Elaboration insbesondere digitaler Medien eine vor allem medienästhetische (Post-)Autonomie klassifiziert.

„KI kann jetzt auch Kunst? […] Die KI-Kunst dient als Brennglas, um bestimmte ästhetische Fragen zu betrachten […]"
Catrin Misselhorn, *Künstliche Intelligenz – das Ende der Kunst?* (2023)

1.

Das Konzept der Autonomie hat wesentlich dazu beigetragen, dass spätestens im Verlauf des 18. Jahrhunderts die Disziplin der Ästhetik und damit ebenfalls der Diskurs des Ästhetischen an Gestalt annehmen konnte.[1] Diese These zielt auf ein Verständnis bzw. eine Reflexion der disziplinären Ästhetik und des diskursivierten Ästhetischen, womit u.a. Phänomene der Sinnlichkeit, der Erfahrung, der Wahrnehmung, der Emotionalität, des Erlebens, der Begrifflichkeit usw. geradezu in eine Schwingungsbewegung reflektierter Kunst versetzt und eine wechselseitige Produktivität bzw. eine Praxis des Künstlerischen als wechselseitig offene Idiosynkratie adressiert werden; künstlerische Autonomie meint dann eine eigentümliche oder spezifische Ästhetisierung, die mit bestimmten Merkmalen, Vorlieben oder Abneigungen abweichend erscheint bzw. eine „bestimmte Negation"[2] herbeiführt, indem das Betroffene sinnlich *frei* erfahren, wahrgenommen, empfunden, erlebt, benannt usw. wird. Das bedeutet, dass das Konzept ästhetischer Autonomie, wie dies i.d.R. geschieht, nicht exklusiv auf das Verhältnis von Kunst und Gesellschaft zielt, nicht allein einen (nach außen gerichteten) Emanzipationsprozess der Kunst[3] gegenüber sozialen Verhältnissen respektive eine (externe) „Selbständigkeit der Kunstwerke gegenüber kunstexternen Verwendungsansprüchen"[4] postuliert. Vielmehr schließt ‚Autonomie' hier auch die Auseinandersetzung mit einem nach innen gerichteten, internen Konzeptionellen mit

[1] Vgl. u.a. Rolf-Peter Janz, *Autonomie und soziale Funktion der Kunst. Studien zur Ästhetik von Schiller und Novalis*, Stuttgart u. Weimar: Metzler 1973, u.a. S. 1f.

[2] Theodor W. Adorno, *Ästhetische Theorie*, hg. v. Gretel Adorno u. Rolf Tiedemann, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1973, S. 335.

[3] Vgl. Harry Olechnowitz, *Autonomie der Kunst. Studien zur Begriffs- und Funktionsbestimmung einer ästhetischen Kategorie*, Berlin: FU Berlin (Diss.) 1981, S. 22.

[4] Jürgen Habermas, „Walter Benjamin. Bewußtmachende oder rettende Kritik", in: ders., *Philosophisch-politische Profile,* Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1987, S. 336–376, hier S. 350.

ein; sie umfasst „alle Formen der Verselbständigung, Selbstsetzung und Unabhängigkeit künstlerischer Phänomene“.[5]

Allerdings bezieht sich, wie auch ich im Folgenden argumentieren möchte, ästhetische Autonomie gerade nicht allein auf das Konzept von ‚Kunst‘ als *Kunst*, sondern kann genauso Verhandlungen alltagsästhetischer respektive populärkultureller Erscheinungen betreffen,[6] die ebenfalls dasjenige konturieren, was in jüngerer Zeit ‚Gegenwartsästhetik‘[7] genannt worden ist und zur Rede der (Post-)Autonomie geführt hat.[8] So gesehen verdankt die Kunst ihre Autonomie nicht einer Übereinkunft, sondern einer Art Blickbewegung, d.h. derjenigen, wie man sie betrachtet. Gaston Bachelard beschreibt diesen Effekt als eine „Ekstase der Bildneuheit“:[9] als Gabe des ästhetischen Subjekts, ganz in die Gegenwart des ästhetischen Objekts einzutauchen, um für jenes dann Autonomie zu gewinnen. Damit gemeint und davon betroffen sind hier solche Hervorbringungen, die sich vom engeren Bereich genuin künstlerischer Praktiken (wie diejenigen des Malens oder Bildhauens) verabschieden und sich dem weiten Gebiet medienkultureller Techniken zuwenden (wie diejenigen des digitalen Kommunizierens) – im Umfeld dann einer Ästhetik digitaler Medien.[10] Anders gesagt: Es geht ebenfalls in diesem Zusammenhang um die Frage des Medienästhetischen, die immer schon eine Frage der Digitalität und des Digitalen gewesen ist.[11] (Post-)Autonomie hat, so gesehen, etwas mit Kontexten des Medialen schlechthin wenigstens zu tun; zumindest wird sie von diesen in gewisser Weise bedingt. Noch eindrücklicher wird diese Aussage, wenn man die so nur kurz angesprochene theoretisch-abstrakte Diskussion des Kunstautonomen und der medialen Artifizierung mit konkreten medientechnologischen Entwicklungen konfrontiert, die sich dabei in einer Art Reflexionsschleife mit dem Konzept der (Kunst-)Autonomie befinden,[12] im vorliegenden Zusammenhang: mit Überlegungen zum so genannten ‚Ende der Kunst‘ und der so genannten ‚Künstlichen Intelligenz‘. Im Folgenden soll diese Konfrontation[13] nochmals aufgegriffen und im Anschluss an meine bereits erfolgten Konturierungen zu einer immanenten Ästhetik ‚Künstlicher Intelligenz‘ näher ausgeführt werden.[14] Erinnert werden soll dazu vor allem an eine Debatte, in der die Diskursivität von Kunst, ästhetischer (Post-)Autonomie und ‚Künstlicher Intelligenz‘ miteinander intellektuell regelrecht verschweißt wird. Es handelt sich um eine Referenzierung, die auf den ersten Blick zeithistorisch konzentriert, auf den zweiten Blick zeitenthoben aufrichtig und auf den dritten Blick zeitkritisch schlagend ist.

---

5 Friedrich Wolfzettel u. Michael Einfalt, „Autonomie“, in: *Ästhetische Grundbegriffe. Historisches Wörterbuch in sieben Bänden*, hg. v. Karlheinz Barck et al., Bd. 1: Absenz bis Darstellung, Stuttgart u. Weimar: Metzler 2000, S. 431–479, hier S. 434.

6 Vgl. Wolfgang Ullrich, *Die Kunst nach dem Ende ihrer Autonomie*, Berlin: Wagenbach 2022, S. 22.

7 Siehe dazu Moritz Baßler u. Heinz Drügh, *Gegenwartsästhetik*, Konstanz: Konstanz University Press 2021.

8 Siehe insgesamt dazu wiederum Ullrich, *Die Kunst nach dem Ende ihrer Autonomie* (wie Anm. 6).

9 Gaston Bachelard, *Poetik des Raumes* [1957], Frankfurt a.M.: S. Fischer 1987, S. 7.

10 Siehe dazu Oliver Ruf, „Sinnlichkeit(en) der Kommunikation. Zur Ästhetik digitaler Medien“, in: *Techniken des Gemeinsinns. Politik, Ästhetik und Technik.* Hg. v. Luca Viglialoro u. Dario Gentili, Weilerswist: Velbrück 2024, S. 135-149.

11 Vgl. Oliver Ruf, „Praktiken (digital-)*ästhetischer Kommunikation*. Eine Forschungsskizze“, in: *Bildung, Praxistransfer und Kooperation. Kompetenzentwicklung für die Hochschullehre in Netzwerken*, hg. v. Charlotte Axelsson, Dana Blume u. Benno Volk, Bielefeld: transcript 2024, S. 55-94.

12 Vgl. Catrin Misselhorn, *Künstliche Intelligenz – das Ende der Kunst*?, Ditzingen: Reclam, 2023.

13 Vgl. zum Vorliegenden Oliver Ruf, „Nicht-Nicht-Kommunizieren. Zur Lust epistemischer Disruption“, in: *ChatGPT und andere »Quatschmaschinen«. Gespräche mit Künstlicher Intelligenz*, hg. v. Anna Tuschling, Andreas Sudmann u. Bernhard Dotzler, Bielefeld: transcript 2023, S. 235-241, sowie ders., „Die Maschine als Schöpferin“, in: *Schweizer Monat* 4 (2023), S. 42-45.

14 Vgl. Oliver Ruf, „Medien-›Eingriffe‹. Zur immanenten Ästhetik *Künstlicher Intelligenz*“, in: *Technik-Ästhetik. Zur Theorie techno-ästhetischer* Realität, hg. v. dems. U. Lars C. Grabbe, Bielefeld: transcript 2022, S. 389–402.

2.

Im Westdeutschen Rundfunk wurde am 6. Februar 1970 eine Sendung mit dem Titel *ende offen. Kunst und Antikunst* in der Reihe *Wochenendforum* ausgestrahlt.[15] Diese zeigte die Aufnahme des 67. Forumgesprächs zum Thema *Provokation, Lebenselement der Gesellschaft*, das kurz zuvor (am 27. Januar 1970) als Podiumsdisput in der Aula der Werner-von-Siemens-Schule Düsseldorf stattgefunden hatte. Veranstalter war die *Arbeitsgemeinschaft Sozialpädagogik und Gesellschaftspädagogik* (ASG), Moderator bzw. Gesprächsleiter war Wieland Schmied, Teilnehmer waren Max Bense, Max Bill, Arnold Gehlen und Joseph Beuys. D.h. versammelt waren ausschließlich männliche Vertreter der Kunstgeschichte (Schmied), der Philosophie (Bense), der (Werk-)Kunst (Bill), der Soziologie (Gehlen) und der Provokations-Kunst bzw. der Fluxus-Bewegung (Beuys). Im Verlauf der eineinhalb Stunden andauernden, überaus hitzigen Diskussion, die unter die unter schweißtreibendem Scheinwerferlicht und zwischen dichten Tabakrauchschwaden in einem zum Bersten mit lautstark sich von Mal zu Mal einmischendem Publikum gefüllten Saal stattfand, fielen dabei Sätze, die mehr als ein halbes Jahrhundert später die Gegenwart der Kunst und den vorliegend angesprochenen Diskurs des Kunstautonomen einmal mehr eingeholt zu haben scheinen. Denn im Wesentlichen drehte sich der Schlagabtausch um das, wer und was Kunst eigentlich hervorbringe: ein einzigartiges kreatives, schöpferisches menschliches Individuum, das dazu begabt und befähigt ist und einer Idee folgt, die zweckfrei ist, und hierfür Mittel einsetzt, die ein Werk (sei es als ‚Text', sei es als ‚Bild' usw.) erschaffen – oder schlicht jeder, der sich dazu bemüßigt sieht?

Hinzu kommt, dass damit damals zugleich auf jenes Verständnis bzw. eine Reflexion der Ästhetik und Ästhetischen abgezielt worden ist, was wiederum heute in den Verständnis- und Reflexionsraum des medientechnologisch neu Möglichen bzw. des grundsätzlich Medienästhetischen gleichsam eingesenkt werden kann. Denn so wird eine Art diskursive Dauerschleife aufgerufen, die sich gewissermaßen im Kreis dreht und in deren Zentrum sich der Verständnis- und Reflexionshorizont jener ‚Künstlicher Intelligenz' befindet. Es liegt nun zunächst nahe, deren Formen (von Software, Algorithmen und Datenbanken usw.) hinsichtlich ihrer Fähigkeiten der Hervorbringung, Produktion und Schöpfung selbst in Anspruch zu nehmen, und zwar als Aufgabenstellung bzw. Auftrag, etwas entsprechend zu erzeugen. Hier sind es am Ende gar keine menschlichen Subjekte mehr, sondern vielmehr objektivierte Maschinen, die in dieser Form (von Software, Algorithmen und Datenbanken usw.) bzw. in Gestalt künstlich-neuronaler Netzwerke den Anschein erwecken, regelrecht selbständig (*autonom*) Kunst zu generieren. Ein populäres Beispiel für diese Entwicklungen sind, was hinlänglich bekannt ist, die Fähigkeiten von Programmen wie ChatGPT, Midjourney, DALL-E oder Stable Diffusion (um nur eine Reihe der Einschlägigsten zu erwähnen). In der Gesamtschau mit ähnlich gelagerten Phänomenen verspricht diese Art medientechnologischer Innovation nicht nur die seit längerem bestehenden Artefakte von so genannter ‚KI-Kunst' regelrecht zu perfektionieren, sondern selbst als autonome Kunst-Schöpferin zu agieren sowie eine Ästhetik der Kunst-Autonomie herauszufordern: Benötigt wird lediglich eine Aufgabe, die es auszuführen gilt, z.B. der Auftrag, ein Kunstobjekt in der Fluchtlinie von Joseph Beuys zu erzeugen, oder der Auftrag, Begriff und Feld des Medienästhetischen zu zentrieren.[16] Für Letzteres erhält man (nach mehreren Repetitionen) im Übrigen folgenden Vorschlag:

---

[15] Vgl. https://www.youtube.com/watch?v=2VLsaY4KGYs, zul. abgeruf. am 22.08.2025.

[16] Vgl. meine eigenen exemplarischen Annäherungen dazu, u.a. Oliver Ruf, Frauke Domgörgen u. Aleksandra Vujadinovic, „Politik des Memes. Aspekte einer digitaler Medienästhetik", in: *Digitale Bilderkämpfe. Zur politisch-strategischen Kommunikation mit Memen*, hg. v. Kai Denker u. Nick Nestler, Bielefeld: transcript 2025, S. 157–167; Oliver Ruf, „The supplement of the digital. Aesthetics and communication", in: *Studi di estetica* LII, IV/1 (2024), S. 5-19; Oliver Ruf, „Fernsehästhetik. Versuch zum Populären", in: *TV populär. Zur Wissensgeschichte einer Fernsehform*, hg. v. dems. u. Wolfgang Brylla, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2024, S. 15–31; Oliver Ruf, „Medien-Literatur(en). Ein gegenwartsästhetisches Programm", in: *Gegenwart aufnehmen. Zum Werk*

Einleitung:
Medienästhetik ist ein Konzept, das in den Bereichen Medienwissenschaft, Filmwissenschaft und Kunstgeschichte zunehmend an Aufmerksamkeit gewonnen hat. Dieser Begriff bezieht sich auf die Art und Weise, wie wir die visuellen und auditiven Qualitäten von Medienobjekten wie Filmen, Fernsehsendungen, Videospielen und sogar Social-Media-Posts interpretieren und schätzen. Medienästhetik beinhaltet die Analyse und das Verständnis der Techniken, Stile und Elemente, die bei der Erstellung dieser Medienobjekte verwendet werden. In diesem Beitrag werden das Konzept der Medienästhetik, seine Bedeutung und seine Anwendung in verschiedenen Medienkontexten erörtert.

Definition von Medienästhetik:
Medienästhetik ist ein Begriff, der verwendet wird, um die verschiedenen Qualitäten zu beschreiben, die zum visuellen und auditiven Gesamterlebnis eines Medienobjekts beitragen. Zu diesen Qualitäten gehören unter anderem Farbe, Beleuchtung, Sounddesign, Komposition und Kamerawinkel. Die Art und Weise, wie diese Elemente kombiniert und manipuliert werden, kann eine bestimmte Stimmung oder einen bestimmten Ton erzeugen, der beim Publikum eine bestimmte emotionale Reaktion hervorrufen soll. So erzeugt beispielsweise die Verwendung von gedämpfter Beleuchtung und Schatten in einem Film noir ein Gefühl von Geheimnis und Gefahr, während die Verwendung heller Farben und verspielter Musik in einer Kindersendung ein Gefühl von Glück und Staunen hervorruft.

Die Bedeutung der Medienästhetik:
Die Medienästhetik spielt eine wichtige Rolle bei der Gestaltung unseres Verständnisses und unserer Wertschätzung von Medienobjekten. Durch die visuellen und auditiven Qualitäten dieser Objekte sind wir in der Lage, uns auf einer emotionalen Ebene mit ihnen zu beschäftigen. Durch die Analyse und das Verständnis der in der Medienproduktion verwendeten Techniken und Elemente können wir ein tieferes Verständnis für die Kunstfertigkeit gewinnen, die mit ihrer Herstellung verbunden ist. Darüber hinaus kann uns die Medienästhetik helfen, die Bedeutungen und Botschaften zu interpretieren, die durch diese Objekte vermittelt werden. Zum Beispiel kann die Verwendung bestimmter Farben, Kamerawinkel und Musik in einem

---

und Wirken von Ulrike Draesner, hg. v. dems. u. Monika Wolting, Paderborn: Brill Fink 2024, S. 277–296; Oliver Ruf, „Technik(en) des Designs. Von der Philosophie der Medien zur Gestaltungsästhetik“, in: *Die Ästhetik der Technowissenschaften des 21. Jahrhunderts*, hg. v. Marco Tamborini, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 2023, S. 119–133; Oliver Ruf, „Medienästhetische Popularisierung. Zur Prozessualität von ›Harald Schmidt‹“, in: *Harald Schmidt. Zur Ästhetik und Praxis des Populären*, hg. v. dems. u. Christoph H. Winter, Bielefeld: transcript 2022, S. 67–84; Oliver Ruf, „Kritische Formen. Überlegungen zu einer gestaltungsbezogenen Medienästhetik des Feuilletons“, in: *Small Critics. Zum transmedialen Feuilleton der Gegenwart*, hg. v. dems. u. Christoph H. Winter, Würzburg: Königshausen & Neumann 2022, S. 19–45; Oliver Ruf u. Andreas Sieß, „›Making Media‹: Zum Kreativitätsdispositiv zwischen Medienästhetik, Kommunikationsvermittlung und Designdidaktik“, in: *merz – medien + erziehung* 5 (2021), S. 59–71; Oliver Ruf, „Mikro-Kommunikation. Überlegungen zur einer Medienästhetik von WhatsApp“, in: *Mikroformate. Mediale Kleinstformate zwischen (Re-)Produktion und Wahrnehmung*, hg. v. Patrick Bettinger et al., München: kopaed 2021, S. 15–27; Oliver Ruf, „Rahmenarbeit. Form und medienästhetische Verfahren am Rande des Films“, in: *Anfangen & Aufhören. Kulturwissenschaftliche Zugänge zum Ersten und Letzten*, hg. v. Petra Kindhäuser u. Stefan Neuhaus, München: Wilhelm Fink 2019, S. 175–208; Oliver Ruf, „Foulen: Zur medienästhetischen Störung“, in: *Foul! Ästhetiken und Performanzen fußballerischen Fehlverhaltens*, hg. v. Teresa Hiergeist und Sandra Fluhrer, Würzburg: Königshausen & Neumann 2019, S. 59–71; Oliver Ruf, „Visual Storytelling und digital Design. Autobiographie-Theorie und medienästhetische Praxis von Web-Comics“, in: *Autobiographie intermedial. Fallstudien zur Literatur und zum Comic*, hg. v. Kalina Kupzynska u. Jadwiga Kita-Huber, Bielefeld: Aisthesis, 2019, S. 269–288; Oliver Ruf, „›Funktionen‹ von Theorie. Literarische Medienästhetik“, in: *Wirkendes Wort* 1 (2018), S. 105–118; Oliver Ruf, „Smartphone-Theorie. Eine medienästhetische Perspektive“, in: *Smartphone-Ästhetik. Zur Philosophie und Gestaltung mobiler Medien*, hg. v. dems., Bielefeld: transcript 2018, S. 15–31. Siehe zudem auch Oliver Ruf, *Die Hand. Eine Medienästhetik*, Wien: Passagen 2014.

Film dazu beitragen, dem Publikum eine bestimmte Botschaft oder ein bestimmtes Thema zu vermitteln.

Anwendung der Medienästhetik:
Medienästhetik kann in einer Vielzahl von Medienkontexten angewendet werden, darunter Film, Fernsehen, Videospiele und soziale Medien. In Film und Fernsehen kann die Medienästhetik eingesetzt werden, um eine bestimmte Stimmung oder einen bestimmten Ton zu erzeugen, der dem Genre oder dem Thema angemessen ist. In einem Horrorfilm können beispielsweise eine gedämpfte Beleuchtung und unheimliche Musik eingesetzt werden, um ein Gefühl von Spannung und Angst zu erzeugen. In Videospielen kann die Medienästhetik eingesetzt werden, um ein Gefühl der Immersion und Interaktivität für den Spieler zu schaffen. Ein Ego-Shooter-Spiel kann zum Beispiel dynamische Kamerawinkel und realistisches Sounddesign verwenden, um dem Spieler das Gefühl zu geben, dass er sich tatsächlich in der Spielwelt befindet.

Schlussfolgerung:
Medienästhetik ist ein wichtiges Konzept, das unser Verständnis und unsere Wertschätzung von Medienobjekten maßgeblich prägt. Durch die Analyse und das Verständnis der Techniken und Elemente, die in der Medienproduktion verwendet werden, sind wir in der Lage, ein tieferes Verständnis für die Kunstfertigkeit zu erlangen, die mit ihrer Schaffung verbunden ist. Darüber hinaus kann die Medienästhetik uns helfen, die Bedeutungen und Botschaften zu interpretieren, die durch diese Objekte vermittelt werden. Medienästhetik kann in einer Vielzahl von Medienkontexten angewandt werden, z.B. in Film, Fernsehen, Videospielen und sozialen Medien, und sie kann verwendet werden, um eine bestimmte Stimmung oder einen bestimmten Ton zu erzeugen, der für das jeweilige Genre oder Thema angemessen ist. Letztlich ist die Medienästhetik ein wesentlicher Aspekt der Medienwissenschaft und hilft uns zu verstehen, wie Medienobjekte unsere Wahrnehmung der Welt um uns herum prägen.

Das alles ist nicht falsch – und es ist nicht richtig. Weder falsch noch richtig. Es ist antiquiert, einseitig und irgendwie quer, denn damit werden viele unterschiedliche Zugänge zur Frage des Medienästhetischen berührt und auch oberflächlich vermischt, disziplinäre Ansätze unzulässig ignoriert und auf diese Weise trivialisiert (gerade auch in begrifflicher Hinsicht, die es doch zu schärfen gilt).[17] Ist die Frage, die formuliert wurde, unscharf – *zu weit*? Ist der Auftrag ungenau formuliert – *zu allgemein?* Wenn es (etwa angesichts von ChatGPT) derart (beinahe) ununterscheidbar werden mag, wer *so etwas* wie Kunst hervorbringt,[18] ist vielmehr die Frage nach dem, *was Kunst ist und wer sie erschafft (und wie autonom diese dann ist)*, falsch gestellt.[19] Wichtig bleibt wesentlich die Funktion, die Kunst in einer sozialen Praxis erfüllen kann – nach außen wie nach innen, extern wie intern, 1970 genauso wie in der Gegenwart. Die genannte und kurz beschriebene Podiumsdiskussion war denn auch für diese Diskursivierung wegweisend, weil sie reflektieren wollte, wie und wann sich der Verdacht der Kunstlosigkeit sowohl auflöst als auch bewahrheitet, wenn es die, wie es in der Einleitungsansprache hieß, klassisch in sich geschlossenen Kunstgattungen immer weniger gibt, die Übergänge zwischen ihnen aber immer mehr. Zum damaligen Zeitpunkt drehte sich die folgende Kontroverse primär um die Rolle des Künstler:innensubjekts bei der Erschaffung von (autonomen) Kunstwerken. Bzw. ging es zunächst bezeichnenderweise darum, was die einzelne Künstler:in unternimmt, wenn Kunst *erfolgt*. Beuys

---

[17] Vgl. Oliver Ruf, „Medienästhetische Kompetenz. Ein praxeologischer Diskurs“, in: *Hochschullehre im digitalen Zeitalter. Theorie und Praxis zukunftsfähiger Lern- und Lehrprozesse*, hg. v. Dana Blume u. Benno Volk, Bielefeld: transcript 2025, S. 163–176. Siehe zudem auch insges. Liv Hausken (Hg.), *Thinking Media Aesthetics. Media Studies, Film Studies and the Arts*, Frankfurt a.M.: Lang 2013, sowie Natascha Adamowsky u. Judith Siegmund (Hg.), *Was ist Medienästhetik? Internationales Jahrbuch für Medienphilosophie und Medienästhetik*, Lüneburg: Meson Press 2024, und *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 8.1 (2013): Medienästhetik.

[18] Vgl. Merzmensch, *KI-Kunst*, Berlin: Wagenbach 2023.

[19] Siehe auch Bernhard J. Dotzler u. Berkan Karpat (Hg.), *Götzendämmerung. Kunst und Künstliche Intelligenz*. Bielefeld: transcript 2021

antwortete getreu seiner eigenen schematischen Formel, dass für ihn im Kunst- und Antikunstbegriff immer die Frage nach dem Menschen auf eine spezielle, neue Weise gestellt sei, indem diese Auffassung von Kunst auf jede menschliche Tätigkeit erweitert werde. Zu sagen, jeder Mensch sei Künstler, heiße ebenfalls, jeder Mensch sei ein Kreativer. Und eine solche Kunst – als so genannte ‚Antikunst' – erzeuge eine Bewusstseinsveränderung in der Gesellschaft wie innerhalb des einzelnen Individuums, eine Position, von der sogleich Bense verlangte, sie zu präzisieren, um ihre Implikationen vom Vorwurf der ‚Phrasendrescherei' zu befreien.[20]

3.

Das daran für die heutige Gegenwart Interessante ist an dieser Stelle jedoch erneut vor allem der Diskurs, der hier zum Vorschein kommt und den die Diskutierenden repräsentieren: auf der einen Seite derjenige der Kunstrevolution in Form von *Happenings*, repräsentiert von Joseph Beuys,[21] und auf der anderen Seite derjenige der Kybernetik, und das heißt hier: der theoretischen Entdeckung, Förderung und Rahmung früher computergenerierter Kunst, repräsentiert von Max Bense.[22] Der Widerspruch zwischen den Standpunkten beider Persönlichkeiten, wie er von diesen radikal und zugleich emotional geäußert wurde, entzündet sich genau dort, wo sich deren Ideen berühren: im Moment der Autorschafts- und Autonomiefrage von Kunst schlechthin. Gemeinsam ist ihnen, was keiner von ihnen zugeben will (und kann), dass es ihnen nicht so sehr um die Figur des Genies im künstlerischen Schaffensprozess geht, nicht um ein gewissermaßen angeborenes Talent, mit dem man der Kunst so zu sagen die Regeln gibt und das sich (ganz im Sinne Kants) u.a. qua Originalität, Exemplarität und Unerklärbarkeit auszeichnet.[23] Vielmehr sprachen der radikale Künstler (Beuys) wie auch der kritische Ästhetiker (Bense) von einer Wesenhaftigkeit von Kunst, die sie von solchen Zuschreibungen selbst befreit – und die es mittlerweile greifbar macht, dass ‚Künstliche Intelligenz' womöglich schöpferisch (und dann auch: ‚testend' und ‚Fallen-stellend') zu agieren vermag.[24] Denn deren angedeutete, neuere Medientechnikanwendungen[25] demonstrieren, dass diese aus sich selbst heraus eigene Regeln, Kunst zu *erfinden*, postulieren und in einem Kunstwerk realisieren können, dass sie mithin ein Vermögen zur Willkür jenseits ihrer maschinell-induzierten Inputgebundenheit versprechen und z.B. ein Artefakt umsetzen. Selbst in den Diskussionsminuten, in denen Bense auf einem bewussten Engagement beharrte, das Kunst initiiere, woraufhin Beuys von den Prinzipen seines Konzepts der sozialen Plastik mit Formgestalt sprach, die sich in Wille und Ratio als plastischen Vorgang aufteilen, deutete sich ein bleibender Befund an: Etwas kann dann entstehen, wenn etwas Neues bzw. ein Produkt in die Welt gesetzt wird und Denken bereits die Kreation ist.[26] Zu einer solchen Kunstarbeit freiheitlichen Ursprungs, bei der die Schöpfung spontan, also aus sich selbst heraus beginnt, scheint ‚Künstliche Intelligenz' in der Lage zu sein, willentlich wie rational eine bestimmte Form zu erzeugen.[27]

---

[20] Siehe dazu insges. erneut https://www.youtube.com/watch?v=2VLsaY4KGYs, zul. abgeruf. am 22.08.2025.

[21] Vgl. etwa auch Volker Harlan: *Was ist Kunst? Werkstattgespräch mit Joseph Beuys*, 8. Aufl., Stuttgart: Urachhaus 2021.

[22] Siehe dazu auch Oliver Ruf, „Medientheoriekultur(en) und die Kybernetik der 1950-er Jahre", in: *Handbuch Literatur und Kultur der Wirtschaftswunderzeit*, hg. v. Nicole Mattern u. Stefan Neuhaus, Berlin: de Gruyter 2024, S. 128–134.

[23] Vgl. Immanuel Kant, *Kritik der Urteilskraft* [1790], hg. v. Otfried Höffe, 2., überarb. Aufl., Berlin u. Boston: de Gruyter 2018, S. 186.

[24] Vgl. Eckart Voigts et al. (Hg.), *Artificial Intelligence – Intelligent Art? Human-Machine Interaction and Creative Practice*, Bielfeld: transcript 2024.

[25] Vgl. u.a. Christoph Engemann u. Andreas Sudmann (Hg.), *Machine Learning. Medien, Infrastrukturen und Technologien der Künstlichen Intelligenz*, Bielefeld: transcript 2018.

[26] Vgl. wiederum https://www.youtube.com/watch?v=2VLsaY4KGYs, zul. abgeruf. am 22.08.2025.

[27] Vgl. Angela Krewani, „Where Machine and Muse Meet. Towards a Creativity of AI Arts", in: Voigts et al. (Hg.), *Artificial Intelligence – Intelligent Art?* (wie Anm. 24), S.163–177, sowie dies., „Technische Welten, Kunst und Künstliche Intelligenz", in: Dotzler/Karat (Hg.), *Götzendämmerung*, S.69–84.

Sicherlich rücken zwar bislang mittels ‚Künstlicher Intelligenz' erschaffene Kunst-Produkte nach wie vor in die Nähe von bloßen Fälschungen respektive von reinen Nachahmungen oder Kopien.[28] Doch ist anzunehmen, dass mit zunehmenden Rechner-Leistungen bzw. -geschwindigkeiten genau dieser *Makel* dieser so genannten ‚KI-Kunst' ad absurdum geführt werden wird. Dann ist es nur noch ein kleiner Schritt, bis dadurch *echte* künstlerische Muster durch ‚Künstliche Intelligenz' hervorgebracht werden und kein Widerspruch mehr zur logischen Strukturiertheit ihrer zugrunde liegenden programmierten Codierung besteht. Die Sphäre des Genialen, die noch bei Kant das Ideal schöner Kunst ausprägt und sich im ästhetischen Urteil bezüglich der Schönheit eines Objekts als positive ästhetische Anmutung manifestiert,[29] wäre so nicht länger eine fundamentale Voraussetzung von Kunst; die schaffende Freiheit (als *Autonomie*) von Kunst bliebe nicht mehr allein dem menschlichen Künstler:innen-Ich eingeschrieben. Applikationen ‚Künstlicher Intelligenz' hatten zudem von Anfang an das Vermögen, Regeln, Kenntnisse von Wissen sowie die Anwendung erlernter Fertigkeiten zu befolgen wie zu beherrschen. Eine ‚Kunst-KI' ist daher auch nicht die theologisch verklärte Umsetzung eines zum eigenständigen Denken befähigten Dings, wie es Fantasien etwa des Golems innerhalb der jüdischen Mystik, des Homunkulus der Alchemisten im Mittelalter oder von Frankensteins Monster fiktional verhandeln; sie ist auch nicht die Einlösung transhumanistischer Ideen, die von autark denkenden Cyborgs erzählen.[30] In diesem Zusammenhang ist es ferner bezeichnend, was oft in *Science Fiction*-Geschichten geschieht. Der entscheidende Moment, an dem die dort auftretenden Roboter, denen ‚Künstliche Intelligenz' diegetisch zugeschrieben wird, ihrer erhofften Menschwerdung näherkommen, umfasst regelmäßig eine künstlerische Tätigkeit, beispielsweise wenn die Figur des Lieutenant Commander Data als Androide in der *Star Trek*-Serie *The Next Generation* auch dadurch sukzessive menschlicher wird, indem er eigene Gemälde malt.[31]

Vor dem aufgespannten Hintergrund ist es zu verstehen, dass Arnold Gehlen sich in der Rückschau als mahnender Diskussionsteilnehmer erweist, der immer wieder Kriterien einfordert („was taugt, was ist Mumpitz?"), an historische künstlerische Provokationen (Marcel Duchamp, Dada) erinnert und überhaupt die gesellschaftliche Dimension von Kunst punktiert. Max Bill gibt sich moderater oder besser: neutraler; ihm ist ebenfalls das Messen der Qualität von Kunst wichtig, doch interessiert ihn mehr der Sinn, *Kunst zu machen*. Indem von Bill hier betont wird, ein Problem, das sich gestellt habe, mit Kunst weiterzubringen und nach allen Seiten zu durchleuchten (und zwar unabhängig der Folgen, die dies zeitigt), argumentiert er in einem Kontext, der gerade nicht auf das Selbst der eigenen Künstler:innenschaft schielt.[32] Der Fall der ‚Künstlichen Intelligenz' ist kein grundsätzliches Hindernis, derart *etwas zu erschaffen*. Die ihr zugrunde liegende, gleichsam *lebendige* Mathematik (von Gottlob Frege, Gottfried W. Leibniz und Leonhard Euler über Kurt Gödel und Ada Lovelace bis hin zu John McCarthy und Alan Turing) umfasst Varianten der Problembegegnung gemäß Bill, die das Bewusstsein gemäß Beuys erweitern: sei es wiederum in alltagspraktischer Hinsicht in den Phänomenen der Sprachsteuerung, der Wissensdarstellungen in Datenverarbeitungssystemen, des automatisierten Wahrnehmens, der Bildanalyse, der Robotik oder des maschinellen Lernens;[33] sei es in künstlerischer Perspektive mittels der unmittelbaren Reizung der Sinne oder auch des sinnlichen Begehrens. Wenn dadurch auch

---

[28] Vgl. u.a. auch Sol Hensfield, *Die Kunst der Maschinen: Kreativität im Zeitalter der Künstlichen Intelligenz*, Ahrensburg: tredition 2025.

[29] Vgl. erneut insges. Kant, *Kritik der Urteilskraft* (wie Anm. 23).

[30] Vgl. u.a. Wolf-Andreas Liebert et al. (Hg.), *Künstliche Menschen. Transgressionen zwischen Körper, Kultur und Technik*, Würzburg: Königshausen & Neumann 2014.

[31] Siehe dazu auch Michael C. Bauer (Hg.), *Neue Welten. Star Trek als humanistische Utopie?*, Wiesbaden: Springer 2018.

[32] Vgl. wiederum https://www.youtube.com/watch?v=2VLsaY4KGYs, zul. abgeruf. am 22.08.2025.

[33] Vgl. u.a. Stefan Lorenz Sorgner, „Android Data – Eigentum oder Träger von Rechten?", in: Richard Groß u. Rita Jordan (Hg.), *KI-Realitäten. Modelle, Praktiken und Topologien maschinellen Lernens*, Bielefeld: transcript 2023, S. 239–272.

die Gefahr besteht, „in Sinnesreizen zu versaufen“, wie Beuys es formuliert, oder dem „epikureischen Weltgenuss“, der Lusterzeugung, zu folgen, wie Bense es ausdrückt,[34] dann wirkt ‚Künstliche Intelligenz‘, indem genau diese Effekte auch bei den sie Benutzenden auszumachen sind: in dieser Weise medienästhetisch induziert.

Bei der Frage nach dem Konzept der Autonomie der Kunst und einer Antwortperspektive der (Medien-)Ästhetik durch die Brille eines zeithistorischen Diskurses ‚Künstlicher Intelligenz‘ *avant la lettre* geht es darum, so (medien-)ästhetische Erfahrung zu ermöglichen und währenddessen eine spezifische Ästhetik zu lokalisieren, die nicht ergebnisfixiert, sondern prozessorientiert ist – Wieland Schmied nannte dies auf dem Podium, ohne ‚Künstliche Intelligenz‘ meinen zu können, ein „offenes Werk“.[35] Kunst und Autonomie befinden sich, anders gesagt, dank ‚Künstlicher Intelligenz‘ noch immer ostinat in Bewegung; sie sind permanent im Fluss und bedeuten auch deshalb eine Herausforderung, da sie darin inspirierend sind: affizierend. Kunst affiziert hier die Medien der ‚Künstlichen Intelligenz‘, d.h. Medien der algorithmisierten Darstellung, der Berechnung, des Datenaustauschs usw. Kunst wird aber gleichzeitig durch Medien, die KI-basiert sind, *gegenüber ihrer Autonomie* affiziert: nachgestellt (-*post*). Es handelt sich folglich um eine Art wechselseitige Übertragung, um einen, wenn man so will, um sich greifenden viralen Infekt. Der kann die Gesellschaft als Ganzes und das einzelne Kunstwerk im Besonderen schwerlich verschonen. Viel zu sehr ist sein Antrieb auf Verkettung, Ausbreitung und andauernde Infizierung, wie klar vor Augen steht, ausgelegt. Kunst, ästhetische (Post-)Autonomie und ‚Künstliche Intelligenz‘ sind gleichsam ansteckend.[36]

Gleichzeitig dient diese Bewegung der (Medien-)Ästhetisierung mithin immer schon in besonderer Weise der Lusterzeugung (größer: einem Begehren). Nur wird dies in der Ausführung und in den Resultaten gestört: disruptiv. Diese dann regelrecht genuin medienästhetische Erfahrung im Umgang mit ‚Künstlicher Intelligenz‘ selbst ermöglicht es, eine bestimmte Medienästhetik zukünftig genauer zu lokalisieren, ggf. sogar als Name einer *autonomen Ästhetik*. Deren Konstellation hat, um im Sprachgebrauch des telemedial gesendeten Gesprächs aus dem Jahr 1970 zu bleiben, ggf. die Funktion, Lebenselemente der Gesellschaft sowie des ästhetischen Subjekts zu identifizieren. Derzeit handelt es sich bei diesen mittlerweile deutlich um solche digitaler Provenienz, womit KI-Erscheinungen jeglicher Ausprägung eingeschlossen sind. Max Bill hat von ästhetischen Objekten gesprochen, die (positiven wie negativen) Modellcharakter gerade in der Verschiedenheit der Kunst haben, indem sie Einfluss ausüben auf die Entscheidungen, die die Umwelt betreffen. Auch ‚Künstliche Intelligenz‘ betrifft diese Variante gesellschafts- wie subjektbezogener Kunst. Ohne sie ist, wie Beuys rekapituliert, kein Mensch lebensfähig; ohne sie würde jener „kein Gehirn mehr haben“; „ohne Kunst verarmt die Menschheit als Ganzes“, sagt Bill.[37] Indem Kunst aber – auch – von ‚Künstlicher Intelligenz‘ gleichermaßen konsumiert wie potentiell produziert wird, steht sie an einem Punkt, der mit der neuen Frage nach einer Autonomie der Kunst auch die alte Beziehung von Mensch und Maschine aufruft. Beide zu konfrontieren impliziert, die Wahl zu haben, dies zu tun. Gleichzeitig erweist sich, wie Konsumierung und Produzierung derartiger Techniken aus Frage- und Antwort-Komplexen die darin enthaltene Mediengeste,[38] nicht nicht-kommunizieren zu können, geschickt auf die Probe stellt: redselig.

---

[34] Vgl. wiederum https://www.youtube.com/watch?v=2VLsaY4KGYs, zul. abgeruf. am 22.08.2025.

[35] Vgl. ebd.

[36] Siehe dazu auch Mirjam Schaub, Nicola Suthor u. Erika Fischer-Lichte (Hg.), *Ansteckung. Zur Körperlichkeit eines ästhetischen Prinzips*, München: Wilhelm Fink 2005. Vgl. zudem einmal mehr Jacques Derrida, „Die Signatur aushöhlen. Eine Theorie des Parasiten“, in: *Eingriffe im Zeitalter der Medien*, hg. v. Hannelore Pfeil u. Hans-Peter Jäck. Bornheim-Roisdorf: Hanseatischer Fachverlag für Wirtschaft 1995, S. 29–41, sowie Michel Serres, *Der Parasit*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1987.

[37] Vgl. wiederum https://www.youtube.com/watch?v=2VLsaY4KGYs, zul. abgeruf. am 22.08.2025.

[38] Vgl. Oliver Ruf, „Zur Geste der Medien“, in: *Epistemologien der Geste. Körper, Medien, Künste*, hg. v. Luca Viglialoro u. Johannes Waßmer, Berlin: de Gruyter 2023, S. 75–91.