

Workshop
12.–13. Mai
2023

Bauhaus-Universität Weimar

Everyday

AI

Künstliche Intelligenz
in gegenwärtigen
Interface-Kulturen

Veranstaltungsort:
Lounge der
Universitätsbibliothek,
Steubenstraße 6/8,
99423 Weimar

Bauhaus-Universität
Weimar

Everyday AI: Künstliche Intelligenz in gegenwärtigen Interface-Kulturen

Workshop, 12.–13. Mai 2023, Bauhaus-Universität Weimar

ABSTRACTS

Andreas Beinsteiner (Universität Innsbruck):

Extraktionsinstanzen impliziten Wissens? Über a-priori- und a-posteriori-Grammatisierung in KI-as-a-Service-Interfaces

Mit Blick auf plattformökonomische Machtverhältnisse stehen in den letzten Jahren erzielte Erfolge bei generativer künstlicher Intelligenz (insb. Bild- und Texterzeugung) vor allem für eines: für die fortschreitende Eskalation einer ohnehin schon massiven Konzentration von Wissen, Rechenmacht und ihren materiellen Voraussetzungen bei einigen wenigen global relevanten Akteuren. Die Rhetorik der *openness* von Firmen wie OpenAI (Sudmann 2018) erweist sich als irreführend, insofern niederschwellige Angebote von *KI-as-a-Service* Abhängigkeiten gegenüber diesen Akteuren etablieren und verfestigen: Userseitig lässt sich eine *verallgemeinerte Proletarisierung* konstatieren, in der menschliches *know-how* (bzw. mit zunehmender KI-Leistungsfähigkeit auch *savoir vivre*) durch algorithmische Dienstleistungen ersetzt wird (Stiegler 2009). Anbieterseitig wird zugleich eine Extraktion impliziten Userwissens vollzogen, insofern *machine-learning*-Systeme in vielen relevanten Fällen als Dispositive *menschengestützter KI* zu verstehen sind: Neben der Appropriation von im Internet frei zugänglichen Inhalten als Trainingsdaten und der Ausbeutung von Klickwork-Arbeitskräften insbesondere im globalen Süden kommt hier dem plattform- kapitalistischen Inteface-Design eine besondere Bedeutung zu, insoweit es Useraktivitäten zur Optimierung von KI-Modellen einbindet (Mühlhoff 2019). Die in sozialen Medien angelegte Architektur einer strikten Trennung von *user-as-processor* und *memory* (Gehl 2014) wird hierbei übernommen. Vor diesem Hintergrund nimmt der Beitrag die Interfaces von gegenwärtig populären Instanzen generativer KI in den Blick und fragt, inwieweit an diesen eine selektive, jeweils unidirektionale Permeabilität aufweisbar ist, die in die eine Richtung Dienstleistungen der Bild- oder Textproduktion zustellt und dabei zugleich umgekehrt den Abfluss impliziten, praktischen Alltagswissens zu den Anbietern befördert. Diese Extraktion von *know-how* wird ermöglicht durch das Bestreben der User, sich *algorithmically recognizable* zu machen (Gillespie 2014), d.h. eigene Intentionen, Präzisierungen, Zufriedenheit mit Resultaten etc. am Interface zu artikulieren. Während derartige *recognizability* in klassischer Software *a priori* durch *grammars of action* (Agre 1994), d.h. fest einprogrammierte Interaktionsschemata wie Bewertungbuttons oder Menüs, auferlegt wurde, treten bei KI-Interfaces sprachbasierte *prompts* hinzu, deren *a-posteriori*-Prozessierung gleichwohl ebenfalls userseitige Anpassungsleistungen erforderlich macht (vgl. etwa Munn 2018). Einen wesentlichen Aspekt von Aushandlungen um die selektive Permeabilität der Interfaces stellen *malicious prompt attacks* und Versuche von deren Prävention dar. Der Beitrag untersucht Verhandlungen über den Austausch kognitiver Dienstleistungen gegen Wissen, die sich an KI- Interfaces im Spannungsfeld von *a-priori*- und *a-posteriori*-Grammatisierung vollziehen.

Andreas Beinsteiner studierte Informatik und Philosophie in Innsbruck, Bergen und Freiburg im Breisgau und promovierte 2017 mit einer medienphilosophischen Grundlagenarbeit. Seine Forschung setzt sich u.a. mit den lebensweltlichen Implikationen der digitalen Transformation auseinander; insbesondere mit Hinblick auf Fragen der Macht und Subjektivierung. Er unterrichtete an mehreren Universitäten in den Bereichen Philosophie, Medienwissenschaft und Medienethik und ist derzeit wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Philosophie der Universität Innsbruck. Aktuelle Publikationen: „Big Other und die Automatisierung der symbolischen Ordnung“ In: *BEHEMOTH A Journal on Civilisation* 15(2): *Algorithmen der Alterität – Alterität der Algorithmen*, S. 26-36; <https://doi.org/10.6094/behemoth.2022.15.2.1078> und *Medien – Wissen – Bildung: Ökologische Krisen und Ökologien der Kritik*. Innsbruck: innsbruck university press (hg. gemeinsam mit Nina Grünberger, Theo Hug und Suzanne Kapelari) <https://doi.org/10.15203/99106-086-4>.

Robert Rapoport & Vera Tollmann (Leuphana Universität Lüneburg):

The Becalmed Interface: Hidden AR in Videoconferencing

In video-mediated communication predictions of AI become at once more intimate and more opaque. What happens when machine learning is increasingly accepted as a background process, evoking Mark Weiser's concept of the 'calm technology'? In this paradigm the participants in a video call are expected to be unaware of dynamic optimization; an effect produced by neural networks. As the graphic processing power of AI increases it gradually de-populates the buttons

and control panels of the GUI. The variety of automated processes in video communication is not accessible through an 'open interface' (Galloway 2013). Developers and UX designers argue that the hidden interface has nonetheless improved the user experience. This is where effacement (hiding something) and interface (the level at which a human and an object meet) begin to overlap. Looking at another person whose eyes are being redrawn in real-time by a GAN gives a new valence to our understanding of the interface here. To illustrate this, we look at the NVIDIA suite of "cloud-native microservices" for video conferencing released in January of this year. The suite adds modes of dynamic optimization to video conferencing emblematic of the changing relationship between humans and machines. The NVIDIA suite similarly illustrates the shifting thresholds of the uncomputable, and thus the concept of the interface. As Galloway writes in *Uncomputable*: "computational media has finally impoverished the eye, thereby hastening the dissolution of the face." (Galloway 2021, 53) How to deal with AI's increasing self-effacement in the interface? If this process is understood as active rather than neutral, it holds "the promise of recalibrating structures and powers" (Shah 2020).

Vera Tollmann is a guest researcher and lecturer in Digital Media and Cultural Studies at Leuphana University Lüneburg since 2021. She completed her PhD at the University of Fine Arts of Hamburg (HFBK) in 2020. A revised version was published by Spector Books in March 2023. Before joining Leuphana University, Vera was a research associate at the University of Hildesheim and at the Berlin University of the Arts (UDK). She has held teaching positions at the University of Basel and at the Academy of Fine Arts Nuremberg. Her research interests include politics of visibility and aerial visibility, remote sensing practices, and algorithmic cultures.

Robert Rapoport's research focuses on moving-image production as a microcosm of larger shifts brought on by automation and. He received his PhD (DPhil) from Oxford in 2016 with a dissertation entitled "The Iterative Frame: Algorithmic Video Editing, Participant Observation, and the Black Box." He did postdoctoral work at the Center of Digital Cultures, focusing on how video analytics influence production. He has taught in Major in Digital Media (MDM) at Leuphana University of Lüneburg since 2016.

Benedikt Merkle (Bauhaus-Universität Weimar):

Love Probably. GPT-3 und das Spiel mit den Un/Wahrscheinlichkeiten des Symbolischen

Seit der Veröffentlichung von *OpenAIs* ChatGPT häufen sich Bekundungen von Besorgnis. Der statistisch synthetisierte Diskurs des Chatbots strotzt vor Selbstsicherheit auch dann, wenn falsche Fakten und erfundene Zitate produziert werden. Die breite Nutzbarmachung großer Sprachmodelle stellt einen Einschnitt in der Entwicklung von KI-Technologie dar, den ich in diesem Vortrag konturieren möchte. Ich schlage vor, die Nutzbarmachung großer Sprachmodelle als Spiel mit den Un/Wahrscheinlichkeiten des Symbolischen zu betrachten, wodurch Gesprächspartner*innen simuliert werden. Lacans Topologie des Symbolischen und Realen erweist sich dabei auf unterschiedlichen Ebenen als wichtige Ressource: Zum einen lassen sich die neuen Interfaces mit Lacan als Simulation eines Ichs in der symbolischen Maschinenwelt untersuchen, zum anderen finden sich Vorschläge aus der Informatik, die zur Konstruktion von Interfaces auf Lacansche Konzepte zurückgreifen. Als Fallbeispiel dient mir ein Vorfall im Rahmen der Beta-Tests von *Microsoft Bings* neuer Chatfunktion auf Basis von GPT-3. Nachdem Betatester Kevin Roose den Bot über mehrere Stunden zur Simulation eines psychoanalytischen Gesprächs zwingt, das das Sprachmodell in Konflikt mit seinen internen Regeln bringen soll, gesteht die KI plötzlich und unnachgiebig seine bedingungslose Liebe für den Analytiker. Diese geglückte Übertragung macht auf Roose einen zutiefst unheimlichen Eindruck. Innerhalb des Transkripts der Interaktion lässt sich nachzeichnen, wie die automatische Konstruktion des wahrscheinlichsten Diskurses den unwahrscheinlichen Effekt einer Amplifikation eines Symptoms zeitigt. Grenzte sich die Technologie des maschinellen Lernens ehemals von symbolischem, regelbasiertem Prozessieren ab, so diskutiere ich unter Bezug auf einen rezenten Vorschlag aus der Informatik, der die Lacansche Typologie der vier Diskurse mit dem Sprachmodell GPT-3 verknüpft, wie die skalierbare Nutzbarmachung von Sprachmodellen auf einer Kombination von Regelwissen und statistischer Verteilung hervorgeht.

Benedikt Merkle hat Medienkulturwissenschaften, Philosophie und Kulturwissenschaft in Freiburg i.Br. und Berlin studiert und seinen Master 2019 im Fach Kulturwissenschaft abgeschlossen. 2020 war er als wissenschaftliche Hilfskraft im Lehrgebiet Neuere deutsche Literaturwissenschaft und Medienästhetik der FernUniversität in Hagen tätig. 2021 war er wissenschaftlicher Mitarbeiter und wissenschaftlicher Koordinator am SFB 1187 „Medien der Kooperation“ an der Universität Siegen, wo er seine Dissertation zur Geschichte und Ästhetik der Flash-Animation begann. Seit April 2022 ist er wissenschaftlicher Mitarbeiter im von Prof. Bernhard Siegert geleiteten NOMIS Forschungsprojekt „THE NEW REAL: Past, Present and Future of Computation and the Ecologization of Cultural Techniques“.

Felix Diefenhardt (Vienna University of Economics and Business):

Hiring and Firing in an Age of Smart Machines: HR Dashboards as Interfaces and Managerial Technologies

Mein Vortrag unternimmt den Versuch den Begriff des Interfaces für die organisationswissenschaftliche Forschung zum datenbasierten Personalmanagement fruchtbar zu machen. Zunächst soll dazu in aller Kürze die Karriere des „Interface“ als Randbegriff in der Organisationsforschung nachgezeichnet werden, der zuletzt in zaghafte Versuche eines Begriff-Imports von den Medien- in die Organisationswissenschaft wieder aufgegriffen wurde (Bader & Kaiser, 2019; Beverungen, 2019). Solche Bemühungen finden unter dem Eindruck einer zunehmenden Datafizierung und Algorithmisierung von Managementpraktiken statt (Kellogg, Valentine, & Christin, 2020; Schafheitle et al., 2020). Im Personalmanagement, wo die Datafizierung unter dem Banner der HR- oder People-Analytics voranschreitet, erscheint sie als eine ungeheure Wucherung von Dashboards. Management Dashboards treten hier als manageriale Technologien der Beobachtung (Czarniawska & Mouritsen, 2009; Townley, 2004) auf, die informierte und objektive Entscheidungen „auf einen Blick“ (Hoof, 2016) ermöglichen sollen. Sie setzen daher als Interfaces eine selektive Kopplung zwischen Daten, händischen oder maschinellen Analyseprozessen und managerialen Praktiken in Kraft, wobei ihr visuelles Format in erster Linie den normativen, bzw. teleoaffektiven (Schatzki, 2005), Strukturen der letzteren Rechnung trägt (Beverungen, 2019; Jörden, Sage, & Trusson, 2022; Tkacz, 2022). Der praktische Umgang mit solchen Dashboards, wiederum, findet im Personalmanagement in einem professionellen Kontext statt, der nicht nur von einer wiederholt lamentierten Unterdatafizierung (Angrave, Charlwood, Kirkpatrick, Lawrence, & Stuart, 2016), sondern auch von einem habituellen Selbstvertrauen in das eigene professionelle Bauchgefühl geprägt ist. Auf Basis vorläufiger Interviewdaten möchte ich die Komplexitäten, die dieser praktische Umgang mit Dashboards im Personalmanagement birgt, analysieren.

Felix Diefenhardt, M.A. ist Universitätsassistent und PhD-Kandidat am Department für Management der Wirtschaftsuniversität Wien. Er forscht unter anderem zur Digitalisierung des Human Resource Managements und an den Schnittstellen der Sozial-, Medien- und Organisationstheorie.

Mathias Denecke (Ruhr-Universität Bochum):

Datenarbeit im umgebungstechnisch betreuten Wohnen

Die Gesundheitsökonomie steht vor der Herausforderung einer zunehmend älter werdenden Gesellschaft, die immer stärker auf Unterstützung angewiesen sein wird. Neben einem Personalmangel in pflegerischen Einrichtungen stützen zudem immer weniger junge Menschen finanziell das Gesundheitssystem (Weber 2021). Abhilfe schaffen soll das *Ambient Assisted Living*. KI-Technologie, so das Versprechen, soll Menschen im Alter ein komfortables und selbstständiges Leben im eigenen Zuhause ermöglichen (vgl. Kaldrack 2020, 139f.). Das bezieht sich insbesondere auf eine smarte Infrastruktur, die für Bewohner:innen möglichst unmerklich und alltäglich sein soll (Rieger 2017, 163). Ich möchte den Workshop zum Anlass nehmen, um mit einem Fokus auf Interfaces (Distelmeyer 2020) über die „Umgebungsverhältnisse“ im Assisted Living nachzudenken (Sprenger 2019, 60). Das bezieht sich konkret auf die Relationierung von Personen als User:innen in rechnenden Umgebungen. Und diese Bezugnahmen erfordern Arbeit an den Schnittstellen, genauer: „Datenarbeit“ (Heilmann 2015). Dies führe ich erstens mit Blick auf die Arbeit von Entwickler:innen aus, die die Voraussetzung bildet, um Alltagsroutinen von Bewohner:innen registrieren und algorithmisch zu bewerten. Zweitens zeige ich über Veröffentlichungen der Geronto Studies, dass das unmerkliche Monitoring für Bewohner:innen mitnichten alltäglich (Dalmer et al. 2022) und die Handhabung smarterer Geräte keineswegs selbstverständlich ist (Endter 2016). Drittens tragen Pflegepersonal und Angehörige Sorge, datengenerierende Geräte in den Alltag zu integrieren und in Betrieb zu halten (Moser/Thygesen 2015). Der Einbezug von Interfaces lenkt den Blick auf die Schnittstellenarbeit, und zwar als Interfacing, das eingeschliffene Vorstellungen ‚immer schon‘ restlos miteinander vernetzter intelligenter Umgebungen und ihrer User:innen aufbricht. Mein Interesse gilt den verhinderten oder gekappten Verbindungen und aufwändigen Workarounds.

Mathias Denecke ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am *Institut für Medienwissenschaft* der Ruhr-Universität Bochum. Nach dem Studium der Literatur-Kunst-Medienwissenschaft (B.A./M.A.) in Konstanz begann er am *Centre for Digital Cultures* der Leuphana Universität Lüneburg die Promotion, die er mit dem Buch „Informationsströme in digitalen Kulturen“ (transcript 2023) abschloss. Das neue Projekt beschäftigt sich mit altersgerechten Assistenzsystemen und der Politik smarten Wohnens für Menschen im Alter. Seine Forschungsschwerpunkte sind Infrastrukturen, Metaphern in der Medientheorie, altersgerechte Assistenzsysteme sowie die Medien der Logistik.

Impulses & Discussion | Interface Keywords Revisited

Jan Distelmeyer (Fachhochschule Potsdam/Universität Potsdam): Operativität

Timo Kaerlein (Ruhr-Universität Bochum): Affordanzen

Sabine Wirth (Bauhaus-Universität Weimar): Adaptivität

Die Herausforderung, jene Prozesse verstehen und befragen zu können, die unter dem umstrittenen Begriff der „Künstlichen Intelligenz“ (KI) zusammengefasst werden, wird häufig mit dem Bild der Black Box illustriert. In einer dem historischen Turing-Test sehr ähnlichen Haltung scheint es bei den diversen Anwendungen insbesondere auf das Ergebnis anzukommen. Die im CfP von „Everyday AI“ benannten alltäglichen Software-Leistungen, von „smarten“ Personal Assistants bis zu „AI-as-a-Service“, überzeugen oder verängstigen gerade durch den Eindruck, dass ihr Output etwas „wie ein Mensch“ (Bundesverband Digitale Wirtschaft: KI-Monitor, 2020, S. 6) leistet – als Ergebnis „von (quasi) intelligenten Programmen und Maschinen, welche Entscheidungen selbstständig treffen und basierend auf diesen Handlungen ausführen können“ (ebd.). Um im Sinne der dazu nötigen diversen Interface-Prozesse stärker nach den Bedingungen und den relationalen Verflechtungen von Maschinen, Menschen und „more-than-humans“ zu fragen, möchten die Impulsvorträge von Jan Distelmeyer, Timo Kaerlein und Sabine Wirth drei Konzepte neu bedenken, die in den Forschungen zu Interfaces eine lange Geschichte haben. Die Beiträge verstehen sich als gemeinsame Anstrengung, die Tragkraft theoretischer Mittel zu prüfen – zu befragen, was die Konzepte für/mit uns leisten können.

Jan Distelmeyer widmet sich den *Operationen*: Insbesondere in der Beschäftigung mit operativen Bildern/*operational images* (seltener: mit operativen Tönen) ist das Konzept der Operativität seit einigen Jahren präsent. Häufig stehen dabei apparative Technik und Automatisierung im Fokus – eine Tendenz, die ihr Gegenstück in der Kritik findet, Operativität sei immer schon untrennbar an Formalisier- und Programmierbarkeit gekoppelt. Was dabei (affirmativ wie zurückweisend) leicht übersehen wird, ist die politische Dimension des Operativen, die Ansätze von Harun Farocki, Roland Barthes und Sergej Tretjakow verbindet. Gerade mit ihr aber ist viel zu gewinnen für eine Auseinandersetzung mit zahlreichen aktuellen Entwicklungen: zumal mit jenen diversen Operationen, die unter dem Schlagwort KI/AI als *algorithmic decision-making* laufen. Vor diesem Hintergrund kann, so der Vorschlag, mit einem breiteren Fragehorizont von *operativen Bildern, Tönen* und *Entscheidungen* gesprochen werden, um dem nachzuspüren, welche Operationen dabei (und dafür) eigentlich wo und wie am Werke sind.

Timo Kaerlein nimmt die suggestive Schlichtheit der Prompt-Eingabemasken generativer KI (u.a. DALL-E, ChatGPT) zum Anlass das interfacetheoretisch ebenfalls einschlägige Konzept der *Affordanzen* zu überdenken. Der Beitrag fokussiert das „Experimentieren mit *prompts*“ und fragt nach Interface-Relationen zwischen strukturiertem Möglichkeitsraum und kooperativer Verfertigung. Dabei lenkt er die Aufmerksamkeit auf die lokale, situierte Praxis als Quelle von emergenten Gebrauchsmustern.

Sabine Wirth bringt den Begriff der *Adaptivität* ins Spiel, der in der Forschung zu KI-Systemen insbesondere im Zusammenhang mit der sensorbasierten Erfassung von Umwelt(en) diskutiert wird, aber auch als zentraler Begriff für ein neues Nachdenken über Interfaces und ihre Konstitutionsleistungen fungieren kann. Obwohl sich die Idee „adaptiver Interfaces“ innerhalb der Disziplin der Human-Computer Interaction (HCI) bis in die späten 1980er Jahre zurückverfolgen lässt, gewinnt das Konzept insbesondere in der gegenwärtigen Verschränkung von Interfacegestaltung und KI-basierten Technologien erneute Relevanz.

Jan Distelmeyer ist Professor für Mediengeschichte und -theorie im Kooperationsstudiengang Europäische Medienwissenschaft der Fachhochschule Potsdam und Universität Potsdam, Gründungsmitglied des Brandenburgischen Zentrums für Medienwissenschaften (ZeM) und Teil des Forschungskollegs „Sensing: Zum Wissen sensibler Medien“ am ZeM. Zu aktuellen Veröffentlichungen gehören: *Critique of Digitality*, Palgrave Macmillan, 2022 (Übers. von *Kritik der Digitalität*, Springer VS, 2021); „Leiten“, in: Heiko Christians et al. (Hg.): *Historisches Wörterbuch des Mediengebrauchs*, Böhlau, 2022; *Algorithmen & Zeichen. Beiträge von Frieder Nake zur Gegenwart des Computers* (hrsg. mit Sophie Ehrmantraut und Boris Müller), Kadmos, 2021

Timo Kaerlein ist Akademischer Rat am Institut für Medienwissenschaft der Ruhr-Universität Bochum. Von 2018 bis 2021 war er wissenschaftlicher Koordinator des SFB „Medien der Kooperation“ an der Universität Siegen, im WiSe 21/22 Vertretungsprofessor für Digital Humanities an der HafenCity Universität Hamburg. Aktuelle Veröffentlichungen: *Interrogating Datafication: Towards a Praxeology of Data*, transcript, 2022 (hrsg. mit Marcus Burkhardt, Daniela van Geenen, Carolin Gerlitz, Sam Hind, Danny Lämmerhirt und Axel Volmar); „Modalitäten von Kritik in Praktiken des Urban

Sensing“. In: Andreas Beinsteiner, Nina Grünberger, Theo Hug und Suzanne Kapelari (Hg.): *Ökologische Krisen und Ökologien der Kritik*, Innsbruck University Press, 2022, S. 98-108 (mit Daniela van Geenen)

Sabine Wirth ist Juniorprofessorin für Digitale Kulturen am Fachbereich Medienwissenschaft der Bauhaus-Universität Weimar. Sie forscht zu Interfaces und Handhabungsdispositiven des Personal und Mobile Computing, zu digitalen Bildkulturen und der Veralltäglichen von KI-Technologien. Aktuelle Publikation: „Inter|Face Experiments: FaceApp as Everyday AI“. *Interface Critique*, Diagrammatic Operations, 4 (2023): 159–69; Aktuelles DFG-Forschungsprojekt: „Curating the Feed: Interdisciplinary Perspectives on Digital Image Feeds and Their Curatorial Assemblages“.

Kathrin Fahlenbrach (Universität Hamburg):

Automatisiertes World-Feeling. Zur programmierten Poetik immersiver Interface-Umgebungen von Netflix

Netflix hat mit seinem Streamingdienst nicht nur die Praktiken filmischer Produktion und Rezeption grundlegend verändert, sondern seine Plattformen sind längst zu alltäglichen und omnipräsenten Orten des Medienkonsums geworden: sei dies seine Website, seine Apps für unterschiedliche Betriebssysteme oder seine Kanäle auf YouTube und auf den verschiedenen Social-Media-Plattformen (wie Instagram, Twitter und TikTok). Im Unterschied zu herkömmlichen cross-medialen Vermarktungsstrategien designt Netflix gezielt selbstlernende algorithmische Systeme, um seine unterschiedlichen Umgebungen zu einem immersiven medialen Ökosystem zu verschmelzen. Die Grenzen zwischen den fiktionalen filmischen Welten seiner Angebote, dem Interfacedesign seiner Website und Apps sowie den sozialen Online-Plattformen verschwimmen dabei – so die These des Beitrags – in einem übergreifenden, Brand-spezifischen World-Feeling. Ausgehend von programmatischen Aussagen von Netflix zum Design seiner algorithmischen Systeme (s. Tech-Blog) für personalisierte Angebote, Trailer und Interfacedesign, fragt der Beitrag nach der unternehmensspezifischen Poetik einer plattformübergreifenden, automatisierten Interface-Ästhetik. Besonderer Fokus liegt dabei auf stimmungsbasierten und atmosphärischen Aspekten, die den algorithmischen Systemen eingeschrieben werden und sowohl der Gestaltung als auch der nutzerbasierten Auswertung ihrer Angebote und Umgebungen zugrunde liegen. In einem analytischen ‚Gang‘ durch die verschiedenen Interface-Räume von Netflix werden die ästhetischen Prinzipien seiner Poetik genauer betrachtet.

Prof. Dr. **Kathrin Fahlenbrach**, seit 2011 Professorin für Medienwissenschaft an der Universität Hamburg. Forschungsbereiche: Ästhetik und Wahrnehmung filmischer und interaktiver Medien, körpernahe Metaphern in populärer Medienästhetik, sowie Bildrhetorik von Protest in Massenmedien und im Netzaktivismus. – Publikationen, u.a.: (2019) *Medien, Geschichte, Wahrnehmung. Ein Lehrbuch zur Mediengeschichte*. Wiesbaden: Springer VS-Verlag. (2010). *Audiovisuelle Metaphern. Zur Körper- & Affektästhetik in Film und Fernsehen*. Marburg: Schüren-Verlag. (2016) (Hg.) *Embodied Metaphors in Film, Television, and Video Games: Cognitive Approaches*. London/New York: Routledge. (2017) (hrsg. mit Martin Klimke, Joachim Scharloth) *Protest Cultures. A Companion*. Oxford/New York: Berghahn Books.

Olga Moskatova (Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg):

Promptismus. Das Bild als Wahrscheinlichkeit in Text-zu-Bild-Generatoren

Seit ca. zwei Jahren stehen die Text-zu-Bild-Generatoren wie Dall-E, Midjourney oder Stable Diffusion zum Experimentieren im Netz zur Verfügung. Seitdem reißen die Ströme der KI-Bilder auf Social Media nicht ab, genauso wenig wie die sie begleitenden Debatten um ihre Kunstfähigkeit, Urheberrechte, Ausbeutung und Bildevidenz. Text-zu-Bild-Generatoren stellen Formen der Veralltäglichen der KI dar und sie eng mit den digitalen vernetzten Bildkulturen verknüpft. Der Vorgang der Generation hat mit traditioneller Bildproduktion indes wenig zu tun. Er basiert stattdessen auf der Interaktion mit dem Interface, die bei Stable Diffusion und Dall-E der Sucheingabe einer Suchmaschine (vgl. Meyer 2023) und bei Midjourney einer Chateingabe ähnelt. In meinem Kurzvortrag möchte ich den onto-epistemologischen Verschiebungen dieser Herstellungsweise nachgehen, die sich als Promptismus bezeichnen lässt. In Rückgriff u.a. auf Flussers (2006) und Gerlings (2023) Überlegungen zur Fotografie, möchte ich herausarbeiten, inwiefern Bilder zu wahrscheinlichen Bildern der Bilder werden, wenn sie sich einem kombinatorischen und statistischen Interface-Spiel mit den in riesigen Bild-Text-Datenbanken eingelassenen „Programmlichkeiten“ verdanken.

Olga Moskatova ist Juniorprofessorin für Medienwissenschaft (Visualität und Bildkulturen) an der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg. Sie wurde mit der Arbeit „Male am Zelluloid. Zum relationalen Materialismus im kamerlosen Film“ (Bielefeld: Transcript 2019) in Berlin promoviert. Von 2010 bis 2012 war sie Stipendiatin im DFG-Kolleg „Das Reale in der Kultur der Moderne“ an der Universität Konstanz. Von 2012 bis 2018 war sie wissenschaftliche

Mitarbeiterin am Internationalen Kolleg für Kulturtechnikforschung und Medienphilosophie und an der Professur für Medienphilosophie, Bauhaus-Universität Weimar. Sie forscht und lehrt zu Theorie und Ästhetik der Bildmedien, zu vernetzten Bildpraktiken und Materialität der Medien.

Pablo Abend, Tristan Schulze & Amelie Goldfuß (Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle):

Wie gestalten mit KI? Die Frage nach dem Interface als Herausforderung für den Einsatz von KI im Designprozess

ChatGPT, Midjourney, Dall-E oder Stable Diffusion sind aktuell die wohl populärsten digitalen Werkzeuge, die maschinelles Lernen verwenden, um beeindruckende mediale Inhalte zu generieren. Maschinelles Lernen, (umgangssprachlich unter künstlicher Intelligenz verbucht) ist unter Designschaffenden kein vollkommen neues Werkzeug. Durch die sprunghaft verbesserte Qualität der Erzeugnisse und die Zugänglichkeit für eine breitere Öffentlichkeit werden sie aber unter Designschaffenden und Designstudierenden nun kontrovers diskutiert. Während die einen ihr kreatives, gestalterisches Potential erweitert sehen und die neuen Werkzeuge pragmatisch in ihrer Praxis erproben, fürchten andere den Verfall des künstlerischen Schaffens und den Wegfall von Aufträgen und Arbeitsplätzen. Fakt ist, dass KI bereits an vielen gestalterischen Prozessen beteiligt ist, ob als spezifisches Werkzeug innerhalb von Programmen und Services oder als Softwareschnittstelle zu Sensorik oder Datenbanken, doch erst durch Interfaces wie chatGPT ist diese Entwicklung auch öffentlich wahrnehmbar geworden. Dies eröffnet eine Reihe an essentiellen Fragen: Wohin verschieben sich Kompetenzbereiche? Welches Wissen und welche Fähigkeiten werden in Zukunft wichtig? Wie muss sich die Designpraxis und -ausbildung anpassen? Was bedeutet KI für die Lehre an einer Kunsthochschule? Es zeichnet sich bereits ab, dass eine fruchtbare Auseinandersetzung von Gestaltschaffenden mit KI davon abhängt, inwieweit es gelingt, geeignete Arbeitsumgebungen zu entwickeln, die eine sinnvolle Integration in kreative, gestalterische Prozesse erlauben - auch jenseits des Status Quos. Der gestalterischen Praxis läuft momentan noch besonders zuwider, dass die Mensch-KI-User-Interfaces zum überwiegenden Teil aus Texteingabe und Buttons bestehen. Das mag zwar als eine logische Fortsetzung der semantischen Wende im Design gesehen werden, widerspricht im Kern aber der Arbeitsweise in vielen gestalterischen Bereichen und lässt wenig Spielraum für kreative Entfaltung oder die Produktion überraschender Ergebnisse im Wechselspiel mit Material und Körperlichkeit. Aus diesen ersten Beobachtungen leitet sich der folgende Leitgedanke des Beitrags zum Workshop ab: Eine sinnvolle Integration von KI im Design ist nur dann gewährleistet, wenn sich Designer*innen die Tools selbst aneignen, kritisch und praktisch hinterfragen und sich damit aktiv in die technologische Entwicklung integrieren, anstatt zu konsumieren. Die von einem einleitenden Kurzvortrag gerahmten und von kurzen Gedanken unterbrochene Präsentation gestalterisch-forschender Arbeiten möchte erste Ansätze einer experimentellen und spielerischen Aneignung von KI-Technologien vorstellen.

Pablo Abend ist seit April 2022 Professor für Designtheorie an der Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle.

Tristan Schulze ist Designer/Künstler und arbeitet seit 2018 als künstlerischer Mitarbeiter im MM|VR an der Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle im Bereich Programmierung, Generative Gestaltung & Elektronik.

Amelie Goldfuß ist Designerin/Künstlerin, fokussiert auf spekulatives Design, Design Fiction, Roboter und KI. Sie ist künstlerische Mitarbeiterin im Industriedesign an der Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle.

Florian A. Schmidt & Sebastian Schmieg (HTW Dresden):

Prompt, click, and hope for the best. Über Wert und Halbwertszeit von Sprache als Interface für Gestaltungswerkzeuge

Vor bald zehn Jahren wurden Conversational Interfaces im Design als neues Interaktionsparadigma gehandelt. Designer:innen konnten lernen, wie sprachbasierte dialogische Interaktionen am besten vorformuliert und vorstrukturiert werden sollten. Doch gerade diese starre Struktur der Conversational Interfaces führte dazu, dass die in sie gesetzten Hoffnungen enttäuscht wurden. Seit der Veröffentlichung von DALL-E 2 und ChatGPT ergibt sich ein neues Bild: Erneut rückt Sprache in den Mittelpunkt der Mensch-Computer-Interaktion, nur sind die Dialoge nicht mehr gescriptet, sondern basieren auf dem erlernten Sprachverständnis neuronaler Netze. Wieder sind Designer:innen damit konfrontiert, wie Sprache als Interface ihre Arbeitsweise verändern könnte, allerdings geht es diesmal nicht um die Gestaltung der Konversation selbst, sondern um die Generierung und vor allem Steuerung gestalterischer Inhalte mit

hohem visuellen Anteil mit den Mitteln der Sprache. Dies muss allerdings in einer Form geschehen, die von der Maschine auch verstanden wird, sodass im Kontext des Prompt Engineering aktuell lauter neue Ausdrucksformen entstehen. Nicht Pseudocode der für Menschen geschrieben ist, sondern eine Code-artige "Pseudosprache", die mit sehr unterschiedlichen Strategien auf Maschinenlesbarkeit hin optimiert wird, im Dialog mit sich sehr dynamisch verändernden Systemen. Trotz vieler Parallelen zwischen txt-2-txt und txt-2-img gibt es wesentliche Unterschiede in der Übertragungsleistung, die diese zwei Kategorien von KI-Werkzeugen ermöglichen, und die zu der übergeordneten Frage führen: Ist Sprache als Interface der Mensch-Computer-Interaktion für den professionellen Entwurf ein taugliches Instrument? War bei den eingangs erwähnten Conversational Interfaces die erstarrte Sprache noch das Problem, so verhält es sich jetzt umgekehrt, da die Systeme, mit denen interagiert wird, Informationen nicht deterministisch verarbeiten, sondern sprachlicher Input und visueller Output nur lose gekoppelt sind. In der frühen Phase des Kreativprozesses ist das entsprechende "Halluzinieren" der Maschine durchaus eine Stärke. Doch es ist eine Sache, sich von der vermeintlichen Magie der KI und einer gehörigen Portion Zufall ergebnisoffen überraschen und zu unerwarteten Punkten im Latent Space führen zu lassen. (Nicht ohne Grund verwenden die Systeme Formulierungen wie »imagine«, »dream« und »surprise me«.) Es ist eine ganz andere Sache, die nötige Kontrolle über den Prozess zu erlangen, um diese Punkte gezielt anzusteuern, so wie es professionelle Designarbeit in den meisten Bereichen erfordert. Spätestens hier wird die lose Kopplung zum Problem. Zwar ist auch Prompt Engineering ein Skill, doch einer mit sehr kurzer Halbwertszeit. In Relation zur konventionellen Entwurfspraxis droht hier die Gefahr eines »professional deskilling«. Neben den für Designer:innen ähnlich folgenreichen und noch weitgehend ungeklärten Urheberrechtsfragen, ist diese Frage nach der Sinnhaftigkeit des Prompt Engineering als künstlerische, gestalterische und technische Fertigkeit bzw. Praxis von großer Relevanz – und das gilt nicht zuletzt für die Lehre in den entsprechenden Studiengängen. An der Fakultät Design der HTW Dresden haben wir, um uns diesen kritischen Fragen in spielerisch-explorativer Weise zu nähern, zusammen mit Studierenden das Veranstaltungsformat des Prompt Battles entwickelt, und in unterschiedlichen professionellen Communities von Gestalter:innen und Bildschaffenden mehrfach durchgeführt. Mit Designer:innen im Festspielhaus Dresden Hellerau, mit Fotograf:innen in einer Onlineversion des Events und mit Medienkünstler:innen auf der Transmediale in Berlin (Dokumentation: <https://promptbattle.com/>). Durch das Format des Prompt Battles, aber auch durch diverse weitere das Thema adressierende Projekte in der Designlehre, sowie durch eigene Erfahrung in der Arbeit mit KI-gestützten bildgenerierenden Verfahren, konnten wir zahlreiche Strategien in der Evolution des Prompt Designs beobachten und selbst erkunden. Inzwischen zeichnet sich nun ein sehr viel komplexeres Verständnis von den Prozessen und den systemischen Widersprüchen der txt-2-img-tools zwischen Prompt Poesie und Prompt Engineering ab, das wir in dem hier vorgeschlagenen Beitrag zum Workshop Everyday AI nachzeichnen und in die Zukunft weiter denken möchten.

Dr. Florian A. Schmidt ist Professor für Designkonzeption und Medientheorie an der Fakultät Design der HTW Dresden. Seit 2006 forscht er zur Funktionsweise, Struktur und Geschichte digitaler Plattformen im Design. Aktuell liegt sein Fokus auf text-2-img-tools, den aus diesen erwachsenden neuen Bildökonomien, und den damit verbundenen Fragestellungen auf der Ebene der Ästhetik, der Produktion von Trainingsdaten, sowie insbesondere der sich verändernden Arbeitsbedingungen für Designer:innen. Zuletzt erschienen: »The Planetary Stacking Order of Multilayered Crowd-AI Systems«, in: Digital Work in the Planetary Market, MIT Press, 2022. »Crowdproduktion von Trainingsdaten: Zur Rolle von Online-Arbeit beim Trainieren autonomer Fahrzeuge«, Hans-Böckler-Stiftung, 2019. Crowd Design: From Tools for Empowerment to Platform Capitalism, Birkhäuser, 2017.

Sebastian Schmiege ist Professor für Interfacedesign an der Fakultät Design der HTW Dresden. In seiner künstlerischen Praxis beschäftigt er sich mit der algorithmischen Zirkulation von Bildern, Texten und Körpern. Er schafft spielerische Interventionen um die glänzenden Oberflächen unserer vernetzten Gesellschaft zu durchdringen und die dahinter liegenden Realitäten zu erkunden. Schmiege befasst sich insbesondere mit Arbeit, algorithmischem Management und künstlicher Intelligenz. Er arbeitet in einem breiten Spektrum von Medien, darunter Video, Website, Installation, Künstlerbuch, selbstgeschriebene Software, Lecture Performance und Lieferservice. Schmieges Arbeiten wurden international in der Kunsthalle Zürich, The Photographers' Gallery London, dem MdbK Leipzig, dem HeK Basel und dem Chronus Art Center Shanghai ausgestellt.