

## Digitale Kunst als Form der Wissensvermittlung

Termin: donnerstags 10:00-12:00

Raum: B016 // Gruppe 12

In der Zeit der neuen Technologien, der Digitalisierung diverser Bereiche des menschlichen Lebens und Tuns und der gesellschaftlichen Umbrüche, die zum Teil damit in Relation stehen, sind neue Fähigkeiten gefragt. Sind diese Fähigkeiten in der Institution Schule mithilfe der ästhetischen Bildung zu erlangen? Im Seminar *Digitale Kunst als Form der Wissensvermittlung* setzen wir uns gemeinsam mit KI-basierter und digitaler Kunst auseinander und suchen die Verbindung zu der Institution Schule, dem schulischen Alltag und der Kreativität. Intelligente Algorithmen, auf die die KI basiert, sind imstande, Musik zu schreiben, Gemälde zu malen - Edmond de Belamie/The Next Rembrandt, unvollendete Kunstwerke zu vollenden und vieles mehr. An dem Prozess des Programmierens dieser Algorithmen sind sowohl Künstler\*innen als auch Programmierer\*innen beteiligt. Diese Tatsache macht es sichtbar, dass die Algorithmen eine interdisziplinäre Kooperation verschiedener Wissenschaften darstellen. In diesem Zusammenhang beschäftigen wir uns mit Begriffen aus dem Bereich der KI und der digitalen Kunst – wie AI, NFT, Deep Dream, Machine Learning, Deep Fake, Blockchain. Diese Vertiefung dient dazu, die digitale Kunst zu verorten und zu verstehen. Wir gehen gemeinsam Fragen nach wie: Können wir die KI mit den (ästhetischen) Erfahrungen, die wir im Netzwerk aus Körpern, in Räumen und in kulturellen Praktiken machen in Verhältnis zueinander setzen. Was ist KI und warum brauchen wir ein breiteres, interdisziplinäres Verständnis davon? Inwieweit kann KI kreativ sein? Was verstehen wir unter Kreativität und wie aktuell ist diese Auffassung? Wer ist der/die Autor\*in KI-basierter Kunst? Sind digitale Medien Kunstwerke?

Über die Kausalität von KI und Kunst versuchen wir eine Brücke zu der Digitalisierung in der Institution Schule aufzubauen und uns der spannenden Frage widmen, ob Lehrer\*innen ersetzbar sind. Kann ein Roboter die Lehrer\*innenrolle übernehmen, wie verhält es sich mit YouTube-Tutorials oder was für eine Bedeutung hat die Gamifizierung des Unterrichts? Handelt es sich dabei um eine Utopie? Ist es eine Dystopie? Oder bloß zukunftsweisend? Ist es möglich über eine Schlüsseltechnologie zu sprechen, ohne dabei die Ethik zu berücksichtigen und Urteile zu fällen? Kann ein digitaler Museumsbesuch den analogen ersetzen?

Teilnahmevoraussetzung: Übernahme einer Präsentation (Gruppenarbeit), wöchentliche Abgaben zu den Texten, Umgang mit trello und padlet, Teilnahme an dem Exkursionstag in Düsseldorf am Samstag, den **06.05.23** – Besuch der Ausstellung **Machine Hallucinations** des Medienkünstlers **Refik Anadol**.