

Kurzbeschreibung Vorträge und Workshops

Friederike Rückert ECHOES OF PROMPT

In einer Verschmelzung aus Live-Lecture-Performance und digitaler Kunst wird in „ECHOES OF PROMPT“ die Interaktion zwischen Menschen und Maschine zwischen physischem und digitalem Raum verdeutlicht. Im Zentrum steht der kommunikative Prozess über kreative Eingaben – sogenannten „Prompts“ – und der jeweiligen Bildgenerierung durch künstliche Intelligenz in der digitalen Umgebung.

Tobias Becker Vortrag Worldbuilding - Wie KI-gestützter 3D-Druck im Kunstunterricht neue Wirklichkeiten erzeugt

In einer Welt die zunehmend von alternativen, digitalen Wirklichkeiten bevölkert wird, fällt es immer schwerer, physische Realität von artifiziellen Inhalten zu trennen. Eine Tatsache, die es vor allem Kindern und Jugendlichen zunehmend erschwert, selbstbestimmt durch die heutige Welt zu navigieren. Daher wird es umso wichtiger, den Einfluss von digitalen Medien, vor allem KI, auf das eigene Erleben und persönliche Erfahrungen wahrzunehmen und zu reflektieren.

Eine sechste Klasse beschäftigte sich spielerisch mit dieser Problemstellung, indem KI-generierte 3D-Modelle in die physische Welt übersetzt wurden. Welche Produkte dabei entstanden sind, was mit ihnen geschehen ist und welche Erkenntnisse aus diesem Versuch zu gewinnen sind, verrät dieser Vortrag.

Tobias Becker

Workshop: Simulierte Wirklichkeit - 3D-Modelle mithilfe von KI erschaffen

Simulakrum: Ein Zeichen ohne Referenz, etwas vermeintlich Reales ohne selbst real zu sein, ein wirkliches Ding, ohne aus der Wirklichkeit der Dinge zu stammen.

Gemeinsam begeben wir uns in diesem Workshop auf die Spuren des Medientheoretikers Jean Baudrillard und seiner Simulationstheorie. Mithilfe von KI-Objektgeneratoren erstellen wir digitale 3D-Modelle, verschmelzen diese mit unserer physischen Realität und modifizieren dabei unseren eigenen Wirklichkeitsbegriff.

Anna Kreysing

Künstliche Intelligenz ins künstlerische Arbeiten integrieren? Ein mit Chat GPT konzipiertes Ausstellungsprojekt

„Was passiert, wenn Schüler*innen eines Kunst-Leistungskurses KI nutzen, um mittels Prompts ein Konzept für eine Ausstellung zu generieren? Wie verändert sich das künstlerische Arbeiten? Was lernen sie über die KI? In diesem Impulsvortrag wird eine Projektarbeit vorgestellt, die unter Nutzung eines Large Language Modells zum Ziel hatte, eine Ausstellung für einen Offspace zu konzipieren und durchzuführen. Unter Rückgriff auf kognitionswissenschaftliche Begriffe werden Perspektiven aufgezeigt, inwiefern KI einen Einfluss auf das künstlerische Arbeiten haben kann.“

Carolin Jakob, Anna Sprenger

Vortrag: KI als Tool, dialogischer Partner oder Alter Ego?

Generative KI-Technologien in und für die Kunst-/pädagogik

Entlang der Fragestellung, was Künstliche Intelligenz ist und welche Rollen und Funktionen KI bei ko-kreativen Praxen einnehmen kann, wird im Rahmen des BMBF-geförderten Forschungsprojekts „*Artificial Intelligence for Arts Education*“ ein Einblick in den Entwicklungsprozess einer KI-Technologie für die kulturelle Bildung gegeben.

Carolin Jakob

Workshop: Post-Truth und Kunstpädagogik

Erprobung von kritisch-reflexiven künstlerischen Positionen und Methoden anhand eines praxisorientierten *AI Artist Toolkit*

Anhand eines für den Kunstunterricht entwickelten Kartensets werden wir uns inhaltlich mit dem Phänomen Post-Truth auseinandersetzen, vier verschiedene künstlerische Positionen zu generativer KI und Wahrheit kennenlernen und davon ausgehend einzelne methodische Zugänge für den Kunstunterricht erproben.

Natalia Funariu, Tamara Janes

Vortrag: „Funny Snow Face“ – Kreativität im Zeitalter der KI

Ein einfacher Prompt – „funny snow face“ – und über 5.000 KI-generierte Bilder: Dieses Experiment zeigt, wie künstliche Intelligenz sowohl Werkzeug als auch kritisches Gegenüber im künstlerischen Prozess sein kann. Die intuitive menschliche Geste, ein Gesicht im Schnee darzustellen, wird durch maschinelle Reproduktion ins Digitale übertragen und bis ins Absurde gesteigert.

Die Arbeit hinterfragt, wie Algorithmen und damit Machine Learning-Modelle unsere Ästhetik und Wahrnehmung prägen, thematisiert technische und konzeptuelle Grenzen maschineller Kreativität und beleuchtet den Ressourcenverbrauch der scheinbar immateriellen digitalen Bilder. Präsentiert auf einem großformatigen Vorhang, eröffnet das Werk spannende Perspektiven, wie KI als Impulsgeber für neue Formen künstlerischer Auseinandersetzung dienen kann – und welche Grenzen diese Nachahmung hat.

Nanna Lüth

Workshop Performance: Zwei oder drei Dinge zu verlernen – Begegnungen mit KI via Medienkunst im Kontext

Wie verändert der Einsatz von KI unser Denken und Handeln im Kunstunterricht? In dieser interaktiven Workshop-Performance stehen die ethischen und kreativen Herausforderungen im Umgang mit maschinellem Lernen im Mittelpunkt. Mit künstlerischen und wissenschaftlichen Perspektiven werden diskriminierenden und ausbeuterischen Effekten von KI-Technologien entgegengearbeitet.

Medienkünstler*innen und Digital-Humanities-Wissenschaftler*innen eröffnen dabei neue Möglichkeitsräume und hinterfragen Selbstverständlichkeiten. Die Teilnehmenden wählen thematische Schwerpunkte aus und entwickeln im Austausch Ideen, was diese Erkenntnisse mit der Lebenswelt von Schüler*innen zu tun haben und wie sie in den Kunstunterricht Eingang finden können.

Melanie Appelt **Workshop: KI in Designprozessen**

In diesem Workshop wird untersucht, wie Künstliche Intelligenz (KI) im Kunstunterricht Schülerinnen und Schülern dabei unterstützen kann, innovative Lösungen für Designaufgaben zu entwickeln und Gestaltungsideen überzeugend zu verbildlichen. Ein weiteres Augenmerk liegt auf der Nutzung von KI in der Produktfotografie, um diese professionell ästhetisch ansprechend zu inszenieren.

Durch praxisnahe Beispiele und die Analyse von Designer*innen, die KI in ihren Workflow integrieren, wird verdeutlicht, welche Rolle KI in verschiedenen Phasen eines Designprozesses spielen kann, und beleuchtet, wie sich dies auf Kunstunterricht übertragen lässt.

Dorothe Knapp **Workshop: Künstliches Denken in Schubladen: Stereotype und Bias als Herausforderung im Umgang mit generativer KI**

So wie das menschliche Denken ist auch das maschinelle Lernen und Generieren von Inhalten auf Kategorienbildung angewiesen. Diese kann reale Folgen für Individuum und Gesellschaft haben. *AI Literacy* wird in diesem Workshop in den größeren Rahmen eines kritisch-reflektierten Umgangs mit Informationen und Medien im digitalen Zeitalter eingebettet. Im Zentrum steht die Frage, welche Zugänge der Kunstunterricht als Fach, welches Bilder und Bildpraktiken ins Zentrum stellt, anbieten kann, um Stereotypen und Klischees in KI-Modellen und den damit generierten Medieninhalten produktiv nachzuspüren.

Sonnja Genia Riedl

Workshop: "(De-)generative Bilder - Basisvokabular und Hintergründe|BYOD-Workshop"

KI-Apps unser aller BYOD-Maschinen im Test: Tools zur Co-Kreation oder False Friends? Im exponentiellen Zeitalter maschinellen Sehens und Lernens angesichts des Machtgefälles geschlossener KI-Systeme ist multiple Datenauswertung für Klassifikation und Kontrolle in bunten Software-Lösungen für schnelle Bilder aus dem latenten Möglichkeitsraum verpackt, ohne die BIAS-Verzerrungen dieser komprimierten Trainingsbilder und 'missing Datasets' offenzulegen. Ist die digitale Maske als Gesellschaftsportrait unsichtbar? Es sollte ja mit Kunst-Intelligenz beispielsweise Bias sowohl in traditionellen Printmedien als auch in AI-art diskutiert werden. Ist eine kontrollierte Eindämmung von Deepfakes hier relevanter als die Thematik der "Bias-Verzerrungen" bzw. welche EU-Regularien hinsichtlich welcher kritischen Dimensionen könnten sinnvolle und wirkungsvolle Einschränkungen liefern?

Claus Zirwes

Workshop: KI-Tools im Kunstunterricht: Fokus auf Praxis und Didaktik

Dieser Workshop richtet sich an fortgeschrittene Anwender*innen, die bereits erste Erfahrungen mit bildgenerierenden KI-Tools gesammelt haben. Der Schwerpunkt liegt dabei auf dem Ausprobieren und Evaluieren konkreter Aufgabenstellungen für den Kunstunterricht. Gemeinsam analysieren wir die Brauchbarkeit der Aufgaben und diskutieren kritisch fachdidaktische Fragestellungen.

Aufbauend auf diesen Grundlagen erweitern wir die Arbeit um den gezielten Einsatz von Tools zur Filmgenerierung. Ziel ist es, innovative Konzepte zu entwickeln, die sowohl kreative als auch didaktische Ansprüche erfüllen.