

Jérôme Koch befürwortet einen gesunden Mix: Seine Monster und Kreaturen gestaltet er komplett selbst, beim Programmieren holt der Game Developer sich hingegen Unterstützung von KI.

„K“ wie Kunst, Konkurrenz, KI

Man sieht sie überall, jene Plakate, Flyer und Speisekarten mit demselben Stil, demselben Layout, denselben Schriftarten. Sie wurden nicht von Kreativen, sondern von Künstlicher Intelligenz (KI) kreiert, zwar mit Prompt aus Menschenhand, ob das allerdings reicht, um Kunst zu sein, ist fraglich. Drei Künstler sprechen über die Nutzung von KI, die Sorgen um ihre Branche und die Risiken, die die Technologie für uns alle birgt.

Text **Laura Tomassini**

Ruth Lorang muss schon wieder eine Story posten. Eigentlich müsste sie nicht, etwas in ihr drängt sie jedoch dazu, zu kommentieren. „AI strikes again …“ – die Künstliche Intelligenz schlägt wieder zu. Zuerst war es das Lëtzebuerg City Museum mit seinem Woll-Video im Mai, jetzt auch noch das Kulturministerium mit einem KI-Eichhörnchen, von den vielen anderen, staatlich subventionierten Institutionen gar nicht zu sprechen. „Klar sieht das Video mit den Wollfiguren süß aus, aber der Künstler, der den Stil geschaffen hat, wird nicht mal erwähnt, geschweige denn dafür bezahlt“, sagt die Designerin und Illustratorin. Das Video zum 30. Geburtstag des Museums von Fotografin Alina Gracheva sorgte in der Kunstszene für Unmut. Während viele Social-Media-Nutzer den kurzen Clip liebten, kommentierten darunter wütende Künstler mit der Aufforderung, anhand von Prompts kreierte, KI-generierte Kunst nicht Kunst zu nennen.

„Wichtig ist, da wirklich zu unterscheiden zwischen generativer und unterstützender KI. Letztere arbeitet mit einer von dir geschaffenen Basis und verbessert zum Beispiel deinen Text oder schlägt dir bessere Formulierungen vor. Generative KI hingegen generiert Bilder und Videos auf Basis eines Prompts, also einer schriftlichen Angabe und nicht etwa einer Bildbasis von dir selbst“, betont Lorang. Hier stellen sich ihr als Künstlerin gleich mehrere kritische Fragen, allen voran jene um das geistige Eigentum: „Eine KI erfindet nichts, sondern bedient sich der Unmasse an Bildern im Internet, macht ein Potpourri daraus und spuckt ein Endprodukt heraus.“ Das Problem: Copyright, vor allem, wenn es nicht um spaßige KI-Bilder von Privatpersonen geht, sondern diese für bezahlte Aufträge genutzt werden. „Wir als Künstler sind nicht geschützt. KI kann sich also ungehindert unserer Arbeit bedienen, sodass am Ende jemand etwas in einem Stil erstellt, den ein Künstler über Jahre hinweg erschaffen hat und der schlichtweg geklaut wird.“ →

→ Lorang könne nachvollziehen, dass KI in Bereichen wie der Krebsforschung oder zur schnelleren Auswertung von Daten genutzt wird, „das ist aber nicht die gleiche Notwendigkeit, als wenn ein Museum ein Geburtstagsvideo erstellen lässt“, so die Künstlerin. Es gehe um Verantwortung gegenüber der Umwelt – Stichwort Ressourcenverbrauch –, jenen Menschen, die häufig unter schlechten Arbeitsbedingungen und gegen niedrige Löhne KI-Modelle testen, füttern, moderieren, Kreativen und Arbeitenden, deren Existenz durch KI ins Wanken gerät, Bürgern, die durch Deepfakes und Fehlinformationen getrügt werden, und all jenen, deren Daten ungefragt von KI genutzt werden. Lorang ist deswegen grundsätzlich gegen eine breite Nutzung von KI, vor allem von öffentlichen Institutionen und bezahlt mit Steuergeldern. „Gerade sie sollten doch menschliche Künstler unterstützen und die lokale Szene fördern, und nicht irgendeine KI.“

„Wir sind am Arsch“

Das Argument Budget lässt Lorang dabei nicht gelten, schließlich gehe es nicht nur um Wertschätzung von Kreativität und Handwerk, sondern um den Lebensunterhalt einer Vielzahl von Menschen – denn Aufträge gibt es immer weniger. Ein weiteres Problem: Während die unverkennbare Ähnlichkeit der oben genannten Designs sogar Laien auffällt, braucht es bei manchem Werk ein geschultes Künstlerauge, um KI-Inhalte zu erkennen. „Wer kontrolliert dies? Als Künstler stehen wir mittlerweile nicht mehr nur in Konkurrenz zueinander, sondern auch noch mit einer Maschine.“ Zwar surfe sie selbst aktuell noch auf der Welle von Kunden, die sich ebenfalls gegen KI-„Kunst“ wehren, wie lange dies jedoch noch klappe, sei ungewiss, sagt Lorang: „Alles ist eine Frage des Geldes, denn da, wo gespart werden kann, wird es auch getan.“



© TANJA FELLER

Ruth Lorang kritisiert den largen Umgang mit KI im Kunstmilieu, vor allem bei Aufträgen seitens öffentlicher Institutionen.

„Klar sieht das Video mit den Wollfiguren süß aus, aber der Künstler, der den Stil geschaffen hat, wird nicht mal erwähnt, geschweige denn dafür bezahlt.“

Ruth Lorang, Künstlerin

„(...) dabei sagst du doch auch nicht, du hättest gekocht, wenn du dir eine Pizza liefern lässt.“

Sascha Di Giambattista

Wegen KI gekündigt

Im Mai dieses Jahres entschied ein Gericht im chinesischen Hangzhou, dass ein Unternehmen einen Mitarbeiter nicht allein aufgrund der Tatsache entlassen darf, dass dessen Arbeit durch kostengünstigere KI-Automatisierung ersetzt wird. Eine solche Rechtslage gibt es in Europa nicht, KI-bedingte Kündigungen sind also theoretisch erlaubt, dennoch existieren für Arbeitgeber einige Hürden, vor allem, wenn es um Massenentlassungen geht.

Klar, die neue europäische Verordnung über künstliche Intelligenz, kurz „EU AI Act“, solle zwar für mehr Transparenz sorgen und künstlerische Inhalte zumindest minimal schützen, verboten ist allerdings weiterhin quasi nichts und Lorang stellt sich abermals die Frage: „Wer kontrolliert das?“ Es brauche einen realen Diskurs mit Betroffenen, denn es werde zwar viel über KI geredet, nicht aber über all ihre Konsequenzen. Man versuche unter Künstlern händeringend eine Resistenz aufzubauen, eine Art „Anti-KI-Trend“ mit einer Vielzahl an kreativen Initiativen, doch ohne die Unterstützung „von oben“ sei eine wahre Gegenwehr schwierig. „Wir sind am Arsch“, meint dazu Sascha Di Giambattista, Grafiker und Illustrator sowie Mitgründer der „Augenschmaus‘ Creators Markets“.

KI-Designs seien mittlerweile überall und Auftraggeber sowie -ausführende würden sich auch noch dafür loben, dass diese immer besser werden, „dabei sagst du doch auch nicht, du hättest gekocht, wenn du dir eine Pizza liefern lässt“, so der Künstler. Es habe schon immer vor allem in der Werbebranche viel Nutzung von fertigen Stockbildern sowie qualitativ niedrigwertigen „Slop“, also Müll, gegeben. KI steigere aber die Masse und sei noch günstiger bis hin zu komplett gratis, wodurch der Abbau an Arbeitsplätzen in der Kreativbranche noch stärker wird.

Eine geteilte Branche

„Solange sich aber in der Politik und am Kapitalismus nichts ändert, können wir uns den Mund fusselig reden und alles, was bleibt, ist die Frage, was uns zuerst das Genick brechen wird: der Klimawandel oder die KI?“, meint Di Giambattista und fügt hinzu: „Alle sagen immer, wir müssen anfangen, mit KI zu arbeiten, aber was sie nicht verstehen, ist, dass diese sich selbst trainiert, um uns irgendwann gar nicht mehr zu benötigen.“ Auch Jérôme Koch →



Der Stil eines Künstlers entsteht über Jahre, eine KI hingegen kopiert.



Sascha Di Giambattista sieht die Zukunft für Kunstschaffende seit dem Aufschwung von KI stark gefährdet.

→ ist sich des Risikos durch KI bewusst, denn er selbst arbeitete anderthalb Jahre als Grafiker und erlebte mit, wie viele seiner Kollegen ihre Jobs verloren: „In vielen großen Gaming-Studios wurden in den letzten Jahren massenweise Leute entlassen, vor allem in Junior oder Intermediate Artist Positionen, aber auch viele Developer werden durch KI ersetzt." Heute ist der Künstler selbst Game Developer und entwirft die verschiedensten Monster und Spiele. Als digital arbeitender Künstler gehören neue Technologien für ihn zum Alltag, für KI hegt er jedoch eine wahre Hassliebe. „Während Covid habe ich viel Neues gelernt, vor allem im Bereich Videospiele. Ein Teil davon ist Programmieren, was mir als Künstler jedoch nicht liegt und da kommt KI ins Spiel."

Er nutzt KI-Tools unter anderem für sogenanntes „Vibe-Coding", sprich ersetzt manuelle Codierung durch Softwares, die anhand natürlicher Sprachbefehle von KI generiert werden. „Tasks" wie das Öffnen einer Tür werden demnach nicht länger Zeile für Zeile per Hand codiert, sondern von einem KI-Modell, das Befehle innerhalb nur weniger Minuten ausführt und Koch Tools an die Hand gibt, mit denen er mit nur einem Klick sonst mühsame Aufgaben erledigen kann. Ein weiterer KI-Einsatzbereich ist die Animation seiner Monster. „Tutorials bleiben zwar meine Hauptquelle, wenn jedoch etwas nicht funktioniert, weil eine Videoanleitung zum Beispiel veraltet ist, hilft KI mir dabei, eine Lösung zu finden, ohne dass ich tausend Foren durchlesen muss", erklärt der Künstler.

In seinem letzten Videospiel erstellte er auch manche Sounds und Horror-Sequenzen mithilfe von KI: „Ich habe Screenshots meiner eigenen Kunst eingefüttert und daraus zum Beispiel Jump-Scares (Schreckmomente) erstellen lassen. Oder den Sound, wenn ein Monster etwa über ein Fenster krabbelt."

Im Kunstmilieu haben sich mittlerweile drei Lager gebildet: Jene, die KI gänzlich ablehnen, jene, die sie befürworten, und jene, die sie teilweise nutzen, aber ungern.



© JÉRÔME KOCH/SUSANA



Jérôme Koch hat selbst miterlebt, wie andere durch KI ihren Job verloren haben.

© JÉRÔME KOCH/SUSANA

„Tutorials bleiben zwar meine Hauptquelle, wenn jedoch etwas nicht funktioniert, (...) hilft KI mir dabei, eine Lösung zu finden, ohne dass ich tausend Foren durchlesen muss."

Jérôme Koch, Game Developer

Das Ganze sei jedoch ein moralisches Dilemma, denn einerseits werde durch die Nutzung von KI ein Teil der Arbeit von Programmierern ersetzt, andererseits spare dies Zeit, die man nutzen könne, um sich auf die eigentlichen kreativen Parts des Jobs zu konzentrieren. „Ich habe zwei Jahre lang an einem Videospiel gearbeitet, das von der Œuvre Nationale de Secours Grande-Duchesse Charlotte finanziert wurde und für das es eine Deadline gab. Das Projekt hätte ich niemals rechtzeitig abschließen können ohne KI, denn in so kurzer Zeit hätte ich nicht alles lernen können."

Zwischen Kreativität und Lohn

Und dennoch: Auch Koch zählt sich zu jenen Künstlern, die KI im Endprodukt verschmähen. Seine 3D-Modelle, die Gestaltung seiner Charaktere sowie alles, was in seinen Spielen lebt, stammen deshalb von ihm oder werden bei anderen Künstlern eingekauft. „Der Endkonsument zahlt schließlich für Kunst und nicht für KI", meint der Game Developer.

Es sei keine leichte Zeit für Künstler, denn auch sie würden nur versuchen, zu überleben, sagt Koch: „Wir arbeiten alle zehn, zwölf Stunden am Tag und verdienen mit unserer Arbeit fast kein Geld, also versuchen wir uns anzupassen und uns ständig neu zu erfinden."

Weshalb künstlerischer KI-Müll, auf Englisch „AI-Slop", dennoch so verbreitet ist, erklärt er neben dem finanziellen Aspekt so: „Psychologisch gesehen funktioniert KI-Generierung in etwa wie eine Slot-Machine. Durch das unberechenbare Resultat, wenn man auf ‚Generieren' drückt, entsteht eine variable Belohnung, die den Dopaminspiegel während des Wartens in die Höhe treibt. Dieser Feedback-Loop kann schnell zu einer kleinen Sucht werden und schafft die Illusion, dass man selbst etwas kreiert hat, ohne dass man sich jedoch wirklich bemühen oder eigene künstlerische Fähigkeiten einbringen musste." Koch ist deshalb für Balance, eine gesunde Mischung aus den zur Verfügung stehenden eigenen und technologischen Mitteln, denn: „Wenn immer mehr Leute sich nur auf diesen schnellen Klick verlassen anstatt auf die Arbeit von richtigen Künstlern und eigenes Handwerk, riskieren wir nicht nur den Wert klassischer Kunst zu verlieren. Auf Dauer kann dies wirklich zu einem kognitiven und kreativen Rückgang führen." Ein Rückgang, den sich keiner wünscht, vor allem nicht die betroffenen Künstler. ■