

Kunst, Kitsch und KI: Die neue Welt der KI-generierten Bilder

von Rudolf Henneböhl

Bad Driburg
info@ovid-verlag.de

Schlüsselwörter: KI-generierte Bilder, KI-Kunst

Schon die digitale Revolution (etwa ab den 1980-er Jahren) hatte ganz neue Bildwelten mit sich gebracht: die der Computerkunst bzw. ‚digitalen Kunst‘. Diese entsteht immer noch am ‚Zeichentisch‘ oder ‚Zeichenbrett‘, nur dass in diesem Fall der Bildschirm des Computers die Arbeitsfläche darstellt, Bleistift, Pinsel und Farbtuben durch digitale Arbeitsmittel ersetzt sind. Aus groben Skizzen kann jedermann mit etwas Computerkenntnissen beeindruckende Bilder erstellen. Diese sind allerdings relativ flach (ohne Tiefenschärfe und Tiefenperspektive) und eher grob schraffiert, oft auch farblich überladen (man kann sagen: kitschig).

Die durch KI neu hinzugekommenen Möglichkeiten der Bildgenerierung revolutionieren das, was man bisher noch ‚Kunstschaffen‘ nennen konnte: die Arbeit an einem Kunstprodukt, dem noch ein kreativer Prozess zugrundelag. Heute, im neuen Zeitalter der KI, benötigt es keinen Prozess mehr, um Bilder zu erstellen, nur noch eine vage Idee, die als Textanweisung (Prompt) eingetippt wird. Die Entertaste löst dann einen ‚Prozess‘ aus, der jedoch nicht mehr vom Menschen begleitet oder weiter gesteuert wird, sondern maschinell erfolgt, eben ‚automatisch‘. Aus den ihr zugrundeliegenden Trainingsdaten erstellt eine solche bildgenerierende Maschine innerhalb kürzester Zeit ein fertiges Bild, oft auch vier fertige Bilder zur Auswahl. Ja, es bräuchte, genügend Rechenkapazität vorausgesetzt, noch nicht einmal die 30 bis 60 Sekunden der momentanen Erstellungszeit; theoretisch könnte ein Supercomputer eine solche Aufgabe auch simultan erledigen: das Bild wäre ‚auf Knopfdruck‘ da. Doch auch so wirkt die ‚Bildgenerierung‘ auf den ersten Blick wie Zauberei, vor allem, da wir den Ablauf der elektronischen Datenverarbeitung und deren unfassbare Geschwindigkeit nicht mitverfolgen können. Die *Geschwindigkeit* der Erstellung ist ein erster Aspekt der KI-Revolution, die wir gerade ‚live‘ erleben.

Entscheidend sind aber andere Aspekte. Mit den neuen technischen Möglichkeiten ist eine ‚Demokratisierung‘ der Kunst verbunden; jeder Mensch kann ohne jeglichen Kunstverstand, ohne künstlerische Fähigkeiten (auch ohne Computerfertigkeiten) perfekte Bilder erstellen, wie sie kaum ein lebender Künstler zustande brächte. Sei dies nun ‚Demokratisierung‘ oder ‚Proletarisierung‘, auf jeden Fall liegt die eigentliche Revolution darin, dass bildgenerierende KI-Tools zum ersten Mal in der Weltgeschichte eine fantastische Möglichkeit bieten, die bisher reine Science Fiction gewesen wäre: Die inneren Ideen und Vorstellungen, die ein Mensch in sich trägt, aber nie umzusetzen vermochte, kann er sich nun von einer Maschine generieren lassen. Je nach verwendetem Programm und je nach Beherrschung des sog. ‚Prompt Engineering‘ gelingt dies mal hervorragend, mal weniger gut.

Die Folge dieser ‚Demokratisierung der Kunst‘ ist eine riesige Bilderflut, wie sie jede Internetsuche eindrucksvoll demonstrieren kann. Dies führt automatisch auch zu einer Relativierung, wenn nicht gar Banalisierung der Kunst. Innerhalb von einer Stunde lassen sich tausende von selbstähnlichen Bildern erstellen, eine Massenproduktion nie gewesenen Ausmaßes. Die ‚Bildfabriken‘ der KI können ohne Unterlass produzieren und sie unterscheiden nicht zwischen Billigware und Besonderem, zwischen Kitsch und Kunst.

Diese Vorbemerkungen klingen zunächst eher negativ und kritisch; sie sind jedoch gar nicht so gemeint. Dies will ich gleich begründen. Zuvor geht es mir noch um den ersten Eindruck, den die meisten wohl von bisherigen KI-Bildern haben werden. Vielfach sind es schlecht gemachte, oberflächlich zusammengestückelte, inhaltsleere und nichtssagende Darstellungen, so sinnfrei wie wertlos. Bekannt sind die typischen Bilder mit verzerrten Gesichtern, verknoteten und in sich unstimmen Gliedmaßen, falschen Körperproportionen etc. Bekannt sind vielleicht auch historisierende Bildthemen, wo gerade die Antike eher mittelalterlich erscheint oder wo ‚Wagenrennen im *Circus Maximus*‘ von der Maschine



so umgesetzt werden, dass Wild-West-Planwagen *um* ein Kolosseum *herumfahren* (das Kolosseum natürlich im heutigen, verfallenen Zustand dargestellt) und wo die Wagenlenker wie Kosaken anmuten. Wer sich einen Eindruck von solcherart ‚Kunst‘ verschaffen möchte, braucht bloß einmal Stichworte wie die folgenden zu *googeln*: „Icarus, AI-generated“, „Grec mythology, AI-generated“ usw.

Spricht all dies gegen KI-Kunst? Ganz deutlich gesagt: „Nein!“ Denn zum Einen befinden wir uns noch ganz am Anfang der Entwicklung solcher Programme, die teils noch unausgereift auf den Markt geworfen werden, sich jedoch in rasantem Tempo weiterentwickeln; viele der bemängelten Aspekte sind ‚Kinderkrankheiten‘, die bald behoben sein werden. Zum Anderen liegt es an uns, den Umgang mit solchen Maschinen zu erlernen. Es zeigt sich immer wieder, dass sie weitaus mehr können, als wir uns zur Zeit noch vorzustellen vermögen. Vor allem aber: Es liegt eine große Chance in der Nutzung solcher Programme – eine Chance zur Illustrierung und Veranschaulichung selbst abstrakter Phänomene und eine Chance, in neuer Weise selbst kreativ zu werden. Gut gemachte KI-Kunst, die wiederum – je nach verwendetem Programm – einen Prozess der Erstellung mit einschließen kann, ist tatsächlich echte Kunst!

Fangen wir mit einem Negativbeispiel an (Abb. 1): „Apollo chasing Daphne.“ Eine einfache Anweisung an *Dall-E*. Was dabei herauskommt, ist wertlos. Nur, stellen wir uns einmal vor, Sie würden einem menschlichen Künstler einen solch unspezifischen Auftrag erteilen,



Abb. 1: Einfacher Prompt: *Apollo chasing Daphne* (Dall-E).

der keinerlei weitere Anweisung enthält; auch in dem Fall dürften Sie sich nicht allzu viel erwarten – außer, der beauftragte Künstler setzt sich zuvor intensiv mit einem solchen Mythos auseinander, wählt bestimmte Motive, entwickelt gedanklich eine thematische Zielvorstellung und setzt die zuvor entwickelte Bildidee in einem längeren Gestaltungsprozess geistvoll und schöpferisch um.

Ein Daphne-Bild kann erst dann als gelungen und – mit Blick auf den Lateinunterricht – als brauchbar bezeichnet werden, wenn es mindestens drei Eigenschaften aufweist: 1. eine ausdrucksstarke Veranschaulichung des Verwandlungsvorgangs, 2. eine emotional passende und berührende Darstellung, vor allem aber 3. einen kontextualen Bezug zum ovidischen Text. Idealerweise sollte es 4. einen gewissen Grad an Symbolisierung und damit an tieferem Gehalt aufweisen, vielleicht auch 5. den Mythos in moderner Weise aktualisieren oder verfremden, also „Arbeit am Mythos“ (Hans BLUMENBERG) beinhalten. Ob die Veranschaulichung eines Mythos ausdrucksstark und gelungen ist, lässt sich einfach daran überprüfen, ob man es auf spezifische Elemente der ovidischen Schilderung beziehen und ‚rückinterpretieren‘ kann.

Was bringen also die KI-Tools für den Lateinunterricht? Im Englischen sagt man: „The answer is in the prompt!“ – Die Lösung liegt in der Formulierung des Prompts. Probieren wir es also erneut, diesmal spezifischer ausgeformt:

„Erstelle ein ausdrucksstarkes Bild der Nymphe Daphne, die auf der Flucht vor dem Gott Apoll in einen Lorbeerbaum verwandelt wird. Zeige an einzelnen Körpermerkmalen den Übergang von Mensch zu Baum und veranschauliche vor allem am Gesicht Daphnes Gefühle wie Furcht und Panik, Verwunderung angesichts der eigenen Verwandlung usw. Gestalte den Hintergrund so, dass er symbolisch das Geschehen aufgreift und abbildet.“

Tatsächlich gelingt dem KI-Tool nun eine viel anschaulichere und bewegendere, dem Mythos nähere Darstellung (Abb. 2). In diesem Fall wurde das Bild mit *ChatGPT 4* erstellt (der Bezahlversion, in die *Dall-E 3* als Bildtool mit eingebunden ist). Der Vorteil dieses Programms liegt darin, dass die Prompts auf Deutsch erstellt werden können und dass Bilder ohne Programmwechsel direkt aus dem Chat heraus erstellt werden können.



Abb. 2: Daphne – mit spezifiziertem Prompt (ChatGPT 4).

Der Chatbot wandelt selbst einfache Prompts – „Erstelle ein Bild von der Flucht der Daphne vor Apollo.“ – in eine ausführliche englische Beschreibung um, die er dann automatisch an das Bildtool weiterleitet. Dabei wird die Intention in der Regel perfekt aufgegriffen. Man vergleiche den noch einfach gehaltenen Prompt oben mit der ausführlichen englischen Formulierung, die GPT 4 vor der Bildgenerierung erstellt:

„Create an expressive image of the nymph Daphne being transformed into a laurel tree while fleeing from the god Apollo. Highlight the transition from human to tree in various parts of her body, especially depicting Daphne’s face to convey her emotions such as fear, panic, and astonishment at her own transformation. Design the background to symbolically reflect and capture the essence of the event. The scene should be dramatic and poignant, emphasizing the tragic beauty of Daphne’s metamorphosis, with the ancient woodland setting providing a mystical and timeless atmosphere. The image should vividly portray the emotional intensity and the physical changes occurring to Daphne as branches and leaves sprout from her, embodying her desperate plea for escape and the irreversible nature of her transformation.“

Das kreative Potenzial, das die Bildwelten der KI (in ganz ähnlicher Weise wie die Textwelten) aufweisen und das das gerade gezeigte Bild ansatzweise verdeutlicht, soll an einer kleinen experimentellen Bildreihe verifiziert werden. Deren Thema ist ‚Der Einbruch des antiken Mythos in die moderne Welt‘. Hintergrund ist der Gedanke, dass der Mythos sozusagen immer schon – auch bereits in der Antike – den Alltag in einer fiktiven, entfremdeten Form durchbricht, wobei er sich zugleich auf ihn zurückbezieht. Er spiegelt das Wesen des Menschen, indem er tief verborgene Antriebe und Affekte menschlichen Handelns sichtbar macht.

Die Beispiele zeigen Aktualisierungen bzw. moderne Adaptierungen ovidischer Mythen

(Abb. 3–6). Die Motive sind sicherlich selbstredend und an Grundelementen erkennbar. Sie können von Schülerinnen und Schülern in ähnlicher Weise leicht umgesetzt werden und etwa zu einer kleinen Ausstellung führen.



Abb. 3: Daphne.



Abb. 4: Erysichthon.



Abb. 5: Narcissus.



Abb. 6: Persephone.



Abb. 7: Die Verwandlung des Actaeon.



Abb. 8: Die Blutgier des Lycaon.

Wer tiefer in die Technik der Bilderstellung einsteigen möchte, dem sei *Midjourney* empfohlen, das zur Zeit in der Basisversion etwa 10 € im Monat kostet. Hier ist die Bildgenerierung tatsächlich aber eine echte Kunst, die man sich erst durch Erfahrung und durch ‚trial and error‘ aneignen muss. Die im *Ovid-Verlag* bereits erschienenen Hefte (s. Literaturverzeichnis) geben dazu vielfältige Anregungen und Beispiele. Stellvertretend sollen hier zwei Darstellungen zu Actaeon und zu Lycaon gezeigt werden (Abb. 7 und 8). An ihnen beeindruckt die Fähigkeit der KI, auch existenziell komplexe Situationen und die damit verbundenen Gefühle in perfekter Weise zum Ausdruck zu bringen. Die morphische Genialität solcher Tools und ihre Fähigkeit, Muster und Stilaspekte zu erkennen und auf andere Bildinhalte zu übertragen, eröffnet

gerade für die Darstellung des Verwandlungsvorgangs phantastische neue Möglichkeiten.

Auf einen letzten Aspekt sei im Rahmen dieser kurzen Darstellung noch verwiesen. KI-Bilder gewinnen ihre Qualität nur aufgrund eines Zusammenspiels von künstlich-maschinellem und menschlicher Kreativität. Sinngehalt, Aussage und Intention erhalten sie jedoch erst dann, wenn ein Mensch ihnen diese verleiht und sie deutend und urteilend rezipiert. Sie sind auf jeden Fall ein exzellentes Hilfsmittel für jeden Menschen, selbst kreativ und ‚künstlerisch‘ tätig zu werden.

Literatur und Internetquellen

Als allgemeine Einführung in KI und schulische Anwendungen ist folgendes Buch sehr zu empfehlen:

HATTENHAUER, R.: *ChatGPT & Co. – Wie du ChatGPT richtig nutzt – schreiben, recherchieren, Bilder erstellen, programmieren.* Bonn 2024.

Zur Text- und Bild-KI und zu allen Formen schulpraktischer Umsetzung (für alle Altersstufen und Jahrgänge):

HENNEBÖHL, R.: *KI-Bildung – Ein Leitfaden für Lehrende, Eltern und junge Erwachsene. Wie die neuen Bild- und Textwelten die Welt des Menschen verändern.* Bad Driburg 2024.

HENNEBÖHL, R.: *KI-Bildung im Lateinunterricht – Übergangselektüre „Roma Lunaris“ (lateinische science fiction über eine römische Mond-Kolonie).* Bad Driburg 2024.

HENNEBÖHL, R. / CLASES, O.: *KI-Bildung im Lateinunterricht – Ein schulpraktischer Leitfaden.* Bad Driburg 2024.

HENNEBÖHL, R.: *KI-Bildung im Lateinunterricht – Schülerheft 1: Spracherwerbsphase.* Bad Driburg 2024.

HENNEBÖHL, R. / CLASES, O.: *KI-Bildung im Lateinunterricht – Schülerheft 2: Lektürephase.* Bad Driburg 2024.

HENNEBÖHL, R.: *KI-Bildung im Lateinunterricht – Ovids Metamorphosen, KI und Kreativität¹.* Bad Driburg 2024.

¹ Aktualisierungen ovidischer Mythen in Text und Bild, mit kreativen Aufgabenstellungen versehen, als Begleitheft für die Ovid-Lektüre gedacht