

Potenziale

ausgeschöpften Ressourcen

der Illustra-

tion

in Zeiten

regulärer Bürger

der KI

in KI

In einer Zeit, in der KI-generierte Bilder allgegenwärtig werden, bietet das analoge Unikat eine Form der Differenzierung, die tief in unserer physischen Erfahrung der Welt verwurzelt ist.

Ein- leitung

Ein Kompass für die Zukunft der Illustration

Wir erleben einen Umbruch in der visuellen Kunst, wie es ihn nur selten gab: Künstliche Intelligenz wird zum Katalysator einer kreativen Renaissance, die sowohl die Möglichkeiten künstlerischer Gestaltung erweitert als auch die Rolle des Künstlers und des Urheberrechts neu definiert. Diesen tiefgreifenden Wandel wollen wir uns im Folgenden genauer anschauen. Stellen wir uns für einen Moment das gesamte menschliche Wissen als eine gigantische, virtuelle Bibliothek vor – ein Symbol unseres kollektiven Gedächtnisses. Diese imaginäre Bibliothek dient als Ausgangspunkt für unsere Erkundung des sich schnell wandelnden Feldes der KI-gestützten Kunst.

In den endlosen digitalen Regalen dieser Bibliothek manifestiert sich unser Wissenskanon – ein Trainingsset nicht nur für moderne KI-Systeme, sondern seit jeher auch für uns Menschen. Diese immense Sammlung menschlichen Wissens und kreativen Schaffens, durchzogen von inhärenten Verzerrungen und kulturellen Prägungen, beeinflusst unsere Interpretation und Destillation von Information auf fundamentale Weise. Sie bildet die Grundlage für unser Verständnis von Kunst, Kreativität und nun auch für die Entwicklung künstlicher Intelligenz im visuellen Bereich.

Als Illustrator mit internationaler Reichweite habe ich die Entwicklung des Metiers aus nächster Nähe miterlebt. Meine Arbeiten, die von Magazincovern für *DER SPIEGEL* und das *Süddeutsche Zeitung Magazin* bis hin zu Aufträgen für *DIE ZEIT*, den *stern* und Kunden wie die *Deutsche Bahn* oder *L'Oréal* reichen, haben mich gelehrt, dass Anpassungsfähigkeit in unserer Branche

unerlässlich ist. Doch die jüngsten Entwicklungen in der KI-gestützten Bildgenerierung stellen uns vor beispiellose Herausforderungen, die weit über bloße Anpassung hinausgehen.

Die Neubestimmung unseres kreativen Territoriums angesichts der KI-Revolution ist nicht nur eine berufliche Notwendigkeit, sondern auch eine intellektuelle Herausforderung von beträchtlicher Tragweite. Die Dynamik dieser Entwicklung ist so eruptiv, dass jede Positionierung Gefahr läuft, im Moment ihrer Artikulation bereits obsolet zu sein. Diese Unbeständigkeit unterstreicht die Notwendigkeit eines fortlaufenden, kritischen Diskurses.

Es wäre jedoch verfehlt, den technologischen Wandel ausschließlich als Bedrohung zu sehen. Vielmehr sollten wir ihn als Quelle der Inspiration begreifen, als Katalysator für neue Ausdrucksformen und Denkansätze. Diese Offenheit ermöglicht es uns, die Implikationen des Wandels zu antizipieren und proaktiv zu gestalten, anstatt lediglich reaktiv zu agieren.

Die gegenwärtige Debatte um KI in der Bildgenerierung offenbart die dringende Notwendigkeit einer präziseren Begrifflichkeit. Konzepte wie geistiges Eigentum, Authentizität und künstlerische Originalität bedürfen einer tiefgreifenden Neudefinition. Diese linguistische Herausforderung ist symptomatisch für den grundlegenden Paradigmenwechsel, den wir erleben. Sie zwingt uns, vertraute Terrains mit frischem Blick zu betrachten und dabei unerwartete Erkenntnisse zu gewinnen.

Wie verändert KI unsere Vorstellung von Kreativität? Welche neuen Möglichkeiten eröffnen sich für Künstler:innen und Designer:innen? Und welche Verantwortung tragen wir in der Gestaltung dieser neuen Ära der visuellen Kunst? Angesichts des rapiden Wandels erfordert die Auseinandersetzung mit diesen Fragen nicht nur eine theoretische Analyse, sondern auch den aktiven Dialog mit verschiedenen Perspektiven. Aus diesem Grund habe ich das vorliegende Werk bewusst als mehrstimmiges Projekt konzipiert.

Im ersten Teil werde ich in einem Essay, basierend auf meiner Antrittsvorlesung im Rahmen der Ringvorlesungsreihe „Transformers“ 2024 an der Merz Akademie, diese Fragen zur Veränderung unserer Kreativitätskonzepte durch KI ergründen. Besonderes Augenmerk liegt dabei auf der Bilderstellung und den Auswirkungen auf die Tätigkeitsfelder in der Illustration.

Mit Max Kuwertz, einem Pionier der KI-generierten Kunst, der als Gast zur Veranstaltung eingeladen war, entwickelte sich bereits während der Vorlesung eine fruchtbare Diskussion, die hier in einem ausführlichen Gespräch fortgeführt und vertieft wird. Als Art Director verkörpert er die Schnittstelle zwischen traditioneller Gestaltung und neuen technologischen Möglichkeiten.

In einem weiteren Dialog reflektiere ich die entwickelten Positionen mit Prof. André Rösler, der die Professur für Illustration an der TH Würzburg innehat und Janik Söllner, der als Illustrator für die *New York Times* tätig ist. Ihre Expertise aus Gestaltungslehre und internationaler Praxis ermöglicht es, die diskutierten Thesen kritisch zu beleuchten und durch neue Impulse anzureichern. Das Zusammenspiel von theoretischer Analyse und praxisnahem Erfahrungsaustausch schafft einen vielschichtigen Diskursraum, der der Komplexität des Themas gerecht wird.

Die nachfolgende Analyse widmet sich dezidiert der Frage, welche neuen Wirkungsfelder sich für Illustratorinnen und Illustratoren erschließen, während klassische Tätigkeitsbereiche zunehmend durch KI-basierte Systeme besetzt werden. Diese Untersuchung versteht sich dabei nicht nur als eine kritische Bestandsaufnahme des Status quo, sondern entwickelt zugleich zukunftsweisende Perspektiven für die Neuausrichtung der kreativen Praxis im digitalen Zeitalter.

Im Zentrum der Betrachtung stehen zwei zentrale Themenkomplexe: Zum einen werden fünf fundamentale Kernkompetenzen identifiziert, die im Kontext KI-gestützter Bildgenerierung sowohl für die KI-basierte als auch die traditionelle Illustration an Relevanz gewinnen. Zum anderen erfolgt eine Analyse von sieben spezifischen Zukunftsfeldern, in denen die klassische Illustration ihre genuinen Stärken auch künftig zur Geltung bringen kann. Diese Bereiche repräsentieren dabei nicht nur Nischen, in denen die menschliche Kreativität als unersetzlich gelten darf, sondern markieren zugleich potenzielle Schwerpunkte einer revitalisierten Illustrationsbranche.

Die vorliegende Untersuchung verfolgt das Ziel, sowohl die inhärenten Herausforderungen als auch die sich eröffnenden Chancen herauszuarbeiten, die aus der Koexistenz von künstlicher und menschlicher Kreativität resultieren. An der Schwelle zu einer neuen Ära der visuellen Kommunikation wird die Fähigkeit

zur adaptiven Transformation und strategischen Neupositionierung zu einer Schlüsselkompetenz für Illustrator:innen und visuelle Künstler:innen.

Die nachfolgende Analyse wird aufzeigen, welche Perspektiven und Herausforderungen diese Entwicklung für die Illustration bereithält und wie diese aktiv gestaltet werden können.

Florian Bayer, 2025

Die Metamorphose der Illustrationsbranche

Ein Essay von Florian Bayer

In den Ateliers und Agenturen der Illustrationsbranche geht eine existenzielle Unruhe um. Die Frage, ob KI-generierte Bilder die Beauftragung manuell erstellter Illustrationen obsolet machen werden, schwebt wie ein Damoklesschwert über den Kreativen. Die Antwort auf diese Frage ist so vielschichtig wie die Branche selbst, doch lässt sich nicht leugnen, dass in gewissem Umfang eine Verdrängung stattfinden wird.

In seinem ebenfalls in der *edition orange* erschienenen Essay zur generativen KI betont Jürgen Riethmüller die Notwendigkeit, etablierte Vorstellungen über menschliche Kreativität zu überdenken. Er schreibt: „Vom Produktdesign bis zum creative writing: Deutlich hinterfragt werden muss das alte Stereotyp, wonach das Feld der, frei nach Niklas Luhmann, Neuschöpfung von abweichenden Formen von Welt in der Welt die Domäne der unbestrittenen Überlegenheit menschlicher Vernunft markiert“ (Riethmüller, 2024, S. 5).¹

Die zentrale Herausforderung liegt in der Abwägung zwischen Qualität und Effizienz. Wie weit werden Auftraggeber:innen bereit sein, Qualitätsverluste in Kauf zu nehmen zugunsten der Schnelligkeit und Kosteneffizienz, die KI-generierte Bilder versprechen? Die gegenwärtigen Beispiele KI-generierter Kunst offenbaren eine irritierende Gegensätzlichkeit: Auf den ersten Blick erscheinen sie visuell vollständig und ansprechend, doch bei näherer Betrachtung zeigen sich oft erratische Details oder konzeptionelle Inkohärenzen. Ob die Akzeptanz dessen zur Norm werden kann, ist ausschlaggebend für einige der folgenden Überlegungen.

Diese Beobachtung führt uns zu einem kritischen Punkt in der Evolution der visuellen Ästhetik: KI-Bilder besitzen viele der formalen Qualitäten, die wir intuitiv als gelungen empfinden. Sie bedienen sich einer visuellen Sprache, die uns vertraut ist und die wir zu schätzen gelernt haben. Doch genau hier liegt die Crux: Was durch Technologie leicht reproduzierbar wird, verkommt schnell zum trivialen Standard. Das Publikum – seien es die Endverbrauchenden oder die anspruchsvollen Auftraggeber:innen – sehnt sich nach dem Besonderen, dem Ausnahmefall, der sich vom Mainstream abhebt. In dieser Dynamik liegt die Chance für die herkömmliche Illustration. Sie muss sich auf jene Nischen konzentrieren, die für KI schwer zu erschließen bleiben. Es gilt, das Potenzial der menschlichen Kreativität dort zu entfalten, wo die Maschine an ihre Grenzen stößt. Dies führt uns zu wesentlichen Fragen für die Zukunft der Branche: Welche konkreten Veränderungen werden eintreten und welche Felder der Illustration werden durch diese Entwicklung möglicherweise sogar gestärkt?

Die Beantwortung dieser Fragen hat weitreichende Folgen, nicht zuletzt für die akademische Ausbildung. Die Neubewertung des Potenzials der Illustration ist in der Lehre von höchster Dringlichkeit. Wir stehen vor der Herausforderung, Studierende auf ein Berufsfeld vorzubereiten, das sich mit atemberaubender Geschwindigkeit verändert. Dies erfordert einen Fokus auf Kompetenzen, die durch den Aufstieg der KI eine neue Relevanz erfahren.

Fünf Kompetenzen, die durch KI neu in den Fokus rücken

Im Folgenden werden wir uns eingehend mit diesen Kompetenzen befassen. Es handelt sich um Fähigkeiten, die in der Illustration schon immer von Bedeutung waren, aber nun ins Zentrum der Aufmerksamkeit rücken. Sie bilden das Fundament, auf dem eine zukunftsfähige Illustrationspraxis aufbauen kann – eine Praxis, die die Stärken menschlicher Kreativität nutzt und gleichzeitig die Möglichkeiten der KI integriert.

Diese Bestandsaufnahme bildet die Grundlage für unsere weitere Analyse der Kernkompetenzen und Zukunftsfelder in der Illustration. Sie verdeutlicht die Notwendigkeit einer strategischen Neuausrichtung in einer Branche, die sich an einem kritischen Wendepunkt befindet. Die Herausforderung liegt darin, nicht nur zu reagieren, sondern aktiv neue Wege zu beschreiten und das Potenzial menschlicher Kreativität in einer zunehmend von Algorithmen geprägten Welt neu zu definieren und zu behaupten.

Die Essenz der Autorschaft



In einer Ära, in der Künstliche Intelligenz mühelos bekannte Stile reproduziert und vermischt, stellt sich unweigerlich die Frage: Was bleibt von der Einzigartigkeit des kreativen Individuums? Diese Frage drängte sich mir auf, als ich, umgeben von der scheinbaren Beliebigkeit KI-generierter Bilder, auf meinem Sofa

saß. Die Antwort kam unerwartet und auf bezaubernde Weise aus dem Nebenzimmer.

Meine Töchter übten Klavier, eine nach der anderen spielte dieselbe einfache Tonfolge. Doch in diesem Moment offenbarte sich mir die Essenz künstlerischer Individualität: Ohne hinzusehen wusste ich genau, welche meiner Töchter gerade spielte. Die gleichen Noten, interpretiert durch zwei verschiedene Seelen, erzählten völlig unterschiedliche Geschichten – mal akribisch und vorsichtig, mal stürmisch und ungestüm.

Diese Erkenntnis kristallisierte die wahre Bedeutung der Autorschaft in der Kunst: Wir suchen in kreativen Werken nicht primär nach technischer Perfektion oder der bloßen Reproduktion von Stilen. Vielmehr sehnen wir uns danach, durch das Werk hindurch einen Blick auf die Welt durch die Augen eines anderen Menschen zu erhaschen. Es ist dieser flüchtige Einblick in eine fremde Interpretation der Realität, der uns fasziniert.

Dies erklärt, warum wir uns immer wieder neu eingespielte Versionen derselben Symphonien anhören oder Zeichnungen des gleichen Motivs durch die Jahrhunderte hinweg betrachten. Jede Interpretation, jede Darstellung erzählt uns etwas über die Welterfahrung der schaffenden Person. Wie beim Musik hören, lässt sich diese persönliche Perspektive in Zeichnungen ablesen, oft unbewusst, aber immer präsent.

In der Welt der Illustration habe ich diese individuelle Stimme der Kunstschaffenden stets als essenziell empfunden. Bei den ersten Wellen KI-generierter Bilder vermisste ich genau diesen persönlichen Ausdruck – bis ich auf die Arbeiten von Max Kuwertz stieß. In seinen Werken trat plötzlich wieder die Person als Autor in Erscheinung, trotz oder gerade wegen des Einsatzes von KI. Dies war der ausschlaggebende Grund, ihn zu einem Gespräch einzuladen, das sich im zweiten Teil des Buches finden lässt.

Die Fähigkeit, die eigene künstlerische Stimme zu kultivieren und durch das Medium der KI hindurch zum Ausdruck zu bringen, wird zu einer Schlüsselkompetenz für Illustrator:innen im digitalen Zeitalter. Es geht darum, die Technologie nicht als Ersatz, sondern als Erweiterung der eigenen kreativen Ausdrucksmöglichkeiten zu begreifen. Die Herausforderung besteht darin, die Effizienz und Vielseitigkeit der KI mit der Tiefe und Authentizität menschlicher Erfahrung zu verschmelzen.

Für angehende Illustrator:innen bedeutet dies, neben der Beherrschung technischer Fertigkeiten vor allem die Entwicklung einer eigenständigen künstlerischen Perspektive in den Fokus zu rücken. Es gilt, jene subtilen Nuancen zu kultivieren, die ein Werk unverwechselbar machen – sei es in der Linienführung, der Komposition oder der konzeptuellen Herangehensweise.

Die Fähigkeit, eine authentische künstlerische Stimme zu entwickeln und zu bewahren, wird zum entscheidenden Differenzierungsmerkmal. Sie ermöglicht es Illustrator:innen, selbst in einer von KI dominierten Landschaft, Werke zu schaffen, die berühren, provozieren und inspirieren – weil sie einen einzigartigen Blick auf die Welt offenbaren.

Die Essenz der visuellen Kommunikation: Idee und Botschaft



Mit dem Aufstieg der KI-generierten Bilder zeichnet sich eine bemerkenswerte Verschiebung in der Wahrnehmung und Bewertung visueller Kunst ab. Traditionell haben wir uns oft von der technischen Virtuosität eines Kunstwerks blenden lassen. Die handwerkliche Vermögen einer illustrierenden Person konnte nicht selten über eine fehlende konzeptuelle Tiefe hinwegtäuschen. Doch die Ära der KI-Kunst katalysiert einen fundamentalen Wandel in dieser Betrachtungsweise.

In einer Welt, in der technische Perfektion durch Algorithmen mühelos erzeugt werden kann, verliert die rein handwerkliche Brillanz ihre Strahlkraft als alleiniges Qualitätsmerkmal. Dies mag auf den ersten Blick als Verlust erscheinen, birgt jedoch das Potenzial für eine tiefgreifende und positive Transformation unseres Bildverständnisses.

Diese Transformation unseres Bildverständnisses wird besonders deutlich, wenn wir die fundamentale Natur KI-generierter Inhalte betrachten. Riethmüller bringt dies prägnant auf den Punkt: „Streng genommen Bedeutungslos bzw. Sinnfrei sind die Aussagen (...) schon insofern, als der KI kein stabiles Bewusstsein und auch keine eigene Konfiguration von Sinn eignet, sie

streng genommen keine Signifikate kennt (als Vorstellung der Bedeutung dessen, was sie ‚sagt‘)“ (Riethmüller, 2024, S. 18)². Diese Einsicht unterstreicht die Notwendigkeit, in der Illustration über die reine visuelle Perfektion hinauszugehen und sich auf die Vermittlung von Ideen und Botschaften zu konzentrieren, die nur aus menschlicher Erfahrung und Intention entstehen können.

Wenn die technische Ausführung nicht mehr im Vordergrund steht, werden wir gezwungen, tiefer zu blicken und uns mit dem eigentlichen Kern des Bildes auseinanderzusetzen: seiner Idee, seiner Botschaft. Diese Fokusverschiebung verspricht eine Rückkehr zur Essenz visueller Kommunikation. Sie fordert von Kunstschaffenden und Betrachtenden gleichermaßen, sich intensiver mit dem konzeptuellen und kommunikativen Aspekt von Bildern auseinanderzusetzen.

Diese Entwicklung hat weitreichende Implikationen für unser Verständnis und unseren Diskurs über visuelle Kunst. Fragen, die bisher oft nur in akademischen Zirkeln diskutiert wurden, rücken nun in den Mittelpunkt der breiten künstlerischen Praxis und Rezeption: Was definiert Fotografie im digitalen Zeitalter? Wo verläuft die Grenze zwischen Illustration und generativer Kunst? Diese Fragen sind nicht mehr nur theoretische Überlegungen, sondern werden zu praktischen Herausforderungen, die unser Weltverständnis und unsere kreative Praxis gleichermaßen prägen.

Für Illustrator:innen und visuelle Künstler:innen bedeutet dies eine Neuausrichtung ihrer Kompetenzen. Die Fähigkeit, komplexe Ideen visuell zu vermitteln, konzeptuelle Tiefe zu schaffen und relevante Botschaften zu formulieren, wird zum entscheidenden Differenzierungsmerkmal. Es geht nicht mehr primär darum, technisch beeindruckende Bilder zu schaffen, sondern vielmehr darum, visuell zu kommunizieren, zu provozieren und zum Nachdenken anzuregen.

Diese Entwicklung sollte nicht als Konkurrenzkampf zwischen traditioneller und KI-gestützter Kunst verstanden werden. Vielmehr eröffnet sie neue Potenziale für beide Bereiche. Traditionell Illustrierende können sich auf ihre konzeptuelle Stärke und ihre Fähigkeit zur nuancierten visuellen Kommunikation konzentrieren. KI-Künstler:innen wiederum können die technischen

Möglichkeiten nutzen, um komplexe Ideen auf innovative Weise zu visualisieren.

Für die Ausbildung künftiger Illustrator:innen und visueller Künstler:innen ergeben sich hieraus neue Schwerpunkte. Neben technischen Fertigkeiten müssen verstärkt konzeptionelles Denken, visuelle Rhetorik und die Fähigkeit zur kritischen Reflexion von Bildern und ihrer Wirkung vermittelt werden. Es geht darum, Kunstschaffende auszubilden, die nicht nur visuell beeindruckende Werke schaffen, sondern die in der Lage sind, komplexe Ideen zu visualisieren und relevante gesellschaftliche Diskurse anzustoßen.

In diesem Sinne kann die KI-Revolution als Katalysator für eine Rückbesinnung auf die Kernaufgabe visueller Kunst verstanden werden: nicht zu blenden, sondern zu kommunizieren; nicht zu beeindrucken, sondern zu bewegen. Sie fordert uns heraus, tiefer zu sehen, kritischer zu hinterfragen und mutiger zu gestalten. In dieser Herausforderung liegt die Chance für eine Renaissance des visuellen Denkens und der visuellen Kommunikation.

Die Kunst des Kontextes:

Menschliche Intuition in einer KI-gesteuerten Welt



Je mehr künstliche Intelligenz komplexe Aufgaben bewältigt, desto deutlicher kristallisiert sich eine fundamentale menschliche Kompetenz heraus: die Fähigkeit, Kontexte zu schaffen, zu verstehen und zu transformieren. Diese Kompetenz, die auf den ersten Blick simpel erscheinen mag, erweist sich als Schlüssel zur Differenzierung zwischen menschlicher und maschineller Kreativität.

Die Geschichte der Kunst ist reich an Beispielen, die die Macht des Kontextes illustrieren. Marcel Duchamps „Fountain“ – ein gewöhnliches Urinal, in einem Museum ausgestellt – revolutionierte unser Verständnis von Kunst.³ Solch ein transformativer Akt entspringt nicht aus der bloßen Reproduktion oder Rekombination existierender Ideen, sondern aus einem tiefen Verständnis kultureller, sozialer und historischer Kontexte. Es ist

ein Akt, der nur aus der Erfahrung der realen Welt heraus entstehen kann.

Hier offenbart sich ein entscheidender Vorteil des menschlichen Geistes: unser holistisches Weltbild. Wir betrachten den Menschen als Einheit aus Körper, Geist und Seele und verstehen intuitiv, dass ein System als Ganzes mehr ist als die Summe seiner Teile. Diese ganzheitliche Perspektive, die wir oft als „Bauchgefühl“ bezeichnen, basiert auf einer Lebenserfahrung, die tief in unserer physischen Existenz verwurzelt ist.

Riethmüller hebt in seiner Analyse diesen fundamentalen Unterschied zwischen menschlicher und künstlicher Intelligenz hervor: „Für künstliche Intelligenz hingegen ist genau dieses intuitive, aus holistischer Lebenserfahrung gewonnene Verständnis die größte Herausforderung. Die KI operiert in einer entkörperlichten Realität, losgelöst von den physischen und emotionalen Erfahrungen, die unser menschliches Dasein prägen“ (Riethmüller, 2024, S. 14)⁴. Diese Einsicht unterstreicht die Fähigkeit menschlicher Illustrator:innen, kontextuelle und emotionale Nuancen zu erfassen und in ihre Arbeit einfließen zu lassen.

Für künstliche Intelligenz hingegen ist genau dieses intuitive, aus holistischer Lebenserfahrung gewonnene Verständnis die größte Herausforderung. Die KI operiert in einer entkörperlichten Realität, losgelöst von den physischen und emotionalen Erfahrungen, die unser menschliches Dasein prägen. Unsere semantische und symbolische Welt ist untrennbar mit unserer körperlichen Existenz verbunden – eine Verbindung, die der KI fehlt.

In dieser Diskrepanz liegt das Potenzial für eine fruchtbare Kooperation zwischen Mensch und Maschine. Menschen können die Leerstelle füllen, die die entkörperperte Maschine aufweist. Wir können Kontexte schaffen, die über das rein Datenbasierte hinausgehen, können Verbindungen ziehen, die auf subtilen kulturellen Nuancen oder persönlichen Erfahrungen beruhen.

Gleichzeitig müssen wir anerkennen, dass die KI in bestimmten Bereichen, insbesondere in der Entscheidungsfindung, dem Menschen überlegen sein kann. Die Maschine zögert nicht, sie analysiert und entscheidet basierend auf den ihr zur Verfügung stehenden Daten. Diese Fähigkeit zur schnellen Entscheidungsfindung kann beängstigend wirken, unterstreicht aber umso mehr die Bedeutung des menschlichen Beitrags: die Fähigkeit,

diese Entscheidungen in einen breiteren Kontext zu setzen, ihre Implikationen zu verstehen und gegebenenfalls zu hinterfragen.

Für Illustrator:innen und visuelle Künstler:innen bedeutet dies eine Neuorientierung ihrer Praxis. Es geht nicht mehr nur darum, repräsentativ zu arbeiten, sondern transformativ. Die Aufgabe besteht darin, Bilder zu schaffen, die nicht nur visuell ansprechend sind, sondern die auch neue Kontexte eröffnen, unerwartete Verbindungen herstellen und die Betrachtenden herausfordern, die Welt aus einer neuen Perspektive zu sehen.

In der Ausbildung künftiger Kreativer muss daher ein besonderer Fokus auf die Entwicklung dieser kontextuellen Intelligenz gelegt werden. Es geht darum, Studierende zu ermutigen, über die Grenzen ihrer Disziplin hinauszublicken, interdisziplinär zu denken und die Verbindungen zwischen Kunst, Gesellschaft, Technologie und menschlicher Erfahrung zu erkunden.

Die Kunst des Kontextes wird in einer KI-dominierten Welt zu einem entscheidenden Differenzierungsmerkmal. Sie ermöglicht es uns, Werke zu schaffen, die nicht nur technisch brillant sind, sondern die auch eine tiefe Resonanz mit der menschlichen Erfahrung erzeugen. In dieser Fähigkeit, Kontexte zu schaffen, zu verstehen und zu transformieren, liegt vielleicht der Schlüssel zur Koexistenz und Synergie von menschlicher und künstlicher Kreativität.

Die Renaissance des Symbolismus: Tiefgründigkeit inmitten visueller Übersättigung

Angesichts der rasanten Produktion von KI-generierten Bildern in überwältigender Fülle zeichnet sich eine paradoxe Entwicklung ab: die Rückkehr zu einer tiefgründigen, symbolisch aufgeladenen Bildsprache. Diese Tendenz kann als direkte Reaktion auf die oft oberflächliche visuelle Brillanz verstanden werden, die KI-Systeme mit Leichtigkeit erzeugen.

Um die Bedeutung dieser Entwicklung zu verstehen, lohnt sich ein Blick auf zwei kontrastierende Beispiele: Die Illustration für *Letter*, das in seiner Ausarbeitung vielleicht zu überzeugen weiß

aber oberflächlich und bedeutungsarm wirkt, steht im Gegensatz zu Werken wie „Anonymous“ oder „Empowered Women empower Women“. Letztere zeichnen sich durch ein komplexes System von Symbolen aus, die wie in einer mittelalterlichen Allegorie einen tieferen Bedeutungsplan offenbaren, den die Betrachtenden nach und nach entschlüsseln können.

Diese Rückbesinnung auf symbolische Tiefe erinnert an die Kunst des Mittelalters und der Renaissance, in der jedes Detail, jede Geste und jedes Objekt eine spezifische Bedeutung trug. In einer solchen Bildsprache ist nichts zufällig; alles ist Teil eines größeren semantischen Gefüges. Diese Herangehensweise steht in direktem Kontrast zur visuellen Beliebigkeit, die oft in KI-generierten Bildern zu finden ist, wo Elemente zwar ästhetisch ansprechend, aber oftmals ohne tiefere Bedeutung nebeneinander existieren mit der Tendenz, die Bildflächen mit einer vermeintlichen Kleinteiligkeit zu füllen, die allerdings keinen inhaltlichen Beitrag liefern.

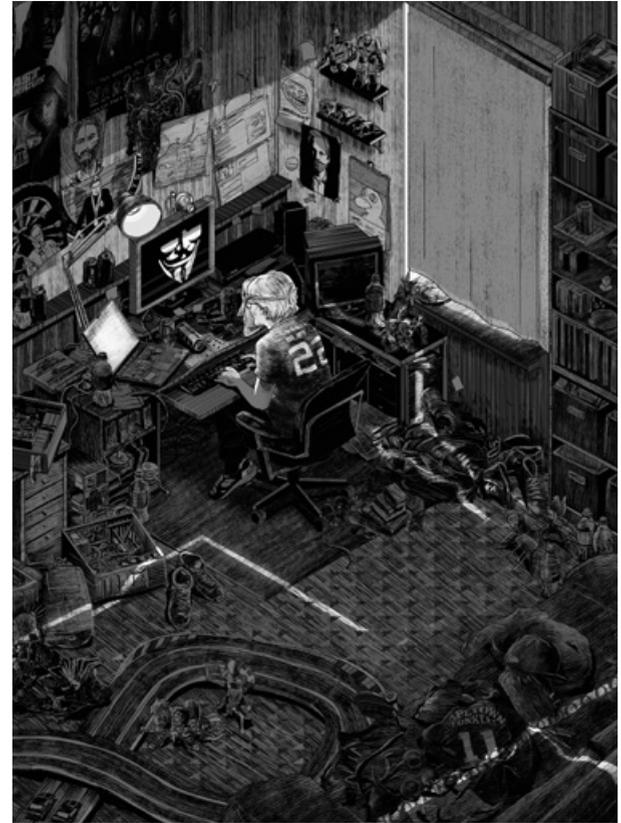
Für zeitgenössische Illustrator:innen und visuelle Künstler:innen bedeutet dies eine Rückbesinnung auf die Kraft des Symbolismus. Es geht darum, Bilder zu schaffen, die mehr sind als die Summe ihrer Teile – Werke, die die Betrachtenden einladen, tiefer zu schauen, Verbindungen zu ziehen und Bedeutungsebenen zu entdecken. Die Betonung liegt dabei auf der Besonderheit jedes Elements und seiner Resonanz im Gesamtsystem des Bildes. Nichts ist bloßer „Clutter“ oder Füllmaterial; jedes Detail trägt zur Gesamtbedeutung bei. Diese Herangehensweise erfordert ein hohes Maß an konzeptioneller Planung und ein Verständnis kultureller, historischer und psychologischer Symbolik.

Für die Ausbildung künftiger visueller Künstler:innen ergeben sich hieraus neue Herausforderungen. Neben technischen Fertigkeiten und konzeptionellem Denken muss ein Verständnis für Symbolsysteme, kulturelle Codes und visuelle Rhetorik vermittelt werden. Es geht darum, Studierende zu befähigen, Bilder zu schaffen, die nicht nur oberflächlich attraktiv sind, sondern die auch auf tieferen Ebenen kommunizieren und resonieren.

Diese Rückkehr zum Symbolismus kann als Gegenbewegung zur visuellen Überreizung unserer Zeit verstanden werden. Täglich mit einer Flut von Bildern konfrontiert, sehnen sich Betrachtende zunehmend nach visuellen Erfahrungen, die mehr bieten



Florian Bayer: „Zukunftsbild“, in *Letter 2*/2022



Florian Bayer: „Anonymous“ in *Euroman* 2016

als oberflächliche Ästhetik – nach Bildern, die zum Nachdenken anregen, die herausfordern und die mit jeder Betrachtung neue Bedeutungsebenen offenbaren. Für Illustrator:innen und visuelle Künstler:innen bietet diese Richtung die Chance zu einem entscheidenden Differenzierungsmerkmal.

In diesem Sinne kann die KI-Revolution paradoxerweise als Katalysator für eine Rückbesinnung auf traditionelle künstlerische Werte verstanden werden. Sie fordert uns heraus, tiefer zu denken, präziser zu komponieren und mutiger in unserer symbolischen Sprache zu sein.

Die Neuordnung des kreativen Prozesses: Von intuitiver Gestaltung zur präzisen Versprachlichung

Die Einführung von KI in den kreativen Prozess markiert einen Paradigmenwechsel in der Art und Weise, wie wir uns dem Akt des Bilderschaffens nähern. Diese Veränderung fordert von Künstler:innen und Illustrator:innen eine fundamentale Neuausrichtung ihrer kreativen Methodik und stellt traditionelle Lehrensätze auf den Prüfstand.

Traditionell folgte der kreative Prozess in der visuellen Kunst oft dem Prinzip „Hand – Bauch – Auge – Kopf“. Diese Reihenfolge betont die Bedeutung der Intuition, des Bauchgefühls und der unmittelbaren visuellen Wahrnehmung im kreativen Akt. Viele Aspekte des Schaffensprozesses vollzogen sich auf einer unter-schwelligeren, oft nicht vollständig bewussten Ebene. Die Hand führte aus, was das Bauchgefühl diktierte, das Auge nahm wahr und stimulierte neue Denkansätze im Kopf.

Mit der Einführung des Promptings als Methode der Bildgenerierung vollzieht sich eine radikale Umkehr dieses Prozesses. Nun beginnt die kreative Reise im Sprachzentrum des Gehirns. Die Idee muss nicht nur visualisiert, sondern zunächst präzise verbalisiert werden. Diese Notwendigkeit der sprachlichen Präzision erstreckt sich nicht nur auf den inhaltlichen Aspekt der Idee, sondern auch auf formale und stilistische Qualitäten.



Florian Bayer: „Empowered Women empower Women“,
in *Akzente*, 2018

Elemente, die in der traditionellen Illustration oft aus einem internalisierten Bildwortschatz, aus Kindheitserinnerungen oder aktuellen künstlerischen Strömungen intuitiv in die Gestaltung einfließen, müssen nun explizit benannt und beschrieben werden. Diese Verschiebung stellt Kunstschaffende vor die Herausforderung, ihr oft implizites visuelles Wissen in eine explizite, verbale Form zu übersetzen.

Eine Übung aus meinem Unterricht illustrierte mir eindrücklich die Potenziale und Herausforderungen dieses neuen Ansatzes: Die Studierenden erhielten die Aufgabe, sich intensiv mit dem Werk und Stil einer bestimmten künstlerisch tätigen Person auseinanderzusetzen. Sie erstellten Referate, führten Stilanalysen durch und erarbeiteten sich ein Verständnis des künstlerischen und historischen Kontextes. Auf Basis dieses Wissens formulierten sie dann Prompts, um Bilder zu generieren, die dem Stil der studierten Person entsprechen könnten.

Diese Übung verdeutlichte, wie Wissen und sprachliche Präzision zu Schlüsselkompetenzen in der KI-gestützten Bildgestaltung werden. Sie zeigte auch, wie dieser Ansatz dazu beitragen kann, den oft generischen „Default-Stil“ der KI-Modelle zu überwinden und zu wirklich differenzierten, stilistisch präzisen Ergebnissen zu gelangen.

Für die Ausbildung künftiger visueller Künstler:innen ergeben sich hieraus neue Schwerpunkte. Neben der Schulung des visuellen Ausdrucks muss verstärkt Wert auf die Entwicklung verbaler Präzision und kunsthistorisches Wissen gelegt werden. Es geht darum, Studierende zu befähigen, ihre visuellen Ideen und stilistischen Vorstellungen klar und detailliert zu artikulieren.

Diese Verschiebung birgt sowohl Chancen als auch Herausforderungen. Einerseits ermöglicht sie eine bewusstere, reflektiertere Herangehensweise an den kreativen Prozess. Sie fordert Kunstschaffende heraus, ihr implizites Wissen explizit zu machen und kann so zu einem tieferen Verständnis der eigenen kreativen Prozesse führen. Andererseits besteht die Gefahr, dass spontane, intuitive Aspekte des kreativen Aktes verloren gehen könnten.

Die Kunst der Zukunft wird möglicherweise in der Synthese dieser beiden Ansätze liegen. Es gilt, die Präzision und Reflektiertheit des Promptings mit der Intuition und dem Bauchgefühl

der traditionellen Herangehensweise zu verbinden. Kunstschaffende, die es schaffen, zwischen diesen Modi zu wechseln und sie synergetisch zu nutzen, werden in der Lage sein, das Potenzial sowohl der KI als auch ihrer eigenen Kreativität auszuschöpfen.

In diesem Sinne markiert die KI-Revolution nicht das Ende der intuitiven Kunst, sondern fordert uns heraus, unser Verständnis von Kreativität zu erweitern. Sie lädt uns ein, bewusster und reflektierter an den kreativen Prozess heranzugehen, ohne dabei die Kraft der Intuition und des Bauchgefühls zu vernachlässigen. In dieser Herausforderung liegt die Chance, Präzision und Intuition, Wissen und Gefühl zu vereinen.

Sieben Felder, auf die sich Illus- tration konzen- trieren kann

Bevor wir uns den spezifischen Feldern zuwenden, auf die sich die traditionelle Illustration in Zukunft konzentrieren kann, werden wir einen Moment innehalten und den Kontext für diese Betrachtung schaffen.

Angesichts des wachsenden Einflusses von KI-generierten Bildern auf den visuellen Diskurs stellt sich die Frage nach der zukünftigen Rolle und den Nischen der traditionellen Illustration. Anstatt diese Entwicklung als Bedrohung zu sehen, eröffnet sie die Möglichkeit, uns auf die einzigartigen Stärken und Potenziale der herkömmlichen Kreativität zu besinnen.

Im Folgenden werden wir sieben spezifische Felder erkunden, in denen die traditionelle Illustration nicht nur bestehen, sondern florieren kann. Diese Bereiche zeichnen sich dadurch aus, dass sie die tiefe menschliche Erfahrung, Empathie und

kontextuelle Intelligenz erfordern – Qualitäten, die KI-Systeme (noch) nicht replizieren können.

Beginnen wir mit dem ersten dieser Felder: dem journalistischen Ansatz in der Illustration.

Die illustrierende Person als Chronist:in der Wirklichkeit

Umgeben von digital generierten und manipulierten Bildern, gewinnt die Rolle der illustrierenden Person als authentische Berichterstatterin eine neue Bedeutung. Dieser journalistische Ansatz in der Illustration hebt sich deutlich von der Bilderflut ab, die KI-Systeme produzieren können.

Die illustrierende Person als Berichterstatterin ist mehr als eine bloße Bilderschaffende. Sie ist eine aktiv Teilnehmende, eine Beobachtende, die sich physisch an einen bestimmten Ort begibt, mit Menschen interagiert und diese Erfahrungen durch ihren einzigartigen Blickwinkel vermittelt. In diesem Prozess schafft sie nicht nur Abbildungen, sondern konstruiert Wirklichkeit – eine Wirklichkeit, die durch ihre persönliche Erfahrung und Wahrnehmung gefiltert ist.

Ein anschauliches Beispiel für diesen Ansatz ist die Illustrationsstrecke zur Neuinterpretation des Märchens Frau Holle: „Unter dem Wasser liegt der Himmel über der Stadt“. Hier fungiere ich als Illustrator vermittelnd zwischen der erlebten Realität und den Betrachtenden. Die Darstellung geht über eine bloße visuelle Reproduktion hinaus; sie transportiert die Atmosphäre, die Emotionen und die unausgesprochenen Nuancen der Situation.

Dieser Ansatz zeichnet sich durch mehrere Schlüsselaspekte aus:

1. Authentizität: Die physische Präsenz der illustrierenden Person vor Ort verleiht den Bildern eine Authentizität, die KI-generierte Bilder nicht erreichen können.



Florian Bayer: „Unter dem Wasser liegt der Himmel über der Stadt“ in „Wer kann für böse Träume“, 2012

2. Kontextuelle Tiefe: Durch den direkten Kontakt mit Menschen und Umgebungen kann die illustrierende Person Kontexte und Nuancen erfassen, die in einer rein datenbasierten Bildgenerierung verloren gehen würden.

3. Emotionale Resonanz: Die persönliche Erfahrung der illustrierenden Person fließt in die Darstellung ein, was zu einer emotionalen Tiefe führt, die bei KI-generierten Bildern oft fehlt.

4. Narrative Kraft: Der journalistische Ansatz ermöglicht es, visuelle Erzählungen zu schaffen, die über einzelne Momente hinausgehen und komplexe Geschichten erzählen.

5. Ethische Dimension: Die Anwesenheit der illustrierenden Person vor Ort bringt eine ethische Verantwortung mit sich, die in der KI-Bildgenerierung oft fehlt.

Für Illustrator:innen bedeutet dies eine Chance, sich als visuelle Journalist:innen zu positionieren. Es erfordert die Entwicklung

neuer Fähigkeiten: journalistische Ethik, Interviewtechniken, die Fähigkeit, schnell vor Ort zu skizzieren und komplexe Situationen visuell zu erfassen.

Bildungseinrichtungen können darauf aufsetzen, indem sie interdisziplinäre Programme entwickeln, die Illustration mit Journalismus und Dokumentarfilm verbinden. Studierende sollten ermutigt werden, ihre unmittelbare Umgebung zu erkunden, Menschen zu begegnen und deren Geschichten visuell zu erzählen.

Mit dem zunehmenden Verschwimmen der Grenze zwischen Realität und digitaler Fiktion wird die Rolle der illustrierenden Person als Chronist:in der Wirklichkeit immer wichtiger. Sie bietet eine menschliche, authentische Perspektive, die selbst die fortschrittlichste KI nicht replizieren kann. In dieser Funktion wird die illustrierende Person nicht nur zur Bilderschaffenden, sondern zur visuellen Historiker:in unserer Zeit.

II

Die Renaissance des Analoges: Das Unikat als Distinktionsmerkmal

Gerade jetzt, wo digitale Reproduktion und KI-generierte Bilder allgegenwärtig sind, erlebt das analoge Unikat eine bemerkenswerte Renaissance. Diese Entwicklung ist mehr als nur eine nostalgische Rückbesinnung; sie repräsentiert eine fundamentale Neubetrachtung des Wertes von Authentizität und Materialität in der visuellen Kunst.

Das real existierende, haptische, eigenständig geschaffene Werk gewinnt in diesem Kontext an Bedeutung und wird zu einem starken Distinktionsmerkmal. Es hebt sich ab von der Flut digital reproduzierbarer Bilder und existiert in seiner Einzigartigkeit nur hier und jetzt, im physischen Raum und Moment. Diese Qualität der Nicht-Reproduzierbarkeit und der Ausschluss aus digitalen Trainingsdatensätzen verleiht dem analogen Unikat eine besondere Aura und Wertigkeit.

Doch die Bedeutung des Analoges beschränkt sich nicht nur auf Einzelstücke. Auch in der Reproduktion gewinnen analoge

Techniken wieder an Relevanz. Traditionelle Drucktechniken wie Holzdruck, Siebdruck, Tiefdruck und sogar Monotypie erleben ein Comeback. Sie bieten nicht nur eine taktile Qualität, die digitalen Reproduktionen fehlt, sondern ermöglichen auch eine bewusste Auseinandersetzung mit dem Prozess der Bildherstellung.

Ein Beispiel meiner eigenen Praxis ist die Arbeit des Kleinverlags *Naives and Visionaries*, der bewusst aufwendige Siebdruck-Publikationen als Gegenprogramm zu digitalem Screen-Content produzierte. In diesen Projekten traten Autor:innen in einen Dialog mit Bildschaffenden, um zwei separate, aber miteinander verbundene Werke zu schaffen. Dieser Ansatz betonte nicht nur die Materialität des Endprodukts, sondern auch den kollaborativen, prozessorientierten Aspekt der Kunstproduktion.

Die Wiedereinführung traditioneller Techniken wie des Holzdrucks in Curricula von Kunsthochschulen ist ein weiterer Indikator für diese Entwicklung. Es geht dabei nicht um eine Ablehnung digitaler Technologien, sondern um eine Erweiterung des kreativen Spektrums und eine Rückbesinnung auf die handwerklichen Wurzeln der visuellen Kunst.

Interessanterweise manifestiert sich diese Tendenz zum Analogen auch in Bereichen, die traditionell digital dominiert waren. Im Branding beispielsweise gewinnen handgezeichnete und handgeschriebene Elemente an Bedeutung. Unvollkommenheit in der Animation und erkennbare „Fehler“ in der Ausführung werden zu bewusst eingesetzten Stilmitteln. Sie verleihen den Werken eine menschliche Note und schaffen ein Gefühl von Authentizität und Intimität.

Selbst in der Charakterentwicklung und im Bewegtbild erlebt das Analoge eine Renaissance. Der aufwendige Puppenbau für Standbilder auf Buchcovern oder in Stop-Motion-Animationen ist ein Beispiel dafür. Wie Guillermo del Toro in einem Interview mit *Variety* bemerkte: „Es ist fast so, als ob das Bedürfnis nach etwas Greifbarem zurückkommt.“ Diese Rückkehr zum Haptischen kann zu experimentellen Ansätzen und überraschenden Entdeckungen in der Materialität führen.

Für Illustrator:innen und visuelle Künstler:innen eröffnet diese Entwicklung neue Möglichkeiten, sich von der Masse abzuheben. Die Beherrschung traditioneller Techniken wird zu einem wertvollen Skillset, das digitale Fähigkeiten ergänzt. Es

ermöglicht die Schaffung von Werken, die nicht nur visuell überzeugen, sondern auch eine taktile und emotionale Resonanz bei den Betrachtenden hervorrufen.

Bildungseinrichtungen sollten darauf reagieren, indem sie traditionelle Techniken wieder stärker in ihre Curricula integrieren. Dabei geht es nicht darum, digitale Methoden zu verdrängen, sondern um die Schaffung einer Synergie zwischen analog und digital. Studierende sollten ermutigt werden, die Grenzen beider Welten zu erkunden und neue Hybridformen zu entwickeln.

Die Renaissance des Analoges in der visuellen Kunst ist mehr als ein vorübergehender Trend. Sie repräsentiert eine fundamentale Neubetrachtung unseres Verhältnisses zur Materialität und Authentizität in einer zunehmend virtuellen Welt. In einer Zeit, in der KI-generierte Bilder allgegenwärtig werden, bietet das analoge Unikat eine Form der Differenzierung, die tief in unserer physischen Erfahrung der Welt verwurzelt ist. Es erinnert uns daran, dass Kunst nicht nur etwas ist, das wir sehen, sondern etwas, das wir fühlen, berühren und erleben können.

Das Unikat als Erlebnis: Neue Formen der Kunstrezeption

Durch die Omnipräsenz digitaler Bilder gewinnt die direkte, physische Interaktion mit Kunstwerken, wie oben dargelegt eine neue, fast revolutionäre Bedeutung. Das analoge Unikat wird nicht nur zum Objekt der Betrachtung, sondern zum Zentrum eines ganzheitlichen, interaktiven Erlebnisses.

Diese Entwicklung wirft fundamentale Fragen auf, die die traditionellen Grenzen zwischen Kunstwerk und Betrachtenden neu definieren: Dürfen diese Objekte berührt oder sogar genutzt werden? Gibt es spezifische Momente der Interaktion, die durch eine zeitliche Komponente bestimmt sind? Diese Fragen fordern uns heraus, unser Verständnis von Kunst und deren Rezeption neu zu denken.

Die Aufforderung an das Publikum, sich direkt mit dem Originalartefakt auseinanderzusetzen, schafft eine Intimität und Unmittelbarkeit, die in der digitalen Sphäre nicht zu replizieren ist.

Diese Form der Begegnung mit Kunst wird zu einem exklusiven Erlebnis, das in seiner Einzigartigkeit und Nicht-Reproduzierbarkeit einen Gegenpol zur alltäglichen Bilderflut bildet.

Die begrenzte öffentliche Reichweite des Werks, die früher vielleicht als Nachteil gesehen wurde, wird nun zu einem distinktiven Merkmal. Der Ort der Präsentation – sei es eine Galerie, ein privater Wohnraum oder ein öffentlicher Platz – gewinnt als Interaktionsort eine völlig neue Bedeutung. Er wird zum Schauplatz einer einzigartigen Begegnung zwischen Kunst und Betrachtenden, die in ihrer Unmittelbarkeit und Nicht-Wiederholbarkeit an Wert gewinnt.

Diese Entwicklung spiegelt eine Sehnsucht nach authentischen, nicht-digitalen Erfahrungen wider. Die direkte Begegnung mit einem einzigartigen Kunstwerk wird so zu einem fast spirituellen Erlebnis. Es ist eine Rückbesinnung auf die Kraft des Originals, auf die Aura des Einzigartigen, die Walter Benjamin schon vor fast einem Jahrhundert beschwor:

Was im Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit des Kunstwerks verkümmert, das ist seine Aura. [...] Die Einzigkeit des Kunstwerks ist identisch mit seinem Eingebettetsein in den Zusammenhang der Tradition.⁵

Für Kunstschaffende und Kurator:innen eröffnet diese Entwicklung neue Möglichkeiten, aber auch neue Herausforderungen. Es geht nicht mehr nur darum, Werke zu schaffen oder auszustellen, sondern darum, ganzheitliche Erlebnisse zu konzipieren. Wie kann die Interaktion mit dem Kunstwerk gestaltet werden, ohne dessen Integrität zu gefährden? Wie können zeitliche oder räumliche Begrenzungen der Interaktion als künstlerisches Mittel eingesetzt werden?

Indem wir als Bildungseinrichtungen neben traditionellen künstlerischen Techniken auch Aspekte der Erlebnisgestaltung und Interaktionsdesign in unsere Curricula aufnehmen, können wir vermitteln, dass Kunstschaffende der Zukunft nicht nur visuelle Gestalter:innen sein müssen, sondern auch Choreograf:innen der Kunstrezeption.

Die Aufwertung des physischen Artefakts und seiner Interaktion mit dem Publikum verhilft uns zu einer Neuausrichtung

unseres Verhältnisses zur Kunst. Wenn alles jederzeit und überall verfügbar scheint, wird die Exklusivität der direkten, physischen Begegnung mit Kunst zu einem Luxus, nach dem sich Menschen sehnen.

Diese Entwicklung erinnert uns daran, dass Gestaltung mehr ist als visuelle Information – sie ist eine Erfahrung, die alle Sinne anspricht und uns in unserer Menschlichkeit berührt. In einer zunehmend virtualisierten Welt wird das analoge Unikat zum Anker unserer physischen Realität und zum Katalysator für authentische, unersetzliche Erlebnisse.

Das erweiterte Wirkungsfeld: Die Neupositionierung der Illustration

Die Entwicklung neuer Techniken und die Auseinandersetzung mit dem analogen Unikat sind nur der Anfang einer umfassenderen Transformation des illustrativen Schaffens. Wir stehen an der Schwelle zu einem erweiterten Wirkungsfeld der Illustration, das die traditionellen Grenzen des Mediums sprengt und neue Dimensionen der kreativen Praxis eröffnet.

In diesem neuen Paradigma definieren wir Illustrator:innen nicht mehr nur als visuelle Gestaltende, sondern als vielseitige Kreative, die ihre Arbeitsweisen flexibel an aktuelle Themen und Situationen anpassen können. Die Kompetenz einer illustrierenden Person manifestiert sich nicht mehr ausschließlich in der Beherrschung von Materialien und Techniken, sondern auch in einer scharfsinnigen Wahrnehmung, kritischem Hinterfragen und einem einfühlsamen, interaktiven Umgang mit komplexen Themen.

Diese Neuausrichtung lädt uns ein, Illustration nicht nur als kreative Schaffenspraxis zu begreifen, sondern auch als eine Erkenntnis-, Denk- und Reflexionspraxis mit erheblichem theoretischen Gewicht. In der Wissenskommunikation zeigt sich dies bereits eindrucksvoll: Projekten wie dem Transformations-Gutachten des *WBGU (Wissenschaftlicher Beirat der Bundesregierung Globale Umweltveränderungen)* die Form eines Wissen-

schaftscomics zu geben⁶ machen komplexe Forschungsinhalte einem breiten Publikum zugänglich. Illustrierende agieren dabei als visuelle Übersetzer:innen, die in interdisziplinären Teams wissenschaftliche Erkenntnisse verständlich vermitteln. Sie integrieren dabei Forschungsmethoden verschiedener Disziplinen und entwickeln neue Wege der Wissensgenerierung. Im Feld der Wissenschaft können durch explorative Illustration bisher unerschlossene Themen erforscht und innovative Untersuchungsmethoden etabliert werden. Selbst in der Stadtentwicklung findet die Illustration neue Anwendung: Als Instrument der Psychogeographie trägt sie zu kulturellen Untersuchungen bei und kann konkrete Veränderungen im urbanen Raum anstoßen⁷.

Diese Expansion des Mediums verlangt nach einer neuen Sprache. Illustration ist heute multiform – sie manifestiert sich skulptural, zeitabhängig oder virtuell, weit jenseits ihrer traditionellen materiellen Grenzen. Klassische Begriffe wie „Lesen“ oder „visuelle Metapher“ greifen zu kurz, wenn Illustrationen zu interaktiven Objekten oder Performances werden. Hier braucht es präzisere Bezeichnungen, die der Wandlung vom passiven Betrachten zum aktiven Teilhaben gerecht werden. Die körperliche Dimension der Illustration gewinnt dabei zentrale Bedeutung: Wie aktiviert das Publikum ein illustratives Objekt? Welche Rolle spielen Haptik und Zeitlichkeit in der Interaktion? Diese Fragen erweitern den Horizont dessen, was Illustration sein und bewirken kann. Für Bildungseinrichtungen bedeutet dies, neben technischen Fertigkeiten verstärkt kritisches Denken und interdisziplinäre Zusammenarbeit zu fördern.

Im Kern dieser Transformation steht die Entwicklung der Illustration von einer visuellen zu einer ganzheitlichen Disziplin. Als multisensorisches, interaktives Medium wird sie zum Werkzeug für gesellschaftliche Herausforderungen – sie schlägt Brücken zwischen Wissenschaft und Öffentlichkeit, erforscht und gestaltet unsere Umwelt und eröffnet Räume für kritische Reflexion und Innovation.

Illustration als dynamische Prozessbegleitung: Visualisierung komplexer Gedankenwelten

Wir können den kommunikativen Aspekt in einer weiteren Weise konkretisieren, denn in der sich wandelnden Landschaft der Illustration kristallisiert sich eine vielversprechende Anwendung heraus: die grafische Prozessbegleitung für Unternehmen und Organisationen. Diese Praxis transformiert die Illustration von einem statischen Medium zu einem dynamischen Werkzeug der Kommunikation, Reflexion und Strategieentwicklung.

Der Kern dieser Anwendung liegt in der Fähigkeit der Visualisierung, komplexe Zusammenhänge ganzheitlich darzustellen. Angesichts der heutigen Informationsüberflutung und fragmentierten Kommunikation bietet die illustrative Prozessbegleitung die Möglichkeit, „das große Ganze“ im Blick zu behalten. Wie eine Landkarte unserer inneren Welt macht eine Zeichnung alle Teile eines Gedankenprozesses gleichzeitig sichtbar und zugänglich.

Diese Form der Illustration zeichnet sich durch mehrere Schlüsselaspekte aus:

1. Visionäre Kraft: Die Fähigkeit, abstrakte Visionen und Konzepte in greifbare visuelle Formen zu übersetzen, ermöglicht es Organisationen, ihre Ziele und Strategien intern klarer zu kommunizieren und zu verfolgen.
2. Ganzheitliche Perspektive: Durch die simultane Darstellung aller Elemente eines komplexen Systems oder Prozesses wird verhindert, dass wichtige Aspekte übersehen werden. Dies fördert ein tieferes Verständnis von Zusammenhängen und Wechselwirkungen.
3. Intentionale Praxis: Die grafische Prozessbegleitung ist eine bewusste, zielgerichtete Tätigkeit. Auch wenn die konkreten Ergebnisse zu Beginn noch unbekannt sind, folgt der Prozess klaren

Absichten – sei es explorativ, diagnostisch oder informationsvermittelnd.

4. Dialogischer Charakter: Von Anfang an ist diese Form der Illustration auf Dialog und Kommunikation ausgerichtet. Sie berücksichtigt aktiv die Rezeption des Publikums und zielt darauf ab, Engagement und Verständnis zu fördern.

5. Performatives Potenzial: In seiner fortgeschrittensten Form kann dieser Ansatz sogar performativ genutzt werden, wodurch die Illustration zu einem aktiven Teil des Kommunikations- und Entscheidungsprozesses wird. Zu sehen zum Beispiel bei Sebastian Lörcher, der für die True Crime Fernsehshow »Verbrechen von nebenan« auf Sky Crime Zusammenfassungen der besprochenen Kriminalfälle live im Studio visualisierte.

Die Stärke dieser Methode liegt in ihrer Fähigkeit, implizites Wissen sichtbar zu machen und komplexe Ideen in zugängliche visuelle Narrative zu übersetzen. In Gesprächs- und Strategieprozessen fungiert die illustrierende Person als visuelle Moderierende, die die verschiedenen Stimmen und Perspektiven in Echtzeit in ein kohärentes Gesamtbild integriert.

Für Illustrator:innen eröffnet diese Praxis ein Betätigungsfeld, das über die traditionelle Rolle der Bildschaffenden hinausgeht. Sie werden zu visuellen Strateg:innen, Facilitator:innen und Mediator:innen, die komplexe Organisationsprozesse begleiten und dabei aktiv mitgestalten.

Diese Entwicklung stellt ganz eigene Anforderungen an die Ausbildung von Illustrator:innen. Neben klassischen künstlerischen Fähigkeiten müssen sie Kompetenzen in Bereichen wie Organisationspsychologie, Strategieentwicklung und Moderationstechniken erwerben. Die Fähigkeit, schnell komplexe Informationen zu verarbeiten, zuzuhören und in Echtzeit visuelle Synthesen zu schaffen, wird zu einer Schlüsselkompetenz.

Die grafische Prozessbegleitung repräsentiert eine Verschmelzung von Kunst, Kommunikation und strategischem Denken. Sie zeigt exemplarisch, wie Illustration in einer zunehmend komplexen Welt als Werkzeug zur Komplexitätsreduktion und Sinnstiftung dienen kann. In Zeiten, in denen Organisationen

mit einer Flut von Daten und sich rasch wandelnden Herausforderungen konfrontiert sind, bietet diese Form der Illustration einen Weg, Klarheit zu schaffen und gemeinsame Visionen zu entwickeln.

Ich möchte hier die transformative Kraft der Illustration unterstreichen. Statt ihr Obsoleszenz vorherzusagen, können wir einen anderen Blick wagen: Die Illustration wandelt sich von einem primär dekorativen oder erklärenden Medium zu einem aktiven Instrument der Wissensgenerierung und Entscheidungsfindung. Anstatt überflüssig zu werden, trägt sie aktiv zur Lösung komplexer gesellschaftlicher und organisatorischer Herausforderungen bei.

Die Persönlichkeit als künstlerische Praxis: Authentizität im Zeitalter der KI-Reproduktion

Angesichts der Fähigkeit von künstlicher Intelligenz, Stile und Techniken mit erstaunlicher Präzision zu replizieren, stellt sich für Illustrator:innen und Künstler:innen eine existenzielle Frage: Was bleibt, wenn eine KI den eigenen Stil schnell abstrahieren und etwas produzieren kann, das optisch kaum vom eigenen Werk zu unterscheiden ist? Die Antwort auf diese Herausforderung liegt in der Rückbesinnung auf das Ureigenste der kunstschaffenden Person: ihre Persönlichkeit und die authentische Verbindung zu ihrem Schaffensprozess.

Diese Entwicklung markiert einen Paradigmenwechsel in der Kunstproduktion und -rezeption. Das Kunstwerk selbst wird zu einem Teil eines größeren Narrativs, in dessen Zentrum die kunstschaffende Person als Individuum steht. Der Prozess der Entstehung, die Persönlichkeit der schaffenden Person und die Interaktion mit dem Publikum werden integraler Bestandteil des künstlerischen Ausdrucks.

Diese Verschiebung hin zur Persönlichkeit der kunstschaffenden Person als zentralem Element des künstlerischen Ausdrucks kann als Reaktion auf einen breiteren kulturellen Trend verstanden werden. Riethmüller identifiziert in diesem Zusammenhang einen signifikanten Moment: „Mit ChatGPT und Co.

findet [...] die gesamt-kulturelle Tendenz der ‚Erosion von Bedeutung‘, [...] ihren bisherigen Höhepunkt“ (Riethmüller, 2024, S. 18)⁸. In diesem Kontext wird die Betonung der individuellen künstlerischen Persönlichkeit zu einem Akt des Widerstands gegen die zunehmende Beliebigkeit und Austauschbarkeit von Inhalten im digitalen Zeitalter.

Konkret manifestiert sich dieser Trend in verschiedenen Formen:

1. Prozess als Performance: Videos, die den Entstehungsprozess eines Werkes dokumentieren, werden selbst zum Teil der künstlerischen Arbeit. Sie bieten nicht nur Einblicke in die Technik, sondern auch in die Persönlichkeit der kunstschaffenden Person. Ein Beispiel ist der in Berlin lebende Ioann Zelenin, ein Absolvent der Kunstakademie St. Petersburg, dessen dynamische Autoporträts erst durch die Dokumentation seiner charakteristischen Technik – das Zeichnen mit gummierten Holzstäben auf Leinwand – ihre volle Wirkung entfalten. In seinen Prozessvideos verschmelzen die physische Performance des Zeichenakts und die entstehende Bewegungssillusion zu einem ganzheitlichen Kunstwerk⁹. Noch radikaler zeigt sich diese Verschmelzung von Prozess und Werk bei Alissa Teo: Ihre komplexen Mosaik aus gefärbtem Reis existieren nur für Sekundenbruchteile in der Luft, bevor sie zerfallen. Erst die Zeitlupenaufnahme macht ihre flüchtige Kunst sichtbar und wird damit zum eigentlichen Medium des Werks¹⁰.

2. Beziehungsstiftende Elemente: Scheinbar nebensächliche Details wie ein Weihnachtssocken auf der Holzschiene in einem Arbeitsvideo eines winterlichen Motivs von Ioann Zelenin, der zudem eine Weihnachtsmütze trägt, werden zu Symbolen einer persönlichen Verbindung zwischen Kunstschaffenden und Publikum. Sie humanisieren den kreativen Prozess und machen ihn zugänglicher. Die Socke und die Weihnachtsmütze sind eher Teil der Beziehung zum Publikum als Teil des Werks. Oder ist alles eins?¹¹

3. Inszenierte Enthüllungen: Künstler:innen wie Tim Bengel machen den Moment der Enthüllung ihres Werkes zu einem

eigenständigen künstlerischen Akt¹². Diese performativen Elemente werden ebenso wichtig wie das finale Kunstwerk selbst.

4. Parasoziale Beziehungen als Ästhetik: Die Etablierung einer engen, wenn auch einseitigen Beziehung zum Publikum wird zu einem zentralen Aspekt der künstlerischen Praxis. Diese Strategie geht über bloßes Marketing hinaus und wird zu einem integralen Bestandteil des künstlerischen Ausdrucks.

Ein besonders prägnantes Beispiel für diese Entwicklungen bietet Devon Rodriguez, ein zeitgenössischer amerikanischer Künstler und Social-Media-Phänomen, der besonders für seine Porträtzeichnungen von Fremden in der New Yorker U-Bahn bekannt wurde. Sein Aufstieg zur Berühmtheit ist eng mit der Plattform TikTok verknüpft, wo er Millionen von Follower:innen gewann, indem er Videos teilte, die ihn beim Zeichnen von ahnungslosen Passagier:innen zeigten¹³.

Rodriguez' Kunst zeichnet sich durch schnelle, präzise Skizzen aus, die er oft in wenigen Minuten anfertigt. Seine Videos folgen meist einem festen Format: Er filmt heimlich eine Person in der U-Bahn, zeichnet sie und überrascht sie dann mit dem fertigen Porträt. Die Reaktionen der Porträtierten – oft eine Mischung aus Überraschung, Freude und Bewunderung – sind ein wesentlicher Teil seiner Kunst und seiner Online-Präsenz.

Der Erfolg von Rodriguez basiert nicht nur auf seinem künstlerischen Talent, sondern auch auf der geschickten Nutzung sozialer Medien und der Schaffung einer starken emotionalen Verbindung zu seinem Publikum. Seine Fans sehen in ihm nicht nur einen talentierten Künstler, sondern auch eine inspirierende Persönlichkeit, die Freude und positive Überraschungen in den Alltag der Menschen bringt.

Diese enge Bindung zwischen Rodriguez und seiner Fangemeinde hat jedoch auch eine Schattenseite offenbart, die exemplarisch für die Dynamiken in der zeitgenössischen Kunst- und Medienwelt steht: Mit wachsender Popularität mehrten sich kritische Stimmen, die die Authentizität seiner spontanen U-Bahn-Porträts anzweifeln. Die Reaktion seiner Fangemeinde auf solche Vorwürfe zeigt dabei typische Muster digitaler Fan- kultur: Seine Anhänger:innen, die ihn nur durch soziale Medien

„kennen“, entwickelten eine intensive emotionale Bindung und verteidigten ihn vehement gegen jede Kritik. Diese parasoziale Beziehung, verstärkt durch die Echokammer sozialer Medien, führt zu einer problematischen Dynamik, in der kritische Perspektiven kaum Raum finden. Der Fall Rodriguez wirft damit grundlegende Fragen zur Verantwortung von Kunstschaffenden im Umgang mit ihren digitalen Fangemeinschaften auf. Wie können sie einen ausgewogenen Diskurs fördern und die Arbeit der Kunstkritik weiterhin zulassen, die sich massiver Repression und Bedrohungen ausgesetzt sieht, wenn sie sich zu Rodriguez äußert.

Dieser Fall zeigt exemplarisch die tiefgreifenden Implikationen für das Verständnis von Kunst und Urheberschaft in einer digitalisierten Welt: Die authentische Persönlichkeit wird zur wichtigsten Währung, während die Grenzen zwischen Kunstwerk, Performance und persönlicher Interaktion verschwimmen. Dies stellt Kunstschaffende vor neue Herausforderungen: Neben technischen und kreativen Fähigkeiten müssen sie Kompetenzen in Selbstdarstellung, Storytelling und Community-Management entwickeln.

Für Bildungseinrichtungen bedeutet diese Entwicklung eine notwendige Erweiterung ihrer Curricula. Neben traditionellen künstlerischen Techniken müssen nun auch Aspekte der Medienproduktion und des Community-Managements vermittelt werden. Gleichzeitig wird es wichtiger denn je, Studierenden dabei zu helfen, ihre eigene authentische künstlerische Stimme zu finden und zu kultivieren.

Diese Transformation birgt Risiken wie Oberflächlichkeit und den möglichen Verlust des Fokus' auf das eigentliche künstlerische Schaffen. Dennoch repräsentiert sie auch eine bedeutsame Rückbesinnung auf den zutiefst menschlichen Aspekt der Kunst in einer zunehmend technologiegetriebenen Welt. Gerade wenn KI technische Perfektion erreichen kann, wird die unverwechselbare menschliche Persönlichkeit zum ultimativen künstlerischen Ausdruck.

WII

Illustration als Dialog: Die soziale Dimension der visuellen Kommunikation

Während die vorherigen Kapitel die Erweiterung des Wirkungsfelds und die prozessbegleitende Funktion der Illustration beleuchtet haben, möchte ich hier einen weiteren fundamentalen Aspekt herausarbeiten: Illustration als genuin soziale Praxis. Es geht dabei nicht primär um die Erweiterung von Anwendungsfeldern oder um Prozessbegleitung, sondern um die Transformation der Illustration zu einem Medium des sozialen Austauschs und der Gemeinschaftsbildung.

Im Zentrum steht die Idee der Illustration als dialogisches Werkzeug, das aktiv Verbindungen zwischen Menschen schafft. Statt einer linearen Kommunikation von der illustrierenden Person zum Publikum entsteht ein vielschichtiger sozialer Prozess. Diese Praxis manifestiert sich auf verschiedenen Ebenen: in der direkten Zusammenarbeit mit Gemeinschaften bei der Entwicklung visueller Narrative, in der Gestaltung von Räumen für kollektive Kreativität oder in der Nutzung illustrativer Methoden zur Stärkung sozialer Bindungen.

Die Rolle der illustrierenden Person wandelt sich dabei von der bildschaffenden Einzelperson zur Moderierenden sozialer Prozesse. Sie schafft Situationen und Kontexte, in denen Menschen durch visuelle Praktiken in Dialog treten können. Dabei nutzt sie informelle, intuitive Methoden des sozialen Verstehens und reagiert sensibel auf die Dynamiken innerhalb der Gruppe. Die Illustration wird zum Katalysator für Begegnung und Austausch.

Diese soziale Dimension der Illustration zeigt sich besonders in partizipativen Formaten: Workshops, in denen Gemeinschaften ihre eigenen visuellen Geschichten entwickeln; öffentliche Zeichenaktionen, die Menschen zusammenbringen; oder kollaborative Bildprojekte, die verschiedene Perspektiven einer Community sichtbar machen. Die physische Präsenz und direkte Interaktion sind dabei zentral – sie schaffen eine Qualität der Begegnung, die sich von digitalen oder rein visuellen Formaten fundamental unterscheidet.

Für Bildungseinrichtungen bedeutet diese soziale Orientierung, dass neben künstlerischen und technischen Fähigkeiten auch soziale Kompetenzen in den Fokus rücken müssen. Angehende Illustrator:innen brauchen Werkzeuge der Gruppenmoderation, ein Verständnis für Gruppendynamiken und die Fähigkeit, sichere Räume für kreativen Austausch zu schaffen. Studierende sollten ermutigt werden, Projekte zu entwickeln, die aktiv mit Gemeinschaften interagieren und soziale Dynamiken erforschen.

Gerade weil gesellschaftliche Fragmentierung und digitale Isolation zunehmen, bietet diese soziale Praxis der Illustration besondere Chancen: Sie kann Brücken zwischen verschiedenen Gruppen bauen, marginalisierten Stimmen Gehör verschaffen und durch gemeinsames kreatives Arbeiten neue Formen der Gemeinschaft stiften. Statt nur Bilder zu schaffen, die von sozialen Themen erzählen, wird die Illustration selbst zum Medium sozialer Transformation.¹⁴

Diese Entwicklung markiert eine bedeutsame Verschiebung im Selbstverständnis der Illustration: von einem Mittel der Darstellung zu einem Werkzeug der aktiven Gestaltung sozialer Beziehungen.¹⁵ Illustration kann direkt auf soziale Fragen und Herausforderungen reagieren und zu deren Lösung beitragen. Inmitten der zunehmenden KI-generierten visuellen Kommunikation liegt gerade in dieser zutiefst menschlichen, gemeinschaftsbildenden Qualität der Illustration ihr besonderes Potenzial.

Illustration als Brücke zwischen Kunst und Gesellschaft

Schlussfolgerung

In unserer Betrachtung der aktuellen Lage und der Zukunft der Illustration haben wir mögliche signifikante Transformationen herausgearbeitet – von einer primär visuellen Form zu einer vielschichtigen, sozial engagierten Praxis. Diese Entwicklung unterstreicht: Illustration ist im Kern inklusiv, menschenorientiert und tief verwurzelt im Alltag unseres sozialen Lebens.

Wir haben gesehen, wie die Herausforderungen durch KI und generative Technologien nicht das Ende der traditionellen Illustration bedeuten, sondern vielmehr einen Katalysator für ihre Neuerfindung darstellen. Von der Rückbesinnung auf das analoge Unikat über die Erweiterung des kreativen Prozesses bis hin zur Etablierung der Persönlichkeit der Kunstschaffenden als integralen Bestandteil des Werks – die Illustration hat sich als bemerkenswert anpassungsfähig und resilient erwiesen.

Besonders hervorzuheben ist die Entwicklung der Illustration zu einer sozialen Praxis. Indem sie Kommunikation, Publikum und Kontext als zentrale Leitmotive verankert, ermöglicht die Illustration eine direkte Auseinandersetzung mit der sozialen Welt. Sie wird zum Medium des Dialogs, der Partizipation und des gesellschaftlichen Engagements.

Diese Neupositionierung eröffnet faszinierende Perspektiven: Illustrator:innen werden zu visuellen Journalist:innen, zu Vermittelnden komplexer Ideen, zu Katalysator:innen sozialer Interaktionen. Sie schaffen nicht nur Bilder, sondern Erlebnisse,

die Menschen berühren, zum Nachdenken anregen und zusammenbringen.

Wenn digitale Technologien zur Entfremdung beitragen, bietet die Illustration einen Weg zurück zur authentischen menschlichen Verbindung. Sie erinnert uns daran, dass Kunst nicht in einem Vakuum existiert, sondern ein lebendiger Teil unserer gemeinsamen Erfahrung ist.

Letztendlich zeigt uns die Evolution der Illustration, dass die Kraft der visuellen Kommunikation nicht in der technischen Perfektion liegt, sondern in ihrer Fähigkeit, Geschichten zu erzählen, Emotionen zu wecken und Brücken zwischen Menschen zu bauen. In dieser Rolle – als Vermittlerin zwischen Kunst und Gesellschaft, zwischen Ideen und Menschen – findet die Illustration ihre wahre Bestimmung und ihre anhaltende Relevanz.

Während wir in die Zukunft blicken, können wir mit Zuversicht sagen: Die Illustration ist lebendiger denn je. Sie passt sich nicht nur an die Herausforderungen unserer Zeit an, sondern gestaltet aktiv mit, wie wir als Gesellschaft sehen, denken und kommunizieren. In dieser Funktion wird sie weiterhin eine unverzichtbare Rolle in unserer visuellen Kultur spielen – als Spiegel unserer Gesellschaft, als Werkzeug des Wandels und als Brücke zwischen Imagination und Realität.

Trotz dieser optimistischen Perspektive bleibt die zukünftige Entwicklung der Illustration im Spannungsfeld zwischen menschlicher Kreativität und künstlicher Intelligenz eine offene Frage. Riethmüller bringt diese Ungewissheit treffend zum Ausdruck: „Zum gegenwärtigen Zeitpunkt muss als offen eingeschätzt werden, ob das, was an den ästhetischen Fiktionen reizt, eher die dialogisch-sympraktische Verschmelzung auktorialer und rezeptiver Vorstellungen ist, d.h. der kommunikative Aspekt, oder aber der reine Unterhaltungswert, die mit McLuhan immer auch ‚Massage‘ ist, was die Algorithmen mittelfristig sicher besser bedienen werden können“ (Riethmüller, 2024, S. 38).¹⁶ Diese Überlegung fordert uns heraus, die Rolle der Illustration in einer zunehmend von KI geprägten Welt weiterhin kritisch zu reflektieren und aktiv zu gestalten.

Para- digmen- wechsel

Ein Künstlergespräch zur Transformation der Bildgestaltung

Im Rahmen meiner Antrittsvorlesung, aus der der obenstehende Essay hervorging, lud ich den Art Director und KI-Künstler Max Kuwertz zu einem Gespräch über die Zukunft der Bildgestaltung im Zeitalter der Künstlichen Intelligenz ein. Als Vertreter traditioneller Illustration war es mir wichtig, mit Max Kuwertz, der die Möglichkeiten der KI-generierten Bilder auslotet, eine weitere Position mit dabei zu haben, um komplementäre Perspektiven auf ein sich rapide wandelndes kreatives Feld bieten zu können.

FLORIAN BAYER: Max, dein Ansatz zur KI-Bildgenerierung unterscheidet sich stark von meinem. Wie sieht dein kreativer Prozess aus?

MAX KUWERTZ: Die Entwicklung in diesem Bereich ist faszinierend. Vor zwei Jahren hätte ich nicht gedacht, dass ich mich so intensiv damit beschäftigen würde. Meine zehnjährige Erfahrung in der Konzeption von visuellen Ideen hat sich dabei als perfekte Grundlage erwiesen.

Ein gutes Beispiel sind meine „flüssigen Drohnen“ – eines meiner ersten KI-Projekte. Damals gelangen mir trotz technischer Einschränkungen ausdrucksstarke Bilder mit organischen Formen. Interessant ist, dass die gleichen Prompts heute völlig andere Ergebnisse liefern würden – fast kitschig. Das zeigt, wie schnell sich die Technologie entwickelt.

Diese Entwicklung hat meine Arbeit komplett verändert. Früher musste ich bei kleinem Budget oft auf reine Typografie setzen, weil Illustrator:innen zu teuer waren. Heute kann ich dank KI kreativ experimentieren, ohne das Budget zu sprengen.



Max Kuwertz: „Liquid Drones“

FLORIAN BAYER: Wie gehst du dabei konkret vor?

MAX KUWERTZ: Mir geht es vor allem darum, eine eigene künstlerische Sprache zu entwickeln. Ich will Bildwelten schaffen, die zwischen Realität und Fantasie schweben – visuell überzeugend, aber so noch nie dagewesen.

Anders als der Trend zu überladenen KI-Bildern arbeite ich sehr fokussiert. Hinter jedem fertigen Bild stehen oft hunderte Versuche. Die Kunst liegt darin, aus allen Variationen genau das Bild zu erkennen, das die Vision perfekt einfängt – wie in der Malerei, der Moment, in dem man weiß, nun ist das Bild fertig.

FLORIAN BAYER: Was sind deine wichtigsten Erkenntnisse aus der Praxis?

MAX KUWERTZ: Da gibt es einige zentrale Punkte:

Erstens: Alles beginnt mit einer klaren Idee. Ohne konzeptionelle Basis bleiben die Ergebnisse beliebig.

Zweitens: KI macht die Arbeit nicht unbedingt einfacher. Der Weg zum überzeugenden Ergebnis braucht Zeit und Geduld.

Drittens: Die Sprache ist entscheidend. Ich habe viel Zeit damit verbracht, existierende Prompts zu studieren und mir ein eigenes Vokabular aufzubauen. Oft entdecke ich dabei überraschende Begriffe, die genau den Effekt erzeugen, den ich suche.

Viertens: Die physische Präsenz ist wichtig. Erst wenn die Bilder in Ausstellungen oder Publikationen erscheinen, entstehen neue Bedeutungsebenen.

Und fünftens: Die Technik sollte nie Selbstzweck sein. Sie ist nur das Werkzeug, um eine Botschaft zu vermitteln.

Letztlich bleibt meine Rolle als Vermittler zwischen Idee und Visualisierung zentral – egal ob mit oder ohne KI. Was sich ändert, sind nur die Werkzeuge.

FLORIAN BAYER: Deine Arbeiten zeigen eine beeindruckende Bandbreite – von emotionalen Szenen über experimentelle Materialstudien bis zu komplexen grafischen Collagen. Ich würde dir gerne eine Frage stellen, die auch in der traditionellen Illustration zentral ist: Wie gehst du mit visuellen Klischees um?

Man könnte ja sagen, dass KI in ihrer Struktur inhärent konservativ, fast nostalgisch ist. Sie interpretiert existierende Daten und erstellt daraus gewissermaßen rückwärtsgewandte Prognosen¹⁷. Das sieht man interessanterweise in deinen generierten Objekten – sie wirken oft wie Artefakte aus einer prähistorischen Zukunft.

Aber diese Eigenschaft hat nicht nur ästhetische, sondern auch ethische Dimensionen. Wenn wir sehen, wie etwa die *Junge Werte-Union*¹⁸ KI nutzt, um idealisierte, problematische Familienbilder zu generieren, wird das besonders deutlich. Plattformen wie *Mid-journey* werden dabei ungewollt zu Komplizen einer reaktionären

Ästhetik. Siehst du da nicht die Gefahr, dass KI-generierte Bildwelten problematische gesellschaftliche Strukturen zementieren? Welche Verantwortung tragen wir als Kunstschaffende dabei?



Max Kuwertz: „Black Boxes – prähistorische Artefakte“

MAX KUWERTZ: Diese Frage trifft einen neuralgischen Punkt in der Debatte. Der Bias in den Datenbanken ist ein gravierendes Problem, das tief in den Algorithmen verwurzelt ist. Wir müssen das aktiv thematisieren und daran arbeiten, diese Voreingenommenheit zu überwinden.

In der Anfangsphase der KI-Bildgenerierung waren stereotype Darstellungen keine Seltenheit. Mittlerweile reagieren die großen Anbieter auf öffentlichen Druck und passen ihre Datensätze an. Es gibt aber auch andere Herausforderungen: Die Ergebnisse werden oft sehr generisch, weil sie einen Querschnitt des allgemeinen Geschmacks repräsentieren. Das steht im Kontrast zur traditionellen Kunst, die durch ihre Individualität besticht.

Was deine Beobachtung zur konservativen Natur der KI angeht – ich sehe das als ein „Sowohl-als-auch“. Natürlich ist ein Porträt im Stil von Picasso erstmal nichts Neues. Das innovative

Potenzial entfaltet sich aber in der Kombination verschiedener Stile oder Techniken. Wie sähe beispielsweise Kubismus aus, wenn er eine realistische Komponente enthielte? In solchen Verschmelzungen und Neuinterpretationen liegt die Chance, tatsächlich Neues zu schaffen.

Letztendlich verhält es sich wie bei jedem kreativen Prozess: Ob im Gehirn oder im Algorithmus – wir verarbeiten immer vorangegangene Erfahrungen zu neuen Ausdrucksformen. Es ist gleichzeitig konservativ und innovativ. Entscheidend ist die Intention der Kunstschaffenden, etwas Neuartiges zu erschaffen.

FLORIAN BAYER: Du hast mal erwähnt, dass du bei der Erstellung menschlicher Porträts gegen die vom System vorgegebenen Schönheitsnormen arbeiten musst – durch bewusstes Einfordern von Imperfektionen. In diesem Ringen mit der KI interessiert mich besonders: Wie sehen wir die KI im kreativen Prozess? Als reines Werkzeug oder als eine Art Mitarbeiter?

Denn diese Positionierung berührt ja den Kern unseres Verhältnisses zur KI-Technologie. Viele Gestaltende sprechen über ihre KI-generierten Werke, als hätten sie diese passiv von einem externen Agenten erhalten. Das steht im starken Kontrast zu unserem Umgang mit traditioneller Software wie Photoshop, wo wir selbstverständlich die gestalterische Kontrolle behalten.

Jessica Hische zum Beispiel sieht KI-Kunstschaffende eher als Art Directors, die mit einem oft unberechenbaren, sich weiterentwickelnden „Mitarbeiter“ kollaborieren.¹⁹ Da du selbst als Art Director tätig bist – wie positionierst du dich in diesem Spannungsfeld?

MAX KUWERTZ: Die Vorstellung der KI als Kollaborateur ist für mich eine romantische Überhöhung. Was wir heute als KI bezeichnen, sind im Kern hochkomplexe Algorithmen, die Wahrscheinlichkeitsberechnungen durchführen – nichts weiter. Sie erzeugen präzise Kombinationen von Pixeln, haben aber kein Bewusstsein und keine echte Intelligenz.

Wir sind noch weit entfernt von einer *Artificial General Intelligence*, die tatsächlich mitdenkt. Der Begriff „Künstliche Intelligenz“ ist eher gelungenes – oder vielleicht sogar missglücktes – Branding, das Science-Fiction-Assoziationen weckt.

FLORIAN BAYER: In diesem Zusammenhang müssen wir uns grundsätzlich fragen, wie wir über künstlerisches Schaffen denken – sowohl im Hinblick auf Einzelkünstler:innen als auch auf kollaborative Prozesse. Oft lebt unsere Vorstellung vom künstlerischen Einzelgenie noch fort.

MAX KUWERTZ: Absolut. Nehmen wir zum Beispiel die Bildhauerin Alicja Kwade: Sie hat bestimmt ein Team mit mehreren Personen, die ihre Ideen umsetzen oder sogar komplett realisieren. Trotzdem sehen wir die Werke als ihre Kunst. Das ist nichts Neues – schon vor 200 Jahren arbeiteten Kunstschaffende mit Unterstützung eines Teams.

Der entscheidende Unterschied zur KI liegt in der Art der Zusammenarbeit. Bei menschlichen Teams gibt es einen echten Austausch von Ideen. Die KI ist dagegen ein Werkzeug, das auf Basis von Datensätzen operiert. Wenn man nur oberflächlich damit arbeitet, bekommt man immer wieder die gleichen Muster. Die Kunst liegt darin, diese Muster zu durchbrechen.

FLORIAN BAYER: Wie siehst du die Zukunft dieser Entwicklung?

MAX KUWERTZ: Wir erleben gerade eine Demokratisierung der kreativen Werkzeuge. Bald werden viele Menschen mit KI beeindruckende Werke schaffen können. Die wahre Herausforderung wird sein, in dieser Fülle von Inhalten echte Relevanz zu erzeugen. Kontext, Präsentation und auch Marketing werden wichtiger werden.

KI verändert unser Verständnis von Kreativität grundlegend. Der Fokus verschiebt sich von der handwerklichen Ausführung zur konzeptionellen Arbeit – zur Fähigkeit, die richtigen Fragen zu stellen und die KI-Ergebnisse kritisch weiterzuentwickeln. Kunstschaffende müssen ihre Rolle in diesem techno-kreativen Ökosystem neu definieren.

FLORIAN BAYER: Die Verbindung zu Künstler:innen und ihren Werkstätten, die du ziehst, finde ich spannend. Wenn wir diesen Gedanken weiterführen: Das Kunstwerk selbst wird heute schon im Entstehungsprozess zu einer Ressource, die ständig neu kombiniert werden kann. Die individuelle Person verliert dabei ihren

Status als Genie und wird Teil einer Symbiose mit anderen kreativen Entitäten.

Das eröffnet ganz neue Möglichkeiten für partizipative Kunstpraktiken. Wenn wir Kunst nicht mehr nur als Produktion von Objekten verstehen, sondern als offenen, kollaborativen Prozess, können Kunstschaffende völlig neue Rollen übernehmen. Gleichzeitig stellt sich die Frage nach Urheberschaft und künstlerischer Integrität neu – wie definieren wir den Wert eines Kunstwerks, wenn es nur ein Knotenpunkt in einem Netzwerk kreativer Iterationen ist?

Brian Eno hat das schon 1989 treffend über generative Kunst gesagt: „Generating Variety, rather than fixing something in place.“²⁰ Wie siehst du diese Entwicklung?

MAX KUWERTZ: Das ist definitiv eine positive Entwicklung. Alles Geschaffene kann als Fundus für zukünftige Generationen dienen. Enos Aussage ist tatsächlich prophetisch – besonders im KI-Kontext. Er hat später, 2009, noch einen interessanten Begriff geprägt: „*Scenius*“, die „intelligence of a whole operation or group of people“.²¹

Das ergibt für mich Sinn. Natürlich gibt es einzelne Protagonist:innen, die durch ikonische Werke hervorstechen. Aber sie agieren immer im Kontext ihres Zeitgeistes und ihrer kulturellen Strömungen. Was als genial wahrgenommen wird, entsteht aus diesem komplexen Zusammenspiel.

FLORIAN BAYER: Wie wird sich das in Zukunft entwickeln?

MAX KUWERTZ: In einem Jahrzehnt werden wir vermutlich alle in der Lage sein, nahezu alles zu kreieren – sei es ein KI-generiertes Nirvana-Album oder personalisierte Filmversionen. Die eigentliche Herausforderung wird sein, in dieser Flut von Inhalten Relevanz zu erzeugen.

Paradoxerweise sehen wir das schon heute in der Musikindustrie: Trotz gesunkener Produktionshürden profitieren hauptsächlich jene mit großen Labels im Rücken. Der Kontext – Präsentation, Marketing, kulturelle Einbettung – wird noch wichtiger werden als heute.

FLORIAN BAYER: Also eine Art Demokratisierung der Kunstproduktion bei gleichzeitiger Zentralisierung der Aufmerksamkeit?

MAX KUWERTZ: Genau, wobei man vorsichtig mit dem Begriff Demokratisierung sein muss, da letztendlich nur ein paar wenige Firmen in den USA und China die einschlägigen Tools auf den Markt bringen und kontrollieren. Die menschliche Sehnsucht nach dem Einzigartigen, nach dem von Menschenhand Geschaffenen, wird nicht verschwinden. Stattdessen werden wir eine Koexistenz verschiedener Kunstformen erleben.

Die Verbreitung der Werkzeuge durch KI führt zu einer enormen Vielfalt. Vielleicht werden dadurch auch unerwartete Stimmen hörbar, die sonst im Verborgenen geblieben wären. Die spannende Frage wird sein, wie wir als Kunst- und Kulturschaffende und Kurator:innen diese neuen Möglichkeiten kreativ und verantwortungsvoll nutzen.

FLORIAN BAYER: Das erweitert unser Verständnis von künstlerischer Praxis erheblich. Die Zukunft der Kunst im KI-Zeitalter wird also nicht nur von Einzelnen bestimmt, sondern von uns allen aktiv gestaltet – von Künstler:innen, Entwickler:innen, Institutionen und dem Publikum selbst.

Danke, Max, für diesen Austausch. Er bietet definitiv viele Anregungen für weitere Diskussionen und künstlerische Experimentationen.

Sechs Monate später in der Galerie Kernweine, Stuttgart

Was als Gespräch in der Stadtbibliothek Stuttgart begann, mündete ein halbes Jahr später in einer Ausstellung in der *Galerie Kernweine*. „Final Fantasy MMXXIV“ zeigt Max Kuwertz' Auseinandersetzung mit KI-generierter Bildkunst in Form von großformatigen Fotodrucken, digitalen Bildschirmen und Installationen in Black Boxes. Seine Werke „setzen den Betrachter in einen tranceartigen Zustand, zwischen utopischer Fantasie und düsterer Dystopie“²² und werfen dabei zentrale Fragen auf: Ist KI ein Katalysator für neue künstlerische Möglichkeiten oder bedroht sie die menschliche Kreativität?

FLORIAN BAYER: Max, schön, dass wir unser Gespräch hier in deiner Ausstellung fortführen können. Unser letztes Treffen endete mit Brian Enos Überlegungen zu Genius und dem Konzept des *Scenius*. Seitdem ist einiges passiert – unter anderem hast du ein kollaboratives Buchprojekt veröffentlicht, das damals noch in Arbeit war.

„Spells“²³ ist nun auf dem Markt. Wie würdest du es im Kontext von Enos Idee des kollektiven *Scenius* einordnen?

MAX KUWERTZ: „Spells“ verkörpert eventuell Aspekte des *Scenius*-Konzepts. Für mich trifft aber die Beschreibung „Open Source“ am ehesten zu. Ich hatte beobachtet, dass viele Kreative zwar faszinierende Bilder mit KI generieren, ihre Prompts aber selten teilen. Das erschien mir als verpasste Chance – diese Prompts sind ja ein wesentlicher Teil der künstlerischen Praxis und könnten anderen als Inspiration dienen.

Bei *Midjourney* zum Beispiel hat man normalerweise Zugang zu allen Prompts, außer man nutzt den *Stealth Mode* der Pro-Version. Das ermöglicht einen kontinuierlichen Austausch. Auf Instagram hingegen behalten die meisten ihre Methoden oft für sich, vielleicht aus Sorge, ihren spezifischen Stil preiszugeben.

Um diese Barriere zu durchbrechen, startete ich „Spells“ als Crowdfunding Projekt. Statt der anvisierten 16.000 kamen etwa 25.000 zusammen – genug für eine Auflage von 1.000 Büchern. Im ersten Band „Pioneers“ habe ich Künstler:innen zusammengebracht, die besonders interessante Bilder schaffen. Einige waren anfangs zögerlich, ihre Prompts zu teilen, die meisten entschieden sich aber dafür, ihre Methoden offenzulegen.

FLORIAN BAYER: „Spells“ knüpft auch direkt an eine weitere frühere Diskussion an – die Idee, dass ein Kunstwerk sofort zur Grundlage für etwas Neues wird. Das singuläre Unikat existiert nicht mehr, stattdessen gibt es eine kontinuierliche Transformation.

Interessant finde ich, dass viele anfangs zögerten, ihre Prompts zu teilen. Was sagt das über unser Verständnis von Urheberschaft in diesem neuen Kontext? Wie hat die Arbeit an „Spells“ deine Sicht darauf verändert?



Max Kuwertz, „Spells“

MAX KUWERTZ: „Spells“ hat mir gezeigt, dass viele in der Kunstszene noch in traditionellen Vorstellungen von Originalität verhaftet sind – was ja eigentlich der Natur von KI-generierter Kunst widerspricht. Gleichzeitig gibt es in der Community ein großes Bedürfnis nach Transparenz und Austausch.

Die Bereitschaft, Prompts zu teilen, macht nicht nur das Wissen transparent, sondern ermöglicht auch neue Formen der Zusammenarbeit. In der KI-Kunst ist der Prozess oft genauso wichtig wie das Endprodukt. Die Werke werden sofort zur Grundlage für Neues – wie ein formbares Geflecht aus Materie. Man verlässt die Position des „Genies“ und tritt in eine kollaborative Sphäre ein. „Spells“ lebt genau das vor: „Hier ist meine Kreation, und so bin ich dahin gekommen.“

FLORIAN BAYER: Der überraschende Erfolg des Buchs ist bemerkenswert – gerade weil es ein komplett digitales Thema physisch manifestiert. Die Community, die rund um das Buch entstanden ist, spiegelt den sozialen Aspekt von Enos *Scenius*-Idee sehr schön wider. Wenn wir in die Kunstgeschichte schauen: Wo siehst du historische Beispiele für das *Scenius*-Prinzip?

MAX KUWERTZ: Das Bauhaus ist ein perfektes Beispiel, oder Swiss Graphic Design und die Pop Art. Das waren immer Gruppierungen, die sich oft zunächst geografisch bildeten. Denk an New York in den 60ern – die Kunstschaffenden ließen sich von den Werken anderer inspirieren und entwickelten ihre eigenen Interpretationen. Die Unterschiede scheinen klein, werden aber bedeutsam, wenn man über die bekannten Namen hinausschaut.

Oder nimm Björk in den 90ern und ihre Arbeit mit Chris Cunningham. Ihre musikalische Vision traf auf seine visuelle Ästhetik. Solche Synergien entstehen, wenn kreative Visionen sich ergänzen.

FLORIAN BAYER: Spannende Parallelen, besonders zum Bauhaus. Die Akteur:innen dort hielten ja durchaus am Geniegedanken fest, sahen sich als Individuen. Gleichzeitig gab es viele, die im Hintergrund blieben oder nicht wahrgenommen wurden – oft einfach wegen ihres Geschlechts. Das zeigt, wie komplex die Dynamiken in kreativen Gemeinschaften sind.

Dein Beispiel mit Björk und Cunningham zeigt treffend die Bedeutung von Kollaborationen für kreative Durchbrüche. In der KI-Kunst gibt es diese nicht nur zwischen Menschen, sondern auch zwischen Mensch und Maschine, sogar zwischen verschiedenen KI-Systemen. Das bringt völlig neue Dynamiken ins Spiel.

Lass uns über deine Ausstellung in der *Galerie Kernweine* sprechen. Wir haben viel über die Rolle der Kunstschaffenden in der KI-Ära diskutiert – wie hat sich dein Selbstverständnis durch diese Erfahrungen verändert?

MAX KUWERTZ: Meine Rolle hat sich definitiv gewandelt. Ich sehe mich zunehmend als Kurator und Facilitator kreativer Prozesse. „Spells“ hat mir gezeigt, dass der Wert meiner Arbeit oft in der Synthese und Kontextualisierung von Ideen liegt. Das spiegelt sich auch in „Final Fantasy MMXXIV“ wider – ich wollte ein ganzheitliches Erlebnis schaffen, das die Ambivalenz der KI-Technologie zeigt.

Denn das ist das Thema, das ich authentisch vermitteln kann: die KI selbst und meine Erfahrung damit.

FLORIAN BAYER: Wie setzt du das konkret um?

MAX KUWERTZ: Die Ausstellung arbeitet auf mehreren Ebenen: Oben die Prints und die Videoinstallation mit „Portals“ auf Smartphones, unten Objekte zum Spannungsfeld Technologie und Natur. Als Herzstück kommentieren KI-Avatare, basierend auf ihren zugeschriebenen Charakteristika die oberen Bilder – quasi KI-Systeme, die andere KI-Systeme evaluieren.



FLORIAN BAYER: Bleibst du in der Konzeption und der Antizipation der Publikumsreaktionen noch teilweise in der Rolle des Art Directors? Wie erlebst du diese Perspektivverschiebung?

MAX KUWERTZ: Der Schlüsselmoment war, als die Drucke geliefert wurden. Alles in seiner finalen Form zu sehen – da wurde mir klar: Ich gestalte Kunst mit Design-Methoden. Denke in User Journeys, plane die Besuchererfahrung. Die Ausstellung soll zugänglich sein, aber Tiefe haben – wie unsere Content-Welt: konsumierbar, mit Option zur Vertiefung.



Max Kuwertz: „Final Fantasy MMXXIV“ (Ausstellungsansicht)

FLORIAN BAYER: Was sich da als verbindendes Element durch all deine Arbeiten zieht – ob als Art Director, Künstler oder Ausstellungsmacher – ist ja letztlich das Storytelling. Das haben wir bisher gar nicht so explizit benannt, aber es scheint ein Schlüssel zu sein.

MAX KUWERTZ: Genau. Und je komplexer die Technik wird, desto wichtiger wird paradoxerweise das Menschliche. KI kann perfekte Einzelbilder generieren, aber eine Geschichte zu entwickeln, Rhythmus und Perspektiven zu orchestrieren – das können nur wir. Weil wir verstehen, wie Menschen Geschichten erleben.

FLORIAN BAYER: Bleiben wir bei deiner Rolle als Art Director im traditionellen Sinne. Bei einem deiner Bildbeispiele in der Stadtbibliothek ist mir etwas aufgefallen: Das Podcast-Cover hätte ich



Max Kuwertz: „Tekkal & Behroz“ Podcast-Cover

spontan dem Illustrator Max Guther zugeschrieben. Wie siehst du diese Ähnlichkeit und die damit verbundenen Fragen zu Urheberschaft und Stil in der KI-Kunst?

MAX KUWERTZ: Eine komplexe Frage. Die Geschichte dieses Covers ist interessant und für mich ein bisschen bedauerlich, weil Max ein Freund ist, mit dem ich schon häufig zusammen gearbeitet habe: Eigentlich sollte es ein Fotoshooting geben, für das ich eine KI-Skizze als Briefing erstellt hatte. Das Shooting fand statt, aber am Ende fanden alle die KI-Version überzeugender. Eine kuriose Wendung – man bezahlt eine Fotografin und entscheidet sich dann für die KI-Skizze.

Max Guther war dabei nie eine bewusste Referenz, aber du bist nicht der Erste, der diese Ähnlichkeit bemerkt.

Ich habe mir eigentlich einen persönlichen Maßstab gesetzt: Könnte ein Mensch das Gleiche so umsetzen? Falls ja, sollte man lieber mit dieser Person zusammenarbeiten. KI-Einsatz wird für mich erst dann wirklich legitim, wenn wir etwas schaffen, das kein uns bekannter Mensch in dieser Form realisieren könnte.

FLORIAN BAYER: Die Geschichte zeigt interessante Eigendynamiken, die den eigenen Vorsätzen widersprechen können. Ästhetische Muster entstehen oft unbeabsichtigt. Wie gehst du damit um, gerade wenn KI die Erwartungen der Auftraggebenden verändert?

MAX KUWERTZ: Die Kund:innen sind heute andere Standards gewohnt. Mit KI können wir schnell zwanzig Varianten zeigen. Bei klassischen Illustratoren gibt es nach dem Entwurf meist nur eine Version – das verstehen viele nicht mehr.

FLORIAN BAYER: Eine Art gestalterische Zweiklassengesellschaft?

MAX KUWERTZ: Die Grenzen verschieben sich einfach. KI kennt keine feste Autorschaft oder Markenidentität. Das bringt neue Möglichkeiten, aber auch neue Fragen.

FLORIAN BAYER: In Kundenbriefings tauchen ja auch immer öfter KI-Bilder auf. Das ist einerseits praktisch, um über die Vorstellungen sprechen zu können, macht mir aber auch Sorgen. Als Gestalter konkurriere ich plötzlich direkt mit dem Briefing-Bild.

MAX KUWERTZ: Die Entwicklung ist rasant. Mit Tools wie *Mid-journey* können wir aus einem Bild unzählige überzeugende Variationen erzeugen. Bei Tests im Studio, um verschiedene Illustrationsstile zu analysieren, waren die Ergebnisse so gut, dass wir sie bewusst nicht gezeigt haben.

Die Branche steht vor einem massiven Umbruch. Wer eine eigene Handschrift hat, ist gut aufgestellt. Aber wenn Art-Direktor:innen selbst illustrieren können, wird es für viele schwierig. Meine KI-Euphorie ist einer kritischeren Sicht gewichen – je einfacher die Tools werden, desto wichtiger wird die Frage nach echtem gestalterischen Mehrwert.

FLORIAN BAYER: Deine Arbeit bewegt sich zwischen Illustration und Fotografie – hyperrealistisch, aber künstlich. Diese Grenze zwischen echt und künstlich scheint viele zu faszinieren – es treibt sie primär um, wie „gut“ die Diffusion Models sind und ob man generierte Bilder noch von echten Fotografien unterscheiden kann. Aber ist das überhaupt noch die richtige Frage? Verliert diese Unterscheidung in Zukunft ihre Relevanz? Schon Devices wie *Google Pixel* machen es jedem leicht, Realität und Fiktion zu verschmelzen.

MAX KUWERTZ: Der Realismus ist vor allem politisch brisant. Wenn Trump echten Bildern ihre Legitimität abspricht und als KI-Fakes bezeichnet, zeigt das die Dimension des Problems. Wir brauchen Mechanismen für Echtheitsnachweis, sonst verstärkt sich die Post-Truth-Ära dramatisch.

FLORIAN BAYER: Vielleicht entsteht auch eine neue visuelle Kultur. Wenn jeder Bilder perfekt manipulieren kann, verlieren sie ihre Beweiskraft. Statt „echt oder fake“ könnten wir Bilder grundsätzlich als Konstrukte verstehen – nicht mehr als Abbilder der Realität. Schon aus kollektivem Selbstschutz heraus.

MAX KUWERTZ: Der Selbstschutz wird kommen, ja. Bei kritischem Material wird jeder „Fake“ rufen können. Aber wir sind und bleiben visuelle Wesen. Für Menschen in öffentlichen Positionen brauchen wir wohl neue Systeme – Tracking oder Wasserzeichen zur Authentifizierung. Und das, obwohl die Technologie ihr Potenzial noch gar nicht ausgeschöpft hat.

FLORIAN BAYER: Wie siehst du deine eigene Position in dieser Entwicklung?

MAX KUWERTZ: Meine Arbeit ist noch harmlos – keine echten Personen, volle Transparenz über KI-Generierung. Aber wenn diese Grenzen verschwimmen ... Das macht mir ernsthafte Sorgen. Die Frage ist nicht mehr, ob wir die Technologie nutzen, sondern wie verantwortungsvoll wir damit umgehen.

FLORIAN BAYER: Wie hat sich deine Haltung zur KI-Kunst seit unserem Gespräch im Januar entwickelt? Damals warst du noch sehr optimistisch.

MAX KUWERTZ: Meine Perspektive hat sich tatsächlich stark verändert. Vor sechs Monaten sah ich überall kreative Potenziale. Heute bin ich eher unerschütterlich. Die rasante Entwicklung ist frustrierend. Je einfacher hochwertige visuelle Inhalte zu erstellen sind, desto schwieriger wird es für traditionelle Kreativschaffende. Wir alle bewegen uns auf dünnem Eis, besonders im visuellen Bereich.

FLORIAN BAYER: Eine bemerkenswerte Veränderung in so kurzer Zeit.

MAX KUWERTZ: Ich suche nach einem Mittelweg. Die Technologie fasziniert mich noch immer, aber ich will darüber hinaus. Die Zukunft liegt für mich weniger in spektakulären Einzelbildern, sondern in der Art, wie wir mit ihnen arbeiten, welche Erfahrungen wir schaffen.

Ich glaube auch, dass physische Erfahrungen wichtiger werden, je digitaler unsere Bildwelten werden. Diese Balance zwischen digital und analog, zwischen Technologie und Bedeutung – das treibt mich an.

Die Nutzung der KI und die Reflexion darüber sind für mich untrennbar. Die Diskussionen um Projekte wie „Spells“ oder „Final Fantasy MMXXIV“ gehören zum künstlerischen Prozess – sie sind Teil des Werks selbst.

FLORIAN BAYER: Diese Offenheit macht es spannend – zu sehen, wie Künstler wie du die Grenzen der Kunst neu ausloten. Danke für deine ehrlichen Einblicke.

MAX KUWERTZ: Danke dir. Es bleibt ein Lernprozess, und ich bin gespannt, wohin die Reise noch geht.

Das Erwartbare ist nicht interessant

Ein Gespräch über künstliche Intelligenz, die Zukunft der Illustration und die Bedeutung des Handwerks

Ein Gespräch mit André Rösler, Professor für Illustration an der Technischen Hochschule Würzburg und Bilderbuch-Illustrator, sowie Janik Söllner, international tätiger Illustrator u.a. für die *New York Times*.

FLORIAN BAYER: Aufbauend auf meinem Vortrag und dem Gespräch mit Max Kuwertz, das wir für dieses Buch noch einmal vertieft haben, würde ich gerne eure Perspektiven aus Lehre und praktischer Illustration einbringen. Welche Gedanken hat der Vortrag bei euch ausgelöst?

ANDRÉ RÖSLER: Ich fand deine Sortierung des Themas ziemlich gut. Was ich in den letzten Monaten beobachte: Die Diskussion wird weniger von der technischen Entwicklung getrieben, stattdessen entstehen differenziertere Analysen. Der Diskurs beginnt sich zu ordnen.

Als Praktiker merkt man schnell, dass man bei vielen Begriffen vorsichtig sein muss. Anders als in den Geisteswissenschaften, wo die Klärung der Terminologie oft im Vordergrund steht, nähern wir uns den Begriffen aus der Praxis. Diese unterschiedlichen Perspektiven – theoretische wie praktische – sind essenziell für einen umfassenden Diskurs.

FLORIAN BAYER: Ein wichtiger Punkt – der Dialog zwischen Theorie und Praxis ...

ANDRÉ RÖSLER: Ja, genau. Diese Perspektivenvielfalt ist notwendig. Wir brauchen sowohl den theoretischen als auch den praktischen Zugang zum Thema.

In einem Gespräch mit einem befreundeten BWL-Professor, der sich mit KI beschäftigt, wurde ich auf die Parallele zum Flugverkehr aufmerksam. Dort ist die Problematik der Teilautomatisierung und der damit verbundenen Verantwortungsproblematik seit langem präsent. Wer trifft im laufenden Betrieb die Entscheidung – Computer oder Pilot? Wer trägt die Verantwortung? Wie sind die Schnittstellen definiert? Diese Prozesse sind im Flugzeug geklärt, weil es die Problematik schon lange gibt. Man kann dort gut hinschauen und fragen: Welche Strategien gibt es für Situationen in denen Arbeitsprozesse und Verantwortungen zwischen Automatisierung und Mensch aufgeteilt werden? Der wichtigste Bereich scheint derzeit zu sein, wo KI nicht als alleiniges Arbeitsinstrument dasteht, sondern in Arbeitsprozesse integriert wird. Die zentrale Frage ist: Wie arbeitet Mensch mit KI zusammen?

FLORIAN BAYER: Oder: Wie arbeitet Mensch und Mensch mit KI zusammen? Eine auffallende Beobachtung in diesem Kontext ist für mich die Veränderung des Briefing-Prozesses in der Kommunikation zwischen Auftraggeber:in und Illustrator:in. Seit Beginn des Jahres werden verstärkt KI-generierte Bilder in Briefings eingesetzt. Das schafft eine interessante Schnittstelle: Einerseits erleichtert es die Vermittlung gestalterischer Vorstellungen, etabliert sich aber gleichzeitig als Benchmark für die finale Illustration. Ich muss in meiner Qualität ja mithalten können mit dem, was das Briefing schon vorgibt.

JANIK SÖLLNER: Das höre ich zum ersten Mal und finde es beunruhigend. Im Editorial-Bereich gab es generell eine klare Trennung zwischen Art Direction und Illustration. Der Einsatz von KI-generierten Vorlagen schränkt die gestalterische Autonomie ein.

FLORIAN BAYER: Tatsächlich findet sich dieses Phänomen bereits im Editorial-Segment. Einige Redaktionen nutzen KI-Bilder in ihren Briefings.

JANIK SÖLLNER: Das ist problematisch. Man wird zum Ausführenden einer KI-generierten Idee statt die gestalterische Hoheit zu behalten.

FLORIAN BAYER: Man sollte dies allerdings im Kontext sehen. Bestimmte Auftraggeber praktizieren seit jeher sehr präzise Briefings, die den kreativen Spielraum naturgemäß eingrenzen.

JANIK SÖLLNER: Vermutlich spielt hier die stilistische Ausrichtung eine zentrale Rolle. Du arbeitest sehr viel realistischer, da korrespondiert dein Stil stärker mit den Möglichkeiten KI-generierter Bilder. Bei konzeptionellen Illustrationen, wo ich mich eher sehe, zeigen sich die Grenzen der KI deutlicher. Bei einem realistischen Stil hat man eher das Gefühl, man könne mitreden, weil man sich das eher wie eine Filmszene vorstellen kann.

Letztendlich ist es natürlich ein ziemlicher Eingriff in den Job und die Selbstbestimmung, die man in der Bildgestaltung hat. Man wird auf etwas rein Ausführendes reduziert. Da stellt sich die Frage: Warum generieren Auftraggeber:innen Illustrationen nicht gleich selbst komplett mit KI?

Im schlimmsten Fall würden wir dann lediglich zu einer Art Korrektiv für ein KI-Bild. Wenn Art Directors Illustrator:innen KI-Bilder schicken und sagen: „Wir wollen es so haben, aber die Farben passen noch nicht, hier vorne ist die Hand komisch geworden, von diesem anderen Bild hätten wir gerne das noch eingebaut.“

FLORIAN BAYER: Das zeigt möglicherweise einen Entwicklungsweg auf. Die Bildkonzeption, die Bildgenerierung wandert stärker in Richtung Art Direction. Dort stecken ja immer schon gestalterische Anteile drin – allein durch die Auswahl der Illustrator:innen hat man als Art Director bereits wichtige kreative Entscheidungen getroffen. Die Frage ist nur, wie offen man den Prozess für die weiteren Beteiligten lässt, die dann eine neue Art von „Bildbearbeitenden“ wären.

Die spannende Frage ist: Wo finden die klassischen Illustrator:innen noch statt? Wäre das für euch eine Bestätigung, dass es stärker ideenbasiert sein muss – was euren Stilistiken eher entspricht als meiner?

ANDRÉ RÖSLER: Ich würde es gar nicht so trennen. Zwar gibt es in der naturalistischen Illustration eine Tendenz des Zeigens und je stärker die Abstraktion wird, umso weniger geht es um dieses Zeigen. Aber auch naturalistische Illustration verfügt über viel mehr als nur das Zeigen – da stecken noch ganz andere Komponenten drin, wie Bildgrammatik, Komposition und Emotionalität.

Ich würde die Trennlinie aber nicht zwischen Abstraktion und Naturalismus ziehen – die interessantere Fragestellung ist vielleicht die des Erwartbaren.

Eine KI kann erwartbare Dinge liefern. Aber wenn man Illustration ernst nimmt, wenn man für eine Zeitschrift auf gewissem Niveau arbeitet, bucht man nie das Erwartbare. Man wählt eine Künstlerin aus bestimmten Gründen – z.B. kann sie vielleicht gut Emotionen darstellen. Es gibt eine Grundtendenz, warum man sie auswählt. Aber auf hohem Niveau erwartet man immer etwas nicht Erwartbares. Diesen Moment, wo man sagt: „Genial, hätte ich nicht gedacht, das so zu lösen – aber es kommuniziert genau das, was ich mir erhofft, aber nicht erwartet habe.“

FLORIAN BAYER: Das ist eine total gute Unterscheidung. Bei Janiks Bildern würde ich mich nicht trauen ihm detailliert hinzuzureden, denn ich weiß nicht, wo plötzlich dieses Unerwartete herauskommt.

JANIK SÖLLNER: Genau das schätze ich an meiner Arbeit am meisten – wenn ich mich selbst überrasche.

Der zeichnerische Aufwand der einzelnen Skizze ist gering, aber sie ist immer Teil eines riesigen Prozesses auf der Suche nach Überraschungen. Sei es durch neue Eindrücke oder durch *happy accidents* im Prozess.

Der Vergleich zur KI ist interessant: Sie proklamiert die Verschmelzung verschiedener Inhalte und Stile als Stärke. Als Illustrator:innen arbeiten wir ständig an solchen Verschränkungen unterschiedlicher Bildsprachen und visueller Konzepte. Der entscheidende Unterschied ist: Bei KI resultiert dies stets in Erwartbarem.

Sie reproduziert die offensichtlichsten Stilmerkmale von, sagen wir, van Gogh, ohne das Potenzial des Überraschenden, des Regelbruchs.

ANDRÉ RÖSLER: Das Scheitern fehlt!

JANIK SÖLLNER: Exakt. Und dieses Scheitern, diese Abweichung vom Erwartbaren, ist oft der Ausgangspunkt für wirkliche Innovation.

ANDRÉ RÖSLER: Und das ist eine ganz wichtige Kategorie, finde ich. Wenn du dich selbst nicht überraschen kannst, wie sollst du dann andere überraschen? Wenn du selbst nicht gespannt bist auf das, was du da tust – wie sollen dann andere gespannt sein, wenn sie sich das angucken?

JANIK SÖLLNER: Scheitern ist super wichtig. Ich verbringe viel Zeit damit, etwa wenn ich Hokusai-Drucke, die ich mir kürzlich in Japan gekauft habe, nachzeichne. Sie misslingen, sehen anders aus, und daraus entsteht etwas Neues. Versucht mal, einer KI beizubringen, produktiv zu scheitern.

ANDRÉ RÖSLER: Das sind genau die Elemente, die ein menschliches Gegenüber spürbar machen. Es ist wie beim Weinverkosten – mit der Zeit entwickelt man eine Sensibilität für feine Unterschiede. Wenn ich mir etwa eine Zeichnung von Moebius in seinem Skizzenbuch anschau, gehe ich in die Knie. Weil ich sehe nicht nur das Ergebnis, sondern auch den Prozess: Wo er scheitert, was er will, was er schafft – und was ich selbst nicht hinkriege. Ich lese da so viel ab. Und genauso bei jemandem, der nicht so klassisch virtuos zeichnen kann: Da sehe ich, wie mutig jemand etwas macht, wie stark das dann wird, wie sich jemand etwas traut. Das ist alles ablesbar. Wenn das an einen Automatismus delegiert wird, geht das verloren.

Die Illustration bringt Menschlichkeit in die Kommunikation, weil die entwickelte Bildsprache etwas zutiefst Persönliches ist. Zeichnen steht für Nähe und Intimität – im Sinne von Berührung – während das Auge für Distanz und Überblick steht. Diese menschliche Komponente fließt unweigerlich in die Arbeit ein. Zeichnen ist ein Medium der Nähe.

Die große Gefahr der KI liegt in der Entmenschlichung der Kommunikation – nicht nur bei Illustrationen, sondern in der Kommunikation generell.

Das eröffnet noch eine ganz andere Dimension, gerade wenn man an Fake News und Social-Media-Kampagnen denkt, die jetzt völlig neue Möglichkeiten haben. Die Kommunikation wird so stark entmenschlicht, dass man nicht mehr unterscheiden kann: Ist das noch Kommunikation? Ist es eine Botschaft? Und von wem kommt sie überhaupt?

FLORIAN BAYER: Wir haben zur Bildkommunikation gut herausgearbeitet: KI-Bilder transportieren zwar eine Botschaft, aber ihnen fehlt das, was ich an menschengemachter Illustration so schätze – diese persönliche Handschrift, die spürbare Haltung dahinter, der spezifische Kontext. Ich leite daraus ab, dass KI die Rolle der Illustration als reines Kommunikationsmittel möglicherweise sogar stärkt.

Mir wird dabei immer klarer, dass wir eigentlich von Dialog sprechen sollten, nicht nur von Kommunikation. Ich stelle mir oft vor, wie unbefriedigend es ist, wenn ein Bild einfach nur gesendet, empfangen und dann an die Wand gehängt wird. Das erscheint mir zu einseitig.

Eine Entwicklung, die mich im Zusammenhang mit einem dialogischen Ansatz besonders fasziniert hat, war das Aufkommen des Graphic Recordings. Hier erlebe ich, wie Visualisierungen tatsächlich zum Gesprächsanstoß werden. Wenn bei einer Konferenz ein Graphic Recording entsteht, wird es selbst zum Ausgangspunkt für weitere Gespräche – ein visuelles Element, das aktiv den Dialog fördert.

Und da du gerade Fake News in der Kommunikation angesprochen hast: Auch in der Fotografie ist es in der heutigen Zeit des Post-Truth-Nihilismus nahezu unmöglich, Bilder ohne dialogischen Kontext als etwas anderes als reine Illustration wahrzunehmen. Der Wahrheitsgehalt von Bildern muss ständig hinterfragt werden. Ich kann gar nicht mehr einfach Bilder konsumieren, ohne in einen aktiven Dialog darüber zu treten.

Das bringt mich immer wieder zu der Frage, wie Illustrationen als Kommunikationsmittel innerhalb eines Dialogs – sei es in sozialer Praxis oder im wissenschaftlichen Bereich – funktionieren und eingesetzt werden können.

ANDRÉ RÖSLER: Mit dem Einzug der künstlichen Intelligenz in den Dialog verliert dieser seine menschliche Komponente, die künstlerische Autonomie schwindet. Das erinnert an einen ähnlichen Vertrauensbruch wie in den Achtzigerjahren mit Photoshop. Natürlich waren Fotomontagen auch vorher möglich – wir kennen das aus historischen Bildern. Aber die breite Verfügbarkeit von Bildbearbeitungssoftware erschütterte das Vertrauen in die Fotografie fundamental. Statt einer Bereicherung der Fotografie wurde die zentrale Frage aufgeworfen: Können wir dem Bild noch trauen?

Möglicherweise erleben wir nun einen vergleichbaren Vertrauensbruch gegenüber dem Bild im Allgemeinen. Das „Uncanny Valley“-Phänomen bei KI-generierten Bildern – diese eigentümliche Unheimlichkeit – liegt nicht nur an der oft merkwürdigen Verformung der Materie. Es liegt auch daran, dass wir die Gewissheit verlieren: Ist es ein Foto oder ist es generiert? Diese grundlegende Einordnung scheint ein menschliches Bedürfnis im Umgang mit Bildern zu sein.

Vielleicht ist in diesem Zusammenhang gar nicht schlecht, was wir vorhin über „das Scheitern“ gesagt haben. Wenn man um komplexe Themen ringt und Positionierungen finden muss – in diesen Fällen kann die Illustration etwas menschliches in die Kommunikation einbringen. Dies erzählt den Betrachtenden davon, wie jemand darum ringt. Ich schaue jemandem dabei zu, wie er sich mit dem Thema beschäftigt. Das ist für mich eine Spiegelung meiner eigenen Situation, vielleicht genauso ratlos vor dem Thema zu stehen oder dann plötzlich eine elegante Lösung zu finden.

Das sendet eine Botschaft des Scheiterns bzw. von „Ja, es kann gelingen“. Diese Kommunikation des Ringens um eine Thematik kann eine KI gar nicht leisten, denn es ist nicht interessant für mich, der KI dabei zuzugucken, ob sie es hinbekommt.

Das ist, wie wenn ich einer KI dabei zugucke, wie sie mit Keulen jongliert. Bei einem Menschen würde ich ab der vierten Keule sagen „Wahnsinn, das kann ich nicht“ und bei der sechsten würde ich sagen „Das ist einfach unfassbar“. Bei einem Roboter würde ich bestenfalls sagen „Beeindruckend, wer hat denn den gebaut?“ – ich würde wieder auf den Menschen referenzieren. Aber der mit Keulen schwingende Roboter an sich bringt mir nichts, denn er erzählt mir nichts über mich.

JANIK SÖLLNER: Illustration stand schon immer in einem Dialog mit den Rezipient:innen, um diesen Punkt wieder aufzugreifen. Es gab meist einen klaren Absender, und die Arbeiten wurden in irgendeiner Form bewertet und kommuniziert – etwa durch Besprechungen, Kopien oder Kaufentscheidungen.

Über Bilderflut und das Zeitalter der Bilder wird ja schon seit 40 Jahren gesprochen. Wenn ich Italo Calvino lese, seine „Vorschläge fürs nächste Jahrtausend“ aus den Achtzigern – da schreibt er auch schon, wir leben in einem Zeitalter der Bilder. Damals war das Fernsehen das Aktuellste. Dann kam das Internet, jetzt kommt KI – es werden immer mehr und mehr Bilder, aber unsere Fähigkeit, sie aufzunehmen, wird eher schlechter. Ich glaube, KI trägt dazu bei, dass diese Bilderflut qualitativ noch weiter verwässert wird.

Wenn ich das mit der japanischen Holzschnitt-Tradition vergleiche: In der Edo-Periode konnten sich Arbeiter:innen diese Bilder bereits leisten. Aber es waren noch einzelne Bilder von einzelnen Künstler:innen, die im Fokus standen. Heute kann ich eine Stunde in Instagram versinken und sehe nur Bilder, Bilder, Bilder. Ich folge hunderten Illustrator:innen, die ich toll finde. Ab und zu fällt mir einer wieder ein, den ich die letzten Monate komplett vergessen hatte – der hat in der Zwischenzeit haufenweise neue spannende Bilder gemacht, aber alles geht unter in diesem Sumpf aus Bildern.

Ich weiß nicht, was KI da noch grundlegend verändert. Es ist vielleicht ein Werkzeug, das Art Directors potenziell dabei hilft, ihre eigenen Ideen klarer zu kommunizieren. Und viele schlecht geschriebene, KI-generierte Artikel werden jetzt von KI-Bildern begleitet. Aber das waren vorher sowieso schon eher Stockfotos und -illustrationen, die tonnenweise gekauft wurden.

Ich würde gerne mal wissen, wie sich die Kurse von Stockfoto-Seiten im Vergleich zu KI entwickeln. Ich glaube nicht, dass weniger Illustration gebucht werden wird. Ich habe neulich gesehen, dass auf zeit.de Bilder von KI generiert wurden. Aber ZEIT ONLINE hat halt vorher Stockfotos reingepackt. Es interessiert mich ehrlich gesagt nicht, die hätten mich so oder so nicht dafür bezahlt. Ob sie jetzt OpenAI einen Business-Account bezahlen oder vorher getty images, ist mir eigentlich egal.

Aber der Bildschaffende ist nach wie vor super wichtig und dessen scheinbar individueller Stil! Das wirft vielleicht die Frage auf: Ist das ein Grund, warum bei KI-Bildern selten jemand Autorschaft übernehmen will?

ANDRÉ RÖSLER: Die entscheidende Frage ist: Wie werden diese Bilder rezipiert? Wird es wie bei Stock-Bildern sein? „Stock smells“ – man erkennt ein Stock-Bild kilometerweit, wie einen Undercover-Polizisten im Raum. Das ist egal, wie gut er oder sie getarnt ist.

JANIK SÖLLNER Im journalistischen Kontext wird diese Problematik besonders deutlich. Wenn ich auf zeit.de KI-generierte Bilder sehe, frage ich mich unweigerlich: Warum wurde kein:e Illustrator:in beauftragt? Fehlen Budget oder Zeit? Oder hat der Artikel möglicherweise nicht die Qualität für eine originäre Illustration?

ANDRÉ RÖSLER: Das zeigt eine problematische Hierarchie – die ZEIT würde nie einen Artikel von KI schreiben lassen, aber beim Bild scheint das möglich. Die Autorschaft im Bild wird offenbar nicht gleichwertig behandelt.

Bei einem ZEIT-Artikel weiß ich um die redaktionelle Kompetenz und freue mich auf die Perspektive der Expert:innen. Diese Erwartungshaltung habe ich auch bei Illustrationen. Echte Autorschaft ist personengebunden – ich sehe bei einem Artikel in der *New York Times* ein Bild von Janik Söllner und denke „Das wird interessant.“ Weil ich weiß, da steht eine künstlerische Position dahinter. Ich bezweifle, dass KI jemals eine vergleichbare Qualität entwickeln kann.

FLORIAN BAYER: Wenn hingegen zu viel KI in der Kommunikation zwischen Sender und Empfänger steht, haben wir eine Situation, wie ich sie kürzlich in einer Illustration sah: Jemand denkt „Ich will den Job“, lässt eine KI einen aufwendigen Bewerbungsbrief formulieren, den eine andere KI für den Empfänger auf „Er will den Job“ reduziert. Selbst die noch vorhandenen menschlichen Sender und Empfänger werden dabei zu mechanischen Elementen.

JANIK SÖLLNER: Das ist ein sehr treffendes Beispiel. Ich hörte neulich von genau diese Entwicklung – ChatGPT schreibt Bewerbungen, während im HR-Bereich KI diese automatisch filtert. Es ist buchstäblich die von dir beschriebene Situation. Aber diese Texte interessieren niemanden wirklich – sie klingen alle gleich.

Das sieht man auch bei SEO-optimierten Artikeln. Bei einem Online-Rezept muss man sich erst durch eine halbe Stunde irrelevante Beschreibungen kämpfen. Das lese ich nicht, weil ich weiß: Das wurde entweder ohne Leidenschaft geschrieben oder generiert. Im Gegensatz dazu will ich bei einem *New York Times* Artikel eine interessante Illustration, die mir einen Denkanstoß gibt und nach dem Lesen neue Perspektiven eröffnet.

ANDRÉ RÖSLER: Ein konkretes Beispiel: Ich stieß kürzlich auf einen Artikel über Tantra – ein Thema, das ich ohne die spezifische Illustration vermutlich ignoriert hätte. Aber die Illustration signalisierte sofort: Hier wird das Thema auf einem bestimmten Niveau verhandelt. Keine oberflächliche Behandlung, sondern eine erkennbare Qualität, die sich über die Illustration vermittelt und die ich dann auch im Text erwarten darf.

JANIK SÖLLNER: Wobei die Realität ist, dass die wenigsten Leser:innen einer Zeitung oder eines Magazins bewusst auf die Illustrationen achten. Ein Bild ist einfach da und signalisiert: „Das ist Journalismus.“ Ähnlich wie bei einem Buchcover – die Gestaltung suggeriert Qualität, auch wenn sie von vielen der Leser:innen nicht bewusst wahrgenommen wird.

FLORIAN BAYER: Wir sollten hier vielleicht zwischen Rezeption und Reflexion unterscheiden. Die Rezeption ist die unmittelbare Wahrnehmung, während die Reflexion die weitere gedankliche Auseinandersetzung beschreibt. Die Rezeption findet durchaus statt, aber sie ist möglicherweise nicht reflektiert genug, um sich später in einem Kommentar oder einer bewussten Auseinandersetzung niederzuschlagen.

ANDRÉ RÖSLER: Genau, die unterschwellige Wirkung der Rezeption sollten wir nicht unterschätzen. Die Bilder vermitteln den Leser:innen den Diskursraum und das Niveau eines Textes. Selbst

Menschen ohne explizites Interesse an Illustration spüren diese Qualität. Es geht um die Wertschätzung, einem Text eine weitere Dimension hinzuzufügen. Diese Art der Bildrezeption ist anspruchsvoll, aber wirksam – auch wenn nicht jede:r Leser:in die Bilder bewusst analysiert.

Ich glaube, man muss es auch allgemeiner sehen. Klar, wir kommen aus der Illustration, wir machen Bilder und blicken natürlich auf die Machbarkeit von KI – was kann sie, und so weiter. Ich denke in vielen Bereichen ist das so. Bisher wurde sehr stark auf die reine Machbarkeit geschaut: Was kann man damit machen, wie gut ist es, was kommt raus, was kann es ersetzen? Das waren ja immer die zentralen Fragen, als die ganzen bildgebenden KI-Verfahren kamen.

JANIK SÖLLNER: Genau, es geht nicht um die Machbarkeit, sondern um die Rezeption. Und da verhält es sich wie bei elektronischer Musik, es geht nicht um die technische Machbarkeit allein. Es geht bei der Illustration konkret darum zu sehen: „Ah, da hatte jemand eine interessante Bildidee für diesen Gedanken.“

Wenn ich eine Arbeit von Max Kuwertz sehe – er generiert ja nicht einfach mal eben ein paar Bilder, sondern tausende davon, die er dann umformt und weiterbearbeitet; das hat eher etwas von jemandem, der am Strand die faszinierendste Muschel sucht und sie dann noch komplett umformt. Seine Autorschaft bleibt sichtbar durch diese intensive Auswahl und den Entscheidungsprozess. Er nutzt KI für das Ausgangsmaterial, welches er kontinuierlich weiter verformt.

Die künstlerische Arbeit steckt in der Kuration und Überformung, die auf einer extremen Ebene stattfindet – das ist mehr als „nur“ Art Direction.

ANDRÉ RÖSLER: Vielleicht kann man da einhaken? Wir können künstlerisches Schaffen als Summe individueller Entscheidungen definieren. In jedem Detail stecken tausend Entscheidungen, Präzisierungen. KI ist ja nicht singular zu betrachten – ich kann damit experimentieren, auswählen, sehr intelligent damit arbeiten. In dem Moment, wo ich gezielt prompte oder auswähle, bringe ich persönliche Entscheidungen ein und mache es zum künstlerischen Prozess.

Ich glaube, die Summe der individuellen Entscheidungen sind ein guter Gedankenansatz, um diese Arbeit zu bewerten.

JANIK SÖLLNER: Und in diesem Kontext frage ich mich: Ist KI dann wirklich die eine wahnsinnig große Neuerung? Wenn wir über Musik sprechen: Musiker:innen haben schon immer oder zumindest sehr lange mit Soundschnipseln gearbeitet, mit Sound-Samples. Sie haben auch schon diesen generativen Aspekt genutzt, den Musik viel früher innehatte als die Illustration.

Brian Eno ist da sicher ein Beispiel – er hat schon vor Ewigkeiten generative Musik gemacht. Da sehe ich Max Kuwertz oder generell KI-Künstler:innen eher in dieser Tradition – dass man mit gefundenem Ausgangsmaterial Neues erschafft. Also eher wie Collage, wenn wir es auf Bilder übertragen. Auf einer hohen, am Ende dann sehr ausgefilterten Ebene.

Die Werkzeuge, die wir für Gestaltung und Selbsta Ausdruck nutzen, sind zweitrangig. Es geht noch immer um den Austausch zwischen Menschen, um Kommunikation. Das sehen wir doch auch in ganz anderen Bereichen. Schachcomputer sind seit Jahrzehnten besser als Menschen und trotzdem ist Schach etwas, das zwischen Menschen stattfindet.

In meiner Wahrnehmung ist in der Illustration *Procreate* eigentlich das einschneidendere Thema als KI. Die Zugänglichkeit zu digitaler Gestaltung ...

ANDRÉ RÖSLER: Das *iPad*!

JANIK SÖLLNER: Ja genau, das *iPad*, *Procreate* – das ist ein viel bedeutenderes Werkzeug.

FLORIAN BAYER: Das ist interessant. Inwiefern? Ich habe das bislang nicht als so große Veränderung wahrgenommen. Ob ich analog oder digital zeichne, ändert für mich nicht viel in meiner Betrachtung. Für mich ist eher die Möglichkeit über eine textbasierte Eingabe zu arbeiten der größere Einschnitt.

JANIK SÖLLNER: Es wirkt wie ein größerer technologischer Fortschritt, dass ich jetzt Worte eingeben kann und es kommen Bilder raus. Aber ich glaube, dass es tatsächlich der größere

technologische Sprung nach vorn ist, dass Illustrator:innen von jedem Ort der Welt mit einem relativ günstigen Gerät und noch günstigerer Software Bilder in einer Qualität erzeugen können, die dann so gedruckt werden können.

Die Erreichbarkeit – Illustrator:innen arbeiten im Urlaub vom Strand aus. Ich mache Urlaub und arbeite mal kurz für die *New York Times*. Wenn man jetzt 30, 40 Jahre zurückschaut, als eine Zeichnung wirklich noch ein Blatt Papier war und man es physisch zur Druckerei bringen musste – und jetzt sitze ich in Italien in einem *Airbnb* und mache meine Zeichnung und schicke sie um die halbe Welt.

FLORIAN BAYER: Für mich ist das eher eine praktische Veränderung, die natürlich den Arbeitsalltag enorm verändert hat. Aber ich hatte das nie als so eine wichtige Transformation wahrgenommen, weil es für mich wenig in die Bildsemantik eingreift. Die Bildgrammatik sehe ich durch die neuen Möglichkeiten der KI viel stärker erschüttert.

ANDRÉ RÖSLER: Man muss aber sehen, dass das *iPad* einen riesigen Impact hatte. Es suggeriert eine Neutralität, die es nicht hat. Was der große Unterschied beim digitalen Zeichnen mit dem *iPad* ist: Die Prozesse haben sich wahnsinnig verändert. Der komplette Arbeitsprozess findet nur in diesem kleinen Ding statt, kein Arbeitsschritt wird außerhalb des Geräts erstellt.

Es suggeriert, dass man alles ausprobieren kann – eine eierlegende Wollmilchsau, wo ich aquarellieren und mit Acryl und Öl arbeiten kann, alles zusammen. Die Software ist auch keine Software mehr – die Software ist eine App. Eine App ist ein Little Helper, der ein Problem löst. Eine Software ist etwas, das ich beherrschen muss, womit ich mich auseinandersetzen muss.

Gleichzeitig ist Social Media unglaublich wichtig für Illustration geworden und hatte einen Wahnsinnsimpact auf die Ästhetik. Das ist parallel passiert und es ist schwierig, diese Einflüsse auseinanderzuhalten. Die KI ist einfach noch nicht lang genug da um abzusehen, welche tatsächlichen Veränderungen sie bringt.

FLORIAN BAYER: Ich finde das total erfrischend, dass eure Weltwahrnehmung da eine andere ist als meine und ihr in diesen

Entwicklungen eine viel größere Bedeutung seht als ich. Einen Punkt, den ich bislang gar nicht so wahrgenommen habe.

JANIK SÖLLNER: Andererseits habe ich jetzt zum Beispiel auch KI noch nie in Briefings eingesetzt gesehen. Das verschiebt meine Weltwahrnehmung gerade auch extrem.

ANDRÉ RÖSLER: Ich habe kürzlich einen Podcast gehört, der ist vielleicht noch mal ganz interessant als Gedankenanstoß. Darin wird die Popgeschichte aus der Perspektive der Musikgeräte und Effektgeräte betrachtet. Der Musikhistoriker sortierte die Entwicklungen anhand der technischen Möglichkeiten: Die Entwicklung von Hallgeräten, von *Reverb* oder einer Drum Machine. Wie sich Sounds aus den Geräten heraus entwickelt haben – zum Beispiel wie der *Yamaha DX7* die 80er Jahre geprägt hat.

Die Beispiele waren frappierend – viele Bands arbeiteten komplett mit den Preset-Sounds vom DX7. Das waren nicht irgendwelche selbst modellierten Sounds, sondern wirklich die Presets, *Bank F3* oder so. Das zeigt, wie direkt diese Tools die Ästhetik verändert haben. Vielleicht ist es interessant, das *iPad* mal aus dieser Perspektive zu sehen.

JANIK SÖLLNER: Ja, das gilt generell für Illustration. Über Illustration wird weniger gesprochen als über Musik, aber der Impact von KI auf das Berufsfeld ist relativ ähnlich. Und wie dieser zu beschreiben und zu verhandeln ist, passiert in der Musik und der Musikkritik viel wortgewaltiger als in der Illustration. Wer spricht schon über Illustration außer Illustrator:innen, die Bilder machen?

ANDRÉ RÖSLER: Ja, diese Parallelen zu ziehen ist auf jeden Fall super spannend.

JANIK SÖLLNER: Aspekte wie Effektgeräte – das ist genau das, was ich meine: Werkzeuge.

FLORIAN BAYER: Mich würde interessieren, wie ihr die KI-Thematik aus der Perspektive der Lehre seht. Wenn KI ein weiteres Werkzeug in der Werkzeugbox ist – konzentrieren wir uns in

der Lehre dann stärker auf Aspekte der Entscheidungsfindung, der Bildidee und deren Rezeption?

ANDRÉ RÖSLER: In der Projektarbeit lasse ich KI als Tool zu, aber erstaunlich wenige Studierende setzen es ein. Ich spüre sogar eine Gegenbewegung zur Romantisierung des Handgemachten – hin zu sehr individuellen, persönlichen, sogar fehlerhaften Stilen. Ich sehe das auch als Abgrenzung zur KI-Perfektion.

Eine interessante Erfahrung war für mich eine Masterarbeit einer Studierenden über digitale Intimität und feministische Theorie. Die Studierende hat unter anderem mit KI Bildern experimentiert.

Dabei wurde deutlich: KI transportiert erschreckend viele fragwürdige Schönheitsideale und Vorurteile. Bei jedem Prompt werden Wangenknochen höher, Nasen schmaler, Lippen voller. Das Material, mit dem KI trainiert wurde, enthält unsere gesellschaftlichen Probleme und strukturellen Vorurteile.

FLORIAN BAYER: Und die Zeichnung an sich – ist sie in der Lehre wichtig? Wenn man im Grundlagenstudium unterrichtet: Fragt man sich da manchmal, ob man noch so sehr über die Zeichnungen sprechen muss, über das Erlernen von Zeichnen? Oder jetzt erst recht?

JANIK SÖLLNER: Aus meiner Perspektive ist die Zeichnung unfassbar wichtig als Zugang zur Weltwahrnehmung. Allein das Zeichnen eines Totenschädels – dieses wirkliche Begreifen von etwas. Oder ein Fahrrad aus dem Kopf zeichnen – das kann niemand ohne Übung. Es ist eine mechanische Tätigkeit, die die gesamte Weltwahrnehmung verändert. Nicht zum Besseren oder Schlechteren, aber es verändert, wie ich Dinge wahrnehme.

Dieser Blick dafür, wie Dinge funktionieren – das kann man durchs Zeichnen lernen. Und man kann abstrakt wissen, wie ein Fahrrad funktioniert, aber um dessen Funktion jemandem zu erklären, der noch nie eins gesehen hat, hilft es auch, zeichnen können.

Das Gleiche gilt für Bildausschnitt und Komposition. Zu begreifen, wo ich auf einem Blatt ansetzen muss, um eine Szene möglichst prägnant und aussagekräftig in ein Format zu bekommen.

Ich glaube, das ist etwas sehr Menschliches, dass im Scheitern, im Versuch, Dinge richtig oder passend im Format darzustellen, interessante neue Perspektiven auf die Welt entstehen.

Die KI verflacht das – ihre Kompositionen sind oft einfach oder auf uninteressante Art falsch. Das Zeichnen ist gerade deshalb jetzt im Designstudium und speziell in der Illustration genauso wichtig wie eh und je. Das wird sich hoffentlich nicht verändern – genau wie es immer noch wichtig ist, dass es Musiker:innen gibt und Schachspieler:innen.

ANDRÉ RÖSLER: Das würde ich auf jeden Fall unterstreichen. Das Zeichnen als Werkzeug für Erkenntnisprozesse ist im Designstudium unerlässlich. Es ist der kürzeste Weg vom Kopf aufs Blatt – über die Hand.

JANIK SÖLLNER: Zeichnen ist eine Übung für Entscheidungsfindungen. Wo ist das Entscheiden stärker in der Gestaltung als beim Zeichnen? Die Angst vor dem weißen Blatt gibt es aus einem Grund – es ist die größtmögliche Entscheidung: Wo fange ich mit welchen Materialien an? Alles andere sind Abstufungen, geht eher in Richtung Kuratieren. Ich denke, die Entscheidung zwischen verschiedenen schon vorhandenen Dingen ist leichter als die Entscheidung, überhaupt erst mal etwas zu machen.

ANDRÉ RÖSLER: Beim Zeichnen fallen Denken und Handeln in einem Moment zusammen. Es ist ein aktives Verhandeln in einem Möglichkeitsraum – wenn ich zwei Linien ziehe, dann sind es erst mal zwei Linien, dann kann es aber auch eine Raumbegrenzung sein. Ich kann das Blatt drehen und dann ist es der Schnabel eines Vogels oder ein Berg. Man kann sich selbst überraschen und neue Möglichkeiten im Prozess entdecken. Dieser Möglichkeitsraum ist für die Lehre essenziell.

JANIK SÖLLNER: Ja, eben weil es das ureigenste Gestalten ist.

FLORIAN BAYER: Da sind wir uns einig und genau das macht unseren Beruf so besonders: Die unmittelbare Verbindung zwischen Hand, Auge, Herz und Geist – dieser Moment der Entscheidung

auf dem weißen Blatt – bleibt der Kern dessen, was Illustration und Zeichnen ausmacht. Ich danke euch für das Gespräch.

Schluss- wort

Die Gespräche mit André Rösler und Janik Söllner unterstreichen einmal mehr, wie wertvoll der multiperspektivische Ansatz dieses Buchs für die Entwicklung einer differenzierten Position ist. Ihre Sichtweisen aus Lehre und internationaler Praxis, zusammen mit Max Kuwertz' Erfahrungen an der Schnittstelle von traditioneller Gestaltung und KI-Kunst, erweitern den analytischen Rahmen des Essays um entscheidende Dimensionen. Erst im Zusammenspiel dieser verschiedenen Stimmen und Erfahrungen konnte ein nuanciertes Bild entstehen, das der Komplexität des aktuellen Wandels gerecht wird.

In diesem vielstimmigen Dialog zeigt sich auch, dass wir Illustrator:innen keineswegs das Schicksal des Dodos teilen müssen. Statt uns der Evolution zu verweigern, können wir unsere scheinbaren Einschränkungen – den Stift in der Hand statt Prompts im Kopf – in kreative Stärken verwandeln. Die Zukunft der Illustration wird nicht von einer einzelnen Perspektive aus gestaltet werden, sondern im kontinuierlichen Austausch zwischen Tradition und Innovation, zwischen menschlicher und künstlicher Kreativität, zwischen individueller künstlerischer Stimme und kollektiven technologischen Möglichkeiten.

In diesem Sinne verstehe ich dieses Buch nicht als abschließende Antwort, sondern als Einladung zur weiteren Diskussion und gemeinsamen Erkundung neuer kreativer Territorien.

Endnoten

1 Riethmüller, J. W. (2024). Generative KI und die Künste: Eine kulturtheoretische Perspektive. In B. M. Eggert (Hrsg.), edition orange (Bd. 1, S. 5). Stuttgart: Merz Akademie

2 Riethmüller, J. W. (2024). Generative KI und die Künste: Eine kulturtheoretische Perspektive. In B. M. Eggert (Hrsg.), edition orange (Bd. 1, S. 5-18). Stuttgart: Merz Akademie

3 Interessant in diesem Zusammenhang ist die Diskussion, ob Duchamp oder aber Elsa von Freytag-Loringhoven Autor:in von ‚Fountain‘, ist. U.a. Thomas Girst in Monopol, entkräftet diese Zweifel allerdings: <https://www.monopol-magazin.de/gastbeitrag-girst-duchamp-loringhoven-fountain-marcel-duchamps-pissoir-ist-von-marcel-duchamp>

4 Riethmüller, J. W. (2024). Generative KI und die Künste: Eine kulturtheoretische Perspektive. In B. M. Eggert (Hrsg.), edition orange (Bd. 1, S.4). Stuttgart: Merz Akademie

5 Benjamin, Walter: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. In: Gesammelte Schriften Band I. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1974, S. 431-470

6 Alexandra Hamann, Claudia Zea-Schmidt, Reinhold Leinfelder (Hrsg.): Die große Transformation. Klima – Kriegen wir die Kurve? 144 Seiten, Verlagshaus Jacoby & Stuart

7 Beispiel: Nachhaltige Fortbewegung durch urbane Strukturen – ein Selbstläufer; Workshop bei der Veranstaltung der Architektenkammer Baden-Württemberg am 10. Oktober 2017 in der Reihe „Architektur macht Schule“

Veranstalter: Team Stadtlücken e.V. Valerie Rehle M.A. Innenarchitektin Sebastian Klawiter M.A. Architektur Carolin Lahode M.A. Architektur Sarah Ann Sutter M.A. Architektur PDF abrufbar unter: https://www.akbw.de/fileadmin/download/Freie_Dokumente/Architektur_macht_Schule/3_Workshop_Stadtluecken_10.10.2017.pdf

8 Riethmüller, J. W. (2024). Generative KI und die Künste: Eine kulturtheoretische Perspektive. In B. M. Eggert (Hrsg.), edition orange (Bd. 1, S. 5-18). Stuttgart: Merz Akademie

9 Beispiel: Video zur Entstehung von «Blizzard», Ioann Zelenin, 150 x 100 cm, Kohle auf Leinwand, 11/2024 vom 30. November 2024, abrufbar unter: <https://www.instagram.com/p/DDAamrft31m/>

10 Beispiel: Portrait von Lionel Messi von Alissa Teo. Video vom 8. Juli 2024, abrufbar unter: <https://www.instagram.com/p/C9Khb4Zu5B6/>

11 Video vom 6.12.2024, abrufbar unter: https://www.instagram.com/p/COg_Jv3NuQP/

12 Beispiel: Tim Bengels Sand-Gold-Colagen werden in Sozialen Medien „enthüllt“, in dem der überschüssige, nicht haftende Sand beim Aufrichten herunterfällt, wie zu sehen bei seiner Arbeit TIM BENGEL – MY AMERICAN DREAM auf YouTube

13 Beispiel: Compilation Video von Devon Rodriguez auf YouTube: https://youtu.be/bz_j02qxlPI

14 Beispiel: Maren Profke: „Schranke hoch, Blick in die Zukunft!“, 2024,

offener Neukonzeptionsprozess des Bahnwärterhauses, Esslingen

15 Beispiel: Bachelorarbeit von Mia Hohenstatt an der Merz Akademie 2024: Konfliktlösungen mit Moderationskarten

16 Riethmüller, J. W. (2024). Generative KI und die Künste: Eine kulturtheoretische Perspektive. In B. M. Eggert (Hrsg.), edition orange (Bd. 1, S. 38). Stuttgart: Merz Akademie

17 Siehe dazu Roland Meyer am 9.1.2024 auf Bluesky. Originalzitat: „Generative AI is structurally conservative, even nostalgic. Everything it produces is based on interpolating existing data. In a way, it’s a backward prediction: It makes plausible guesses on what could have been, based on images from the past“
Abrufbar unter: <https://bsky.app/profile/bildoperationen.bsky.social/post/3kikzi7b2jk2f>

18 <https://twitter.com/jungewerteunion/status/1743346666281791532>

19 <https://www.threads.net/@jessicahische/post/C1Z7q8ro3K/imho-ai-artists-are-actually-art-directors-working-with-an-often-unpredictable-a>

20 In: „Imaginary Landscapes“, Regie von Gabriella Cardazzo, Duncan Ward, Großbritannien, 1989, Dokumentarfilm

21 bei einer Pressekonferenz mit Sydney Opera House CEO Richard Evans and Virginia Judge, Minister Assisting the Premier of NSW on the Arts zur Eröffnung des Luminous Festival, 26.5.2009, Sydney Opera House, Sydney, Australia

22 Aus dem Ausstellungstext, Galerie Kernweine, „Final Fantasy MMXXIV“, 2024

23 Max Kuwertz: Spells. Volume 1: Pioneers. Berlin (Studio RAM) 2024

Literatur

Alles überall auf einmal: Wie Künstliche Intelligenz unsere Welt verändert und was wir dabei gewinnen können
Autorinnen: Miriam Meckel, Léa Steinacker
Verlag: Rowohlt Verlag GmbH, 2024

Es denkt nicht! Die vergessenen Geschichten der KI
Autor: Rudolf Seising
Verlag: Büchergilde Gutenberg, Frankfurt am Main 2021

un/learn ai – Approaching AI in Aesthetic Practices
Herausgeber: Prof. Florian Jenett, Hochschule Mainz
Editorial Coordinators: Julia-Jasmin Bold, Maika Dieterich
Hochschule Mainz, KiTeGG, gestaltung.ai
10.25358/openscience-10586

Illustration Research Methods
Autoren: Rachel Gannon, Mireille Fauchon
Verlag: Bloomsbury Academic, 2021

Des Dodos neue Territorien

Drawing for Illustration
Autor: Martin Sailsbury
Verlag: Thames & Hudson, 2022

Generative KI und die Künste – Was tun mit einem „stochastischen Papagei“,
der malen, dichten und komponieren kann? – edition orange, Bd. 1
Autor: Jürgen Riethmüller
Herausgeberin: B. M. Eggert
Verlag: Merz Akademie, 2024

Wer kann für böse Träume (Reportage zu einem Leichenfund in East London)
Autorin: Rabea Edel
Verlag: Das wilde Dutzend, 2012

Spells. Volume 1: Pioneers.
Herausgeber: Max Kuwertz
Studio RAM, Berlin 2024

All Media is Training Data – Holly Herndon and Mat Dryhurst
Herausgeberin: Eva Jäger
Serpentine, 2024

Field Guide to AI
Spike Magazine, Issue 77 (Autumn 2023)

Copying style, Extracting value: Illustrators' Perception of AI
Style Transfer and its Impact on Creative Labor
Autoren: Julien Porquet, Sitong Wang, Lydia B Chilton
Erschienen in: CHI '25: Proceedings of the 2025 CHI
Conference on Human Factors in Computing Systems
Herausgeber: Naomi Yamashita, Vanessa Evers, Koji Yatani, Xianghua (Sharon) Ding,
Bongshin Lee, Marshini Chetty, Phoebe Toups-Dugas
Verlag: Association for Computing Machinery, New York, April 2025

Sam Keeper, Art Beyond AI
<https://www.stormingtheivorytower.com/2022/07/art-beyond-ai.html>

Sam Keeper, Dreaming With The Machine: The Art In AI Art
<https://www.stormingtheivorytower.com/2022/06/dreaming-with-machine-art-in-ai-art.html>

On looking, Julien Posture
<https://julienposture.substack.com/>

Ted Chiang, Why A.I. Isn't Going to Make Art
<https://www.newyorker.com/culture/the-weekend-essay/why-ai-isnt-going-to-make-art>

Jesse Damiani, What Ted Chiang's New Yorker Essay
Gets Wrong About Art and AI—and Why It Matters
<https://www.realitystudies.co/p/ted-chiang-new-yorker-ai-essay-gets-wrong>

Adam Clair, What AI in music can – and can't – do
<https://www.vox.com/the-highlight/358201/how-does-ai-music-work-benefits-creativity-production-spotify>

edition
orange

Der Dodo ist tot. Es lebe der Dodo!

Nachwort zum Band 2 der *edition orange*

Mit Florian Bayers Kompilation *Des Dodos neue Territorien. Potenziale der Illustration in Zeiten der KI* liegt nun bereits der zweite Band der *edition orange* vor. Diese Reihe bietet (visuellen) Essays genauso Raum wie verschriftlichten (Antritts-)Vorlesungen und zeigt bereichs-, medien- und genreübergreifend den hohen Stellenwert auf, den die theoretische Reflexion an der Stuttgarter Merz Akademie, Hochschule für Gestaltung, Kunst und Medien genießt. Von zentraler Bedeutung sind seit der Gründung der Akademie im Jahr 1918 die Autorschaft und die Auseinandersetzung mit deren spezifischen Manifestationen in den sich stetig ausdifferenzierenden Medien.

Dies spiegelt sich auch in der *edition orange*, die sowohl digital wie analog sichtbar und begreifbar macht, was und wie an der Merz Akademie künstlerisch und wissenschaftlich gedacht und gearbeitet wird. Die Reihe startete im Jahr 2024 mit Jürgen Riethmüllers kulturtheoretischem Essay über die Rolle generativer KI für die Künste. Seine Hinterfragung der Anwendbarkeit des Fiktionsbegriffs für KI-generierte Bilder und Texte begann Riethmüller mit der Frage: Was tun mit einem „stochastischen Papagei“, der malen, dichten und komponieren kann?

Auch Florian Bayer, der seit März 2023 als Professor im Bereich Visuelle Kommunikation an der Merz Akademie lehrt und diese mitprägt, widmet sich im nun vorliegenden zweiten Band der *edition orange* der KI als Herausforderung und Chance. Der Fokus der von ihm kuratierten Texte ruht hierbei auf seinem Fachgebiet, der Illustration.

In seinem einleitenden Essay „Die Metamorphose der Illustrationsbranche“, aber auch in den verschriftlichten Interviews mit dem Art Director Max Kuwertz sowie André Rösler, Professor für Illustration an der TH Würzburg und Janik Söllner, der als Illustrator u.a. für die New York Times tätig ist, lotet Florian Bayer die Grenzen zwischen kritischem Diskurs und visionärem Denken an der Schnittstelle von individuellem Kunstschaffen und kollektiv verfügbarer KI-Technologie aus.

Wie Jürgen Riethmüller entschied sich auch Florian Bayer dafür, einen (exotischen) Vogel im Titel zu platzieren – den ausgestorbenen *Raphus cucullatus* auch bekannt als Dodo. In Verschränkung seiner künstlerischen, theoretischen und didaktischen Expertise legt Florian Bayer überzeugend dar, dass die Illustration, anders als der schwachbrüstige Taubenvogel, äußerst vital ist und relevant bleiben wird, wenn sie sich (selbst-)kritisch mit ihren genuin-humanen kreativen Potenzialen auseinandersetzt und die Fähigkeit zur „adaptiven Transformation und strategischen Neupositionierung“ als weitere Schlüsselkompetenz der Branche begreift. Dies gilt auch für die Merz Akademie, die im November 2025 auf 40 Jahre staatliche Anerkennung zurückblicken kann, weil sie sich selbst und ihren Prinzipien treu geblieben ist und sich gleichwohl immer wieder neu erschafft.

Übrigens ist auch der Dodo nicht wirklich tot: Er lebt fort in Lewis Carroll's *Alice in Wonderland* (1869). Schon im ersten Abschnitt des ersten Kapitels des Buches definiert die Titelheldin, was ein gutes Buch ausmacht bzw. was ihm nicht fehlen darf:

„‘what is the use of a book,’ thought Alice, ‘without pictures or conversations?’“ (Carroll, 1865, S. 1f.). Florian Bayers Buch besteht den Alice-Test – es verfügt über beides.

Sein Erscheinungsbild verantwortet, wie schon beim vorherigen Band, Joost Bottema, dessen Gestaltung abermals verschiedene Zeitebenen miteinander verschränkt und mit dem Inhalt in Resonanz geht.

Ihm sei an dieser Stelle herzlich gedankt – und auch Jeanne-Marie Katajew (Satz), Jasmin Stiegler (Lektorat) und Marcus Haffner (Druckvorstufe), die den Prozess unterstützt und begleitet haben.

Barbara M. Eggert, Rektorin der Merz Akademie,
Herausgeberin der *edition orange*

Florian Bayer ist seit 2007 als freischaffender Illustrator tätig. Anfangs in Brighton, England, danach für elf Jahre in Berlin wurde er vor allem durch seine Arbeiten im Bereich Editorial- und Buchillustration bekannt, die mehrfach ausgezeichnet wurden, u.a. mit dem World Illustration Award, dem Lead Award, dem European Design Award und dem German Design Award. Inzwischen hat Florian Bayer sein Studio in Esslingen am Neckar. Seine Werke waren in Ausstellungen u.a. in Berlin, Hamburg, Stuttgart, London, Brighton, Mailand, Montpellier, Paris, Zagreb, Los Angeles und Seoul zu sehen.

2008 erschien von Florian Bayer „Selbsthändig: Traumberuf Illustrator – ein Buch für Einsteiger“ im Stiebner Verlag, München.

Seit 2009 ist Florian Bayer in der Lehre tätig; anfangs als Dozent für Illustration an der TH Würzburg und seit März 2023 als Professor für Illustration an der Merz Akademie in Stuttgart.

Merz Akademie
Hochschule für Gestaltung, Kunst und Medien, Stuttgart
Teckstraße 58, 70190 Stuttgart
www.merz-akademie.de

Herausgeberin: Barbara M. Eggert
Text: Florian Bayer
Lektorat: Barbara M. Eggert
Korrektorat: Jasmin Stiegler
Gestaltung: Joost Bottema
Satz: Jeanne-Marie Katajew
Druckvorstufe: Marcus Haffner
Produktion: Druckhaus Stil, Leutenbach

Gesetzt in Bitter, Jubilat
Papier: Invercote G, 240 g/m² und Metapaper rough warmwhite, 100 g/m²
Auflage: 350 Exemplare

ISBN 9783937982434