



Call for Papers:

**REIHE: Springer VS**

**Designforschung – Designwissenschaft – Designtheorie (Hg. Lars C. Grabbe)**

**Band 3.**

## **Designforschung und Künstliche Intelligenz. Ästhetische Transformation im Zeitalter artifiziieller Systeme**

Das digitale Design ist ein eigenständiges Betätigungsfeld innerhalb ästhetischer Praxis geworden und maßgeblich beeinflusst durch den *computational digital turn*. Die Gestaltung der jüngeren Zeit, und dies schließt auch die avantgardistischen Strömungen post-moderner Kunst ein, ereignet sich als interdependentes Netzwerk verschiedenster technologischer und kommunikativer Praktiken. Somit bilden sich komplexe »Gestaltungsökologien« aus und – innerhalb dieser – ebenfalls spezifische Nischen oder allgemeine und normative Gestaltungsprinzipien. Damit sind diese Gestaltungs- und Medienökologien direkt mit den Prozessen der Vergesellschaftung und Vergemeinschaftung verknüpft, da Design infrastrukturelle Kommunikationsenvironments prägt und konfiguriert.

Dieser Band der Buchreihe »Designforschung – Designwissenschaft – Designtheorie« möchte sich dem aktuellen Verhältnis von Designforschung und Künstlicher Intelligenz (KI) annehmen, wobei Aspekte der konkreten und empirischen »Designforschung« Eingang in den Band finden sollen, wie auch eine gleichzeitige Verortung innerhalb der medien- und designtheoretischen Bezugfelder. Da eine Forschung „durch Design“ immer durch Medien, Werke, Instrumente und ästhetische Zeichen und Zustände hindurch geschieht, wird die thematische Orientierung den Blick auf die derzeitigen Praktiken, Techniken und Medien im Kontext der Künstlichen Intelligenz (KI) richten.

Für den Einsatz von KI sprechen auf den ersten Blick diverse Vorteile, seien diese finanzieller, ästhetischer, ökonomischer oder zeitlicher Natur, jedoch ist die derzeitige Beziehung von KI, Design und Kunst bisher nicht zufriedenstellend geklärt oder eingeordnet worden. Den aktuellen Diskurs beherrschen eine große Bandbreite an Begriffen und rezenten Technologien, wobei Funktionen und Systemkomponenten von Artificial Neural Networks, Convolutional Neural Networks, Recurrent Neural Networks oder Feedforward Neural Networks bisher nicht strategisch mit dem Blick einer Designforschung in einen Effizienz- und Nutzenkontext der Gestaltung eingebunden wurden und die Frage unbeantwortet ist, wie ein konkreter pragmatischer Nutzen konkret und faktisch definiert werden müsste:

- 1) KI nimmt Einfluss auf die digital-ästhetische Praxis, doch welche theoretischen Annahmen, praktischen Erfahrungen oder (Theorie-)Modelle existieren, um den Einfluss auf Innovationen, Kreativität oder Design- und Kunst-Stile evident zu beschreiben?
- 2) Entsprechen die gängigen Text- und Bild-Technologien und deren Output den User\*innen- und Kunden-Wünschen innerhalb der Zivilgesellschaft oder einer durch multimodale Medientechnologien geprägten Geschmackskultur auf Seiten der Rezipierenden?
- 3) Fraglich bleibt auch, wie User\*innen Zugang zu den medieninhärenten Prozessstufen der KI erhalten, in welchem Maße diese kognitiv nachvollziehbar sind und wie sich eine konkrete Handlungsinteraktion von KI und Mensch im Sinne einer human-in-the-loop-Konstellation (HITL) pragmatisch ausgestaltet?
- 4) In der Interaktion mit KI werden ebenfalls Formen von Wissen generiert oder modelliert, die nicht bewusst intendiert waren, sondern sich vielmehr inzidentell ereignen. Es bleibt zu klären, ob und wie Wissen in generativen KI-Setting erzeugt wird und wie dieses Wissen epistemisch bewertet werden kann.
- 5) Mit welchen Meta-Perspektiven einer Design- und Kunstwissenschaft, (Medien-)Philosophie oder Bild- und Medienwissenschaft lässt sich die Interdependenz von Ästhetik und KI zufriedenstellend klassifizieren oder für erweiterte wissenschaftliche Diskurse nutzbar machen?

Obwohl zwar eine vielschichtige Bandbreite an Publikationen das Themenfeld der Künstlichen Intelligenz (KI) adressiert, ist eine fachsystematische Auseinandersetzung im Kontext von Design und Kunst zumindest publizistisch noch ein Desiderat. Hier gilt es dann wissenschaftlich, aber auch soziohistorisch, einen evidenten Anknüpfungspunkt herzustellen oder zumindest an einer beginnenden analytischen und strukturellen Grundlegung zu arbeiten. Demgemäß richtet sich der Band und dieser Call for Papers an die Designforscher\*innen aus der ästhetischen Praxis, gleich ob funktionalistisch arbeitend oder künstlerisch-abstrakt, um das Spannungsfeld von Designforschung und Künstlicher Intelligenz (KI) zu entzerren und zugänglich zu machen. Auch die Meta-Perspektiven einer Design- und Kunstwissenschaft, (Medien-)Philosophie oder Bild- und Medienwissenschaft liefern sicherlich explizite Hinweise auf die Interdependenz von Ästhetik und KI, so dass Expert\*innen dieser Felder sich unbedingt angesprochen fühlen sollten.

Abstracts mit Themenstellung und 500-800 Worten Beschreibung sowie kurzer Vita richten Sie bitte bis zum 10.12.2024 an Prof. Dr. Lars C. Grabbe (MSD – Münster School of Design) via [l.grabbe@fh-muenster.de](mailto:l.grabbe@fh-muenster.de).