Daten als Schnittstelle

Die Poetik des maschinellen Lernens im Design

Daniel Cardoso Llach

Einführung

1962, Steven A. Coons, Professor für Maschinenbau am MIT, kritzelt eine Notiz zu den Grenzen der kreativen Praxis mit künstlich intelligenten Maschinen. Darin verkündet er »die jüngste Entwicklung von Techniken bei der Programmierung eines Computers, um musikalische Melodien [...] im Stil von Mozart, Bach oder Brahms« (c1962) zu konstruieren, und darüber nachzudenken, ob die Autorschaft ihrem menschlichen Inspirator oder dem Algorithmus selbst zuzuschreiben ist. In der von Coons verwandten Form war diese Frage nur rhetorisches Vehikel: »Wie produktiv sich auch immer der Computer bei der Erstellung eines Mozart-Stückes erweisen mag, es kommt doch immer noch von Mozart.« (Ebd.) Man kann Coons Reflexionen über synthetische Mozarts als eine Verteidigung menschlicher Autorenschaft früh im Zeitalter von künstlicher Intelligenz betrachten. Aber es ist auch ein hochmütiger und, wie Coons selbst zugesteht, boshafter Beitrag innerhalb einer laufenden Debatte. In dieser Zeit und bis 1967 war er Leiter des Computer-Aided Design-Projekts am MIT, der ersten systematischen Untersuchung des Potenzials von Computern und Software für Design. Innerhalb dieses multidisziplinären Projektes, das aus dem gemeinsamen Interesse akademischer, militärischer und industrieller Teilnehmer an Produktionslösungen entsprungen war, diskutierten Befürworter der Automatisierung und der Augmentation über die Rolle menschlicher Intelligenz und Arbeit für kreatives Design (Cardoso-Llach 2015: 60). Im Folgenden möchte ich Coons Reflexionen zur maschinellen Kreativität als Einstieg in Fragen des generativen und algorithmischen Designs verwenden. Dies vor allem in Bezug auf die jüngeren Entwicklungen im Teilgebiet der künstlichen Intelligenz, das als maschinelles Lernen bekannt ist. Denn trotz der Aura der Neuheit, die den maschinellen Lerndiskurs in den Medien und in Teilen der Akademie begleitet, haben Träume von adaptiven Designmaschinen schon lange die Fantasie von computerinteressierten Designern, Künstlern