

BENEDETTA MILANI

Das Erhabene in der Maschine: Digitale Mythen zwischen Ästhetik und Ideologie

Inhalt

Das Erhabene in der Maschine	2
Digitale Mythen und das technische Erhabene	4
Der Wanderer über dem Datenmeer	8
Literaturverzeichnis	10

Die gegenwärtige Debatte über computationale Technologien, Künstliche Intelligenz und algorithmische Infrastrukturen ist nicht nur von technischen und politischen Fragestellungen geprägt, sondern zunehmend auch von ästhetischen und mythischen Dimensionen. Begriffe wie „Singularität“, „Superintelligenz“ oder „Master-Algorithmus“ entfalten eine narrative Kraft, die über die Beschreibung technischer Möglichkeiten hinausgeht und ein spezifisches Imaginäres erzeugt, das das Verhältnis von Mensch und Maschine tiefgreifend prägt. In dieser Konstellation, so die leitende These dieses Beitrags, lässt sich eine Wiederkehr der ästhetischen Kategorie des Erhabenen beobachten – allerdings nicht mehr im Horizont der Naturerfahrung, wie sie Immanuel Kant in der *Kritik der Urteilskraft* beschreibt, sondern im Horizont des Technischen. Das „technische Erhabene“ markiert dabei eine doppelte Bewegung: einerseits die Verhüllung der materiellen und operativen Dimension digitaler Technologien, andererseits ihre Aufladung mit mystischen, theologischen und mythischen Bedeutungen.

Diese Dynamik, so wird im Folgenden argumentiert, zeigt sich exemplarisch in den digitalen Mythen des „Master-Algorithmus“ und der „Singularität“, die im Diskurs des Silicon Valley paradigmatisch für eine Ästhetisierung der Technologie stehen, in der das Verhältnis zwischen Mensch und Maschine aus der politischen Sphäre in eine erhabene, beinahe religiöse Beziehung verschoben wird. Dabei soll nicht nur eine kritische Analyse dieser Mythen vorgenommen werden, sondern auch deren Implikationen für das Subjektverständnis in der digitalen Moderne analysiert werden: Zwischen techno-utopischer Selbstüberhöhung und der Angst vor dem

Verlust menschlicher Autonomie oszilliert ein Subjekt, das sich zunehmend in einem mythischen Verhältnis zur Technologie verortet.

Das Erhabene in der Maschine

Wenn wir mit den Begriffen konfrontiert werden, die den Diskurs über computationale Technologien und die digitale Welt dominieren – etwa Big Data, Machine Learning, Künstliche Intelligenz –, tritt eine eigentümliche Schwierigkeit zutage: Es scheint schwer diese Technologien und Prozesse in materiellen Begriffen zu fassen. Stattdessen dominiert eine Semantik des Immateriellen, die sich Metaphern der Flüchtigkeit bedient – wie etwa „Cloud“ oder „Metaverse“ –, ebenso wie der Liquidität – „Immersion“, „Datenfluss“ – oder der Epidemiologie – „Viralität“, „Infodemie“.

Diese Metaphern, die die computationalen Technologien und ihre infrastrukturellen Grundlagen als leicht, flüssig, nahezu ätherisch darstellen, erzeugen eine Darstellung, die die technische Komplexität entmaterialisiert und zugleich als allgegenwärtig und unsichtbar erscheinen lässt – als etwas, das nur noch metaphorisch repräsentierbar ist. So findet in unserem Verhältnis zur Andersheit der Maschine ein doppelter Prozess statt: Zum einen die Verdeckung der technischen Komplexität und der materiellen Schwere algorithmischer Infrastrukturen; zum anderen eine Ästhetisierung unseres Verhältnisses zu dieser verborgenen Komplexität.

In dieser Hinsicht ist die ästhetische Kategorie des Erhabenen besonders bedeutsam, weil sie in ihren Manifestationen zu dem paradoxen Versuch führt, das Undarstellbare darzustellen: in der Kantischen Definition die Grenzen der Ideen der Vernunft, im heutigen Kontext die Alterität und wahrgenommene Inhumanität der Maschine. Das Erhabene ist in der Geschichte der Ästhetik nicht nur eine Kategorie des Gefühls, sondern auch ein epistemologisches Problem: Es verweist auf eine Grenze der Darstellung, auf einen Moment der Überforderung, das zugleich Faszination und Angst erzeugt.

Die technische und materielle Komplexität computationaler Prozesse verschwindet nicht nur hinter den glatten Oberflächen der Bildschirme und den naturalisierten Interaktionen, die wir mit den Geräten pflegen (z.B. Sprachsteuerung); vielmehr wird sie durch das Zurücktreten hinter das Interface in unserer alltäglichen Beziehung zur Maschine zu etwas Entfernten. In dieser Dynamik des Verbergens technischer Komplexität entzieht sich diese zunehmend der Sphäre des Manövrierbaren und Denkbaren für die große Mehrheit der Nutzer:innen. In diesem Sinne hat eine Tarnung der technischen Dimension in der Nutzererfahrung stattgefunden, die sowohl konkret und operativ (man muss etwa keine Computerkenntnisse haben, um digitale Geräte zu bedienen) als auch ideal ist. Die Abschaffung der technischen Dimension in unserer Beziehung zur Maschine und in unserem alltäglichen Umgang mit ihr fällt mit einer Entkopplung des Menschen vom Funktionshorizont der Maschine zusammen (Gramelsberger 2024, 179).

Diese phänomenologische Entfernung und das gleichzeitige Auftauchen einer parallelen algorithmischen Welt erzeugen und begünstigen eine mythische Atmosphäre, in der der Algorithmus zunehmend zum absolut Anderen wird – etwas, das ebenso gefürchtet wie verehrt werden muss. In diesem Zusammenhang ist es aufschlussreich, die programmatische Art und Weise zu beobachten, in der Begriffe aus dem semantischen Feld des Magischen und Übernatürlichen in die Erzählung über Algorithmen und künstliche Intelligenz Eingang gefunden

haben (Marenko & von Allen 2016; Krebs 2023; Timmer 2016). Der Diskurs um aktuelle Phänomene wie den Einsatz von maschinellem Lernen, künstlicher Intelligenz oder *Large Language Models* ist tief durchzogen von einem Narrativ, das einerseits Techniken anthropomorphisiert – etwa indem es hinter jedem Fortschritt das Entstehen von Bewusstsein vermutet –, und sie andererseits entfremdet, also zunehmend der menschlichen Kontrolle und Verantwortung entzieht. Auf diese Weise wird der technische Diskurs zu einem mythischen Diskurs, der hegemoniale Kontroll- und Entwicklungsrichtungen gegenwärtiger Technologien nicht nur legitimiert, sondern aktiv stabilisiert – und damit sowohl die materielle Möglichkeit als auch die ideelle Möglichkeit, alternative Technologien und andere Formen der Beziehung zur Technik zu denken und zu programmieren, zunehmend aushöhlt.

Die folgende Analyse konzentriert sich daher auf den *hegemonialen* Diskurs über computationale Technologien und damit auf die Art und Weise, in der diese Technologien programmiert werden und zugleich das gegenwärtige Mensch-Maschine-Verhältnis programmieren. In diesem Diskurs – dessen Macht- und Entwicklungszentrum nach wie vor das Silicon Valley ist – wird die politische Dimension systematisch ausgeblendet bzw. zugunsten einer zunehmend affektiven und ästhetisierenden Erzählung verschleiert. Und genau in dieser Beziehung wird der Begriff des Erhabenen bedeutsam.

In der *Analytik des Erhabenen* unterscheidet Kant bekanntlich zwischen dem mathematischen Erhabenen und dem dynamischen Erhabenen. Das mathematische Erhabene erscheint dort, wo die Vorstellungskraft an die Grenzen ihrer Kapazität stößt – etwa in der Erfahrung unendlicher Größen –, während das dynamisch Erhabene mit der Konfrontation einer Macht verbunden ist, die das Subjekt zwar physisch bedroht, es jedoch zugleich in seiner moralischen Autonomie bestätigt. Das Subjekt überragt im Akt der Reflexion die empirische Bedrohung durch die Idee der Freiheit (Kant 2009, 110–133).

Doch im Zeitalter der algorithmischen Regierung und digitalen Infrastruktur verschiebt sich diese Konstellation. Das, was heute als „technisches Erhabenes“ erscheint, entzieht sich nicht der Darstellung, weil es transzendental wäre, sondern weil es strukturell opak bleibt. Die Intransparenz maschinellen Lernens, die Komplexität vernetzter Systeme, die Unzugänglichkeit von computationalen Prozessen auf planetarischer Skala – all das erzeugt ein neues Gefühl des Erhabenen: nicht mehr im Angesicht der Natur, sondern angesichts eines techno-symbolischen Apparats, der sich dem Zugriff des Subjekts entzieht. Ausgehend von der lateinischen Etymologie des Begriffs ‚Erhabene‘ – *sub limes*, also „unter der Schwelle“ – lässt sich ein zentraler, keineswegs trivialisierbarer Aspekt unseres Verhältnisses zu computationalen Technologien erfassen: nämlich deren tatsächliche *sublimere* Natur, also ihre Fähigkeit, auf einer Ebene zu operieren, die logisch und chronologisch dem Menschlichen vorgelagert ist (Hansen 2015, 2021). Dies zeigt sich etwa bei der Erfassung und Verarbeitung biometrischer Daten, in der inhumanen Geschwindigkeit der Prozesse und in der konkreten, wachsenden Komplexität von Abläufen, die stets eine Übersetzung der maschinellen Operationen für den Menschen erfordern.

Dennoch ist zu betonen, dass das Verhältnis zu dieser technischen Komplexität auch anders programmiert und gestaltet werden könnte als durch die heute dominante Ästhetisierung und Naturalisierung. Die jüngere Geschichte des Designs von Massenprodukten wie dem Personal

Computer oder dem Smartphone zeigt deutlich, dass die zunehmende Verschließung technischer Komplexität hinter immer intuitiveren und opakeren Interfaces Ergebnis einer Marketingentscheidung war und nicht einer technischen Notwendigkeit entsprang. In den 1990er Jahren zum Beispiel, als die Ästhetiken von IBM und Mac aufeinandertrafen, gewann das Design des Mac, ein Design, das einen grundlegenden Schritt in der Ästhetisierung der Beziehung zwischen Benutzer:in und Computer darstellte, indem es die technische Komplexität von Code und Programmierung (schon eine Übersetzung für die Nutzer:innen) hinter der benutzerfreundlichen Oberfläche des Desktops verbarg. Diese Vereinfachung ging zweifellos Hand in Hand mit der Massifizierung der Nutzung der Computertechnologie, aber auch mit dem zunehmenden Analphabetismus der Nutzer:in in Bezug auf die technische Bedienung (Esposito 2013, 129). Die ästhetische Herausforderung, die Apple verfolgte und gewann, bestand gerade darin, die „Unterfläche“ – *Subface* – hinter dem glatten, „schönen“ und intuitiven Design der „Oberfläche“ – *Interface* – zu verschließen und so eine zunehmend naturalisierte und „magische“ Beziehung zu den computationalen Technologien zu fördern und zu programmieren (Nake 2008).

Auch bei der Darstellung der Maschine lässt sich eine zunehmende Dominanz einer Ästhetik feststellen, die eher flache und glatte Oberflächen bevorzugt (Han 2016), anstatt – wie noch in den 90er und 80er Jahren – auch die materielle Komplexität der Maschine als Teil und Faszination der Ästhetik zu zeigen.

Die Daten, der Algorithmus, das Netzwerk, die computationale Maschine werden nicht dargestellt, indem man ihre Materialität aus Kabeln, Ventilatoren, Fasern, Gummi und aus der Erde gewonnenen Materialien zur Schau stellt, sondern als flüchtige Gebilde, die unendliche Daten- und Informationsmengen mit nicht menschlicher Geschwindigkeit verarbeiten. Auch in diesem Fall ist es eine Entscheidung, nicht eine Notwendigkeit, die Maschine in einer Weise darzustellen und zu erzählen, die ihre materiellen, prozessualen und operativen Aspekte zunehmend ausblendet.

Die Anthropomorphisierung der Maschine war seit jeher eine Tendenz in der Darstellung der Beziehung zwischen Mensch und Maschine sowie ein Ausdruck des Unbehagens gegenüber den Möglichkeiten zeitgenössischer Technologien. Es geht also nicht nur um den Übergang von einer Ästhetik aus Kolben, Knöpfen, Kabeln, Chips usw. zu einer Ästhetik, die diese Materialität hinter flachen und reibungslosen Oberflächen verbergen will, sondern auch um die ständige Ambivalenz, die der Mensch gegenüber den von ihm geschaffenen Maschinen empfindet. Das eigentliche Subjekt dieser Zweideutigkeit ist nicht die Maschine, sondern der Mensch selbst, der in der Angst, eine Maschine erschaffen zu können, die ihm nicht mehr dient, nichts anderes tut, als sich in seiner Macht als Quasi-Gott zu behaupten, besorgt und fasziniert von den möglichen Fähigkeiten seines Geschöpfes.

Digitale Mythen und das technische Erhabene

Ausgehend von diesen Prämissen soll nun der Kern des erhabenen Verhältnisses zwischen Mensch und Maschine in den Blick genommen werden. Zu diesem Zweck lässt sich Kants Analytik des Erhabenen mit zwei paradigmatischen Beispielen digitaler Mythen verknüpfen: dem „Master-Algorithmus“ sowie der „Singularität“ – auch bezeichnet als *General AI* oder *Superintelligence*.

Der Master-Algorithmus verkörpert die Vorstellung eines universellen Lernverfahrens, mit dem sich prinzipiell in jedem Bereich Wissen aus Daten extrahieren lässt – eine Idee, die Pedro Domingos, Autor von *The Master Algorithm*, wie folgt beschreibt: „The master algorithm can derive all knowledge in the world – past, present, and future – from data“ (Domingos 2015, xvii). In fast mystischer Sprache wird die Wirkung solcher Technologien skizziert: „Like a magic forest, your surroundings – virtual today, physical tomorrow— rearrange themselves as you move through them. [...] Once upon a time we relied on shamans and soothsayers for this, but they were much too fallible“ (ebd., xv).

Die Singularität bzw. Superintelligenz hingegen stellt die dystopische Vision einer künstlichen Intelligenz dar, die in der Lage ist, die menschliche Intelligenz in all ihren Ausdrucksformen und kognitiven Dimensionen zu übertreffen – mit der Konsequenz, dass der Mensch nicht nur als überflüssig, sondern als potenziell schädlich erkannt und daher beherrscht oder eliminiert werden könnte. Der transhumanistische Philosoph Nick Bostrom definiert Superintelligenz entsprechend als „intellects that greatly outperform the best current human minds across many very general cognitive domains“ (Bostrom 2016, 71). Anhand dieser Beispiele lässt sich deutlich erkennen, wie sehr der Ideologie des Silicon Valley eine komplementäre Haltung von Techno-Enthusiasmus und Technophobie eingeschrieben ist – eine Haltung, die von prominenten Stimmen wie Nick Bostrom oder Peter Thiel propagiert wird. Das Oszillieren zwischen glühendem Techno-Optimismus und einer Form sakralisierter Angst angesichts der Möglichkeiten computationaler Technologien spiegelt die Polarität und Ambivalenz des erhabenen Gefühls gegenüber Phänomenen wider, die nicht mehr natürlich, sondern technisch sind und sich einem unmittelbaren begrifflichen Zugriff entziehen. Auf diese Weise wird das Verhältnis zwischen Mensch und Maschine primär ästhetisch als ein Verhältnis des Erhabenen erschlossen – und damit aus politischen Deutungs- und Handlungshorizonten herausgelöst.

In der Konfrontation mit mythischen Technologien wie dem Master-Algorithmus oder der sogenannten Superintelligenz tritt ein ambivalentes Gefühl zutage: Einerseits wird totale Ohnmacht erfahren, andererseits ein spiegelbildliches Gefühl absoluter technologischer Allmacht. Es handelt sich dabei um dieselbe Technologie, die einerseits als Mittel zur posthumanen Erhebung – d.h. eine Vergöttlichung – imaginiert wird, und andererseits als Kraft, die über die Auslöschung des Menschen entscheiden könnte. Die transhumanistische und libertäre Ideologie des Silicon Valley erscheint in diesem Sinne nicht als kritische Revision, sondern als Zuspitzung und Trivialisierung der humanistischen Vorstellung vom Subjekt. Das von dieser Ideologie entworfene Subjekt ist kein dekonstruiertes, situiertes oder relationales Subjekt – wie es etwa in der posthumanistischen Theorie vorgeschlagen wird –, sondern ein abstraktes Subjekt, das seine biologischen Grenzen durch Technologie überschreiten soll, um Ziele wie Unsterblichkeit oder die gezielte Lenkung der Evolution zu erreichen. Es handelt sich um ein Subjekt, das seine Begrenztheit lediglich anerkennt, um deren Überwindung mit technologischen Mitteln zu bewerkstelligen.

Das technische Erhabene greift genau jenes negative Vergnügen auf, das entsteht, wenn die Einbildungskraft vom Objekt angezogen wird und es gleichzeitig zurückweist – ein Widerstreit, in dem die Gefährlichkeit des Objekts als Bedrohung für die eigene Vorstellungsfähigkeit erlebt wird. In der Unermesslichkeit liegt eine Gewalt gegen die Imagination, aus der – im Sinne

Kants – das Gefühl des Erhabenen hervorgeht. Unter Rückgriff auf Kants Unterscheidung zwischen dem mathematischen und dem dynamischen Erhabenen lässt sich argumentieren, dass die digitalen Mythen des Master-Algorithmus und der Superintelligenz dem dynamischen Erhabenen zuzuordnen sind. Während das mathematische Erhabene durch die Idee moralischer Erhabenheit gekennzeichnet ist, manifestiert sich im dynamischen Erhabenen ein Gefühl ehrfürchtiger Verehrung gegenüber der Macht der Natur – oder, in diesem Fall, der Maschine. In dieser Hinsicht trägt das dynamische Erhabene eine zutiefst religiöse Dimension. Bostrom bringt diese Logik auf den Punkt, wenn er schreibt:

If some day we build machine brains that surpass human brains in general intelligence, then this new superintelligence could become very powerful. And, as the fate of the gorillas now depends more on us humans than on the gorillas themselves, so the fate of our species would depend on the actions of the machine superintelligence. [...] Once unfriendly superintelligence exists, it would prevent us from replacing it or changing its preferences. Our fate would be sealed. [...] Machines have a number of fundamental advantages which will give them overwhelming superiority. Biological humans, even if enhanced, will be outclassed (Bostrom 2016, S.7)

Ob die Maschine nun als unfehlbares Orakel erscheint – befreit von menschlicher Kontingenz und Begrenzung, wie in Domingos' Vision des Master-Algorithmus – oder als rücksichtsloseffiziente Gottheit, die zur Eliminierung menschlicher „Parasitentätigkeit“ schreitet: In beiden Fällen wird sie als unbeschränkt in ihren Möglichkeiten und dem Menschen ontologisch überlegen imaginiert. Aus diesem Grund lässt sich von einer Mystik oder Theologie der Maschine sprechen. Ähnlich wie die mittelalterliche Mystik das Verhältnis zwischen Mensch und Gott über das ästhetische Gefühl des Erhabenen zu fassen suchte, schreibt auch die transhumanistische Ideologie der Maschine eine übermenschliche, insbesondere gegenüber der Biologie überlegene Ebene zu (Esposito 2013, 2022).

Wie bereits angedeutet, lässt sich im Begriff des Erhabenen eine eigentümliche und grundlegende Ambivalenz feststellen, die sich in dem zugleich furchterregenden und erhebenden Gefühl manifestiert, das durch Natur – oder, in diesem Zusammenhang, durch die Maschine – ausgelöst wird. Trotz des Empfindens von Schrecken und Angst, das das Naturphänomen oder die Maschine hervorrufen kann, richtet sich das Gefühl des Erhabenen nicht auf das äußere Objekt selbst, sondern auf das Subjekt, das sich als begrenzt in seiner sinnlichen Wahrnehmung erkennt, jedoch fähig ist, diese Grenze durch die Vernunft zu überschreiten.

So wie das kantische Subjekt angesichts der Macht der Natur seine Bestimmung in einer höheren, übersinnlichen Vernunft erkennt, erscheint es im transhumanistischen Diskurs als ein durch Technologie „enhanced“ Subjekt, das sein Ziel als erhaben begreift – und dieses Ziel über die Maschine selbst hinaus projiziert. Der Transhumanismus artikuliert sich dabei in einer eschatologischen Struktur, in der die Erfüllung der menschlichen Bestimmung mit der Entstehung einer über- oder posthumanen Spezies zusammenfällt. Das von dieser techno-religiösen Vision verheißene Paradies bleibt jedoch untrennbar mit der Drohung einer irdischen Hölle verbunden – einer Katastrophe, die dann eintreten soll, wenn der Mensch (zumeist als männlich, weiß und wohlhabend imaginiert) nicht länger als dasjenige Subjekt erscheint, das die Kontrolle über die Maschine innehat.

Die Kritik der transhumanistischen Ideologie ist nicht nur deshalb so wichtig, weil sie die herrschende Kultur unter den gegenwärtigen Bedingungen der digitalen Welt verkörpert, sondern auch, weil sie eine *Technik* des mythischen Denkens widerspiegelt.

Dieser Ausdruck wurde erstmals von Ernst Cassirer in seiner Vorlesung *The Technique of Our Modern Political Myths* eingeführt, die er 1945 in Princeton hielt und die später in das gleichnamige Kapitel seines posthum erschienenen Buches *The Myth of the State* einfluss. Der Philosoph verwendet ihn, um auf die besondere Allianz hinzuweisen, die sich im 20. Jahrhundert zwischen der symbolischen Form der Technik und der symbolischen Form des Mythos gebildet hat. Der historische und politische Kontext ist eindeutig der Zweite Weltkrieg, und die politischen Mythen, auf die Cassirer ausdrücklich und analytisch Bezug nimmt, sind die europäischen Faschismen, allen voran der Nationalsozialismus, vor dem der Philosoph bereits 1933 geflohen war.

Das Paradoxon, das Cassirer klar herausstellt, ist das Aufkommen einer regelrechten Technik des mythischen Denkens für politische Zwecke im Deutschland des 20. Jahrhunderts. Während Cassirer einerseits behauptet, dass unter der wachsenden Vorherrschaft der symbolischen Form der Technik auch der Mythos – den Cassirer selbst in seinem früheren Aufsatz *Form und Technik* von 1930 als Antithese des technischen Denkens betrachtet – letztlich technisch wird, zeichnet sich gleichzeitig eine beunruhigendere Hypothese in Cassirers Argumentation ab: Nämlich, dass gerade in dem Moment, in dem sich die Vorherrschaft der symbolischen Form der Technik festigt, nicht der Einfluss des logisch- wissenschaftlichen Denkens zunimmt, sondern das Gegenteil eintritt und das mythische Denken zum Verbündeten der technischen Form wird. Wenn also der Mythos technisiert wird, dann entfaltet sich auch die technische Form im mythischen Denken. Damit ist die teleologische Annahme, dass die Entwicklung der Kultur den Übergang von einem magischen Zeitalter zu einem technischen Zeitalter mit sich gebracht hat und dass somit der *homo magus* zum *homo faber* geworden ist, nicht mehr haltbar. Denn: „If we admit this distinction the modern political myths become a very strange and paradoxical thing. For what we find here is the blending together and even the complete fusion of two contradictory and incompatible elements: of the elements of the magical and technical thought“ (Cassirer 1979a, 252–253).

Die Rückkehr des mythischen Denkens in den politischen Mythen des Faschismus ist jedoch nicht einfach das Wiederauftauchen einer alten Form, die in der Gegenwart als überholt galt. Die Besonderheit dieses Bündnisses liegt vielmehr in seiner Neuheit, in der Tatsache, dass etwas Unbekanntes entsteht:

The new political myths were by no means wild fruits of an exuberant imagination. They were artificial things made by very skilful and cunning artisans. To put it bluntly we may say that what we see here before our very eyes is a new type of a completely rationalized myth. The twentieth century developed a new technique of mythical thought which had no equal in previous history. Henceforth myths were invented and manufactured in the same sense and according to the same methods as machine guns or airplanes. And they were used for the same purpose, for internal and external warfare. This was an altogether unprecedented fact, a fact which has changed the whole face of our modern political life (Cassirer 1979a, 253).¹

Die transhumanistische Ideologie, die eng mit den aktuellen politischen und wirtschaftlichen Machtverhältnissen verbunden ist, stellt eine aktualisierte Form des rationalisierten Mythos dar.

¹ In *The Myth of the State* wird der Absatz wie folgt geändert: „The new political myths do not grow up freely; they are not the wild fruits of an exuberant imagination. They are artificial things fabricated by very skilful and cunning artisans. It has been reserved for the twentieth century, our own great technical age, to develop a new technique of myth. Henceforth myths can be manufactured in the same sense and according to the same methods as any other modern weapon — as machine guns or airplanes. And they were used for the same purpose, for internal and external warfare“ (Cassirer 1979b, 282).

Die Herrscher des Silicon Valley sind die neuen Zauberer einer Techno-Religion, die zunehmend eschatologische und apokalyptische Züge annimmt (Morozov 2025; Klein & Taylor 2025). Auch in diesem Punkt bleiben die Worte von Cassirer aktuell: „He had to be a *homo magus* and a *homo faber* at the same time. He was the spokesman for and the priest of a new and entirely irrational and mysterious religion. But if he and his collaborators had to defend and propagate this irrational religion, they were by no means irrational“ (Cassirer 1979a, 253).

Sowohl der Master-Algorithmus als auch die Singularität stehen exemplarisch für eine neue Form eines rationalisierten Mythos, der Techno Rationalismus und Daten-Positivismus mit einer Mystik der Maschine vereint. Auch wenn das ästhetische Gefühl des Erhabenen nicht mit der mythischen, sondern mit der modernen Subjektivität verbunden ist, nährt das Gefühl des technischen Erhabenen – wie zuvor beschrieben – genau diese neuen Formen rationalisierter Mythen; in gewisser Weise steht das technische Erhabene im Dienst der heutigen Technik des digitalen Mythos. Das technische Erhabene operiert daher nicht nur auf der Ebene des Affekts, sondern fungiert als ideologisches Dispositiv: Es maskiert die realen sozialen und materiellen Bedingungen digitaler Technologien – Ausbeutung von Arbeitskraft, Extraktivismus von Daten, ökologische Zerstörung – und ersetzt sie durch ein ästhetisch überhöhtes Imaginäres.

Der Wanderer über dem Datenmeer

Die beiden untersuchten digitalen Mythen stellen zweifellos radikale und paradigmatische Ausprägungen einer transhumanistischen Ideologie dar, die im vorliegenden Beitrag mithilfe der Kategorie des technischen Erhabenen analysiert wurde. Diese Ideologie ist jedoch nicht nur in explizit transhumanistischen Diskursen oder künstlerischen Praktiken wirksam. Ihre hegemoniale Stellung innerhalb der digitalen Kultur zeigt sich vielmehr darin, dass auch Ausdrucksformen und Ästhetiken, die sich selbst nicht als transhumanistisch verstehen, von ihr durchdrungen sind. Die Kategorie des technischen Erhabenen fungiert dabei als ein ästhetisches Paradigma, das breitere Bereiche der digitalen Kultur prägt und deren Wahrnehmung computationaler Prozesse formt.

Abschließend soll ein künstlerisches Projekt vorgestellt werden, das nicht dem transhumanistischen Diskurs zuzurechnen ist, jedoch ebenfalls darauf abzielt, ein Gefühl des technischen Erhabenen zu erzeugen – mit genau jenen ästhetischen und epistemischen Konsequenzen, die schon analysiert wurden.

Das Projekt *Unsupervised – Machine Hallucinations* wurde 2022 im MoMA von dem Künstler Refik Anadol und seinem Team präsentiert. Das Projekt reflektiert die Data- Ästhetik sowie die Möglichkeiten der Darstellung von Daten und des kollektiven Gedächtnisses, das diesen Daten zugeschrieben wird. Hierbei wurde – wie vom Künstlerteam erläutert – mit KI-Modellen gearbeitet, die in der Lage sind, das umfangreiche Archiv des MoMA zu verarbeiten und visuell darzustellen. Die immense Datenmenge, die unter anderem Bilder von Kunstwerken, Fotografien, Statuen und Videospielen umfasst, bildete den Datensatz, auf dessen Grundlage die KI begann zu „halluzinieren“ und das Werk zu generieren.

In der Beschreibung des Werks auf der Website des MoMA heißt es: „As a masterfully curated multi-channel experience, *Machine Hallucinations* brings a self-regenerating element of surprise to the audience and offers a new form of sensorial autonomy via cybernetic serendipity“

(MoMA 2022). Besonders der Begriff der „cybernetic serendipity“ verdient Beachtung, da er nicht nur auf eine überraschende ästhetische Erfahrung verweist, sondern auch den Titel einer wegweisenden Ausstellung von 1968 trägt², in der die Beziehung zwischen Kybernetik und Kreativität schon thematisiert wurde (Reichardt 1969). Ob diese Bezugnahme bewusst gewählt oder zufällig ist, lässt sich nicht abschließend klären; jedoch deutet vieles auf eine Kontinuität in der Intention beider Projekte hin. Das heißt auf die Faszination für die kreative Fähigkeit der kybernetischen Maschine und somit für die Möglichkeit einer echten Zusammenarbeit zwischen Künstler:in und Maschine.

Die Art und Weise, wie „kybernetische Serendipität“ bei Anadol dargestellt wird, veranschaulicht exemplarisch den in dem vorliegenden Artikel beschriebenen Prozess der Ästhetisierung und der Unsichtbarmachung technischer Materialität. Während in der Ausstellung von 1968 die kybernetische Maschine selbst als ästhetisches Objekt sichtbar war, wird im Projekt von Anadol lediglich der von der Maschine erzeugte visuelle Output auf einem großformatigen, glatten und hauchdünnen Bildschirm präsentiert, der die algorithmische Komplexität und infrastrukturelle Tiefe des technischen Apparats verbirgt. Signifikant erscheint in diesem Zusammenhang die Szene im Präsentationsvideo, in der vor dem Datenstrom auf dem Bildschirm die Silhouette eines Mannes erscheint – ein Wanderer über dem Datenmeer (Abb. 1 Screen-Shot aus dem Präsentation-Video: <https://refikanadol.com/works/unsupervised/>).

Diese Darstellung des Datensatzes bietet ein paradigmatisches Beispiel für die erhabene Beziehung, in der das digitale Subjekt seine Konfrontation mit den technischen und ästhetischen Potenzialen computationaler Technologien imaginiert. Die Visualisierung der Daten wirkt suggestiv, kraftvoll und emotional aufgeladen – sie evoziert eine Erfahrung, vermittelt jedoch weder die technische Komplexität noch die historische Tiefe des zugrundeliegenden Archivs. Es handelt sich um ein ästhetisches Erlebnis, nicht um eine kritische künstlerische Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten oder Grenzen der verwendeten KI.

So wie die Gemälde Caspar David Friedrichs das romantische Subjekt in seiner erhabenen Beziehung zur Natur und deren radikaler Transzendenz zum Ausdruck bringen, lässt sich in *Unsupervised* das digitale Subjekt erkennen, das in eine technologisierte Umwelt eingebettet ist, deren Funktionsweise es nicht durchdringen kann – und der es letztlich nur mit Bewunderung oder Ehrfurcht begegnet.

² Der vollständige Titel in der Ausstellung lautet: *Cybernetic Serendipity. The Computers and the Arts*.

Literaturverzeichnis

- Bostrom, Nick (2016): *Superintelligence. Paths, Danger, Strategies*, Oxford University Press, Oxford.
- Cassirer, Ernst (1979a): The Technique of Our Modern Political Myth, in: *Symbol, Myth and Culture. Essays and Lectures of Ernst Cassirer 1935-1945*, hg. von Donald Phillip Verene, Yale University Press, New Haven.
- Cassirer, Ernst (1979b): *The Myth of the State*: Yale University Press, New Haven.
- Domingos, Pedro (2015): *The Master Algorithm. How the Quest for the Ultimate Learning Machine Will Remake Our World*, Basic Books, New York.
- Esposito, Elena (2022): *Artificial Communication. How Algorithms Produce Social Intelligence*, The MIT Press, Cambridge–London.
- Esposito, Elena (2013): Digital Prophecies and Web Intelligence, in: *Privacy, Due Process and the Computational Turn. The Philosophy of Law Meets the Philosophy of Technology*, hg. von Mireille Hildebrandt und Katja de Vries, Routledge, New York.
- Gramelsberger, Gabriele (2023): *Philosophie des Digitalen. Zur Einführung*, Junius Verlag, Hamburg.
- Han, Byung-Chul (2015): *Die Errettung des Schönen*, Fischer, Frankfurt am Main.
- Hansen, Mark B. N. (2015): *Feed-Forward. On the Future of Twenty-First-Century Media*, The University of Chicago Press, Chicago–London.
- Hansen, Mark B. N. (2021): The Critique of Data, or Towards a Phenomenotechnics of Algorithmic Culture, in: *Critique and the Digital*, hg. von Erich Hörl, Katja Pinkrah und Timo Warnscholdt, Diaphanes, Zürich.
- Kant, Immanuel (2009): *Die Kritik der Urteilskraft*, Meiner, Hamburg.
- Klein, Naomi / Taylor, Astra (2025): The Rise of End Times Fascism, in: *The Guardian*, 13. April 2025, <https://www.theguardian.com/us-news/ng-interactive/2025/apr/13/end-times-fascism-far-right-trump-musk> (letzter Zugriff: 13. Juli 2025).
- Krebs, Victor J. (2023): Digital Animism: Towards a New Materialism, in: *Religions* 14, 264.
- Marenko, Betti / van Allen, Philipp (2016): Animistic Design: »How to Reimagine Digital Interaction Between the Human and the Nonhuman«, in: *Digital Creativity* 27:1, 52–70.
- Morozov, Evgeny (2025): *The New Legislator of Silicon Valley*, in: *The Ideas Letter* 37, 3. April 2025, <https://www.theideasletter.org/essay/silicon-valleys-new-legislators/> (letzter Zugriff: 13. Juli 2025).
- Nake, Frieder (2008): Surface, Interface, Subface: Three Cases of Interaction and One Concept, in: *Paradoxes of Interactivity: Perspectives for Media Theory, Human-Computer Interaction, and Artistic Investigations*, hg. von Uwe Seifert et al., Transcript Verlag, Bielefeld, 92–109.
- Reichardt, Jasia (1969): *Cybernetic Serendipity. The Computer and the Arts*, Frederick A. Praeger Publishers, New York.

Refik Anadol, *Unsupervised*, <https://refikanadol.com/works/unsupervised/> (letzter Zugriff: 13. Juli 2025).

Timmer, Jelte (2016): Techno-Animism – When Technology Talks Back, in: *The Art of Ethics in the Information Society*, hg. von Lisa Janssens, Amsterdam University Press, Amsterdam, 132–137.