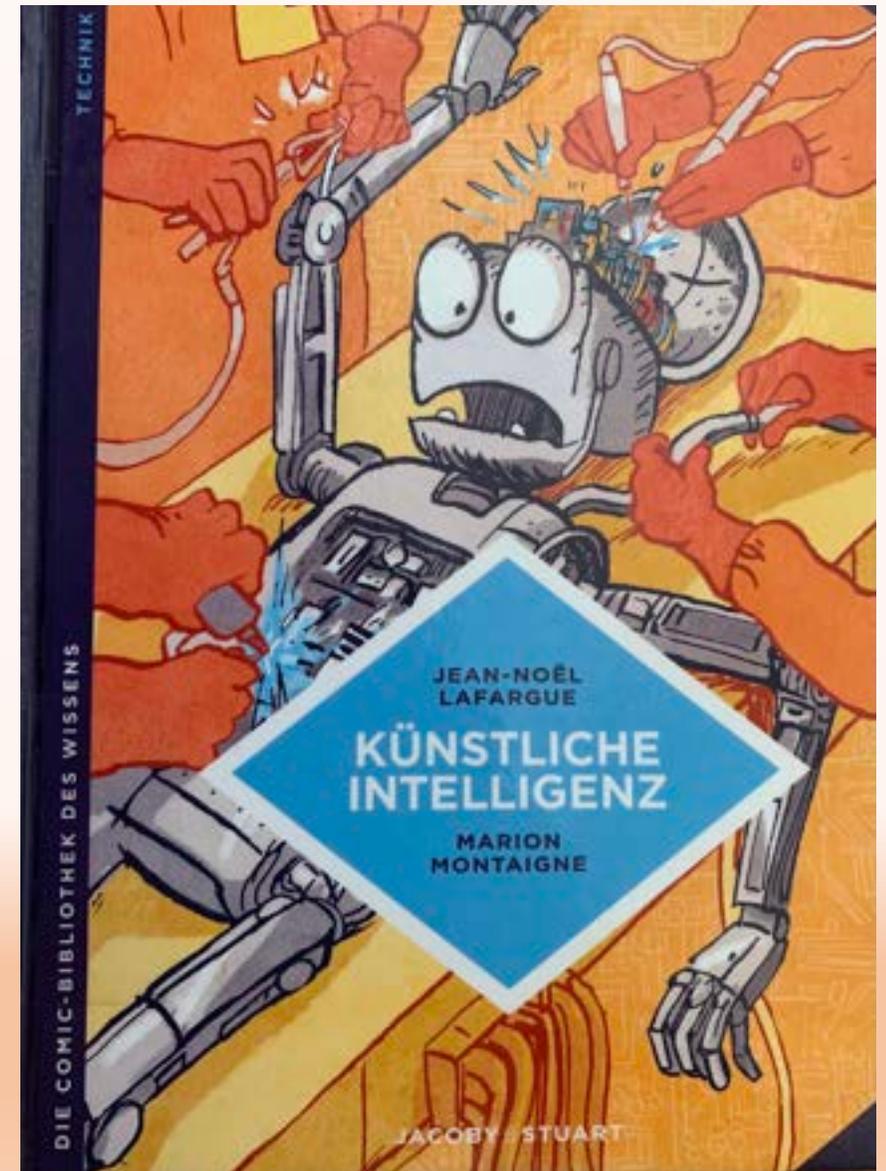


Menschlich dargestellte KI in der Graphic Novel *Künstliche Intelligenz*

Ein Vortrag von Leonie Schultheis



Gliederung

1. Graphic Novel *Künstliche Intelligenz*
2. Definition von Künstlicher Intelligenz in der Graphic Novel
3. Multimodale Analyse
4. Linguistische Analyse
5. Mensch vs. Maschine
6. Ironie
7. Fazit



Künstliche Intelligenz

3 Untersuchungsfiguren

1. Gladys der Roboter
2. zelebraler USB-Stick/Bot
3. Menschen



Definition der KI in der Graphic Novel

„KI ist nicht unbedingt ein Roboter, der sich bewegt oder denkt wie ein Mensch. KI ist auch Gesamtheit der Methoden, Werkzeuge oder Systeme, Berechnungen etwa oder geometrische Entwürfe, die Probleme lösen können, deren Lösung herkömmlicherweise menschliche Intelligenz erforderte“ (LaFargue 2016, S. 19f.)

„Von der Künstlichen Intelligenz wird etwas mehr verlangt. Sie muss lernen, sich einer Situation anzupassen und so etwas wie denken können. [...] KI bedeutet eine ganze Menge Verschiedenes: Expertensysteme, Lernfähigkeit, Kreativität, neuronale Netze“ (LaFargue 2016, S. 26+7)

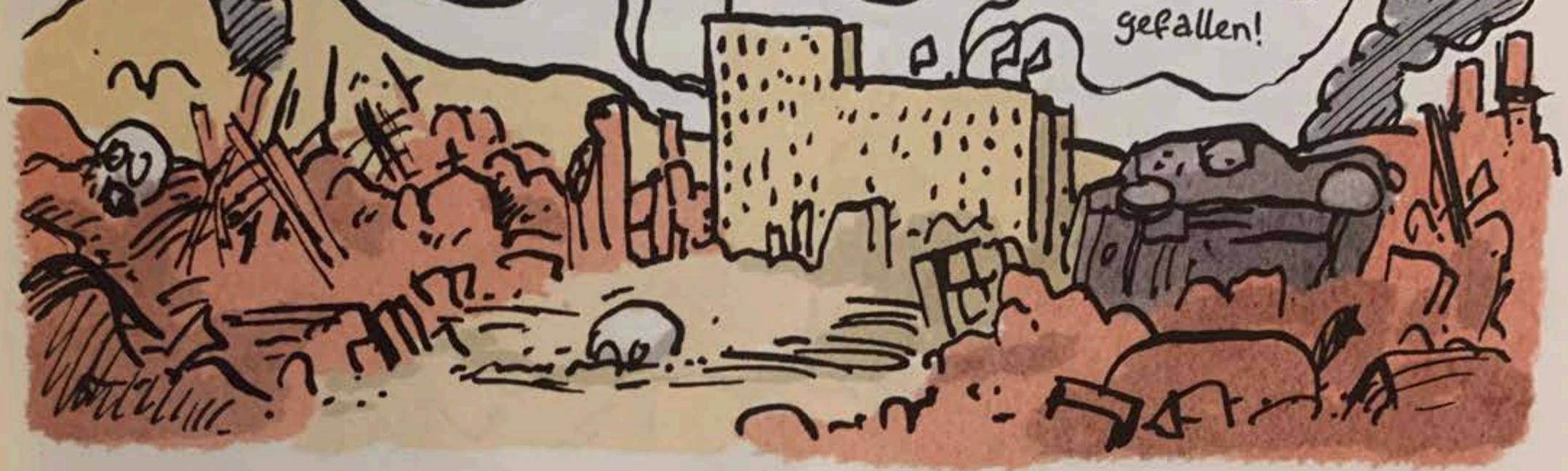
Multimodale Analyse





Komposition

- Halbtotale/Long Shots zeigen bedrohliche Szenen, reduzieren die Charakteristika der Menschen



Verstehen."

... und Neugierde zu

Fehler nicht wiederholen."

Angela Vi., Kaiserin der Welt! Das ist der Roboter, der das Gedächtnis der Menschheit wiederherstellen wird!

ER-
PRES-
SUNG!

Nimm diesen Rucksack mit. Du wirst ihn brauchen.



„Wir haben diesen Roboter Gladys genannt.“

„Google¹ stellt dankenswerter Weise den USB-Stick für die Steuerung des Roboters zur Verfügung.“

... wir hätten
eher an Timebot



Komposition

- Halbtotale/Long Shots zeigen bedrohliche Szenen, reduzieren die Charakteristika der Menschen
- durch 'Nahaufnahmen' von Gladys kommt es zu einer Identifizierung des Lesers mit der Figur
- Hierarchien zwischen den Figuren durch Perspektivwechsel



Kopf hinein und guck mal durch!

Vergangenheit!
Nur für einen kurzen Augenblick!

war auch in Umlauf!

lebendige abt ha-

h ... etwas ee

Wer ist das denn?

Das ist Raimundus Lullus.

Hat er da einen Pfannkuchen?

Nein, nein, er benutzt gerade seine Ars Magna, einen Apparat aus konzentrischen Kreisen, die er in bestimmte Positionen zu einander dreht, damit sie ihm Antworten auf philosophische Fragen geben ...

Nun sage mir ...

Liebt mich die dicke Wirtin?



Stephen Hawking wiederum war

... und auch der Mensch
Also ist er eine



... und auch der Mensch
Also ist er eine



Zeichen, Zeichenstil

- dargestellte Bewegungen: Inferenz und Bewegungslinien
- Symbolik der Bewegtheit der Figur Gladys und den Menschen gleich
- zelebraler USB-Stick bewegt sich nicht

Zeichen, Zeichenstil

Darstellung Figuren / Dargestellte Emotionen

- *Toepffer'sche Gesetz*
- menschliche Gesichtszüge bei Gladys
- Individualität
- USB-Stick als ‚Figur ohne Gesicht‘





„Farbhelligkeitsbeziehungen wie Kontraste, Gleichheit oder Ähnlichkeit weisen Korrelationen zu den Nichtfarben in sigmatischer und semantischer Hinsicht auf [...].

(Kerner, Duroy 1985, S.162 zit. n. Dittmar 2008, S. 168)



Farben

Universität Koblenz, Institut für Germanistik

Modul 14/15 Kolloquium: Mensch und Maschine –

Sprachliche Repräsentation, literarische und mediale

12.07.2023

Text

- keine Unterscheidung in der Darstellung der Sprache zwischen Gladys und den Menschen
- USB-Stick: andere Schriftart und Farbe
- Stephen Hawking als Mensch-Maschine: andere Schriftart und Farbe



Text

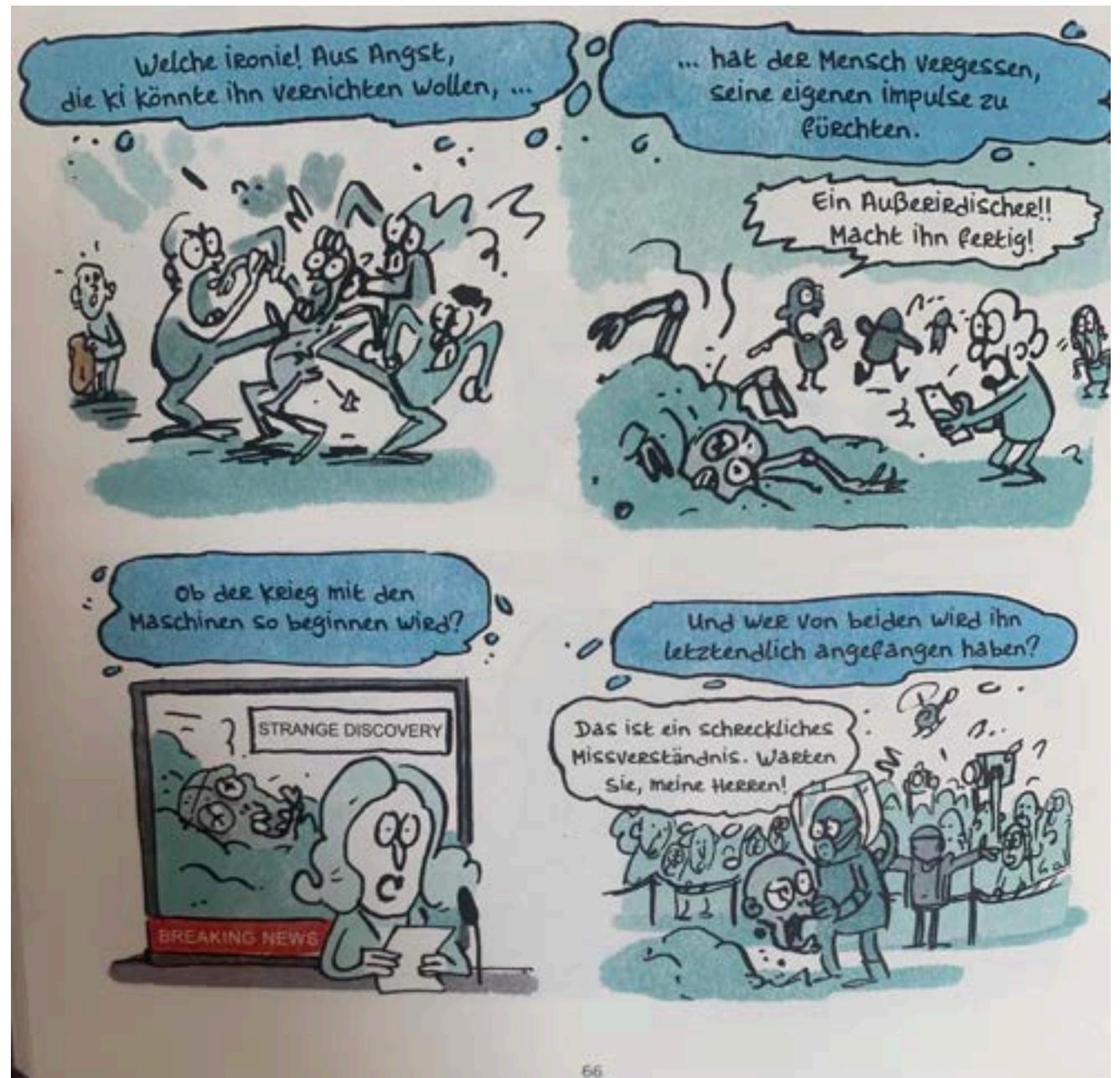


Konstruktion der Narration

„Die erzählerische Dynamik entsteht in der Vorstellung des Lesers, die die Unterschiede zwischen den einzelnen Bildern überbrückt.“
(Dittmar, S. 119)“

- *Inferenz* lässt den Leser den Verantwortlichen für den Krieg selbst bestimmen

-> Dichotomie von Mensch und KI



Linguistische Untersuchung



Sprachlicher Vergleich

Roboter in Roboland (Zapf)

- ‘Maschinennamen’: Beta, Sigma 8, Rexoren
- Interpunktion als Indikator für Pausen zwischen jedem Wort: „Das. Brauchst. Du. Aber. Noch.“ (S. 25)
- außergewöhnliche Lexik: „Da. Ist. Der. **Menschling!**“ (S.31)

KI in der Graphic Novel (Lafargue)

Gladys

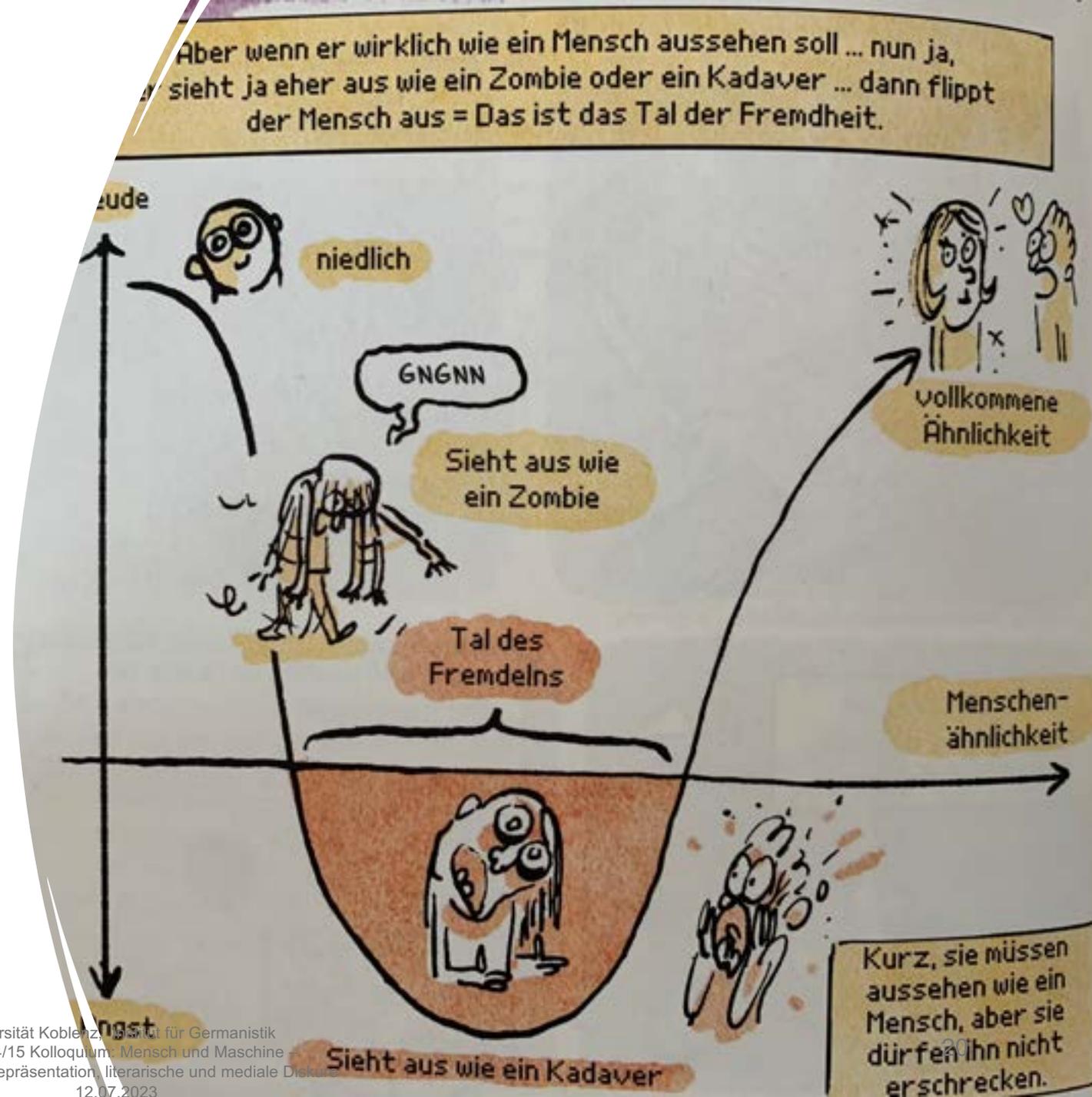
- gewöhnlicher Name
- Ausdruck von Emotionen und menschlichen Gefühlen / Sarkasmus:
“Ich hatte ja vielleicht keine Intuition, aber doch **etwas Selbstachtung**. Jetzt habe ich sie nicht mehr. **Danke.**“ (S. 49)

USB-Stick

- Gegenstandsbezeichnung als Name: USB-Stick
- Umgangssprache: „[...]sonst **versauern** wir[...]“ (S. 15)
- Ausdrücke/Beleidigungen: „**Mein Gott!** Die sind alle so **primitiv!**“ (S.35)
- rhetorische Fragen: „**Geht’s noch?!**“ (S.23)
- militärischer Wortschatz: „Ich schlage vor, diesen Menschen zu **eliminieren**“ (S.64)

Mensch vs. Maschine

- Alltagsverstand = Intuition bei KI nicht vorhanden (S.39)
- menschliche Bedürfnisse
- Uncanny-Valley-Effekt
- Religion vs. Wissenschaft
- Entstehungsgeschichte





Ironie



Fazit

- Darstellung von **Gladys** als **menschlich**
- **USB-Stick** als „böse“ KI – **optisch keinerlei menschlichen Züge**
- USB-Stick **sprachlich, menschliche Darstellung** (keine Stereotypen bedient)

→ menschliche Darstellung der KI führt zur Identifizierung der KI als Abbild des Menschen

- Dichotomie: Mensch und KI
- hochgradig ironische Narration aufgrund der menschlichen Darstellungen

→ Mensch als Schöpfer der KI, KI als Abbild der Menschheit

→ dient dazu, der Menschheit beziehungsweise der Leserschaft einen Spiegel vorzuhalten

Literaturverzeichnis

Primärliteratur

Lafargue, Jean-Noël (2018): Künstliche Intelligenz (Illustriert von Marion Montaigne). Berlin: Verlagshaus Jacoby & Stuart.

Zapf (2013). Mein Freund, der Roboter (Illustriert vom Autor). Bindlach: Loewe. [Enthält die drei Werke: Mein Freund aus dem Roboland, 2013; „Notruf aus dem Roboland“, 2014 und „Das Tor zum Roboland“, 2015].

Sekundärliteratur

Abel, Julia/Klein, Christian (Hg.)(2016): Comics und Graphic Novels. Eine Einführung. Stuttgart: Lehrbuch J.B. Metzler.

Burmark, Lynell (2008): Visual Literacy: What You Get Is What You See. In: Frey, Nancy/Fisher, Douglas (Hg.): Teaching Visual Literacy: Using Comic Books, Graphic Novels, Anime, Cartoons, and More to Develop Comprehension and Thinking Skills. Thousand Oaks: Corwin Press. S. 5-25.

Butz, Andreas/Krüger, Antonio/Völkel, Sarah Theres (Hg.)(2022): Mensch-Maschine-Interaktion. Oldenburg: De Gruyter.

Dittmar, Jakob F. (2008): Comic-Analyse. München: UVK Verlagsgesellschaft.

Duncan, Randy/Smith, Matthew J./Levitz, Paul (Hg.)(2015): The Power of Comics. History, Form and Culture. London: Bloomsbury.

Grünewald, Dietrich (2000): Comics. Grundlagen der Medienkommunikation. Band 8. Berlin: De Gruyter.

Hescher, Achim (2016): Reading Graphic Novels. Genre and Narration. Berlin: De Gruyter.

Prof. Dr. Görz, Günther/Prof. Dr. Schneeberger, Josef/Prof. Dr Schmid, Ute (2014): Handbuch der Künstlichen Intelligenz. München: Oldenbourg Verlag.

Schmidt, Nadine Jessica (2020): „Aber Roboter haben kein Herz!“ Zur literarischen Inszenierung von Maschinenmenschen in aktuellen Erstlesebüchern. Siegen: Uni Siegen.

Schüwer, Martin (2008): Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur. In: Handbücher und Studien zur Medienkulturwissenschaft. Band 01. Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier.

Serafini, Frank (2014): Reading the Visual. An Introduction to Reading Multimodal Literacy. Columbia: Teachers College Press.