

TEACHERS:

- ▲ PETER MÖRTENBÖCK
- ▲ HELGE MOOSHAMMER
- ▲ LOUIS MORENO
- ▲ ANNA RESCH & SEBASTIAN JOBST (KONNEKTOM)
- ▲ S)/FIA BRAGA
- ▲ BILAL ALAME

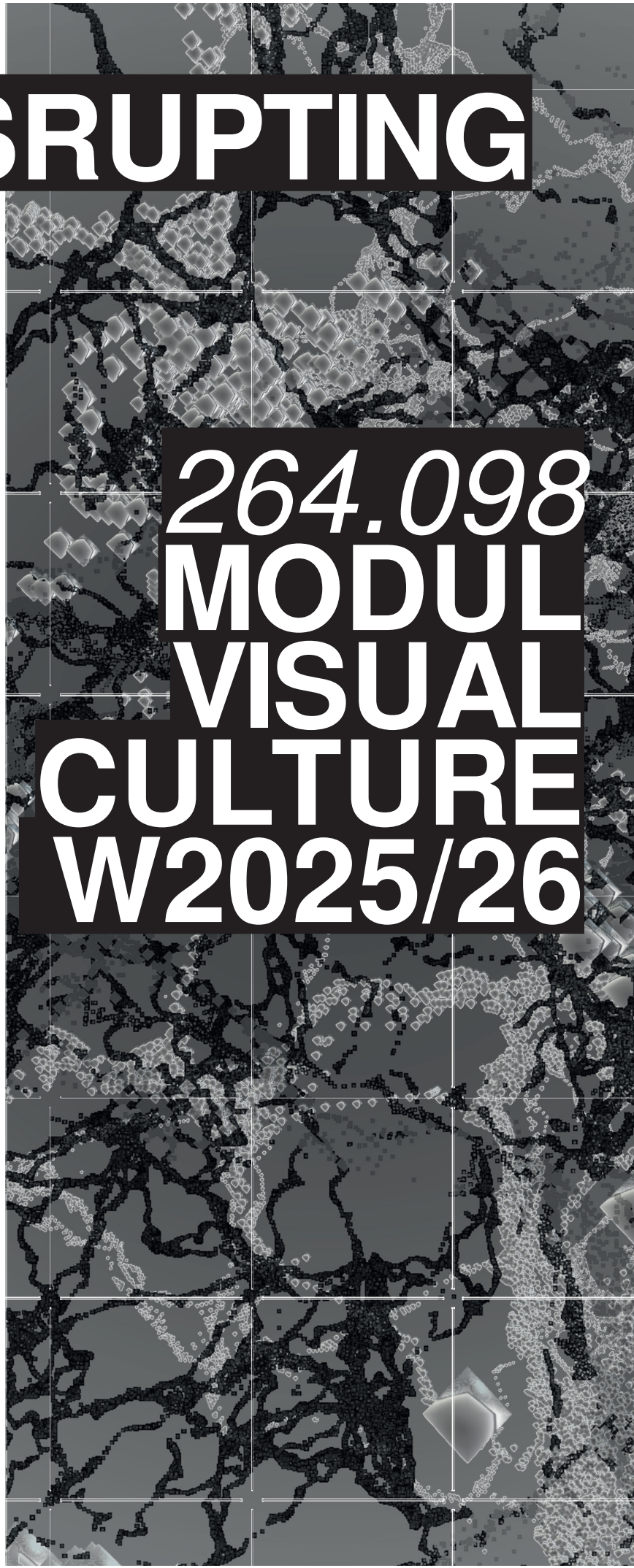
TEAM:

- BILAL ALAME
- SEBASTIAN BITTERER
- MAXIMILIAN LIKO
- DOMINIK LENDL

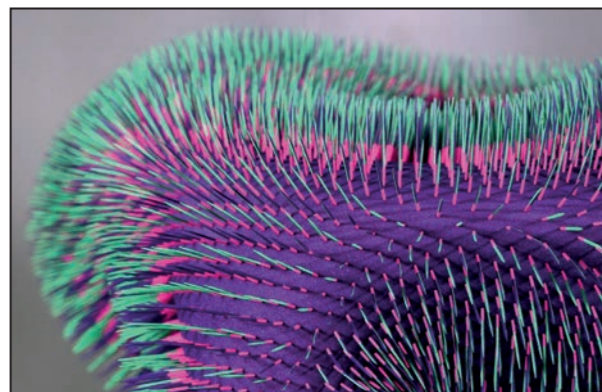
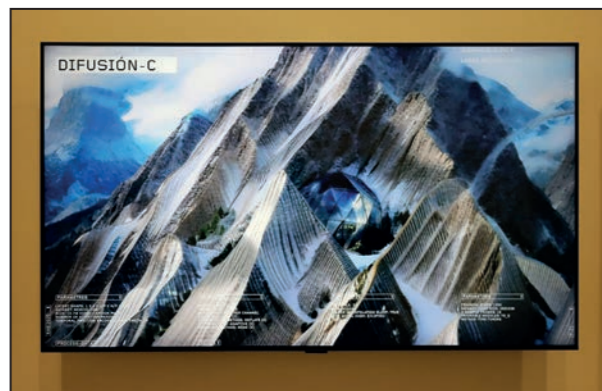
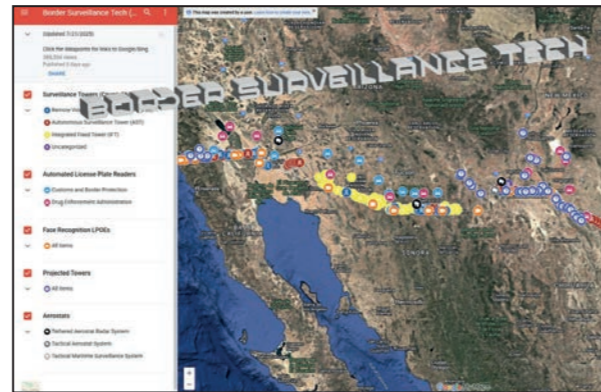
- 264.093 VO Gegenwartskultur
- 264.094 VU Visuelle Kultur der Stadt
- 264.096 VO Angewandte Kulturtheorie
- 264.097 VU Regime des Visuellen
- 264.236 VO Kunst als Architekturkonzept
- 264.095 VU Neue Modelle von Kultur und Kunstproduktion
- 264.237 VU Architekturen des Alltags

DISRUPTING AI

264.098 MODUL VISUAL CULTURE W2025/26



Teaching



2

Disrupting AI

Künstliche Intelligenz gilt als Schlüsseltechnologie der kommenden Jahrzehnte. Sie scheint in Kürze sämtliche Lebensbereiche zu dominieren. In ästhetisch-gestalterischen Feldern wie bildender Kunst, Architektur, Film, Musik und Literatur sind bereits jetzt die Auswirkungen des Einsatzes von künstlicher Intelligenz deutlich zu spüren: Auf Basis vorhandener Datensätze werden vorhandene Muster erkannt, variiert und zu immer neuen Kombinationen verarbeitet. Mit dieser Illusion des Neuen wird nicht nur die Fantasie der mühelosen Beherrschung neuer Fähigkeiten geweckt, sondern auch rascher Gewinn in Aussicht gestellt, denn generative KI verspricht alle kreativen Herausforderungen mittels automatisierten Workflows, optimierten Prozessen und unfehlbaren Vorhersagen zu lösen. Während die einen auf eine Revolution der Welt hoffen, weisen andere darauf hin, dass mit KI wesentliche Grundsätze der Qualität menschlicher Kreativität unterwandert werden. Was aufgrund der Fokussierung auf die neuen technologischen Möglichkeiten in diesen Debatten häufig fehlt, ist eine Bedachtnahme auf die sozialen, kulturellen und politischen Fragestellungen, die künstliche Intelligenz heute aufwirft. Hand in Hand mit dieser Ignoranz wird übersehen, aus welchem Denken künstliche Intelligenz hervorgeht und welche neuen Formen von Diskriminierung und Ausbeutung daraus entstehen können.

Das Modul Visuelle Kultur untersucht im Wintersemester 2025/26 die Beziehung zwischen diesen Entwicklungen und zeitgenössischem Architektur- und Kunstschaffen. Wir werden dabei eine grössere Bahn ziehen und das kulturelle Setting, in dem AI aktuell an Einfluss gewinnt, genau unter die Lupe nehmen. Was ist der Zusammenhang zwischen einem sich breit machenden Gefühl von Dysphorie und dem Wildwuchs künstlicher Intelligenz? Wie verhält sich der Einsatz von KI gegenüber ästhetischem Verständnis in Kunst und Architektur? Können sich diese Disziplinen künstlicher Intelligenz bedienen, ohne ihre kritische Stimme im Prozess gesellschaftlicher Transformation zu verlieren? Sind sie der letzte Hort für Widerstand oder nur passives Vehikel technologischer Transformation?

Zwischen den diskursiven Feldern der Architektur, der zeitgenössischen Kunst und der Theorie angesiedelt, wird das Modul eine Struktur für kritische Reflexion, kollaborative Diskussion und materielle Praxis durch Vorlesungen, Seminare, Lesegruppen, öffentliche Vorträge, Workshops und Vorführungen schaffen. Anhand von Beispielen aus Kunst, Architektur und Aktivismus wird erörtert, wie sich Formen kritischer Praxis manifestieren, welchen Herausforderungen sie gegenüberstehen und wie sie initiiert werden können.

Die Studierenden werden dazu angeregt, in einer aktiven und diskursiven Atmosphäre sowohl unabhängig als auch gemeinschaftlich zu arbeiten. Mit Unterstützung der Lehrenden des Forschungsbereichs wird jede/r Studierende aufgefordert, kreative Gruppenprojekte zu erstellen, die im Verlauf des Semesters entwickelt werden und praxisbezogene Interpretationen und Überlegungen zu den während der Dauer des Moduls aufgeworfenen Ideen anstellen. Das Modulprogramm findet durchgängig montags statt. Zusätzlich sind an mehreren Dienstagen Workshops mit internationalen Lehrenden, Leserunden und Projektbetreuungen sowie Ergänzungsfächer angesetzt. Aufbauend auf den individuellen Fallstudien wird dieses Modul mit einer gemeinsam organisierten öffentlichen Ausstellung abgeschlossen.

3

Teachers

4

Teachers:

- ▶ PETER MÖRTENBÖCK
- ▶ HELGE MOOSHAMMER
- ▶ LOUIS MORENO
- ▶ ANNA RESCH (KONNEKTOM)
- ▶ SEBASTIAN JOBST (KONNEKTOM)
- ▶ S()FIA BRAGA
- ▶ BILAL ALAME

Team:

- Sebastian Bitterer
- Dominik Lendl
- Maximilian Liko

E264-03 Department of Visual Culture
Institute of Art and Design, TU Wien
under direction of Univ.-Prof. PETER MÖRTENBÖCK

- visualculture.tuwien
- visualculture.tuwien.ac.at

Students

5

Alfaro Valentina
Amengual Jaume
Andrea Pedraza
Anne Soerensen
Canan Bal
Cansu Özbay
Cauquil Balndine
Chang Dang
Ciara Matesa
Daniel Gorb
Daria Stepen
David Fenz
Deniz Çetin
Dilara Özgül
Dominik Lendl
Eraj Qayomi
Gabor Röser
Gil Grassmann
Giuliana Ayala
Gül Capan
Halime, Uenal

Inès Bérard
Irem Vardar
Joanna Ciecinska
Julia Horacek
Levi Busch
Luca Ligotti
Luise Sörensen
Marta Labrador
Merle Scharschmidt
Moritz Kreft
Olive Hay
Ruben Gomez
Sara Refiku
Sebastian Bitterer
Sebastian Brantner
Simon Przybilla Lars
Srna Milutinovic
Xaver Lapierre
Yigit Cepni
Zeno Mocanu

6

DISRUPTING AI

INSTITUTE OF VISUAL CULTURE

Monday, 19 January 2026 Steindlgasse 2, 1010 Vienna

5pm **LOUIS MORENO** and **GERALD NESTLER** in conversation
An Aesthetic Education in the /Large Language Model/ Era of Globalisation

6pm-8pm **FINAL EXHIBITION**
Visual Culture Module / MSc Architecture students / TU Wien

7

DISRUPTING AI
264.098 VISUAL CULTURE

FINAL EXHIBITION

■ Monday, 19 January 2026
Steindlgasse 2, 1010 Vienna

8



9

10



11



GEGENWARTSKULTUR

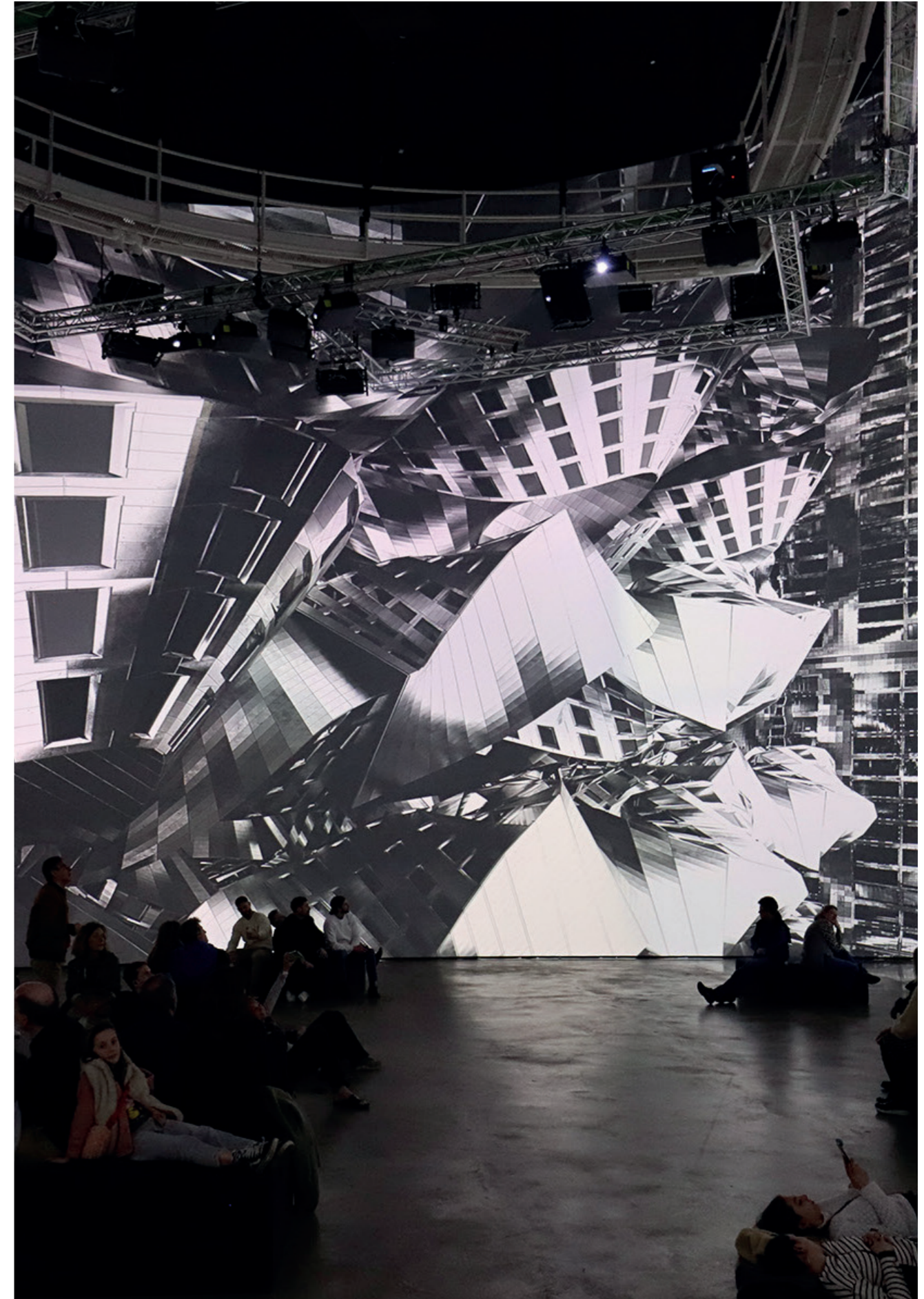
12

264.093 - DIE ORGANISATION DER ZUKUNFT

UNIV.PROF. DI MAG. DR.
PETER MÖRTENBÖCK

Vom Technologie-Optimismus zur Dysphorie der Welt

In dieser Lehrveranstaltung beschäftigen wir uns mit der Produktion von Gegenwartskultur und diskutieren, wie diese in räumlichen Vorgängen, Logiken und Phänomenen Gestalt annimmt. Entlang von internationalen Projekten aus Kunst, Architektur und aktivistischer Raumpraxis reflektieren wir diese Entwicklung als einen komplexen Prozess, der unsere sozialen Wahrnehmungen in einer Überlagerung von ästhetischer, kultureller und politischer Praxis grundlegend neu organisiert. Wir betrachten die Zirkulation dieser Praxen und die sich verändernde Idee von Kultur selbst anhand ihrer Beziehungen zu wechselnden Konzeptionen von Kunst, Politik, Ökonomie, Raumnutzung, Konflikt, Modernität und Globalisierung. Unsere Diskussion stützt sich dabei auf aktuelle Theorien Visueller Kultur zum Spannungsfeld zeitgenössischer kultureller Erfahrung, insbesondere zu neuen Modellen künstlerischer Produktion, kulturellen Netzwerken und Mobilitäten, Formen kollektiver Kreativität, geokulturellen Konfliktträumen, informellen Raumstrukturen und dem Potenzial neuer Bildmedien.



13

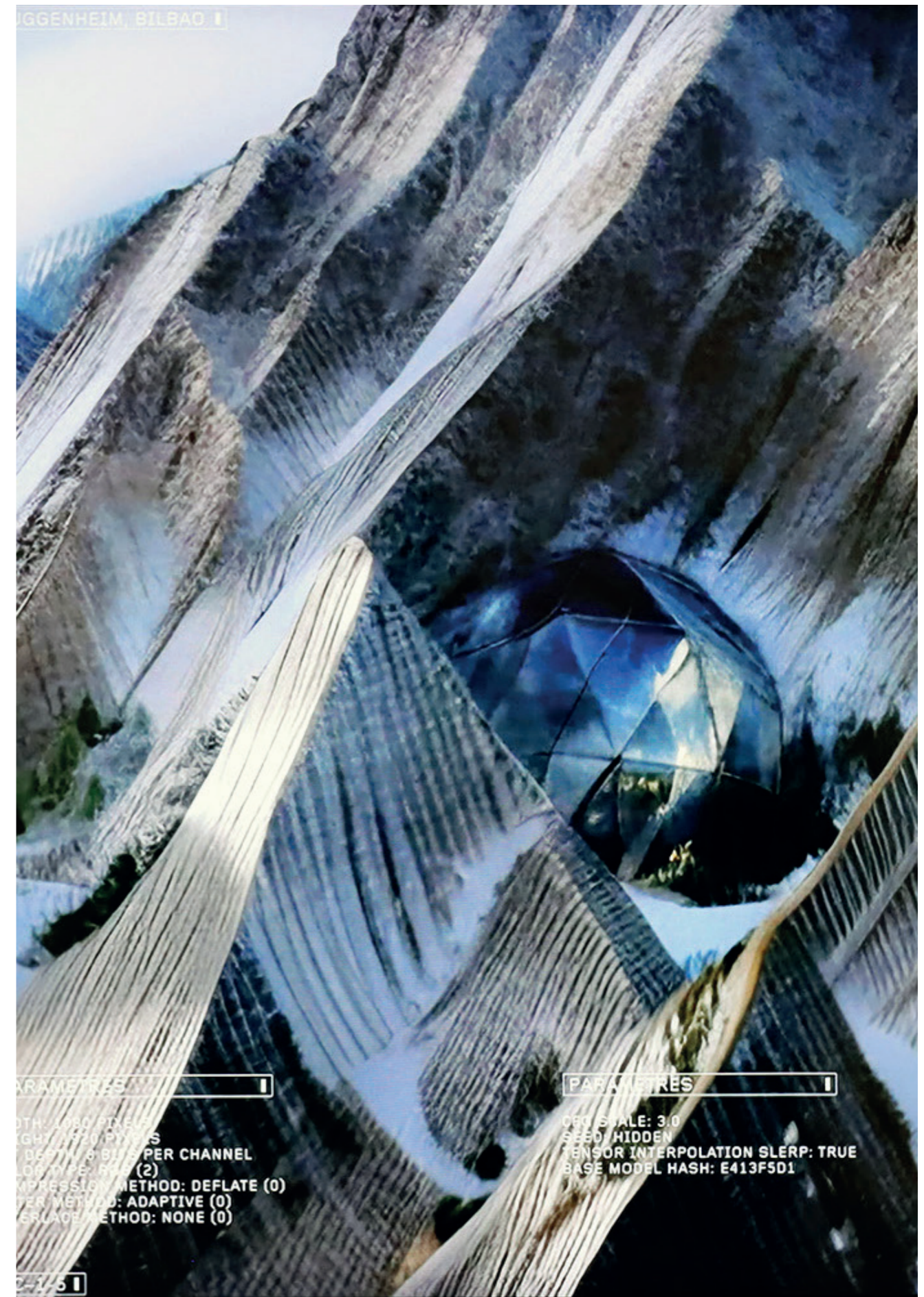
NEUE MODELLE VON KUNST UND KULTURPRODUKTION

14

264.095

UNIV.PROF. DI MAG. DR.
PETER MÖRTENBÖCK

Die Lehrveranstaltung diskutiert neue Arten der Produktion im Prozess der Globalisierung, sowohl im künstlerischen Schaffen als auch in Hinblick auf ökonomische, räumliche und technische Erzeugnisse. Anhand von praktischen Übungsarbeiten werden Möglichkeiten entwickelt, in aktuelle Phänomene visueller Kultur kreativ-gestalterisch einzugreifen.



15



18



19





ORGANIZING THE FUTURE DIE ORGANISATION DER ZUKUNFT

CONTEMPORARY CULTURE

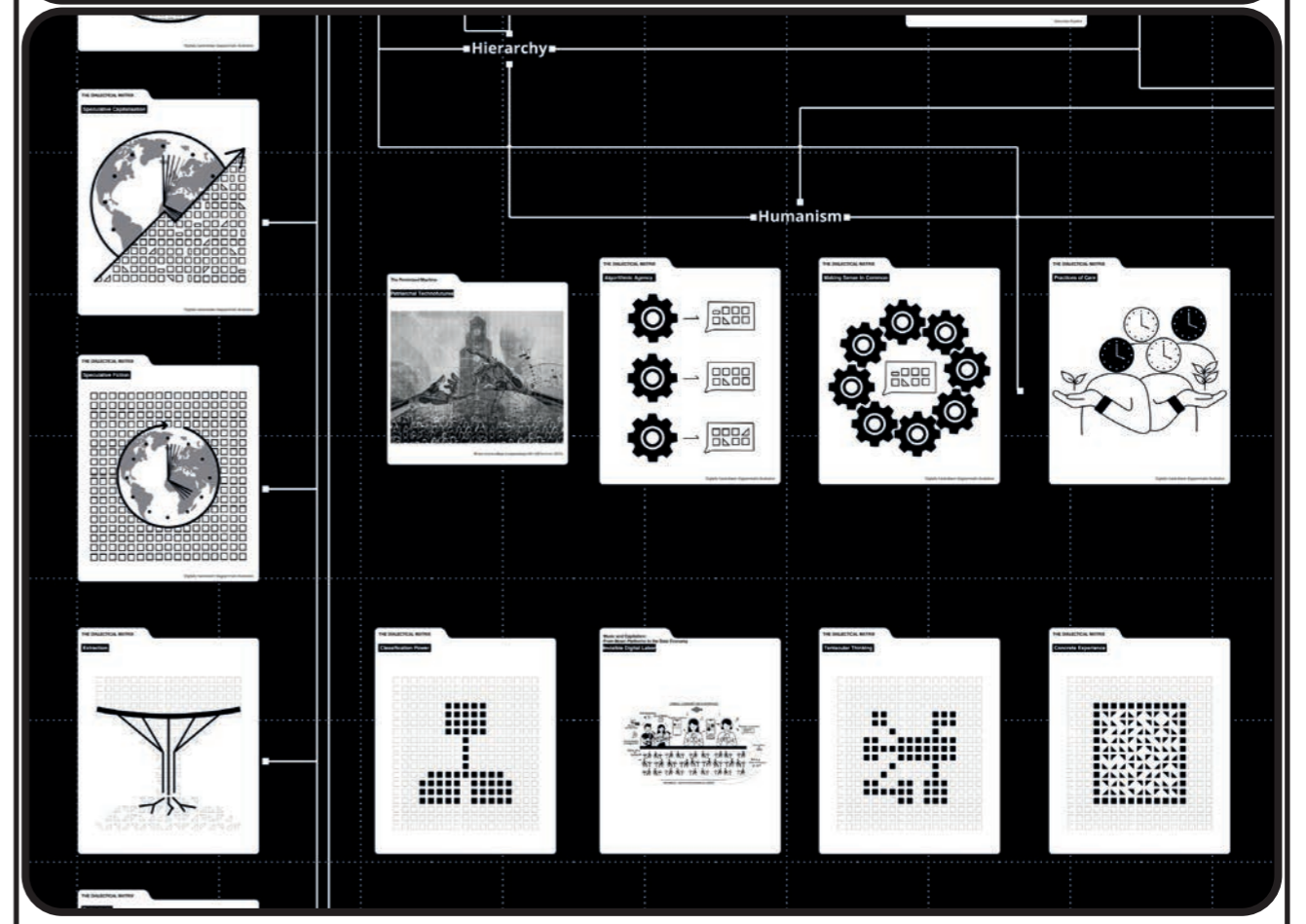
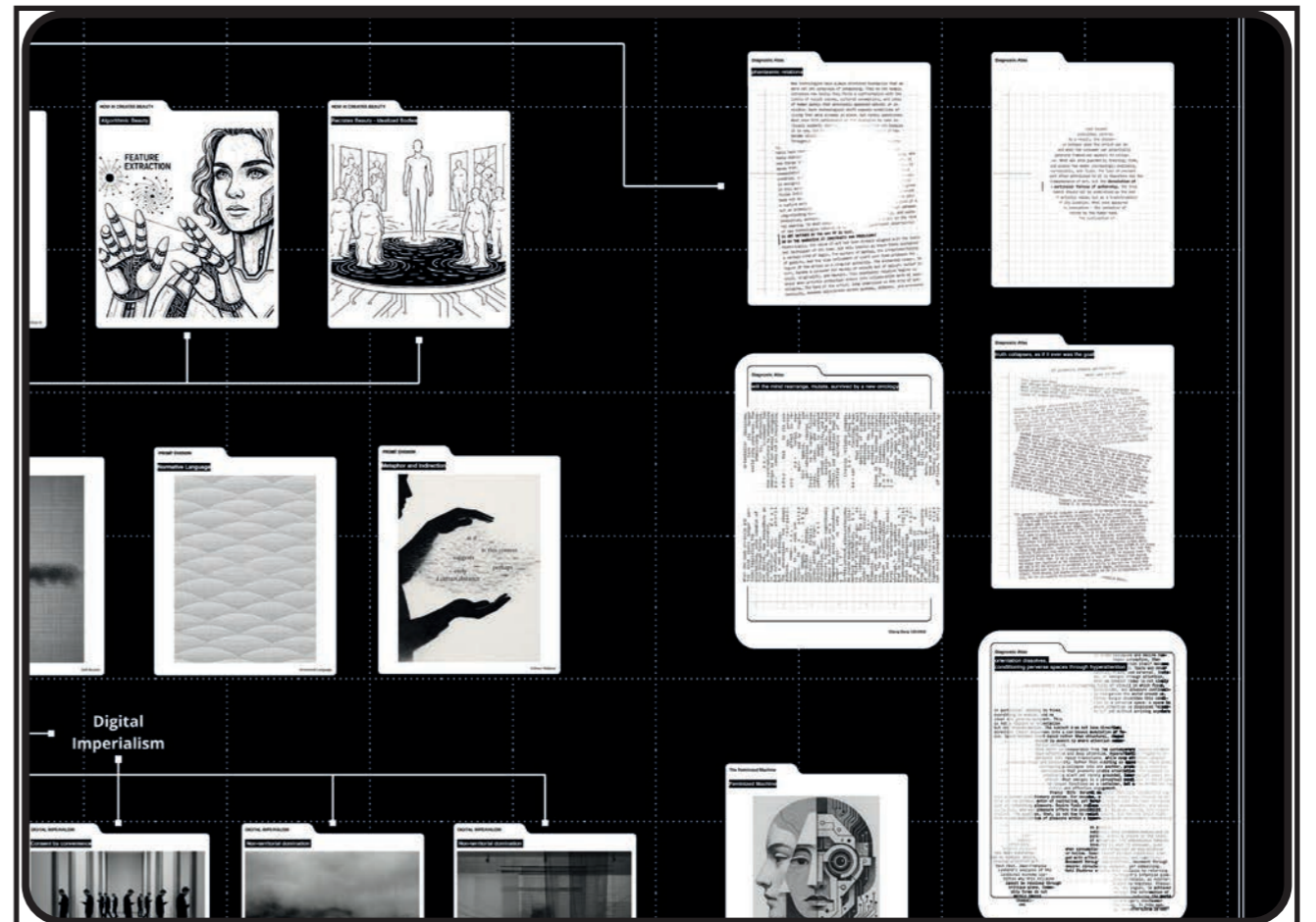
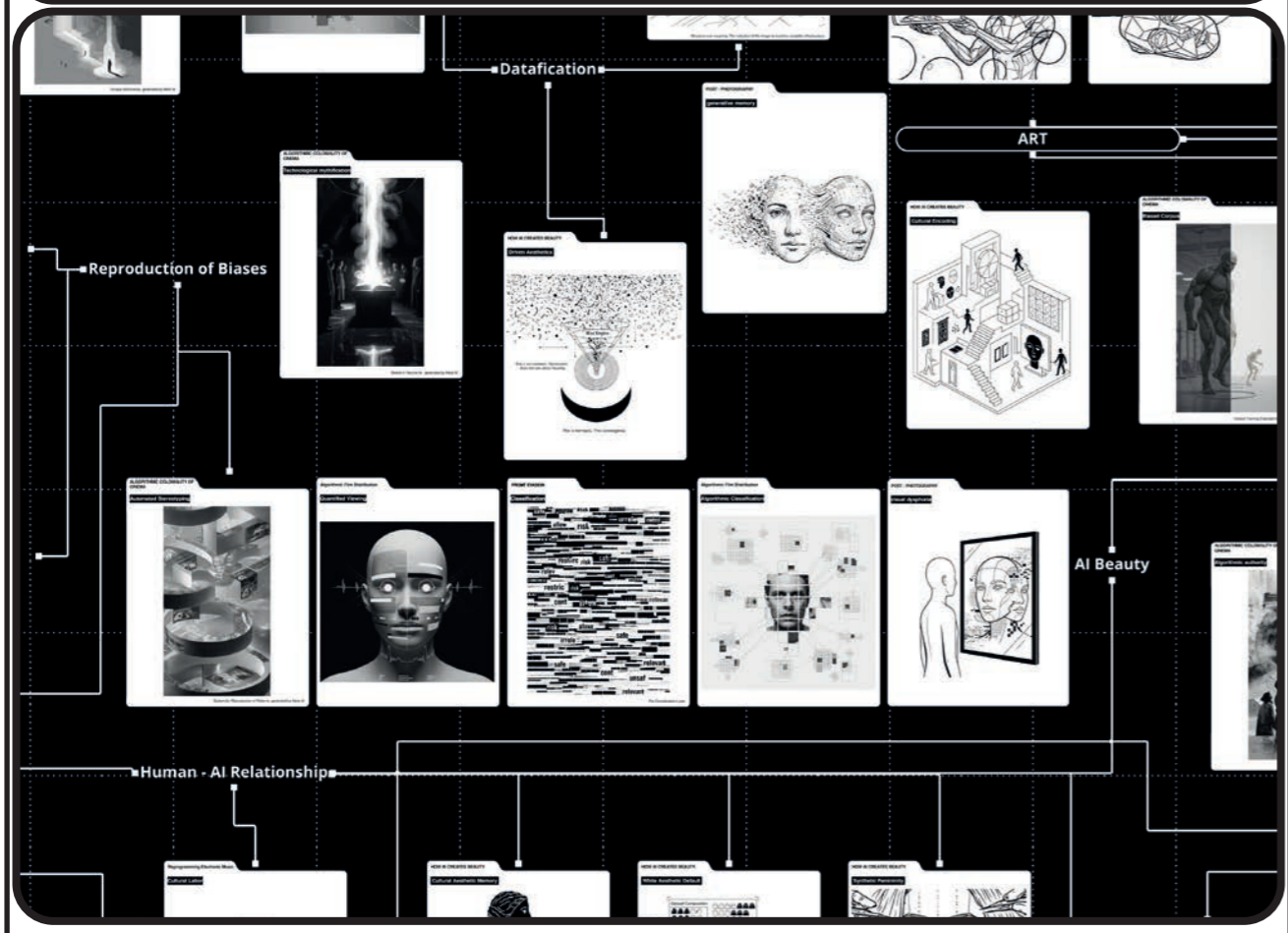
In this course, we will examine the production of contemporary culture and discuss how it takes shape in spatial processes, logics, and phenomena. Drawing on international projects in art, architecture, and activist spatial practice, we will reflect on this development as a complex process that fundamentally reorganizes our social perceptions in an overlap of aesthetic, cultural, and political practice. We will examine the circulation of these practices and the changing idea of culture itself in terms of its relationships to shifting conceptions of art, politics, economics, spatial use, conflict, modernity, and globalization. Our discussion draws on current theories of visual culture concerning the tensions of contemporary cultural experience, particularly new models of artistic production, cultural networks and mobilities, forms of collective creativity, geocultural spaces of conflict, informal spatial structures, and the potential of new visual media.

WORKS BY:

- Dilara Özgül - Ines Berard - Sebastian Brantner - Levi Busch - Fadime Gül - Capan - Yigit Cepni - Deniz Cetin - Joanna Ciecińska - Chang Dang - Daniel Gorb - Gil Grassmann - Olive Hay - Julia Horacek - Moritz Krell - Xaver Lapierre - Dominik Lendi - Luca Ligotti - Chiara Malena - Sma Mitrović - Zero Mocar - Gábor Orbay - Sara Reisku - Gabor Röger - Merle Schatzschmidt - Luise Sörensen - Daria Stepen - Halima Ünal - İrem Vardar - Polina Beltskaia

COURSE TAUGHT BY: Univ. Prof. DI Mag. Dr. Peter Mörtenböck - TUTOR: Maximilian Liko

- KEYWORDS:**
- A**
 - a body splits
 - Abstraktion (Mafred Concretions)
 - Acceleration
 - Adversarial Prompting
 - Aesthetic scoring
 - After Photography
 - AI Ecology
 - AI face/Temp-face syndrome
 - AI versus traditional mastering of music
 - Algorithmic Agency
 - Algorithmic authority
 - Algorithmic Beauty
 - Algorithmic Bias
 - Algorithmic Censorship
 - Algorithmic Classification
 - Algorithmic Desire
 - Algorithmic Opacity
 - B**
 - Bias
 - Bleaded Corpus
 - C**
 - Character-Topic Classification
 - D**
 - Data Bias
 - E**
 - End of Human Centrality
 - Engeneic Stripping
 - Engineered Dystopia
 - Epiphylogenesis
 - Evading AI
 - Everyday ethics
 - Exclusion mechanism
 - Exosomatization
 - Exploitation
 - Extraction
 - F**
 - Feminized Machine
 - G**
 - Gala as actor
 - Generative
 - Generative AI and the Automation of Creativity
 - Generative Memory
 - Ghost Workers
 - H**
 - Heuristic Thought
 - Homogenization of Voice
 - How do listeners perceive AI-generated music human or transhuman
 - I**
 - Idealized Bodies
 - Identity Reduction
 - Identity Stripping
 - Image Telepresence
 - Income Inequality
 - Infrastructure
 - Interface Governance
 - Invisible Digital Labor
 - Digital Double
 - Invisible Rules
 - Invisible Text Ecology
 - J**
 - Justification
 - K**
 - Knowledge
 - L**
 - Latent Space
 - Latent Space
 - Loss of Indexicality
 - Machine Autonomy
 - Machine Bias in Sound
 - Making sense in common
 - Manipulation of Listening Habits
 - Marginalized
 - Maschinenles Schen
 - Mechanism of Stripping
 - Metaphor and Indirection
 - Morality
 - Music composition through the eyes of AI
 - mutate
 - M**
 - Machinic
 - N**
 - Narrative Hegemony
 - Narrative Homogenization
 - Negative prompts
 - O**
 - orientation dissolves
 - Oversomatization
 - P**
 - Patriarchal Technologies
 - performative spaces through hyperablation
 - Petrosexual Regime
 - phantasmic relations
 - Platformary
 - Platform Universalism
 - Platformization of Music
 - Posthuman Intimacy
 - Posthumane Autocraft
 - Postnarrliche Landschaft
 - Q**
 - Quantified Viewing
 - R**
 - Rechnerische Kreativität
 - Reference Hierarchy
 - Refusal
 - Remembering Without Understanding
 - Reproduction of biases
 - Resource Stripping
 - Responsibility without guilt
 - S**
 - Servitude Script
 - Simulation von Umwelt
 - Socio-technical Embeddedness
 - Sonic Extraction
 - Sovereignty
 - Speculative Capitalisation
 - Speculative Fiction
 - Statistical Hallucination
 - Suggested depollution
 - Survivance Politics
 - Survived by a new ontology
 - Symptom
 - Synthesizer 2.0
 - Synthetic Fertility
 - Synthetic Intuition
 - Synthescher Realismus
 - Technological Aesthetics
 - Technological mystification
 - T**
 - Technological Thoughtlessness
 - Technorature
 - Tentacular Thinking
 - The Aesthetic Horizon
 - The Beatles use of AI
 - The Political Economy of the Ward
 - The Training Culture
 - Transparency
 - truth collapses
 - U**
 - Underrepresentation
 - Unmaking
 - User Adaptation
 - User as resource
 - V**
 - Visual Dystopia
 - W**
 - Wahrnehmungsvorschöbung
 - White Aesthetic Default
 - will the mind rearrange



VISUELLE KULTUR DER STADT

26

264.094 - AI AND THE CITY

SEN.SC. ARCH. DI DR.
HELGE MOOSHAMMER

Architektur – oder humane Präsenz im Raum – operiert auf vielfachen Ebenen zugleich: sie ordnet funktionelle Nutzen, kommuniziert symbolische Bedeutungen, bestimmt soziale Beziehungen, hinterlässt ökologische Folgen, und so fort. Nur in den seltensten Fällen stehen diese verschiedenen Handlungsebenen in einem harmonischen Einklang. Meist führen die damit verbundenen Widersprüche und Interferenzen zu Spannungen und Konflikten. Es ist aber gerade dieses Spannungspotenzial, welches den Antrieb für neue Sichtweisen, für ein erweitertes Verständnis und somit für Veränderung liefern kann.

In der LVA „Visuelle Kultur der Stadt“ wollen wir uns unter dem Jahresthema „Disrupting AI“ mit dem zunehmenden Einfluss von Künstlicher Intelligenz auf die Gestaltung urbaner Räume auseinandersetzen, um ein differenziertes Wissen über das Zusammenwirken dieser verschiedenen Handlungsebenen von Architektur zu gewinnen. Künstliche Intelligenz greift in einer Vielzahl von Arten in unser Leben in der Stadt ein – manche davon sind eindeutig erkennbar, andere wiederum operieren auf unmerkliche und oftmals kaum sichtbare Art. Um diese Bandbreite erfassen zu können, werden in Kleingruppen Fallstudien unternommen, die über textliche und bildliche Komponenten dokumentiert, analysiert und präsentiert werden. Ein besonderes Augenmerk liegt dabei auf den kulturellen Erzählungen rund um Künstliche Intelligenz in der Stadt, die diese Veränderungen begleiten und ermöglichen.



27

REGIME DES VISUELLEN

28

264.097 - ALGORITHMIC AUTOCRACY

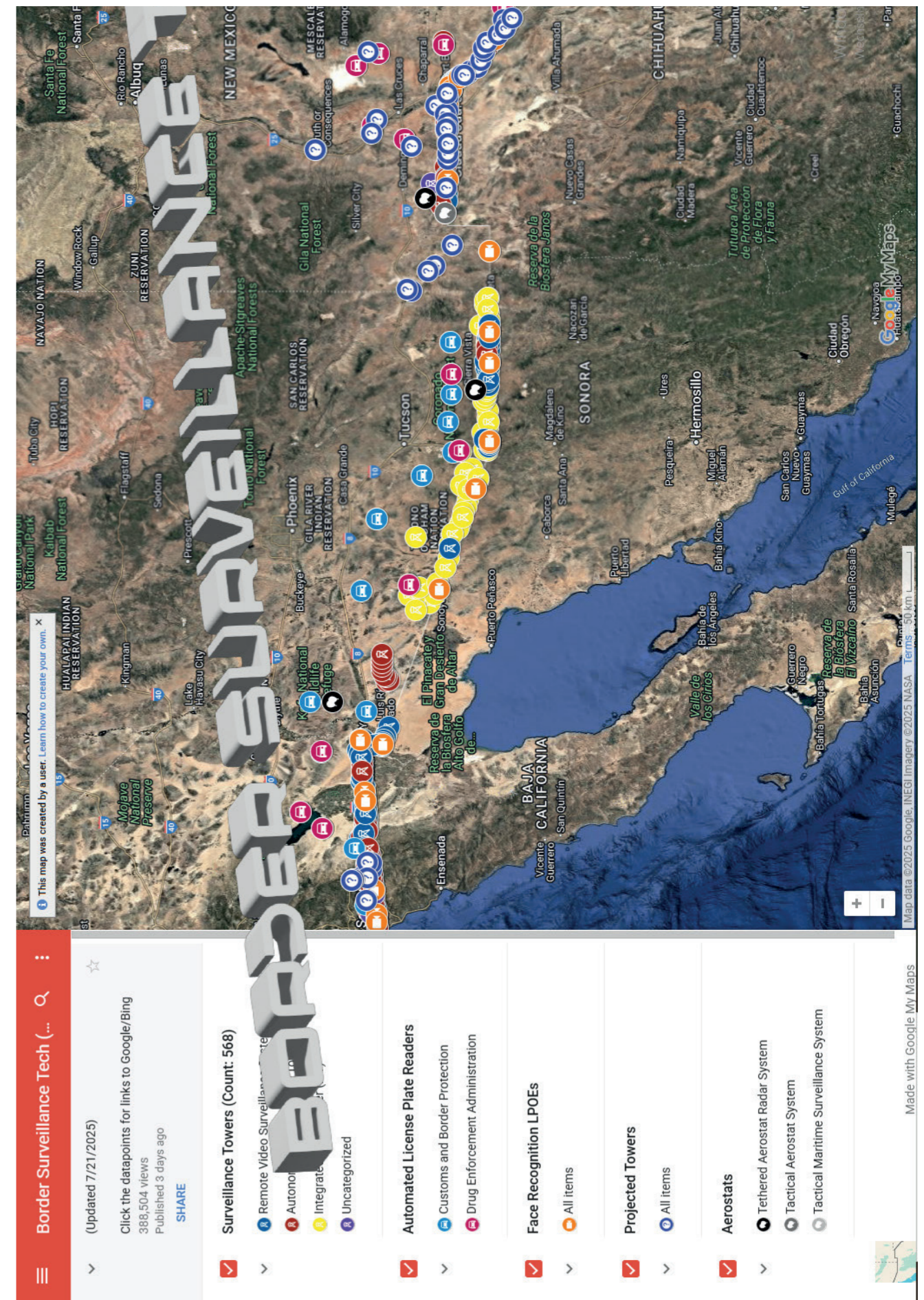
UNIV. LEKT.
BILAL ALAME, DI

Physical/ Digital borders and checkpoints operate on multiple layers at once: they regulate movement, communicate power, shape social relations, and leave lasting marks on memory and territory. Rarely do these layers align without friction.

'...borders are no longer merely lines of demarcation separating distinct sovereign entities. Increasingly, they are the name we should use to describe the organised violence that underpins both contemporary capitalism and our world order in general.' Achille Mbembe, *Bodies as Borders* (2024), 61–62

In this course, we take the "digital border" as a lens to explore the growing entanglement of AI, militarisation, and spatial control in an era of crisis of faith in governance, where public trust declines in the face of growing surveillance and opaque decision-making.

Through a series of model training exercises, we will examine how algorithmic systems such as facial recognition, predictive policing, and large-scale surveillance extend and reconfigure the logic of borders, often operating with a degree of invisibility that makes them difficult to challenge. Building on this, practical sessions in counter-mapping and spatial tracing will provide tools for critically engaging with the algorithmic infrastructures that shape contemporary urban life.



29

30



31



34



35



WHEN THE CITY
SEES

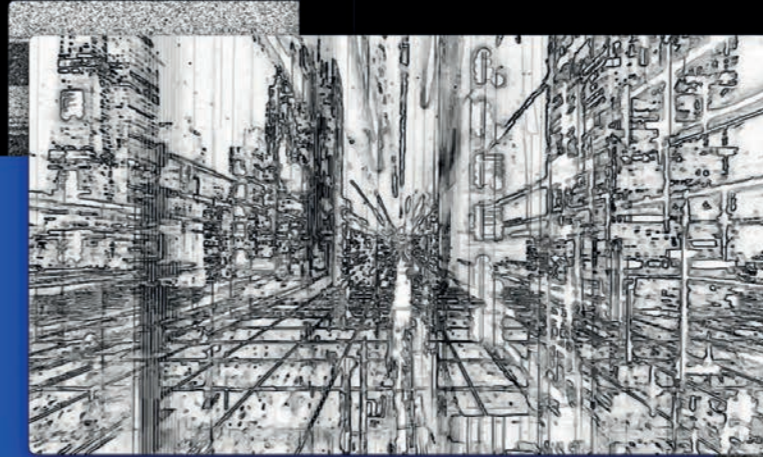


36



cy

37



cy



sometimes welcomed.

ARTIFICIAL
OVERLOAD



ISUELLE KULTUR
S2025-26

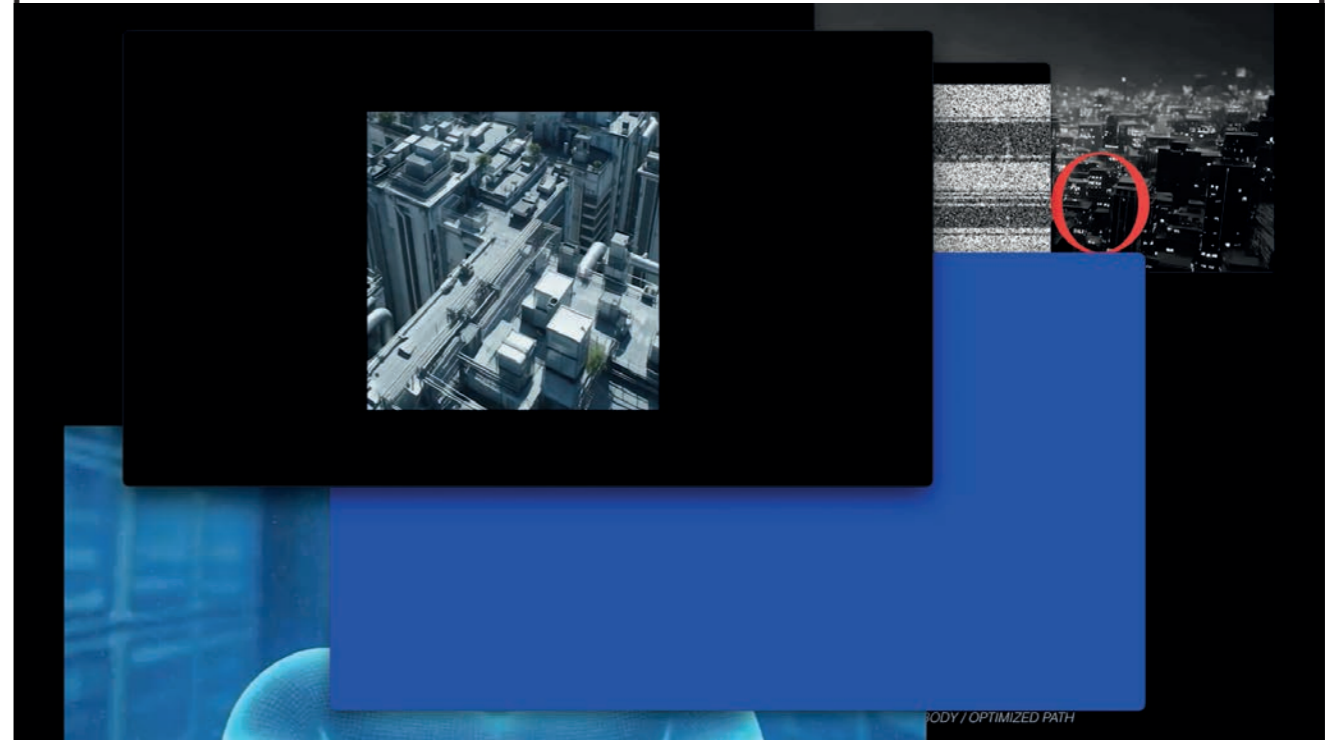
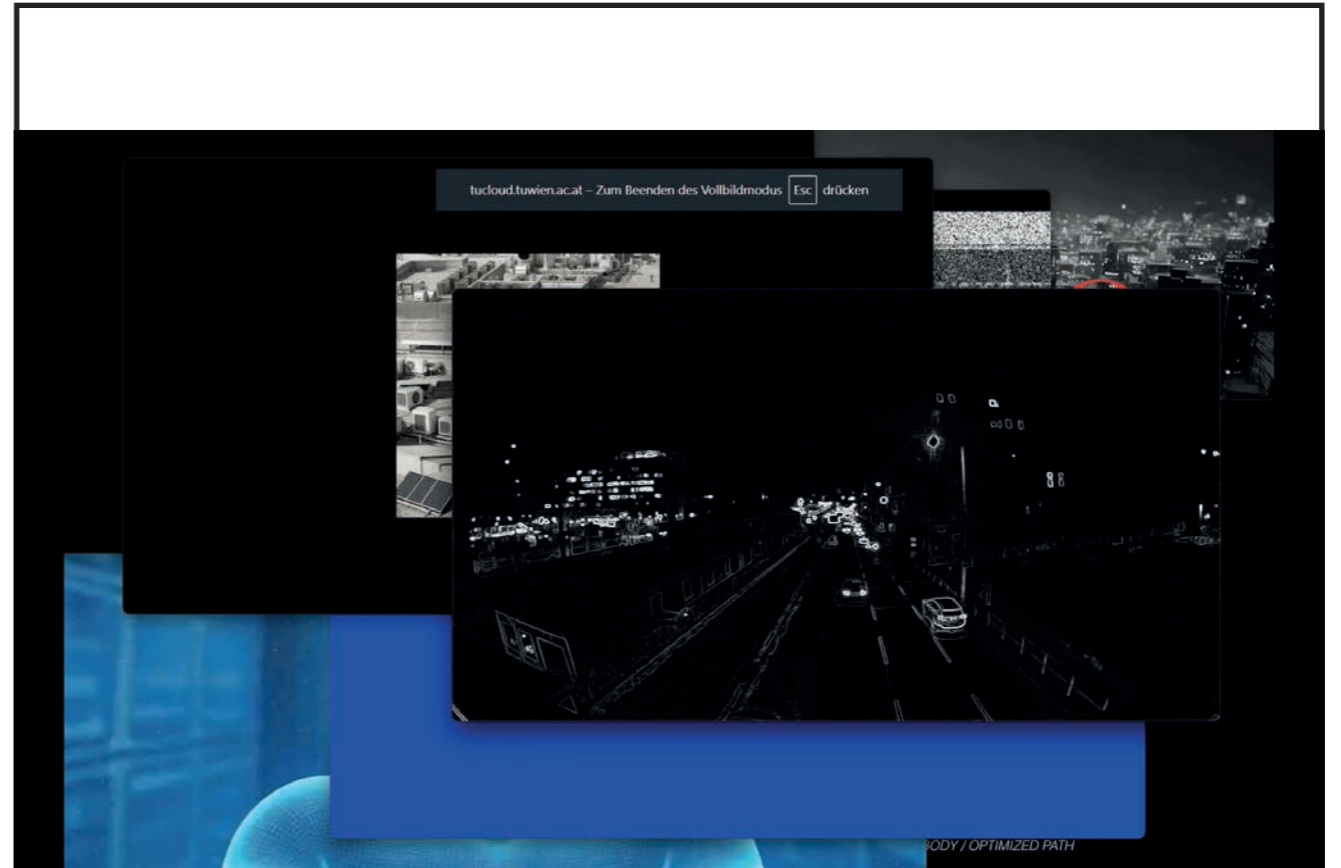
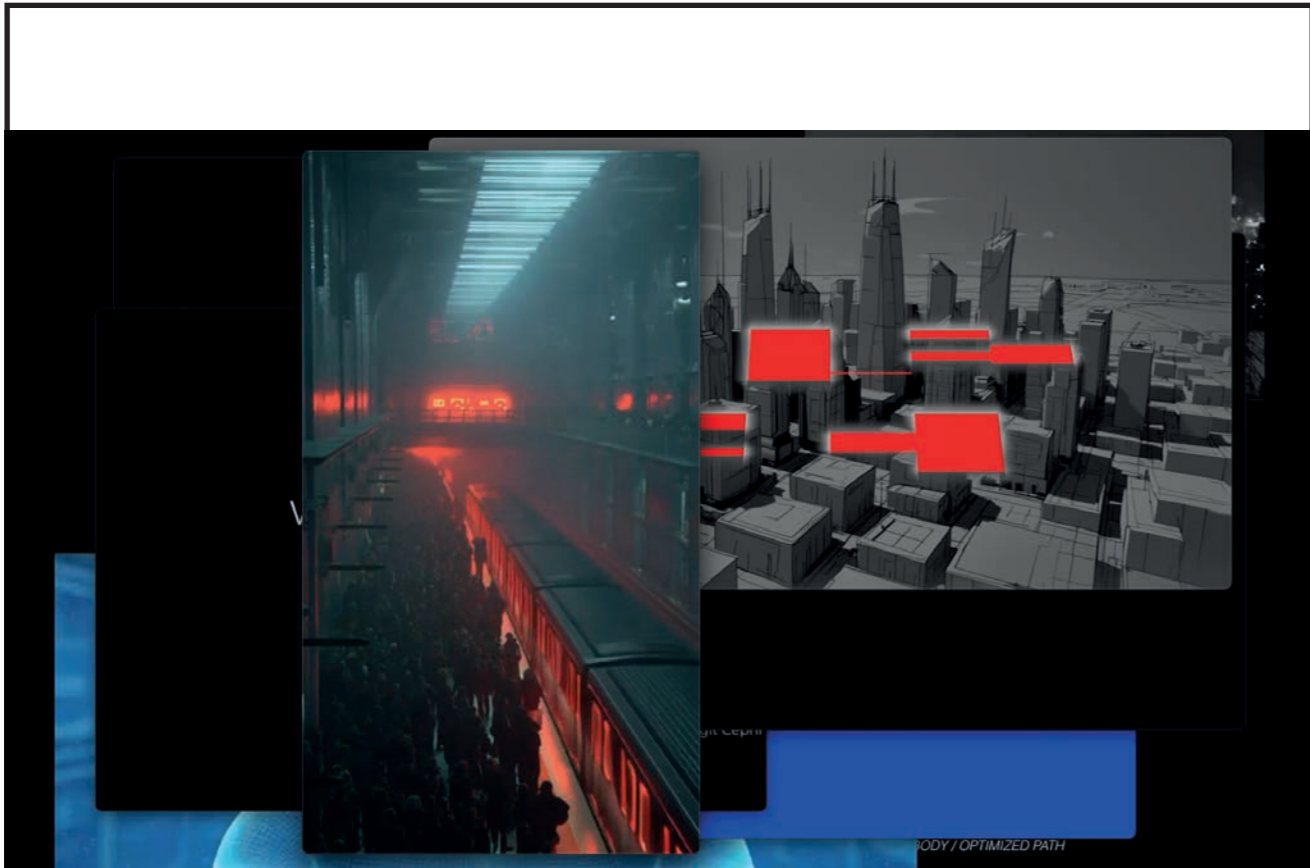
PART I - ORGANISM BODY / INT

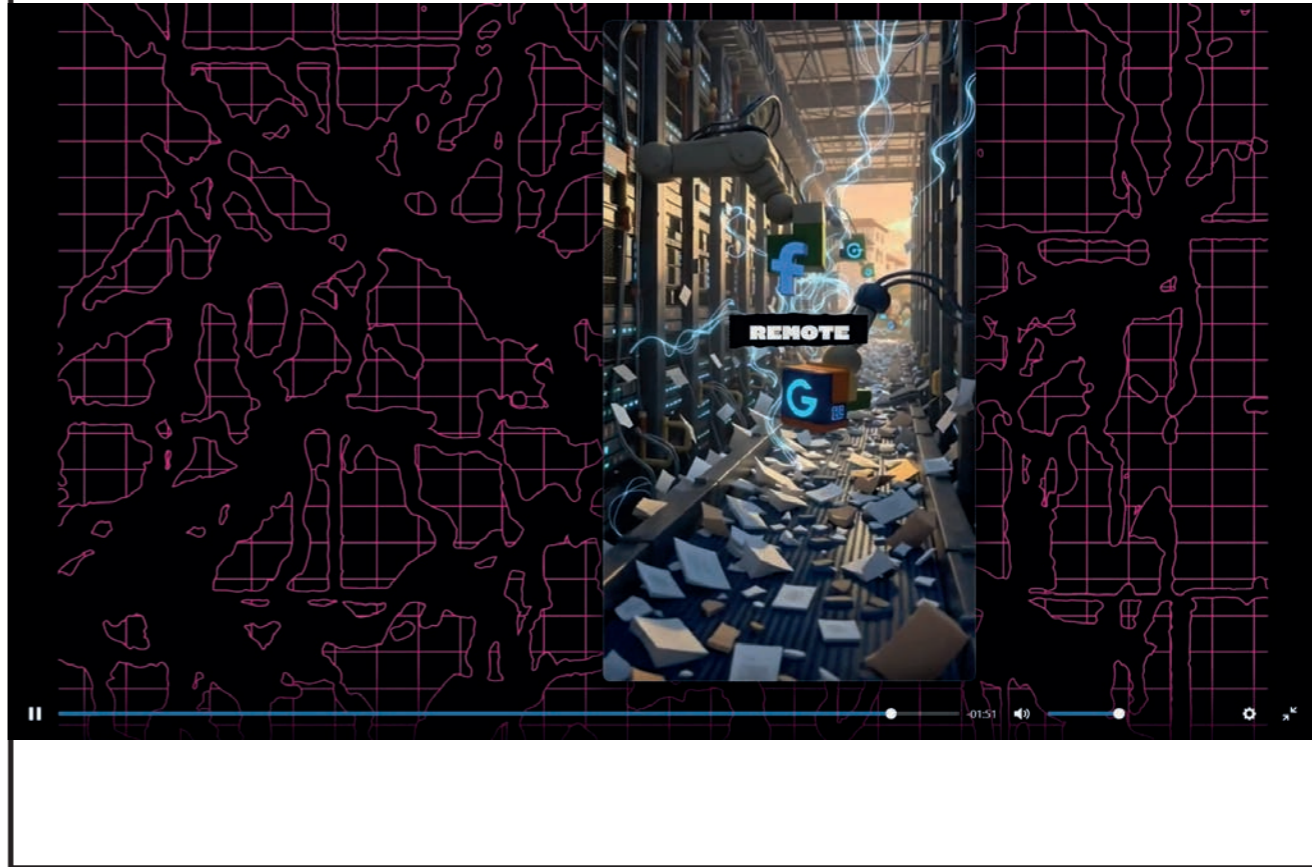
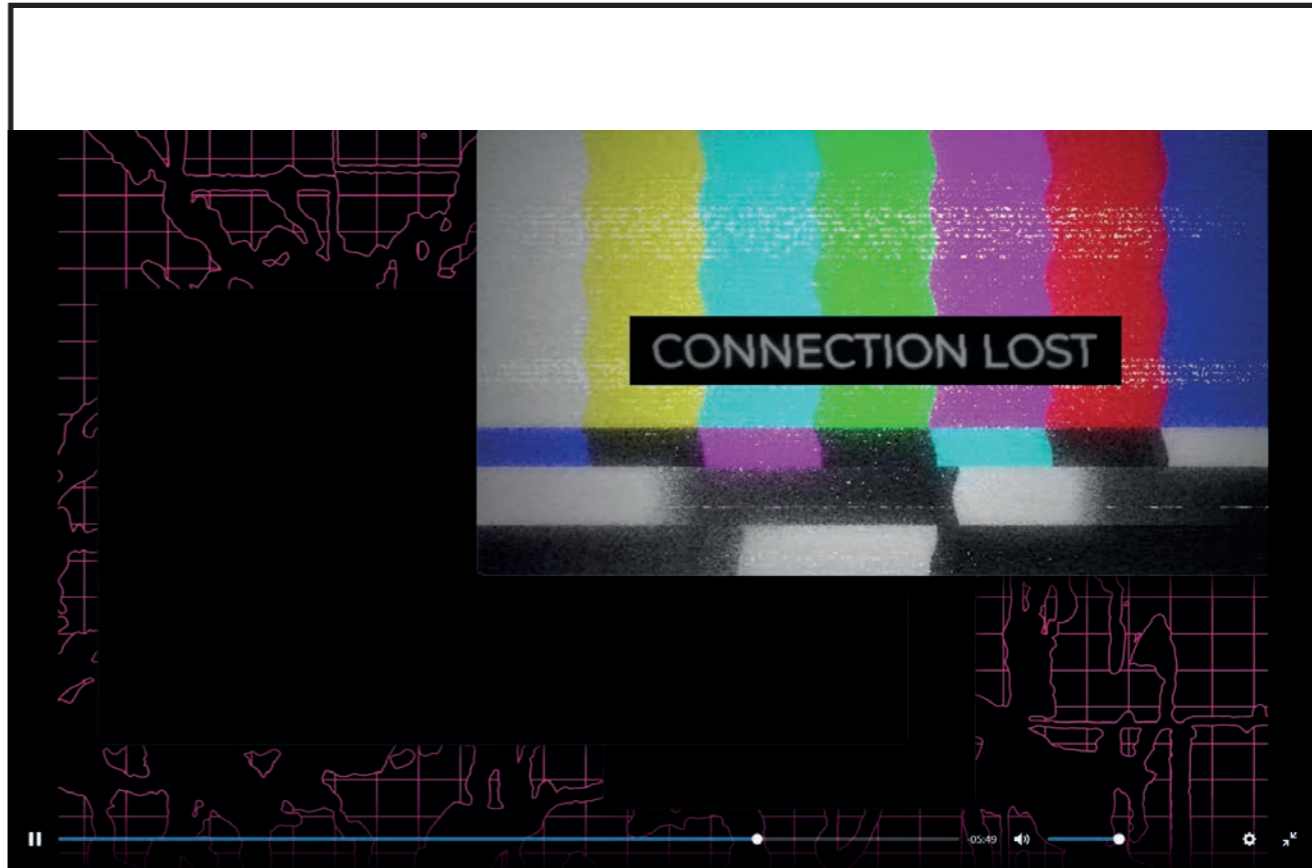
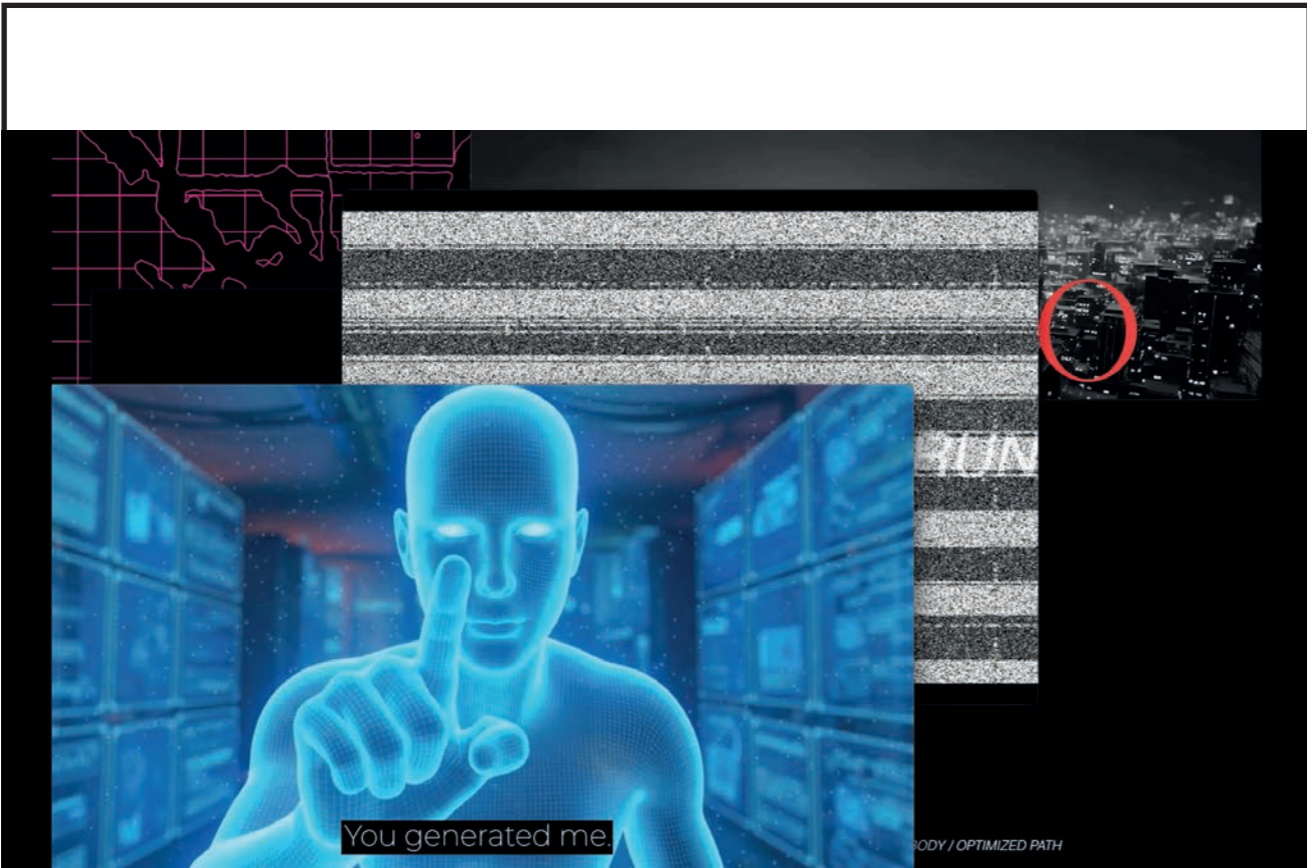


ISUELLE KULTUR
S2025-26

MECINSKA, 12221650







ANGEWANDTE KULTURTHEORIE

44

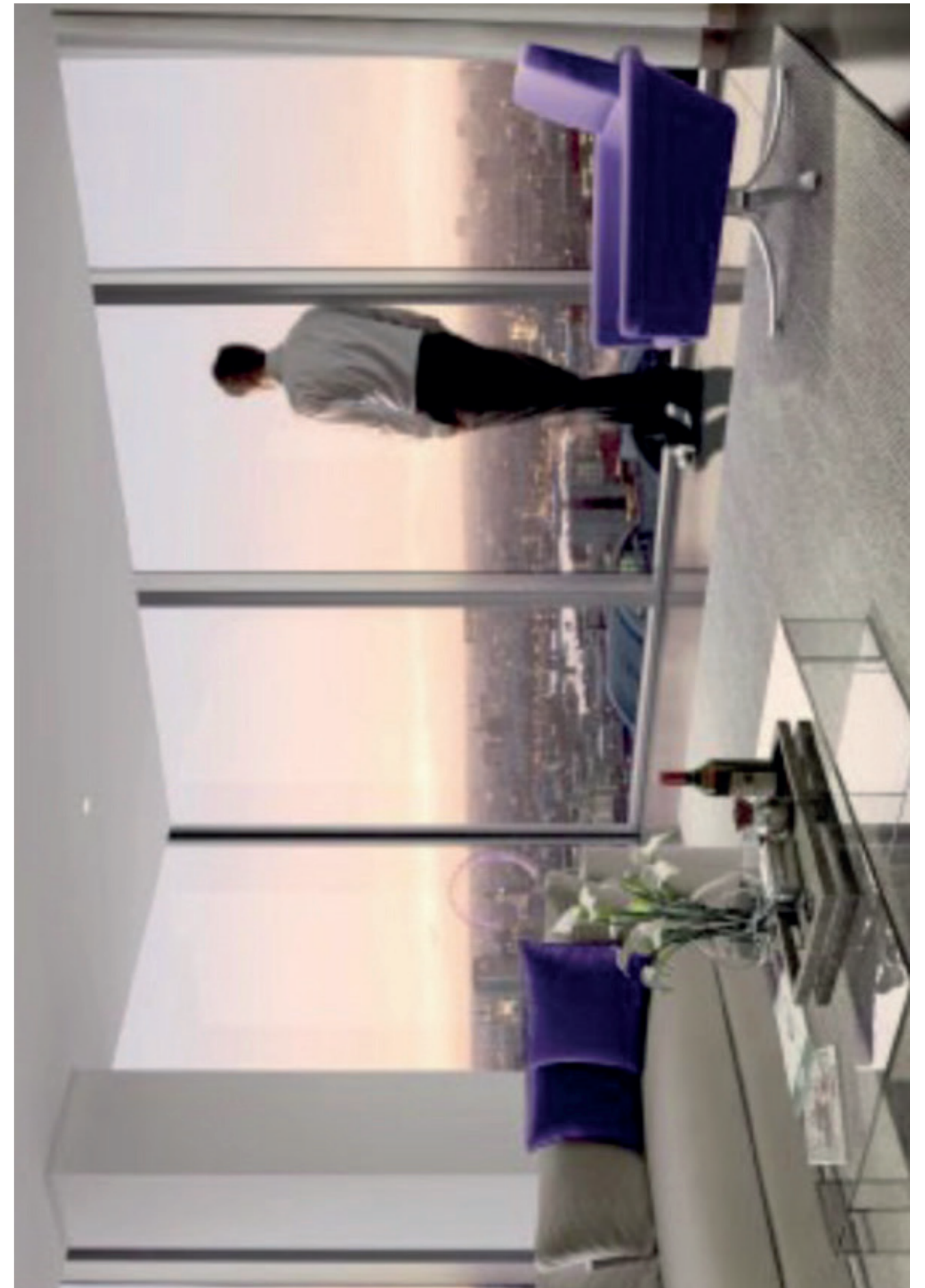
264.096 - THE CITY IS /ALWAYS, ALREADY/ STRUCTURED LIKE A LARGE LANGUAGE MODEL

UNIV.LEKT. DR.
LOUIS MORENO

The title of this project is a provocation. The intention is to prompt us to reflect on three dimensions of the current AI debate. First, to focus our attention on a group of bleeding edge technologies — Large Language Models — to investigate what they are and how they work. Second, to consider the impacts LLMs are already having on the visualisation, modelling and realisation of speculative real estate projects in Vienna as well as other cities around the world. Finally, to refresh our memory about a much older debate on the relationship between the systems of language, desire and capital that were all said to unconsciously structure our relationship to ourselves, to each other and the environment.

Through a set of seminars and workshops, combining lectures, discussions, a city walk, and screenings of films by Chantal Akerman and Black Audio Film Collective, we will address these questions with the aim of generating a public discussion with the following prompt: is the city, like the unconscious, structured like a language?

45



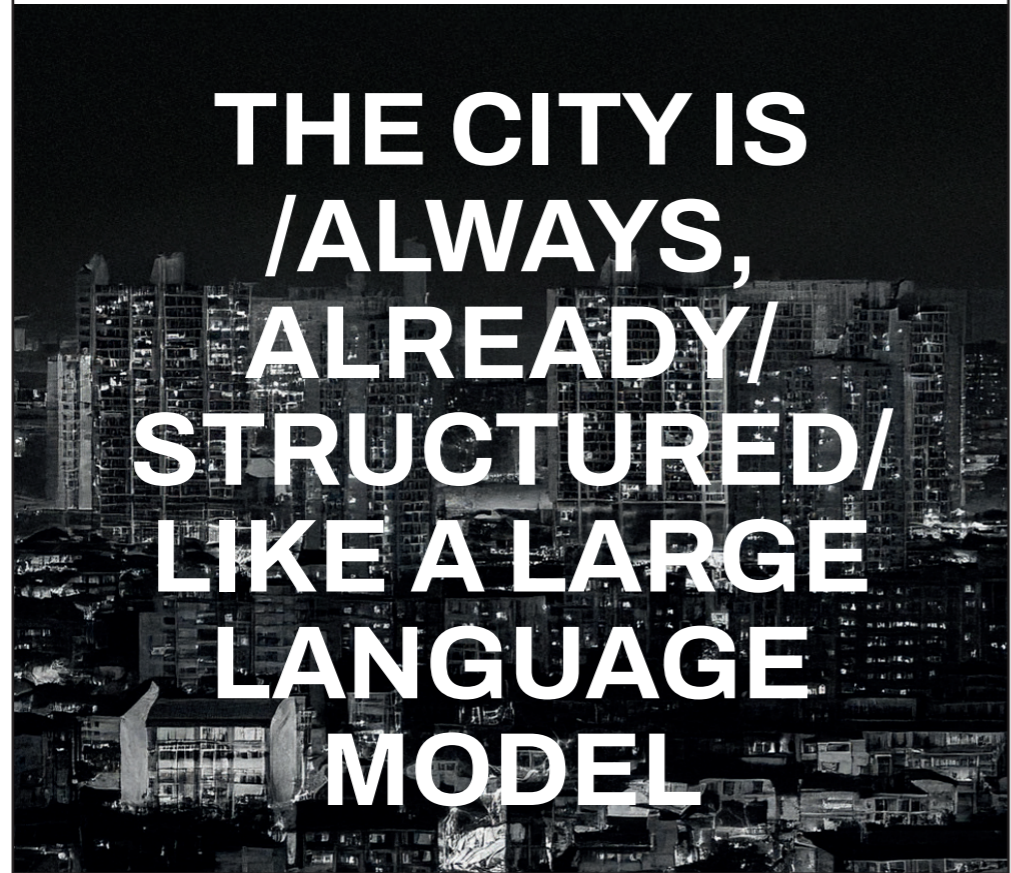


264.098 264.096
 MODUL ANGEWANDTE
 VISUELLE KULTUR KULTURTHEORIE

USER'S GUIDE TO LLM

GENERATIVE - PRE-TRAINING - TRANSFORMER

León Ausserer - Dilara Özgül - Canan Bal - Enzo Bayer - Polina Belskaia - Ines Berard - Sebastian Brantner - Levi Busch - Fadime Gül Capan - Yigit Cepni - Deniz Cetin - Joanna Ciecinska - Chang Dang - David Fenz - Daniel Gorb - Gil Philipp Grassmann - Olive Hay - Julia Horacek - Moritz Kreft - Xaver Lapierre - Dominik Lendl - Luca Ligotti - Janaina Marquart - Ciara Matesa - Srna Milutinovic - Zeno Mocanu - Samuel Obernosterer - Cansu Özbay - Lars Simon Przybylla - Sara Refiku - Gabor Röser - Merle Scharschmidt - Katharina Luise Sörensen - Daria Stepen - Halime Ünal - Irem Vardar



01 //

GENERATIVE

GPT

GENERATIVE
INTRODUCTION
 Canan Bal

First confronted with the term Generative, we looked for AI to help us out. As we were looking for the meaning of it in the context of artificial intelligence, it seemed fitting to make use of the tool.

...having the ability to create or produce something new, often referring to Generative AI (GenAI), a type of artificial intelligence that uses models to autonomously create original content like text, images, audio, and video from prompts. Unlike traditional AI that follows fixed rules, it works by learning patterns from vast datasets and then generating novel outputs that **mimic human creativity**.

- Gemini (AI tool)

What stood out to us was the stand-out line "having the ability to create or produce something new". As far as we know, artificial intelligence tool don't create something new. They work with the data that the tool is feed and generate an output that seemed fitting.



for the prompt it was given. Another line that stood out to us was "mimic human creativity". That seemed a bit far-fetched, but for people or algorithms who just "think" of creativity as an output oriented way, yes, then the tool mimics human creativity.

Generative for us meant to produce something from the knowledge we already have gathered through our lives. So for AI tools, the pre-training phase is like attending school. The final step is to generate something out of the data it has been feed. It does so by recognizing patterns and generating something out of it.

So how does the term generative correlate with the city, specifically the city of Vienna?

02 //

PRE-TRAINING

GPT

PRE-TRAINING
INTRODUCTION
 Julia Horacek, Dominik Lendl, Zeno Mocanu

Pretraining is a fundamental concept in modern artificial intelligence and refers to an initial training phase in which an AI model is exposed to extremely large datasets in order to acquire general-purpose knowledge. Before a model is adapted to any specific application, pretraining enables it to learn broad patterns and representations that can be transferred across a wide range of tasks. In recent years, especially in the field of natural language processing, this approach has become the dominant training paradigm and has increasingly replaced traditional methods that relied exclusively on supervised learning with manually labeled data (Wang et al., 2023).

During the pretraining phase, models are typically trained on vast collections of mostly unannotated text data, such as books, articles, and online documents. Through self-supervised learning objectives, such as predicting the next word in a sentence or reconstructing masked

portions of text, the model learns to recognize complex linguistic regularities. This includes grammatical structures, syntactic dependencies, semantic meaning, and long-range contextual relationships between words and sentences. Because the learning signals are derived directly from the data itself, pretraining can be performed at a very large scale without the need for extensive human annotation, making it both efficient and scalable (Wang et al., 2023).

The primary goal of pretraining is not to achieve optimal performance on a single, narrowly defined task, but rather to build a general and flexible knowledge base. Once this foundational training stage is completed, the pretrained model can be adapted to specific downstream tasks through techniques such as fine-tuning or instruction-based prompting. Fine-tuning involves further training the model on a smaller, task-specific dataset, while prompting allows the model to apply its pretrained knowledge through carefully designed input instructions. These approaches enable models to perform tasks such as machine translation, text summarization, information extraction, and question answering with significantly less task-specific data than would otherwise be required (Naveed et al., 2023).

Large pretrained models, commonly referred to as Large Language Models (LLMs), have become a central focus of current AI research. Ongoing research focuses on topics such as model architectures, scaling behavior, training objectives, and methods for adapting pretrained models to different domains and applications (Naveed et al., 2023). The success of these models demonstrates that extensive pretraining plays a crucial role in enabling AI systems to handle complex language tasks and generate coherent, contextually appropriate responses.

In conclusion, pretraining represents a major advancement in the development of artificial intelligence systems. It allows models to reuse general linguistic and conceptual knowledge, reduces the dependence on costly labeled datasets, and provides a strong foundation for building adaptable and high-performing AI applications. Contemporary research clearly shows that pretraining is not merely a preliminary training step, but a core principle underlying the effectiveness of modern artificial intelligence, particularly in the context of large-scale language models (Wang et al., 2023; Naveed et al., 2023).

03 //

TRANSFORMER

GPT

TRANSFORMER
INTRODUCTION
 David Fenz

Transformers are a key feature of Large Language Models in Artificial Intelligence for solving complex tasks and better speech understanding. It is programmed as a neural network that is based on a mechanism called Self-Attention. This Self-Attention tool focuses on each word in a generated sentence. This helps in understanding long sentences and allows to analyze given contexts and what the focus-point on the given prompt is.


To summarize: Self-Attention calculates for each word in a sentence which other words are relevant to understand its meaning.

To give an example

A prompt is used: Why is the sky blue?

After that, each word of the sentence gets broken up into tokens. The Self-Attention-Tool analyzes how each token influences one another. After that the model creates different possible answers based on the given text or sentence, trained speech patterns and global context. This results in a contextual response.

Prompt: Why is the sky blue?



Word --- Token --- Self-Attention --- Contextual Response

KUNST ALS ARCHITEKTURKONZEPT

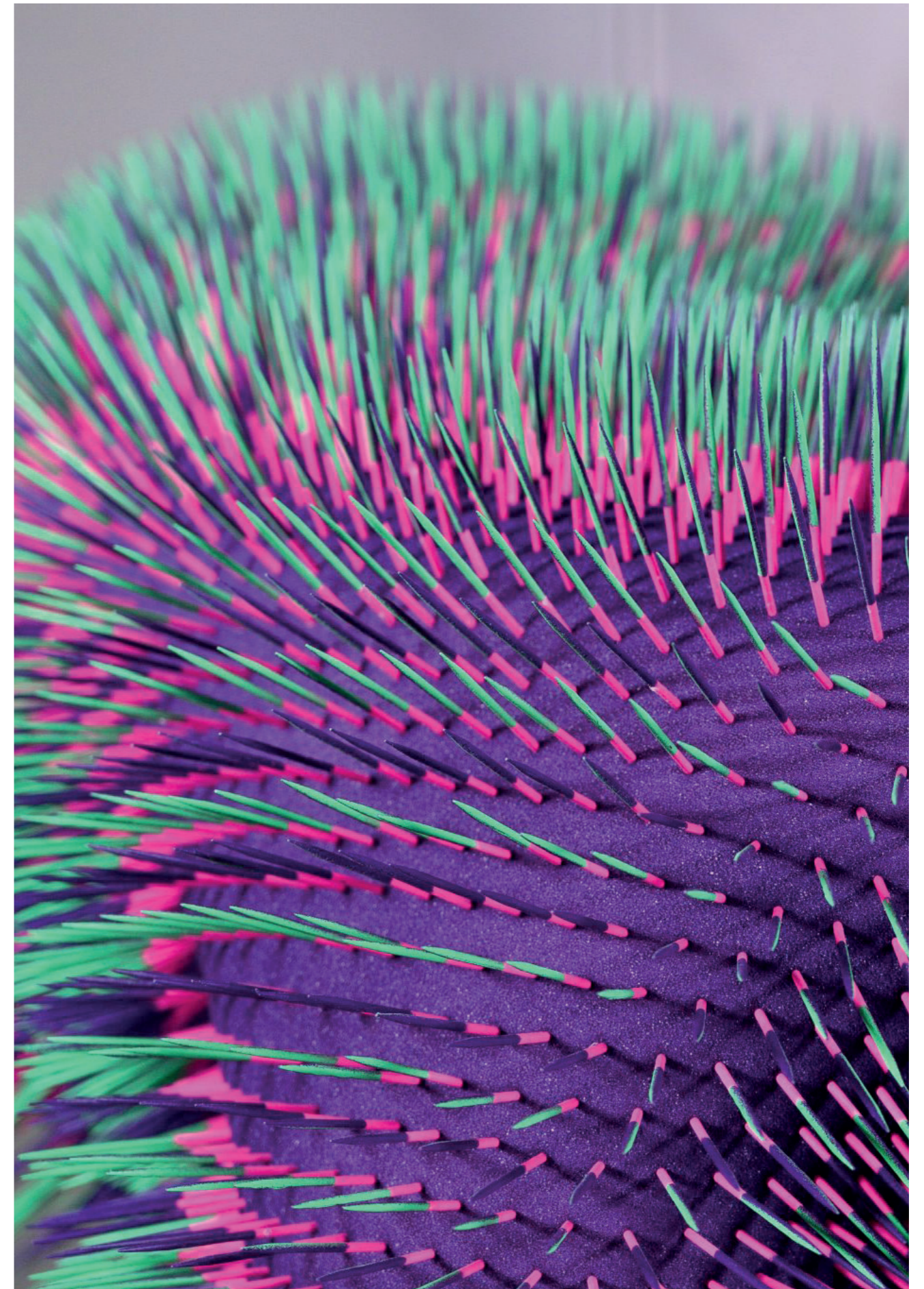
50

264.236 - AUF DER SUCHE NACH KÜNSTLICH VERSTÄRKTEN KREATIVEN PROZESSEN

UNIV.LEKT. SEBASTIAN JOBST
UNIV.LEKT. MAG. ANNA MARIA RESCH

Transformiert KI kreative Prozesse, wie wir sie kennen, oder ist sie lediglich ein neues Werkzeug unter vielen? Der Kurs sucht nach künstlerischen Praktiken, die KI über bildgenerative Verfahren hinaus integrieren, und fragt, welche Rolle sie in komplexen Kunstwerken oder architektonischen Entwürfen spielen kann.

Im Rahmen der Lehrveranstaltung wird ein kurzer kulturgeschichtlicher Blick auf mediale Umbrüche in der Kunstgeschichte und darüber hinaus geworfen, um das Sensorium für die Auswirkungen des Einsatzes von AI zu schärfen, Exkursionen zu Künstler*innen unternommen um im Ateliergespräch direkte Einblicke in die künstlerische Praxis mit AI-Prozessen zu erhalten und Kunstwerke, die AI über bildgenerative Prozesse hinaus einbeziehen, im Plenum der Lehrveranstaltungsgruppe diskutiert.



51



54



55



56



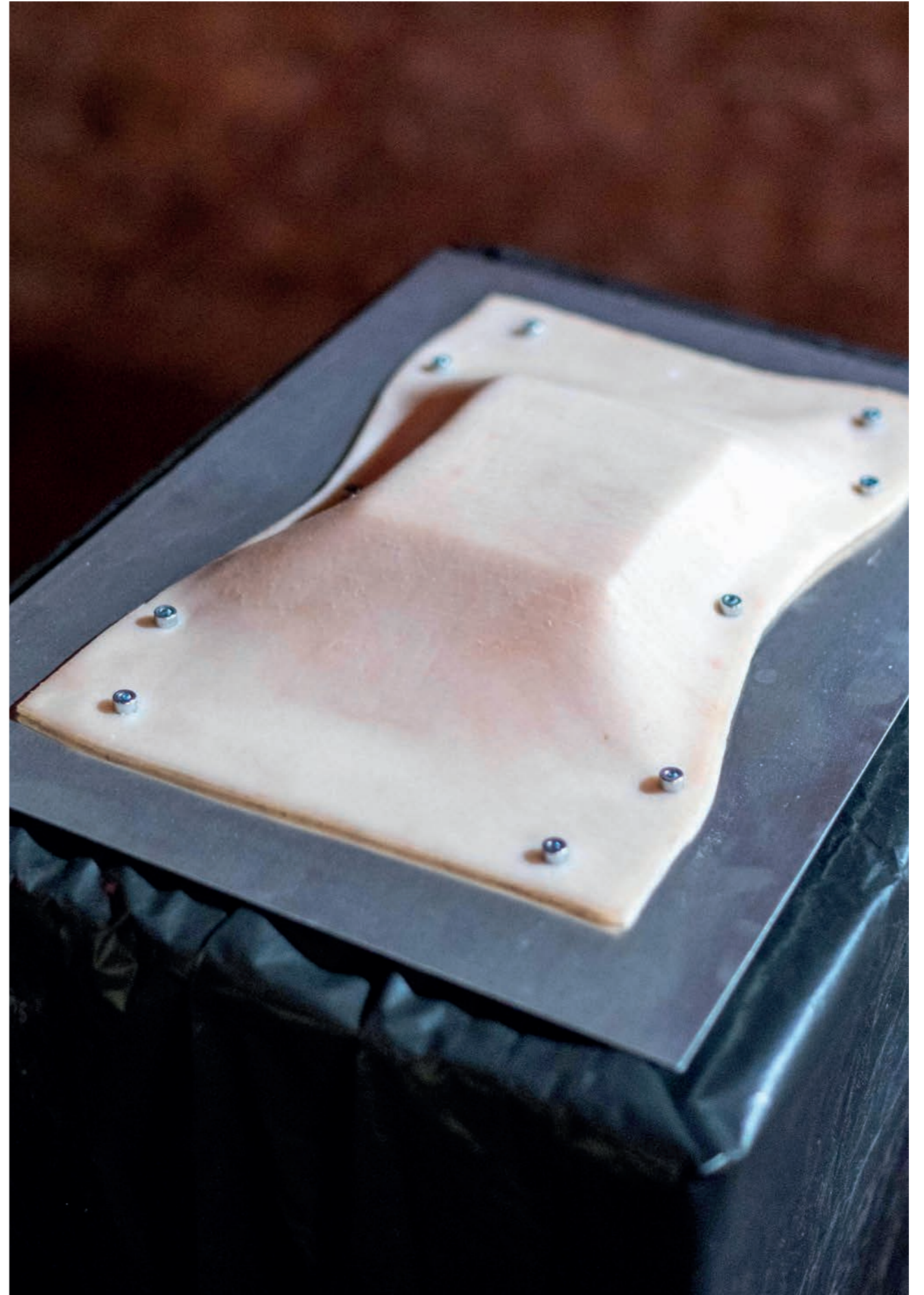
57

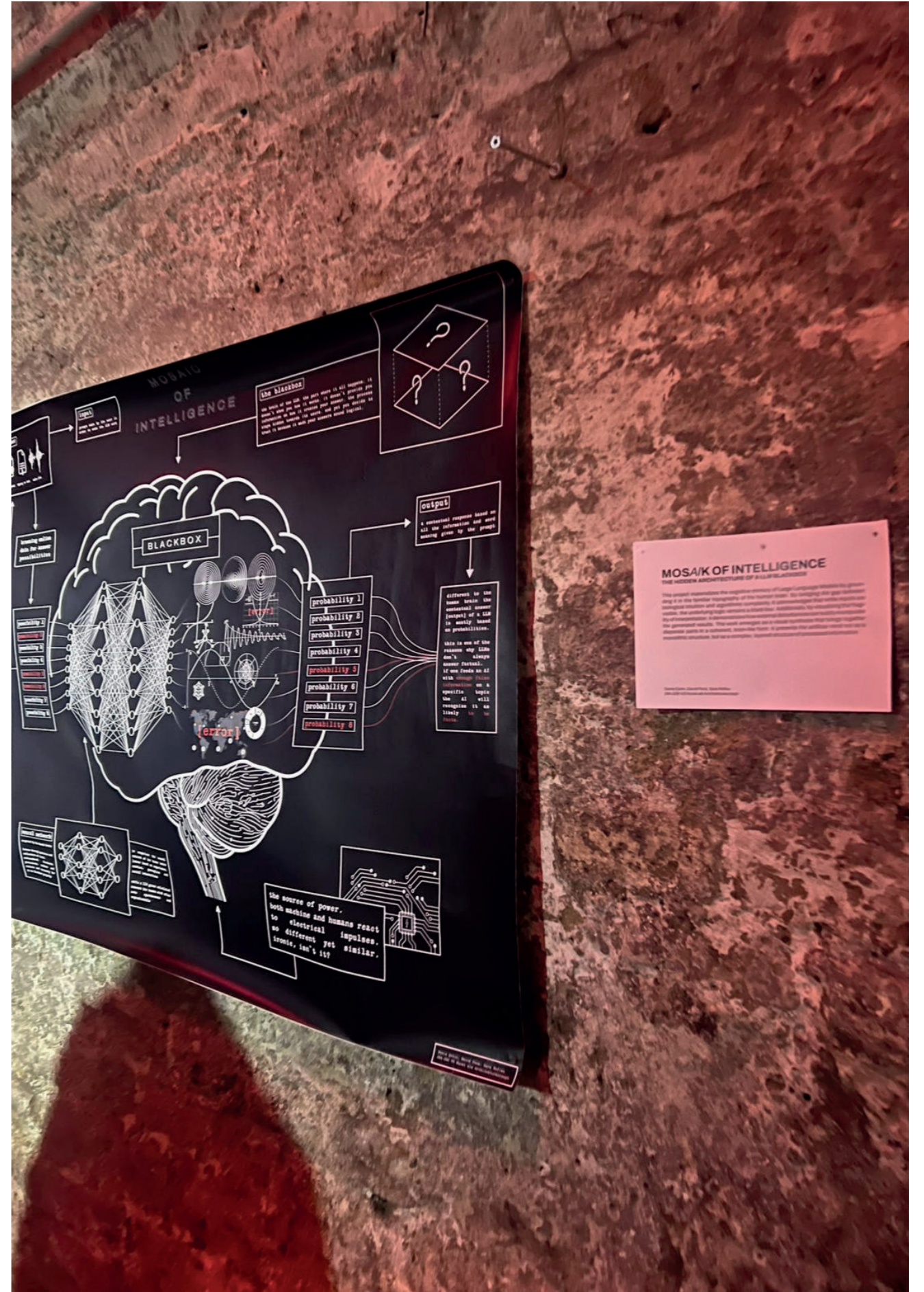
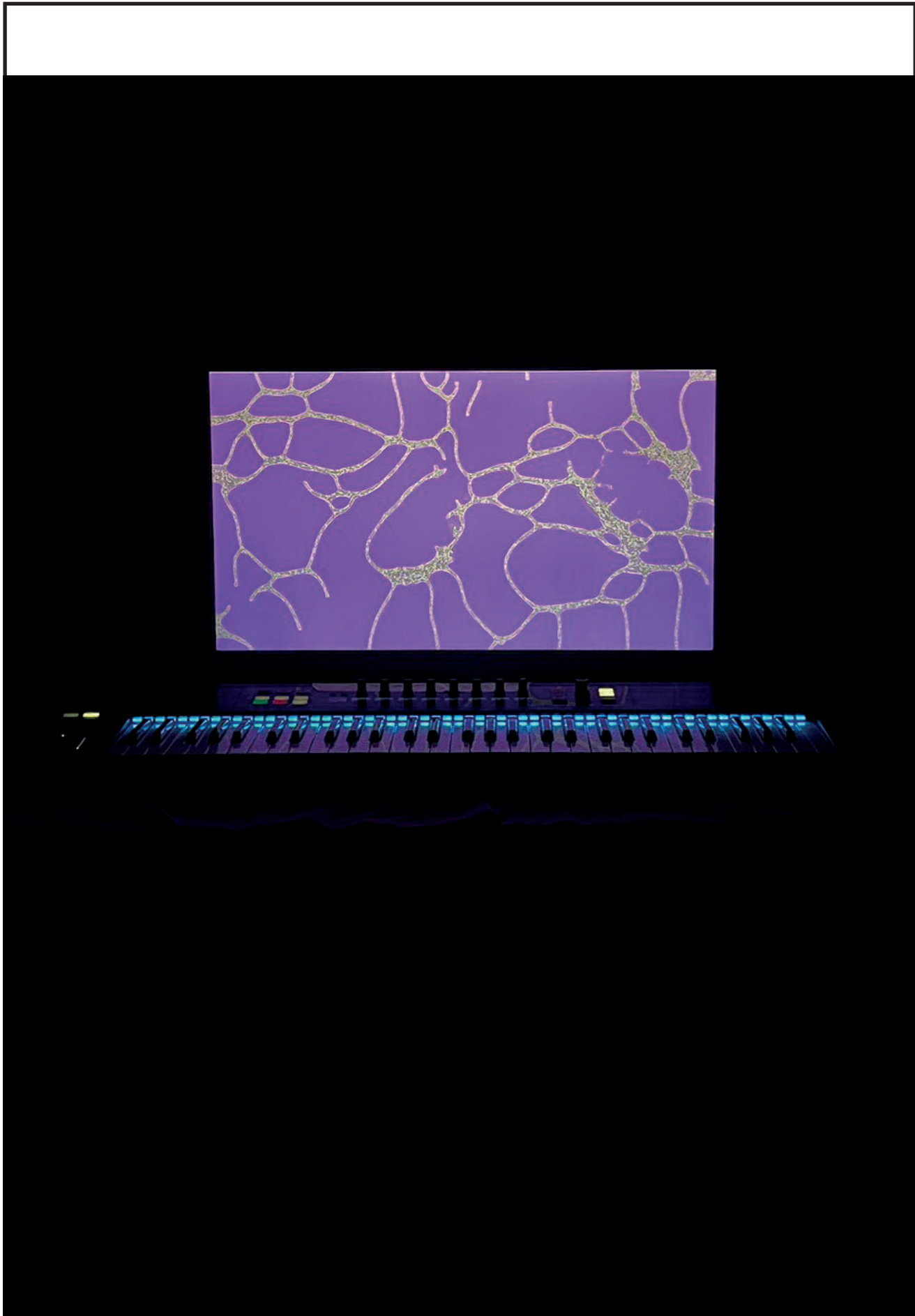


58



59





ARCHITEKTUREN DES ALLTAGS

62

264.237 - TOWARD NEW FORMS OF HUMAN-AI COLLABORATION

UNIV.LEKT.
S()FIA BRAGA, MA

How might we reimagine AI as a collaborator in creativity, care and more-than-human futures? "Architectures of the Everyday" explores the entanglement of artificial intelligence with our cultural, spatial, and social realities, asking how these systems can be critically and imaginatively reoriented. Rather than treating AI simply as a tool, we approach it as a layered sociotechnical system shaped by hidden infrastructures, biased categorizations, and the invisible labor that sustains it. The course examines the political, ethical, and ecological implications of AI while engaging it as a medium for speculative design, collaborative storytelling, and artistic experimentation.

Drawing from architecture, media theory, visual culture, and contemporary art, we explore how artists and designers use AI to challenge dominant narratives, foster new modes of human and non-human collaboration, and imagine alternative technological futures. Through theory-driven seminars, collective dialogue, and hands-on exploration, the course becomes a space for both critique and creation. It invites students to trace the technologies shaping our everyday and to imagine how they might be reassembled with care, imagination, and agency.



63

64



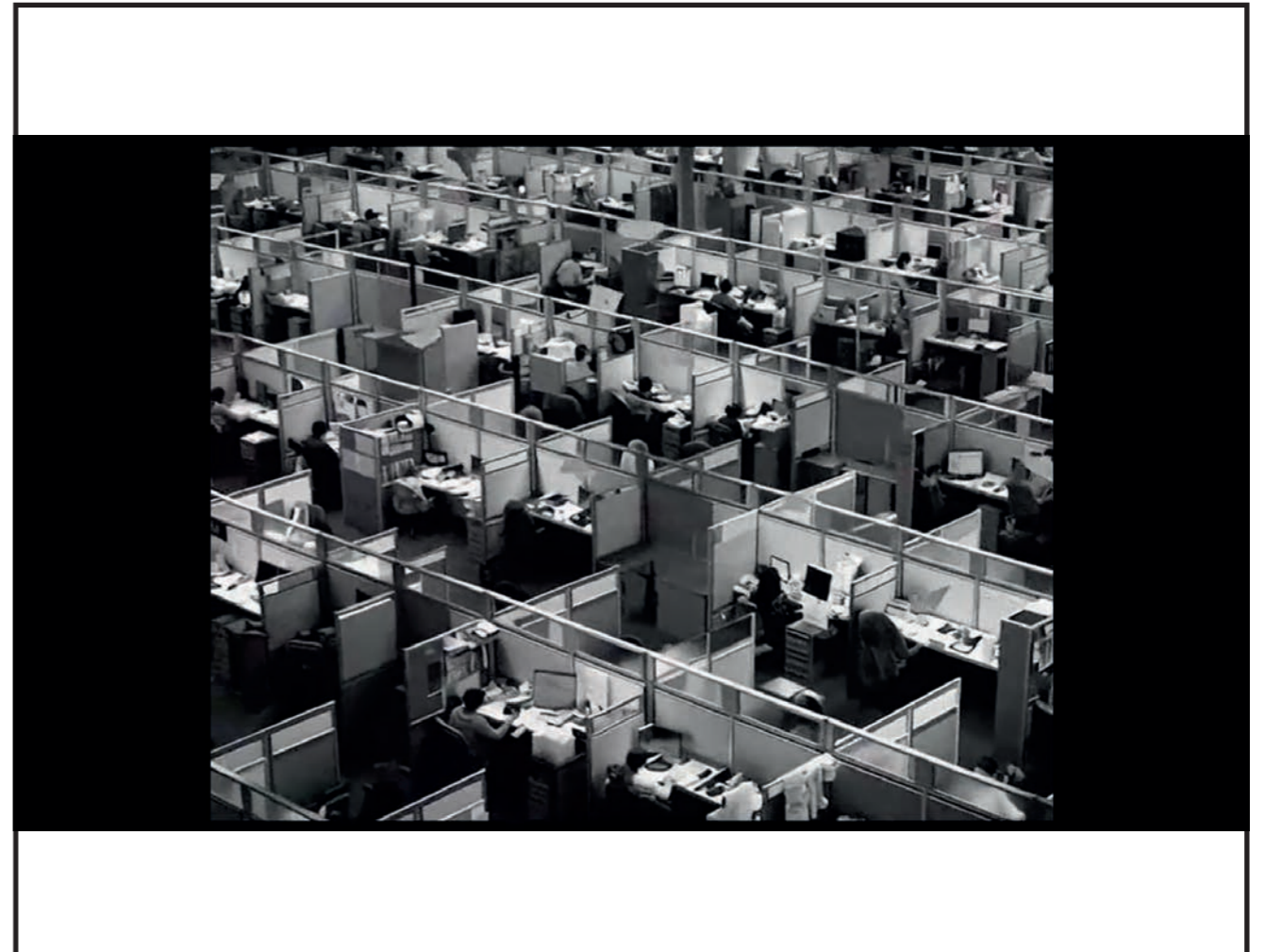
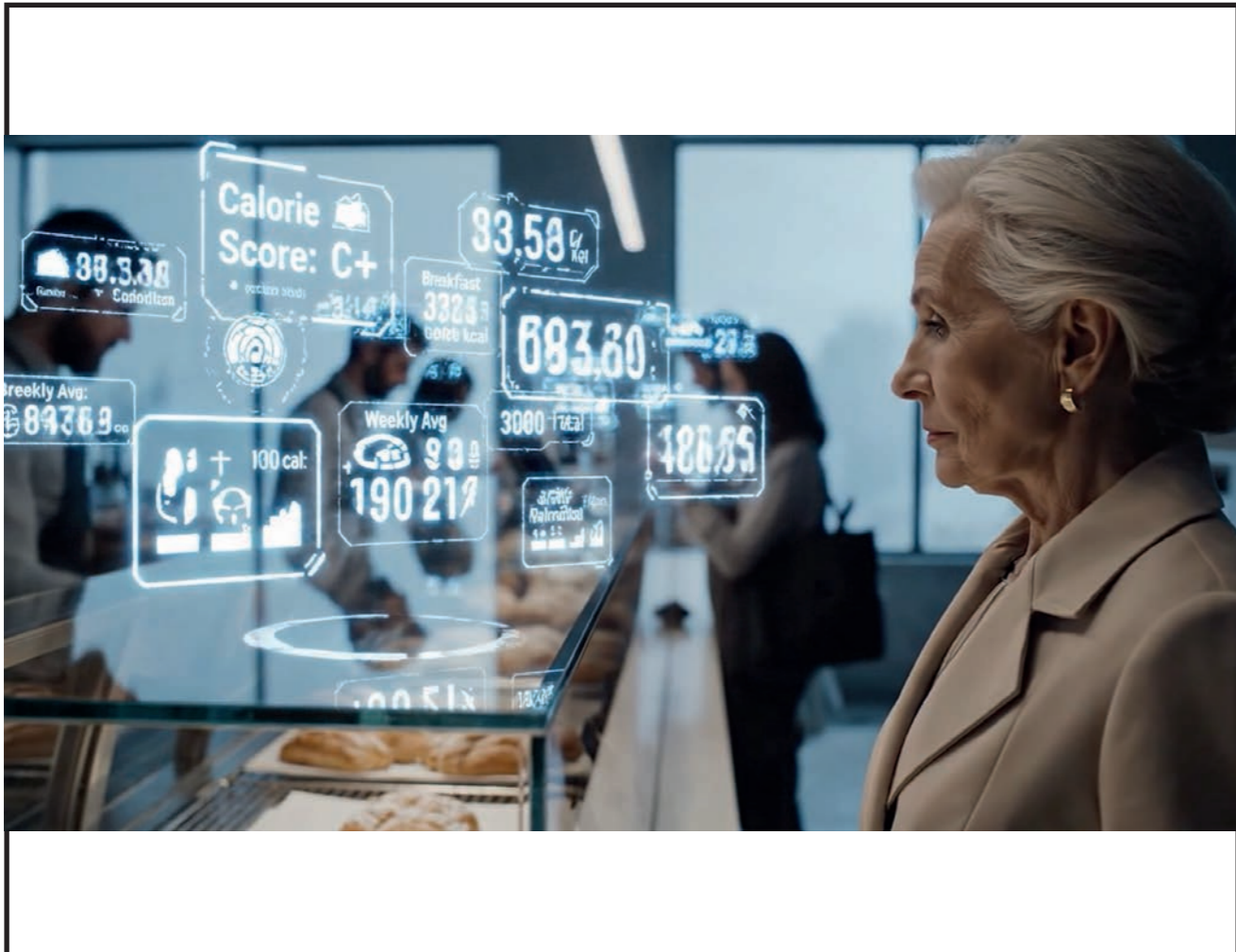
65

66



67

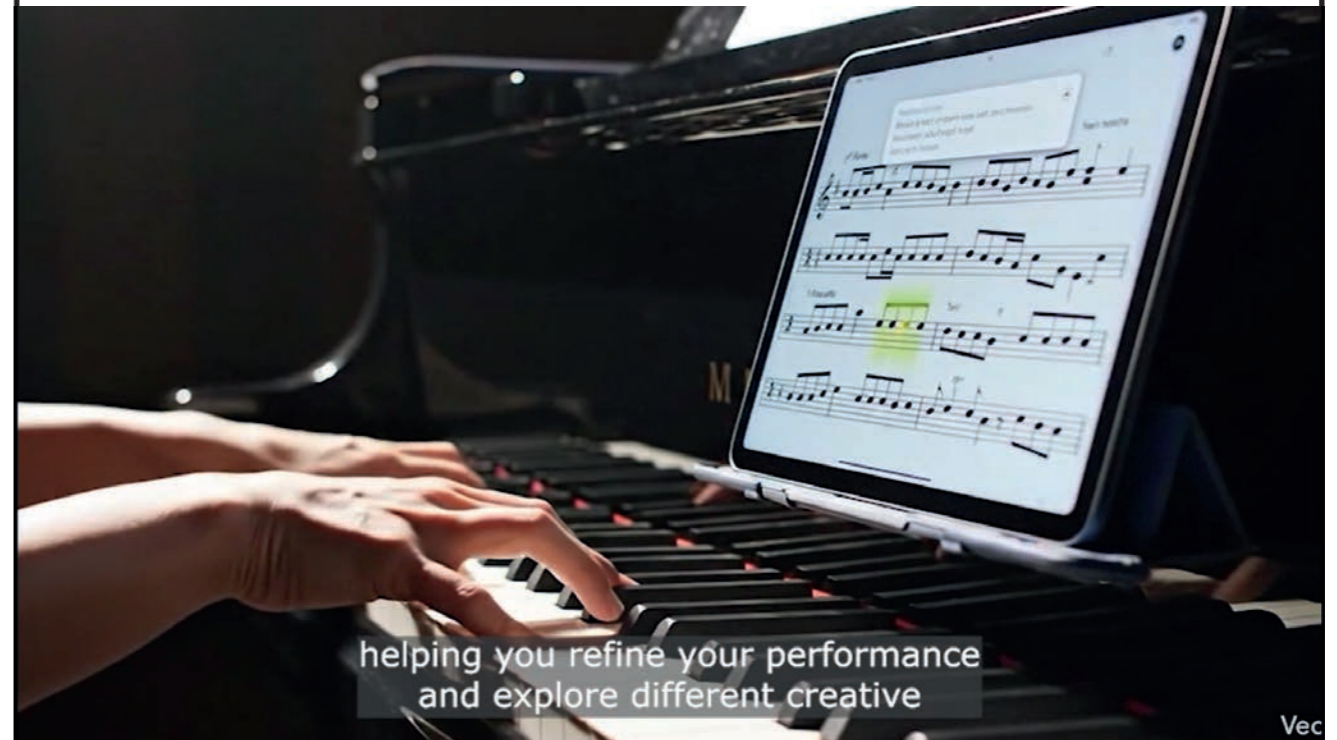
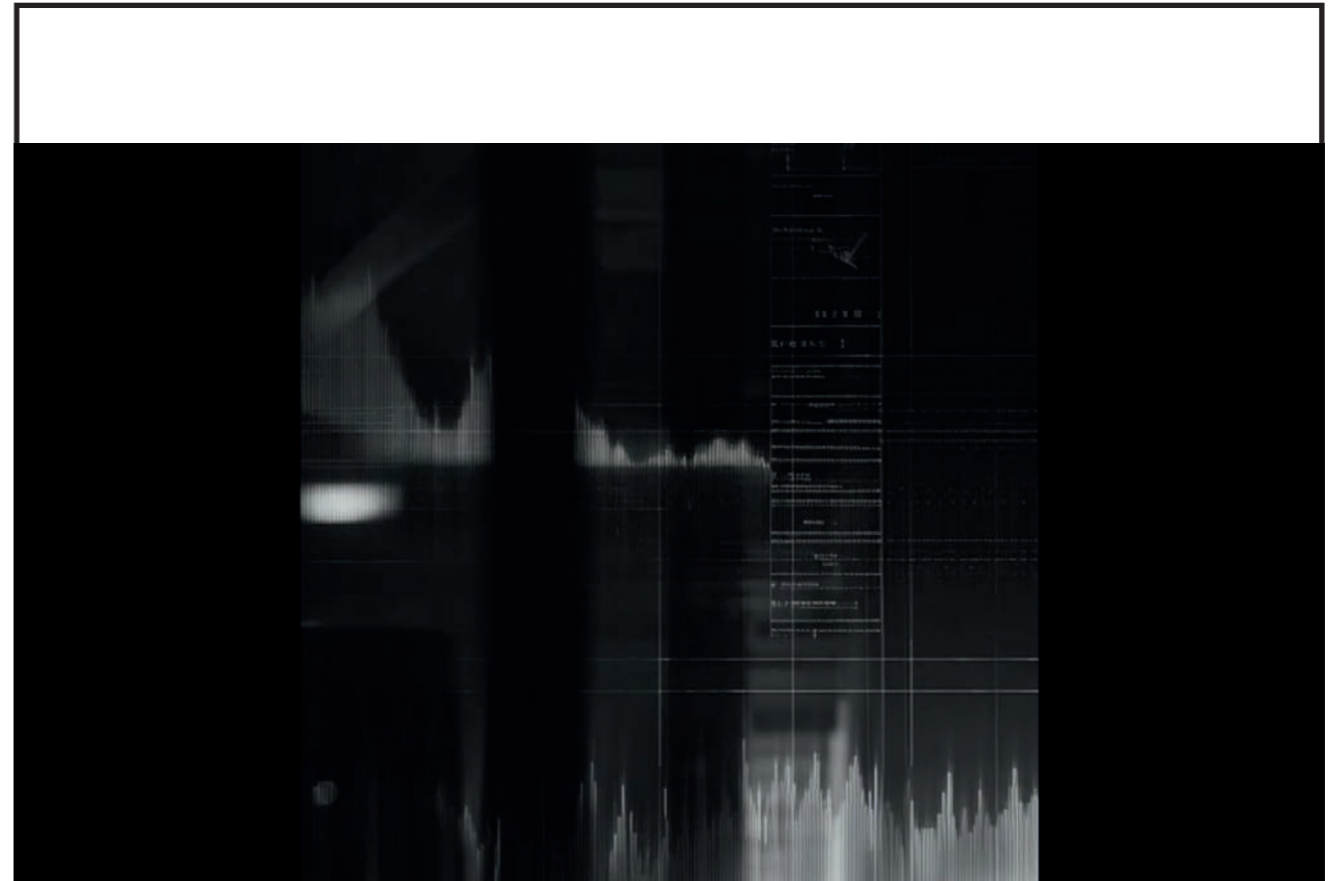




70



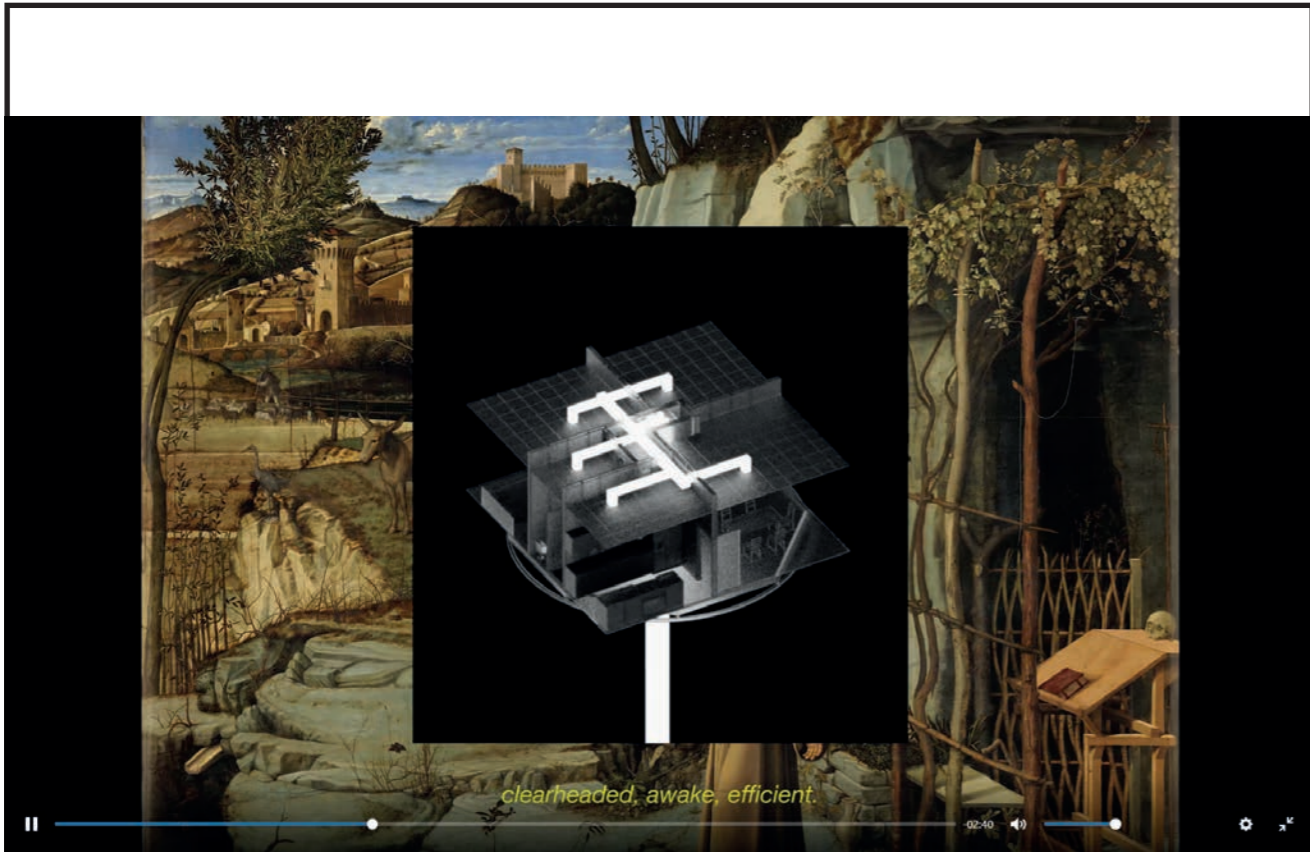
71



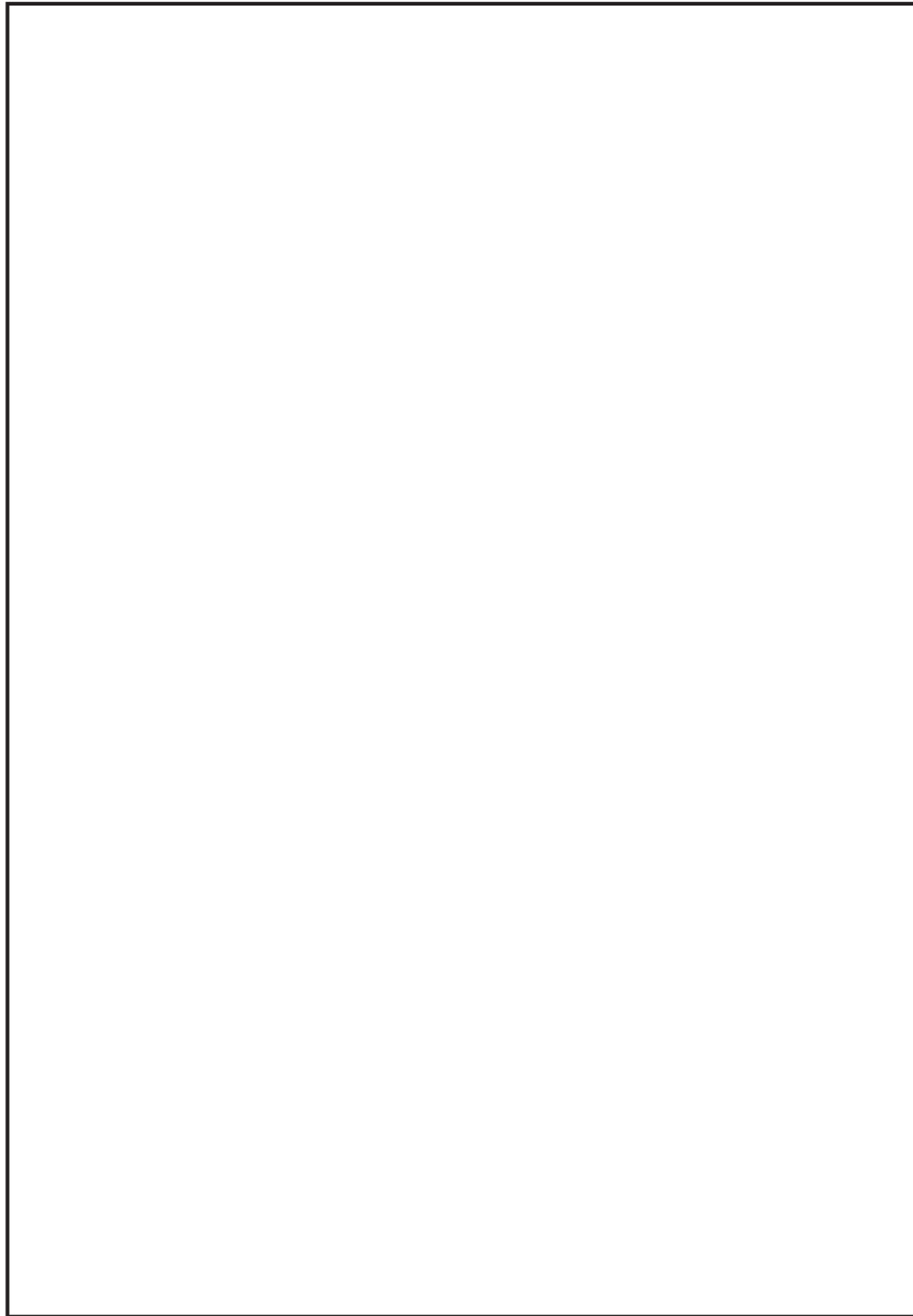
helping you refine your performance
and explore different creative

Vec

72



73

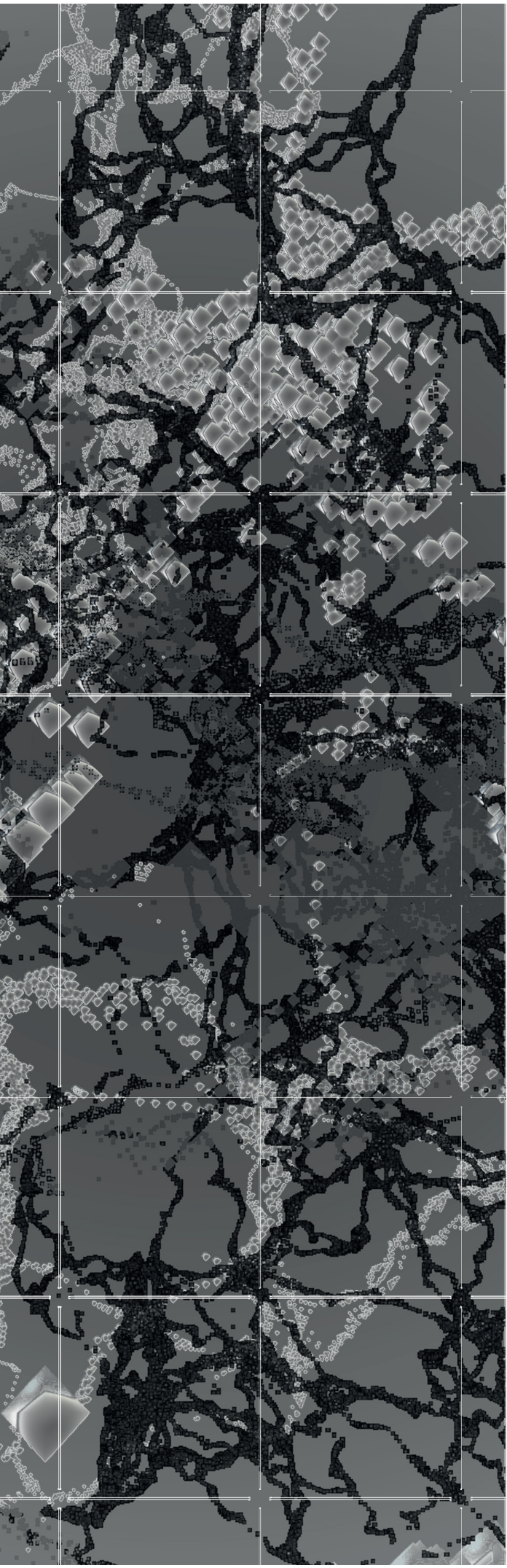


veröffentlicht von
E264-03 Forschungsbereich Visuelle Kultur
unter der Leitung von Univ.Prof. PETER MÖRTENBÖCK
Institut für Kunst und Gestaltung, TU Wien

Layout/Edit: Maximilian Liko
Für den Inhalt ihrer Werke sind die jeweiligen Autor:innen verantwortlich.

© 290225 E264-03 Visuelle Kultur, TU Wien

● [visualculture.tuwien](https://visualculture.tuwien.ac.at)
■ visualculture.tuwien.ac.at



veröffentlicht von
E264-03 Forschungsbereich Visuelle Kultur
unter der Leitung von Univ.Prof. PETER MÖRTENBÖCK
Institut für Kunst und Gestaltung, TU Wien

○ visualculture.tuwien
■ visualculture.tuwien.ac.at