

Gerfried Stocker*

«Digitale Kunst erfordert weit mehr, als nur auf einen Knopf zu drücken.»

Jedes Jahr stellt das Ars Electronica-Festival in Linz Kunstwerke in enger Verbindung mit digitaler Technik vor. Unter dem Dach der Ars Electronica GmbH sind ausserdem ein Museum für digitale Kunst (das Ars Electronica Center) sowie ein Futurelab für Forschungsprojekte in den Bereichen Kunst, Bildung sowie Forschung und Entwicklung aktiv. Künstlerischer Leiter ist Gerfried Stocker, ein Medienkünstler und Ingenieur der Nachrichtentechnik. Aus seiner Sicht verfolgt Ars Electronica das übergeordnete Ziel, die Gesellschaft zu einem besseren Umgang mit dem digitalen Transformationsprozess zu ermächtigen.

TA-SWISS: Herr Stocker, dank Software wie Stable Diffusion, Dall-E 2 und anderen KI-Programmen lassen sich praktisch auf Tastendruck fotorealistische oder sonstwie professionell wirkende Bilder erzeugen. Jede und jeder kann sich am Bildschirm künstlerisch betätigen. Leidet darunter nicht die eigentliche Kunst?

G. Stocker (GS): Dieses Thema ist überhaupt nicht neu. Es kam spätestens mit der Fotografie auf. Die Skepsis, dass da alle irgendwie wunderbare Landschaftsbilder oder Porträts herstellen können, hat die Leute schon damals beschäftigt. Mit den Videokameras hat sich die Diskussion wiederholt – alle konnten plötzlich Fernsehen und Filme machen. Mit den Smartphones sind die Möglichkeiten explodiert. Grundsätzlich halte ich das für eine Bereicherung. Was kann es denn Besseres geben, als dass sich alle künstlerisch ausdrücken können? Wir freuen uns, wenn die Kinder in der Schule kreativ sind. Nicht nur, weil das schön und lustig ist, sondern weil dahinter eine Qualität steht, die man im Leben stets brauchen wird. Grossartig!

Aber führt das nicht zu einer Entwertung von Kunstwerken?

GS: Künstlerische Kreativität erfordert weit mehr, als bei einem Fotoapparat auf den Auslöser zu drücken. Das merkt jeder sehr schnell. Denn Kunst ist eine Frage

* Interview mit Gerfried Stocker, Leiter Ars Electronica in Linz

der kontinuierlichen Beschäftigung. Deswegen ist auch rasch von «ernsthafter künstlerischer Arbeit» die Rede. Damit ist gemeint, dass etwas zum Lebensinhalt der Menschen wird. Kunst wird zum Kern der Auseinandersetzung, sie berührt dann alles, worüber man nachdenkt, was man liest, wie man sich über die Welt informiert, welche Orte man besucht. Kunst ist schon seit Längerem in erster Linie eine Form der Kontextualisierung und weniger die Produktion eines Objektes. Vielmehr geht es darum, das Werk in einen grösseren Zusammenhang einzubinden. Damit entsteht der grosse Wert von Kunst, und das ist wesentlich mehr als das, was man mit KI zustande bringt.

Die oben erwähnten KI-Programme erzeugen Werke, indem sie Bilder und Grafiken benutzen, die zuvor von Menschen – darunter auch Kunstschaffende – erzeugt wurden. Haftet solcher KI-Kunst nicht etwas Ausbeuterisches an?

GS: Diese Vorstellung zeigt, wie schwer es uns fällt, mit der Natur und Funktionsweise von KI-Systemen gedanklich zurechtzukommen. Dass die von der KI erzeugten Werke auf den Schöpfungen unzähliger Kreativer beruht, stimmt in einem gewissen Sinn – und ist zugleich völlig falsch. Das hängt damit zusammen, dass wir immer noch in einem enzyklopädischen Paradigma stecken. Die ganze bisherige Geschichte der Digitalisierung hat das noch verstärkt: Google etc. sind riesige Datenbanken, wo Originale abgespeichert sind, und auf diese digitalen Kopien greifen wir zu. KI funktioniert ganz anders. Vereinfacht ausgedrückt, schreddert sie alles, was sie findet und macht winzige Konfetti daraus. Aus diesen Milliarden von Konfetti generiert die KI ein neues Bild. Wenn nun auf einem dieser Konfetti ein Teil eines Picasso drauf ist, stellt sich natürlich die Frage, ob Picassos künstlerische Arbeit tatsächlich in diesen Konfetti steckt. Das ist eine Frage, die wir noch nicht beantworten können, weil wir nach wie vor in diesem Begriff von Urheberschaft und Werkschöpfung verankert sind. So haben wir bisher, während Jahrhunderten – bis vor wenigen Monaten, genau gesagt – gearbeitet und gedacht. Und jetzt gibt es etwas anderes.

Künstlerinnen und Künstler zu entschädigen, die das Ursprungsmaterial für die vielen «Konfetti» geschaffen haben, müsste aber doch ein Anliegen sein.

GS: Es ist total gerechtfertigt, dass wir uns Sorgen darüber machen, wie diejenigen, die Inhalte produzieren, zu ihrem Recht und zur angemessenen Entlohnung kommen. Denn wenn man kein Geld mehr damit verdienen kann, wird es auch keine qualitative Content-Produktion mehr geben. Über diese Herausforderung

müssen wir intensiv diskutieren und viele Lösungsansätze entwickeln. Denn angesichts des erforderlichen Paradigmenwechsels müssen auch gesellschaftliche Übereinkommen verändert werden. Neben den Künstlerinnen und Künstlern sind noch viele andere davon betroffen, dass ihre Erzeugnisse in einer riesigen Mischmaschine zerhackt und zur Verfügung gestellt werden. Es stellt sich also die Frage, wo neues Eigentumsrecht entsteht. Es fehlen uns aber zurzeit die theoretischen und rechtlichen Grundlagen dafür, um die Neuordnung von Eigentumsrecht zu organisieren. Und wie immer haben wir das Problem, dass wir durch die Dynamik der technischen Entwicklung vorwärts katapultiert werden.

Was schlagen denn Sie für Lösungen für das Problem vor, dass die Gesellschaft in ihrem rechtlichen und organisatorischen Rahmen ständig hinter den technischen Entwicklungen her hinkt?

GS: Angesichts der Dynamik in der Entwicklung besteht meine Lösung darin, dass wir uns auf das Neue einlassen, reinspringen und schwimmen müssen. Und uns im öffentlichen und transparenten Dialog der Probleme annehmen müssen. Sich zurückzuziehen und nach Territorien zu suchen, die von der Entwicklung noch unberührt sind, ist jedenfalls keine Lösung. Die Digitalisierung ist die Baustelle unserer Gesellschaft, an der sich unsere Zukunft entscheidet. Es liegt in unserer Verantwortung, an diesem Prozess teilzunehmen. Wenn Veränderungen entstehen, ist es nie sinnvoll, die ganze Energie zu verwenden, um die Lawine aufzuhalten. Es ergibt mehr Sinn, im Vorhinein Massnahmen zu treffen, um die Schäden zu minimieren und die Auswirkungen der Lawine zu verarbeiten.

Und hier wären wir wieder beim Anspruch der Künstlerinnen und Künstler, mit ihrer Arbeit ihren Lebensunterhalt bestreiten zu wollen....

GS: Vom Prinzip her wäre das gar nicht so schwierig. Aber wir haben halt auch in Europa begonnen, dem amerikanischen Weg der Privatisierung zu folgen und das Prinzip des Gemeinguts aufzugeben. Jetzt merken wir plötzlich mit grossem Bauchweh, dass grundlegende Gemeingüter wie Wasserversorgung, Energieversorgung etc. privatisiert wurden und dass unsere Regierungen keine Möglichkeit mehr haben, darauf zuzugreifen. In der Informationsgesellschaft ist nun Inhalt – Content – zum wertvollsten Rohstoff geworden. Wir verstehen jetzt plötzlich, wieso es für Google und Ähnliche so interessant war, unsere Museen und Bibliotheken gratis zu digitalisieren. Das ist ja soweit ganz in Ordnung. Aber wer hat damals darüber nachgedacht, welche Werte wir damit hergeben?

Auch heute heisst es rasch, <wir haben ja das Copyright über das Bild>. Das interessiert Google nicht, der Wert liegt ja nicht in den Originalen. Sondern darin, nach dem Konfettiprinzip auf Milliarden von Informationen zugreifen zu können. Und dadurch unheimlich leistungsfähige Systeme maschinellen Lernens zu entwickeln.

Heisst das, dass die Kunst resignieren und auf eine Bezahlung ihrer Produkte verzichten muss?

GS: Nein, ein Weg ist durchaus schon in der Geschichte vorgegeben. Früher gab es in weiten Teilen Europas die Kassetten-Abgabe. Da wurde bei jeder verkauften Kassette ein kleiner Betrag über die Verwertungsgesellschaften eingesammelt und pauschal über bestimmte Modelle an die Künstlerinnen und Künstler verteilt. In einigen Ländern wurde analog dazu eine Festplattenabgabe eingeführt. Auch wenn diese Ansätze immer mangelhaft sind, geben sie uns Instrumente an die Hand, um auch auf EU-Ebene eine Verordnung durchzusetzen, damit die grossen Plattformen gewisse Summen bereitstellen, die dann über die vorhandenen Instrumente verteilt werden. Da ist vieles im Gang, denn wir sind nicht machtlos, auch nicht gegenüber den grossen Konzernen. Es gibt ja weltweit Gesetze gegen Kartelle und Monopolbildungen. Es braucht halt auch ein wenig Mut, und auf der policy- und governance-Ebene müsste man etwas rascher reagieren. Wobei die Europäische Kommission phantastisch unterwegs ist. Mit dem AI-Act verging zwar viel Zeit, sodass nun Chat-GPT wie ein Komet eingeschlagen hat. Aber es passiert schon etwas.

In Ihrer Keynote haben Sie die Selbstregulationsmechanismen in den Sozialen Netzwerken erwähnt, wo Kunstschaffende ein Werk, das von Trollen gestört wurde, selber wieder repariert haben. Es gibt aber doch auch Kunstschaffende, die sich gar nicht mit digitalen Medien befassen. Droht da nicht eine Aufspaltung in «Angeschlossene» und «Ausgeschlossene»?

GS: Sehr wichtig ist, dass es keinen Zwang geben kann und soll, alles digital zu machen. Gerade in der Kunst werden alte Traditionen und Werke enorm hochgehalten. Wenn wir überlegen, wie viel Geld im Kultursektor ausgegeben wird, um eigene Häuser zu bauen und zu betreiben, in denen wir Kompositionen anhören von Leuten, die schon vor Hunderten von Jahren gestorben sind, dann zeigt das, wie wichtig uns dieser in der Tradition wurzelnde Teil ist. Das apokalyptische Szenario, dass wir alle zu digitalen Cybernauten verkommen, ist

nur eine schöne Gruselstory, mit der sich Unterhaltung produzieren lässt. Wir Menschen sind analoge Lebewesen. Das wird sich nie ändern. Und deswegen ist es zu hundert Prozent berechtigt, dass es Menschen gibt, die mit Holz, Metall oder Farbe künstlerisch tätig sind, oder mit Fotos, Filmen oder eben auch digital arbeiten. Wichtig ist dabei, dass man Werkzeuge auswählt, mit denen man gut arbeiten kann.

Und was zeichnet Kreative aus, die gut mit dem Digitalen umgehen können?

GS: Früher musste man zuerst lernen, ein Instrument zu beherrschen. Anschließend brauchte es eine Idee, und mit der Zeit ist daraus womöglich ein gutes Kunstwerk entstanden. Diese zeitliche Kette fällt heute zusammen. Aber auch im Digitalen reicht es nicht, ein paar Knöpfe zu drücken, selbst wenn die Kompetenz nicht mehr darin liegt, ein Tool zu lernen. Vielmehr muss man heute mit den Resultaten der KI umgehen können. Es sind also ganz andere Fähigkeiten gefordert als früher. Der grosse Vorteil liegt darin, dass heute ein grösserer Teil der Gesellschaft partizipieren und direkt mit den Inhalten einsteigen kann. Das ist unheimlich bereichernd.

Kunst dient oft als Kontrapunkt zum Alltag. So bieten gewisse Museen Anlässe der «Kunstmeditation» an, mit dem Argument, Kunst könne gerade in unsicheren Zeiten helfen, sich zu entspannen und einen Moment der Ruhe zu geniessen. Kann ein solcher Ansatz auch bei digitaler Kunst funktionieren, die sich in den hektischen, globalisierten Zeitgeist einschreibt?

GS: Digitalisierung vermag mit Sicherheit auch die Innerlichkeit unterstützen, etwa mit Musik, die auf die innere Welt wirkt. Digitale Werkzeuge eröffnen ja auch viele therapeutische Möglichkeiten, etwa in der Psychotherapie oder nach Herzinfarkten. Es ist allerdings auch ein unschätzbares Erlebnis, mal ein Wochenende ganz ohne Handy zu verbringen. Es geht nicht um ein Entweder-Oder, diese Gegenüberstellung passt bloss rhetorisch so gut. Begeisterung führt halt die Menschen sehr schnell dazu, dass sie übertreiben. Das war bereits so, als Bücher aufkamen, also noch lange vor jeglicher Digitalisierung. Wir müssen in unseren Ausbildungsstrukturen davon weg kommen, allein die Qualifikation, den Umgang mit den Werkzeugen, im Fokus zu haben. Vielmehr sollte auch der Sinn, d.h. ein guter Umgang mit den jeweiligen Werkzeugen, gelernt werden. Wir können es uns nicht mehr leisten, einfach drauf los zu entwickeln und uns erst

nachher eine Rechtfertigung zu überlegen. Es braucht ein kritisches Reflektieren im Umgang mit diesen mächtigen digitalen Werkzeugen.