

Kultur im digitalen Zeitalter

Vortrag 40 Jahre Walddörfer-Kulturkreis

Ohlendorff'sche Villa, 12. April 2018

Sehr geehrte Festgesellschaft,

es besteht kein Zweifel, dass die Digitalisierung all unsere Lebensbereiche erfasst hat. Wir kaufen immer stärker digital ein, wir skypen mit unseren Freunden in Australien und Südamerika, wir tragen den großen Brockhaus wenige Gramm schwer in unserer Hosentasche und sitzen schon bald in fahrerlosen Autos. Und wie so oft birgt eine solch grundlegende Veränderung Chancen und Risiken. Wie verhält es sich dabei mit Kunst und Digitalisierung? Kunst ist selbstverständlich nur ein Teilbereich der Kultur, doch zunächst geht es mir um diesen engeren Kulturbegriff, also um die Kunst im digitalen Zeitalter, erst zum Schluss möchte ich noch auf die umfassendere „Kultur in der Digitalisierung“ eingehen.

Beginnen wir mit dem Theater. Als Erwin Piscator in Berlin in den 20er Jahren erstmals Filme in seine Regie von Theaterstücken und Revuen einbaute und auf der Rückwand der Bühne plötzlich bewegte Bilder liefen, stand die Theaterwelt Kopf. Das gute Sprechtheater und Kintopp? Die einen mochten's, die anderen lehnten es ab.

Als die Schallplatte nach dem 1. Weltkrieg zur Schallplattenindustrie wurde, vermuteten die meisten Musiklehrer, dies sei das Ende der Hausmusik, das Ende des Instrumentenbaus, vielleicht gar eines Tages das Ende der großen Orchesterkonzerte, weil ja nun alles auf Konserve erhältlich war.

In den 60er Jahren kamen dann in der Musik erstmals Synthesizer zum Einsatz, also Geräte, die auf elektronischem Weg Töne erzeugten und zwar über die gesamte Frequenzbreite, die wir aufnehmen können, und darüber hinaus. Auch die Beatles setzten Ende der 60er Jahre in „Here Comes the Sun“ beim Schluss-Refrain einen Synthesizer ein, um einen besonders „luftigen“ Ton zu erzeugen. Das waren die Anfänge der elektronischen Musik. Der Einsatz der Elektronik wurde nun immer stärker, die analogen Synthesizer oder Tonbänder oder Super 8 Kameras wurden durch digitale Geräte abgelöst.

Wenn Sie heute in Hamburg zu Ausstellungen in die Deichtorhallen oder in den Kunstverein gehen, werden Sie immer wieder auf Video-Art stoßen, die ebenfalls in den 1960er Jahren entstanden ist. Der Koreaner Nam June Paik war einer der ersten, der Fernsehgeräte technisch so manipulierte, dass die Fernsehbilder völlig verzerrt wurden. Ganze Videoinstallationen konfrontierten uns mit ungewöhnlichen Bildern und Eindrücken, oft eingebettet in besondere Geräuschkulissen. Die meisten von Ihnen werden einmal Werke von Bruce Naumann gesehen haben. Beispielsweise auf der documenta 1992 im Fridericianum in Kassel die Videoinstallation „Anthro/Socio“, wo derselbe Mann auf mehreren Bildschirmen sich jeweils um die eigene Achse drehte und immer in einer Art Sprechgesang und verzerrt „Feed me/Eat me/Anthropology und „Help me/Hurt me/Sociology“ wiederholte. Sehr eindrucksvoll! Und falls Sie es damals nicht gesehen haben: die Hamburger Kunsthalle besitzt dieses Werk von Bruce Naumann, das Sie in der Galerie der Gegenwart erleben können.

Jetzt aber geht die Digitalisierung einen gewaltigen Schritt weiter als das, was Bruce Naumann damals mit noch analogen Videos zusammengestellt hat. Nämlich jetzt erfindet die Kunst die virtual art, nachdem bereits die virtual reality, die virtuelle Realität uns erfasst hat. Virtuell heißt ja so viel wie: „dem Anschein nach vorhanden“, oder „der Möglichkeit nach vorhanden“. Virtuell: das finden Sie in den Computer-Spielen, den Games, das finden Sie im Photoshop, dem gängigen Bildbearbeitungs-

Prof. Dr. Michael Göring

programm, mit dem Sie jedes Foto extrem am Computer-Bildschirm verändern können, Grafiken gestalten oder ganze Bilder malen können.

Da wird es jetzt interessant in der Kunst: Unsere vorherrschende Meinung ist ja die des Kunstwerkes als Unikat, von einem Künstler mühevoll gestaltet, und jetzt sitzt da jemand mit der Maus in der rechten Hand, malt, zeichnet, färbt, ohne je Farbe in die Hand zu nehmen, ohne je einen Pinsel oder Stift zu führen. Und wenn Sie als Betrachter dann noch die elektronische Brille aufsetzen, die sogenannte Augmented-Reality Brille, also gesteigerte Realitätsbrille, tauchen Sie in vollständig künstliche Welten ein, die zu Quasi-Realitäten werden, in denen Sie sich bewegen.

Die ZEIT-Stiftung unterstützt finanziell das VRHAM=Virtual Reality Hamburg Festival, das erstmals vom 7. – 17. Juni 2018 in der Hafencity stattfindet. Es geht dabei um Virtual Reality und Virtual Arts und ich bin schon sehr gespannt, wenn ich am 7. Juni neben Herrn Brosda stehen werde, wir beide mit der dicken AR-Brille auf der Nase und wir dann in virtueller Kunst versinken. Ich bin in der der Tat äußerst neugierig auf diese Erfahrung.

Es ist insgesamt ungeheuer spannend, wie sich einzelne Kunstgattungen der Digitalisierung öffnen und wie dadurch virtuelle Räume entstehen, der Mensch also sinnliche Erfahrungen machen kann, die außerhalb des Digitalen nicht erreichbar wären. Kunst ist ja generell zweckfrei, unterliegt in der Regel keiner Nutzungs- oder Verwertungspriorität, hat aber viel mit Erkenntnis, mit sinnlichem Erleben/Erfahren und natürlich auch mit Unterhaltung zu tun. Von daher muss Kunst offen sein, auch für virtuelle Räume, virtuelle Realitäten. Sie können sich sicherlich an die Diskussionen vor zwanzig Jahren erinnern, als in der Kunstfotografie erstmals am Computer manipulierte Fotos erschienen. Wie vehement wurde darüber diskutiert, ob diese Computerfotografie denn überhaupt noch Kunst sei. Das ist heute geklärt.

Mir scheint dabei klar, dass die virtuelle Kunst nicht die bestehenden Kunstgattungen ersetzen und sie überflüssig machen wird. Nein: auch wenn wir mit der AR-Brille (augmented reality) gern für einige Minuten durch die Gegend laufen, werden wir uns weiterhin an der Skulptur erfreuen, die ohne Digitalisierung entstand, am Ölgemälde und an Schwarz-Weiß-Fotos ohne Photoshop, am Klavierkonzert mit einem echten Steinway und an Schauspielern auf der Bühne, die allein mit ihrer Gestalt, ihrer Stimme und mit ihren Sätzen einen ganzen Kosmos in uns aufrufen. Aber vergessen wir nicht: schon das ganz normale Schauspiel ist solch ein „Als ob“. Die Illusion, da wären jetzt Hexen, die Macbeth' Schicksal vorhersagen, ist nur eine Illusion, ein Spiel, ein „Als ob“, gar nicht so weit vom Virtuellen entfernt.

Wenn wir über Kunst im digitalen Zeitalter reden, dann müssen wir ebenso über „Kunstvermittlung und Digitalisierung“ sprechen.

Schon Walter Benjamin hat in den 1930er Jahren mit seiner Schrift „Die Kunst im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“ auf die Auswirkungen hingewiesen, die die breite Verfügbarkeit von Kunst auf den Einzelnen und auf die Gesellschaft hat. Die Kunst und ihre Rezeption verändert sich durch die massenhafte Reproduktion und durch die kollektive Wahrnehmung, so Benjamins Behauptung. (Benjamin war Jude, schrieb diesen Artikel 1935 im Pariser Exil und warnte davor, dass die neue Ästhetik durch diese Reproduzierbarkeit von Kunst politisch missbraucht werden könnte. Er hatte die Wirkung der Goebbelschen Propaganda vor Augen, die ja durchaus Kunst, nationalsozialistische reproduzierbare Kunst mit einbezog.)

Natürlich war es etwas anderes, wenn im frühen 19. Jahrhundert der zwanzigjährige Spross eines englischen Adligen auf seiner „grand tour“ durch Europa in Paris, nachdem er zumeist schon Bekanntschaft mit einigen leichten Damen gemacht hatte, nun endlich im Louvre vor der „Mona Lisa“ stand. Wahrscheinlich hat er alles getan, um sich das geheimnisvolle Lächeln, das Leonardo da Vinci auf die Leinwand

gebannt hat, für immer einzuprägen, er wusste, er würde es wohl nicht wiedersehen.

Heute ist das Bildnis der Mona Lisa keine fünf Sekunden von uns entfernt. Sie brauchen Mona Lisa nur auf der Suchmaschine Ihres iPhones oder Smartphones einzugeben und schon sehen Sie sie, können Mund und Nase der Schönen beliebig vergrößern, mit dem Finger über ihre Lippen am Bildschirm streichen. Das hat nur Fettflecken auf dem Display zur Folge, machen Sie es aber nicht auf dem Original. Die Mona Lisa ist, wie Millionen anderer Kunstwerke, ständig verfügbar. Kunstvermittlung war nie zuvor so einfach, denn unter dem Bild auf Ihrem Display stehen gleich noch Artikel, die Sie aufrufen können, Interpretationen von Kunsthistorikern, Hinweise auf die Maltechnik, Versuche, die Mona Lisa zu identifizieren, die Geschichte des Diebstahls des Werkes 1911, das Verstecken des Gemäldes vor den Nazis 1940 usw.

Museen und Ausstellungshäuser kommen schon seit Jahren nicht mehr ohne raffiniert präsentierte Vorschauen auf ihre Ausstellungen aus. Gehen Sie mal auf die Website des Bucerius Kunst Forums. Über zwanzig der Bilder in unser Schmidt Rottluff-Ausstellung können Sie dort vor oder nach Ihrem Besuch (oder auch – was ich allerdings nicht empfehle – statt Ihres Besuches) am Bildschirm ihres Laptops, Smartphone oder PC eingehend betrachten. Diese im Netz für jeden verfügbaren Bilder und Ausstellungshinweise sind natürlich so konzipiert, dass sie nicht nur informieren, sondern dass sie Ihnen den Mund wässrig machen sollen, die Ausstellung auch tatsächlich zu besuchen.

Die Digitalisierung überwindet also all die Eingrenzungen und Einschränkungen, die unser junger englischer Adliger zu Beginn des 19. Jahrhunderts erlebt hat, der tatsächlich reisen **musste**, um das Lächeln der Mona Lisa zu sehen. Ich kann in unserem Garten in Volksdorf sitzen und betrachte auf meinem iPad die berühmten hinduistischen Skulpturen, die im Prince of Wales Museum in Mumbai ausgestellt sind.

Open Access - offener Zugang! Das ist eine zutiefst freiheitliche, im positiven Sinne egalitäre Herangehensweise an Kunst und Kultur. Ein siebzehnjähriges Mädchen aus einem Dorf in Uganda, das sich auf einmal für Goya interessiert, hat den gleichen Online-Zugang zu den Schätzen des Prado wie Sie hier in Hamburg, wie der Eskimo in Alaska oder das Mädchen in Bangladesch. Und bisher ist nicht eingetreten, was viele befürchtet haben, und ich wette mit Ihnen: es wird auch nicht eintreten: dass nämlich die Zahl der Museumsbesucher zurückgeht, weil die Menschen die Kunstwerke ja im Internet alle oder fast alle sehen können.

Nein, im Gegenteil: die Zahl der Museumsbesucher ist insgesamt gestiegen beziehungsweise stagniert seit mehreren Jahren auf hohem Niveau. Der Nachfahre unseres englischen Adligen aus dem frühen 19. Jahrhunderts, der **heute** nach Paris kommt, hat zwar schon zu Hause in Sussex auf seinem Smartphone zig Mal die Mona Lisa gesehen, aber er wird dennoch wie sein Vorfahre – nach dem Besuch bei den leichten Damen – der Mona Lisa im Louvre einen Besuch abstatten. Das ist auch für weniger bekannte Gemälde kein Wunder, denn – wie gesagt – die Museen heute nutzen die Möglichkeit der Digitalisierung geschickt für ihr Marketing und für Kundenbindung. Als wir im Bucerius Kunst Forum die Venedig-Ausstellung zeigten, konnte ein jeder dem Kunstforum im Internet ihr/sein Lieblingsbild oder die Lieblingsfotos von Venedig zusenden und damit die Ausstellung privat anreichern und für sich ergänzen. So wurde die Ausstellung ein klein wenig privatisiert, customized: der Zuschauer/Besucher fand sich einbezogen. Gut, das sind Spielchen, sie tragen aber zum erfolgreichen Marketing für Kunstaustellungen bei.

Sie sehen: ich kann den digitalen Möglichkeiten im Bereich der bildenden Kunst und gerade auch der Kunstvermittlung viel abgewinnen. Wir hören in der Musik der Gegenwart immer wieder digital erzeugte, völlig neuartige Geräusche, Der Computer ist für den Komponisten heute nahezu unentbehrlich geworden. Wir erleben in der Oper und im Theater

digital gesteuerte Licht- und Bühneneffekte, die zuvor nie möglich waren (zum Beispiel in der gegenwärtigen Inszenierung der „Zauberflöte“ in der Staatsoper). Unsere Sinne werden so einmal wieder völlig neu angesprochen, angeregt und – nicht immer, aber manchmal – führt dies zu noch nicht gedachten Gedanken, zu Entdeckungen, zu Erkenntnissen. Digitale Vermittlungsformen egalisieren in beträchtlichem Umfang den Zugang zu Kunst. Nehmen Sie sportify, wo Sie gegen eine Gebühr von 10,- Euro im Monat Zugang zur Welt-Musik haben. Denken Sie an Netflix, das dem Nutzer den Zugang zu den Filmen der Welt eröffnet. Oder – und das betrifft mich auch als Schriftsteller – Skoobe, ein digitales Abosystem, wo Sie gegen eine monatliche Gebühr Zugang zu allen E-Books haben. Für den Schreibenden ist das ganz interessant: Wenn Sie ein Buch kaufen, bekommt der Autor zehn bis fünfzehn Prozent vom Ladenpreis. Das heißt Sie werden bezahlt, wenn jemand kauft, egal ob er das Buch liest. Bei Skoobe wird der Autor nach der Anzahl gelesener Seiten honoriert. Das ist nicht uninteressant!

Nun noch ein paar Worte zum weiten Feld der Kultur im Zeitalter der Digitalisierung.

Ich bin außerhalb der Kunst kein Verfechter einer vorbehaltlos zu bejahenden Digitalisierung. Ich habe Sorgen, was kleinere und mittlere Städte angeht, die ihren Einzelhandel verlieren. Ich bin alarmiert, was die Kommerzialisierung von Daten angeht. Ich sehe das rechtliche Vakuum, das den Einzelnen nicht genügend schützt vor digitaler Ausplünderung. Wie steht es um den Schutz des geistigen Eigentums (intellectual property)? Ich sehe mit Entsetzen, wie eigentlich ganz vernünftige Leute meinen, man könnte junge Schüler durch mehr online, mehr iPad-Benutzung besser bilden, besser erziehen, statt dass man das hierfür benötigte Geld in mehr Lehrstellen investiert, in mehr persönliche Ansprache, gerade von weniger behüteten Grundschulkindern. Ich bin mir auch sicher, dass die für viele so wichtige weitgespannte Welt der Facebook-„Freunde“ bald in sich zusammenfällt, weil die Oberflächlichkeit der meisten dieser Kontakte ihre Leere nicht länger verbergen kann.

Prof. Dr. Michael Göring

Ich bin bei Twitter, doch wenn ich mir die Tweeds von 95 Prozent meiner Twitter-Kontakte durchlese, überfällt mich das kalte Grauen hinsichtlich der Bedeutungslosigkeit des Inhalts. Das ist gestohlene Zeit. Die digitale Welt verändert die Kommunikationskultur grundlegend. Die Möglichkeiten durch KI, künstliche Intelligenz, können wir noch nicht absehen, auch nicht die Auswirkungen auf Arbeit und Beruf. Ich glaube nicht, dass Maschinen/Roboter jemals ein eigenständiges Selbstbewusstsein entwickeln werden und dass sie sich dann – wie im Film „Terminator“ gegen den Menschen wenden können, ihn als Gegner sehen und ihn vernichten. So groß meine Vorbehalte hier sind, so sehr erfüllt die Erweiterung der **Kunst** dank Digitalisierung mich mit Neugier und Erwartung. Wie einst Paul Valéry 1928 die damals gerade entstehenden technischen Möglichkeiten als spannende Erneuerung der Kunst ansah: Ich zitiere Paul Valéry nach Walter Benjamin, der seinem bereits erwähnten Aufsatz von 1935 ein Zitat des Franzosen Paul Valéry voran stellte: „Man muss sich darauf gefasst machen, dass so große Neuerungen die gesamte Technik der Künste verändern, dadurch die Invention (also den künstlerischen Einfall, die Idee) selbst beeinflussen und schließlich vielleicht dazu gelangen werden, den Begriff der Kunst selbst auf die zauberhafteste Art zu verändern.“ (1928) Ich denke, diesen Gedanken wohnt ein nicht zu leugnender Zauber inne.

Vielen Dank