Carsten Brosda

Digitalität als kultureller Rohstoff

Foto: Senatskanzlei Hamburg / Jan Pries

Dr. Carsten Brosda ist Senator der Hamburger Behörde für Kultur und Medien und Präsident des Deutschen Bühnenvereins

Der Beitrag ist eine überarbeitete und ergänzte Version des gleichnamigen Textes des Autors, veröffentlicht in: Sievers / Pfaff / Heid (2025): Jahrbuch für Kulturpolitik 2023/24. Kulturen der Digitalität, Bielefeld: transcript Verlag (S. 31–36)

Das Debütwerk von Jostein Gaarder, später weltbekannt geworden mit seinem philosophischen Jugendroman »Sofies Welt«, ist eine Kurzgeschichtensammlung, die im Deutschen unter dem Namen »Der seltene Vogel« erhältlich ist. Darin findet sich die Erzählung »Der Zeitscanner«, in der die Menschheit eine Methode erfindet, die Bewegung aller Atome entlang der Zeitachse sichtbar zu machen und diese Bewegung auf Bildschirmen darzustellen. Die gesamte Geschichte seit dem Urknall wird damit zu einem Film, der beliebig vor- oder zurückgespult, angehalten, verlangsamt oder beschleunigt werden kann. Die Perspektive ist frei wählbar, nichts bleibt verborgen – außer der Dinge, die im Dunkeln geschehen sind, da Licht nicht nachträglich hinzugefügt werden kann. Bald machen »Suchschlüssel« die Runde, die im Grunde Prompts zu spezifischen Themen-Abfragen darstellen. So kann man sich »Große Maler und ihre Meisterwerke« ebenso auf den heimischen Bildschirm holen wie in »Szenen aus dem Zweiten Weltkrieg« hineinzoomen, aber natürlich auch »Lasterhafte Mönche« oder »Ausgewählte Autounfälle« ansehen.

Der so entstehende digitale Raum hat eine Reihe von Ähnlichkeiten zum Internet – er enthält das gesammelte Wissen der Menschheit, bietet für jedes noch so spezielle Interesse nahezu unerschöpfliches Material und ermöglicht »*ersatz life*« statt »*real life*«. Und: Ebenso wie das Internet vergisst er nichts. Die Menschen in der Kurzgeschichte nutzen ihn auch daher auch recht ähnlich wie wir heutzutage das World Wide Web.

Bezeichnenderweise wird dieser digitale Raum in Gaarders Erzählung »Pleroma« genannt, nach dem griechischen Wort für »Fülle«, in der religiösen Lehre der Gnosis auch die Bezeichnung für den Aufenthaltsort eines vollkommenen, allumfassenden Gottes, von wo alles Gute ausstrahlt.

Wahrscheinlich würde kaum jemand heutzutage den digitalen Raum als Wohnort eines Gottes ansehen. Aber der Einfluss der Digitalisierung, sowohl in Bezug auf Wissensvermittlung als auch gesamtgesellschaftlich und nicht zuletzt im Bereich künstlerischer Produktion und Rezeption, ist kaum zu überschätzen. Vielleicht kommt die Digitalisierung in ihren allumfassenden Auswirkungen dem, was man früher nur metaphysisch zu fassen bekam, tatsächlich schon recht nahe.

Die verschiedenen Dimensionen des Digitalen jedenfalls berühren so viele unterschiedliche Aspekte unserer gesellschaftlichen Kultur und unseres Kunstschaffens, dass ich hier nur zu einigen kursorischen Anmerkungen in der Lage sein werde, die an beinahe jeder beliebigen Stelle nach einer beherzten Tiefenbohrung verlangen.

Digitale Vernetzung

Digitalität ist zunächst eine Beziehungsfrage. Sie erleichtert das Herstellen und Eingehen sozialer Verbindungen mithilfe technischer Infrastruktur. Information kann allumfassend zugänglich gemacht werden, Kommunikationsbarrieren verschwinden, der Zugang zur Öffentlichkeit wird zu einer beinahe im Überfluss vorhandenen Ressource. Menschen, die sich analog niemals getroffen hätten, finden einander – das gilt für wissenschaftliche Forschende ebenso wie für Verschwörungstheoretiker*innen. Andere igeln sich mit Gleichgesinnten in hochtourig um sich selbst kreisenden Kommunikationsräumen ein.

Immer häufiger bestimmen digitale Mittler, etwa Algorithmen und ihre Logiken der Auswahl und Aufbereitung, was auf welche Weise sichtbar wird. Sie spiegeln dabei unser eigenes Verhalten, sprich: die Tatsache, dass wir uns gerne mit Dingen auseinandersetzen, die uns aufregen und die daher eher an den Rändern als in der Mitte des gesellschaftlich

KI-generiertes Bild zur Illustration des Heftschwerpunktes

Wünschenswerten zu finden sind – eine Tendenz, der sich auch rechtspopulistische Diskurstrategien bedienen, die zur Verbreitung ihrer Ideologien der Logik der Digitalität folgen.

Digitalität verändert so die öffentlichen Strukturen unserer Gesellschaft, nicht zwingend im Sinne einer plötzlichen Disruption, sondern im Zuge eines tiefgreifenden Transformationsprozesses. Ein wesentlicher Treiber ist dabei nicht nur die Technik, sondern vor allem ihre Anwendung und Weiterentwicklung. Neue digitale Geschäftsmodelle, neue Strategien von Outreach, Vertrieb und Marketing entstehen schließlich nicht aus sich selbst heraus, sondern sind sozialen und wirtschaftlichen Anverwandlungen der neuen technologischen Möglichkeiten geschuldet. In der Folge verändern sich natürlich auch die Institutionen, die sich dieser Strategien bedienen. In diesem Sinne ist die Digitalität zugleich Werkzeugkoffer als auch Katalysator für Veränderungen. Wer durch sie nicht disruptiv verändert werden will, wer den neuen soziotechnischen Raum nicht der Reproduktion der immergleichen Stereotype und bereits vorhandenen Ideen überlassen möchte, hat gar keine andere Wahl, als sich zu ihr in Beziehung zu setzen und eine eigene Strategie für die Transformation zu entwickeln, die immer auch mehr sein muss als die bloße Verlagerung einst analoger Angebote und Handlungen in den digitalen Raum.

Wechselwirkungen

Die Unterscheidung in digitalen Raum und analogen Raum ist in letzter Instanz eine Festlegung und keine wertfreie Beschreibung zweier Zustände, ähnlich der vermeintlichen Dialektik von Natur und Kultur. Stimmen wie jene der Kulturwissenschaftlerin Jenifer Becker (2024), die keine Trennlinie zwischen beiden sehen, da die »vermeintlich analoge Welt durch Digitalität geprägt ist und Konstrukte wie das Internet immer auf einer materiellen Grundlage basieren«, treffen natürlich einen Punkt, verkennen aber zugleich den analytischen Mehrwert, den diese Unterscheidung generiert. Die Feststellung zweier unterschiedlicher Räume fußt auf Beobachtung: Der digitale Raum hat andere Spielregeln und Ansprüche, etwa an Transparenz oder Interaktivität, als der analoge Raum je hatte. Das heißt aber natürlich nicht, dass sich nicht inzwischen eine zunehmende Verschmelzung von physischer und virtueller Realität zeigt. Zugleich wirft der digitale Raum ganz andere Fragen an Authentizität und Wahrheit auf. Die Digitalität schafft neue Formen der Kulturproduktion und -rezeption, die von Online-Communitys über soziale Medien bis hin zu virtuellen Realitäten und immer raffinierteren Deep Fakes reichen.

Konkurrenz zwischen analoger und digitaler Rezeption

Insbesondere die Konkurrenz zwischen analoger und digitaler Rezeption beschäftigt die Kulturwirtschaft, spätestens seit dem Zusammenbruch der physischen Tonträgermärkte vor mehr als einem Jahrzehnt. Kulturelle Inhalte, seien es Musik, Literatur oder visuelle Kunst, stehen heute in direkter Konkurrenz zwischen traditionellen physischen Medien und digitalen Vertriebskanälen. »Vinyl ist not dead« und »all in one« gelten gleichberechtigt nebeneinander. Dies beeinflusst nicht nur die Verbreitung von kulturellen Produkten, sondern auch die Präferenzen und Gewohnheiten des Publikums.

Natürlich ist die Nutzung technischer und digitaler Ressourcen zur Zugänglichmachung von Kultur keine neue Entwicklung. Das erste Radiokonzert in Deutschland spielten sechs Postbeamte – »Stille Nacht, heilige Nacht« am 22. Dezember 1920. Neu ist jedoch die grundsätzliche Frage, die längst auch

die Veranstaltungsbranche umfasst: Braucht Kultur in unserer digital immer mehr überformten Gesellschaft überhaupt noch ein analoges Gruppenerlebnis? Befeuert durch die Corona-Pandemie gab es eine Reihe von Reaktionen auf die Einschränkungen von Versammlungen im physischen Raum. Der Pianist Igor Levit etwa hat mit seinen Konzert-Streams auf Twitter gezeigt, welche verbindende Wirkung das zwar gemeinsame aber eben rein digital stattfindende Erleben von Kunst haben kann.

Die Pandemie hat die Geschwindigkeit, mit der die Digitalisierung auch die Kultur erfasst und transformiert, enorm beschleunigt. Dabei geht es nicht allein um Kunstproduktion, sondern auch um die Möglichkeiten von Kultur-Orten, Situationen gemeinschaftlichen Kultur- und Kunst-Genusses zu schaffen. Hier müssen Institutionen und auch die Vereine und Stiftungen, die diese fördern, weiter experimentieren, Angebote unterbreiten und neue Möglichkeiten nutzen, um weiterhin ein Publikum zu finden und gesellschaftliche Resonanz zu erzeugen. Damit verbunden ist eine bisher ungeahnte Flexibilisierung und Erleichterung, die viele bisherige Hürden zwischen Angebot und Publikum obsolet machen. Theoretisch kann im digitalen Raum jeder Mensch allen anderen Menschen die Ergebnisse seines künstlerischen Schaffens zeigen. Etablierte Kulturorte entwickeln aus den Möglichkeiten digitaler Kulturpräsentation neue agile Formate und hybride Veranstaltungen. Parallel wächst, je mehr wir an Digitaler Literacy hinzugewinnen, auch wieder das Vertrauen in analoge Begegnungen oder Erlebnisse.

Digitale Techniken als künstlerische Optionen

Doch nicht nur die Rezeption verändert sich, mit der Digitalität gewinnt die Kunstproduktion selbst ein vollständig neues Feld an Möglichkeiten hinzu, über das wir noch viel zu selten sprechen und dessen Potenziale noch bei weitem nicht ausgelotet sind. Schließlich öffnen digitale Technologien bislang ungekannte Felder der ästhetischen Imagination und des kreativen Spiels. Und das in allen künstlerischen Sparten – und vielen weiteren kulturellen Feldern.

Zu lange ist Digitalität in erster Linie als eine Vermittlungsherausforderung begriffen worden, dabei kann sie genauso gut, wenn nicht gar besser, als ein künstlerischer Werkstoff begriffen werden, der hilft, völlig neue Welten im Theater oder der bildenden Kunst aufzuschließen. Und damit sind nicht die spekulativen Versuche gemeint, mit NFTs mehr Geld zu machen, sondern die neuen kreativen Welten, die sich in der binären Welt der Einsen und Nullen öffnen können.

Digitale Technologien können den künstlerischen Produktionsprozess erheblich erweitern und zugleich zeitgemäß erneuern. Sie zwingen auch zu einer Neubewertung analoger Technologien und schärfen das Bewusstsein für die Möglichkeiten der Kunst. Aktuell lässt sich das in den Debatten rund um die generative künstliche Intelligenz beobachten, die seit einiger Zeit vollständig neue Möglichkeiten der Text- und Bildproduktion bietet. Hier erleben die globalisierten Gesellschaften derzeit eine immense Erweiterung künstlerischer Strategien – im Guten wie im Schlechten.

Höchst spannend zu beobachten ist, für welche Zwecke KI eingesetzt wird. Darin drücken sich ja auch Bedürfnisse aus: Zum Beispiel erleben die USA derzeit eine wahre Literatur-Schwemme, weil auf einmal viele Menschen Bücher veröffentlichen, die dazu vorher nicht in der Lage waren. Der Grad der Veränderung durch eine technische Innovation wird meist kurzfristig überschätzt, langfristig aber eher unterschätzt (Gartner 2024). Wahrscheinlich werden wir bald vor erheblichen Unterscheidungsproblemen stehen, wenn sich menschliche Urheber*innen *auch* einer KI bedienen, um ein Werk zu erstellen. Wie viel menschliches Zutun soll vonnöten sein, um in den Genuss des urheberrechtlichen Schutzes zu kommen? Für die sogenannte Schöpfungstiefe und das damit verbundene Verständnis eines Werks als Kunstwerk genügt es nicht, als Mensch ein paar Tasten zu drücken. Es müssen vielmehr individuelle Gestaltungsmöglichkeiten gegeben sein, die tatsächlich einen erheblichen Einfluss auf das dann von der KI erzeugte Endergebnis haben. Anhand welcher Kriterien künftig rechtliche Abgrenzungen vorzunehmen sein werden, ist zum heutigen Tag nur schemenhaft zu erahnen.

Jenseits urheberrechtlicher Fragen ist es wichtig, noch einmal zu betonen, dass wir es hier auch mit einer grundsätzlich neuartigen Form des Erschließens von Informationen zu tun haben. Es geht nicht nur darum, dass KI eigenständig Kultur in Form von Texten, Bildern, Musik oder Filmen erschafft, indem sie vorher auf Basis riesiger Datenmengen dafür trainiert wurde. Das dialogische Prinzip der neuesten KI-Sprachmodelle eröffnet vielmehr neue Zugangswege zu Information, weil sie mit sehr viel höherer Wahrscheinlichkeit gesuchte Informationen bereitstellt, ohne dass Nutzende suchmaschinenoptimierte Anfragen stellen müssen und ihre Ergebnisse dann selbstständig erklären und mit Beispielen illustrieren kann. Damit entstehen ganz neue Möglichkeiten für die Produktion künstlerischer, kulturell wertvoller Inhalte. Von virtueller Realität über digitale Malerei bis hin zu algorithmischer Kunst – die Palette der künstlerischen Optionen ist breit gefächert und der Einsatz von Technologie in der Kunst bringt stetig neue ästhetische Dimensionen hervor.

Kreativität, Partizipation und Ethik

Nach dem pandemiebedingten Digitalitätsschub befeuerte die Veröffentlichung von ChatGPT die Entwicklung noch weiter: Zwar war die Künstliche Intelligenz in unser aller Alltag bereits sehr viel präsenter, als den meisten bewusst gewesen sein dürfte, doch seit November 2022 steht generative

KI plötzlich allen zur Verfügung. Dieser gewaltige Zuwachs an technologischer Nutzerschaft sorgte dafür, dass sprichwörtlich über Nacht allen völlig neue Perspektiven kreativen Schaffens offenstehen.

»Jeder Mensch ist ein Künstler.« Mit dieser vielzitierten und ebenso oft diskutierten Feststellung hatte der Künstler Joseph Beuys die Frage nach der künstlerischen Autorität in den 1960er Jahren beantwortet, die sich im November 2022 auf eigentümliche Weise realisierte. Beuys Kunstbegriff war dezidiert nicht elitär: Kreativität sei auf alle Lebensbereiche übertragbar, die Teilhabe daher auch allen Menschen möglich. Kunst verstand er als Volksvermögen. Allerdings wohnte seinem Künstlerbegriff auch eine nahezu mythische, ja mystische Dimension inne: Von Kreationsprozessen, die zwar buchstäblich jedem Menschen offenstehen, dabei aber auf anonymisierten Wahrscheinlichkeitsberechnungen basieren, war sein anthropologisches Kunstverständnis denkbar weit entfernt. Dass sein Postulat sich knapp 40 Jahre nach seinem Tod auf diese Weise und ganz anderer Grundlage zu realisieren scheint, ist eine erstaunliche Volte.

Und die Entwicklungen reißen nicht ab: Die Ergebnisse werden immer beeindruckender, immer rasanter können Texte, Bilder und Videos berechnet werden, immer mehr verschwimmen – so scheint es – die Grenzen zwischen dem, was Mensch und Maschine zu kreieren beziehungsweise zu generieren in der Lage sind. Doch selbst wenn die KI eines Tages in der Lage sein sollte, exakt die gleichen Ergebnisse zu produzieren wie Menschen, gilt es darauf zu beharren, dass es eben nicht dasselbe ist. Es besteht ein kategorialer Unterschied zwischen KI-generierten Inhalten und menschengemachter Kunst, der sich spätestens in der Rezeption zeigt. Es ist etwas anderes, ob das Werk das Ergebnis einer menschlichen Auseinandersetzung mit der Welt und seiner Existenz in ihr ist, oder ob es bloß auf der Reproduktion bereits erkannter Muster Plausibilitäten konstruiert. Der Sinn, den wir als Lesende, Hörende oder Sehende dem Werk beimessen, verändert sich je nach dem grundsätzlich.

Schon jetzt ist zu beobachten, was passiert, wenn Kreativität auf von Maschinen errechneten Wahrscheinlichkeiten basiert: Wasserzeichen werden nicht als Schutz, sondern als Bestandteil der Bilder erkannt und sind daher immer öfter in KI-generierten Motiven zu finden. Die Pixelierung im Visuellen wird immer gröber, im Textbereich produzieren die »Wortwahrscheinlichkeitsrechenmaschinen« absehbar und immer häufiger unverständlichen Non-Sense. Denn letztlich gelangen Systeme, die auf sich selbst zugreifen, die immer nur generieren und niemals selbst kreieren, unweigerlich an die Grenzen dessen, was wir ganz wesentlich unter Kreativität verstehen – und zwar eher früher als später. So nimmt mit der Geschwindigkeit der kreativen Produktion auch die semantische Dichte der künstlerischen Ergebnisse stetig zu. Die Kommunikationswissenschaftlerin Miriam Meckel und die Sozialwissenschaftlerin Léa Steinaecker konstatieren treffend: »Kreativität wird effizient – aber auch homogener.« KI-generierte Kunst speist sich aus einem künstlerischen Stillgewässer, das es zugleich füllt und das ohne den Zulauf frischer Ideen umso leichter kippt.

Zugleich gilt es angesichts der atemberaubenden Geschwindigkeit, mit der die technischen Möglichkeiten, ungefragt Plagiate, Deep Fakes oder Fälschungen von Performances anzufertigen, sich weiterentwickeln, Urheberrechte und Persönlichkeitsrechte neu zu definieren. Dabei stehen zum einen die ganz grundsätzliche Definition von Kreativität und Urheberschaft zur Diskussion, und damit die ganz konkreten Rechte an künstlerischem Schaffen, zum anderen aber auch die Rechte an persönlichen Charakteristika, an unserer Stimme oder unserem Aussehen, woran sich wiederum die Frage anschließt, unter welchen Voraussetzungen diese Charakteristika veräußerbar sein können.

Schon jetzt hinken die Regulationen der neuen Technologien und ihrer Möglichkeiten der rasanten Entwicklung in einer globalisierten Welt hinterher. Moralischen und ethischen Ansprüchen lässt sich nur schwer nachkommen, wenn sie auf berechenbaren Wahrscheinlichkeiten fußen. So lässt sich ChatGPT zwar keine Antwort auf die Frage nach der Anleitung zum perfekten Mord entlocken, sehr wohl aber als künstlerischer Komplize einspannen: Wer an einem Krimi über den perfekten Mord schreibt, erhält bereitwillig eine Vielzahl an Ideen, wie sich diese »faszinierende Herausforderung« beschreiben ließe, verbunden mit dem Hinweis, dass die Vorschläge auf Wunsch gern detaillierter ausgeführt werden könnten. Brauchen wir die Kunst in Zukunft, um die Maschinen zu überlisten?

Immer öfter gilt es Antworten auf Fragen zu finden, die im Zuge der technologischen Entwicklung überhaupt erst aufgeworfen werden und deren Beantwortung uns vor komplexe Herausforderungen stellen. Wir sehen, dass »Alles überall auf einmal« (Meckel/ Steinaecker 2024) geschieht, doch was exponentielles Wachstum bedeutet, ist längst nicht begriffen: Wir stehen am Anfang einer Entwicklung, die sich permanent selbst überholt und immer wieder neue, grundlegende Fragen in Bezug auf kulturelles Schaffen aufwerfen wird, von denen wir heute noch nichts ahnen. Hier gilt es nach wie vor, verlässliche Regulierungen zu schaffen. Nur so können wir auf die Fragen, die noch zu Genüge auf uns einprasseln werden, gemeinsame Antworten finden.

Digitalität als kultureller Zusammenhang

Grundsätzlich bedeutet die digitale Durchdringung unseres Alltags eine kulturelle Herausforderung. Darin unterscheidet sie sich nicht von früheren medientechnischen Revolutionen. In dem Moment, in dem eine Technologie beginnt, allgegenwärtig unser Leben zu prägen, entstehen neue soziale Routinen und Praktiken und mit ihnen allerlei Konsequenzen, erwartbare wie auch völlig unvorhergesehene, für die es dann kreative Lösungen braucht. Unsere Gesellschaft befindet sich mitten in diesem großen Wandel und steht beinahe täglich vor der Herausforderung, ihn klug und reflektiert zu gestalten.

Ein zentraler Aspekt dabei besteht darin, die Vielfalt der digitalen Kulturen zu verstehen und zu bewerten. Unterschiedliche Gruppen und Subkulturen prägen das digitale Umfeld auf unterschiedliche Weisen, sei es durch ihre spezifischen Codes, Normen oder Ausdrucksformen. Gleichzeitig eröffnet die Digitalität neue Möglichkeiten für den interkulturellen Austausch und die globale Vernetzung.

Die »Kultur(en) der Digitalität« werfen auch Fragen nach Machtverhältnissen und sozialer Gerechtigkeit auf. Nicht alle Menschen haben den gleichen Zugang zu digitalen Ressourcen oder die gleichen Möglichkeiten, sich in der digitalen Welt zu entfalten. Dies führt zu Diskussionen über digitale Ungleichheiten und die Notwendigkeit, eine inklusive digitale Kultur zu fördern, damit die digitale Kluft nicht weiter wächst.

In der Geschichte »Der Zeitscanner« gibt es übrigens noch einen Twist: Die Erzählstimme, auf den ersten Blick in einer nahen Zukunft angesiedelt, befindet sich tatsächlich »zehn- oder zwanzigtausend Jahre« nach Erfindung des Zeitscanners und reflektiert die menschliche Entwicklung rückblickend. Diese ist durch die Entdeckung des *Pleromas* stehen geblieben, das Ende der Geschichte erreicht, der öffentliche Diskurs ersetzt durch eine Menge von allwissenden Individuen, die alle Zeit, die sie nicht zur Befriedigung ihrer unmittelbaren Bedürfnisse benötigen, mit dem Ansehen der Vergangenheit verbringen. Die Fülle hat in letzter Konsequenz nur leere Wiederholung gebracht.

Hier wird die Geschichte für mich eklatant unglaubwürdig. Ich bin davon überzeugt, dass die Menschheit sich nicht mit Ersatzerleben, mit bloßem Zuschauen, begnügen würde, sondern dass neue digitale Möglichkeiten immer auch neue künstlerische Produktion und kulturelle Ausdrucksformen hervorbringen werden. Das ist ein Unterschied zwischen Pleroma und unserem digitalen Raum: Wir können eingreifen, verändern, gestalten. Es hilft, wenn wir digitale Techniken dabei noch mehr als bisher auch als künstlerisches Material verstehen.

Literatur

Becker, Jenifer (2023): Zeiten der Langeweile, Berlin: Hanser

Becker, Jenifer (2024, 19. Januar): Post auf der Seite neuland & gestalten [Fotokachel]. Facebook. https://www.facebook.com/photo?fbid=374 822025265820&set=pb.100082140 774889.-2207520000

Gaarder, Jostein (2001): Der seltene Vogel, München: Deutscher Taschenbuchverlag Gartner (2024): Gartner Hype Cycle. Gartner. https:// www.gartner.com/en/research/met hodologies/gartner-hype-cycle

Meckel, Miriam/ Steinaecker, Léa: Alles überall auf einmal – Wie Künstliche Intelligenz unsere Welt verändert und was wir dabei gewinnen können, Rowohlt 2024 (aktualisierte und mit einem neuen Vorwort versehene Taschenbuchausgabe 2025)

Mertens, Peter/ Barbian, Dina/ Baier, Stephan (2017): Digitalisierung und Industrie 4.0 – eine Relativierung, Wiesbaden: Springer

Pöllmann, Lorenz/ Herrmann, Clara (Hg.)(2019): Der digitale Kulturbetrieb – Strategien, Handlungsfelder und Best Practices des digitalen Kulturmanagements, Berlin: Springer ■