

Netz-Teil

Anke und Daniel Domscheit-Berg

Ist das Kunst?



ILLUSTRATION: CAROLIN EITEL, AUTORENBILD: CHRISTIAN VACHT

Wenn von der Zukunft der Arbeit die Rede ist, kommen oft drei Barrieren gegen Automatisierung ins Spiel: emotionale Intelligenz, komplexe Motorik und Kreativität. Erfordert eine Tätigkeit wesentliche Anteile von mindestens einer dieser Kompetenzen, dann ist sie schlecht oder gar nicht automatisierbar – noch.

Aber in allen Bereichen entwickelt sich Technologie so rasant, dass die klaren Linien sich langsam auflösen. Noch hat der Mensch die Nase vorn. Aber es gibt immer mehr Roboter und Software-Programme, die in künstlerischen Feldern eingesetzt werden. Sie malen, zeichnen, komponieren oder musizieren. Heute soll von bildender Kunst die Rede sein. Schon seit den 1970er Jahren malte Roboter Aaron mit Pinsel und Farbe Gemälde. Abstrakte Porträts, Stillleben oder Landschaften entstanden in wilden Farben und markanten Strichen. In vielen Galerien hingen seine Bilder schon.

Heute gibt es auch eDavid, der an der Universität Konstanz entwickelt wurde, und wenig anders aussieht als ein Roboterarm, der in einer Autofabrik Teile zusammenschraubt. Aber eDavid schraubt nicht, er nimmt einen Pinsel in die Roboterzange, taucht ihn in eine Farbe seiner Wahl und legt los. Eigene Ideen hat er allerdings keine, eDavid braucht künstlerischen Input von außen: eine Skizze, ein Foto oder eine sonstige Vorlage.

Noch verrückter ist das Projekt „The Next Rembrandt“, bei dem mittels Technologie ein Gemälde geschaffen wurde, das den Stil von Rembrandt bestechend

gut kopiert. Unmengen von Daten aus Hunderten von Originalen wurden dafür analysiert. Daten zu Licht und Schatten, biometrische Daten als auch Alter, Geschlecht, Hautfarbe und Kleidung der abgebildeten Personen, Höhenprofile der Farbschichten, Richtung und Stärke von Pinselstrichen oder Farbtöne waren die Basis für die Programmierung eines fiktiven

Rembrandt-Porträts. Das Ergebnis der Algorithmen wurde mit einem 3D-Drucker in 13 Farbschichten und mit 148 Millionen Pixeln gedruckt, um auch die Haptik der Rembrandt'schen Malereien zu imitieren. Das Ergebnis verblüfft.

Aber ist das Kunst? Und was ist eigentlich Kunst? Und wie sieht es mit dem Urheberrecht für kreative Werke aus? Diese Frage beschäftigte mich in den letzten Tagen, denn ich habe selbst mit künstlicher Intelligenz Kunstwerke erschaffen. Oder war das gar keine Kunst? Inzwischen gibt es im Netz kostenfreie Programme wie DeepDream von Google, mit denen man in kürzester Zeit zumindest zweidimensional künstlerisch werden kann. Man lädt zum Beispiel ein Foto hoch und kann mit verschiedenen Parametern beeinflussen, in welcher Weise dieses Foto manipuliert wird. Man kann auch einen Kunststil (à la van Gogh) aus einer Reihe Beispiel-Stile auswählen oder selbst ein Bild hochladen, von dem nur der Stil übernommen wird, aber nicht der bildnerische Inhalt. Dieses zweite Bild kann etwa ein Foto von Sandkörnern sein, dann wird am Ende ein Bild entstehen, dass wie aus Sand gemalt scheint.

Ich fand am spannendsten, die Software ohne Vorgabe fremder Malstile „träumen“ zu lassen und sie Dinge in einem Foto erkennen zu lassen, die gar nicht da sind. Dieser Prozess funktioniert wie eine umgekehrte Bilderkennungssoftware, die nach Mustern sucht. Das Foto von den Krokussen auf meiner Wiese im Vorgarten wurde zum Bild einer fantastischen Stadt, in der menschenähnliche

Monster, Hundewesen, merkwürdige Fahrzeuge und Gebäude die Bildfläche bevölkerten. Wie eine Mischung aus Hieronymus Bosch, Salvador Dalí und George Grosz – aber doch eigen. Ist das Kunst?

Ich habe angewandte Kunst studiert und könnte mir ein solches Bild gut in einer beliebigen Galerie vorstellen. Die Urheberrechtsfrage hat mir im übrigen Julia Reda beantwortet, Abgeordnete und Copyright-Expertin im Europäischen Parlament. Software und Roboter sind keine Urheberrechtsträger, das können nur Menschen sein. Also habe entweder ich selbst ausreichend zur Schöpfungshöhe beigetragen – dann habe ich das Urheberrecht, oder es gibt schlicht keinen urheberrechtlichen Schutz für das Bild.

Ich kann mir leicht ausmalen, dass sich über solche Fragen – wer hat welchen Anteil an der Schöpfungshöhe – mal Gerichte streiten werden. Der Gedanke macht zumindest eines offensichtlich: So klar ist gar nicht, was Kunst zu Kunst macht. Viele Menschen können nicht unterscheiden, ob ein Kunstwerk von einem Menschen oder einer Software gemalt wurde. Ob Künstler nun massenhaft ihre Daseinsberechtigung verlieren, würde ich zumindest jetzt noch nicht mit Ja beantworten. Die Barrieren, selbst künstlerisch tätig zu werden, sinken jedoch. Immer häufiger reicht es, kreative Ideen zu haben, weil sich die Umsetzungskompetenz auf Technologie verlagern lässt. So könnte jeder von uns eine Art „Meisterwerkstatt“ haben, wie früher die Alten Meister, deren Mitarbeiter oft ebenfalls große Teile der Umsetzung leisteten.



Hier schreiben Anke und Daniel Domscheit-Berg, zwei notorische Netzaktivisten, Weltverbesserer, Start-up-Unternehmer und Gemüsebauern, jede Woche über die Welt – digital wie analog, vor allem aber über die Schnittstelle von beidem.