feine Unterscheidung zwischen »Kultur« und (Technik-)»Zivilisation« zusammen, die gepflegt wurde von den Wahrern des bürgerlichen kulturellen Erbes. Nach Jahrzehnten der gesellschaftlichen Geringschätzung haben die Ingenieure nun sogar Kultur und Künste in den »Zugriff« bekommen: ihre Maschinen setzen sich durch in Bild- und Klangerzeugung; sie könnten sagen, daß zuerst ihre Kreativität die Instrumente zur Bild- und Klanganalyse und Resynthese geschaffen hat, mit denen die Künstler nun spielen (dürfen). (Siehe auch G. Hortleder: *Das Gesellschaftsbild des Ingenieurs,* Frankfurt am Main 1970, S. 126/127)

Das technische Neusprech durchdringt alle kulturellen Bereiche (so wie zur Zeit der Kirchenherrschaft eben Latein die prestigeträchtigere Sprache war); in unseren Augen und Ohren übrigens nicht per se eine Verarmung. Aufgrund des umfassenden »Sieges« der Techniker und Industriellen auch in der Symbolkultur beschlagnahmen sie folgerichtig auch deren Begriffswelt. Sie verkünden ihre »Produktphilosophie«, ihre »Firmenphilosophie«, und werben allerorts mit ihrer »Kreativität«. Vollendete Technokratie.

Andererseits erinnert diese Inbesitznahme daran, daß die Gleichsetzung von Kreativität mit der sogenannten Freien Kunst zwar gemeinhin üblich, aber trotzdem nicht richtig ist. Kreativität ist laut Brockhaus-Definiton das »Finden neuer Aspekte und Ansätze zu Problemlösungen«. Kreativität gibt es in allen Bereichen der Kultur – und nach kulturanthropologischer Definition sind das Werkzeugkultur, Sozialkultur und Symbolkultur.

Villem Flusser konstatiert zur historischen Abspaltung von Kunst und Technik, daß die Technik die Kunst überholt habe: »... Wir müssen zugeben, daß die Kunst, abgeschnitten von der Erkenntnis, an Kreativität verloren hat. Wenn also die Künstler auf ihre Kreativität pochen, dann pochen sie auf ihren primitiven Empirismus ... Wenn man das kreative Potential des Menschen betrachten will, ist es besser, ein ganz ordinäres Auto anzuschauen als die größten Kunstwerke der Neuzeit ...« (*Kunstforum* 97, S. 131)

Aber zwischen »Auto« und »autonomer Kunst« gibt es in der Techno-Kultur noch andere Betätigungsfelder für die Kreativität.

Beispielsweise die vielfältigen audiovisuellen Anwendungen digitaler Technologien in der Populärkultur und der angewandten Kunst – Gestaltungsmöglichkeiten, denen dieses Kompendium und unser persönliches Interesse gilt. In diesem Bereich sind die Auseinandersetzungen zum Thema »Computer und Kreativität« generell konkreter, praxisverbundener und oft lebendiger. Man denke nur an die Pop-Musik, in der es eine lange Tradition im Einsatz von analoger und digitaler Elektronik gibt. Allein im deutschsprachigen Raum beschäftigen sich nicht nur Professionelle, sondern auch eine Szene von zehntausenden hochmotivierter und kundiger Amateure und Semiprofis mit den technischen, musikalischen und ästhetischen Problemen elektronischer Musik, unterstützt durch hervorragende Fachzeitschriften.

33. Digitale Praxis

Mit den folgenden Abschnitten begeben wir uns in eine kurze Diskussion von Themen, die in der »digitalen Praxis« eine Rolle spielen. Entsprechend lassen wir auch »Praktiker« zu Wort kommen.

Digitalisierung versus Original und Originalität? – »Es würde nie wie ich klingen«

»Alle Bilder, die wir sehen, gehören uns, und man kann damit machen, was man will; auf jeden Fall macht man was anderes draus. Man absorbiert diese Bilder, und was Neues entsteht ...« – große Worte des Stylisten und Videoclip-Regisseurs Philippe Gaultier im Kulturmagazin »aspekte« (ZDF, 22. 7. 88).

Die Digitalisierung, die Analog-Digital-Wandlung, ist eines der Hilfsmittel für diesen Verdauungsvorgang: die (un)heilige Wandlung im digitalen Zeitalter. Sie ermöglicht das Kopieren, die Analyse und Resynthese von Bildern und Klängen aller Art.

Im folgenden geht es nicht um die Digitalisierung selbsterzeugter oder -gefundener Klänge; sie wirft keine »ethischen« Probleme auf, sondern ist ein Verfahren für originäre Kreativität.

Nun ermöglicht aber das Soundsampling auch den Zugriff auf beliebige Ton-Aufzeichnungen anderer KünstlerInnen, aus denen man Passagen von 20, 30 oder mehr Sekunden digitalisieren und in eigene Kreationen einbauen kann. Dabei geht es meist um Teile aus abgeschlossenen Musik-Produktionen von Zeitgenossen, die viel Gestaltungskraft und Geist dort hinein gesetzt haben und die ja auch vom Verkauf ihrer Kreationen leben (müssen). Da hilft es auch nicht weiter, den »Klau-Vorgang« mit modischen Begriffen zu adeln wie »Recycling«, »Cloning«, »Kannibalismus«, »Absorption« o. ä.

Einmal abgesehen von den urheberrechtlichen Grenzen, die von den Verwertungsgesellschaften gezogen werden, hier wird die Frage nach dem Original beziehungsweise der Originalität, nach der Moral und dem Selbstverständnis von »Kreativen« akut: Sollten wir überhaupt auf diese Art zitieren? Haben wir das nötig? Und führt es nicht zu blassem Eklektizismus?

Was meinen die betroffenen KünstlerInnen? Manche (Pop-) Keyboarder reagieren erstaunlich gelassen auf die »Gefahren« des Sampling, der Klangdigitalisierung. Philippe Saisse zitieren wir ausführlicher, weil er mehrere überlegenswerte Punkte berührt. Er sagt auf die Frage nach dem Urheberrecht bei Samples:

»Das berührt mich nicht sehr, es ist dasselbe, als ob ich jemandem meine DX-Sounds überlasse... Wenn ein anderer meine Sounds benutzt, klingt er ohnehin trotzdem nicht so wie ich, da er anders spielt... Wie jemand spielt, ist nach meiner Einschätzung mit mindestens 40 Prozent am Klangergebnis beteiligt.«

Einwand des Interviewers: Ob nicht die Übernahme eines Sounds, den ein anderer geschaffen hat, nicht doch vergleichbar sei mit dem Stehlen einer Melodie?

SAISSE: »Trevor Horn wird sicher nicht entzückt darüber sein, seinen Sound überall wiederzufinden, auf der anderen Seite bin ich überzeugt, daß auch er erkannt hat, daß er selbst ihn am besten eingesetzt hat.«

Frage: »Dich würde es nicht stören, wenn jemand einen Deiner Sounds von der Schallplatte nimmt?«

SAISSE: »Nein, ich würde mich eher geehrt fühlen.«

Frage: »Auch wenn Du nicht als Urheber genannt wirst?«

SAISSE: »Sie können nehmen, was sie wollen. Es würde nie wie ich klingen. Als Keyboarder sollte man sich über solche Sachen gar nicht viele Gedanken machen. Etwas anderes ist es, wenn Du in erster Linie Programmierer bist. Da denkst Du Dir den ganzen Tag irgendwelche ungewöhnlichen Sachen aus, sampelst Geräusche von Küchengeräten... spielst aber nicht selber, verdienst Dein Geld also mit der Herstellung der Klänge, da würde ich mir wahrscheinlich auch Sorgen machen. Für einen Musiker, der Sounds benutzt, um sich auszudrücken, ist das nicht so entscheidend.« (*Keyboards* 12/87).

Saisse meint also recht cool, daß die Bedeutung des »Originals« erhalten bleibt; nur komme es im Zeitalter der digitalen Reproduzierbarkeit auf neue Weise zustande und bleibe dadurch für Autor, Publikum und Kritiker wiedererkennbar: als die Art der Einspielung, der »Einbau« in eine Komposition, das Arrangement.

Aber klingt es nicht allzu nobel, wenn Saisse sich durch Sound-Klau geehrt fühlt? Selbst wenn man in Betracht zieht, daß die »Absorption«, die Wiederverwendung von Bildern un d Klängen eine traditionell übliche Art des Kunstschöpfens und ein wichtiges traditionsstiftendes Verfahren ist. Sind nicht Zitate für die Urheber (und die Nachverwender) nur ehrenvoll, wenn deren Urheber in den Credits auch genannt werden?

Solange in »unserer« Kultur, und am extremsten in der Kunst, ein Kult getrieben wird mit »Originalität« und »Individualität«, bleibt die Frage des Eigenanteils zentral – mit Sicherheit auch für das Selbstbewußtsein der Künstler. Und deshalb glauben wir Saisse nicht so recht. Vielleicht hätte die Frage an ihn andersherum lauten sollen, – ob er persönlich denn Sounds und Parts von anderen sampeln würde?

Tatsächlich bereichert man sich im vollen Bewußtsein an Ideen und Arbeitsergebnissen von anderen. Und so bleibt ein nicht unbedeutender Rest von Unbehagen.

Die Frage nach »Originalität« und »Eigenständigkeit« entscheiden im übrigen auch Kritiker und Publikum. Je fachkundiger sie sind, desto weniger leicht werden sie sich blenden lassen und können unterscheiden, was das Eigene ist und was das Geborgte.

Begünstigen Computer den Dilettantismus?

Eine andere, unter Amateuren und Profis vieldiskutierte Frage lautet: Muß man ein Instrument spielmannsmäßig beherrschen? Sollte man ein Kunststudium oder eine klassische Musikausbildung durchlaufen (oder erlitten) haben? Kann jetzt jeder einfach »Kunst« machen? Auch zu dieser Frage geben wir hier nur einige Antworten von Pop/Rock-Musikern wieder, als Anregung zum Nachdenken.

Die Antworten fallen durchaus verschieden aus. Wer ein Instrument von der Pike auf gelernt hat, konzediert oft großzügig auch »Nichtmusikern« die Fähigkeit zu bedeutenden Kreationen; viele betonen jedoch, daß ihnen das handwerkliche Wissen mehr Variationsmöglichkeiten eröffnet habe; manche empfinden es eher als Einschränkung, als »Dressur«.

Von denen, die keine klassische Ausbildung hatten, bedauern dies einige; andere vermissen nichts. Dem Publikum dürften solche Fragen bei seinen Geschmacksentscheidungen egal sein: Es mag eine Musik oder mag sie nicht – ob sie nun von »musikalisch Unvorbelasteten« wie Kate Bush, Laurie Anderson, Depeche Mode oder Brian Eno stammt – oder von klassisch Ausgebildeten wie Phillip Glass, James Horner oder Jan Hammer.

Pat Metheny wird 1985 mit der Äußerung zitiert, in Kürze würden »... Musiker an die Öffentlichkeit treten, die in einem konventionellen Sinn nicht in der Lage sind, auf der Bühne abendfüllend ein Instrument zu beherrschen, die allerdings phantastische Musik mit den Geräten entwerfen, von denen wir sprechen.« (*Keyboards* 6/85)

Hat »Kraftwerk« nicht phantastische Musik entworfen? Teddy Hoersch von »Kraftwerk« verachtet klassische Orchestermusiker

geradezu, sieht sie als Wachsfiguren und Roboter. »Uns interessieren mehr Klänge. Egal, wie die gespielt werden. Wir sind keine Instrumentalisten, die spielmannsmäßig an der Instrumentenhandhabung interessiert sind.« (*Keyboards* 5/87)

Sehr treffend hat Brian Eno die neue Situation in der elektronischen Musik beschrieben. Anfang der siebziger Jahre hatte er sich von den Gitarrenhelden und ihrer Geschwindigkeitsmanie abgesetzt mit dem Spruch: »Ich bin ein Nicht-Musiker«. 1969 schrieb er den Text »Music for Non-Musicians«.

»Was ich damals damit eigentlich sagen wollte, ist folgendes: es gibt zwei Dinge in der Musik, nämlich Handwerk und Urteilsvermögen. Handwerk kann Urteilsvermögen nicht ersetzen, aber umgekehrt kann es manchmal funktionieren. Mit den Technologien, die wir heute haben, ist es möglich, Dinge zu machen, ohne dabei über musikalisches Handwerk wie beispielsweise ein klassischer Pianist zu verfügen; Dinge, die aber sehr interessant werden

52 Test!