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!

können durch die Anwendung intelligenter ästhetischer Entscheidungen . . . (als Beispiel nennt Eno: es sei nicht schwierig, auf einem Synthesizer Tausende verschiedener Klänge zu entwickeln – »aber schwierig zu entscheiden, welchen man nun tatsächlich verwendet.«) . . . *Die Bedienung elektronischer Instrumente erfordert generell mehr Urteilsvermögen als musikalisches Handwerk.« (Keyboards* 1/86)

Human Feeling in synthetischen Welten?

Die Frage nach dem, was »Human Factor« oder »Human Feeling« heißt, stellt sich in der Computeranimation ebenso wie in der Computer-Musik. In der Musik wird sie jedoch schon länger diskutiert. Das automatisierte Aufnehmen und Abspielen von Kompositionen mit Hilfe von Drumcomputern und Sequenzern gehört schon seit vielen Jahren zum Alltag von (Pop-)Musikern und hat die Hörgewohnheiten von Millionen Menschen geprägt und verändert. Ebenso, wie ihnen viele elektronisch erzeugte und bearbeitete Studio-Klänge, also ausgesprochene »Kulturklänge«, inzwischen wie »Naturklänge« vorkommen. Mehr dazu im Kapitel über Computermusik, Seite 191. Die folgenden Überlegungen gelten nur der Computeranimation.

Bisher haben viele Computer-Künstler vorzugsweise den mechanistischen »Ghost in the machine« nach außen gestülpt, haben bis zum Überdruß vor allem das sichtbar und hörbar gemacht, was er so gut kann: Perspektiven und nochmals Perspektiven konstruieren (eine seltsame Renaissance!), 3-D-Gebilde herumwirbeln, rechenintensive Oberflächen simulieren, immer komplexere Figuren animieren (siehe auch das Kapitel zur »3-D-Ästhetik«, Seite 54).

Daß zur »Animation« nicht nur äußere Bewegung gehört, sondern auch innere, daß sie etwas mit »Anima« und Seele zu tun haben sollte – dessen werden sich manche Computeranimateure allmählich bewußt. Dennoch erhoffen sich diese meist im High-End arbeitenden KünstlerInnen die »menschliche Note« unbeirrt

aus weiteren Verfeinerungen der Maschinerie. Loren Carpenter, renommierter Computergrafik-Entwickler bei PIXAR, drückt seine Erwartungen so aus: ». . . es werden beträchtliche Fortschritte auch im Bereich der Gesten und Gebärden erzielt . . . Mit einem gewissen Maß an Weiterentwicklung werden die Trickfilmhersteller fähig sein, Aufmerksamkeit in das Bild einzubringen, und das Gefühl haben, ›in der Haut‹ ihrer Figuren auf dem Bildschirm ›zu stecken‹.«

(Loren Carpenter. »Computeranimation 1987 und in Zukunft«, in: Hannes Leopoldseder, *Prix Ars Electronica '87,* Worpswede 1987, S. 29).

Auf die Spitze getrieben wird diese Haltung durch jemanden wie Barbara Thalmann, eine in Kanada lehrende Professorin für Computeranimation. Auf einer »Experten-Konferenz Computeranimation« in Berlin 1988 referierte sie über ihre Vision von »kompletten, perfekten synthetischen Weiten«. Unvergleichbar komfortabler als jetzt sollten demnächst die Gestalten und Dinge zu bewegen sein, per Spracheingabe zum Beispiel. Und sie versprach, daß eigenständige, neue Welten geschaffen würden, nicht die bestehenden imitiert. – Wie sah das in der Praxis aus?

Zur Illustration führte Barbara Thalmann einen Animationsfilm ihrer Firma »Human Factory« vor, produziert für Bell Canada. In ihm »wiederverkörpern« sich Humphrey Bogart und Marilyn Monroe (sie sind einigermaßen zu erkennen). Frau Thalmann schildert, wie schwierig es war, die Hände zu modellieren, wie sie sich aufeinanderlegen, und die Hand Marilyns, als sie ein Glas heben soll . . . Auf uns wirkt die Ähnlichkeit und gleichzeitige Leblosigkeit der Gesichter dieser mühsam bewegten Wachsfiguren eher wie ein Horrorfilm: reanimierte Leichen, aufgezogene Gliederpuppen, auf unheimliche Art geistesgestört wirkend . . . Ebenso unheimlich die Vorstellung, das gerade in dieser Richtung weitergeforscht und investiert werden soll.

Ein Gegenbeispiel: John Lasseter ist mit *Luxoy Jr.* und *Red's Dream* einen anderen, nicht so naturalistischen und imitatorischen Weg gegangen. Das eine Mal agierten eine große und eine kleine Lampe, das andere Mal ein Fahrrad. Sie wurden aber so raffiniert