Neue Arten von Kreativität

Daß Computer eigenmächtig Bilder und Songs generieren würden – kalte und maschinenmäßige natürlich – und die Künstler zu bloßen Bedienern herabsänken, das glauben nur Menschen, die keinen Zugang zur Technologie haben (wollen).

Wir kennen niemanden, der mit Hilfe von Computern Bilder, Filme oder Kompositonen erzeugt und dadurch Schaden am Selbstbewußtsein als »Urheber«, als »Kreative« genommen hätten. Sie wissen am besten um die Notwendigkeit der Phantasie, der guten Idee. Dem (Film-)Komponisten Jan Hammer wurde in einem Interview die Frage gestellt: »Frustriert es Sie, daß vieles, was Sie erst nach langen Jahren des Übens beherrscht haben, mit heutigen Maschinen in kürzester Zeit hergestellt werden kann?«

Jan Hammer: »Nein... Außerdem weiß ich, daß ich ein paar Fähigkeiten besitze, die immer noch wesentlich sind und die keine Maschine je ersetzen wird, zum Beispiel mein Gespür für Melodien, für Harmonien, für Komposition. Ein Musiker kann sich so viele Maschinen kaufen, wie er will – er braucht immer noch eine musikalische Idee... Es gibt keine kalte Maschine. Ein Steinway kann in den falschen Händen ein ziemlich kaltes Instrument sein. Der Musiker ist entscheidend – er ist entweder kalt oder heiß. Es ist ein Vorurteil.« (Keyboards 6/89)

Was passieren kann, ist, daß die Technologie »kalte« Persönlichkeiten anzieht. Die herumwirbelnden, neureich goldglänzenden TV-Logos demonstrieren diese kalte Seite: automatisierte Effekte bei hohem Rechneraufwand. Bodenlose, sinnlose Rotationen.

Die gute Idee, der Einfall, die Vision – sie stehen am Anfang des schöpferischen Prozesses, sind aber erst ein Teil der Kreativität. Auch weitere Problemlösungen im Zuge der Realisierung, bei der Umsetzung in ein Werk nimmt der Computer nicht ab. »Computer-Kreative« müssen ihre schöpferischen Prozesse auf der »Drehbühne des Bewußtseins« durchstehen – wie KünstlerInnen aller anderen Sparten auch.

Den »schöpferischen Prozeß« hat Erich Jantsch anschaulich beschrieben; er stützt sich dabei auf das Modell von der »Dreh-

bühne des menschlichen Bewußtseins«, wonach zwei gleichwertige Wege vom Alltags-Ich zum transpersonalen Selbst führen: der meditative und der ekstatische.

»Kreativität ist kein Zustand, sondern ein Prozeß... Der schöpferische Prozeß besteht in der Gestaltung einer Vision. Die Vision wird holistisch auf einer Ebene erlebt, die zwischen dem Alltags-Ich und dem Selbst liegt und einem bestimmten Grad von Ekstase oder Meditation entspricht. Ihr Form zu verleihen, ist Angelegenheit des rationalen Ich... In der westlichen Kunstausübung wechselt der schöpferische Prozeß jedoch ständig zwischen den niederen und höheren Ebenen der > Drehbühne des Bewußtseins <; weder kann sich der Künstler hemmungslos seiner Vision überlassen, noch kann er sich ganz aufs rein Handwerkliche konzentrieren. Was es heißt, die beiden Ebenen zu synchronisieren, läßt sich ermessen, wenn man zum Beispiel an einen Bildhauer denkt, der ja die Vision von Schönheit mit körperlicher Schwerarbeit verbinden muß. Erst in diesem oft schmerzhaften Prozeß der Gestaltung wird die Vision mitteilbar.« (Erich Jantsch: Die Selbstorganisation des Universums, München 1982, S. 392ff.)

Einige Bedingungen für Kreativität haben sich bei der Arbeit mit Computern jedoch verändert. Zu den traditionellen künstlerischen Problemen, Thema und Form zu finden, kommen technische Probleme hinzu mit Hard- und Software; und aufgrund der rasanten technischen Entwicklungen und der allgegenwärtigen Grundstimmung des »Greed«, der Gier nach mehr und leistungsfähigeren Geräten, nach der nächsten, noch leistungsfähigeren Software, ist es noch schwieriger geworden, die Ruhe zu bewahren und Visionen entwickeln zu können.

Die Versuchung ist groß, erst einmal die Tricks der neuen Software vorzuführen und die neue Rechnerleistung zur Geltung zu bringen. Emanzipieren müssen wir uns vom »Neureichtum« der Bilder und der Fülle möglicher *special effects*; oder wie es der Videokünstler Max Almy so schön gesagt hat: »... wir müssen aus der technischen Pubertät herauskommen...«.

Für die Musiker benennt Brian Eno die Menge der verfügbaren Sounds als Problem. Sie mache die Entscheidung für Leute, die nicht selber programmieren, immer schwieriger; meist hat man ja mehrere Tausend zur Wahl (*Keyboards* 8/89). Damit wären wir wieder beim Thema der Bedeutung des »ästhetischen Urteilsvermögens«, zu dem wir Eno vorhin schon zitiert hatten.

Auf der anderen Seite bleibt die Herausforderung, die technischen, formalen und inhaltlichen Möglichkeiten wirklich mutig und unkonventionell auszuloten; endlich die versprochene »unerhörte Vielfalt der Klänge« aus den Samplern zu locken. Tatsächlich scheint nichts mächtiger als der »Trend zum Trend«, die Anpassung an das gerade angesagte und erfolgverheißende Dogma. Das kann ein bestimmter Effekt sein, ein Sound, eine Stilrichtung, eine Haltung. Das gilt für die Ernste Kunst ebenso wie für die Pop- und Design-Szene. (Womit nichts gegen Moden an sich gesagt sein soll, in denen sich das kollektive Zeitgefühl und das Bedürfnis nach Abwechslung seit jeher ausdrückt.)

Das Argument von der »Zeitersparnis« durch die »Beschleunigungsmaschine« Computer ist nur in begrenztem, systemimmanentem Kontext gültig. Natürlich ist es faszinierend, bei einer Grafik viele Variationen in kurzer Zeit und auf einfachen Tastendruck ausprobieren zu können. Aber wer nicht gerade unter höchstem professionellen Zeitdruck steht, verwendet die »gewonnene« Zeit möglicherweise dazu, um so mehr Variationen auszuprobieren und »herumzubasteln«.

Was könnte man sich nach dem Gesagten wünschen, das bei der gestalterischen Arbeit mit den »Neuen Technologien« herauskommen sollte?

Für eine Teilantwort sei Brian Eno zitiert. Er wurde in einem Interview gefragt: Wie entscheiden Sie, welche Aspekte ihrer Installationen den Leuten aller Voraussicht nach gefallen werden – im Gegensatz zu Elementen, die zwischen einem Werk und seinem Betrachter eher Distanz schaffen?

Eno: »Nun, zunächst einmal unterscheidet sich mein Geschmack ja gar nicht so sehr von dem anderer Leute, und das ist eigentlich das Entscheidende. Wenn mir irgendwas wirklich gefällt, wenn ich nicht nur denke, daß es irgendwie clever ist oder ganz schön trickreich, dann stelle ich anschließend immer fest, daß

es auch einer Menge anderer Leute gefällt... (Meine Werke haben insofern...) eine ganze Menge mit Popmusik zu tun, als sie nicht darauf abzielen, sich von den Bedürfnissen des normalen Publikums zu entfernen. Bei einem großen Teil der schönen Künste ist ja – unabsichtlich oder absichtlich – genau das der Fall. Meine Arbeit ist eigentlich ein Versuch zu zeigen, daß es möglich ist, etwas Subtiles zu schaffen, das den Leuten trotzdem gefällt.« (Keyboards 8/89)

Das ist es, was wir uns als Arbeitsergebnisse wünschen: Subtil sollten sie sein, und trotzdem mit der Populärkultur verbunden. Für diese Verbindung ist der Computer (demnächst als Hypermedia-Terminal...) ein um so prädestinierteres Werkzeug, als er selbst zunehmend Bestandteil der audiovisuellen Alltags- und Populärkultur wird.

Wir wünschen uns den Witz und Einfallsreichtum der MTV-Spots, die nonchalante Intelligenz von Laurie Anderson, die offenen Ohren von Art of Noise, die Unangepaßtheit von Kate Bush und die poetisch-realistische Beobachtungsweise und das Engagement von David Byrne.

Für gelungen halten wir Werke, die nicht nur auf sich selbst bzw. die sie generierende Technologie verweisen, sondern die unsere Haltung zu vielen Aspekten der gegenwärtigen Welt ausdrücken und die auch bei anderen Resonanz hervorrufen, anderen etwas bedeuten, Gefühle und Überlegungen auslösen. So, wie es gelungene Populärkunst schon immer getan hat.

Wer mit Computern gestalterisch arbeitet, läßt sich auf einen besonderen Balanceakt zwischen rechter und linker Gehirnhälfte, zwischen Kunst und Technik ein.

Wenn im abschließenden Zitat von »Vernunft« die Rede ist, dann meinen wir damit nicht die bloß mechanistische Vernunft, die kalte und kriegsbegünstigende Logik, sondern den um Erkenntnisse ringenden und an sich selbst arbeitenden Verstand:

»Die Phantasie, von der Vernunft verlassen, gebiert Ungeheuer, mit ihr vereint, ist sie die Mutter der Künste und der Quell ihre Wunder«. (Goya).