

Kreative Rechnernutzung

Software ist immer hierarchisch organisiert. Es gibt immer Dinge, die in der Struktur eines Programms weiter oben liegen, also einfacher zu erreichen sind, als andere. Die Versuchung, diese leicht zu erreichenden Funktionen zu nutzen ist oft sehr groß, weil sich durch sie relativ schnell akzeptable Ergebnisse erreichen lassen. Es bedarf einer kritischen Grundhaltung, eines Überblicks über die Möglichkeiten gebräuchlicher Software und der Fähigkeit prinzipiell kreativ über Technologie zu reflektieren um eine Position zu entwickeln von der aus eine Unterscheidung zwischen den *eigenen Ideen* und den durch die Möglichkeiten eines bestimmten Programms geförderten und deshalb scheinbar attraktiven Strukturen getroffen werden kann.

Nun sind die *eigenen Ideen* aber gar nicht so eigen: Meinem Eindruck zufolge ist jede Idee und jede Erfindung das Ergebnis einer kreativen Leistung, die auf erworbenem Wissen aufbaut und daraus Neues generiert. Niemand "erschafft" irgendetwas Neues. Stattdessen schöpft man aus dem Vorhandenen und entwickelt es weiter. Ein Ergebnis eines solchen Prozesses kann dann als originell gelten, wenn die erbrachte kreative Leistung besonders groß ist, die übrigens auch darin bestehen kann, dass der/die Autor_in eine besondere Perspektive in Bezug auf das Vorhandene einnimmt und dadurch zu ungewöhnlichen Ergebnissen kommt. In jedem Fall wird aber ein Teil des Vorhandenen reproduziert werden, und das muss es auch, damit ein Ergebnis als einem bestimmten Diskurs zugehörig wahrgenommen werden kann. Im Rahmen aktueller Kunst (sowohl Neuer Musik als auch der bildenden Kunst) gilt es allgemein als erstrebenswert, den Anteil der kreativen Leistung im Verhältnis zu übernommenen Anteilen des Vorhandenen in den Fordergrund zu stellen, zB. im Gegensatz zu Pop-Musik, die ja ganz bewußt affirmativ sein will. Ziel ist es also, möglichst viele Entscheidung selbst zu treffen: Dinge zu tun, weil man sich bewußt für sie entschieden hat - nicht, weil sie möglich, allgemein akzeptiert, oder einfach verfügbar sind.

Was die Benutzung von Software betrifft gilt es ausserdem zu bedenken, dass ihre Programmierer durch die Gestaltung der Programmhierarchie Einfluß auf das Verhalten der Benutzer - im Fall von Software zur künstlerischen Produktion: Einfluß auf ästhetische Entscheidungsprozesse - haben. Natürlich ist es einfach, durch geschachtelte Listen in Open Music Ferneyhough-Stücke zu produzieren, mit Transkriptionsautomaten Ablinger-Kopien zu generieren, oder aus MaxMSP haufenweise sinnlos geloopte Samples abzufeuern. Muß man es deshalb tun? Nur wer seine Werkzeuge kritisch hinterfragt, wird sie kreativ nutzen können, anstatt sie bloß affirmativ zu reproduzieren und immer wieder wohlbekannte Klischees zu wiederholen.

Es gibt mehrere Möglichkeiten:

Man kann versuchen sehr viele unterschiedliche Programme zu kennen und zu benutzen, ihre jeweiligen Schwächen/Stärken und Hierarchien zu erkennen. Besondere Disziplin ist hier von Nöten, denn man läuft Gefahr von einem Klischee zum nächsten zu stolpern. (...wird unter Umständen auch teuer...)

Eine zweite Möglichkeit ist die Beschränkung auf sehr wenige Programme, die dann aber beherrscht und genau durchschaut werden müssen. Die Rahmenbedingungen ihrer Entstehung müssen ebenso bekannt sein, wie Möglichkeiten die Software zu misbrauchen. Es muss ausserdem offengelegt werden was im System *nicht* möglich ist. Vieles bleibt unsichtbar weil es im System noch keinen Platz dafür gibt.

Die dritte Möglichkeit: selber machen, Bedürfnisse hinterfragen und eigene Hierarchien umsetzen.

In der Praxis hat man es natürlich immer mit einer Mischung zu tun: Niemand kann oder will ernsthaft ausschliesslich selbst geschriebene Software benutzen. Wenige Komponist_innen, die in erster Linie Musik schreiben und ausserdem nicht verhungern wollen, werden bereit sein viel Zeit der Entwicklung von Werkzeugen zu opfern.

Kaum jemand, der selbst über Software und ihre Nutzung nachdenkt, wird sich aber mit den vorhandenen Mitteln zufrieden geben.

Maximilian Marcoll, 2010