

Polyparadigmatisches Komponieren.  
— ein Beitrag zur Didaktik, wider die  
multi-mediale Beliebigkeit —

Markus Lepper

Juli 1999

## Inhaltsverzeichnis

1	Zum Begriff und seiner Vorgeschichte.	1
2	Neue Gegebenheiten.	2
3	Pädagogische Mittel und Ziele.	3
4	Materialtheoretische Voraussetzungen.	5
5	„Algorithmen und Datenstrukturen.“	5
6	Beruf und Berufung.	6

---

## 1 Zum Begriff und seiner Vorgeschichte.

Der Begriff „multi-medial“ ist durchaus desavouiert.

Im Zuge der gerade herrschenden Mode-Welle von Schein-Liberalisierung und Rehabilitierung des Manchester-Kapitalismus sogar in den Reihen einer sich angeblich auf Bebel zurückführenden Partei gewann er den attraktiven Charme eines Otto-Katalogs auf HTML-CD-Rom mit animierten Bildern und unterlegter Muzak.

Auch die ernstzunehmende Ästhetik und Kunstkritik droht, der mehr oder weniger subtiler Gehirnwäsche zu unterliegen, was sich nicht zuletzt in einer zunehmend aufgeweichten Nomenklatur äußert, – bildnerische Werke, Inszenierungen, ja sogar künstlerischer Unterricht wird zum „Produkt“ erklärt, welches sich an einem (durchaus fiktiven) „Markte“ zu bewähren habe, – in letzter Konsequenz wären selbst Eucharistie und Absolution „Produkte“ eines „Dienstleistungsunternehmens“ namens „Kath. Kirche inc.“

Darüber hinaus wird in barbarischer Verkürzung der Geschichte die sog. „multi-medialen“ Ausdrucksformen als Errungenschaft der letzten ca. fünf bis zehn Jahre angepriesen.

Wahr ist vielmehr, daß das menschliche Ausdrucksbedürfnis seit *je her* sich bewogen fühlte, die quasi „natürlich“ – nämlich den Strukturbahnen der Sinne und Hände folgenden – entwickelten künstlerischen Gestaltungsformen unter gewissen, im folgenden etwas genauer zu betrachtenden Voraussetzungen zu *kombinieren*.

Schon jedes Stammesritual der „Primitiven“ mit seiner Kombination von Maske, Schlagzeug, Tanz und Gesang, – dann das Theater der griechischen Klassik, dies alles erweiternd um den Text, – mittelalterliche Mysterienspiele, – barocke Gartenbaukunst mit ihrer Integration von Pseudo-Architektur und ihrer Widerspiegelung in der Malerei, – die gesamte Operngeschichte bis hin zu WAGNERS „Musikdramen“ (sich versuchend in Lyrik, Epik, Musik, Bühnenbild, Beleuchtung, Schauspielkunst, mehr oder weniger diffuser Philosophie etc.), – all diese Phänomene sind ihrer Grundstruktur nach „multi-medial“.

Mit Beginn der aktuellen „Klassischen Moderne“ in den Zwanziger und Sechziger Jahren wurde die Tatsache des „spartenübergreifenden Kunstwerkes“ in das Bewußtsein und das künstlerische Programm gehoben und der Begriff „multi-medial“ als solcher herausgearbeitet. Vielleicht begann damals, im verständlichen Überschwang der Begeisterung über die Entdeckung neuer Möglichkeiten *innerhalb* der einzelnen Kunstformen und durch deren Erweiterung durch Integration der *Theorie* in das Werk selbst die Tendenz, uralte Hüte als neue Errungenschaft mißzuverstehen – oder verkaufen zu wollen.

## 2 Neue Gegebenheiten.

In der Tat aber *haben* sich in den letzten zehn Jahren tatsächlich durchaus neue Wege und Möglichkeiten eröffnet.

*Quantitative* Verschiebungen des – in diesem Zusammenhang durchaus regulativ relevanten – Marktes führten zu *qualitativ neuen* Herausforderungen an ästhetische Positionsbestimmung und künstlerische Lehre.

Gemeint ist die exponentiell beschleunigte Verfügbarkeit *leistungsfähiger* Digitalrechner für jedermann, in Verbindung mit zunehmender *Normierung* und damit Kompatibilität von Datenformaten für jegartige Inhalte.

Seitdem leistungsfähige Arbeitsumgebungen z.B. für elektronische Musik oder zur Video-Post-Produktion für ca. Zehntausend DM jeder ernsthaft Interessierten<sup>1</sup> privat erschwinglich sind, haben z.B. die großen staatlichen Ausbildungsstätten das Monopol der Produktionsmittel (glücklicherweise ?) verloren.

Auch der (immer schon kritische) Selbst-Begriff der künstlerischen Avantgarde scheint uns durchaus gefährdet, da z.B. die Entwicklungen auf dem independent oder kommerziellen Musik-Markt wegen der Verfügbarkeit der Technologien subkutan (und deshalb die Verkaufbarkeit nicht beeinträchtigend) zunehmend durchaus avantgardistische Stilelemente und -erfindungen aufweisen.

---

<sup>1</sup>Die abwechselnde Verwendung des femininen und maskulinen Genus trägt keine Semantik, sondern dient der PC.

Wenn es stimmen sollte, daß die westlichen Kulturnationen sich weiter zu „Freizeit-Gesellschaften“ entwickeln, dann wird der gesellschaftliche Friede nicht zuletzt davon abhängen, daß diese Frei-Zeit (oder auch Arbeitslosigkeit) von den Betroffenen  *kreativ*  ausgefüllt werden kann.

Wir sehen erfreulicherweise bei vielen jungen Mitmenschen immer wieder, ja zunehmend Bemühungen, „kleine“ künstlerische Produktionen zur eigenen Freude und als Medium der Selbstmitteilung zu erstellen.

Akademischer oder professioneller Hochmut ist fehl am Platze.

Im Gegenteil :  *Zunehmend*  wird es Aufgabe akademischer Lehre sein, – ohne nach innen und vor sich selbst ihren hehren Anspruch auf überzeitliche Einbettung und Fortsetzung der großen Kulturtraditionen aufzugeben – sich an diese Menschen zu wenden, ihr Handwerkszeug zu schärfen, ihnen ihre Teilhabe am kulturellen Erbe bewußt zu machen, Plattformen und Vernetzungen für Austausch und gegenseitige Förderung zu schaffen, und – nicht zuletzt – von diesen „Dilettanten“ in des Wortes günstigster Bedeutung die eigenen Kategorien überprüfen zu lernen.

Lehrerfortbildung, Offene Kurse, Beratung und Einflußnahme auf die industriellen Hersteller der „kreativen Freizeit-Software“ – welche bei hohem technologischen Standard von einer teilweise haarsträubenden Naivität bezgl. der systemanalytischen und strukturellen Durchdringung des zu gestaltenden Materials ist – sind höchst wichtige Aufgabenfelder, welche u.E.  *gleichberechtigt*  neben die professionelle akademische Ausbildung treten müssen, soll diese nicht im Elfenbeinturm abstrakt-ästhetischer Bedeutungslosigkeit und im Ghetto des Subventions-Filzes vermodern.

### 3 Pädagogische Mittel und Ziele.

Bei „multi-medialen“ künstlerischen Produktionen meinen wir, grundlegend zwei Fälle unterscheiden zu können :

Zum  *einen*  gibt es doch erstaunliche viele Mehrfach-Begabte oder zumindest Mehrfach-Tätige : Wir persönlich kennen einen Schlagzeuger, der auch algorithmische Zeichnungen verfertigt, einen Komponisten elektronischer Musik, der in Öl malt, einen Informatiker, der Kurzgeschichten schrieb, etc.

Zum  *anderen*  sind da die künstlerischen Vorhaben, zu denen mehrere, in verschiedenen Bereichen ästhetischer Forschung Tätige sich zu einem gemeinsamen Projekt zusammenfinden.

Die in beiden Fällen auftretenden Probleme sind zum einen grundlegend unterschiedlich, weisen zum anderen aber auch Überschneidungen auf.

Grundsätzlich ist unsere Überzeugung, daß jeder Erfolg bei der freien Kombination künstlerischer Mittel und Ausdruck-Medien allemal die *gründliche* Erarbeitung eines *einzelnen* Handwerkes voraussetzt.

*Das Dilettieren in verschiedensten Bereichen ist nur dann legitim (und gesund), wenn ihm die grundlegende, professionelle Beherrschung eines einzigen, wohlbeschränkten Bereiches zugrunde liegt.*

Den Fall eines „Gruppen-Projektes“ halten wir grundsätzlich für den spannenderen und wohl meist auch fruchtbareren. Die Bedürfnisse und Zielvorstellungen von Künstlern aus den verschiedenen Sparten sind ja durchaus unterschiedlich, – die Probleme, welche Komponistinnen mit Tänzern haben (denen jene sogar nachsagen, *jedes* Metrum mit „Eins-Zwei-Drei-Vier-Fünf-Sechs-Sie-Ben“ auszuzählen) seien hier beispielhaft erwähnt.

Die Notwendigkeit, ein Gespür für die Bahnen des Denkens, die Zielvorstellungen, Prioritäten und Bedürfnisse der jeweils anderen Gattung zu entwickeln kann gegen Dünkel und Überschätzung des eigenen Handwerkes allemal heilsam sein.

Notwendig ist bei einer solchen Gruppenarbeit stets die *Entwicklung einer gemeinsamen Sprache*<sup>2</sup>. Diese zwingt (unserer Erfahrung nach) zur Relativierung der gelernten Kategorien und zu weitergehender Reflexion über deren Grundlagen.

„Poly-paradigmatisch“ nennen wir aber deshalb derartige „multi-media“-Projekte, weil jede der beteiligten Kunstformen ihre eigenen Gesetze hat.

Wann immer Künstlerinnen verschiedener Bereiche gleichberechtigt und gleich qualifiziert erfolgreich zusammenarbeiten, müssen auch die Eigengesetze nicht nur ihrer Personal-Stile, sondern auch die in diesen sich ausprägenden Grundstrukturen ihres Mediums zusammenkommen, – grundsätzlich und u.U. *wesensmäßig* verschiedene Paradigmen in Schaffensweise (= Arbeitsorganisation), psycho-interner Begriffswelt (= Materialorganisation), Rezeptionsmechanismen und Aufführungs-Praxis (= Finanzorganisation) treffen auf einander, – mal sollte das eine dem anderen sich unterordnen, dann vice versa, – und alle beteiligten Menschen, Gattungen und Verfahren so die Grenzen ihrer Flexibilität und Ausdruckskraft auch unter „fremdbestimmten“ Rahmenbedingungen im munteren Wechselspiel, ja Kampf (con-certare !) der Stile, Mittel und Vorstellungen erproben und beleuchten.

„Multi-Mediales“ Schaffen, so es nicht „Masche“ ist, ist immer Experiment mit ungewissem Ausgang.

---

<sup>2</sup>Eine solche gemeinsame „Arbeits-Sprache“ ist normalerweise eine Kunst-Sprache (= künstliche Sprache), – und häufig ist es ziemlich komisch, sich nach Jahren Kassetten-Mitschnitte früherer Arbeitssitzungen noch einmal anzuhören.

## 4 Materialtheoretische Voraussetzungen.

Grundlage einer erfolgreichen und überzeugenden Kombination von Stilmitteln der unterschiedlichen „Medien“ sind u.E. aus kompositorischer Sicht die Errungenschaften des „Post-Serialismus“.

Als post-seriell bezeichnen wir die Verfahren, welche das Prinzip der seriellen Gestaltung als *handwerkliches Mittel*, nicht als ideologischen Selbstzweck, auf die Organisation prinzipiell *beliebigen* Materials zu übertragen versucht :

Die Schritte des Tänzers, die Permutation der Reime, die Abfolge der Farben der Scheinwerfer, die Rhythmen des Video-Schnittes, – die Etablierung von *numerischen* Prinzipien als *tertium comparationis* ermöglicht ästhetisch konsequente und damit überzeugende, wirkmächtige Realisierungen sog. „multi-medialer“ künstlerischer Konzepte.

Unsere Grunderfahrung ist nämlich, daß ein *strenges* und an numerischen Prinzipien orientiertes Vorgehen auf den unteren Ebenen der Materialgenerierung, also normalerweise bei den zeitlich frühen, direkt auf die Klärung der Randbedingungen folgenden Schritten des Komponierens, ganz im Gegensatz zum möglichen Anschein des „angestaubten Akademismus“ eines solchen Vorgehens, in allen weiteren Phasen ein durchaus *spielerisches* und spontanes Umgehen mit dem Material erlaubt, ohne daß dieses die grundlegende Konsistenz des Endproduktes gefährden zu könnte.

Grundkonsens aller Beteiligten muß u.E. deshalb eine (minimale) *analytische* Grundhaltung zum eigenen Medium und den in ihm anzusiedelnden Materialien sein, welche es erlaubt, einen Grundkonsens in der „numerischen“ Repräsentation der anzuwendenden Verfahren zu finden, auf dessen Basis dann die Spielregeln festgelegt (und überprüft) werden können für Strukturübertragung und -kontrapunkt, Dichte-Disposition, Dramaturgie, Syntax und Semantik etc.

## 5 „Algorithmen und Datenstrukturen.“

Wenn dem so ist, dann erhält der *Digitalrechner* zentralere Bedeutung, als einfach nur preiswerteres Produktionsmittel zu sein, also Ersatz für Schneide-Tisch, Mischpult oder Leinwand.

Auch in diesen, wegen ökonomischer Zwänge sich zunehmend etablierenden Funktionen entfaltet er ja bereits *formbildende Tendenzen*, in dem die durch die Grenzen der jeweiligen Anwendersoftware, die Gestaltung der Bedien-Oberfläche etc. vorgeprägten Bahnen der leichten, schwereren oder unmöglichen Handhabbarkeit gewisse Experimente begünstigen, andersartige aber verunmöglichen.

Diese Tendenzen, sich selbst überlassen, können in ästhetischer Hinsicht verheerend wirken, – die „gute alte Zeit“, als wir noch jeden Permutationsalgorithmus selbst programmieren mussten, war um Größenordnungen experimentierfreudiger und frischer<sup>3</sup>, viele Kompositionen der jüngsten Zeit „klingen wie“ (oder „riechen nach“) C-Sound, CLM oder MAX.

Vielmehr muß u.E. ein *angemessener* Rechneinsatz immer ein *experimenteller* sein.

Im Durchschreiten des Zyklus „abstrahieren / implementieren / reagieren“ kann er seine wirklichen Stärken als konstruktiv mitarbeitender Partner entfalten und durch die Konfrontation der Künstlerin mit den konkreten Resultaten ihrer gutgemeinten Abstraktions-Bemühung durchaus Überraschendes, Unerhörtes, ja Schockierendes beitragen.

Glücklicherweise gibt es in letzter Zeit doch zunehmend Produktlinien auf dem Markt, welche die Philosophie der „offenene Systeme“ vertreten, und so dem künstlerisch Schaffenden bereits mit geringen Grundkenntnissen einer Programmiersprache und einfachem Codierungsaufwand Strukturdefinitionen in diese Systeme einzuspeisen erlauben, ohne daß (einerseits) komplexe Synthese-Algorithmen selbst programmiert werden müssen oder (andererseits) die künstlerische Tätigkeit auf das Bedienen einer stilistisch bereits festgelegten und das Ergebnis praeformierenden Mausclick-Oberflächen eingeschränkt wird.

## 6 Beruf und Berufung.

Nicht jede Studentin, die sich ästhetische Tätigkeit zum Lebensinhalt wählt, – nicht jeder Student, der sich künstlerisch berufen fühlt, wird das Glück (oder Unglück ?) haben, damit ihren/seinen Lebensunterhalt bestreiten zu können.

Vielmehr ist es doch so, daß im Bereich der klassischen Avantgarde, – immer auf Subventionen oder „sponsoring“ angewiesen – selten der „bessere“ Komponist sich durchsetzt, häufig aber der opportunistische und/oder weniger skrupulöse.

Die Klärung der beruflichen Optionen, die Einbettung in einen möglichen gesellschaftlichen Zusammenhang, das Relativieren (notwendigerweise überzogener) Vorstellungen junger Menschen verbunden mit dem Aufweisen konkreter Perspektiven ist unverzichtbarer Bestandteil jeden verantwortungsbewußten Unterrichts.

---

<sup>3</sup>was aber bezgl. der rein quantitativen Produktivität durchaus dadurch konterkariert wurde, daß auch jeder dumme SIO-Treiber selbst programmiert werden mußte.