

Der Begriff der Kreativität stammt aus der Psychologie, für die Beschreibung künstlerischer Produktivität wird er nur selten verwendet, im Gegenteil, er dient meist dazu, eine Fähigkeit zu beschreiben, die keineswegs allein in den Künsten anzutreffen ist. In Ästhetik und Geisteswissenschaften oder in Künstlerbiografien war statt von Kreativität meist von Genialität die Rede. Die Genialität eines Künstlers zeigte sich in der Originalität seiner Werke – diese entschied nicht allein über die Rolle eines Kunstwerks in der Geschichte, sondern eben auch über den Rang des Künstlers, der es geschaffen hatte. Diese Begriffe sind inzwischen veraltet, die Künstler haben sich vom Bild des Künstlergenies, aber auch von der Vorstellung der Originalität distanziert. Dass der Schwerpunkt der Kreativitätsforschung derzeit in Pädagogik und Psychologie liegt, während die künstlerische Produktivität keine besondere Rolle spielt, ist Ausdruck derselben Veränderung in unserem Menschenbild – heute gilt Kreativität als eine grundlegende Fähigkeit, über die jeder Mensch verfügt.

### »Baumeister seiner selbst«

An der Wende zum 20. Jahrhundert plädierte die Reformpädagogik für eine »Erziehung vom Kinde aus«, die die Kindheit als Lebensphase mit eigenen Regeln begreift. Statt als ein Gefäß, in dem sich das von den Erwachsenen vermittelte Wissen ansammelt, gilt das Kind als Wesen, dessen Entwicklung eigenständig und weitgehend unabhängig von den Bemühungen der Erwachsenen verläuft – die Reformpädagogik zielt deshalb darauf ab, dem Kind günstige Umstände für die Entwicklung seiner Fähigkeiten zur Verfügung zu stellen. So beschreibt die Begründerin der Montessori-Pädagogik, Maria Montessori, das Kind als »Baumeister seiner selbst«. Obwohl der Begriff selbst nicht auftaucht, kommt der Idee der Kreativität hier fundamentale Bedeutung zu. Verbreitet ist allerdings auch die Überzeugung, bei Erwachsenen nehme die Kreativität mit zunehmendem Alter ab und werde durch erworbene Fähigkeiten, Erfahrungen und Wissen relativiert. Bis heute befassen sich wissenschaftliche Untersuchungen in der Pädagogik deshalb besonders gerne mit der Rolle der Kreativität in der kindlichen Entwicklung oder in der musikalischen Erziehung.

In den fünfziger Jahren, nach einem programmatischen Beitrag des amerikanischen Psychologen Joy P. Guilford für den *American Psychologist* avanciert die Kreativität zum Gegenstand wissenschaftlicher Forschung in der Psychologie.<sup>1</sup> Unter dem Eindruck des sogenannten »Sputnik-Schocks«, als die Sow-

Sabine Sanio

## Im Flow

### Zum Verhältnis von Kunst und Kreativität

jetunion mit ihrer bemannten Raumkapsel in den USA große Anstrengungen auslöste, um in den sechziger Jahren den verlorenen technischen Vorsprung möglichst schnell wieder aufzuholen, beginnt man mit Versuchen, menschliche Kreativität zu messen.<sup>2</sup> Ungelöst blieb allerdings die Schwierigkeit, Kreativität von anderen Denkprozessen abzugrenzen, auch die Unterscheidung zwischen einem konvergenten, auf eine Fragestellung fokussierten Problemlösen und einem divergenten, verschiedene Lösungsansätze verfolgenden Denken half letztlich nicht weiter. Anders als in der Pädagogik geht man in der Psychologie jedoch von unterschiedlichen Äußerungsformen kreativen Denkens aus, auch die Vorstellung, Kreativität sei vor allem in Kindheit und Jugend anzutreffen, spielt in der psychologischen Forschung kaum eine Rolle.

### Im Flow: Schaffensrausch

Bei der Erforschung der Kreativität unterscheidet man heute zwischen der kreativen Person, dem kreativen Prozess, dem kreativen Produkt und dem kreativen Umfeld. Für den kreativen Prozess hat Graham Wallas 1926 ein Vier-Phasen-Modell entworfen, das bis heute Verwendung findet und nur wenig modifiziert wurde:<sup>3</sup> Demzufolge kommt es nach einer Vorbereitungsphase zu einer Phase der Inkubation, des Brütens, die von einem Moment der Einsicht, des aufblitzenden Gedankens beendet wird. Seinen eigentlichen Abschluss findet der kreative Prozess jedoch erst, wenn dieser Gedanke bewertet und ausgearbeitet wird. Während Wallas' Modell die Anstrengungen deutlich macht, die das kreative Arbeiten verlangt, betont Mihaly Csikszentmihalyi seit den neunziger Jahren in immer neuen Publikationen die lustvolle Dimension kreativen Tuns. Möglich ist Kreativität immer dann, wenn man für das eigene Tun unmittelbares Feedback erhalten kann, weshalb man auch Situationen der Über- oder Unterforderung vermeiden kann, die sonst Stress oder Langeweile bewirken würden. So gerät man schließlich in einen Zustand, bei dem die Anstrengung, weil unmittelbar mit Befriedigung verbunden, lustvoll erlebt wird – Csikszentmihalyi spricht von einem Zustand des Flow, des Fließens.

2 Heute gibt es eine ganze Reihe von Verfahren, mit denen man Kreativität zu messen versucht, vgl. Joachim Funke, *Psychologie der Kreativität*, in: Reiner M. Holm-Hadulla (Hg.), *Kreativität*, Berlin 2000, S. 283-300, hier S. 285ff.

3 Graham Wallas, *Art of Thought*, London 1926. Im Unterschied zu Wallas wird heute gerne von einem Fünf-Phasen-Modell gesprochen, allerdings wird dabei einfach Wallas' letzte Phase der Bewertung und Ausarbeitung zu zwei verschiedenen Phasen ausgedehnt.

1 Joy P. Guilford, *Creativity*, in: *American Psychologist*, Vol. 5, Nr. 9, 1950, S. 444-454.

## Innovation und Messtechnik

Aus heutiger Sicht liefert die wachsende Bedeutung, die die Kreativität seit den fünfziger Jahren für die modernen Industriegesellschaften besitzt, ein Indiz für ihre Rolle als konformistisches Gegenmodell zu Joseph Beuys' Version von Kreativität, die für die Avantgardekunst der sechziger Jahre wegweisend war. Suggestierte Beuys' Statement »Jeder Mensch ist ein Künstler« die Vision einer befreiten Gesellschaft, in der jeder Mensch die ihm eigene Form von Kreativität leben könnte, so geht es Wissenschaft und (Kreativ-)Wirtschaft heute primär um die Verwertungsmöglichkeiten von Kreativität – Erfinder, Designer, Techniker können mit ihren Innovationen ganzen Wirtschaftszweigen entscheidende Impulse geben. Gemeinsam ist den verschiedenen Ansätzen, die derzeit in Psychologie, Pädagogik und in den Künsten diskutiert werden, bei allen Unterschieden jedoch ein auffälliger Mangel an Interesse für die konkreten Resultate kreativer Prozesse – im Fokus stehen statt dessen Versuche, den kreativen Prozess zu beschreiben und seine Voraussetzungen zu klären.

Angesichts der Bedeutung, die der Kreativität für den technisch-wissenschaftlichen Fortschritt wie für die Wirtschaft ganz allgemein zukommt, setzt man in der psychologischen Forschung derzeit große Hoffnungen auf Konzepte, die Kreativität in Teamkonstellationen verbessern können. Ein anderes Indiz für die steigende, nicht allein wirtschaftliche Bedeutung von Kreativität und Innovation ist neben solchen Nützlichkeitsabwägungen der zunehmende Bedeutungsverlust der Arbeit als

wesentliche Betätigungsform des Menschen, wie sie von Hegel oder Marx beschrieben wurde. Seitdem auch komplexe Arbeitsleistungen durch Maschinen ersetzt werden, stellt sich die Frage, was an ihre Stelle treten könnte – Kreativität könnte ein geeigneter Kandidat sein.

## Im Reich der Freiheit

Ihre alte Rolle als gottähnliche Schöpfer weisen Künstler bereits seit dem frühen 20. Jahrhundert mit Nachdruck zurück, Duchamp, Beuys oder auch Cage verstehen sich höchstens noch als Stellvertreter für alle anderen. Für ein besseres Verständnis der aktuell virulenten Strategien künstlerischer Produktivität möchte ich an dieser Stelle zunächst drei verschiedene Möglichkeiten, künstlerische Produktivität zu denken, vorstellen, die, der philosophischen Ästhetik entstammend, die Künste entscheidend geprägt haben. Der Schluss soll einer Form künstlerischer Produktivität gewidmet werden, die unmittelbar aus dem künstlerischen Arbeitsprozess hervorgegangen ist und heute besondere Aufmerksamkeit auf sich zieht.

Als Reaktion auf die Ereignisse der Französischen Revolution operiert Friedrich Schiller in seinen Briefen über *Die ästhetische Erziehung des Menschen* (1795) mit dem Gegensatzpaar von Freiheit und Notwendigkeit. Während man im »Reich der Notwendigkeit« gezwungen ist, für die eigene Selbsterhaltung zu sorgen, ist das »Reich der Freiheit« ein Ort des Spiels und der lustvollen Erfahrung. Dieses Reich stellt einen Ort der ästhetischen Erziehung des Menschen dar, mit der man, so Schillers zentraler Gedanke in diesen Briefen,

Kreative Vermarktung neuer Musik: Die Foto-Reihe dieses Heftes resp. die ihr zugrunde liegenden – farbenfrohen – Postkarten entstanden als Werbematerial für die Reihe *lunch & after work Konzerte 2011* des Kammerensembles Neue Musik Berlin. (Produktion: Barbara Gestaltmayr, Foto: Bernd Uhlig, Grafik: Kathrin Jachmann / diamond.gestaltung).

4



## Editorial

Kreativität ist längst keine Domäne der Künste mehr. Der Begriff und die Auseinandersetzung damit beschäftigen ebenso die Naturwissenschaften, Medizin und Psychologie, mehr noch aber Industrie oder Vermarktung. Denn, so hielt die in Darmstadt ansässige Gesellschaft für Kreativität in einem Thesenpapier fest, Kreativität ist als unerschöpfliche Ressource die Quelle jeglicher Innovation. Ist das Prinzip der Innovation für den Produktionskreislauf von Konsumgesellschaften unabdingbar, scheint der Begriff der Kreativität aus den gegenwärtigen kunst- und musiktheoretischen Diskursen weitestgehend verschwunden zu sein. Wir haben uns gefragt, woran das liegen mag, denn nach wie vor ist jede ernst zu nehmende Komposition, Improvisation, Performance oder Installation an innovative Einfälle, an Kreativität gebunden. Haben sich im Zuge der Ausdifferenzierung der musikalischen Moderne die Austragungsorte von und die Ansatzpunkte für Kreativität verlagert?

Bereits der eröffnende Beitrag von Sabine Sanio umreißt facettenreich den Wandel, das Fließende, dem der Begriff der Kreativität und seine theoretische Diskussion seit jeher und besonders im Laufe des 20. Jahrhunderts unterworfen war, changierend zwischen Genialität, Spiel, Rausch, künstlerischer Produktion oder Erkenntnis. Gerade in den letzten Jahrzehnten haben sich auf einigen musikalischen Gebieten durch Medien- und Computertechnik erneut die Kontexte und Ansatzpunkte für künstlerische Produktivität und Kreativität verschoben. Marion Saxer bietet mit dem »verteilten Handeln (distributed agency)« dafür ein neues theoretisches Denkmodell an, während Björn Gottstein in der Musik des 20. und 21. Jahrhunderts den sich hier neu auftuenden Abhängigkeiten nachgeht: Was macht der Mensch mit der Maschine und die Maschine mit dem Menschen resp. der Komposition? Doch nicht nur »Maschinen« haben den Zusammenhang zwischen Kreativität und klanglichen Aktivitäten verschoben. Nicht weniger einflussreich wurden externe Stimuli (Bastian Zimmermann), die Fokussierung instrumentaler Klangerzeugung (Ulrich Mosch) und – als vielleicht überraschendster Referenzpunkt für musikalische Kreativität – die Stille. Vier Komponisten geben Auskunft über die kreative Faszination von Stille. Lassen Sie sich überraschen – diskutieren Sie mit uns im Internet-Forum <http://forum.positionen.net> darüber, welchen Stellenwert Kreativität in ihrem Leben hat.

Gisela Nauck

revolutionäre, gewaltsame gesellschaftliche Veränderungen überflüssig machen könnte. Unabhängig von diesen politischen Betrachtungen betont Schiller jedoch das Gemeinsame zwischen kindlichem Spiel und künstlerischer Produktivität – beide sind Ausdruck einer menschlichen Fähigkeit: »Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.« Im Spiel erkunden wir die Wirklichkeit ebenso wie die sozialen Beziehungen der Menschen untereinander. In Schillers Konzept des Spiels findet man zugleich die Qualitäten der Zweckfreiheit und der Interessellosigkeit wieder, mit denen Kant das Schöne und das ästhetische Urteil beschrieben hatte: Wie in der Erfahrung des Schönen kennen wir auch im Spiel keinen Zweck, der über das Spiel selbst hinaus weisen würde, und wenn wir uns dem Spiel, seinen Regeln und den von ihm vorgegebenen Zielen widmen, stellen wir alle sonstigen Interessen zurück.

### Spielerische Zweckentfremdung

Je mehr Künstler heute nicht mehr mit Materialien im klassischen Sinn arbeiten, sondern sich stattdessen mit Objekten, Apparaten und

Medien auseinandersetzen, desto wichtiger werden Konzepte ästhetischen Verhaltens wie man sie in Schillers Idee des Spiels findet. Bei Komponisten wie John Cage, Steve Reich, Terry Riley oder dem japanischen Fluxus-Künstler und Komponisten Yasunao Tone wird das Spiel zur Zweckentfremdung – gängige Funktionsweisen werden außer Kraft gesetzt, um das eigentliche ästhetische Potenzial der Geräte freizulegen. Zugleich schärft die spielerische Erkundung nicht allein das Bewusstsein für die ursprünglich intendierten Funktionsweisen, es kann auch eine Vorstellung davon erzeugen, wie eine solche Funktionsweise wiederum unsere Erfahrung der Wirklichkeit prägen kann. Erneut sind auch hier Zweckfreiheit und Interessellosigkeit im Spiel: Die Zweckentfremdung löst die Objekte aus ihrem ursprünglichen Zweck und rückt sie so in die Perspektive der Zweckfreiheit, das Subjekt betreibt das Spiel mit der Zweckentfremdung in einer Haltung der Interessellosigkeit, die ihn erst dazu befähigt jedes mögliche Resultat zu akzeptieren – nur dann kann er dessen Möglichkeiten zur Entfaltung bringen.

Beispiele für diese Zweckentfremdung sind Cages Strategien, Radios oder Plattenspieler mittels neuer Verwendungsweisen in Musik-

4 Vgl. Hans Rudolf Zeller, *Medienkomposition nach Cage*, in: Heinz-Klaus Metzger, Rainer Riehn (Hg.): *Cage I* (Musik-Konzepte Sonderband), München 1978, S. 107-131.

5 Die beiden Komponisten interessierten sich damals besonders für die minimalen zeitlichen Verschiebungen zwischen parallel laufenden Tonbändern – berühmt wurden Reichs frühe Tonbandstücke *Come out* und *It's Gonna Rain*, die in der heutigen Popmusik allgegenwärtigen Loops sind hier zum ersten Mal zu hören.

instrumente zu transformieren, etwa indem er in *Radio Music* (1956) oder *33 1/3* (1969) für beliebige Anzahl von Platten und Plattenspielern, den Geräten die Generierung von Klangcollagen überträgt.<sup>4</sup> Geradezu paradigmatische Formen der Zweckentfremdung haben Steve Reich und Terry Riley in den frühen sechziger Jahren während ihres Studiums am Tape Music Center in San Francisco entdeckt – bei ihnen tauchen zum ersten Mal Loops und Delays auf, die heute auch in der populären Musik allgegenwärtig sind.<sup>5</sup> Auch die Musik Yasunao Tones beruht auf einer Ästhetik der Zweckentfremdung: Für seine Musik aus unbeabsichtigten Loops, Knacksern und Aussetzern verwendet er seit den 70er Jahren beschädigte, in ihrer Funktion eingeschränkte CD-Spieler.

Wenn der österreichische Komponist Peter Ablinger Tonbandaufzeichnungen von Alltagssituationen, Gesprächen oder Straßenlärm mittels Computersoftware in Partituren transformiert und schließlich von einem Instrument oder Instrumentalensemble imitieren lässt, lenkt er die Aufmerksamkeit nicht allein auf die Frage, wie Realität sich instrumental abbilden lässt, sondern auch auf die Unterschiede zwischen technischer und instrumentaler Abbildung. Indem Ablinger deren unterschiedlichen Möglichkeiten einander kontrastiert, macht er letztlich nicht sie, sondern unsere Form, sie wahrzunehmen, zum Thema seiner Musik. In ähnlicher Weise transformieren sich bei Komponisten wie Alvin Lucier, Paul DeMarinis oder Jens Brand antiquierte oder moderne technischer Verfahren durch spielerische Zweckentfremdung in überraschende Konzepte zur Erkundung unserer Wirklichkeit.

## Handwerk und Rausch

Es war Hegel, der die künstlerische Produktivität zum ausdrücklichen Thema seiner *Vorlesungen über die Ästhetik* (1817-29) gemacht hat. Indem er Natur und Naturschönes aus der Ästhetik ausschloss, erfuhr das Kunstwerk eine nachhaltige Aufwertung – als vom Menschen hergestelltes lässt es sich, anders als die Naturphänomene, als Ausdruck und Ergebnis bestimmter Absichten und Vorstellungen interpretieren. Umgekehrt begreift Hegel die Arbeit des Künstlers als Vergegenständlichung innerer Vorstellungen, künstlerische Produktivität hat daher für ihn stets Züge des Handwerklichen. Die Vergegenständlichung eigener Vorstellungen im Kunstwerk verlangt Souveränität im Umgang mit dem dabei verwendeten Material. Die Beziehung des Künstlers zu seinem Material ist eine der Aneignung, sie erfolgt im Medium der Form, die  
6 der Künstler nur dadurch verwirklichen kann,

dass er das Material in die Form integriert. Die radikalste Gegenposition zu diesem traditionellen Modell künstlerischer Produktivität stammt von Friedrich Nietzsche, der in seinem frühen Werk über die *Geburt der Tragödie aus dem Geist der Musik* (1872) zwei unterschiedliche Modelle künstlerischer Produktivität einander gegenüberstellt: Neben einer sehr rationalen, fast abgeklärt kühlen Haltung, in der sich Kreativität als bewusstes, kontrolliertes Herstellen vollzieht, skizziert er einen Zustand unkontrollierten, fast unbewussten, ja, rauschhaften Schaffens, der an Traum- oder Trance-Erfahrungen erinnert. Das Urbild des kühl rationalen Künstlers findet Nietzsche im griechischen Gott Apoll, in den Dionysoskulten hingegen sieht er die rauschhafte Schaffensekstase vorgebildet, die er mit der Musik assoziiert. Abgesehen davon, dass Nietzsche in seinem Gegensatzpaar des Dionysischen und des Apollinischen, von Rausch und Rationalität wichtige Elemente präsentiert, die später auch in Wallas' Beschreibung des kreativen Prozesses zu finden sind, bleibt festzuhalten, dass hier zum ersten Mal dem inneren unbewussten Erleben Bedeutung für den kreativen Prozess wie für dessen Ergebnis, das Kunstwerk, zugesprochen wird. Heute wissen wir, dass Rausch und Ekstase die Trancezustände von Ritualkulturen ebenso prägen wie die Drogenexperimente der Surrealisten oder der Beat-Generation um Jack Kerouac, William Burroughs und Allen Ginsberg.

## Kunst als Erkenntnis

Auch Arthur Schopenhauer kennt in seinem Hauptwerk *Welt als Wille und Vorstellung* (1819) zwei diametral entgegen gesetzte Bewusstseinszustände, die er durch ihr Verhältnis zum Willen voneinander unterscheidet: Unter der Herrschaft des Willens verfügen wir über ein äußerst instrumentelles Wissen von der Wirklichkeit – alles gilt dem Ziel, den eigenen Willen durchzusetzen. Wer sich von der Herrschaft des Willens zu lösen vermag, entdeckt eine Wirklichkeit, in der jedes Ding schön ist. Die Genialität des Künstlers liegt für Schopenhauer in der Fähigkeit, sich von der Herrschaft des Willens zu lösen und die Dinge selbst in ihrer Schönheit wahrzunehmen. Sinn und Zweck der Kunstwerke hingegen liegen allein darin, anderen diese Schönheit nahe zu bringen – damit wird bei Schopenhauer das didaktische Moment zum entscheidenden Charakteristikum der Kunst.

Noch im 20. Jahrhundert hat Schopenhauers Ästhetik Künstler wie Thomas Mann oder Samuel Beckett nachhaltig inspiriert, in der zweiten Hälfte des Jahrhunderts lassen sich



Werbepostkarte zu den *lunch & after work* Konzerten (Foto: Bernd Uhlig, Grafik: Kathrin Jachmann / diamond.gestaltung).

direkte Bezüge nur noch selten nachweisen. Wichtiger wird stattdessen das fernöstliche Denken selbst, das ja auch Schopenhauers Ästhetik inspiriert und Mitte des 20. Jahrhunderts viele Künstler fasziniert hat. So entsteht allmählich eine grundlegende Alternative zum Modell handwerklich-artistischer Ästhetik in der Tradition Hegels. Kunst zeigt dann nicht mehr die Wirklichkeit selbst, sie zeigt vielmehr die Wahrnehmung der Wirklichkeit. Schon früh hatte Duchamp mit seiner provokativen Kritik an der Malerei als bloßer Retina-Kunst einen wichtigen entscheidenden Punkt getroffen: Mit seiner Forderung, Kunst könne sich nicht allein auf das Auge beschränken, sondern müsse auch den Geist und das Denken ansprechen, bereitete er den Weg für künstlerische Strömungen, die sich mit Ideen und Konzepten befassen statt mit Farben oder Tönen.

Zu den Komponisten, die ganz im Sinne Schopenhauers mit ihrer Musik den Geist und das Denken ansprechen wollen, gehört auch John Cage. Da keine Hinweise existieren, dass er Schopenhauers Ästhetik gekannt haben könnte, ist man versucht, die Ähnlichkeiten ihres Denkens durch das gemeinsame Interesse an fernöstlicher Philosophie zu erklären. Wie Schopenhauer sucht Cage nach Möglichkeiten, sich von der Herrschaft des Willens zu befreien. Doch während Schopenhauer der praktischen Umsetzung dieser Vorstellung wenig Aufmerksamkeit geschenkt hat, entwirft Cage für sein Komponieren Strategien, wie er der Herrschaft des Willens wenigstens zeitweise entkommen kann. Er entwirft ein Regelwerk, dem er minutiös folgt, und versetzt sich so wenigstens momentweise in einen absichtslosen Zustand. Dadurch verändert sich

seine Haltung zu dem aktuellen Geschehen um ihn her: Absichtslosigkeit, sagt Cage, erlaube es ihm, aus sich herauszukommen, möglich werde schließlich eine Identifikation mit dem, was gerade geschieht.<sup>6</sup> Diese Identifikation mit dem aktuellen Geschehen liest sich wie eine Variante der fast mystischen Verschmelzung mit dem schönen Ding, die Schopenhauer zufolge immer dann möglich wird, wenn wir, sei es nur für einen Moment, der Herrschaft des Willens entkommen.

In den Sechzigern hingegen nimmt in Kunstströmungen wie Minimal und Concept Art die Suche nach »primary structures«, nach einfachen und elementaren, überall gegenwärtigen Formen breiten Raum ein. Wenig später finden sich in der Fluxus-Bewegung, in der Minimal Music oder bei Komponisten aus dem Umfeld der Konzeptkunst musikalische Konzepte ganz ähnlichen Typs. In La Monte Youngs Werkreihe *Composition 1960*, James Tenneys *Postal Pieces* oder George Brechts *Water Yam* gibt es immer nur *eine* Idee, *einen* grundlegenden Gedanken.

## Ästhetik als Subjekttheorie

Während der in der Psychologie entwickelte Begriff der Kreativität die subjektive Fähigkeit umschreibt, geht es beim Begriff der künstlerischen Produktivität um konkrete Formen der Herstellung von Kunstwerken. Doch in der philosophischen Ästhetik hat man sich mit Theorien künstlerischer Produktivität gerade deshalb so nachhaltig beschäftigt, weil in ihnen grundlegende Subjekttheorien formuliert wurden – diese entstanden in einer Zeit, als auch in der Philosophie Arbeit und Herstellen 7

6 Vgl. »I'd like to be surprised.« John Cage im Gespräch mit Scott Sommers, in: *Musiktexte* 15, Köln 1986, S. 24.

als grundlegende Eigenschaften und Fähigkeiten des Subjekts galten. Dies gilt vielleicht am wenigsten für Schillers Spieltheorie, da er die gesellschaftliche Aufgabe der Künste ganz allgemein zu bestimmen versuchte. Es gilt aber umso mehr für Hegels Theorie der künstlerischen Arbeit als Aneignung der Wirklichkeit, wie für Nietzsches Vorstellung eines rauschhaften Zustands, in dem das Subjekt nicht nur zu sich selbst kommt, sondern künstlerisch produktiv werden kann, sobald es seine nüchterne Rationalität und seine innere Kontrolle aufgibt. Es gilt auch für Schopenhauers Idee ästhetischer Erfahrung als einer von der Herrschaft des Willens entlasteten Erkenntnis. Doch zugleich erhält man bei Schopenhauer am ehesten eine Ahnung davon, dass es Formen künstlerischer Produktivität geben könnte, in denen die Subjektivität des Künstlers nicht im Mittelpunkt steht. Angesichts des Bedeutungsverlusts, den die Arbeit in den Subjekttheorien im 20. Jahrhundert erlebt hat, aber auch angesichts der Distanzierung der Künstler von der Vorstellung des Originalgenies kann es nicht verwundern, dass im 20. Jahrhundert in der Philosophie keine grundlegenden Theorien künstlerischer Produktivität mehr entstanden sind – wie in den Künsten selbst wird statt dessen die Frage der ästhetischen Erfahrung immer wichtiger. Doch in den Künsten selbst erhält die Reflexion über das eigene Tun immer größere Bedeutung.

Zum Schluss sei daher an die Techniken des Zitierens, Variierens und Imitierens erinnert, die in allen Künsten – man denke an musikalische Zitatechniken etwa bei Bach – zu den elementaren Verfahren künstlerischer Arbeit gehören. Dieses heute viel diskutierte Konzept künstlerischer Produktivität ist unmittelbar aus der künstlerischen Arbeit selbst hervorgegangen – für jeden Künstler ist nicht allein die intensive Beschäftigung mit seinen Materialien, sondern auch mit den Werken seiner Kollegen und Vorgänger ein zentraler Aspekt der eigenen künstlerischen Arbeit. Wie elementar dieser Aspekt ist, lässt sich am besten mit Adornos Begriffen der Mimesis und des ästhetischen Verhaltens erläutern: Das Sich-dem-anderen-ähnlich-Machen und der Blick, der das, was da ist, in ein Bild zu verwandeln vermag – beides begreift Adorno als grundlegende menschliche Fähigkeiten.<sup>7</sup> Auch die aktuellen Strategien zur Aneignung fremder Ideen oder Techniken resultieren keineswegs allein aus der Weigerung, auf traditionelle Weise künstlerisch produktiv zu werden, in ihnen artikuliert sich außerdem ein Impuls zur Versenkung in das, was schon da ist.

## Dem Vorhandenen huldigen

Im 20. Jahrhundert werden Verfahren des Kopierens und Variierens, gerade weil sie sich der Vorstellung vom Originalgenie verweigern, gerne provokativ eingesetzt – bei Duchamp war es das Aufbegehren gegen ein Publikum und eine Kunst, die beide nicht auf die Vorstellung vom großen Werk und vom Künstlergenie verzichten wollten. Dennoch ist sogar der Bart, den er 1919 der Mona Lisa einer billigen Postkartenreproduktion aufmalte, zuallererst die programmatische Formulierung einer Strategie, die versucht, sich dem Vorhandenen zu stellen und dem Alltäglichen zu huldigen. Dennoch erlebte man noch in den 60er Jahren die in Andy Warhols großformatigen Reproduktionen von Zeitungsfotos oder der Ansammlung von Campbell-Dosen betriebene »Verklärung des Gewöhnlichen« (Artur S. Danto) als eine Provokation.

Der Prozess der Wiederholung, der bei diesen Techniken des Imitierens und Variierens eine zentrale Rolle spielt, vermag einen an die religiöse Versenkung erinnernden Zustand hervorzubringen. Zugleich provoziert die minutiöse Imitation eine geradezu intim anmutende Nähe zum Reproduzierten. Dieses Moment findet man in den musikalischen Zitatcollagen von Bernd Alois Zimmermann, Luciano Berio oder beim späten John Cage.<sup>8</sup> Ein anderer Aspekt kommt bei John Oswald oder zuletzt bei Johannes Kreidler zum Zug: Beide zeigen, wie die Spielräume künstlerischer Produktivität eingengt werden können, sobald Musik zum Objekt von Profitinteressen wird. Beide arbeiten mit Zitaten, die im neuen Kontext nicht wiedererkannt werden können. Doch während Oswald seine *Plunderphonics* (1989) vom Markt nehmen musste, wurde die Anmeldung von über 70.000 Zitaten für ein halbminütiges Werk, die Kreidler mit der musikalischen Aktion *Product Placements* (2008) verbunden hatte, von der GEMA abgelehnt. ■

8 Vgl.: *Musique pour le soupé du Roi Ubu*, *Sinfonia X*, *Apparmenthouse 1786* und *Empty Words*.

7 Vgl. das Kapitel *Begriff der Aufklärung* in: Max Horkheimer/Theodor W. Adorno, *Dialektik der Aufklärung*, Amsterdam 1968, S. 13-57, sowie Theodor W. Adorno, *Ästhetische Theorie*, Frankfurt/M. 1970, S. 488.