

Klang schafft Leben

Zwei Musiktheaterexperimente bei der Münchener Biennale

München – Klassische Musik wird in der Regel nicht inszeniert. Da hockt man im Konzertsaal, der meist einzige theatrale Code, der dort zugelassen wird, ist die Kleiderordnung der Musiker. Es herrscht das elitäre Dogma: Hier geht es um die Musik, eine weitere Inszenierung würde nur den Fokus verschieben. Wenn ein Solist sein Gesicht mal zu romantisch bewegt verzieht, sieht das eher wie eine gelungene Schwalbe im Fußballstadion aus, statt dass es wie echte Verückung wirkt. Für die Vermischung von visueller und theatraler Vermittlung mit Musik gibt es die Oper.

Unter diesen Voraussetzungen ist die Biennale-Produktion „Mnemo/scene: Echos“ besonders. Komponistin Stephanie Haensler und Regisseurin Pauline Beaulieu haben mit diesem Projekt ein Musiktheater par excellence geschaffen, das dennoch mit dem, was man sich gemeinhin unter Oper vorstellt, nichts gemein hat. Denn ihr Protagonist ist die Musik. Genauer Schumann, besser, die Klänge von Schumann, die er in die Romanze, op. 28/2, geschrieben hat. Um die herum komponierte Haensler Musik für ein Kammerensemble, die ihre Bezüge zu Schumann hinter Klangschlieren, Glissando-Rutschen und Geräuschwolken als verückte Romantik erklingen lässt – nur muss hier für diesen Effekt kein Solist die Stirn zusammenziehen. Diese Geste übernimmt die Musik selbst, auch weil sie im Einstein Kultur so formidabel in Szene gesetzt wurde.

Mit einer ähnlichen Lust an etwas kitschig-metaphysischer Versponnenheit wie in „Alice im Wunderland“ ist jeder Raum der vier Gewölbe im Einstein Kultur skulptural anders gestaltet – Gipswolken, Gummibänder, Steinhäufen und ein Baugerüst, das wie ein Spinnennetz das letzte der Gewölbe vertikal durchtrennt. Doch die Räume sind verbunden durch ein ausgeklügeltes Lautsprecher-System. Und während auf dem Baugerüst in bester Einstürzender-Neubauten-Manier herumgeklöppelt wird, bleibt der Flügel (zwei Räume vorher) hörbar wie ein Schatten, während die Klarinette aus Raum Eins ab und

Ein tanzendes Skateboard: Ab wann nimmt man ein Objekt als lebendig wahr?

an dazwischen blökt. Irgendwann finden sich die Musiker im Gipswolkenraum zusammen, die Klangschlieren werden unter der Leitung von Johannes X. Schachtner zu all der Romantik getrieben, die vorher schon darunter lag und lassen den Schumann herausleuchten, bevor es sich wieder verlieren darf und die Zuschauer genauso wie die Musiker erneut umherwandern und die räumlich erfahrbar gemachten Erinnerungsstrukturen der Komposition als kleine Geistesblitze verklingen.

Völlig konträr dazu funktioniert „HolyVJ#DigressionNo°1“. Hier gibt es einen

Protagonisten, eine Heldenreise und Musik dazu, die diese Reise illustriert. Der Musiker Charles Sadoul und der Visualist Adelin Schweitzer taten sich zusammen, um die Geschichte von George – The Skateboard zu erzählen. Hier geht es aber nicht um Fun-Sport-Kunstfertigkeit, sondern darum, ab wann man ein Objekt als lebendig wahrnimmt. Tritt das ein, wenn das Skateboard unter den Leinwänden per Fernsteuerung über die Bühne fährt? Oder passiert das erst, wenn das Brett auf die Musik zu tanzen beginnt? Und sind die Kreise, die es zieht, wirklich weicher, wenn die Musik dazu anheimelnd ist, als würden dunkle Drone-Schwaden pumpen?

Die kunstfertigen Visuals beginnen auf die Bewegungen des Skateboards zu reagieren. Etwa, wenn es trotzig gegen die Banden rast, die bei jeder Berührung rot aufleuchten. Oder, wenn es verträumt seine Pirouetten dreht und das projizierte Muster auf dem Boden seine Spuren nachzeichnet. Und da passiert es – das Hirn beschreibt das Objekt mit menschehenden Adjektiven. Am Ende tollt es ohne Fahrer durch einen Skatepark – quasi freigelassen, in seinem natürlichen Lebensraum, bevor es brav domestiziert zum Schlussapplaus auf die Bühne gerollt kommt. Ein spannendes, theatrales Empathie-Experiment, bei dem die Musik ein weiteres Mittel ist, wie die Projektionen und der Motor am Skateboard, jedoch keine gesonderte Stellung einnimmt.

RITA ARGAUER



Jeder Raum der Gewölbe im Einstein Kultur wurde für „Mnemo/scene: Echos“ anders gestaltet – das Baugerüst selber wurde auch zur Klangerzeugung als Perkussionsinstrument genutzt.

FOTO: FRANZ KIMMEL