

## **Gebrauchsanweisungen (Audiovisuelle Dialoge)**

### **Idee und Hintergrund**

In den 1960er Jahren bildete sich in Paris ein lockerer Zusammenschluss von Autoren unter dem Namen Oulipo (Ouvroir de Littérature Potentielle, Werkstatt für potentielle Literatur). Der Gruppe gehörten unter anderem Raymond Queneau, Georges Perec, Italo Calvino und Oskar Pastior an. Gemeinsame literarische Zielsetzung der Mitglieder dieser „Werkstatt“ war die Suche nach einer „Spracherweiterung durch formale Zwänge“ (frz. *Contraintes*).

Den Verfahrensweisen oulipotischer Texte gemeinsam ist der gleichermaßen strukturell durchdachte wie spielerische Umgang mit Regeln und die Freisetzung von Kreativität durch den Widerstand gegen diese:

„Au fond, je me donne des règles pour être totalement libre (Im Grunde gebe ich mir Regeln, um gänzlich frei zu sein)“ – Georges Perec;

„Nur wer spielt, kennt den Widerstand der Regel – und den Widerstand gegen die Regel“ – Oskar Pastior.

Auf diese Art und Weise hat sich die Literatur der Moderne eine Strategie erschlossen, die für die (abendländische) Musik schon immer konstitutiv gewesen ist. Denn was sind die kontrapunktischen Regeln der Vokalpolyphonie, die Gesetze von Generalbass oder Funktionsharmonik, die Dodekaphonie oder kompositorische Algorithmen anderes als zunächst einmal abstrakte und willkürliche *contraintes*, innerhalb derer die Komponisten die potenziell möglichen Wege und Kombinationen ausloten? Mit dem Konzept *Gebrauchsanweisungen* wird also ein genuin musikalisches Prinzip im Dialog mit visuellen Umsetzungen ergänzt und erweitert.

Die Idee der *contraintes* ist übertragbar und überschreitet mühelos Grenzen zwischen verschiedenen Kunstgattungen. Was aber geschieht, wenn eine derartig obstruktive Konzeption auf eine Kombination künstlerischer Ausdrucksformen einwirkt und zugleich mehrere Kunstwerke und Künstler in deren Rahmen aufeinander reagieren?

Diese Frage ist die Grundlage für das Konzept des Abends *Gebrauchsanweisungen*. Dabei bildet das Mittel der *contraintes* den „roten Faden“, der durch ein breites Spektrum von ästhetischen Ideen, strukturellen Regelkreisen, Assoziationen, strikt logischen oder locker-improvisatorischen Zusammenfügungen führt. Die Kombination von Musik und Film – zwei Kunstformen, die Ereignisse und Bewegungen in der Zeit zum Inhalt haben respektive ermöglichen – erscheint dabei als denkbar sinnfälliges Mittel, die komplexe Gedankenwelt des Themas einer Vielzahl von Zuschauern nahezubringen.

### **Phase 1: „Spots“**

Die erste Phase der Erarbeitung wurde als eine Art Spiel gestaltet: Ein kompositorischer Entwurf, über wenige Minuten skizziert und von den Musikern in einer Arbeitsversion geprobt und aufgenommen, diente als Initialzündung, die einer Videokünstlerin als Grundlage zur Verfügung gestellt wurde. Auch diese produzierte zunächst eine kurze, „spot“-artige Reaktion hierauf, die wiederum an eine Komponistin weitergereicht wurde, die darauf mit einer weiteren kompositorischen Skizze reagierte. Diese Spielregel wurde befolgt, bis von allen Beteiligten ein entsprechender Entwurf vorlag. In dieser ersten Stufe der Arbeit, die bewusst in rascher Folge, möglichst spontan und skizzenhaft durchgeführt wurde, entstand also in einer Art „Stille Post“-System eine Kettenreaktion. Spieltheoretisch gesprochen, wurden hier zwei Konzepte miteinander verknüpft: das Prinzip der „unvollständigen Information“ – also die Tatsache, dass nicht alle Beteiligten zu jedem Zeitpunkt alle Elemente und Regeln des Spiels kennen – und die Idee der *coopetition*: innerhalb einer Gruppe arbeiten die Beteiligten sowohl an einer individuellen Zielsetzung als auch in Interaktion mit anderen Gruppenmitgliedern. Im Idealfall entstehen so gleichermaßen die herausragendsten individuellen Ergebnisse und das bestmögliche Ineinandergreifen der Elemente zu einem großen Ganzen.

## Phase 2: Ausarbeitung von Kompositionen und Filmen

Die zweite Arbeitsstufe besteht aus der Ausarbeitung dieser Entwürfe zu vollständigen Kompositionen und Filmen. Hierfür wurden nun allen Beteiligten alle Skizzen aus der ersten Arbeitsphase offengelegt, so dass das komplette bisher entstandene Material mit seinen Querbeziehungen und Kontrasten allen bekannt ist und als Ideenpool für die eigentlichen Arbeiten verwendet werden kann. Zugleich haben die Musiker des Ensemble ascolta für jeden nun entstehenden Film, für jede Komposition ein individuelles Set von Vorgaben erarbeitet, mit denen die Videokünstler und Komponisten sich auseinandersetzen müssen.

Das gleichzeitig Spielerische wie Perfide des Verfahrens liegt auf der Hand: durch die zwischen Musik und Film hin und her springende Reaktionskette wird die Ausgangsidee immer stärker verändert; jeder der beteiligten Künstler steuert seine persönliche Sichtweise bei, ist jedoch durch die Vorgabe der Spielregel zugleich zur Kommunikation und Bezugnahme auf andere gezwungen. Durch die Zweistufigkeit des Verfahrens und die Einflussnahme durch die Musiker – die ja in normalen Produktionszusammenhängen keine Möglichkeit haben, in den Kompositionsprozess eines Werkes einzugreifen – wird anstelle einer einseitigen und nachzeitigen Beziehung von „Musik zum Film“ (oder, seltener, „Film zur Musik“) eine vielseitige und gleichzeitige Kommunikationssituation geschaffen, die *echte* Gegenreaktionen ermöglicht.

## Phase 3: Aufführungsversionen

Die Abgeschlossenheit der Kompositionen und Filme bietet dann die Perspektive, mit der Reihenfolge bei den Aufführungen auf geplante oder überraschende Korrespondenzen zu reagieren. Die Zusammenstellung von Aufführungsabläufen enthält also erneut eine spielerische Komponente. Mit Gleichzeitigkeit und Ungleichzeitigkeit von Ton und Bild wird dabei bewusst gearbeitet werden. Hierdurch lässt sich die jeweils unterschiedliche „Eigen-Zeit“ von Film und Musik reflektieren. Der Grundidee nach sollen die Elemente Film und Musik vorwiegend leicht versetzt kombiniert werden, so dass Beginn und Ende einer Komposition und eines Filmes eher im Ausnahmefall zusammentreffen – es geht nicht um „Filmmusik“ im Sinne eines illustrativen Nebeneinander von Bild und Ton, sondern um die kombinatorischen Möglichkeiten, die sich aus den Arbeitsergebnissen entwickeln lassen.

Anstelle simpler Gleichzeitigkeit tritt eine Verzahnung; durch die Klarheit und den dramaturgisch durchdachten Einsatz der *contraintes* ist gewährleistet, dass man die Bezüge zwischen den einzelnen Stücken und Filmen auch dann noch nachvollziehen kann, wenn sie nicht in unmittelbarem Zusammenhang gezeigt und gespielt werden. Ein beispielhafter Ablauf eines Abends könnte also so aussehen:

Film 1	Film 4	Film 3	Film 2
Komposition 3	Komposition 1	Komposition 2	Komposition 4

Je nach dem gewählten Einstieg und zeitlicher Verschiebung kann der Abend also auch als Instrumentalstück beginnen und als Film enden oder umgekehrt. Bei einer ungefähren Dauer von je 10-15 Minuten pro Element ergibt sich eine Gesamtdauer von ca. 60-70 Minuten.

Für die Aufführungsserie ist geplant, dass jeder Abend eine andere Kombination aus den vier Filmen und Kompositionen präsentieren soll. Die jeweilige Zusammenstellung wird von kleinen Teams aus der gesamten Projektgruppe bestimmt. So wird es etwa eine Version der Komponisten geben, eine der Videokünstler, eine der Ensemblesmusiker, eine des Dirigenten, eine, die von einem zufällig gemischtem Duo aus Videokünstler und Komponist kuratiert wird, etc.