

**Susanne Vill**

### **Virtuelle Oper mit Kammerensemble**

Vortrag bei der Tagung der Europäischen Musiktheater-Akademie  
„Kammeroper: Von der Kunst der kleinen Form“, Wien, 21., 22. 2. 2004

„If music be the food of love, play on, / Give me excess of it“, sagt der Graf von Illyrien in Shakespeares *Was ihr wollt*. Wenn die „Nahrung“, die das Publikum in der Oper sucht, jene Energie in Bewegung ist, die von Emotionen erzeugt wird, und die ein „Kraftwerk der Gefühle“ (Alexander Kluge) so ganz besonders üppig darbieten kann, dann ist zweifellos die Immersion, erzeugt von den schönen neuen digitalen Bild- und Klangwelten, eine zeitgemäße ästhetische Wirklichkeit gesungener Phantasiewelten.

Folgt man der Definition von Oliver Grau, so ist Immersion

undoubtedly key to any understanding of the development of the media, even though the concept appears somewhat opaque and contradictory. Obviously, there is not a simple relationship of ‘either-or’ between critical distance and immersion; the relations are multifaceted, closely intertwined, dialectical, in part contradictory, and certainly highly dependent on the disposition of the observer. Immersion can be an intellectually stimulating process; however, in the present as in the past, in most cases immersion is mentally absorbing and a process, a change, a passage from one mental state to another. It is characterized by diminishing critical distance to what is shown and increasing emotional involvement in that is happening.<sup>1</sup>

Schon Richard Wagner wollte seine musikdramatische Botschaft ans Gefühlsverständnis der Zuschauer und Zuhörer vermittelt wissen, und die Gefühlsführung galt auch Albert Wellek als wesentliche Funktion der Musik in dramatischen Spannungsverläufen. Die Hoffnung und Erwartung des Publikums richten sich also auf ein Eintauchen in Bild-, Klang- und Erlebniswelten, die eine emotionelle Beteiligung am dramatischen Geschehen ebenso ermöglichen wie eine intellektuelle Stimulation. Im postmodernen Theater möchte der Zuschauer keine dirigistische Rezeptionslenkung mehr erfahren. Primär sind nicht mehr Geschichtenerzählen oder Wissensvermittlung intendiert, nicht Brechtsche Zuschaukunst oder Kompetenzen, die Zeichen und Rätsel der Aufführung zu entschlüsseln, gilt als eine adäquate Art der Wahrnehmung, sondern lustvolles „Mitschwimmen im idiomatischen Strom“ (Adorno), dessen Katarakte dann eine mentale Stimulation auslösen können.

Auf eine solche Flut von Klängen, Bildern, Zeichen und diese, dem ästhetischen Selbstverständnis der virtuellen Kunst entsprechende Rezeptionsform scheinen sich die Komponisten und Medienkünstler der drei virtuellen Opern der Münchener Biennale von 2002 eingestimmt zu haben: *Marlowe: Der Jude von Malta* von André

---

<sup>1</sup> Oliver Grau, *Virtual Art. From Illusion To Immersion*, Cambridge, Mass., London, England, 2003, S. 13

Werner, *Orpheus Kristall* von Manfred Stahnke und *Heptameron* von Gerhard E. Winkler.

Alle drei Opern folgen der postmodernen Theaterästhetik,<sup>2</sup> indem sie multimediale Aufführungstexte kreieren und sich distanzieren von Mimesis, Referenz, Nachahmung von Handlungen, Situationen und Zuständen. Sie stellen ihre eigene Theater-Wirklichkeit aus, die gebaut ist nach den Prinzipien von Ambiguität, Diskontinuität, Heterogenität, Pluralität und Dekonstruktion. In allen drei Opern ist die Arbeit mit entsemantisierten oder aus dramatischen wie poetischen Zusammenhängen losgelösten Texten, mit Phonemen und Graphemen, mit Montage, Fragmentierung, Wiederholung und mit verbalen und visuellen Intertexten vorhanden. Die Dekonstruktion der Stoffe bewegt sich palimpsestisch durch deren Rezeptionsgeschichte und greift aus ihren Varianten einiges heraus, das zu anderen Partikeln collagiert wird. Die Interaktion mit verschiedenen theatralischen Kodizes, also Text, Musik, Bewegung, Bühne als virtuelles, interaktives Spielfeld, Rückkoppelung der szenischen Parameter in Musik und Bewegung der Akteure und in der visuellen Erscheinung des Bühnenbildes verleiht den szenischen Ereignissen und Stimulantien ein hohes Maß an Pluralität. Die Offenheit der Komposition für verschiedene Deutungsansätze bringt es mit sich, dass die Rezipienten sich durchaus auch in freien Assoziationsfeldern verlieren können.

Die Interaktion der Akteure auf der Bühne mit den Musikern, mit gesampeltem, vorgefertigtem Material und mit live-elektronischer Bearbeitung der Stimmen, Interaktion auch mit weiteren Komponisten im Internet – das stellt bei den drei Opern eine Besonderheit dar. Die Aufführung dieser Opern in und mit Medien entspricht dem Prinzip der „liveness“<sup>3</sup> in der Medienperformance. Stahnkes *Orpheus Kristall* überdies ist eine *Oper in zwei Medien*, denn neben der Aufführung gibt es noch eine Internetplattform.

Mit dem Thema *Virtuelle Realität* (VR) verfolgte Peter Ruzicka das Ziel, die seit langem in der musikalischen Avantgarde bestehende Arbeit mit der Medientechnologie auch als Kompositionsprinzip von Opern bei der Biennale in den Blickpunkt der Öffentlichkeit zu rücken, zumal dieser Bereich aus den Spielplänen der großen Opernhäuser meist ausgeklammert bleibt oder auf kleine Experimentierbühnen abgeschoben wird. Die großen Häuser widmen sich mit dem Hinweis auf die Publikumsresonanz der Arbeit mit Sängern, Chor, Ballett und Orchester an traditionellen oder für die bestehenden Ensembles geschriebenen Werken, wobei der Selbsterhaltungsfaktor der Opernbetriebe natürlich eine große Rolle spielt. Die neuen Formen erfordern zusätzlich technische Qualifikationen der Sängerdarsteller und beim

---

<sup>2</sup> Alfonso de Toro, *Die Wege des zeitgenössischen Theaters - Zu einem postmodernen Multimedia-Theater oder: Das Ende des mimetisch-referentiellen Theaters?* In: Forum Modernes Theater Bd.10/2 (1995) S. 135-183

<sup>3</sup> Philip Auslander, *Liveness. Performance in a mediatized culture*, London, New York 1999

Einbezug des Cyberspace die Fähigkeit, mit musikalischem Material interaktiv zu improvisieren. Große Kollektive sind mit dieser Arbeitsweise kaum vereinbar und entsprechen selten ihrer Ästhetik. In dieser Hinsicht war die Produktion von Benedict Masons *Playing away* mit der Opera Leeds bei der Münchner Biennale 1994 eine Ausnahme, und die Schwierigkeiten bei der Einstudierung typisch für die Situation.

Ist die virtuelle Oper also aus produktionstechnischen Gründen nur von einem musikalischen und technischen Kammerensemble aufführbar? Wären aber andererseits ihre technischen Möglichkeiten nicht gerade auch auf ein großes, ja sogar sehr großes Publikum hin dimensioniert? Ist dieses große Publikum nicht offen für die Botschaften und die Ästhetik der virtuellen Opern, zu sehr gewöhnt ans Geschichtenerzählen, oder verbindet es mit VR automatisch die Vorstellung von MTV und kommerziellen Videoclips? Oder findet es in den virtuellen Musiktheaterproduktionen nicht eine „geistige Ernährung“, um derentwillen es bereit ist, den Aufwand des Einstiegs in die komplexen musikalischen Strukturen und das technische Universum der Medienkunst auf sich zu nehmen? „The medium is the message“<sup>4</sup> genügt, fast 40 Jahre nachdem Marshall McLuhan das technizistische Credo formulierte, offenbar nicht mehr als Anreiz, was die Presseresonanz über die virtuellen Opern der Münchner Biennale 2002 einhellig zeigt.

Die Intentionen der Komponisten und ihre Arbeit an technischen Lösungen für ihre musikdramatischen Visionen zeigten unterschiedliche Ansätze.

**André Werner** griff mit seiner Oper *Marlowe: Der Jude von Malta*<sup>5</sup> auf Christopher Marlowe's 1590 uraufgeführte „Famous Tragedy of the Rich Jew of Malta“ zurück, worin dieser das manipulative Zusammenspiel von Religion und Macht mit damals schockierender Offenheit kritisierte. Marlowe zitiert Niccolò Machiavellis Philosophie der Macht, die er, samt einer Legitimation für ihre Durchsetzung, in seiner Abhandlung „De principe“<sup>6</sup> formulierte. Das Drama des Juden, dessen Tochter zum Christentum konvertierte, dem der Besitz entzogen und dessen Haus zum Kloster umfunktioniert wird, spielt sich eigentlich ab zwischen dem christlichen Gouverneur und islamischen Schutzgelderpressern, im Hintergrund jedoch wird Machiavellis Machtphilosophie als verantwortlich erkannt für den Zynismus der gesellschaftlichen Wirklichkeit.

Durch seine Stoffwahl stellt André Werner einen Bezug her zwischen zwei alten Quellen abendländischen politischen Denkens (Marlowes Drama und Machiavellis

---

<sup>4</sup> Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man* 1964 (dt. *Die magischen Kanäle. 'Understanding Media*, Düsseldorf, Wien 1968

<sup>5</sup> UA am 27.04.2002, *Münchener Biennale 2002*; Produktion: Münchener Biennale in Zusammenarbeit mit dem Büro Staubach Berlin, der ART+COM Medientechnologie und Gestaltung AG Berlin, mit freundlicher Unterstützung von Simon Penny, Jamieson Schulte und dem Elektronischen Studio der Technischen Universität Berlin.

<sup>6</sup> „Der geläufige Titel *Il Principe*, der Fürst, stammt nicht von Machiavelli, der seinen ‚kleinen Band‘ in Briefen ‚De Principatibus‘ nennt und das heißt ‚über Fürstenherrschaft‘.“ Niccolò Machiavelli, *Der Fürst*, dt. v. Friedrich von Oppeln-Bronikowski, Nachwort von Horst Günther, Frankfurt 2001, S. 129

‚Handbuch der Politik‘) und dem aktuellen Kampf zwischen den Religionen – eine Allegorie und Kritik an aktuellen politischen Gegebenheiten im exotisch-historischen Gewand. Das Libretto der Oper schrieb Werner selbst, basierend auf der deutschen Übersetzung von Eduard von Bülow, strukturierte aber die narrative Dramaturgie neu. Wie bei Marlowe tritt Niccolò Machiavelli mit einem Prolog auf, doch die ursprüngliche Szenenanordnung wurde überführt in eine nichtlineare Erzählstruktur. Stimmen und Rollen werden nicht konkret bestimmten Darstellern zugeordnet, diese tragen vielmehr neutrale, einfarbige Kostüme, auf die farbige Muster projiziert werden, womit die je aktuelle Identitätszuweisung erfolgt.<sup>7</sup>

Die ideelle Abhängigkeit des Marloweschen Juden von Machiavelli dekonstruiert Werner, indem er in seiner Oper Machiavelli als Countertenor und als Sprechrolle agieren lässt – ein Wesen, das neben der normalen Sprechstimme noch eine quasi übergeschlechtliche Kunststimme hat, mit deren Sonderstatus es die Macht der Faszination ausüben kann. Werner lässt diesen Machiavelli als Spielleiter das Geschehen lenken. Marlowes *Dramatis personae* werden zu Marionetten, der Komponist lässt sie als Figuranten austauschbarer Rollen agieren, worin sich die antike Theaterpraxis der Verkörperung verschiedener Rollen durch die gleichen Schauspieler mit dem postmodernen Role switching und der Multiplikation von Rollenfiguren mischt. Die Übernahme immer wieder anderer Rollen wird durch die Projektion bestimmter Farben und Muster auf die Kostüme der Darsteller augenscheinlich (Entwicklung der Kostümprojektionen: André Berndhardt), d.h. statt eines traditionellen „Kleider machen Leute“, wechseln sie nicht einmal das Gewand, sondern leben ihre sozialen Rollen als Objekte der Projektionen, die der Spielleiter steuert. Vier Frauenstimmen, ein instrumentales Solistenquintett, Orchester und Live-Elektronik ergänzen das Ensemble.

Der virtuelle Bühnenraum, das interaktive Bühnenbild und die Kostümprojektion wurde realisiert vom Büro Staubach, Berlin, unter Beteiligung des Zentrums für Kunst und Medientechnologie | Institut für Bildmedien, unter der Gesamtleitung von Nils Krüger, der mit Bernd Lintermann, Joachim Sauter, Jan A. Schroeder und André Werner auch am Konzept und dem Produktionsdesign beteiligt war.

Die Entwicklung der Softwarearchitektur lag in den Händen von Bernd Lintermann, ZKM | Institut für Bildmedien; das Machiavelli-Trackingsystem entwickelte Axel Schmidt, das Texture-Design gestaltete Andreas Kratky. Zur Technik der Bühnenraumgestaltung führt das ZKM aus:

„Die virtuelle Architektur des Bühnenbildes wurde unter Einsatz eines interaktiven Modellierungs- und Animationssystems für interaktive Installationen und Performances, das am Institut für Bildmedien zwischen 1999 und 2003 entwickelt wurde, realisiert. Das Institut leistete einen essentiellen Beitrag bei der

---

<sup>7</sup> vgl. <http://on1.zkm.de/zkm/werke/Marlowe> [11.7.2008]

Implementierung der Technik für eine virtuelle Topographie der Bühne, die stets veränderte, in Echtzeit generierte Architekturansichten darbot. Der Aufbau des experimentellen Bühnenbildes, das aus sechs unterschiedlich großen, in der Tiefe gestaffelt aufgestellten Leinwänden bestand, inspirierte das räumliche Vorstellungsvermögen des Publikums. Die Handbewegungen der Hauptfigur Machiavellis, die sich in einem definierten Bereich der Bühne auf einem Podest aufhielt, wurden von einer Infrarot-Kamera erfasst und an die speziell konfigurierte und mit drei Projektoren verbundene Hardware übermittelt. Die interaktive Projektion des Bühnenbildes folgte den Bewegungen und unterstützte die Narration Machiavellis. Die Kostümprojektionen wurden durch ein von André Bernhardt entwickeltes Videotracking-System realisiert, das die Position der Darsteller auf der Bühne über vier Infrarot-Kameras erfasste und mittels zweier Projektoren die dreidimensionalen, vordefinierten Texturen auf die weißen Kostüme übertrug.“<sup>8</sup>

Die Inszenierung der „Oper mit virtuellem/ interaktivem Bühnenbild und Kostümprojektion“<sup>9</sup> besorgte Stefan Herheim, die musikalische Leitung hatte Rüdiger Bohn inne.

Der virtuelle Raum, in dem sich die Akteure bewegen, wandelt Form und Gestalt ebenfalls mit den Bewegungen des Protagonisten. Joachim Sauter hat die Software entwickelt, die mittels Sensoren die Bewegungen des Darstellers erfasst und die Raumprojektionen auf die Leinwände steuert. Über seine Erstellung der Videos berichtete er,<sup>10</sup> dass er mit seinem Team einen Bunker in der Normandie von innen fotografierte und dann eine Außenansicht dieses Bunkers errechnete. Die so erzeugten Raumbilder wurden dann von den Bewegungen des Darstellers mittels Sensoren abgerufen und erschienen auf den Projektionsflächen der Bühne. Die Bilder des Bunkers sind ambivalente Zeichen schützender und einsperrender Mauern (wobei ein Bunker in der Normandie die Schreckensbilder des D-Day, der Landung der Alliierten in der Normandie assoziiert. Diese Bilder eines Gefängnisses trägt der Machthaber immer mit sich, dieses Gefängnis kann er trotz all seiner Flexibilität nicht ablegen. Stückimmanent symbolisieren die Mauern auch das Kloster, in das Barabas' Haus umfunktioniert wurde, in dem Barabas' Tochter versteckte Reichtümer suchte, in das sie dann aus Abscheu vor den Intrigen ihres Vaters floh, und das schließlich zum Grab der von Barabas vergifteten Nonnen wie auch der zum Fest geladenen Soldaten des Sultans wurde. Isolation und Tod als Folgen von gewaltsam durchgesetzten Machtansprüchen.

---

<sup>8</sup> <http://on1.zkm.de/zkm/werke/Marlowe> [11.7.2008] Das Zentrum für Kunst und Medientechnologie macht auf dieser Seite auch genaue Angaben zu Hardware und Software: **Hardware:** Virtuelles Bühnenbild/ Kostümprojektionen: Bühnenprojektion: 6 Projektionsleinwände, 3 Videoprojektoren, 3 PC [Betriebssystem Linux], PAPERS Low Latency Synchronisationsboard. – Kostümprojektion: 2 PC [Betriebssystem Linux], 4 Videokameras, 2 Projektoren. – Videotracking für Interaktion: 1 PC [Betriebssystem Linux], 1 Videokamera. – **Software:** Virtuelles Bühnenbild/ Kostümprojektionen: - > MTK, eigens entwickelte Videotracking-Software für Kostümprojektion, eigens entwickelte Videotracking-Software für Interaktion

<sup>9</sup> ibd.

<sup>10</sup> Beim Symposium *e topia* zur Eröffnung des neuen Tempodroms 14., 15. Dezember 2001 in Berlin

André Werners Machiavelli/ Spielleiter ruft auch die Szenen nach seinem Willen auf und gestaltet so den konkreten Ablauf des Dramas. Bei der Einrichtung als Libretto ging die Komprimierung des Schauspieltextes einher mit einer Vernetzung mittels Vorgriffen und Rückbezügen, welche statt des linearen Ablaufs eine komplexe Zeitstruktur schaffen. Musikalisch sind die Spielszenen voneinander abgegrenzt und mit sog. „resets“ die Stellen markiert, an denen Machiavelli wieder in Aktion tritt: hier wird nach der Intention des Autors eine Phase der Bühnenbildgestalt, eine Versuchsanordnung gestoppt; danach setzt er neue Mittel in Gang. Machiavelli ist die Live-Elektronik zugeordnet: seine Sprachfindung am Anfang ist verbunden mit Klängen aus Lautsprechern, die, verglichen mit dem Klang der natürlichen Instrumente, verfremdet klingen, distanziert, einer virtuellen Sphäre zugehörig. Das Solistenquintett maskiert sich gewissermaßen mit live-elektronischen Klangveränderungen. Auch die musikalischen Intertexte stehen im Dienst einer historischen Dekonstruktion. Werner entdeckte eine freundschaftliche Beziehung zwischen Heinrich Isaac und Machiavelli, und so zitiert er am Wendepunkt des Stückes, an dem Machiavelli seinen Einfluss verliert, das *Agnus Dei* aus Isaacs Messe *Argentum et Aurum* (Silber und Gold). Danach beginnt das Stück zu kippen. Drei Szenen werden ineinander geschoben, und das virtuelle Bühnenbild erstarrt wie eine Ruine.

Im Netz der Verstrickungen verfängt sich auch der Drahtzieher: wer die Fäden in der Hand hält, hängt an ihnen selbst fest. Machiavellis Einfluss verliert sich, die Musiker übernehmen die Steuerung des Systems, seine Sprache, die sich in ihrer Fragmentierung der Sinnvermittlung begab, zerfällt und wird durchsetzt von Texten des Gouverneurs und Barabas, d.h. er sinkt zurück in sein Umfeld, aus dem er sich erheben wollte.

Die Gestaltung eines permanent sich verändernden virtuellen Raums durch die düsteren Kloster-/ Bunker-/ Mauern ist nicht das einzige Bildgebende Element. Im zweiten Teil wird der Subjektivität der Machtausübung quasi die Objektivität der drei im Konflikt befindlichen Weltreligionen gegenübergestellt. Auf den Platten von drei hereingerollten Stehtischen waren Judensterne, Malteserkreuz und Halbmond aufgemalt. Kritiker der Inszenierung erkannten darin nicht einen theatralen Einsatz unterschiedlicher Materialien, wie sie bei Live-Aufführungen, auch mit VR-Anteilen, immer zusammen kommen, sondern eine „Bankrotterklärung“<sup>11</sup> der virtuellen Bühnenraumgestaltung vor dem Hauptthema der Oper. Fragmentierung von Texten ist immer problematisch, wenn Textverständnis unverzichtbar ist, um die ideellen Inhalte einer Oper wie auch besondere Rollenkonzeptionen mitvollziehen zu können.

---

<sup>11</sup> „Mitten im Leerlauf des virtuellen Flimmerspiels musste das gute alte Requisitentheater erhalten, um das Thema schlecht und recht aufs Tapet zu bringen.“ Detlef Brandenburg, ...*dopo il dramma*, <http://www.die-deutsche-buehne.de/revue/szene0602.html> [11.7.2008]

Die unter Dramatikern heute übliche Dekonstruktion bei der Abfassung neuer Stoffvarianten setzen die Kenntnis der Vorlagen beim Publikum voraus. Christopher Marlowes Drama ist zwar sehr berühmt, aber als Text wohl kaum bekannt genug, um als gesungenes Libretto ganz kenntlich zu sein.

Angesichts der visuellen Gestaltungsmöglichkeiten und der Bild-Datenbanken, die ein virtuelles Bühnenbild nutzen könnte, war allerdings der Bildraum von Niels Krüger, Bernd Lintermann, Joachim Sauter, Jan A. Schroeder und André Werner für *Marlowe: Der Jude von Malta* spärlich, phantasielos und redundant. Möglicherweise haben sich der Rückgriff auf einen historische Rahmen, die Themen Macht und Gewalt und die kritische Dekonstruktion auch lähmend auf die ästhetische Gestaltung ausgewirkt. Die Immersion, die das stärkste Faszinosum der virtuellen Realität ausmacht, blieb leider nur auf wenige Momente der Aufführung beschränkt.

**Manfred Stahnkes *Orpheus Kristall*** ist eine „Oper in zwei Medien – in einer Bühnenszenierung und einer Website“. Im Einführungstext der Website werden kurz die postmodernen Strukturprinzipien genannt, die auch im Libretto und in der Komposition von *Orpheus Kristall* zur Anwendung kommen: Verzicht auf Nacherzählung des Mythos, Dekonstruktion und Montage verschiedener Varianten und Analogien, „Konzentration der Form, Verknappung der (Ton- und Bild-) Sprache, assoziative Verknüpfung von Fragmenten, in die der Betrachter seine Deutung der Zusammenhänge einliest [...], das Hören übernimmt dabei in der Gestaltung der Zeit und für die räumliche Suggestion eine dezent lenkende Funktion.“<sup>12</sup>

Fünf Links auf der Website öffnen weitere Interfaces mit unterschiedlichen Bild-, Text- und Klangmaterial sowie Schaltbildern u. a. technischen Informationen. Da der Nutzer selbst die Reihenfolge der Abrufung bestimmt, entsteht für jeden ein anderer Eindruck vom Material der Oper. Die Website [www.orpheuskristall.net](http://www.orpheuskristall.net) steht seit Oktober 2001 im Netz und begleitete als work in progress die Konzeption der Bühnenszenierung.

Der von Bettina Westerheide kreierte visuelle Auftritt ist als Such- und Tastspiel angelegt, das in die Orpheuswelt einführt. „Der Einstieg in den interaktiven Kosmos beginnt mit dem Relikt einer digitalen Erinnerung. Ein unscharfer Abdruck eines weiblichen Körpers schafft eine Verbindung zwischen dem Rückblick zum Mythos und der Projektion der sich öffnenden digitalen Welt – die Spur der verlorenen Eurydike, die in eine virtuelle Welt führt und dort aufgenommen werden muss, wenn man/Orpheus ihr nahe kommen möchte.“<sup>13</sup>

Auf dem digitalen Bild des schemenhaften Körpers sind Knie, Kopf, Elle, Hand und Fuß betont. Mit dem Anklicken der Körperteile beginnt nach Meinung der Webdesignerin eine „Suche nach dem rätselhaften Frauenbildnis. Hat der User die

---

<sup>12</sup> <http://www.orpheuskristall.com> [11.7.2008]

<sup>13</sup> ibd.

möglichen Pfade ertastet, taucht er ein in den interaktiven Kosmos. Musikalische Fragmente, Librettozitate, mystische Bildwelten führen durch das System. Bis zur Uraufführung der Bühnenfassung werden die einzelnen Module regelmäßig durch die Leitthemen "Mundtot" (Knie), "Sichtgrenze" (Kopf), "Blindspiel" (Elle), "Atemlos" (Hand) und "Fluchtpunkt" (Fuß) ergänzt.<sup>14</sup>

Als Textgrundlage der Oper benutzte der Komponist ein „visuelles libretto“ von Simone de Mello, das fragmentierte Texte aus verschiedenen Quellen in sieben Modulen anordnet:

- 1 Aus dem Wirbel
- 2 Über die Schwelle
- 3 Außer Sicht
- 4 Im Spalt
- 5 Um das Rauschen
- 6 Auf der Spur
- 7 Zum genauen Ort

Die Texte sind aufgegliedert in Rahmen, die den drei Eurydiken (sie 1, sie 2, sie 3) und Orpheus zugeordnet, aber auch über die Modulgrenzen miteinander verquickt werden. Als Fußzeilen laufen Passagen von Cégeste's absurder Poesie aus Jean Cocteaus *Orphée* durch, die jedoch nicht vertont wurden.

Die Oper gliedert sich in fünf Szenen.

Szene 1: Orpheus spielt singend mit dem Internet, das ihm antwortet oder ihn durch vorgebliche ‚Antworten‘ verwirrt. Er erinnert sich an seine verlorene Liebe, die er (vielleicht durch das Computerspiel) eigentlich übertönen wollte.

Szene 2: Dreimal wird ans Höllentor geschlagen – von Orpheus? – und „Zerberus“ erscheint. Der Höllenhund hat hier drei Frauenköpfe<sup>15</sup> und spaltet sich in drei Frauentypen: die Männer verschlingende „Medusa“, die zauberische „Sibylle“ und die mütterlich leitende „Ariadne“. Orpheus wird das erste Mal zerrissen: Seine Stimme (nur durch Internetmusik erkennbar) trennt sich von seinem Körper, und der zerfließt.

Szene 3: Durch Differenztonbildung wird Orpheus von den Frauenstimmen neu erzeugt. Er ist jetzt in der Welt seiner Geliebten. Doch bald will er fliehen und die Frauen machen ihm Vorwürfe. Daraus entwickelt sich eine betörende Sirenenklage („drei Göttinnen“).

Szene 4: Die drei Frauen und Orpheus durchlaufen Erinnerungen. Orpheus und Sibylle erzählen Geschichten von einem Schlangenbiss: Orpheus erinnert an Eurydikes Tod, Sibylle redet von dem Schlangenbiss, durch den der Seher Teiresias zur Frau wurde.

<sup>14</sup> [https://www.siemensartsprogram.de/presse/musik/archiv/2002/orpheus\\_kristall/index.php](https://www.siemensartsprogram.de/presse/musik/archiv/2002/orpheus_kristall/index.php) [12.7.2008]

<sup>15</sup> Die Mythenkontamination von Zerberus und Medusa assoziiert die Gefahr, die Orpheus beim Eintritt in die Unterwelt zu bestehen hat, mit der Gefahr, der sich Perseus aussetzt beim Kampf gegen die Gorgo Medusa, deren Anblick als geflügeltes Ungeheuer mit Schlangenhaaren, langen Eckzähnen, einem Schuppenpanzer, glühenden Augen und heraushängender Zunge Sterblichen den Tod brachte.

Im scheiternden Kommunikationsversuch sind sich Mann und Frau hier am nächsten, und das ist auch ein Wendepunkt, ein Punkt des Sich-Umdrehens. Hier beginnt der Totentanz der Percussion, interpunktiert von Klagegesängen der Frauen.

Szene 5: Orpheus erscheint wieder mit dem Internet singend, von seiner Liebeserinnerung nun ganz besessen – endgültig „zerrissen“ und kann nicht mehr zur Ruhe kommen. Ein „Hoketus“ musikalisiert die „Risse“ und „Scherben“, durch welche die Seele des Orpheus (Percussion) blind und ziellos wandert.<sup>16</sup>

An dieser Variante des Orpheus-Mythos sind einige Motive neu. In Cocteaus Film wird die Eifersuchtsthematik der Frauen, die Orpheus zerreißen, weil er sich nach Eurydikes Tod von ihnen fernhielt, deutlich ausgespielt. Bei Simone Homem de Mello und Stahnke bringt die Triplizierung der Eurydike in der Unterwelt nicht die typisch postmoderne Aufspaltung der Individualität, eine Multiplikation mit Entindividualisierungstendenz mit sich, sondern eine „Dreifaltigkeit“ als komplexe symbolische Mythenkontamination durch ihre Verquickung von Eurydike mit Medusa, Sibylle und Ariadne. Die Abschreckung ist in Medusa, die Verzauberung in Sybille und die Hilfe zum Verlassen des Labyrinths in Ariadne symbolisiert. Die gleichzeitige Gegenwart der archetypischen Frauengestalten, die jedoch nur Ersatz sind für die verlorene Eurydike, verstrickt Orpheus hier unrettbar in einem Netz, das zwar zerrissen ist, ihn aber dennoch nicht frei gibt.

Für Stahnke war die Bühne in *Orpheus Kristall* „das Abbild einer Innenwelt, die in stetem Antagonismus zur Außenwelt steht. Diese Außenwelt muss ganz sicher auch visuell erfahrbar sein, ganz einfach, indem das ‚Internet‘ als Symbol dafür auch auf dem Screen erscheint. Das ist in München leider völlig gegen meinen Wunsch unterdrückt worden.“<sup>17</sup> Die Kommunikation seiner Orpheus-Figur mit dem Internet, sieht Stahnke als ein zeitgemäßes Bild für die Einbindung des antiken Orpheus in die Natur, mit der er ganz eins ist. „Die Internet-Idee war dafür letztlich ein Gleichnis: Orpheus spielt mit externen Musikern, er improvisiert, sie hören ihn, spielen mit ihm, antworten, die Musik strömt dann über Lautsprecher in den Saal.“<sup>18</sup>

Das Bühnenbild der Uraufführung<sup>19</sup> gestaltete Stefanie Wilhelm mit einem leuchtenden Boden, dreiteiligen Drehelementen, Projektionen von vorgefertigtem und live

---

<sup>16</sup> vgl. Inhaltsangabe im Programm, 8. Münchener Biennale 2002 Internationales Festival für neues Musiktheater, S. 22

<sup>17</sup> *Es geht ganz, ganz vieles*, Michael Bastian Weiß im Gespräch mit dem Komponisten Manfred Stahnke in: [http://www.schott-international.com/cms/php/Proxy.php/de\\_DE/smi/produkte/Publicationen/musikzeitschrift/Archiv/show,3111.html](http://www.schott-international.com/cms/php/Proxy.php/de_DE/smi/produkte/Publicationen/musikzeitschrift/Archiv/show,3111.html) [10.2.2004]

<sup>18</sup> ibd.

<sup>19</sup> **UA** der Bühnenversion: 3. 5. 2002 Münchner Biennale, **Musikalische Leitung:** Peter Hirsch, **Konzept & Regie:** Bettina Wackernagel, **Dramaturgie:** Peter Staatsmann, **Bühne:** Stefanie Wilhelm, **Kostüme:** Claudia Jung, **Computermusik:** Georg Hajdu, **Sänger:** Julia Henning, Annette Kleine, Anne-Carolyn Schlüter, Thomas E. Bauer, **Musiker:** Robyn Schulkowsky, Ensemble Resonanz u. Burkhard Jäckle, Stefan Schneider, Michael Herdemerten, Christofer Varner, Michael Büttler, **Internetmusiker:** Anne La Berge, Erhard Hirt, Marko Ciciliani, Barbara Lüneburg, Mari Kimura, Hans Tammen, Matt Wright, Chris Brown, Roberto Morales. Aufzeichnung der Aufführung durch das Bayerische Fernsehen.

aufgezeichnetem Bildmaterial. Auf den Leinwänden erschienen auch die im Internet ankommenden Kompositionen der zugeschalteten Internetmusiker als Notenschrift gleichzeitig zu den musikalischen Einspielungen. In Verbindung mit Bettina Wackernagels Regiekonzept entstand eine zusätzliche Interpretationsebene, auf der Eurydike als Projektion in einen visuellen Dialog mit den Akteuren trat. Das Leben nach dem Tod schien als Fortbestehen von Bildern und Videos einer Person, die reale Existenz konfrontiert mit der Medienrealität von Avataren oder Spielfiguren der MMOs, etwa von *Second life*.<sup>20</sup>

Die Virtualität von Bildern und Klängen, auch das Hereindringen von Musik aus der Außenwelt durchs Internets öffnet im Zusammenhang mit dem Orpheus-Stoff ein weites Assoziationsfeld zwischen Unterwelt, Enklave, Innenleben, Isolation und Scheinkommunikation mit dem Internet als Ersatz für reales Leben. Musikalisch besteht durch die Freiheit, die der Komponist den Sängern bei den mikrotonalen Abweichungen lässt, die Möglichkeit, dass, wie der Komponist sagt, „ein Stück selbst die Stimmung erzeugt, die es benötigt. Ich betrachte die Töne überhaupt nicht als feststehend, weder an eine Temperierung gekoppelt noch sonst irgendwie.“<sup>21</sup> Dabei gibt die Offenheit des Komponisten auch für tonale Stilmittel und die Anklänge z.B. an die Gesänge Nyade, Dryade und Echo in Richard Strauss *Ariadne auf Naxos* der Partitur vielschichtige Klanglichkeit.

**Gerhard E. Winklers** interaktives Musiktheater *Heptameron*<sup>22</sup> arbeitet mit sog. Relationskernen, aus denen die Musik, die szenische Aktion und das Bühnenbild sich konkretisieren. Ein interaktives Opern-Bühnenbild in Abhängigkeit von nicht vorbestimmten Szenenwechseln, der Musik und durch von Sensoren erfassten Darstellerbewegungen wird gesteuert von Humatic Software. In der Aufführung werden von den Akteuren die vorgegebenen Materialien verarbeitet, aber auch situative Einflüsse realisiert, die umgesetzt werden von den auf die Monitore übertragenen musikalisch-szenischen Anweisungen und Materialsequenzen. Zur technischen Realisierung, an der Gerhard Winkler mit zehn Technikern des Zentrums für Kunst und Medientechnologie in Karlsruhe jahrelang gearbeitet hat, gibt der Komponist eingehende Erklärungen ab:

„Sensoren. Zum Teil tragen die Bühnenakteure - also die Schauspieler, die Tänzer, die Sänger - sie an ihrem Körper, an Händen, Armen. Diese Sensoren reagieren auf Bewegungen, auf ihre Richtung, auf ihre Geschwindigkeit, sie reagieren auf die Haltung der Gliedmaßen, an denen sie angebracht sind, also auf Neigungswinkel. Sie geben diese Informationen an ein Computerprogramm

---

<sup>20</sup> <http://de.secondlife.com/> [12.7.2008]

<sup>21</sup> ibd; vgl. hierzu ferner: Manfred Stahnke: Orpheus Kristall, Oper in zwei Medien – Anmerkungen zur Musik (15.3.02) <http://www.manfred-stahnke.de/orpheustext.html> [11.7.2008]

<sup>22</sup> *Heptameron*, Medienoper, **Komposition:** Gerhard E. Winkler, **Produktion:** Biennale München 2002, Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe, **Bühne** und **Video:** Lawrence P. Wallen, Stefan Gandl, Humatic GmbH – Bühnenbildfotos s. <http://www.humatic.de/partner/02heptapic/index.htm> [12. 7.2008], **Kostüme:** Monika Schübl, UA 4.5.2002 München

weiter, das aus ihnen Befehle an die Lichtsteuerung oder die Partitursteuerung macht. Andere Sensoren sind zum Beispiel eine Art Stehpult, ein Computer-Tablett, auf dem man einen Stift bewegt und dadurch ‚Kratzgeräusche‘ verschiedener Art freisetzt. Ein anderer, tragbarer Sensor - wir nennen ihn ‚Ultrasonic‘ -registriert relativ großräumige Bewegungen auf der Bühne, im Bereich zwischen 40 m und 20 cm; er spricht auf Entfernung und auf Bewegungsrichtung an. Wieder ein anderer besteht aus einem elektromagnetischen Kraftfeld, in dem ein sogenannter ‚Radio-Baton‘ bewegt wird. Das Sensorfeld reagiert auf Entfernungen, Bewegungsrichtungen und -geschwindigkeit. Dabei kann es geschehen, dass derjenige, der den Stab bewegt, auch Bereiche durchmisst, denen kein Klang entspricht, er generiert dann Pausen, Abbrüche. Ein „Big Eye“ nimmt ebenfalls relativ großräumige Bewegungen auf der Bühne auf, ihre Richtung, ihre Geschwindigkeit; es spricht auf einen ‚Trolley‘ an, der über die Bühne bewegt wird, technisch gesehen auf Lichtsignale. Das Programm ‚Big Eye‘ steuert Video-Ausschnitte, die von einer Kamera in den Rechner geliefert werden. Und dann gibt es noch Sensoren, die auf die Stimmen reagieren, also Mikrofone. Die Sensoren haben alle verschiedene Funktionsweisen, verschiedene ‚Sensibilitäten‘ und Reichweiten. [...] Alle aber geben sie ihre Informationen an den Computer, der sie mittels geeigneter Programme dann in Anweisungen an die Musiker und an die Bühnenbildprojektoren umsetzt. Die Verschiedenartigkeit der Sensoren war mir wichtig, ich wollte sie wie Instrumente verwenden und mit ihnen wie mit verschiedenen Instrumenten spielen oder spielen lassen.“<sup>23</sup>

Spät erst im Verlauf der Arbeit wählte Gerhard E. Winkler sieben Geschichten aus Margarete von Navarras *Heptameron* als Textkomponente für sein interaktives Musiktheater aus. Mit der Absicht, „Beziehungssysteme als interaktive Modelle zu gestalten“<sup>24</sup> hatte er lange gesucht nach Geschichten aus dem Alltag, die unverhüllt Relationen zwischen Menschen zeigen, Geschichten über Liebesbeziehungen, Realitätsfragmente aus Zeitungen, Berichten von Gerichtsverhandlungen. Schließlich fand er in der Sammlung der 72 Erzählungen des *Heptameron* Geschichten, die typische Opernsituationen auf ihren menschlichen und künstlerischen Kern reduzieren, und darin die Oper also auf ihre Essenz zurückführen könnten.<sup>25</sup> Die Sujets dieser sieben Erzählungen sind:

23. Erzählung (*Incubus*)

Der Vertrauensmissbrauch eines Franziskanerpaters reißt eine junge Familie in den Tod. Durch eine Hinterlist schläft der Mönch mit der Frau; sie erhängt sich aus Scham und tötet ungewollt dabei ihr kleines Kind. Der Mann wird nach der Verfolgung des Paters von seinem Schwager erschlagen, der den Tod seiner Schwester rächen will, ohne die Ursache genau zu kennen.

61. Erzählung (*Heroine*)

Ein Kanonikus verliebt sich in eine Frau, die, während ihr Mann seinen Geschäften nachgeht, oft zur Kirche kommt. Sie zieht zu ihm, flieht zwei Mal trotz Bestrafung wieder zu ihm und lebt mit ihm in „wilder Ehe“.

32. Erzählung (*Skull*)

<sup>23</sup> *Heptameron* Technik, Presseinformationen der Münchener Biennale 2002

<sup>24</sup> Gerhard E. Winkler in *Heptameron als interaktive Oper. Das Werk im Gespräch*, 8. Münchener Biennale 2002 Internationales Festival für neues Musiktheater. Das Programm S.34

<sup>25</sup> vgl. ibd.

Ein Mann bestraft seine Frau für Ehebruch damit, dass er sie einsperrt, ihr Haar scheren und sie zu jeder Mahlzeit aus dem Schädel des getöteten Geliebten trinken lässt.

54. Erzählung (*Laughter*)

Zwei Eheleute schlafen getrennt in entgegen gesetzten Ecken des Raumes und lassen sich von Mägden die Kerzen zur Nachtlektüre halten. Die Liebesspiele des Gatten mit der jungen Magd quittiert die Frau mit lautem Lachen.

34. Erzählung (*Listeners*)

Zwei Franziskaner lauschen dem Bettgeflüster ihrer Gastgeber, beziehen, was sie über Schweineschlachtung hören, auf sich und bringen sich vor Schreck in Lebensgefahr.

4. Erzählung (*Skipjack*)

Ein Mann gewinnt die Freundschaft einer schönen jungen Witwe. Die Liebe, die sie ihm verweigert, will er sich mit Gewalt nehmen und holt sich dabei schmerzhaftes Blessuren an Leib und Seele.

15. Erzählung (*Waiting*)

Ein Mann ignoriert seine junge Frau und ihre Liebe zu ihm. Nach langem Warten wendet sie sich einem jungen Edelmann zu. Der Mann, selbst mit einer Hofdame liiert, entdeckt das Verhältnis und weiß auf die Vorhaltung, er habe mit seinem Desinteresse und seiner Liebe zu anderen die Situation verschuldet, nur zu antworten, Frauenehre sei etwas anderes als Männerehre.

Winkler versteht die sieben Erzählungen als quasi archetypische Beziehungsmodelle. Ihren Kern deutet er als Grundsituation, die musikalisch und durch die Projektionen des Bühnenbildes interaktiv szenisch ausgespielt wird. „Die Bewegungen der Akteure auf der Bühne entscheiden darüber, was die drei Musiker, die während des ganzen Stückes hinten auf der Bühne sitzen, genau spielen. Sie entscheiden auch darüber, in welcher Weise sich das Bühnenbild gestaltet, das Spiel der Projektionen, die Lawrence Wallen kreierte hat. Selbstverständlich reagieren die Akteure auf der Bühne wiederum auf das, was sie um sich hören und sehen.“<sup>26</sup>

Die Linearität von Handlungsabläufen, die sich aus den Geschichten ergeben könnten, wird aufgebrochen, die Szenen werden vermischt und Fragmente kombiniert, wobei ein Algorithmus die Reihenfolge bestimmt.

Die Musik besteht aus den Klängen, die aus den Computern an die Lautsprecher gehen, aus dem Gesang der Sänger und aus den musikalischen Ereignissen, die die drei Musiker spielen aus Partituren oder Stimmen, die sie auf einem Bildschirm sehen. Die Signale, die von den Sensoren der Akteure kommen, werden im Computer verarbeitet, indem eine Auswahl aus dem in ‚score-files‘ Niedergelegten kombiniert und in der Reihenfolge angeordnet an die Laptops der Musiker gesendet wird. Darin sind Anweisungen zu Lautstärke, Klangfarbe, Artikulation, Verknüpfung der Töne, Geschwindigkeit von Tongruppen etc. festgelegt Ein vereinfachtes Zeichensystem

---

<sup>26</sup> ibd.

ermöglicht Sängern und Spielern ihren Part von den Bildschirmen zu lesen. Winkler führt weiter aus:

„Der Steuerung durch Sensoren ist aber auch dem unterworfen, was aus den Klangdatenbanken der Computer eingespielt wird. Es handelt sich dabei um Sampler von Körperklängen, gut 300 davon habe ich im Laufe der Zeit aufgebaut und ausgearbeitet. Die Oper als Gattung beruht ja [...] darauf, dass der Körper als Klangerzeuger eingesetzt wird. Traditionelle Oper fragt dabei nur eine Form der Klangerzeugung ab: das Singen. Es gibt aber noch sehr viel mehr und differenzierte Körperlaute. Ich habe sie zum Teil mit Spezialmikrofonen aufgenommen und gesampelt - quasi als Erweiterung dessen, was die Sänger live produzieren.

Einzelne Sampler habe ich nach ihrem Spektralaufbau analysiert, in Notenschrift übertragen und so in die score-files der Instrumente eingebaut. Also auch in diesem Materialbereich findet eine Art Reduktion und Radikalisierung der Opernpraxis statt. Wichtig war mir, dass gerade in Verbindung mit einer komplexen Technologie, deren Ausarbeitung viel Aufmerksamkeit und Zeit fordert, die Körperlichkeit der Musik und der szenischen Aktion eine wesentliche Rolle spielt, und zwar auf verschiedenen Ebenen der akustischen und der optischen Wahrnehmung.“<sup>27</sup>

Winklers Beschreibung seiner Kompositionsmittel und der Art ihrer Verwendung ist ebenso einleuchtend wie stringent, und doch war in der Aufführung – jede Aufführung ist natürlich aufgrund der aleatorischen Materialelektion und der situativen Kombinatorik von jeder anderen verschieden – viel zu sehen, doch von den Zusammenhängen, die der Arrangeur der Interaktion so sinnig vorbereitete, fast nichts erkennbar. Ein durchaus farbiges und lustvolles Zusammenspiel phantasievoller Gestalten in nicht-alltäglichen Bewegungen und Klangäußerungen spielte sich vor den Augen der Zuschauer und Zuhörer ab. Für die Darsteller war es offensichtlich ein Vergnügen, sich im musikalisch-szenischen Material interaktiv zu bewegen, doch für das Publikum ließ sich die innere Logik des Ablaufs nicht aufspüren. Auch hier wäre die Kenntnis der Textvorlagen vorauszusetzen, um Partikel daraus, die auf der Bühne erscheinen, wieder erkennen zu können. Auch die Dramaturgie der vielfältigen Beziehungen und wechselseitigen Kommentare der einzelnen Materialien untereinander, auch der Funktionen des technischen Arrangements, ist der findigen Kombinatorik des Publikums überlassen.

Möglicherweise fällt eine solche Struktur musikalisch-szenischer Ereignisse unter Christoph Schlingensiefs Diktum von der „Befreiung des Ausdrucks von Zwang des Sinns“<sup>28</sup>. Möglicherweise würde ein Publikum, das die Immersion an den Kultsendungen der *space night* des Bayerischen Fernsehens und den Kultfilmen der *Ambra*-Serie goutiert, einen Sinn gar nicht vermissen, wenn nur Ausdruck und

---

<sup>27</sup> Ibd. S. 35

<sup>28</sup> *Die Wüste lebt. Christoph Schlingensief über die Befreiung des Ausdrucks von Zwang des Sinns*, in: Alexander Kluge, *Facts und Fakes: Fernsehnachschriften / Alexander Kluge*, Berlin: Vorwerk 8 2/3 *Herzblut trifft Kunstblut: erster imaginärer Opernführer*, Christian Schulte, Reinhold Gussmann (Hrsg.) 2001, S. 163, 166

Dynamik empathisch als Gefühlsführung vermittelt würde. Doch die Emotionen, die in den Kultsendungen vom Staunen über die Naturschönheit hervorgerufen und von der Musik befördert werden, stellen sich offenbar nicht ein, wenn kein Zusammenhang zwischen dem optisch-akustischen Eindruck und dem, was er zu Ausdruck bringen soll, hergestellt wird. Bleibt das ästhetische Vergnügen an den schönen neuen Welten und der Virtuosität im Umgang mit der Virtualität.

Die intermedialen Kompositionen der drei virtuellen Opern entsprechen konsequent den Prinzipien der postmodernen Theaterästhetik, doch erhebt sich angesichts des enormen ideellen, künstlerischen und technischen Aufwands der Aufführungen doch die Frage, ob sich die Aufspaltung der Kohärenz von textlichen, musikalischen und szenischen Parametern nicht einer Emotionalisierung der Zuschauer und Zuhörer entgegenstellt. Auflösungen von Kohärenz erschweren oder suspendieren die Möglichkeit eines emotionalisierenden Mitvollzuges. In *Heptameron* wurden aufgelöst: a) die Handlungssukzession, b) Text und Sprache wurden fragmentiert und damit die Vermittlung von Ideen, Phantasien und Gefühlen paralytisiert, c) musikalische Verlaufsformen und d) Kongruenzbereiche zwischen den Medien. Damit bleibt aber die Aufladung des Publikums durch die von der Musik freigesetzten Energien aus. Das Vergnügen an der Freiheit der eigenen Fantasie dem Dargebotenen gegenüber oder an der Kreation eigener Vorstellungen kann diese Aufladung mit emotionaler Energie offenbar nicht ersetzen, was sich an der zurückhaltenden bis enttäuschten Resonanz auf die virtuellen Opern der Biennale zeigte. Trotz der enormen Anstrengungen, den die Produktionen einforderten, mochte sich keine Begeisterung einstellen, und da auch kein Zugewinn an kritischer Einsicht dieses Defizit kompensieren half, blieb das Publikum selbst nach der Lektüre des Programm-Almanachs und dem einführenden Komponistengespräch ratlos und nach den Aufführungen indifferent.

Die Gestaltung von Opern mit Medien und mit kleinem musikalischen (Kammer-) Ensemble, ist natürlich auch im Internet möglich.<sup>29</sup> Mit ca. 50 Künstlern und Wissenschaftlern ist hier das Projekt *Brain Opera*<sup>30</sup> zu nennen, das Tod Machover und sein Team 1996 am M.I.T. Media Laboratory als eine gleichzeitige musikalische Interaktion von online-Teilnehmern und live agierendem Publikum kreierten. Die interaktive, musikalische ‚Reise ins Gehirn‘, die simultan im physischen Raum und im Cyberspace präsentiert wurde, war die erste derartige Musikaktion. Teilnehmer verschiedenster musikalischer Herkunft – Fans von Mozart, John Cage, Grunge Rock,

---

<sup>29</sup> s. Susanne Vill, *Virtuelle Oper und Medienperformance – eine zukünftige Alternative?* In: Manfred Jochum/Isolde Schmid-Reiter (Hrsg.), *Teure Kunstform. Musiktheater im neuen Jahrtausend* (Europäisches Forum Alpbach / Europäische Musiktheater-Akademie) Innsbruck 2006, S. 117-126

<sup>30</sup> <http://brainop.media.mit.edu/indexold.html>; Das Debut von *Brain Opera* war vom 23.7. – 3.8.1996 beim ersten Lincoln Center Festival in New York City. Danach ging sie bis 1998 auf Welttournee mit Stationen u. a. bei der Ars Electronica in Linz, dem NexOpera Festival in Tokio, Singapur, und dem Electronic Cafe International in Copenhagen. Als endgültige Version der *Brain Opera* wurde *Future Music Blender* 2000 in Wien installiert.

Verdi, Rapper etc. – waren aufgefordert, sich an der Gemeinschaftsimprovisation / -komposition zu beteiligen. Demonstriert wurden dabei die wechselseitigen Einflüsse von Sinneswahrnehmung, musikalischen Strukturen, Sprache und Emotionen. Die *Brain Opera* gliedert sich in die Teile *Mind Forest*, *Brain Opera Performance* und *Net Music*. Höhepunkt war eine 45 Minuten Performance, in der drei Performer vorkomponierte und vom Publikum kreierte Elemente formten, wählten und interpretierten. Speziell konstruierte Hyperinstrumente kamen zum Einsatz wie der *Sensor Chair* und die *Gesture Wall*, die Körperbewegungen in Klang transformierten, und der *Digital Baton*, der Sensoren für Richtungsangaben, Druck und Bewegung kombinierte. Auf einer großen runden Leinwand wurde von mehreren Projektoren ein permanenter Bilderfluss erzeugt, koordiniert mit der Musik, die er illustrierte, kontrapunktierte, oder die Aktionen der Performer beleuchtete. Im Finale kamen weitere Klänge hinzu, erzeugt vom Tanz des Publikums auf einem mit Sensoren ausgestatteten Teppich.

Die neuen Medien öffnen auch kleinen musikalisch-künstlerischen Ensembles den weiten Raum des Cyberspace, wie nicht zuletzt am Erfolg von YouTube erkennbar ist. Mit solcher Öffnung verwischen sich allerdings dann auch leicht die Grenzen zwischen ‚hochkulturellen‘ Produkten und Stilrichtungen der populären Musik wie auch jedweden Formen von darstellerischen Aktionen, Environments und Installationen. Die Kunst des postmodernen und postdramatischen Theaters definiert sich geradezu durch ihre Grenzüberschreitungen. Wer die Überschwemmung durch Ästhetiken des Inauthentischen, durch Crossover und cross-cultural Adaptationen fürchtet, mag in den Operaufführungen stehender Kammertheater noch Refugien weitgehend integraler Kammeroperenästhetik finden.

#### Literatur

8. Münchener Biennale 2002 Internationales Festival für neues Musiktheater, Das Programm

Philip Auslander, *Liveness. Performance in a mediatized culture*, London, New York 1999

Oliver Grau, *Virtual Art. From Illusion To Immersion*, Cambridge, Mass., London, England, 2003

Alexander Kluge, *Facts und Fakes: Fernsehanschriften / Alexander Kluge*, Berlin: Vorwerk 8 2/3 *Herzblut trifft Kunstblut: erster imaginärer Opernführer*, Christian Schulte, Reinhold Gussmann (Hrsg.) 2001, darin: *Die Wüste lebt. Christoph*

*Schlingensiefel über die Befreiung des Ausdrucks von Zwang des Sinns*, S. 163, 166

Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man* 1964 (dt. *Die magischen Kanäle. 'Understanding Media*, Düsseldorf, Wien 1968

Susanne Vill, *Virtuelle Oper und Medienperformance – eine zukünftige Alternative?*

In: Manfred Jochum/ Isolde Schmid-Reiter (Hrsg.), *Teure Kunstform.*

*Musiktheater im neuen Jahrtausend* (Europäisches Forum Alpbach / Europäische Musiktheater-Akademie) Innsbruck 2006, S. 117-126

Susanne Vill, *Spielräume zwischen Medienkunst und Virtual Reality*, in: Henri

Schoenmakers (Hrsg.), *Theater und Medien*, Bericht über den VIII. Int. Kongress der Gesellschaft für Theaterwissenschaft 2006 in Erlangen [im Druck]

Alfonso de Toro, *Die Wege des zeitgenössischen Theaters - Zu einem*

*postmodernen Multimedia-Theater oder: Das Ende des mimetisch-referentiellen Theaters?* In: *Forum Modernes Theater* Bd.10/2, 1995 S. 135-183

#### Websites

<http://on1.zkm.de/zkm/werke/Marlowe> [11.7.2008]

<http://www.orpheuskristall.com> [11.7.2008]

[https://www.siemensartsprogram.de/presse/musik/archiv/2002/orpheus\\_kristall/index.php](https://www.siemensartsprogram.de/presse/musik/archiv/2002/orpheus_kristall/index.php) [12.7.2008]

<http://www.manfred-stahnke.de/orpheustext.html> [11.7.2008]

<http://www.humatic.de/partner/02heptapic/index.htm> [12. 7.2008]

<http://brainop.media.mit.edu/indexold.html> [10.10.2006]