

Haus

eine musikalisch-architektonische Komposition in drei Räumen

Allgemeine Projektbeschreibung

Haus ist das vierte Projekt der «Leichtbautenreihe». Eigens konstruierte Räume und darin ungewohnte Anordnungen verändern Erwartungshaltungen von Publikum und Musikern. Komposition und Architektur werden in den «Leichtbauten»-Projekten gleichzeitig entwickelt. Dadurch entsteht zwischen den Künsten ein kreatives Potential.

Das *Haus*-Projekt findet in einem «Zimmer», einem «Durchgangsraum» und einem «Aufführungsraum» statt. Das Publikum wird in drei Gruppen unterteilt und wechselt zwischen den Aufführungen den Raum. Nach welchen Kriterien wurden die Orte ausgewählt und eingerichtet?

Die drei Räume liegen so, dass die Wege dazwischen kurz sind und das Publikum seine Eindrücke beim Wechseln mit sich nimmt. Je eine knapp zwanzigminütige Komposition ist durch jeden der drei Räume inspiriert. Die Musik tönt zu Beginn ähnlich den Geräuschen in einem Wohnhaus, wenn Menschen ihren normalen Tätigkeiten nachgehen: Surren, Klingeln, die Stimmen. Fast könnte man meinen, keine Musik, sondern Haushaltsgeräte und alltägliche, häusliche Konversation zu hören.

Dann aber beginnt sich die Musik zu wandeln, einmal sind es die Rhythmen, die sich ändern, einmal die Klangfarben. Als würden all die Apparate ein (klangliches) Eigenleben entwickeln. War das eben wirklich das Geräusch eines Bohrers? Ein durchaus auch komischer Prozess der Entfremdung musikalischer von «originalen» Geräuschen findet statt. Gleichzeitig und subtil verändert sich das Licht.

Mit Hilfe von Requisiten und baulichen Eingriffen werden weitere Änderungen vorgenommen. Die Situation insgesamt beginnt unübersichtlich zu werden. Aus «komisch» wird «seltsam». War die Waschmaschine bis anhin nicht unten aus dem Keller zu hören? Ist die Violine einfach oder doppelt besetzt? Irritationen und Verwirrungen häufen sich. Tricks! Das Publikum fragt sich neugierig, was live und elektronisch, was Täuschung und «echt» ist.

Das ist unterhaltsam und weckt (auch bei einem im Hören zeitgenössischer Musik unerfahrenen Publikum) eine frische Aufmerksamkeit. Man kann das «sinnen-»reiche Wahrnehmungsspiel einfach zum Vergnügen besuchen. Neue Musik mal anders.

«Musikalisches Hören» wird zu «raummusikalischem Hören», das ist eine andere Hör-Haltung. Haltungen aber haben mit Gewohnheiten zu tun. Es ist das künstlerische Anliegen, diese Gewohnheiten in Frage zu stellen und gerade damit ein Nachdenken anzuregen. Einführungen und Künstlergespräche ermöglichen Einblicke hinter die Kulissen. In flankierenden Publikums- und Podiumsdiskussionen wird über Raum- und Zeitwahrnehmung in Musik und Architektur debattiert.

Die Verankerung vor Ort ist studio-klangraum immer ein besonderes Anliegen. In der St. Johannis-Vorstadt tätige Architekten und Designer werden einbezogen. Die aufwändige Produktion wird zudem in einen Projektdreiklang eingebettet (was besonders Sinn macht, weil *Haus* damit inhaltlich ideal ergänzt wird). Um die Sichtbarkeit weiter zu erhöhen, werden frühzeitig Kooperationen ins Auge gefasst sowie Folgeaufführungen organisiert. Insgesamt darf mit einem Publikum im vierstelligen Bereich gerechnet werden.

Ein besonderer Wert wird auf die Vermittlung gelegt: «Wahrnehmung und Täuschung» eignen sich hervorragend, Kindern und Jugendlichen nahe am Kunstprojekt, spontane sinnliche Erfahrungen und die Umsetzung eigener Ideen zu ermöglichen. Ab Frühjahr 21 ist unter Bezugnahme *Haus* ein eigenständiges Vermittlungsprojekt geplant.

Die Auswertung der «Leichtbautenreihe» hat eine stetige Weiterentwicklung nach sich gezogen. Auch *Haus* wird im Hinblick auf die Organisation und die künstlerischen Inhalte evaluiert und umfangreich dokumentiert. Zudem wird ein Film produziert, ein eigenes Kunstprojekt, das etwa sechs Monate später öffentlich gezeigt wird.

Haus

eine musikalisch-architektonische Komposition in drei Räumen

Zum Werk: Drei Kompositionen in drei Räumen

Es gibt so etwas wie eine «Poesie der Räume». Das *Haus*-Projekt geht von den Atmosphären in drei Räumen aus. Die Wahl fiel – keineswegs zufällig – auf ein «Zimmer», einen «Durchgangsraum» und einen «Aufführungsraum». Die drei Kompositionen haben die Arbeitstitel *Bett*, *Hausmusik* und *Architekturmusik*.

Bett

«**Zimmer**» – Schlaf-, Arbeits- oder Esszimmer – laden zum Verweilen und einer bestimmten Tätigkeit ein: Dafür wurden sie eigens gebaut und eingerichtet. In alten Zimmern, die lange für denselben Zweck verwendet wurden kann eine ausgeprägte Atmosphäre herrschen. Zimmer sind kleine Raumkapseln – ist man einmal drin, geht alles drum herum vergessen. Es spielt keine Rolle mehr «**wo**» das Zimmer ist.

Bett (Arbeitstitel) ist eine 1:1-Soloperformance und findet in einem kleinen Zimmer mit trockener Akustik statt, zum Beispiel einem Arbeits- oder einem Schlafzimmer. Der Besucher sitzt auf einem Drehstuhl. Eine Sängerin oder ein Sänger singt und flüstert und erzeugt gleichzeitig einfache Geräusche, zum Beispiel Stoffgeräusche oder Fingergeräusche. Dies geschieht zunehmend nahe am Ohr des Besuchers, teilweise (zunehmend) gar mit kleinen Berührungen. Die Geräusche werden immer leiser, so dass sie im Raum irgendwann nicht mehr widerhallen, gewissermassen losgelöst vom Raum nur noch am Ohr (und Körper) klingen. Bei zunehmender Dunkelheit bewegt sich der/die SängerIn langsam um den Besucher und dreht gleichzeitig (vorsichtig) den Drehstuhl. Der Besucher verliert seine Orientierung und schliesslich überhaupt den Bezug zum Raum. Das «Ich» des Besuchers wird zur einzigen räumlichen Referenz, Bezugspunkt ist nur noch sein eigener Körper: Man kann von einer «**absolut egoistischen**» Raumwahrnehmung sprechen.



Bett: Ob ein Klang von «hinten» oder von «vorne» kommt, kann man – aber nur für sich selbst – auch dann hören, wenn man nicht weiss, wie die eigene Orientierung im Verhältnis zum Raum ist.

Hausmusik

«**Durchgangsräume**» laden nicht zum Verweilen ein. Ob Treppe oder Korridor, sie verbinden. Atmosphärisch beziehen sie sich auf die angrenzenden Räume; immer stellt sich die Frage «**worin**», in welche Umgebung ein Durchgangsraum eingebettet ist.

Das Publikum sitzt in einem Durchgangsraum. Vier Musiker spielen auf Haushaltgeräten und ihren angestammten Instrumenten (Klarinette, Posaune, Perkussion, Violine). Die instrumentale Klangwelt ist an die Geräusche der Haushaltgeräte angelehnt, man hört einen «**real**» klingenden Raum, könnte fast meinen, einem häuslichen Alltag zuzuhören. Die Interpreten verschwinden zunehmend in die angrenzenden Räume. Sie laufen sprechend, die Haushaltsgeräte bedienend und musizierend darin herum, aber (via Durchgangsraum) auch von Raum zu Raum. Das Publikum sieht die angrenzenden Räume nicht, erkennt aber aufgrund der charakteristischen Geräusche und Akustik, ob es sich um eine Küche, ein Wohnzimmer, eine Waschküche oder einen Hobbyraum handelt. Irritationen häufen sich, wenn sich zum Beispiel ein «gehörter Raum» plötzlich in einen andern verwandelt, wenn etwa ein unmöglicher Raumwechsel eines Musikers stattzufinden scheint oder er an zwei Orten gleichzeitig zu hören ist. *Hausmusik* hat einen theatralischen Anstrich. Das akustisch-architektonische «**Worin**» vermengt sich mit einem musikalisch-theatralischen «**Wir**» (Hausgemeinschaft). Alltagsgeräusche werden musikalisiert, dann häufen sich Absurditäten und kleine Verwirrungen: *Hausmusik* ist eine Komposition mit Witz und Erzähllust.

Haus

eine musikalisch-architektonische Komposition in drei Räumen



Hausmusik: Der Besucher sitzt zentral und hört verschiedene Geräusche und «Musiken» aus verschiedenen angrenzenden Räumen, die einmal etwas miteinander zu tun haben, einmal nicht.

Architekturmusik

«**Aufführungsräume**» werden in verdunkelte Zuschauer- und beleuchtete Bühnenräume unterteilt. Zwar bleibt das Publikum sitzen, seine Aufmerksamkeit ist jedoch auf den gegenüberliegenden Bühnenraum gerichtet, den sogenannten Traumraum. Das Publikum ist neugierig darauf, «**wohin**» die Vorführung es entführt.

Bei *Architekturmusik* sitzt das Publikum innerhalb eines Kubus, der in einen Aufführungsraum eingebaut wurde. Der innen beleuchtete Kubus ist seitig und hinten durch Tüll und vorne durch eine halbtransparente (halbspiegelnde) Leinwand begrenzt. Im Innern herrscht eine Kinoatmosphäre: Fünf Sitzreihen mit Sicht auf die Leinwand. Das Publikum trägt offene Kopfhörer und hört gleichzeitig Musik in den Kopfhörern und im Aufführungsraum: Zwei Klangwelten vereinen sich. Die Musiker (Sängerin, Klarinette, Violine) spielen im Dunkeln hinter der Leinwand und sind aufgrund weniger Lichtpunkte auf ihren Kleidern nur schemenhaft erkennbar. Das Publikum sieht auf der Leinwand gleichzeitig (vorproduzierte) Videoaufnahmen derselben drei Interpreten. Die gefilmten Aktionen sind dem live-Geschehen zum Verwechseln ähnlich. Der Besucher kann nicht mehr unterscheiden was eben im Moment «live» produziert und was reproduziert wird. Eine präzise Choreografie lässt die Interpreten mit ihren eigenen Film-Avatars Ensemble spielen. In Anlehnung an die Begriffe «virtual reality und «augmented reality» könnte man von einer «**double reality**» sprechen.

Wegen der Verdunkelung sieht man den Aufführungsraum hinter der Leinwand im Konzert nicht. Zuvor wurden jedoch Fotos dieses Raums gemacht. Sie werden auf die Leinwand projiziert, so dass man manchmal den Eindruck hat, den Raum hinter der Leinwand doch zu sehen; eine Illusion. Die Fotos werden nun langsam und leicht modifiziert; ebenso die Audioaufnahmen, die von den Musikern gemacht wurden. Dadurch scheint der Raum hinter der Bühne zu wachsen, gleichzeitig wird die Akustik halliger.

Die Frage «wohin» das Publikum künstlerisch entführt wird, wird zu einer Frage der technischen Machbarkeit: wie perfekt die Wahrnehmung getäuscht werden kann.



Architekturmusik: Der Raum ist mit Spiegeln versehen. Das Licht ist so geführt, dass die wirkliche Raumgrösse nicht erkennbar ist.

Aus häuslichen Alltagsgeräuschen wurden charakteristische Motive gewonnen. Diese werden in allen drei Kompositionen verwendet, ein musikalischer Wiedererkennungseffekt. Dennoch «verhalten» sich die Geräusche und Motive in den drei Räumen «räumlich-musikalisch» anders. In gewisser Weise ist die *Haus*-Komposition eine Raum-Variation.