

## Raumkonzeption in zeitgenössischem Musiktheater

---

am Beispiel der Produktionen  
*Mnemo/scene: Echos* und *Phone Call to Hades*  
der Münchener Biennale 2016

Angelika Endres  
Produktionsleiterin für Musiktheater  
Theaterwissenschaftlerin  
Tel. (+49) 176 64801162  
angelika\_endres@gmx.de

## Inhaltsverzeichnis

1. Münchener Biennale 2016 – Neues Musiktheater an unkonventionellen Spielorten.....	1
2. Eine Annäherung an das <i>site-specific (music) theatre</i> .....	2
3. Der Einfluss von Raum und Mythos auf die Wahrnehmung am Beispiel der Produktionen <i>Phone Call to Hades</i> und <i>Mnemo/scene: Echos</i> .....	7
3.1 Der Spielort als Setzung: Natürlicher und urbaner Raum als Bühne.....	7
3.2 Der räumliche Kontext und dessen Einfluss auf die Wahrnehmung .....	10
3.3 Die Verschränkung von Raumkonzeption, Musik und Dramaturgie .....	12
3.4 Mythos und Musik – zur kompositorischen Arbeitsweise im Neuen Musiktheater.....	14
4. <i>Original mit Untertiteln</i> – Gedanken zur Übersetzung im neuen Musiktheater .....	17
5. Anhang .....	20
6. Literatur- und Quellenverzeichnis .....	25
6.1 Unveröffentlichte Quellen.....	25
6.2 Literaturverzeichnis .....	25
6.3 Abbildungsverzeichnis .....	27

## 1. Münchener Biennale 2016 – Neues Musiktheater an unkonventionellen Spielorten

Die Münchener Biennale fand 2016 erstmals unter neuer künstlerischer Leitung von Daniel Ott und Manos Tsangaris statt. Das 1988 von Hans-Werner Henze ins Leben gerufene Festival für zeitgenössisches Musiktheater bietet jungen Komponistinnen und Komponisten die Möglichkeit, sich künstlerisch auszuprobieren, und eine Plattform, ihre Arbeiten der Öffentlichkeit zu präsentieren. Es zeigt ausschließlich Uraufführungen neuen Musiktheaters. Bereits etwa zwei Jahre vor der diesjährigen Biennale wurden zahlreiche KünstlerInnen – darunter KomponistInnen, InstrumentalistInnen, RegisseurInnen, BühnenbildnerInnen, DramaturgInnen usw. – zu mehreren Treffen eingeladen. Dabei fanden sich Teams zusammen, in denen Ideen für Musiktheater-Projekte entstanden, weiterentwickelt und umgesetzt wurden. Die Initiativen für neue Stücke gingen dabei nicht ausschließlich von KomponistInnen, sondern auch von KünstlerInnen anderer Disziplinen aus. Die KünstlerInnen wurden beispielsweise von konkreten und abstrakten Thematiken, von Materialien, bereits existierenden musikalischen Werken, Arbeitsweisen und Orten inspiriert.

Im Jahr 2016 wurden einige Projekte im Stadtraum, der Natur oder in Räumlichkeiten, die nicht für Theaterzwecke gebaut sind, konzipiert. *Ins (Musik-)Theater gehen* heißt bei der Biennale also nicht unbedingt und ausschließlich, in die Gebäude der staatlichen oder städtischen Theatereinrichtungen zu gehen. Im Rahmen der *Biennale 2016* wurden unter anderem zwei Projekte realisiert, die in Räumlichkeiten mit nicht-theaterspezifischer Nutzung und in der freien Natur stattfanden: *Mnemo/scene: Echos* spielte als musiktheatralischer Parcours, als Installation und Konzert in den Hallen des Einstein-Kultur, *Phone Call to Hades* machte das Isarufer in der Nähe des Muffatwerks zur Spielfläche. An beiden Orten existiert keine klassische Trennung von Bühnen- und Zuschauerraum. Es gibt keine ausgewiesenen Bereiche für die Darsteller und das Publikum, was die Wahrnehmungs- und Aufführungssituation in vielfältiger Weise beeinflusst.

Im folgenden Artikel werden diese beiden Projekte vor dem Hintergrund szenografischer und inhaltlicher Aspekte betrachtet. Wie wird mit dem Ort umgegan-

gen? Auf welche Weise wird er für die Aufführung, die Wahrnehmung des Publikums und die Thematik der präsentierten Arbeiten produktiv genutzt? Fragen nach der Verknüpfung inhaltlicher und spezifischer räumlicher Aspekte sind zentral. Es handelt sich also um *site-specificity* in zeitgenössischem Musiktheater anhand zweier konkreter Beispiele. Das Ziel ist, die räumlichen Konzepte der beiden Projekte in Zusammenhang mit der Thematik, der Musik und dem Kontext der Inszenierung zu bringen.

Nach einigen Überlegungen zum thematischen Feld der Szenografie wird zunächst eine Annäherung an das *site-specific (music) theatre* versucht. Auf Basis einer szenografischen Analyse mit Schwerpunkt auf den Umgang mit und der Gestaltung von den jeweiligen Räumlichkeiten stehen die beiden Biennale-Produktionen im Mittelpunkt. Dabei wird jedoch keine vollständige Analyse erhoben; stattdessen liegt der Fokus auf Aspekten, welche die Wahrnehmung aufgrund veränderter szenografischer Strukturen beeinflussen. Anhand dieser Untersuchung wird der Zusammenhang zwischen Dramaturgie und Raum thematisiert. Da die Titel beider Musiktheater-Produktionen einen mythologischen Bezug andeuten, soll zudem auf den Zusammenhang zwischen Mythos und Musik eingegangen werden. Diese Herangehensweise ermöglicht schließlich Aussagen zur Verknüpfung von thematischen und räumlichen Setzungen als Mittel zur Lenkung der Wahrnehmung des Publikums.

## 2. Eine Annäherung an das *site-specific (music) theatre*

Die Szenografie beschäftigt sich mit der Inszenierung im Raum, also damit, wie etwas in Szene gesetzt wird.

In-Szene-Setzen jedenfalls, und sei es sich selbst, benötigt offensichtlich gewisse Ressourcen und Vorbereitungen. Die Grammatik weiß, dass etwas in Szene gesetzt wird – und für jemanden. »Etwas« bezieht sich auf die Rohstoffe der Produktion, die Energien der Medien, der Technik, der Gestaltung, die materiellen und die immateriellen. Als solche werden sie dem normalen Publikum

in der Regel vorenthalten; eventuell vorweg ›Gesetztes‹ kommt nur in bereits arrangierter Form auf die Bühne, als Part im Ensemble des Spiels. Man bekommt das Gericht, nicht aber das Rezept und nicht die einzelnen Zutaten zu Gesicht. Alle handfesten Arrangements des Raums in der Zeit – Beleuchtung, Ausstattung, Requisiten, Effekte aller Art – stehen dabei im Dienst der Narrative, derjenigen Botschaft, die der Inszenierung erst zur vollständigen Bedeutung verhilft. Alle szenografischen Effekte erleben die Verwandlung in taugliche Mitakteure offensichtlich erst in Aktion.<sup>1</sup>

Die Szenografie lässt „sich nicht auf Ausstattung, Bühnenbild, Gestaltung des szenischen Raums beschneiden [...], sondern [ist] im Bunde [...] mit der Botschaft, der Geschichte“<sup>2</sup>. Im Rahmen dieses Artikels ist es wichtig, nicht nur von Bühnenbild, sondern von Szenografie zu sprechen, da dies „den Wunsch nach einer integrativen, von der Bindung an überkommene Gattungsgrenzen relativ freien Design- und Gestaltungshandlung rund um die Produktion von Ereignissen und Erlebnissen im öffentlichen Raum“<sup>3</sup> bedeutet. In diesem Sinne nähert man sich der spezifischen Gestaltung eines Bühnenraumes nicht nur auf der Ebene von Objekten, sondern zudem auf der Ebene von Ereignissen. Das Bühnenbild erfährt gewissermaßen eine Erweiterung, da der Raum nicht mehr ein vordefinierter Ort (das Theatergebäude) ist, sondern ein frei gewählter und möglicherweise kein theatertypischer Ort.<sup>4</sup>

At site, social, cultural, political, geographical, architectural and linguistic aspects of *context* may inform or prescribe the structure and content of performance. They may constitute a *brief*, recommending, or requiring particular modes of engagement: to unlock the site, to reveal the multiplicity of its constituent narratives, historical, architectural and environmental. And to use it as resource as well as source in contemporary acts.<sup>5</sup>

Der Kontext einer Aufführung spielt also mit, trägt zu dieser bei und kann konzeptioneller Bestandteil der zeitgenössischen darstellenden Kunstform sein.

---

<sup>1</sup> Heiner Wilharm: *Ordnung der Inszenierung*. Bielefeld: transcript, 2015, S. 39

<sup>2</sup> Ebd., S. 40.

<sup>3</sup> Heiner Wilharm/ Ralf Bohn: „Einführung“. In (Ders.): *Inszenierung und Ereignis. Beiträge zur Theorie und Praxis der Szenografie*. Bielefeld: Transcript, 2009, S. 9.

<sup>4</sup> Vgl. Ebd., S. 9.

<sup>5</sup> Mike Pearson: *Site-Specific Performance*. New York/Hampshire: Palgrave Macmillan, 2010, S. 142.

Unkonventionelle Spielorte stellen andere Herausforderungen an Theatermacher dar als die Stückentwicklung und Produktion im Theatergebäude. Als sogenanntes *site-specific theatre* werden Stücke bezeichnet, die speziell für einen Ort gemacht werden und sich dessen Eigenarten zunutze machen. Sowohl *Mnemo/scene: Echos* als auch *Phone Call to Hades* sind für deren jeweiligen Spielort konzipiert worden und würden an anderen Orten nicht auf dieselbe Weise funktionieren. Interessant ist der jeweilige Umgang mit dem ausgesuchten Spielort; er ist Thema der vorliegenden Arbeit. Eine Möglichkeit des *site-specific theatre* ist, den Schwerpunkt auf den ausgewählten Ort zu setzen und so automatisch die Aktivität des Theater-Machens von dessen üblichen Gebäuden zu separieren. Eine andere Herangehensweise ist, sich auf die Aufführung selbst zu konzentrieren und den Raum lediglich als solchen zu sehen und für die Aufführung zu benutzen.<sup>6</sup> Außerdem kann die Ortsspezifität als ästhetische Strategie aufgefasst werden, in die der Kontext der Theaterarbeit einbezogen wird. Michael McKinnie spricht von „a more responsive and dialectical relationship to the environments (···) in which it occurs“<sup>7</sup>. Es entsteht ein spannendes Verhältnis zwischen dem realen und dem imaginären Raum.

Site-specific performance, then, is heterotopic because it self-consciously puts actual and imaginary places into play at the same time. Dialogic accounts of the relationship between performance and place highlight the extent to which site-specific performance might enable theatrical material (performers, texts, scenographies, and so on) to enter into productive 'dialogue' with place – often places that theatre has commonly elided.<sup>8</sup>

*Site-specific theatre* ist stark kontextbezogen. Susan Haedicke bezeichnet es als „contextual art where meaning is constructed by the artwork's relationship to sur-

---

<sup>6</sup> Vgl. Michael McKinnie: "Rethinking Site-Specificity: Monopoly, Urban Space, and the Cultural Economics of Site-Specific Performance". In: Birch, Anna/ Tompkins, Joanne (Hgg.): *Performing site-specific theatre. Politics, Place, Practice*. New York/Hampshire: Palgrave Macmillan, 2012 (Performance Interventions), S. 23.

<sup>7</sup> Ebd., S. 23.

<sup>8</sup> Ebd., S. 22.

rounding conditions”<sup>9</sup>. McKinnie geht dabei von weniger hierarchischen Strukturen als in konventionellen Theaterräumen aus.<sup>10</sup>

Im Musiktheater bemerkt Stephan Günzel ab der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts, dass

musikalische Kompositionen und Aufführungen durch veränderte räumliche Anordnungen, durch dreidimensionale Klangexperimente und direkte Transformation von akustischen in visuelle Strukturen neue Hör- und Sehräume zu eröffnen [suchen]; Töne, Klänge und Geräusche werden als Körper aufgefasst und als räumlich ausgedehnt vergegenwärtigt.<sup>11</sup>

Ortsspezifische Arbeiten im Musiktheater haben durch die Produktion von Klangräumen und Visualisierung von Klangentstehung eine zusätzliche gestaltbare Komponente, die in der Münchener Biennale auf vielseitige Weisen und zum Teil sehr experimentell genutzt wurde.

Die Idee des Komponierens wird im zeitgenössischen Musiktheater häufig nicht nur musikalisch begriffen: auch Aktionen und die Szenografie werden auf kompositorische Weise entwickelt. Auf Grundlage dieses erweiterten Kompositionsbegriffs erklärt Manos Tsangaris, künstlerischer Leiter der Münchener Biennale, dass

Räume erst im Wechselspiel von Aktion und Wahrnehmung ‚zur Aufführung‘ kommen und stetig neu und anders konstituiert werden. Insofern tritt Raum als etwas hervor, das nicht ‚gegeben‘ ist, sondern immer als ‚Situation‘ bzw. als nicht lineare Bündelung und Reihung von Situationen erscheint.<sup>12</sup>

Richard Schechner unterscheidet in der Theaterarbeit zwischen *transformed space* und *found space*, wobei er letzteren klar bevorzugt:

---

<sup>9</sup> Susan Haedicke: “Beyond Site-Specificity: Environmental Heterocosms on the Street”. In: Birch, Anna/ Tompkins, Joanne (Hgg.): *Performing site-specific theatre. Politics, Place, Practice*. New York/Hampshire: Palgrave Macmillan, 2012 (Performance Interventions), S. 104.

<sup>10</sup> Vgl. Michael McKinnie 2012, S. 23.

<sup>11</sup> Stephan Günzel (Hg.): *Raum. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Stuttgart: Carl Ernst Poeschel, 2010, S. 72.

<sup>12</sup> Birgit Wiens/ Jörn Peter Hiekel: „„Komponieren heißt: Räume schaffen, Räume bewegen“. Ein Gespräch mit Manos Tsangaris“. In: Wiens, Birgit/ Brandstetter, Gabriele (Hg.): *Theater ohne Fluchtpunkt. Das Erbe Adolphe Appias: Szenographie und Choreographie im zeitgenössischen Theater*. Berlin: Alexander, 2010. S. 277.

The very opposite of total transformation of space is found space. The principles here are very simple. (1) the given elements of any space – its architecture, textural qualities, acoustics, and so on – are to be explored, not disguised; (2) the random ordering of space is valid; (3) the function of scenery, if used at all, is to understand, not disguise or transform, the space; (4) the spectators may suddenly and unexpectedly create new possibilities.<sup>13</sup>

Nach Schechner sollte man die örtlichen Gegebenheiten nicht verstecken oder verändern, sondern deren Architektur, Akustik und Eigenheiten nutzen. Zudem betont er, dass die Zuschauer neue Möglichkeiten eröffnen. Er schreibt dem Publikum also gestaltende Fähigkeiten durch ihren Besuch einer Aufführung zu. Wenn man nicht den klassischen Bühnen- und Zuschauerraum präsentiert, arrangiert sich das Publikum mit der jeweiligen Situation und gestaltet diese mit: „the audience will arrange themselves in unexpected patterns; and during the performance these patterns will change, ”breathing“ with the action just as the performers do.”<sup>14</sup>

Im Rahmen dieses Artikels liegt der Fokus auf der dramaturgischen und inhaltlichen Funktion der Szenografie im zeitgenössischen Musiktheater. Dabei werden kontextuelle, durch die Wahl der Örtlichkeit vorhandene und konkret intendierte Gestaltungsmittel betrachtet. Interessant ist zudem die Frage nach dem zugrundeliegenden Ordnungsprinzip der beiden Produktionen der Münchener Biennale 2016.

---

<sup>13</sup> Richard Schechner: „6 Axioms for Environmental Theatre. Axiom three“. In: Collins, Jane/ Nisbet, Andrew (Hg.): *Theatre and Performance Design. A Reader in Scenography*. New York: Routledge, 2010, S. 99.

<sup>14</sup> Ebd., S. 100.

### 3. Der Einfluss von Raum und Mythos auf die Wahrnehmung am Beispiel der Produktionen *Phone Call to Hades* und *Mnemo/scene: Echos*

Im Folgenden werden die zwei Biennale-Produktionen *Mnemo/scene: Echos* und *Phone Call to Hades* mit dem Fokus auf raumspezifische und kontextuelle Aspekte analysiert. Dabei spielen zunächst die Wahl des Spielorts und dessen Setzung als Bühne sowie die räumliche Konstellation des Zuschauerraumes und dessen Einfluss auf die Wahrnehmung der Vorstellungen durch das Publikum eine Rolle. Der dramaturgische Bezug ergibt sich aus der Untersuchung des Inhalts und, damit verschränkt, des Raums. Schließlich ist die Thematik des Mythos in der Musik von Interesse.

#### 3.1 Der Spielort als Setzung: Natürlicher und urbaner Raum als Bühne

Für *Mnemo/scene: Echos* arbeiteten die Regisseurin Pauline Beaulieu und die Komponistin Stephanie Haensler mit Ariel Farace (Texte), Yvonne Leinfelder (Raum, Video) und Carolin Schogs (Kostüme) zusammen. Die Produktion spielt in den Hallen des Einstein Kultur in München, dem ehemaligen Brauerei-Keller. Nach seiner Zerstörung im zweiten Weltkrieg wurde er saniert und Mitte der 1990er Jahre einer kulturellen Nutzung zugeführt.<sup>15</sup> Das Team um Beaulieu und Haensler bespielt in den Gewölbekellern insgesamt sieben Hallen bzw. Flure. Die Räume sind als Erinnerungslandschaft angelegt: Verschiedene Materialien und installative Elemente sind zum Teil Klangerzeuger und geben mit textlichen und szenografischen Mitteln, häufig assoziativ, Anlass zu persönlicher Erinnerung: Im dunkel gehaltenen Metronomengang<sup>16</sup> hört man das Ticken der Metronome und liest, beziehungsweise geht über, Wörter aus Staubschrift am Boden. Sie können Ausgangspunkt für Erinnerung und Erlebtes sein. Der Stangenwald ist ein raum-

<sup>15</sup> Einstein gemeinnützige Betriebsgesellschaft UG: *Geschichte Einsteinstraße 42*. München, o.J. Entrn. <<http://einstein-kultur.de/uber-uns/geschichte-einsteinstrase-42/>>, letzter Zugriff: 22.02.2017.

<sup>16</sup> Vgl. Abbildung 1: Metronomengang in *Mnemo/scene: Echos*.

hohes Konstrukt aus Metall-Röhren, die auch als Schlagwerk fungieren.<sup>17</sup> Zudem werden während der Performance mit Ölschrift beschriebene Zettel aufgehängt. Neben im Boxring liegen sofaähnliche, mit Plastikbällen gefüllte Sitzgelegenheiten.<sup>18</sup> Auch hier stehen Texte, die eine Gartenlandschaft aus einer subjektiven Erinnerungsperspektive beschreiben. In der Halle daneben findet man eine Konzertsituation mit verschiedenen klassischen Instrumenten und Notenpulten. Zudem stehen hier einige Stühle, die einen Zuschauerraum andeuten, und dazwischen sind Gipsabdrücke von Büschen im Raum verteilt.<sup>19</sup> Die sogenannte Kieselwüste besteht aus einem Haufen Kieselsteine.<sup>20</sup> Sowohl die Gips-Büsche als auch die Kieselwüste evozieren ein Gefühl von Landschaft besonders gut, es entsteht der Eindruck von Lustwandeln durch die szenografische Komposition. Der Lichtgang ist ein hell erleuchteter Flur mit einem kleinen Schreibtisch am Ende.<sup>21</sup> Als *Emotion Room* wird eine weiße, viereckige, begehbare Konstruktion im Raum bezeichnet. Sie kann von nur einer Person betreten werden und ist mit einigen spanischen und deutschen Texten beklebt.<sup>22</sup> Die Räume sind von mehreren Seiten begehrbar und man kann direkt in die daneben liegenden Hallen und Flure gehen.<sup>23</sup> Die Wahrnehmung ist auf diese Weise sehr individuell, da sich jeder frei bewegt und die Richtung und das Tempo des Gangs durch die Räume unterschiedlich sind.

In *Mnemo/scene: Echos* werden sowohl musikalische als auch räumliche Elemente kompositorisch behandelt: Der Stangenwald und die Kieselsteine werden als Instrumente verwendet, die Gipsbüsche werden durch eingebaute Lautsprecher zu Klangkörpern und die tickenden Metronome werden im Raum verteilt und bilden so eine Klangfläche. Die neun Musiker finden sich in der Konzerthalle ein und spielen ein circa 20-minütiges komponiertes Stück. Es handelt sich hier um eine notierte und dirigierte Komposition. Alle Musiker spielen kostümiert und geben die Rolle eines Musikers oder Dirigenten wieder. Nach dem Konzert gehen sie aus dem Saal zu den nächsten Aktionen in den umliegenden Räumen, die teils parallel ablaufen.

---

<sup>17</sup> Vgl. Abbildung 2: Stangenwald in *Mnemo/scene: Echos*.

<sup>18</sup> Vgl. Abbildung 3: Boxring in *Mnemo/scene: Echos*.

<sup>19</sup> Vgl. Abbildung 4: Gipsbüsche in *Mnemo/scene: Echos*.

<sup>20</sup> Vgl. Abbildung 5: Kieselwüste in *Mnemo/scene: Echos*.

<sup>21</sup> Vgl. Abbildung 6: Lichtgang in *Mnemo/scene: Echos*.

<sup>22</sup> Vgl. Abbildung 7: Emotion Room in *Mnemo/scene: Echos*.

<sup>23</sup> Vgl. Abbildung 8: Skizze des Raumkonzepts in *Mnemo/scene: Echos*.

Alle Abläufe sind zeitlich festgelegt und dokumentiert. Über Stoppuhren erfahren die Darsteller den Beginn der nächsten Aktion und können so den Zeitplan einhalten; der Dirigent gibt lediglich in dem kurzen Konzertstück u.a. die Tempi vor. Die Zeit ist das Ordnungsprinzip der Aufführung, in der vieles gleichzeitig abläuft.<sup>24</sup>

*Phone Call to Hades* (Komposition: Cathy van Eck, Dramaturgie: Isabelle Kranabetter, Regie: Blanka Radoczy) findet hingegen nicht im geschlossenen Raum, sondern am Isarufer statt. Das Publikum versammelt sich an der Muffathalle und wird zum Spielort geführt. Zunächst hört man eine Einführung am Rand des Spielortes durch aufgenommene und über Lautsprecher wiedergegebene Texte. Sie handeln von Gestalten der griechischen Mythologie und dem Übergang zum Tod. Danach findet sich das Publikum in der Nähe des Isarufers zwischen Bäumen und einer Parkbank nahe einer kleinen Böschung ein. Die Darsteller performen an drei Punkten: zuerst unterhalb der Böschung,<sup>25</sup> dann zwischen zwei Baumstämmen,<sup>26</sup> und schließlich auf einer Rasenfläche zwischen mehreren Bäumen. Die natürliche Umgebung ist nicht durch Bühnenkonstruktionen oder große Ausstattung ergänzt worden. Lediglich Scheinwerfer erhellen den Ort und es gibt neben Kostümen ausschließlich technisches Equipment. Hier kann man eindeutig von *found space* nach Schechner sprechen. Die Gesänge geben fragmentarisch bekannte Opernarien wieder. Neben den Live-Gesängen sind mittels Lautsprecher die aufgenommenen Stimmen der zwei Sängerinnen und des Sängers zu hören. Außerdem gibt es keine Instrumentalparts. Am Ende der Vorstellung nehmen die SängerInnen ihre Kopfhörer aus dem Ohr und entfernen sich vom Publikum. Die Aufführung kann in eine Einführung, einen dreigliedrigen Hauptteil und einen Schluss untergliedert werden. Auch die Klangerzeuger können in drei Kategorien unterteilt werden: Menschliche Stimmen, technische Geräte (Lautsprecher, Phonograph) und die Geräusche der Umwelt sind die akustischen Elemente, die komponiert und notiert wurden. Mittels Kopfhörer erhalten die SängerInnen ein Signal, wann sie singen müssen.<sup>27</sup> Es gibt also auch hier eine klare, zeitliche Struktur.

Sowohl in *Mnemo/scene: Echos* als auch in *Phone Call to Hades* gibt es keinen gekennzeichneten Bühnen- und Zuschauerraum. Das Isarufer und die Ein-

---

<sup>24</sup> Yvonne Leinfelder: *Interview*, Verf. Angelika Endres, München: 11.07.2016 (via Skype).

<sup>25</sup> Vgl. Abbildung 9: Erste Station in *Phone Call to Hades*.

<sup>26</sup> Vgl. Abbildung 10: Zweite Station mit dem Phonographen in *Phone Call to Hades*.

<sup>27</sup> Vgl. Cathy van Eck: *Phone Call to Hades. Score*. München 2016. (unveröffentlicht)

stein-Hallen sind keine neutralen Theaterräume. Sie sind keine schwarze Guckkasten-Bühne und bieten keine typische Theater-Ausstattung. Die Einstein-Hallen sind als ehemalige Bräukeller ein historischer Ort, der aktuell mit verschiedenen Veranstaltungen kulturell genutzt oder vermietet wird. Er weist keine theaterübliche räumliche Struktur auf, dennoch kann mit Theatermitteln wie dem Bau eines Bühnenbildes eine gewünschte Atmosphäre geschaffen werden. Am Isarufer hingegen kann nicht in die bestehende räumliche Situation eingegriffen werden: Bäume, Böschungen und Parkbänke sind sozusagen unweigerlich räumliche Kondition, können jedoch für theatrale Zwecke genutzt werden. Die „Bühne“ am Isarufer oder in den Gewölbekellern ist eine Setzung und somit eine Grundvoraussetzung, die bei beiden Musiktheater-Konzepten nicht nur mitgedacht, sondern auch genutzt und aufgegriffen wird. Als konzeptionelles Mittel strukturiert sie die Projekte inhaltlich. Zudem ist Zeit ein wichtiger und strukturierender Faktor.

### 3.2 Der räumliche Kontext und dessen Einfluss auf die Wahrnehmung

In beiden Beispielen gibt es keine klassische räumliche Trennung von Bühne und Publikum. Stattdessen kann sich der Besucher frei bewegen und kann seine Position beim Betrachten und Zuhören selbst wählen. Die Perspektive des Zuschauers kann also von den KünstlerInnen nicht vorhergesehen werden, die Wahrnehmungssituation ist somit nicht oder nur teilweise kalkulierbar. Zwar entsteht bei *Mnemo/scene: Echos* der Eindruck, dass die Zuschauer zu den Räumen und Ereignissen unbewusst gelenkt werden, es gibt jedoch keine eindeutige und verpflichtende Position als Publikum. In *Phone Call to Hades* wird das Publikum zum Spielort gebracht, da dieser einige Gehminuten von der Muffathalle entfernt liegt und nicht beschildert ist. (Musik-)theaterspezifische Einrichtungen und Gewohnheiten wie den Gong vor Vorstellungsbeginn, eindeutig zugewiesene Sitzplätze, den Orchestergraben oder den Vorhang gibt es nicht. Diese theatertypischen Einrichtungen sind nicht vorhanden, einige Rituale wie das Gongen werden nicht eingesetzt und so kann sich der Besucher nicht danach richten. Bei *Mnemo/scene: Echos* steuert der Besucher seinen eigenen Erinnerungsprozess, er geht direkt auf seine akustische und visuelle Erfahrung zu und bestimmt sie somit selbst. Je nachdem, in welchem Raum man sich befindet, nimmt man die in unterschiedli-

chen Räumen erzeugten Klänge anders wahr; die verschiedenen Eindrücke mischen sich. Zudem verändern die Besucher mit ihrer Anwesenheit die Räume und Akustik. Jeder Besucher bewegt sich in seinem eigenen Tempo und verweilt, wo er gerne möchte. Der Gang durch die Erinnerungslandschaft – sie ist ein Parcours und eine Installation zugleich – wird so zu einem individuellen Prozess. Musik wird auf diese Weise körperlich erfahrbar und er-innerlich. Die Erinnerung „wächst“ sozusagen in den Räumen, indem die Zuschauer sich darin aufhalten und bewegen und durch die sich vermischenden musikalischen Eindrücke.

Die Wahrnehmungssituation ist eine andere als beispielsweise in einem klassischen Konzert: Es gibt keinen kalkulierbaren Seh- und Höreindruck. Einerseits, weil man sich frei bewegt, und andererseits, weil gleichzeitig andere, dezentrale akustische Elemente die Wahrnehmung beeinflussen. In *Phone Call to Hades* sind dies das Rauschen des Flusses oder die Geräusche durch zufällig vorbeikommende Spaziergänger oder Sportler, die sich unterhalten. Zwar wird man bei dieser Produktion von der Muffathalle bis zum Beginn der Aufführung gebracht, wo man durch Lautsprecher wiedergegebenen Texten lauscht. Dann geht man jedoch individuell ein kurzes Stück weiter und bleibt – gewissermaßen automatisch – an einem Spot in der Nähe der SängerInnen stehen, die an insgesamt drei nahe beieinander liegenden Orten am Isarufer spielen und singen. Die Bühne ist hier dezentral und liegt mitten in der Natur. Klassischer Gesang vermischt sich mit Lautsprecherklängen und dem Rauschen des Wassers. Auch hier ist die akustische „Störung“ durch Passanten Teil des Konzepts.

Beide Orte bieten unberechenbare Situationen: die Wirkung auf das Publikum kann nicht verlässlich geplant werden, da sie vom Zuschauer selbst abhängt. Er gestaltet die Aufführung dadurch mit. Klänge und Geräusche, die nicht im Rahmen des jeweiligen Schauplatzes erzeugt wurden, werden parallel wahrgenommen oder mischen sich mit der Musik beziehungsweise den Klängen. Diese akustischen „Störungen“ des Geschehens wurden von dem jeweiligen künstlerischen Team bewusst eingeplant. Das Publikum hört nicht nur bewusst zu, sondern nimmt auch peripher viele Eindrücke wahr, die mit den bewusst erzeugten Klängen zu einem Gesamteindruck verschmelzen.

In den betrachteten Biennale-Produktionen *Phone Call to Hades* und *Mnemo/scene: Echos* findet Wahrnehmung auf verschiedene Weisen statt. Hierzu

werden fünf Modi etabliert: Erstens, das bewusste Zuhören und Zuschauen. Zweitens, das Wahrnehmen im Vorbeigehen. Drittens, das periphere Wahrnehmen aus anderen Räumen oder von weiter weg und viertens, das (unterbewusste) Vermischen verschiedener akustischer Eindrücke. Der fünfte Modus ist schließlich, etwas nicht wahrzunehmen, da sich vieles parallel ereignet und man nicht alles gleichzeitig hören und sehen kann. Diese Wahrnehmungsmodi und der Effekt der Vermischung verschiedener akustischer Eindrücke sind konzeptioneller Bestandteil beider Projekte. Die Kompositionen sehen die Vermengung der Musik und die Wahrnehmungsmodi vor, ohne sie in ihre Arbeit einkalkulieren zu können. So entsteht eine besondere Hör-Erfahrung, die für jeden Besucher einzigartig und bei mehrfachem Besuch der Vorstellung nie gleich ist.

### 3.3 Die Verschränkung von Raumkonzeption, Musik und Dramaturgie

Insbesondere bei *Mnemo/scene: Echos* hängt die szenografische Gestaltung auch mit der Musik beziehungsweise den Klängen eng zusammen. Es werden sowohl klassische Instrumente (Posaune, Horn, Klarinette, Klavier, Schlagzeug, Violine, Violoncello, Kontrabass) gespielt, als auch Elemente des Bühnenbilds als Klangerzeuger verwendet: Der Stangenwald fungiert als Schlagwerk, die Metronome gehen als Klangerzeuger über ihren pragmatischen Sinn des Taktgebers hinaus, der Kieselberg wird durch Aufeinanderreiben, -schlagen und Fallenlassen der Steine zum Instrument. In den Gips-Büschen sind Lautsprecher versteckt, sie werden so zu Resonanzräumen. Instrumente und Klänge sind räumlich konzipiert und konstruiert. Hier sind die Musik und die Szenografie also miteinander verknüpft. Die Musiker und Performer gehen wie auch das Publikum zwischen den verschiedenen Räumen hin und her und spielen auf ihrem Instrument oder auf den Materialien beziehungsweise tanzen oder schauspielern. Die Komposition Stephanie Henslers beinhaltet zudem ein etwa 20-minütiges Konzertstück, dessen Ausgangspunkt ein Klavierstück von Robert Schumann ist (Opus 28/2). Es durchläuft Henslers Stück als „innere Nervenbahn“<sup>28</sup>, das in Fragmenten und Transformationen zu erleben ist, und ist der einzige Teil ihrer Komposition, der räumlich in einer klas-

---

<sup>28</sup> Yvonne Leinfelder: *Interview*, Verf. Angelika Endres, München: 11.07.2016 (via Skype).

sischen Konzertsituation aufgeführt wird. Darüber hinaus sind räumliche und textuelle Bezüge in der Komposition enthalten. Stephanie Haensler greift beispielsweise die Themen Metallklang/Glocken und Granulation auf und verweist damit auf den Stangenwald und die Kieselwüste. Bewegungen inspirierten Haensler zudem für das Konzertstück als Auslöser für Erinnerungsprozesse.<sup>29</sup>

Die bildende Künstlerin Yvonne Leinfelder thematisiert Materialien und deren Zustände: Sie verwendet Natur- und Konstruktionsmaterialien wie etwa Kiesel oder Gips, den sie zum Modellieren von Pulver, in einen flüssigen und schließlich festen Aggregatzustand überführt. Sie schafft eine Landschaft mit Hilfe von Baurohstoffen. Auch musikalisch finden wir dieses Prinzip wieder: Das originale Material von Schumann wird verändert, transformiert; es entsteht etwas Neues daraus. Die verschiedenen Theatermittel greifen also ineinander und beziehen sich aufeinander. Konstruktion und Dekonstruktion sowie die Veränderung von Aggregatzuständen sind Thematiken, die wir im Bühnenbild, der Musik und auch in den szenischen Ereignissen der Aufführung wiederfinden: Eine Performerin verwendet flüssiges Fett als Tinte und pinnt die damit beschriebenen Blätter an die Wand, die Staubschrift auf dem Boden wird beim Gehen von den Füßen der Besucher verwischt.

In *Phone Call to Hades* sind klassisch ausgebildete SängerInnen sowie an deren Körper gebundene Lautsprecher die erzeugenden Klangquellen. Außerdem kommen Phonographen zum Einsatz. Zudem sind zu Beginn der Performance Texte über einen Lautsprecher zu hören. Die Stimmen und teils antiquarisch wirkenden Geräte werden gleichermaßen als Medien eingesetzt. Das natürliche Umfeld bringt die Geräuschkulisse des Flussrauschens mit. Der Gesang besteht aus Fragmenten bekannter Arien, die zum Teil vorher aufgenommen und über die Lautsprecher am Rücken bzw. Bauch der SängerInnen abgespielt werden. Die Vorstellung findet erst gegen 22.00 Uhr statt, wenn es dunkel ist. So wird der Aspekt der Transzendenz und des Übergangs zusätzlich verstärkt.

Die Dramaturgin Isabelle Kranabetter erzählt über das Konzept, das sich mit der Unvorstellbarkeit des Todes und den Strategien des Menschen, damit umzugehen, beschäftigt:

---

<sup>29</sup> Stephanie Haensler: Email vom 3. Februar 2017.

In unserem Stück haben wir versucht drei Strategien (mehr oder weniger ironisch) zu porträtieren: Narrative/Mythen, (Pseudo)Wissenschaft, Rituale. [...] Das Raumkonzept ist sehr von dieser Dreiteiligkeit des Hauptteils bestimmt, mit zwei Rahmenteilern (der erste selbst als "Schwelle" konzipiert).<sup>30</sup>

In ihrer Beschreibung wird erneut der starke Bezug zwischen Raum, Musik und Dramaturgie deutlich: Die Dreiteiligkeit findet sich in der Musik (Klangerzeugung durch Technik, menschliche Stimme und Umwelt), in der räumlichen Gliederung (drei Spielorte) und im inhaltlichen Konzept wieder.

Beide Produktionen spielen in einem konkreten Raum und thematisieren einen abstrakten Raum: In *Mnemo/scene: Echos* geht es um eine Erinnerungslandschaft, in *Phone Call to Hades* wird die Unvorstellbarkeit des Todes sowie der Kontakt zu transzendentelem Raum thematisiert. Auch der Übergang, sei es zwischen Leben und Tod oder zwischen verschiedenen (Aggregats-)Zuständen, hat eine Bedeutung in beiden Stücken. Dies korreliert mit der Art, wie die Besucher beide Produktionen erleben: Sie bewegen sich zwischen verschiedenen (konkreten) Räumen oder an das Flussufer der Stadt.

#### 3.4 Mythos und Musik – zur kompositorischen Arbeitsweise im Neuen Musiktheater

Die beiden betrachteten Produktionen *Mnemo/scene: Echos* und *Phone Call to Hades* der Münchener Biennale 2016 lassen mit ihren Titeln einen mythologischen Bezug erahnen, indem sie auf Namen von Gestalten der griechischen Mythologie anspielen. *Mnemo/scene* verweist auf Mnemosyne und Hades gilt als Gott des Todes und Herrscher der Unterwelt.<sup>31</sup> Mnemosyne ist die Göttin der Erinnerung; außerdem wurde nach ihr ein Fluss der Unterwelt, dessen Wasser Allwissenheit bringen sollte, benannt. Dass die Aufführungen von *Mnemo/scene: Echos* im Keller stattfinden, verstärkt den Aspekt der Unterwelt zusätzlich. Um musikalischen

---

<sup>30</sup> Isabelle Kranabetter: *Interview*. Verf. Angelika Endres, München: 09.08.2016 (schriftliche Korrespondenz).

<sup>31</sup> Vgl. Christian Scherer: „Hades“. In: Roscher, Wilhelm Heinrich (Hg.): *Ausführliches Lexikon der griechischen und römischen Mythologie*. Bd. 1 [2 Bde.], Leipzig: 1890, S. 1778–1813. Entn. <<http://www.archive.org/stream/ausfhrlicheslexi12rosc#page/162/mode/1up>>, letzter Zugriff 16.08.2016.

bzw. szenografischen Zusammenhang herstellen zu können, muss zunächst geklärt werden, was Mythos ist. Carl-Friedrich Geyer formuliert zunächst allgemein:

Sowohl das *Formensystem* „Wissenschaft“ wie das *Formensystem* „Mythos“ verfügen über eine strukturierte Raum- und Zeitanschauung und kennen Substantialität und Kausalität. (...) Jedes ist auf seine Weise autonom. Als solche gehen sie eine Wechselwirkung ein, aus der *Kultur* entsteht: Jedes kulturelle Gebilde bzw. Symbolgefüge, das nicht in strengem Sinne Wissenschaft ist, kann daher als „Mythos“ angesprochen werden.<sup>32</sup>

Abstrakte, unvorstellbare Themen – Erinnerung, Tod, Transzendenz – werden im griechischen Mythos in einem „geschlossene[n] Immanenzzusammenhang“<sup>33</sup>, in nahezu parawissenschaftlicher Weise behandelt. Es ist eine „Kosmosordnung, in deren unbewegtes Geordnetsein der Mensch eingeschlossen ist“<sup>34</sup>. „Mythen eröffnen Perspektiven des Sehens“<sup>35</sup> konstatiert von Brück. Diesen Gedanken kann man weiterführen und somit die beiden Produktionen als Sichtweisen auf schwer greifbare Thematiken erklären: Sie geben Möglichkeiten zur Überwindung der Unvorstellbarkeit und Unerklärbarkeit. Dort, wo die Wissenschaft als Erklärungsmodell nicht genügt, hilft mythologischer Bezug beim Umgang mit komplexen und abstrakten Themen.

„Mythen eröffnen somit Resonanzräume für die Imagination. Die vorgezeichneten mythischen Bilder stellen Muster dar, in die sich der Hörer oder Betrachter hineingibt. Diese Muster sind nicht starr, sondern wie in einer musikalischen Figur werden einzelne Elemente variiert, wenn ein Mensch mit dem mythischen Bilde in Resonanz tritt. Er findet sich wieder in einem Resonanzraum, der die unendliche Vielfalt des Lebens gebiert – Variationen der *einen* Energie, die mit sich selbst spielt.“<sup>36</sup>

Der Bezug zur griechischen Mythologie in *Phone Call to Hades* und *Mnemo/scene: Echos* eröffnet also Raum zu persönlicher Wahrnehmung, zu Asso-

---

<sup>32</sup> Geyer, Carl-Friedrich: *Mythos. Formen – Beispiele – Deutungen*. München: Beck, 1996, S. 24f.

<sup>33</sup> Ebd., S. 35.

<sup>34</sup> Ebd., S. 34.

<sup>35</sup> Michael von Brück: „Mythos als Resonanz“. In: Henze, Hans Werner (Hg.): *Musik und Mythos. Neue Aspekte der musikalischen Ästhetik V*. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1999, S. 31.

<sup>36</sup> Ebd., S. 32.

ziationen und letztlich zu einem individuellen Erfahrungsraum hinsichtlich der behandelten Themen Erinnerung und Transzendenz.

Der Mythos ist das Muster von Welterfahrung, in dem wir ganz selbstverständlich leben und wahrnehmen, ohne uns dessen bewußt [sic] zu sein, daß [sic] es sich um *ein* mögliches Erfahrungsmodell handelt, neben dem andere existieren.<sup>37</sup>

Claude Levi-Strauss vergleicht Mythos und Musik und stellt Ähnlichkeiten in deren Strukturen fest. Beide Systeme werden als Kontinuen begriffen, sie haben horizontale (melodische, diachrone) und vertikale (harmonische, synchrone) Achsen.<sup>38</sup> Mythos kann somit nach Demetris Zavros als Inspirationsquelle für Musik gesehen werden:

Myth is used as a textual source of inspiration based initially on Levi-Strauss' thesis on the similarity between music and myth (on a structural and conceptual level). My focus on myth is based on the hypothesis that if the two domains share an affinity (structurally and conceptually) then myth could provide a very important source of material for the composition of a performance as music.<sup>39</sup>

In Bezug auf zeitgenössisches Musiktheater soll der Umgang mit Mythos weitergedacht werden: Mythos wird als textliches Theatermittel kompositorisch behandelt, analog wie die räumlichen Gegebenheiten sowie die szenografische Gestaltung in den betrachteten Beispielen *Phone Call to Hades* und *Mnemo/scene: Echos*.

Within the field of experimental music-theatre, my understanding of the term 'composed theatre' is a 'music-centric theatre': theatre that uses all the means in its disposal to create an audio-visual equivalent to the experience of music devoid of logos.<sup>40</sup>

---

<sup>37</sup> Michael von Brück 1999, S. 31.

<sup>38</sup> Vgl. Demetris Zavros: "Composing Theatre on a Diagonal: Metaxi ALogon, a Music-centric Performance". In: Roesner, David / Rebstock, Matthias (Hgg.): *Composed Theatre: Aesthetics, Practices, Processes*. Bristol: Intellect, 2012, S. 205.

<sup>39</sup> Ebd., S. 204.

<sup>40</sup> Demetris Zavros 2012, S. 204.

In der Biennale-Produktion *Phone Call to Hades* führt Hades im Titel zum Thema des Todes und der Transzendenz. Das Klingeln von Telefonen und die Gespräche bzw. Gesänge werden somit als Kommunikation mit der Unterwelt verstanden. In *Mnemo/scene: Echos* ist Mnemosyne etwas versteckter im Titel zu erahnen und deutet ebenfalls die Thematik an. Die relativ frei gestaltbare Erfahrung des Parcours wird zudem durch mythischen Bezug zum Thema der Erinnerung konkretisiert. In den Kompositionen werden ebenfalls beide Themen aufgegriffen, sodass die kompositorische Arbeitsweise auch hier vorzufinden ist. Nicht nur die räumliche Gestaltung und die Natur, Instrumente und Materialien, sondern auch die durch die griechische Mythologie angesprochenen Themen sind Arbeitsmittel zum Komponieren der Musiktheater-Stücke. Sie werden in der kompositorischen Arbeit berücksichtigt und nehmen Einfluss auf die Wahrnehmung.

#### 4. *Original mit Untertiteln* – Gedanken zur Übersetzung im neuen Musiktheater

In zeitgenössischen Musiktheater-Produktionen der Münchener Biennale sind neue szenografische Gefüge und Klangexperimente festzustellen, die die Wahrnehmung durch das Publikum beeinflussen. Dabei werden Töne, Klänge und Geräusche als räumlich ausgedehnt und unmittelbar mit der Szenografie und Thematik verknüpft begriffen. So werden nicht nur neue Klangstrukturen sondern auch neue – in den Beispielproduktionen abstrakte – Wahrnehmungsräume geschaffen. Dabei greifen die Komponistinnen Cathy van Eck (*Phone Call to Hades*) und Stephanie Haensler (*Mnemo/scene: Echos*) teilweise auf bereits bekanntes musikalisches Material zurück und bauen es in ihre Kompositionen transformiert oder fragmentarisch ein. Um es mit den Worten des diesjährigen Biennale-Mottos *Original mit Untertiteln* (kurz: *OmU*) zu beschreiben: Sie schaffen Untertitel zu originalen Musikstücken.

Die Biennale-Dramaturgen Marion Hirte und Malte Ubenauf gehen in ihrem Editorial zum Thema *OmU* auf das komplizierte Verhältnis zwischen zeichen-

sprachlicher Struktur und der klingenden Wirklichkeit ein. Sie hinterfragen das „Original“: Original ist nicht ausschließlich eine gefertigte Partitur, die als Grundlage für neue Inszenierungen und Aufführungen von Opern dient. Darüber hinaus gehen sie auf die Inspiration und Stoffe, die der Erarbeitung von Musiktheater-Arbeiten zugrunde liegen, ein. Ubenauf und Hirte interpretieren jede Lesart des musikalischen Zeichensystems als Übersetzung von Notation in Klänge, Gesänge, Bewegungen oder visuelle Kategorien wie Räume oder Bilder.<sup>41</sup>

Und da bekanntlich alle Übersetzungen auch Erfindungen sind, weil es keine eindeutigen, geschweige denn originalgetreuen Übersetzungen gibt, sind die Übertragenden im Bereich des Musiktheaters stets Co-Autoren, die das vorliegende Schriftsystem durch ihre persönlichen Verständnisfilter leiten und bei der Übersetzung entsprechend anreichern, kommentieren und verändern. Ähnliches gilt auch umgekehrt. Und zwar immer dann, wenn Komponisten im Zuge einer so genannten »Vertonung« außermusikalische Inhalte in ihre Notensysteme transformieren. Mehr noch jedoch in solchen Fällen, in denen szenische oder räumliche Überlegungen in ein musikalisches Zeichensystem übersetzt werden sollen.<sup>42</sup>

Diese kompositorische Herangehensweise an szenische und räumliche Mittel bedeutet meist eine kollektive Arbeitsweise im Team. Im Musiktheater lange Zeit vorherrschende Hierarchien werden in dieser Arbeitsweise abgebaut. Es gibt nicht mehr nur einen einzelnen Urheber des Werkes: Wenn jeder Mitwirkende als Übersetzer fungiert, ist er gewissermaßen auch Autor seiner Übersetzung. Komponieren bedeutet in dieser Arbeitsweise das Be- und Verarbeiten von musikalischem und nicht-musikalischem Material und die Organisation eines Zusammenspiels. Schließlich entsteht eine Aufführung, in der die einzelnen Bereiche wie Bühnenbild, Musik und Regie schwer voneinander zu separieren sind. Sie erscheinen wie aus einem Guss, da sie in der Arbeitsweise während der Entstehung und schließlich auch im Ergebnis miteinander verzahnt sein sollen. Das trifft auf viele Produktionen neuen Musiktheaters zu. Das Besondere an *site-specific theatre* ist zusätzlich, dass die Aufführung sich nicht auf andere Orte übertragen lässt. Es ist also auch schwieriger als bei konventionellen Musiktheater-Produktionen, ein Stück wieder

---

<sup>41</sup> Vgl. Malte Ubenauf / Marion Hirte: *OmU: Original mit Untertiteln. Die Münchener Biennale 2016*. München 2015. Entn. <<http://www.muenchenerbiennale.de/editorial/>>, letzter Zugriff: 18.08.2016.

<sup>42</sup> Ebd.

aufzunehmen. Die Produktionen sind ereignis-haft angelegt und nicht reproduzierbar. Nicht zuletzt, weil das musikalische Material nicht absolut ist: Das zufällig Erscheinende, die akustische „Störung“, durch Zuschauer, Passanten, Wind und Flussrauschen sind elementarer Bestandteil in *Mnemo/scene: Echos* und *Phone Call to Hades*.

## 5. Anhang



Abbildung 1: Metronomengang in *Mnemo/scene: Echos*.



Abbildung 2: Stangenwald in *Mnemo/scene: Echos*.



Abbildung 3: Boxring in *Mnemo/scene: Echos*.



Abbildung 4: Gipsbüsche in *Mnemo/scene: Echos*.



Abbildung 5: Kieselwüste in *Mnemo/scene: Echos*.



Abbildung 6: Lichtgang in *Mnemo/scene: Echos*.



Abbildung 7: Emotion Room in *Mnemo/scene. Echos*.

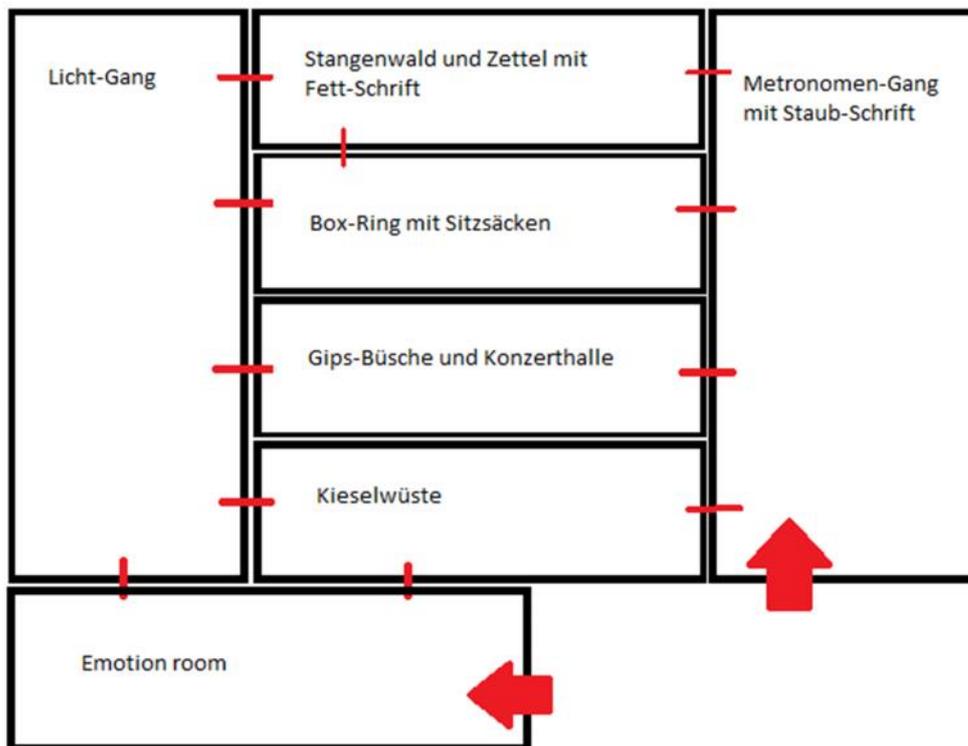


Abbildung 8: Skizze des Raumkonzepts in *Mnemo/scene: Echos*.



Abbildung 9: Erste Station in *Phone Call to Hades*.



Abbildung 10: Zweite Station mit dem Phonographen in *Phone Call to Hades*.

## 6. Literatur- und Quellenverzeichnis

### 6.1 Unveröffentlichte Quellen

Eck, Cathy van: *Phone Call to Hades. Score*. München 2016.

Farace, Ariel: *Mnemo/scene: Echos. Texte*. München 2016.

Haensler, Stephanie: *Mnemo/scene: Echos. Partitur für Ensemble*. München 2015.

Haensler, Stephanie: Email vom 3. Februar 2017.

Kranabetter, Isabelle [Dramaturgie-Konzept]: *Texte-für-Beginn*. München 2016.

Kranabetter, Isabelle: *Interview*. Verf. Angelika Endres, München: 09.08.2016 (schriftliche Korrespondenz).

Leinfelder, Yvonne: *Interview*, Verf. Angelika Endres, München: 11.07.2016 (via Skype).

### 6.2 Literaturverzeichnis

Brück, Michael von: „Mythos als Resonanz“. In: Henze, Hans Werner (Hg.): *Musik und Mythos. Neue Aspekte der musikalischen Ästhetik V*. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1999. S. 31 – 44.

Collins, Jane/ Nisbet, Andrew (Hg.): *Theatre and Performance Design. A Reader in Scenography*. New York: Routledge, 2010.

Einstein gemeinnützige Betriebsgesellschaft UG: *Geschichte Einsteinstraße 42*. München, o.J. Entn. <<http://einstein-kultur.de/uber-uns/geschichte-einsteinstrasse-42/>>, letzter Zugriff: 22.02.2017.

ENOAmidia: „Trailer – Phone Call to Hades“ Video. Veröffentlicht am 13.07.2016. Entn. *Youtube* <[https://www.youtube.com/watch?v=w0KbPJAEM\\_U](https://www.youtube.com/watch?v=w0KbPJAEM_U)>, letzter Zugriff: 18.08.2016.

Field, Anni: „'Site-specific theatre'? Please be more specific.". In: *The guardian*. 6.02.2008, Entn. <<https://www.theguardian.com/stage/theatreblog/2008/feb/06/sitespecifictheatrepleasebe>>, letzter Zugriff: 18.08.2016.

Foucault, Michel: *Die Ordnung der Dinge. Eine Archäologie der Humanwissenschaften*. [Le mots et les choses] Übers: Ulrich Köppen. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1988 [1966].

Geyer, Carl-Friedrich: *Mythos. Formen – Beispiele – Deutungen*. München: Beck, 1996.

Günzel, Stephan (Hg.): *Raum. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Stuttgart: Carl Ernst Poeschel, 2010.

Haedicke, Susan: „Beyond Site-Specificity: Environmental Heterocosms on the Street“. In: Birch, Anna/ Tompkins, Joanne (Hgg.): *Performing site-specific theatre. Politics, Place, Practice*. New York/Hampshire: Palgrave Macmillan, 2012 (Performance Interventions).

McKinnie, Michael: „Rethinking Site-Specificity: Monopoly, Urban Space, and the Cultural Economics of Site-Specific Performance“. In: Birch, Anna/ Tompkins, Joanne (Hgg.): *Performing site-specific theatre. Politics, Place, Practice*. New York/Hampshire: Palgrave Macmillan, 2012 (Performance Interventions).

Münchener Biennale: *Mnemo/scene: Echos*. München 2016. Entn. <<http://www.muenchenerbiennale.de/programm/spielplan/events/event/detail/mnemoscene-echos/>>, letzter Zugriff: 18.08.2016.

Münchener Biennale: *Phone Call to Hades*. München 2016. Entn. <<http://www.muenchenerbiennale.de/programm-2016/spielplan/events/event/detail/phone-call-to-hades/>>, letzter Zugriff: 18.08.2016.

Pearson, Mike: *Site-Specific Performance*. New York/Hampshire: Palgrave Macmillan, 2010.

Schechner, Richard: „6 Axioms for Environmental Theatre. Axiom three“. In: Collins, Jane/ Nisbet, Andrew (Hg.): *Theatre and Performance Design. A Reader in Scenography*. New York: Routledge, 2010. S. 95 – 101.

Scherer, Christian: „Hades“. In: Roscher, Wilhelm Heinrich (Hg.): *Ausführliches Lexikon der griechischen und römischen Mythologie*. Bd. 1 [2 Bde.], Leipzig: 1890, S. 1778–1813. Entn. <<http://www.archive.org/stream/ausfhrlicheslexi12rosc#page/162mode/1up>>, letzter Zugriff 16.08.2016.

Ubenauf, Malte/ Hirte, Marion: *OmU: Original mit Untertiteln. Die Münchener Biennale 2016*. München 2015. Entn. <<http://www.muenchenerbiennale.de/editorial/>>, letzter Zugriff: 18.08.2016.

Wiens, Birgit/ Hiekel, Jörn Peter: „„Komponieren heißt: Räume schaffen, Räume bewegen“. Ein Gespräch mit Manos Tsangaris“. In: Wiens, Birgit/ Brandstetter, Gabriele (Hg.): *Theater ohne Fluchtpunkt. Das Erbe Adolphe Appias: Szenographie und Choreographie im zeitgenössischen Theater*. Berlin: Alexander, 2010. S. 274 – 292.

Wilharm, Heiner/ Bohn, Ralf: „Einführung“. In (Ders.): *Inszenierung und Ereignis. Beiträge zur Theorie und Praxis der Szenografie*. Bielefeld: Transcript, 2009.

Wilharm, Heiner: *Ordnung der Inszenierung*. Bielefeld: transcript, 2015.

Zavros, Demetris: „Composing Theatre on a Diagonal: Metaxi ALogon, a Music-centric Performance“. In: Roesner, David / Rebstock, Matthias (Hgg.): *Composed Theatre: Aesthetics, Practices, Processes*. Bristol: Intellect, 2012.

### 6.3 Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Metronomengang in *Mnemo/scene: Echos*. © Yvonne Leinfelder, 2016.

Abbildung 2: Stangenwald in *Mnemo/scene: Echos*. © Franz Kimmel, 2016.

Abbildung 3: Boxring in *Mnemo/scene: Echos*. © Yvonne Leinfelder, 2016.

Abbildung 4: Gipsbüsche in *Mnemo/scene: Echos*. © Franz Kimmel, 2016.

Abbildung 5: Kieselwüste in *Mnemo/scene: Echos*. © Yvonne Leinfelder, 2016.

Abbildung 6: Lichtgang in *Mnemo/scene: Echos*. © Yvonne Leinfelder, 2016.

Abbildung 7: Emotion Room in *Mnemo/scene. Echos*. © Yvonne Leinfelder, 2016.

Abbildung 8: Skizze des Raumkonzepts in *Mnemo/scene: Echos*. Erstellt von Angelika Endres, 2016.

Abbildung 9: Erste Station in *Phone Call to Hades*. © Franz Kimmel, 2016.

Abbildung 10: Zweite Station mit dem Phonographen in *Phone Call to Hades*. © Franz Kimmel, 2016.