

„Gemma zum Jürgen“

Eine multimediale Selbstdarstellung

Schriftlicher Teil der künstlerischen Masterarbeit

Eingereicht von: Jürgen Mayer, BA BA (09109433)

Universität für Musik und darstellende Kunst Graz

UV 066 705 16U Masterstudium; Computermusik

Institut 17 Elektronische Musik und Akustik

Künstlerische Betreuung von: Univ. Prof. Mag. Marko Ciciliani, PhD

Wissenschaftliche Betreuung von: Univ. Prof. Dr. phil. Gerhard Eckel

Vorgelegt am: 31. Mai 2021

Abstract

Fokus der vorliegenden Arbeit ist das gleichnamige künstlerische Werk „Gemma zum Jürgen“. Hierzu sollen sowohl Erläuterungen und Analysen dieses Werks angestellt, dessen Entwicklungsgeschichte, Motivation und Hintergründe beleuchtet, als auch Verbindungen unterschiedlicher Kunstrichtungen sowie die Positionierung im aktuellen Kunstgeschehen erörtert werden. Zentrales Thema hierbei sei die künstlerische Selbstdarstellung in ihren unterschiedlichen und multimedialen Facetten.

The focus of the present work is the artistic work of the same name "Gemma zum Jürgen". For this purpose, explanations and analyzes of this work are to be made, its development history, motivation and background illuminated, as well as connections between different art movements and the positioning in the current art scene are discussed. The central theme here is the artistic self-portrayal in its different and multimedia facets.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung.....	4
2	Von der Ursprungsidee zum Kunstwerk.....	6
2.1	Idee und Zielsetzung.....	6
2.2	Avatar und viele „Selbste“.....	7
2.3	Großformales und Narrativ.....	8
2.4	Struktur und Abschnitte.....	10
2.5	Gestaltungselemente im Detail.....	16
2.5.1	Humanoide „Jürgens“.....	16
2.5.2	Bunte, klingende Bäume mit Gesichtern.....	17
2.5.3	Torus-Bogen und Drehröhrenbrücke.....	18
2.5.4	Steingemälde.....	18
2.5.5	Schrift-Skulpturen.....	19
2.5.6	Skulptur „Schrauben-Jürgen“.....	19
2.5.7	Elevation.....	20
2.5.8	Sprechende Ausstellungs-Exponate.....	20
2.5.9	Echoräume aus Glas.....	20
2.6	Klanglich-musikalisches Geschehen.....	21
2.6.1	Makro-Ebene (Kompositorischer Rahmen).....	21
2.6.2	Klanglich-musikalischer Verlauf.....	23
2.6.3	Klanginstallationen.....	26
2.6.4	Sprachliche Elemente und Sound-Design.....	26
3	Multimedialer Kontext.....	27
3.1	3D-Environment und Game-Design.....	28
3.2	Filmkunst.....	29
3.3	Fotografie.....	30
3.4	Malerei.....	31
3.5	Plastik.....	31
3.6	Klanginstallationen.....	32
3.7	Sound-Design.....	32
3.8	Komposition.....	33
3.9	Interaktive Elemente.....	34
4	Selbstinszenierung oder Selbstdarstellung oder Selbstporträt?.....	36
4.1	Vom Jürgen – Zum Jürgen – Beim Jürgen – Im Jürgen.....	36
4.2	Narziss und Echo.....	37
4.3	Oper?.....	40
4.4	... oder Museum?.....	41
4.5	... oder Kabarett?.....	42
4.6	Selbstidentität und digitale Persönlichkeit.....	43
4.7	Positionierung im gegenwärtigen musikalischen Kunstschaffen.....	45
5	Zusammenfassung und Ausblick.....	47
	Literaturverzeichnis.....	48
	Internetquellen.....	50
	Abbildungsverzeichnis.....	52

1 Einleitung

„Gemma zum Jürgen“ – der Haupttitel der vorliegenden Arbeit ist dem gleichnamigen Kunstprojekt entlehnt und verkündet somit den Kerninhalt der Abhandlung: Eine in Worte gefasste schriftliche Erläuterung und Analyse ebendieses Projektes in seinen mannigfaltigen Facetten.

Hierbei soll jedoch nicht lediglich das Projekt „Gemma zum Jürgen“ alleinig behandelt, sondern auch dessen Positionierung im gegenwärtigen Kunstgeschehen diskutiert werden. Kernthema hierbei sei im Wesentlichen die dem Untertitel zu entnehmende Selbstdarstellung mit ihren unterschiedlichen und vielseitigen multimedialen Manifestationen. Auch soll hierbei der Frage nachgegangen werden, ob sich ein Stück wie „Gemma zum Jürgen“ eher als eine Form der Oper, des Stationen-Theaters oder Kabarett, Computerspiels oder als audiovisuelle Komposition beschreiben lässt, oder ob es dieser Kategorisierungen gänzlich entsagt. Hierzu sollen die entsprechenden Diskurse zu anderen Kunstrichtungen herausgestellt werden.

Der Titel „Gemma zum Jürgen“ offenbart alleine schon durch das Vorkommen des Rufnamens des Urhebers dessen persönliche Identifikation mit dem Kunstprojekt, die über die bloße Urheberschaft der Komposition bzw. den Akt der Kunstschaffung hinausreicht, zielt sie doch anlässlich der Aufforderung „Gemma zum Jürgen“, der Mundartform von „Lasset uns zum Jürgen gehen“, auf eine persönliche Auseinandersetzung mit diesem ab. Dass dieser möglicherweise narzisstisch anmutenden Ansage letztlich eine menschenverbindende Absicht innewohnt, bzw. diese die eigentliche Triebkraft für dieses Stück liefert, soll in der Arbeit ebenfalls näher beleuchtet werden.

Der besseren Nachvollziehbarkeit halber und um im Laufe der Arbeit weiter darauf aufbauen bzw. Bezug nehmen zu können, sei gleich zu Beginn (Kapitel 2) das Projekt „Gemma zum Jürgen“ vorgestellt. Von der ursprünglichen Idee und Zielrichtung bis hin zu allfälligen Überlegungen und deren Umsetzungen, wie der Vorstellung charakteristischer für das Stück wesentlicher Gestaltungselemente, soll hier der

Themenschwerpunkt verankert werden.

Ganz im Zeichen multi- und intermedialer Betrachtungen steht im Anschluss daran das Kapitel 3, in dem die Verbindungen zu diversen anderen Kunstsparten gezogen und diskutiert werden.

Kapitel 4 geht schließlich der Frage nach, wie und wo das Stück „Gemma zum Jürgen“ im gegenwärtigen Kunstgeschehen positioniert werden kann. Hierzu sollen verschiedene repräsentative Inspirationsquellen bzw. Querverbindungen zu anderen Kunstschaffenden und deren Kunstwerken beleuchtet, Begrifflichkeiten abgewogen, sowie metaphorische Überlegungen angestellt werden. Der oben erwähnten Frage nach einer etwaigen Kategorisierung soll hierbei ebenfalls Platz geboten werden. Zentrale Aufmerksamkeit hierbei gilt selbstredend der künstlerischen Selbstdarstellung.

Abschließend (Kapitel 5) mögen nebst einer retrospektiven Zusammenfassung wichtiger Kernpunkte auch Grenzen und deren mögliche Überwindung sowie etwaige zukünftige Verbesserungen oder Erweiterungen des Projekts „Gemma zum Jürgen“ überlegt und hinterfragt werden, versteht sich dieses mehr oder weniger als so genanntes „Work in Progress“.

2 Von der Ursprungsidee zum Kunstwerk

In diesem Kapitel soll das Kunstprojekt „Gemma zum Jürgen“ vorgestellt sowie dessen Entwicklungsgeschichte grob umrissen werden, um in späteren Kapiteln darauf Bezug nehmen zu können.

2.1 Idee und Zielsetzung

Die Keimzelle der Idee entstammt dem spielerischen Umgang mit der Smartphone-App „Boomerang from Instagram“, die es ermöglicht, „alltägliche Momente auf unterhaltsame und unerwartete Weise in Form von Mini-Videos ein[zu]fangen, die vorwärts und rückwärts in Endlosschleife abgespielt werden“¹. Mit Hilfe dieses Werkzeugs wird das Motiv des Selbstporträts in vielfacher Darstellung zu jeweils insgesamt vier Sekunden dauernden Videoclips aufgezeichnet. Die Idee dahinter ist die, das eigene Antlitz in seiner möglichen Vielfalt an Darstellungsformen, vom „neutralen“ Erscheinungsbild bis hin zu möglichen witzigen und grotesken Gesichtsverzerrungen, wie Zähnefletschen, Schielen etc., herauszustellen, mit dem Ziel, das Potential der eigenen mimischen Muskulatur in Form unterschiedlichster Gesten und Grimassen auszureizen. Nicht zuletzt steht bereits zu diesem Zeitpunkt klar fest, dass es sich bei dem mit diesem Material zu formenden Stück um ein humoristisches handeln solle – eines, das Menschen humorvoll zu unterhalten und zum Lachen anzuregen vermag.

Um nun diese Idee und die damit verbundene Zielsetzung kreativ umsetzen zu können, werden weitere Werkzeuge gesucht, die es erlauben, das vorhandene Videomaterial ebenso spielerisch und humoristisch zu bearbeiten und zu einem größeren Ganzen zu formen. Vieles wird hierbei ausprobiert, vieles auch wieder verworfen, da die unmittelbare intuitive künstlerische „Hands-On“-Herangehensweise, die für ein Stück wie dieses angestrebt wird, verwehrt bleibt. Mit der Spieleentwicklungs-Software

¹ „Boomerang from Instagram“, https://business.instagram.com/blog/building-a-boomerang?locale=de_DE, aufgerufen am 7. März 2021.

„Unity“ von Unity Technologies² wird schließlich das geeignete Werkzeug gefunden, um den visuellen Rahmen des Stücks entwickeln zu können, bietet es einerseits nicht nur die Möglichkeit, eine Vielzahl von Videoclips in Echtzeit abzuspielen, sondern auch die der Interaktion zwischen virtueller und realer Welt, andererseits aber auch die Funktionalität, mittels OSC-Nachrichten³ direkt und ebenfalls in Echtzeit mit der klangerzeugenden Software „SuperCollider“⁴ zu kommunizieren. Darüber hinaus können fertige, speziell für bestimmte visuelle Ereignisse „designte“ Klänge direkt in Unity eingebettet und mittels Trigger abgespielt werden.

2.2 Avatar und viele „Selbste“

Die nächste Entwicklungsstufe gilt nun der Überlegung eines geeigneten Gesamtrahmens, der das Stück „aufspannt“. Davon ausgehend, dass das Basismaterial des Stücks kurze Videoclips sind, also bewegte Selbstporträts, liegt der Fokus somit auf dem „Selbst“, wobei man in Anbetracht der Vielzahl an unterschiedlichen Clips von vielen verschiedenen „Selbsten“ sprechen müsste. Diese sollen nun in einen Rahmen eingepasst werden, der gleichfalls als „Selbst“ abstrahiert werden kann. Das bedeutet, die vielen „kleinen“ Selbste sollen durch ein „großes“, übergeordnetes Selbst gewissermaßen vereint bzw. zusammengehalten werden. Dieses übergeordnete Selbst findet sich in Form eines Avatars, der sich von einem „kleinen“ Selbst zum anderen bewegen kann und damit zu seinem eigenen Betrachter wird. Das Wort Avatar hat durch die Spieleindustrie Prominenz erhalten, stammt jedoch ursprünglich aus einer gänzlich anderen Richtung. Das Sanskrit-Wort „avatāra“ bedeutet in der Übersetzung „Herabsteigen“ oder auch „Inkarnation [...] (bes des Visṇu)“⁵. Gemeint ist hierbei konkret im Hinduismus die „Inkarnation, Erscheinung und Herabstieg des Göttlichen

2 Für weitere Informationen zu Unity siehe <https://unity.com>, aufgerufen am 15. März 2021.

3 OSC ist die Abkürzung für Open Sound Control. Nähere Informationen hierzu siehe <https://www.cnmat.berkeley.edu/opensoundcontrol> bzw. <http://opensoundcontrol.org>, aufgerufen am 15. März 2021.

4 Nähere Informationen zu SuperCollider siehe <https://supercollider.github.io>, aufgerufen am 15. März 2021.

5 Klaus Mylius, *Sanskrit – Deutsch. Deutsch – Sanskrit. Wörterbuch*, Wiesbaden 2005, S. 50.

auf die Erde – für gewöhnlich des Gottes Vishnu!^{6]}⁷ als dessen zehn verschiedener Avatare. Im übertragenen Sinn auf ein Computerspiel angewandt symbolisiert das Wort Avatar das Einsteigen des Spielers in eine virtuelle Welt. Hierzu gibt es zwei Möglichkeiten:

- Repräsentiert der Avatar den Spieler in der virtuellen Welt in der Ich-Perspektive, so liegt er als sog. First-Person-Controller vor. Ihm ist somit meist kein sichtbarer virtueller Körper zugeordnet. Was er „sieht“, wird am Bildschirm gezeigt und entspricht den Augen des Spielers in der virtuellen Welt.
- Erfährt die Inkarnation des Spielers in der Spielwelt ein virtuell-physikalisches Aussehen, ist die virtuelle Spieler-Repräsentation am Bildschirm als „Person“ sicht- und steuerbar, so spricht man allgemein von einem sog. Third-Person-Controller.

In „Gemma zum Jürgen“ ist der „Avatar-Jürgen“ als First-Person gewählt – der Jürgen, sei es nun der Urheber selbst oder ein anderer „Jürgen“, der sich als Spieler des Stücks erklärt, steigt somit als virtueller „Jürgen“ in die „Jürgen-Welt“ ein. Er sieht mit den virtuellen „Jürgen-Augen“ und wird im Laufe des Stücks mit den zahlreichen unterschiedlichen Ausformungen und Alter-Egos seines Selbst konfrontiert.

2.3 Großformales und Narrativ

Der Avatar-Jürgen begibt sich also auf die Reise durch eine klingende virtuelle Landschaft. Doch wohin soll diese Reise führen? Dies erscheint zunächst unklar. Zu Beginn findet sich der soeben in die virtuelle Welt „eingestiegene“ Avatar-Jürgen in einer Eis- und Schneelandschaft wieder. Dreht er sich um seine eigene Achse, so grenzt direkt daran eine idyllische Landschaft aus Palmenwäldern und Gebirgszügen in strahlendem Sonnenschein unter hellblauem Himmel. Grillenzirpen durchdringt die virtuelle Sommerluft. In einiger Entfernung ist eine menschenähnliche Gestalt zu

6 Bzgl. des Namens Vishnu finden sich unterschiedliche Schreibweisen.

7 Karl-Heinz Golzio, „Der Hinduismus von A-Z“, in: *Harenberg. Lexikon der Religionen*, hg. von Berthold Budde u. a., Dortmund 2002, S. 586.

erkennen, zu der der Avatar-Jürgen navigiert. Mit dem Herantreten an diese erkennt er einen jugendlich wirkenden dunkelhäutigen Mann, dessen Kleidung aus Selbstporträts gewoben zu sein scheint, und dessen kugelförmiger Kopf ein ebenso kugelförmig verzerrtes Selbstporträt-Antlitz offenbart. Der Avatar-Jürgen wird hier mit seinem ersten Alter-Ego konfrontiert. Mit einem saloppen „Los geht’s!“ fordert ihn dieser Alter-Ego-Jürgen zu seiner Reise und damit zum eigentlichen Beginn des Stücks auf. Durch die Berührung dieses humanoiden Jürgens wird die eigentliche musikalische Komponente des Stücks getriggert. Konkret wird hierdurch eine granulär texturierte Klangwelt „betreten“, die sich mit jedem Schritt weiter entwickelt und zunehmend an Aufdringlichkeit gewinnt und demzufolge in starkem Gegensatz zu der idyllisch geprägten visuellen Landschaft steht. Das anfängliche Grillenzirpen, das im Übrigen die einzige diegetische Entsprechung von Bild und Ton im Stück ist, wird hierdurch allmählich abgelöst.

Auf seiner nun folgenden Reise durch Palmenwälder, Schluchten, Höhlen, Krater, Gebäude, über Stiegen und Freiplätze trifft der Avatar-Jürgen immer wieder auf sich selbst. Ob in Form von Humanoiden, Robotern, Plakaten, Videoleinwänden, geometrischen Formen, Texturen und Mustern, die Entdeckung bzw. Auffindung und die Konfrontation mit dem eigenen Ich liefert den durchgängigen roten Faden auf dem Weg des Jürgens. Gleichsam wie Wegweiser führen die vielen verschiedenen Jürgen-Selbstporträts in ihren mannigfaltigen Ausprägungen und Transformationen den Avatar-Jürgen durch das Stück.

Der thematische Zielort ist das sogenannte „Jürgen-Museum“, ein schlichter quaderförmiger Bau, in dessen Innerem auf riesigen Wänden und Zwischenwänden in Endlosschleifen ablaufende Videos des Protagonisten abgespielt werden. Wohin man sich auch wendet – nach oben, unten, links, rechts, vorne, hinten – überall riesige Jürgen-Projektionen. Die in den Videos präsentierten Jürgens scheinen den das Museum besuchenden Jürgen aufgrund der unentwegten rhythmischen Wiederholung der Clips regelrecht anzuspinnen. Nahezu manisch bzw. neurotisch anmutend stellt sich in dieser Räumlichkeit eine skurrile und bizarre Atmosphäre ein, die entsprechend klanglich-musikalisch komplettiert wird. Nach Erklimmen einer weißen Stiege mit Rundstufen

erreicht man das Museumsdach, auf dem der Jürgen die gesamte virtuelle Jürgen-Welt nun vollständig überblicken kann. Auf einer kleinen Aussichtsplattform in der ungefähren geometrischen Mitte der virtuellen Welt wird er noch ein weiteres Mal mit einem Jürgen-Selbstporträt konfrontiert: Dieses Mal mit seinem eigenen Spiegelbild. Darin sieht er nun zum ersten Mal sein eigenes Ich – jenes Ich, das als Avatar-Jürgen durch diese Welt spaziert. Der Avatar bekommt zu diesem Zeitpunkt vor diesem Spiegel ein Gesicht: Das Gesicht seines früheren Selbst, das Gesicht des Jürgen als Kleinkind. Der Spiegel ist an eine Art Litfaßsäule angelehnt, auf der ein weiteres Jürgen-Porträtvideo verzerrt geloopt wird. Somit steht der Avatar-Jürgen nun sowohl seinem direkten Spiegelbild als auch seinem Video gegenüber. Aug in Aug nähert sich nun der Avatar-Jürgen seinem eigenen Kind-Spiegelbild, bis er letztendlich durch den Spiegel hindurch tritt. In diesem Akt der Verschmelzung des Avatar-Jürgen mit seinem Spiegelbild wird er dieser virtuellen Welt enthoben.

2.4 Struktur und Abschnitte

An dieser Stelle soll nun die zuvor genannte Reise durch die virtuelle Welt und somit der strukturelle Aufbau des Gesamtstücks genauer dargelegt werden, um bei fortschreitender Analyse genauer Bezug auf die einzelnen Abschnitte nehmen zu können.

Visuell lässt sich das Stück in einerseits eher landschaftlich sowie andererseits eher architektonisch-baulich geprägte Abschnitte unterteilen. Im allmählichen Verlauf des Stücks wandelt sich dessen Charakter nach und nach vom anfänglich eher naturlandschaftlich zum eher baulich dominierten Ambiente. Um derartige territoriale Charakteristika möglichst aussagekräftig erfassen zu können, erfolgt die Namensgebung der Strecken- bzw. Stückabschnitte weitestgehend in freier Assoziation hierzu.

Tabelle 2.1 gibt einen Überblick über die strukturelle Gliederung und listet die fünf großen Abschnitte sowie deren Unterteilungen in Etappen und Teilbereiche auf. In der rechten Spalte findet sich zu ausgewählten markanten territorialen Gegebenheiten ein

charakteristischer Miniatur-Screenshot, um die Bezeichnung mit einer visuellen Referenz verankern zu können. Eine Beschreibung der zugehörigen klanglichen Ebene erfolgt in Korrelation mit der Namensgebung der visuellen Gliederung weiter unten mit der Vorstellung verschiedener Gestaltungselemente. Um dem möglichen Eindruck vorzubeugen, die visuelle Ebene dominiere über die klangliche, sei an dieser Stelle darauf hingewiesen, dass lediglich aufgrund einfacherer bildlicher Assoziationen für die Namensgebung der verschiedenen Abschnitte und Bereiche die visuellen Komponenten den klanglichen vorgezogen wurden. In jedem Fall gibt es korrelierende Bild- und Klangkomponenten, wie weiter unten in Tabelle 2.2 ersichtlich.

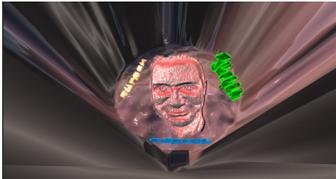
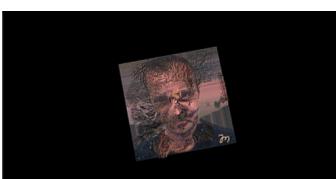
Abschnitt		Etappe	Teilbereich	Screenshot
1	Naturalistische Freilandschaften	Palmenwald	Eislandschaft mit Titel	 <i>Abbildung 1: Palmenwald</i>
			Palmenwald	
		Schluchten	Drehröhrenbrücke	
2	Unterirdisches Höhlensystem	Höhlen	Höhlengang	 <i>Abbildung 2: Krater</i>
			Krater	
			Tiefer Stollen	
		Stiegen	Unterer Stiegen-Abschnitt	 <i>Abbildung 3: Stiegen</i>
			Elevation	
			Oberer Stiegen-Abschnitt	
3	Freimuseen	Freiplatz	Pergola	 <i>Abbildung 4: Glas-Echo-Platz</i>
		Glas-Echo-Platz		
		Museum-Vorplatz		
4	Museumsgebäude	Jürgen-Museum	 <i>Abbildung 5: Jürgen-Würfel</i>	
		Museumsdach		Jürgen-Würfel
				Plattform mit Litfaßsäule und Spiegel
5	Verlassen der Welt	Ascensus	Jürgen-Gemälde	 <i>Abbildung 6: Jürgen-Gemälde</i>
			Jürgen-„Asteroidengürtel“	

Tabelle 2.1: Gliederung des Stücks „Gemma zum Jürgen“

Im Hinblick auf die landschaftliche bzw. architektonische Umgebung lassen sich insgesamt fünf Abschnitte erkennen. Jeder dieser Abschnitte gliedert sich erneut in unterschiedliche „Schauplätze“, die durchwandert werden, deshalb hier pragmatisch „Etappen“ genannt. Auch diese Etappen sind keineswegs homogen, sondern weisen diverse von charakteristischen Merkmalen geprägte Teilbereiche auf. So findet sich zum Beispiel in der Mitte des Höhlensystems ein riesiger Krater, der einerseits über einen Höhlengang erreicht, andererseits über einen solchen auch wieder verlassen wird. Während der Wanderung durch die Schluchten-Landschaft überquert man eine ebensolche beispielsweise durch eine transparente, rotierende Röhre, die als Brücke fungiert. Ein weiteres Beispiel wäre, dass die drei Freimuseen, genannt „Freiplatz“, „Glas-Echo-Platz“ und „Museum-Vorplatz“, über eine große überdachte Betonbrücke, die so genannte „Pergola“, miteinander verbunden sind.

Die folgenden beiden Abbildungen (Abbildung 7 und Abbildung 8) geben einen Gesamtüberblick über die virtuelle Welt und deren Geländebeschaffenheit sowie über die Wegführung. Die einzelnen Abschnitte bzw. Etappen sind farblich gekennzeichnet. In der dazugehörigen Legende (Tabelle 2.2) finden sich in der rechten Spalte die entsprechenden klanglich-musikalischen Pendants in ebenfalls möglichst knapper aussagekräftiger charakterlicher Beschreibung.



Abbildung 7: Geländeübersicht, erste Hälfte



Abbildung 8: Geländeübersicht, zweite Hälfte

Legende

		Visueller Pfad	Klanglicher Pfad
A	Start	 Start und anschließender Pfad durch den Palmenwald	Anfängliches Grillenzirpen geht in granulär texturierten, sich immer aufdringlicher entwickelnden Klang über
B	Schluchten	 Start und anschließender Pfad über Schluchten	Tiefer, ruhiger Bass-Drone mit sporadisch „eingestreuten“ hochfrequenten Gesten – strahlt zugleich Ruhe, aber auch Spannung aus
B1	Torus-Bogen		
B2	Drehröhrenbrücke		
C	Unterirdisches Höhlensystem	 Start und anschließender Pfad durch das unterirdische Höhlensystem	Langgedehnter evolvierender Klang mit zahlreichen Vokal-Formanten – unheimliche Atmosphäre
C1	Krater		
D	Stiegen		Perkussives rhythmisch dominiertes Teilstück, das eine gewisse Hast ausstrahlt – wird unterbrochen durch einen als „aufblühend“ beschreibbaren Klang („Elevation“)
E	Freimuseum „Freiplatz“	 Start und anschließender Pfad über den Freiplatz	Bizarr anmutende Klangwelt, die aufgrund ihres „grunzenden“ Charakters an einen Schweinestall erinnert
E1	Ausstieg aus dem Höhlensystem		
F	Pergola	 Start und anschließender Pfad durch die Pergola	(keine eigene Klangentsprechung, da nur visuelles Übergangselement)
G	Freimuseum „Glas-Echo-Platz“	 Start und anschließender Pfad über den Glas-Echo-Platz	Einzelne „gläsern“ anmutende Klanggesten mit dazwischen liegenden Pausen – ruhiger Charakter
G1	Großer Glaswürfel		
G2	Glaskugel		
G3	Kleiner Glaswürfel		
H	Freimuseum „Museum-Vorplatz“	 Start und anschließender Pfad über den Museum-Vorplatz	Zunächst als „grunzend“ anmutender Klang beginnend, schält sich allmählich ein satter glockenartiger Drone heraus
H1	Wendeltreppe		
H2	Torpedo-Skulptur		
H3	Museum-Eingang-Vordach		
I	Museum	 Start und anschließender Pfad durch das Museumsgebäude	Bizarrer „gurgelnder“ Klangcharakter, dessen Frequenzband von breit beginnend immer schmaler, hochfrequenter und „schneidender“ wird
J	Museumsdach	 Start und anschließender Pfad am Dach des Museumsgebäudes	Strahlender Dur-Akkord, zunächst dumpf beginnend, nach und nach an Dichte und Teiltonreichtum zunehmend
Z	Litfaßsäule mit Spiegel (Ziel)		Weitere Intensivierung des mittlerweile strahlenden orchestralen Akkords

Tabelle 2.2: Legende zu den beiden obigen Abbildungen (Abbildung 7 und Abbildung 8)

2.5 Gestaltungselemente im Detail

In diesem Kapitel sollen nun einzelne signifikante Gestaltungselemente des Stücks „Gemma zum Jürgen“ herausgestellt und deren Bedeutung im Stück erläutert werden. Hierfür fällt die Auswahl auf diejenigen Elemente, die sich aus unterschiedlichen Gründen von elementarer künstlerischer Wichtigkeit im Stück oder für das Stück zeigen, sei es nun aus dramaturgischen und/oder gestalterischen Gründen, oder sei es, weil ein Element bereits für sich selbst ein eigenständiges Kunstwerk, gleichsam ein Exponat einer Ausstellung oder eines Museums, quasi ein „Stück im Stück“ repräsentiert. Im Anschluss soll schließlich auf die Form der Präsentation von „Gemma zum Jürgen“ eingegangen werden.

2.5.1 Humanoide „Jürgens“

Vor allem während der ersten Stückerhälfte bis zum Fuße der Stiegen trifft der Avatar-Jürgen in unregelmäßigen Abständen immer wieder auf eine menschenähnliche Gestalt. Diese Humanoide sind in Kleider gehüllt, deren Texturen aus selbstporträtierten Fotografien bestehen. Das Erscheinungsbild dieser humanoiden „Jürgens“ ist sehr mannigfaltig: Personen von jung bis alt, männlich, weiblich oder gar nicht geschlechtlich zuordenbar, unterschiedlicher Hautfarbe und Ethnizität, in ihrer anzutreffenden Position stehend, sitzend oder auf Händen stehend soll die Diversität in möglichst vielfacher Hinsicht verdeutlicht werden. Ebenso vielseitig ist deren stimmliche Ausprägung: Jeder Jürgen hat seine eigene Stimmlage; von hoch bis tief, menschlich bis künstlich transformiert zeigen sie sich beim Vorbeispazieren des Avatar-Jürgens als dessen Alter Egos sehr gesprächsfreudig. Allen Humanoid-Jürgens gemeinsam ist der kugelförmige Kopf, der gleichsam als Leinwand für die darauf

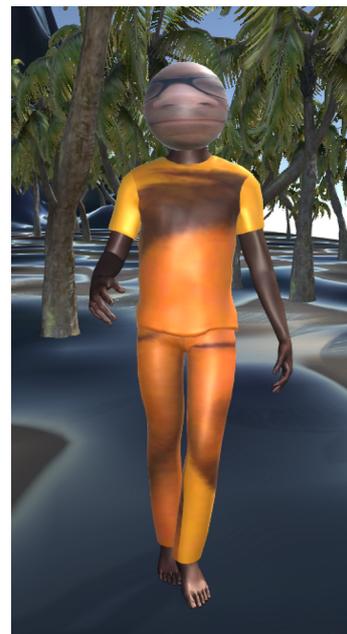


Abbildung 9: Humanoider Jürgen

abgespielten Videoclips fungiert und sich durch die ständige Wiederholung in der Mimik zu bewegen scheint. Tatsächlich hat auch jeder einzelne Jürgen sein eigenes „Gesicht“, zeigt doch jeder eine andere durch die Kugelform des Kopfes noch zusätzlich verzerrte Grimasse des „Meta-Jürgens“, also des physisch realen Jürgens. Abbildung 9 zeigt als Beispiel den ersten dieser humanoiden Jürgens.

Funktional betrachtet kommen diesen Humanoid-Jürgens folgende Aufgaben zu: Einige von ihnen markieren sowohl optisch als auch klanglich einen Abschnittwechsel, andere weisen durch ihre Mitteilung oder bloße Gebärde den richtigen Weg. Auf jeden Fall gilt es für den Avatar-Jürgen, mit diesen seinen Alter Egos direkten Kontakt aufzunehmen, um gegebenenfalls den nächsten musikalischen Abschnitt zu triggern und somit auf dem richtigen klanglichen Weg zu bleiben.

2.5.2 Bunte, klingende Bäume mit Gesichtern

Zu den Humanoid-Jürgens mischen sich im ersten Abschnitt (naturalistische Freilandschaften) einzelne spezielle Bäume, deren extravagantes Erscheinungsbild bereits von Weitem ins Auge sticht. Die strahlend leuchtenden Farben der Baumstämme wie Baumkronen laden zu eingehender Betrachtung ein. Dabei offenbart solch ein Baum eine

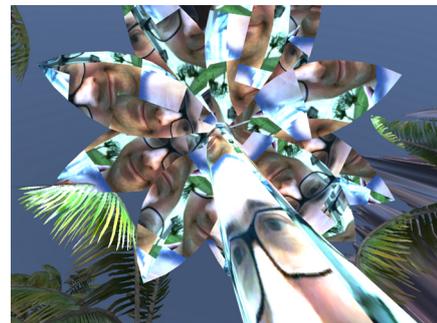


Abbildung 10: Klingende Palme mit Jürgen-Gesichtern

wiederum aus selbstporträtierten Fotos „gewachsene“ Rinde sowie Blattwerk. Der Avatar-Jürgen vermag einen derartigen Baum sogar zu betreten. Tut er dies, befindet er sich sozusagen in dessen Stamm, der sich als eigenständiger Klangraum mit für den Baum charakteristischen Klang erweist. Jeder einzelne dieser Bäume – im Palmenwald finden sich Palmen, am Weg über die Schluchten Laubbäume – trägt seine individuelle Farbe, seine individuelle Jürgen-„Rinde“ bzw. sein Jürgen-„Blattwerk“ und beinhaltet seine eigene innere Klangwelt, die von zufällig variierenden inharmonisch-metallischen Klängen bis hin zu zunehmend harmonischen Klangstrukturen reicht, um das Material

des triumphalen Endes des Stücks bereits einzuführen und zu entwickeln. In Abbildung 10 ist eine derartige Palme im Blauton zu sehen.

2.5.3 Torus-Bogen und Drehröhrenbrücke

Gemeinsamkeit dieser beiden transparenten Objekte ist, dass sie beide auf dem Weg durch – oder treffender über – die Schluchten durchschritten werden. Ebenso beide aus Selbstporträt-Fotos „erbaut“, wohnt ihnen eine charakteristische Klangwelt inne. Gemeinsam mit einem

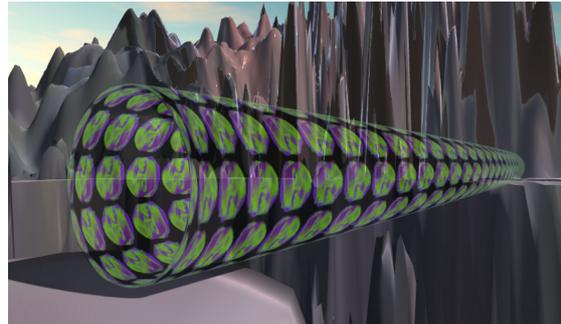


Abbildung 11: Drehröhrenbrücke

lauten Knall ändert sich schlagartig das Himmelsgewölbe beim Durchschreiten des großen torusförmigen Bogens, von dem zahlreiche Jürgen-Abbilder auf den Avatar hinabsehen. Eine lange tunnelförmige, durchsichtige Röhre (siehe Abbildung 11) führt diesen ein wenig später über einen tiefen Abgrund, während ihn sein eigenes Grimassen-Antlitz aufgrund der rotierenden Röhrenwand umkreist. Die Stimme seiner ehemaligen Volksschullehrerin, internalisiert als seine eigene Stimme, heißt ihn zur Ordnung.

2.5.4 Steingemälde

Wenige Meter nach der Überquerung der Schlucht trifft der Avatar-Jürgen auf sein in Stein gemeißeltes Antlitz (siehe Abbildung 12), dessen Anblick von einem metallisch schneidenden, in der Lautstärke ansteigenden und im Stereopanorama von links nach rechts verlaufenden Klang begleitet wird.



Abbildung 12: Jürgen in Stein gemeißelt

2.5.5 Schrift-Skulpturen

Tief unter der Erde im Verlauf des Höhlensystems springt der Avatar-Jürgen in einen riesigen Krater und wandelt dort auf einem ebenso riesigen in den Steinboden gemeißelten Jürgen-Konterfei. Umrahmt wird dieses von drei großen in transparenten Lettern den Namen „Jürgen“ tragenden Schriftzügen, die ob ihrer Dreidimensionalität einen



Abbildung 13: Schrift-Skulptur

skulpturalen Charakter aufweisen. Als Dreieck zueinander angeordnet, kann sich der Avatar-Jürgen frei von einem zum anderen Schriftzug begeben und wird dabei in jeweils anderem Tonfall und in unterschiedlichen Hallräumen bei seinem Namen gerufen. In Abbildung 13 ist eine derartige Schrift-Skulptur abgebildet.

2.5.6 Skulptur „Schrauben-Jürgen“

Diese in Abbildung 14 abgebildete Skulptur knüpft an die Idee der Klanginstallation der begehbaren klingenden Bäume an. Im Unterschied dazu ist diese jedoch „organisch“, sie dreht und windet sich, verändert fortwährend ihre Form, welche aufgrund ihrer helikalen Struktur an eine Schraube erinnert. Sie ist transparent, und aufgrund ihrer sich wellenartig ausdehnenden und wieder zusammenziehenden Formdynamik erscheinen die zahllosen Jürgen-Abbilder ihrer Textur dynamisch verzerrt. Klanglich vollzieht sich innerhalb dieser Skulptur die mittlerweile am stärksten ausgeprägte Vorwegnahme der finalen triumphalen Klangtextur, deren Entwicklung bereits in den klingenden Bäumen begonnen hat.

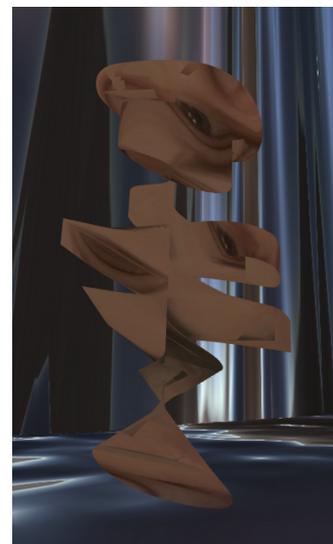


Abbildung 14: Schrauben-Jürgen-Skulptur

2.5.7 Elevation

Von den Tiefen im Erdboden geht es über eine Vielzahl von ineinandersteckenden Stiegen-Fragmenten wieder empor ans freie Tageslicht. Doch nicht alle Stufen müssen erklommen werden, wird der Avatar-Jürgen mittels eines Automatismus ähnlich eines Aufzugs ein gutes Stück empor gehievt. Diese Elevation wird klanglich durch eine sich allmählich zu hohen Frequenzen hin verschiebende Klangentwicklung begleitet, die als „aufblühend“ beschrieben werden kann.

2.5.8 Sprechende Ausstellungs-Exponate

Oben angelangt, befindet sich der Avatar-Jürgen nun auf einer riesigen Glasplatte, die einerseits dem unterirdischen „Stiegenhaus“ quasi als „Deckel“, andererseits als Boden für ein Freiluft-Museum dient („Freiplatz“ genannt). Hier finden sich folgende Jürgen-Exponate, von denen zwei von insgesamt dreien bei Näherrücken zu sprechen beginnen:

- Zwei Litfaßsäulen als Portal mit blinzelnden Jürgen-Augen (stumm)
- Riesige Jürgen-Kugel mit bewegter Jürgen-Gesichtspartie (sprechend)
- Spielzeugfigur-Jürgen, dessen Körperteile jeweils einen küssenden Jürgen zeigen (sprechend)

2.5.9 Echoräume aus Glas

Durch eine mit rotem Teppich ausgelegte und von Palmen durchwachsene Beton-Pergola erreicht man das zweite Freiluft-Museum, den so genannten Glas-Echo-Platz. Den Boden bildet eine grüne Glasplatte, in die ein riesiges Jürgen-Antlitz geritzt



Abbildung 15: Im Inneren des großen Glaswürfels mit Blick auf eine vertikale Kante (Bildmitte)

ist, das jedoch erst zu einem späteren Zeitpunkt aus einer höheren Perspektive erkennbar wird.

Auf dieser Glasplatte befinden sich ebenfalls drei Exponate, ein großer und ein kleiner Glaswürfel sowie eine Glaskugel. Die Glashüllen dieser Exponate sind mit transparenten Jürgen-Porträts gekachelt und nicht nur durchsichtig, sondern auch durchdringbar. Betritt der Avatar-Jürgen nun ein derartiges Exponat, so offenbart sich dieses als Raum mit jeweils eigenen charakteristischen Raumeigenschaften. Vom Echo mit Tonhöhenmanipulation über Räume mit langen Nachhallzeiten bis zu bizarr verzerrten Halleffekten wird der Avatar-Jürgen hier mit dem Echo des realen, in der physischen Welt diesen Avatar-Jürgen steuernden Jürgen konfrontiert. Dieser Performer-Jürgen spricht oder singt hier nämlich als Teil der Aufführung durch ein Mikrofon in ebendiese virtuellen Räume hinein. Gewissermaßen als „Meta-Stimme“ richtet er somit seine Rufe direkt an den Avatar-Jürgen, der diese transformiert als Echo oder bizarrer Nachhall empfängt. Diese Räume fungieren somit als Schnittstelle zwischen virtuellem und realem Jürgen. Abbildung 15 demonstriert die Sicht aus dem Inneren des großen Glaswürfels mit Blick auf eine vertikale Kante, die in der Bildmitte zu sehen ist.

2.6 Klanglich-musikalisches Geschehen

Nachdem nun die einzelnen Stückabschnitte und deren wichtigste gestalterische Elemente vorgestellt worden sind, soll diesem Kapitel der Fokus des klanglichen Geschehens gewidmet sein. Die Klangwelt des Stücks „Gemma zum Jürgen“ findet auf mehreren unterschiedlichen Ebenen statt.

2.6.1 Makro-Ebene (Kompositorischer Rahmen)

Den großen klanglich-musikalischen Rahmen bildet ein Musikstück, das sich aus mehreren unterschiedlichen Teilen zusammensetzt, die im Zusammenhang mit ihren entsprechenden visuellen Abschnitten und Teilbereichen erdacht und erschaffen wurden.

Die klanglichen Abschnitte lassen sich in zwei Kategorien unterteilen:

1) Räumlich-zeitlich abhängige Abschnitte

Wesen dieser in der ersten Stüchhälfte anzutreffenden Abschnitte ist deren unmittelbarer und untrennbarer Raum-Zeit-Bezug in der virtuellen Welt. So korreliert der zeitliche Verlauf des jeweiligen Abschnitts mit der örtlichen Wegstrecke des Avatar-Jürgens. Bewegt sich dieser schneller von einem Ort A zu einem weiteren B, so durchläuft er nicht nur die dazwischen liegende Wegstrecke schneller, sondern auch den klanglichen Abschnitt. Bleibt er an einem Ort stehen, so „verharrt“ auch die klangliche Entwicklung an der zeitlich entsprechenden Stelle. Bewegt er sich zurück, so wird auch das Klanggeschehen rückwärts abgespielt. Diese Art der interaktiven Steuerung der Klangprogression soll in weiterer Folge als „Scrubber-Interaktion“ bezeichnet werden. Insofern wird die Progression des Klangabschnitts in gewisser Weise von der Gestaltung der Wegstrecke bestimmt. Die Bewegung des Avatar-Jürgens, die gewissermaßen durch die Gestaltung seines Weges vorgegeben ist, nimmt also direkten Einfluss auf die klangliche Entwicklung des Stücks. Oder mit anderen Worten: Die Gestaltung von Landschaft und Weg nimmt somit direkten Einfluss auf die zeitlich-formale Ausdehnung des jeweiligen Klangabschnitts, da es einen Unterschied ausmacht, ob eine Strecke quasi in Luftlinie oder im Zick-Zack-Kurs durchlaufen wird. Marko Ciciliani spricht in einem derartigen Zusammenhang in seiner Publikation „Virtual 3D environments as composition and performance spaces“ vom sog. „Composing with space and movement“, also dem Komponieren mit Raum und Bewegung innerhalb eines virtuellen 3D-Environments.⁸

2) Räumlich-zeitlich unabhängige Abschnitte

Diese in der zweiten Stüchhälfte anzutreffenden Abschnitte entbehren dieses Raum-Zeit-Bezugs, sodass das räumliche Verhalten des Avatar-Jürgens und die

⁸ Marko Ciciliani, „Virtual 3D environments as composition and performance spaces“, in: *Journal of New Music Research* Band 49, Nr. 1 (2020), S. 105.

DOI: 10.1080/09298215.2019.1703013

<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09298215.2019.1703013>, aufgerufen am 24. März 2021.

Progression der Komposition parallel zueinander verlaufen. Der Grund hierfür liegt darin, dass sich mit zunehmendem Verlauf des Stücks die Dichte der Ereignisse erhöht und der Avatar-Jürgen kürzere und unregelmäßigere Strecken von einem Objekt/Exponat zum nächsten zurücklegt.

2.6.2 Klanglich-musikalischer Verlauf

Wie bereits erwähnt, beginnt das Stück mit einem zur Sommerlandschaftsidylle passenden Grillenzirpen, das als Art Einleitung betrachtet werden kann, zumal es sich hierbei um das einzige naturalistische Klangelement des Stücks handelt und somit eine gewisse Sonderstellung einnimmt. Mit der Berührung des ersten Humanoid-Jürgens wird dieses durch den ersten „Scrubber“-Abschnitt abgelöst. Das Grillenzirpen nimmt allmählich ab und er stirbt letztlich vollends, während sich eine granuläre Klangtextur zunehmend Aufmerksamkeit verschafft. An Dichte und Schärfe zunehmend, und damit ebenso an Aufdringlichkeit gewinnend, schiebt sich der Klang immer stärker in den Vordergrund, was dem angenehm anmutenden Idyll des Palmenwaldes kontrastierend gegenübersteht. Gegen Ende dieses Klangabschnitts geht der scharfe, schneidende Charakter allmählich in ein leises hochfrequentes Flirren über, das mit Berührung des kindlichen Humanoid-Jürgens (Abbildung 7, B) von einem ruhigen tieffrequenten Drone abgelöst wird.

Der Weg über die Schluchten ist von ebendiesem Bass-Drone begleitet, in den sporadisch einzelne granuläre höherfrequente Gesten „eingestreut“ sind. Insgesamt wirkt dieser Teil homogen; einerseits strahlt er Ruhe, andererseits jedoch gleichzeitig Spannung und Erwartung aus.

Die Berührung des rocktragenden androgynen Jürgens (Abbildung 7, C) triggert den nächsten Abschnitt, den des Höhlensystems, der seine klangliche Entsprechung in einem sich über einen längeren Zeitraum evolvierenden und mit zahlreichen Vokal-Formanten durchsetzten Drone-artigen Klang findet. Die intendierte Atmosphäre möge spannend und unheimlich anmuten.

Der Kontakt mit dem in der Tiefe des Höhlensystems am Fuße der Stiegenkonstruktion auf Händen stehenden Jürgen (Abbildung 7 und Abbildung 8, jeweils D) triggert die klangliche Komponente, die das Erklimmen der Stiegen begleitet. Der Klangcharakter dieses Teilstücks ist im Gegensatz zu den vorhergehenden deutlich rhythmisch-pulsierender, was eine gewisse Hast suggeriert. Unterbrochen wird dieser Treppenaufstieg von der sog. „Elevation“, dem Emporheben des Avatar-Jürgens (siehe Kapitel 2.5.7). Der Charakter der klanglichen Komponente dieses Vorgangs lässt sich wohl am ehesten als „aufblühend“ oder „sich öffnend“ beschreiben.

Ein deutliches Stück weiter oben angelangt, setzt der rhythmisch-pulsierende Klang wieder ein, diesmal deutlich perkussiver und prägnanter – und: entkoppelt von den Bewegungen des Avatar-Jürgens. Die Elevation stellt somit einen Bruch in der Wiedergabeart der Klangwelt dar. Davor ist diese an die Bewegungen des Avatar-Jürgens gekoppelt (Scrubber-Interaktion), danach verläuft sie parallel und unabhängig dazu.

Mit dem Hinaustreten des Avatar-Jürgens aus dem Höhlensystem ins Freie (Abbildung 8, E1) wird ein Übergang zu einer bizarr anmutenden Klangwelt getriggert, die durch ihren grunzenden, im Entfernten an einen Schweinestall erinnernden Charakter die aufgrund ihres purpurfarbenen Himmels, gläsernen Bodens und grotesker Skulpturen ohnehin schon skurrile Szene noch weiter in die Absurdität und Kuriosität treibt.

Mit dem Betreten des Glas-Echo-Platzes (Abbildung 8, G) geht das grunzende Klanggeschehen allmählich in einzelne perkussiv pointierte inharmonische Klanggesten über, die sporadisch die hier ansonsten vorherrschende Stille durchbrechen und dadurch die gläsern-transparente Szene klanglich unterstreichen.

Beim Verlassen des Glas-Echo-Platzes erfolgt ein Übergang zu einem Klangabschnitt, der im Zusammenhang mit jenem vor dem Betreten dieses Platzes steht, indem zunächst dessen grunzender Charakter wieder aufgenommen wird, dieser allerdings allmählich einem satten und ruhigen glockenartigen Drone weicht, der die gesamte Museum-Vorplatz-Szene begleitet (Abbildung 8, H).

Dieser Drone wird unmittelbar beim Betreten des Museumsgebäudes von dessen Klangwelt abgelöst, die aus zwei Komponenten besteht (Abbildung 8, I): Einerseits liefert ein bizarr anmutender „gurgelnder“ Klangcharakter, dessen Frequenzband von breit beginnend immer schmaler, hochfrequenter und „schneidender“ wird, gewissermaßen den „Grundklang“, zu dem sich andererseits eine stark dominierende sprachliche Komponente hinzumischt, die aus repetitiven Sprachsamples in unterschiedlicher Tonhöhe und Dichte besteht. Die auf riesige Leinwände projizierten kurzen, geloopten Videosequenzen, die „gurgelnde“ Klangatmosphäre sowie die ebenso geloopten Sprachsamples, deren Dichte und Tonhöhe zunehmen, machen das Museum zu einem ebenso grotesken wie bizarren Ort.

Mit Verlassen des Museums und Erklimmen der auf dessen Dach führenden runden Außenstufen (Abbildung 8, J) wird der letzte Klangabschnitt eingeleitet, der aus insgesamt vier Entwicklungsstufen aufgebaut ist. Zunächst als tieffrequenter dumpfer Drone beginnend, schält sich nach und nach ein Dur-Akkord heraus. Mit dem Betreten des goldenen Museumsdaches wird die zweite Entwicklungsstufe getriggert, die den Klang zu höheren Frequenzen hin öffnet. Gleichzeitig entfacht eine Vielzahl an rotierenden Würfeln, deren Seiten unterschiedliche Jürgen-Porträts zeigen. Mit dem Kontakt der zentral stehenden gläsern-transparenten Säule (Abbildung 8, J1) wird nicht nur der größte dieser Würfel „gezündet“, sondern auch das Klangspektrum weiter verdichtet, um zu einem heldenhaft strahlenden, breiten, orchestral anmutenden, harmonischen Akkord anzuwachsen. Mit dem Durchschreiten des Spiegels an der Aussichtsplattform (Abbildung 7 und Abbildung 8, jeweils Z) wird schließlich die letzte dieser Entwicklungsstufen ausgelöst, die die ohnehin bereits reiche Klangwand nochmals um weitere Teiltöne und damit an Brillanz erweitert und darüber hinaus zwei harmonische Akkorde, einen Quartsextakkord und einen Dominantseptakkord mit gemeinsamem Basston, parallel anbietet, um als Konsonanz und Dissonanz vereint zu verklingen.

2.6.3 Klanginstallationen

Wie oben bereits beschrieben, trifft der Avatar-Jürgen auf seiner Reise auf das ein oder andere klingende Objekt, das er auch betreten kann, in dessen Innerem sich ihm schließlich eine völlig andere Klangwelt offenbart, meist im Kontrast zur „kompositorisch geordneten“ Klangwelt außerhalb. Diese klingenden Elemente (wie zum Beispiel die klingenden Bäume, der „Schrauben-Jürgen“ oder die Echo-Räume) begreifen sich als eigenständige virtuelle Klanginstallationen oder als virtuelle Klangkunst-Exponate in einem großen übergeordneten Museum.

2.6.4 Sprachliche Elemente und Sound-Design

Eine weitere wichtige Domäne im Stück ist die der Sprache. So verfügt jeder der Humanoid-Jürgens über seinen eigenen Stimmklang, sei er durch natürliche Stimmverstellung oder mittels technischer Hilfsmittel transformiert, über seinen eigenen semantischen Sprachinhalt, sowie über seinen eigenen Sprachstil, ob in gepflegtem Hochdeutsch oder salopper Mundart. Schwerpunkte sprachlicher Verwendung als klangliche Basis bilden weiters die Drehröhre über die Schlucht sowie das Jürgen-Museum als ein zentrales Element des Stücks.

Nicht zuletzt kommt auch dem Design spezifischer Klänge eine bedeutende Rolle zu. Beispielsweise jener Klang, der die plötzliche und unvermutete Himmelsänderung bei Durchtritt durch den Torus-Bogen, oder derjenige, der die Betrachtung des in Stein gemeißelten Jürgens begleitet, oder auch die metallischen Klänge, die beim Springen auf eine Stufe der Innentreppe des Museums erklingen – sie alle sind Ergebnisse sorgfältigen Sound-Designs.

3 Multimedialer Kontext

Nachdem im vorigen Kapitel das Kunstprojekt „Gemma zum Jürgen“ vorgestellt worden ist, kann nun auf dessen multi- und intermedialen Kontext, das Zusammenwirken verschiedener Kunstrichtungen und -strömungen sowie deren Einflüsse auf das Werk eingegangen werden.

Das Werk „Gemma zum Jürgen“ begreift sich, wie der Untertitel der vorliegenden Arbeit verrät, als multimediales Kunstwerk. Das Wechselspiel und gegenseitige Beeinflussen sowie das komplementäre Ergänzen verschiedener künstlerischer Ausdrucksmöglichkeiten finden darin ihre Umsetzung. Vom alleinigen Standpunkt der Computermusik bzw. der elektroakustischen Komposition aus betrachtet können diese nicht-klanglichen bzw. nicht-musikalischen Komponenten als sog. „Transgressionen“ (lat. *transgredior* = hinüberschreiten, -gehen bzw. *transgressio, onis, f.* = das Überschreiten⁹) subsummiert werden. In seinem Buch „Transgressions“ spricht Marko Ciciliani in genau diesem Zusammenhang auch von „Music in the Expanded Field“, wobei er hierbei auf den Artikel „Sculpture in the Expanded Field“ der Kunstkritikerin Rosalind E. Krauss verweist, dessen Titelbezeichnung er auf die Musik sinngemäß überträgt.¹⁰

Das Werk „Gemma zum Jürgen“ kann und soll nicht einzig und allein aus der Perspektive der Musik oder der „klingenden Kunst“, sondern als Ausdrucksform der Verschmelzung vieler unterschiedlicher Kunstformen als multimediale Einheit betrachtet werden. Nichtsdestotrotz bedeutet dieses Stück für den Urheber und Autor dennoch ebendiese Transgression – das Hinüberschreiten – ausgehend von der computermusikalischen Domäne in verschiedene andere künstlerische Ausdrucksmöglichkeiten. Diese mögen im Folgenden diskutiert werden.

9 J. M. Stowasser, M. Petschenig und F. Skutsch, *Der Kleine Stowasser. Lateinisch-Deutsches Schulwörterbuch*, Wien 1980, S. 469.

10 Marko Ciciliani, *Transgressions*, Antwerpen 2019, S. 10-13.

3.1 3D-Environment und Game-Design

Als möglicherweise augenscheinlichste Assoziation während der Rezeption des Stücks „Gemma zum Jürgen“ vermag vermutlich jene zur Welt der Computerspiele aufkommen. Sitzt doch die das Stück aufführende Person, in weiterer Folge als „Performer-Jürgen“ bezeichnet, vor dem Computer auf der Bühne und steuert mittels entsprechendem Controller (sei dies nun Computertastatur oder externer Joystick) seine virtuelle Entsprechung, den Avatar-Jürgen, durch eine virtuelle dreidimensionale Welt. Einem klaren Narrativ folgend zeichnet sich das eigentliche Erleben des Avatar-Jürgens in Abhängigkeit von der spielenden – in diesem Falle konkret von der das Stück spielenden – Person auf dem Bildschirm ab. Doch nicht nur das Erleben des Avatar-Jürgens, dessen Schicksal durch das Design der virtuellen 3D-Welt, deren Landschaft und Architektur sowie durch die darin auftretenden Objekte und Gegebenheiten in seinen Grundzügen bereits vorgegeben ist, ist von der Interaktion und der übergeordneten Steuerung des Performer-Jürgens abhängig, sondern darüber hinaus auch das Erleben des Werks „Gemma zum Jürgen“ schlechthin, die Rezeption der Aufführung des Kunstwerks an sich, zeigt sich von dieser „Interpretation“ abhängig. Die vorgegebene virtuelle Welt, das 3D-Environment, wird zur Partitur, die vom Performer-Jürgen umgesetzt, interpretiert wird. Dem Interpretationsspielraum sind hierbei allerdings insofern Grenzen gesetzt, als es aufgrund des Narrativs des Stücks einen klar durchdachten Ausführungsplan gibt, der festlegt, wann der Avatar-Jürgen welchen Weg wie zu gehen, wo er wie lange zu verweilen oder sich umzusehen hat, wo er worauf achten und was er meiden muss. Dieser Ausführungsplan existiert jedoch nicht in schriftlicher Form, da es ob des Konzepts der Selbstdarstellung nicht vorgesehen ist, das Stück von einer anderen als der eigenen Person aufführen zu lassen.

Innerhalb dieses vorgegebenen Rahmens kann und darf sich der Performer-Jürgen frei bewegen und Entscheidungen treffen, die ihre entsprechenden Auswirkungen in der virtuellen Welt und damit für das Gesamtgeschehen offenbaren. Insofern ist der das Stück aufführende und interpretierende Performer-Jürgen abhängig von den Beschaffenheiten der virtuellen Welt, die gleichsam den Spielanweisungen und Eintragungen eines Komponisten in der Partitur entsprechen und lediglich den

Spielraum zur Interpretation übrig lassen (der, wie oben erwähnt, ebenfalls durch narrative Überlegungen eingeschränkt ist). Der Avatar-Jürgen fungiert in gewisser Hinsicht als (flexibler) Play-Cursor, der aufgrund fehlender Autonomie (automatische Steuerung durch einen Algorithmus oder Künstliche Intelligenz) vom Performer-Jürgen durch das Stück gesteuert wird, handelt es sich schließlich nicht um ein Fixed-Media-Stück, sondern um ein zur Live-Aufführung bestimmtes und live zu spielendes Stück.¹¹

3.2 Filmkunst

Als wesentliche ästhetisch-künstlerische Überlegung stellt sich die Frage nach Möglichkeiten des Ausdrucks mit bewegten Bildern. Als prominenteste dieser Art behaupten sich hierbei mit Sicherheit die Film- und in weiterer Folge die Videokunst.¹² Jedoch soll hier eine etwas gezieltere Überlegung angestellt werden. Um den Bogen zum vorhergehenden Kapitel über 3D-Environments zu spannen, sei folgende Frage aufgeworfen: Bietet eine 3D-Entwicklungsumgebung wie eine Game-Engine nicht gleichzeitig günstige Voraussetzungen und Werkzeuge für die Gestaltung von „Bewegt-Bildern“? In Anbetracht der Tatsache, dass hierbei ebenfalls Bilder, seien sie nun direkt grafisch angefertigt oder als Video oder gar als Digitalfotos integriert, in einer Abfolge mit einer bestimmten Bildfrequenz durchlaufen werden, kann diese Frage mit einem klaren „Ja“ beantwortet werden. Sogar darüber hinaus besteht – im Unterschied zu Film oder Video – durch die Interaktion eines Spieler-Avatars die Möglichkeit einer Manipulation des Bildgeschehens. Man könnte also folglich von einem interaktiven Video sprechen.

¹¹ Weiterführende Literatur zum Thema 3D-Environments und deren Verwendung im multimedialen künstlerischen Kontext findet sich in:

Marko Ciciliani, „Virtual 3D environments as composition and performance spaces“, in: *Journal of New Music Research* Band 49, Nr. 1 (2020), S. 104-113.

DOI: 10.1080/09298215.2019.1703013

<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09298215.2019.1703013>, aufgerufen am 24. März 2021.

¹² Auf die (auch historisch bedingten) Unterschiede zwischen Film und Video soll hier nicht näher eingegangen werden; der Fokus liegt alleinig bei den „Bewegt-Bildern“.

Doch es darf noch weiter nach ästhetischen Möglichkeiten gesucht werden. Im konkreten Falle des Stücks „Gemma zum Jürgen“ liegt der dramaturgischen Form des „Filmgeschehens“ die Assoziation zum sog. „Roadmovie“ nahe. Ian Haydn Smith skizziert in seinem Buch „Eine kurze Geschichte des Films“ das Wesen des Roadmovies folgendermaßen:

„Im Roadmovie ist die Reise, ob physisch oder psychisch, wichtiger als das Ziel. Die Themen variieren, doch Roadmovies wählen meist einen von zwei Ansätzen: Suche oder Verfolgung.“¹³

Nun, das besagte Stück geht definitiv den Weg der Suche: den Weg zum Jürgen, den der Suche nach dem Jürgen. Sowohl psychisch als auch physisch – wenn auch virtuell physisch durch den „Körper“ des Avatar-Jürgens – verläuft die Reise des Jürgens zum Jürgen – zum Selbst.

3.3 Fotografie

Die Nähe zur Fotografie und deren Einflüsse lassen sich ebenfalls anschaulich nachvollziehen, wären doch die zahlreichen Jürgen-Porträtbilder ohne sie nicht denkbar. Bedarf es hierfür bereits aus rein technischen und praktischen Gründen der Digitalfotografie, so erweist sich die Smartphone-Kamera als ohnehin ständiger Begleiter dank mittlerweile hochauflösender Bildqualität als das geeignete Werkzeug zum intuitiven bildhaften Festhalten von momentanen Gegebenheiten. Vor allem das Selbstporträt, dem in diesem Zusammenhang vor einiger Zeit das englische Wort „Selfie“ verliehen wurde, erlebt hierdurch eine ungeahnte Eigendynamik.

So wundert es auch nicht, dass sich verschiedene Programme wie das bereits erwähnte „Boomerang from Instagram“ in den diversen Online-Portalen tummeln, um der Kreativität entsprechende Impulse zu versetzen. Der Übergang von reiner Fotografie zu kurzen Bildsequenzen (Videoclips) wird hiermit fließend.

¹³ Ian Haydn Smith, *Eine kurze Geschichte des Films*, aus dem Englischen übersetzt von Anke Wellner-Kempf und Juliane Lochner, London und Berlin 2020, S. 39.

3.4 Malerei

Ein starker Bezug zur Malerei lässt sich mancherorts im Stück erkennen. Sei es das gemalt anmutende Riesenporträt auf transparenter Leinwand, das beim Betreten des Höhlensystems durchschritten wird oder das in den Steinboden gemeißelte Antlitz am Weg neben den Schluchten; bewusst wird bereits an diesen genannten Stellen auf die Meta-Ebene des Stücks vorgegriffen, nämlich auf das museale Ausstellen, das Drapieren von zu beschauenden Exponaten – in diesem Falle von Selbstporträts. Erst das Schlussbild, das sich während des „Auffahrens“ des Avatar-Jürgens gen Himmel aus der Höhe offenbart, stellt diese Meta-Ebene auf eine quasi vollendete Stufe.¹⁴

3.5 Plastik

Plastische Elemente wie Skulpturen finden sich im Stück „Gemma zum Jürgen“ in mannigfaltiger Form. Hierzu zählen beispielsweise die leuchtenden betretbaren Bäume, die geradezu artifiziell aus der naturalistischen Szene herausragen. Ebenso Elemente wie die Torpedo-Skulptur oder die Wendeltreppe, beide am Museum-Vorplatz, oder die beiden augenblinzelnden Litfaßsäulen, die den Avatar-Jürgen beim Ausstieg aus dem Höhlensystem auf dem Freiplatz nervös aber aufmunternd zuzwinkern, fallen in diese Kategorie, sowie auch die drei den Namen „Jürgen“ in unterschiedlichen Schriftzügen darstellenden Skulpturen im Krater. Das sicherlich augenscheinlichste plastische Exponat ist der am Fuße des Stiegen-Systems positionierte Schrauben-Jürgen. In periodischen Wellenbewegungen windet sich dieses halbtransparente und durchdringbare Gebilde um den Avatar-Jürgen, diesem sein eigenes Konterfei in stetigem alternierendem Wandel von Dehnung und Stauchung präsentierend.

¹⁴ Auf diese und andere Meta-Ebenen des Stücks sowie dessen Metaphorik wird in Kapitel 4 genauer eingegangen.

3.6 Klanginstallationen

Klanginstallationen findet der Avatar-Jürgen entlang seines Weges ebenfalls in unterschiedlichen Ausführungen vor: Die oben beschriebenen leuchtenden Baumskulpturen sowie der Schrauben-Jürgen offenbaren bei deren Betreten ihre eigene klangliche Innenwelt.

Darüber hinaus sind auf dem Glas-Echo-Platz drei unterschiedliche gläserne Räume anzutreffen, deren Betreten dem Avatar-Jürgen den unmittelbaren akustischen Kontakt mit dem „realen Echtzeit-Jürgen“, also dem Performer-Jürgen, gewährt. Nicht nur optisch sind diese gläsernen Raumgebilde transparent, sondern auch akustisch, denn sie sind Orte, an denen die in Echtzeit während der Aufführung des Stücks vom Performer-Jürgen eingesprochene oder eingesungene Stimme an das virtuelle „Ohr“ des Avatar-Jürgens dringt. Somit wird die von außen kommende Stimme als „Meta“-Stimme diegetisch in der Szene verankert. Wie jeder einzelne dieser Glasräume (kleiner und großer Glaswürfel sowie Glaskugel) seine eigenen transparenten Jürgen-Porträtbilder in multipler Wiederholung und in perspektivischer Darstellung als seine Begrenzungsflächen aufweist, so offenbart auch jeder von ihnen beim Betreten seine eigene ihm zugehörige Echo- bzw. Hall-Gestaltung, die die Stimme des Performer-Jürgens vielfach transformiert erschallen lässt.

3.7 Sound-Design

Einzelne visuelle Ereignisse begründen die Notwendigkeit einer eigenen charakteristischen klanglichen Entsprechung. Hierfür wurden die Klänge spezifisch für das jeweilige Ereignis bzw. Element gestaltet, wie zum Beispiel der laute Knall beim Durchtritt durch den Torus-Bogen in der Schluchten-Landschaft, der langgestreckte „eisern“ anmutende Klang, der das Betrachten des in Stein gemeißelten Jürgen-Anlitzes begleitet, oder auch die glockenartigen Klänge beim Empor-hüpfen der Treppe im Innern des Museums. Im weiteren Sinne können auch die speziell für die Klang-Skulpturen (Bäume und Schrauben-Jürgen; siehe oben) entworfenen Klänge als derartiges Design betrachtet werden.

3.8 Komposition

Der dramaturgisch-narrative Ablauf des Stücks wird durch seine klanglich-kompositorische Ebene komplettiert. Unter „komponiert“ sollen hier all diejenigen klanglichen Ebenen subsummiert werden, die aufgrund ihres klaren formalen Zeitablaufs und der Art der Entstehung größere zusammenhängende Spannungsbögen aufweisen.

Im Stück „Gemma zum Jürgen“ lässt sich die Gesamtkomposition grob als Bogen vom Naturalistisch-Geräuschhaften, wie dem Zirpen von Grillen, zum Heroisch-Epischen beschreiben. Auf diesem Weg lassen sich einige Abschnitte erkennen, deren Klangcharakteristika bereits in Tabelle 2.2 den visuellen Entsprechungen gegenübergestellt und in Kapitel 2.6.2 ausführlich beschrieben wurden. Auf die Korrelation von räumlicher Position des Avatar-Jürgens und der zeitlichen Position im entsprechenden kompositorischen Abschnitt (Scrubber-Interaktion) sowie auf deren Entkoppelung bei fortschreitendem Geschehen wurde bereits in Kapitel 2.6.1 eingegangen.

Einen weiteren wesentlichen Beitrag zum kompositorischen Gesamtkonzept liefern die leuchtenden klingenden Bäume sowie die Schrauben-Jürgen-Skulptur. Einerseits als eigenständige und unabhängige Klanginstallationen erfahrbar, spannen sie ob ihrer Reihenfolge dennoch einen sich klanglich entwickelnden Bogen. Sind die ersten beiden Bäume (diese stehen gemeinsam nebeneinander und bilden eine Art Portal) noch „stumm“, so erklingt im darauffolgenden Baum bei dessen Betreten ein glockenartiges Klangspiel mit zufällig gewählten Tonhöhen. Mit jedem im Laufe des Weges folgenden Baum (gemeint sind hiermit die bunt leuchtenden Baum-Skulpturen mit den Jürgen-Gesichtern) verändern sich sowohl der Klangcharakter selbst als auch der Grad des Zufallsprinzips seiner Tonhöhen. Durch die Abnahme der Zufälligkeit erfährt der Klang von Baum zu Baum eine zunehmende Ordnung, um im Schrauben-Jürgen letztendlich den harmonischen Klangteppich, der das Wesen des finalen Klangabschnitts bestimmt, bereits anzudeuten. Ihre Vollendung findet diese klangliche Entwicklung schließlich am Ende des Stücks in einem glamourös-strahlenden orchestralen harmonischen

Klangerlebnis. Der Abfolge der klingenden Bäume und des Schrauben-Jürgens wohnt somit eine teleologische Funktion inne, da sie klanglich wie eine Art Pfeil auf das Endziel des Stücks weisen.

3.9 Interaktive Elemente

Als Möglichkeiten der unmittelbaren Interaktion des Performer-Jürgens und des virtuellen sowie klanglichen Geschehens sind im Wesentlichen folgende zu nennen:

1. Meta-Ebene – Der das Stück spielende Jürgen

In Anbetracht des Grundkonzepts des Stücks „Gemma zum Jürgen“ als ein live aufzuführendes, wie ein Musikstück auf einer Bühne zu spielendes Werk, versteht sich die Funktion des aufführenden Jürgens, also des Performer-Jürgens, als diejenige des spielenden Musikers oder Performers, das Stück selbst als dessen Instrument sowie auch gleichzeitig als dessen Partitur. Marko Ciciliani „diskutiert [...] den Vergleich von 3D-Environments mit einer Partitur bzw. mit einem Instrument [...]“¹⁵ ausführlich in seiner Publikation über „Virtual 3D environments as composition and performance spaces“.

2. Scrubber-Interaktion

Diese bereits in Kapitel 2.6.1 beschriebene Korrelation zwischen der räumlichen Position des Avatar-Jürgens in der virtuellen Welt und der entsprechenden zeitlichen Position im Playback der Komposition stellt eine unmittelbare Interaktion nicht nur auf das Verhalten des Avatar-Jürgens dar, sondern darüber hinaus auf das (Ab-)Spielen des Musikstücks.

15 Marko Ciciliani, „Virtual 3D environments as composition and performance spaces“, in: *Journal of New Music Research* Band 49, Nr. 1 (2020), S. 108.

DOI: 10.1080/09298215.2019.1703013

<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09298215.2019.1703013>, aufgerufen am 24. März 2021, Textstelle übersetzt von Jürgen Mayer; Original: „[...] discuss [...] the comparison of 3D environments with scores and instruments [...]“.

3. Glas-Echo-Räume

Die bereits in Kapitel 3.6 als Klanginstallationen beschriebenen gläsernen Echo-Räume fungieren als unmittelbare Schnittstellen zwischen Performer- und Avatar-Jürgen. Betritt der Avatar-Jürgen in der virtuellen Welt einen derartigen Raum, so wird dadurch eine Mikrofonleitung freigeschaltet, sodass der Performer-Jürgen in der realen Welt von außen seine Originalstimme in das Stück einbringen kann. Dieser kann somit in Echtzeit akustisch mit dem Avatar-Jürgen in Verbindung treten, ihn ansprechen, rufen oder besingen. Jedes über das Mikrofon eingehende Schallereignis in der Echtzeit-Welt des Performer-Jürgens wird klanglich transformiert (Echo, Hall, etc.) an den Avatar-Jürgen übertragen und bestimmt somit dessen Klangwelt. Mit dem Verlassen eines solchen Raumes wird die Mikrofonleitung wieder stummgeschaltet. Das Stück wird an diesen Stellen – oder besser: in diesen Räumen – auch akustisch interaktiv. Darüber hinaus kommt hierbei die eigene physische Präsenz als aufführender Jürgen explizit zum Tragen.

4. Museum-Innenstiege als Instrument

Vom Standpunkt der Interaktion darf auch die Innenstiege im Museum nicht vernachlässigt werden, deren einzelne Stufen beim Betreten einen metallischen Klang abgeben, und zwar mit jedem neuen Betreten einer solchen mit jeweils zufällig gewählter Tonhöhe. Insofern kann beispielsweise zwischen zwei oder mehreren Stufen beliebig hinauf- und hinabgesprungen werden, die Tonfolge wird immer zufällig sein. Die Stiege selbst wird somit zum Instrument, das live gespielt werden kann.

4 Selbstinszenierung oder Selbstdarstellung oder Selbstporträt?

Dieses Kapitel möge der Meta-Ebene des Stücks „Gemma zum Jürgen“ gewidmet sein. Hierbei sollen dessen Metaphorik sowie repräsentative Einflüsse und Querverbindungen aus historischem und/oder aktuellem Kunstgeschehen analysiert werden, um schließlich der Frage nach der künstlerischen Positionierung des Stücks nachzugehen.

4.1 Vom Jürgen – Zum Jürgen – Beim Jürgen – Im Jürgen

Bereits die rufnamentliche Nennung des Urhebers im Titel des Stücks „Gemma zum Jürgen“ verheißt dessen Programm: Es dreht sich letztlich alles um den Jürgen; das Stück handelt somit „vom Jürgen“. Dieser ist die Hauptfigur in diesem Stück. Als Avatar „erlebt“ er „seine“ virtuelle Welt. In dieser kann er sich innerhalb bestimmter Rahmenbedingungen, wie territoriale oder architektonische Gegebenheiten, frei bewegen. Was er „sieht“, sieht gleichzeitig auch das Publikum, was er „hört“ schallt in die Öffentlichkeit. Er ist Identifikationsfigur auf dem Weg durch die virtuelle 3D-Welt.

Doch wohin führt ihn dieser Weg? „[...] zum Jürgen“ heißt es im Titel. Seine Reise führt ihn also letztendlich zu ihm selbst. Immer und immer wieder begegnet er auf diesem Weg seinen eigenen Konterfeis. Ob als menschenähnliche, quasi personifizierte „Inkarnationen“ von unterschiedlicher Größe, Statur, Körperhaltung und Kleidung, ethnischer und geschlechtlicher Zugehörigkeit, sowie ebenso unterschiedlichem Aussehen und Alterserscheinung, ob zum Baum oder zur Litfaßsäule „erstarrt“, ob als Textur im Fußboden, in den Steinboden gemeißelt, als Skulptur inszeniert, oder als Foto- oder Videopräsentationen auf Plakatwänden, Kugeln oder Würfeln – die Begegnung mit dem eigenen „Selbst“ ist unausweichlich. All diese Porträt-Ausformungen konfrontieren ihn mit seinen unterschiedlichen „Alter Egos“, sprechen zu ihm mit „seiner“ eigenen Stimme in mannigfaltigen Versionen und Transformationen, weisen ihm den Weg nicht nur durch die virtuelle Landschaft, sondern ebenso musikalisch, indem sie das klangliche Geschehen auf seinem Weg und während seines Weges steuern.

Doch suggeriert der Titel „Gemma zum Jürgen“ noch mehr. Die bewusste Wahl der österreichischen Dialektform „Gemma“ für „Gehen wir“ steht im Einklang mit den von einigen Jürgen-Alter-Egos ebenfalls im Dialekt gesprochenen Sprachfloskeln. Charakteristische Wesensmerkmale wie Stimme oder stimmliche Artikulation des „Original-Jürgens“ sollen hiermit als klangliche Selbstporträts in das Stück eingearbeitet und entsprechend exponiert werden, fungieren diese gleichsam als klingende Pendants zu den grafischen Selbstporträts.

Auf Hochdeutsch ließe sich der Titel wohl am ehesten mit „Lasset uns zum Jürgen gehen!“ übersetzen. Die Pluralform „Gemma“, „Gehen wir“ oder „Lasset uns gehen“ suggeriert ein Kollektiv von sich „zum Jürgen“ aufmachenden Personen – gleichsam als eine Aufforderung von Partygästen, die sich gemeinsam zum Gastgeber aufmachen. Metaphorisch beziehen sich diese Partygäste auf die Personen des Publikums, die sich ebenso aufmachen, um „zum Jürgen“, also zu „Jürgens Konzert“ zu gehen, um Jürgens Performance, Jürgens Werk zu sehen und zu hören, um bei ihm und mit ihm Party zu machen, sich zu unterhalten, Spaß zu haben. Diese Lockerheit und Heiterkeit, die zweifelsohne ein wesentlicher Anspruch des Stücks ist, soll im Titel bereits verheißen werden, der als freundschaftliche und gesellige Einladung zu einem ebenso unterhaltsamen und lustigen Ereignis bereits Vorfreude und Tatendrang vermitteln soll.

Aus psychologischer Perspektive erhält der Titel noch eine weitere Bedeutung. Der Plural in „Gemma“ steht metaphorisch gleichsam auch für die vielen verschiedenen „Jürgens“, die unterschiedlichen Alter-Egos, die der Avatar-Jürgen entlang seines Weges antrifft, allesamt davon unterschiedliche Charakteristika, Vorlieben und Erscheinungsformen seines eigenen Selbst widerspiegelnd, um zu guter Letzt zu sich selbst – „zum Jürgen“ – zu finden, „beim Jürgen“ oder „im Jürgen“ anzukommen.

4.2 Narziss und Echo

Auf diesem Weg gelangt der Avatar-Jürgen insbesondere an zwei Orte, an denen er direkt bei seinem Namen gerufen wird: Im Krater des Höhlensystems, tief unter Tag,

begegnet er Skulpturen, die seinen Namen in verschiedenen Schriftzügen darstellen. Ihre Rufe werden von unterschiedlichen Echos begleitet. Später gelangt er zum Glas-Echo-Platz, auf dem er drei verschiedene gläserne Skulpturen betreten kann, in denen der „reale“ Jürgen, also der Performer-Jürgen, mit dem virtuellen Jürgen, also dem Avatar-Jürgen, kommunizieren kann. Diese Schnittstelle zwischen realem und virtuellem Geschehen empfängt wie ein Sensor die Rufe des Meta-Jürgens außerhalb der virtuellen Welt und leitet deren Echo – und zwar ausschließlich deren Echo – an den Avatar-Jürgen weiter.

Doch wer ruft hierbei wen? Zweifelsfrei der reale Jürgen den virtuellen. Allerdings ist es nicht die reale Stimme, die an des Avatar-Jürgens Ohr trifft, sondern lediglich das Echo, welches letztendlich wieder zum realen Jürgen zurückschallt. Hierbei kommt es im Stück „Gemma zum Jürgen“ zu einem Perspektivenwechsel. Hier verlagert sich das Geschehen zumindest teilweise auf den realen Präsentationsraum des Stücks. Der „echte“, das Stück präsentierende Jürgen ruft in die virtuelle Welt und bekommt lediglich sein Echo zurück – wie in Ovids berühmter Darstellung von „Narcissus und Echo“, als Narziss ebenfalls Rufe in den Wald schickt und die gleichen Worte von der „[...] stimmbegabte[n] Nymphe [...] Echo, [der] Stimme des Widerhalls.“¹⁶ zurückerhält, da sie selbst „nie als erste sprechen kann“¹⁷, wohl aber „[...] die Laute [...] wiederholen und Worte erwidern [kann], die sie gehört hat.“^{18,19}

Der beschriebene Weg der Selbstfindung gipfelt letzten Endes in der Konfrontation des Avatar-Jürgens mit seinem eigenen Spiegelbild. Wie in Kapitel 2.3 beschrieben, findet der Avatar-Jürgen am Ende seines Weges entlang Alter-Egos seiner Selbst am Dach des Jürgen-Museums einen Spiegel vor, in dem er sich selbst von Angesicht zu Angesicht direkt gegenübersteht. Was er darin erblickt, ist jedoch seine Vergangenheit, sein Aussehen als Knabe im zarten Kleinkindalter. Die hinter dem Spiegel hoch aufragende Litfaßsäule fungiert als Präsentationsfläche für einen Videoclip, der in unentwegter

16 P. Ovidius Naso, „Narcissus und Echo“, in: *Metamorphosen. Lateinisch/Deutsch*, übersetzt u. hg. v. Michael von Albrecht, Ditzingen und Stuttgart 2019, S. 151.

17 ebd., S. 151.

18 ebd., S. 153.

19 ebd., S. 151-155.

periodischer Wiederholung das gegenwärtige, aktuelle Aussehen des Jürgens dem Kind-Jürgen im Spiegel kontrastierend zur Seite stellt. Blickt der Avatar-Jürgen in den Spiegel, so sieht er sich im gegenwärtigen Moment als sein Kind, er entdeckt, dass er mit den Augen eines Kindes durch diese (virtuelle) Welt geht bzw. gegangen ist; blickt er hingegen über den Spiegel hinweg auf die Litfaßsäule, so erkennt er sein aktuelles Ich, sein derzeitiges Aussehen, jedoch ebenfalls mit einem bestimmten Bezug zur Vergangenheit, handelt es sich hierbei schließlich um die Präsentation eines Videos, also einer Aufnahme, die zu einem bestimmten Zeitpunkt gemacht wurde, der bereits zeitlich zurückliegt. Gegenwart und Vergangenheit treffen hier unmittelbar aufeinander und finden ihre Verschmelzung mit dem Durchtritt des Avatar-Jürgens durch sein eigenes Spiegelbild. Hiermit ist der Avatar-Jürgen bei sich selbst „angekommen“, er vereinigt sich mit seinem Spiegelbild, mit seinen Alter-Egos, mit seiner Vergangenheit wie mit seinem „Jetzt“. Er ist – oder anders ausgedrückt: seine Alter-Egos sind – „zum Jürgen gegangen“. Der Avatar, also der in die virtuelle Welt „hinabgestiegene“²⁰ Jürgen, wird dieser nun wieder enthoben. Während dieses „Hinauffahrens“, also des sinnbildlichen Gegenstücks des durch den Avatar verkörperten „Hinabsteigens“, des Verlassens der Welt, überblickt er nun seinen überschaubaren Weg, den er in dieser gegangen ist, „seine“ eigene Welt, zeichnet sie als Ganzes „sein“ Bildnis wie aus der Hand eines Malers gefertigt mit seinen eigenen Initialen signiert, mit Höhen und Tiefen, Ebenen und Makel. Er ist der Maler seines eigenen Bildnisses, das sich nun zur Gänze präsentiert. Beim Verlassen dieser seiner selbst erzeugten Welt durchfährt er schließlich eine Sphäre von „interplanetaren“ oder „interstellaren“ Objekten, die sich ebenfalls als er selbst offenbaren und in ihrer Anzahl und Dichte die bereits weit zurückliegende Welt mehr und mehr überdecken, bis sie gemeinsam mit dieser „Jürgen-Wolke“ in der Ferne allmählich verschwindet. Was zurückbleibt ist lediglich der alles überstrahlende heroisch-triumphale Klang, der die Verwandlung des Jürgens in Klang symbolisiert, in Analogie einerseits zur Metamorphose des Narziss, die von Ovid dergestalt beschrieben wird: „Da war der Leib nirgends mehr. An seiner Stelle finden sie eine Blume, [...]“²¹, andererseits noch treffender zu derjenigen der Echo, die letztendlich als reiner Klang ohne Körper persistiert.

20 Zum Begriff „Avatar“ und dessen Übersetzung siehe Kapitel 2.2.

21 P. Ovidius Naso, „Narcissus und Echo“, in: *Metamorphosen. Lateinisch/Deutsch*, übersetzt u. hg. v. Michael von Albrecht, Ditzingen und Stuttgart 2019, S. 161.

Hiermit ist gewissermaßen der Ausstieg aus der virtuellen Welt und damit die Rückkehr in die Realität vollzogen, und der Meta-Jürgen, also der der virtuellen Welt bzw. dem Stück entsprungene Jürgen, der Performer-Jürgen oder reale Jürgen, wendet sich seinen Gästen zu, denen, die mit dem Jürgen zum Jürgen gegangen sind, nun ebenfalls mit ihm und bei ihm sind.

Auch diese soeben geschilderte „Spiegel-Szene“ im Stück „Gemma zum Jürgen“ ist eine Anlehnung an den Mythos des Narziss.

4.3 Oper?

Dass es im Stück „Gemma zum Jürgen“ um eine Selbstdarstellung geht, es möglicherweise in seiner Gesamtheit als Selbstdarstellung oder Selbstinszenierung angesehen werden kann, möge mittlerweile vermittelt worden sein. Ebenso der lockere humoristische Zugang sowohl aus der Sicht des Urhebers als auch (hoffentlich) aus der der rezipierenden Person, sowie die dem Stück innewohnende Selbstironie mögen wohl nicht verborgen bleiben. Doch wie lässt sich ein derartiges Stück – oder Kunstwerk – beschreiben, wo lässt es sich zuordnen?

Betrachtet man das Zusammenspiel, das Kontrastieren und Ergänzen vieler verschiedener Kunstformen in ihrer Fusion als Kunstwerk, dessen dramaturgischer Verlauf ein klares Narrativ verfolgt, so lässt sich „Gemma zum Jürgen“ als ein derartiges Opus begreifen. Als Opus, von lateinisch „opus, eris, n.“²², dessen deutsche Übersetzung schlichtweg „Werk“ bedeutet, allemal. Doch als Oper? Fehlen hierzu nicht die Darsteller? Nun, einen Protagonisten gibt es eindeutig, ist es doch der Avatar-Jürgen, der durch seine Welt spaziert – oder besser: der durch das Stück führt. Oder ist der Performer-Jürgen der eigentliche Hauptdarsteller, navigiert er schließlich den Avatar-Jürgen durch die Handlungsgeschichte. Neben diesem Hauptdarsteller (Avatar-Jürgen bzw. Performer-Jürgen) treten die anderen Jürgen, also dessen Alter-Egos, als

22 J. M. Stowasser, M. Petschenig und F. Skutsch, *Der Kleine Stowasser. Lateinisch-Deutsches Schulwörterbuch*, Wien 1980, S. 316.

Nebenakteure auf. Sie haben eine klare Rollenverteilung, eigenen Text, Sprache, Funktion. Nicht alle sind jedoch menschenähnlich, denke man beispielsweise an die verschiedenen Skulpturen, deren bizarre Formen über den traditionellen Begriff des Darstellers hinaus greifen. Bühne des Geschehens ist die virtuelle 3D-Welt – oder doch die reale, auf der das Stück präsentiert wird? Gleichet es eher einem Stationen-Theater, dessen Bühnenbild mit der Wanderung des Avatar-Jürgens stellvertretend für das Publikum im stetigen Wandel begriffen ist? Das Orchester tönt aus der Synthese-Engine, die Musikkomposition ist programmiert. „Gemma zum Jürgen“ kann somit durchaus als Oper verstanden werden. Das Sujet ist klar: Eine Selbstdarstellung. Der Jürgen stellt sich selbst in seiner Vielzahl an Alter-Egos dar, spielt seine Rolle – genauer: seine Mehrfachrolle, oder noch treffender: alle Rollen im Stück – selbst. Er inszeniert sich selbst im wahrsten Sinne des Wortes: Er setzt sich selbst in Szene, und zwar in jeder Szene des Stücks. Darsteller treten auf und wieder ab, sind letztendlich aber immer er selbst. „Gemma zum Jürgen“ ist Selbstinszenierung. Eine „Selbst-Oper“? Das Sujet ist klar: Die Geschichte des Narziss neu erzählt.

4.4 ... oder Museum?

Versteht man die Jürgen-Darsteller im Stück weniger als Akteure, sondern vielmehr als plastische Kunstfiguren in ihren mannigfaltigen Ausformungen und Gestalten, so bietet sich der Vergleich mit einem Museum an. Als eine Kollektion variantenreicher Exponate, sämtliche hiervon das Hauptthema der Ausstellung verkörpernd, nämlich das des Selbstporträts des Künstlers, erschließt sich „Gemma zum Jürgen“ als ein Gang durch ein virtuelles Museum. Dieser museale Charakter wird durch die klanglich-kompositorische Ebene unterstrichen. Die einzelnen kompositorischen Abschnitte, die zweifellos einen Gesamtbogen über das Stück spannen, lassen sich ebensogut als Abfolge einzelner Kompositionen begreifen, nacheinander dargebracht wie bei einem Konzertbesuch oder aber derart, als ginge man in einem Museum von einem Kunstwerk zum nächsten. Die einzelnen kompositorischen Abschnitte – oder sind es einzelne Kompositionen, einzelne Stücke? – lassen sich als musikalisch-klangliche Exponate in einem großen „Klangmuseum“ verstehen. Und wessen Kompositionen sind dies? Die

des Künstlers, dessen Werke, seien sie nun bildlich oder klanglich, das Wesen dieses gesamten Museums bestimmen. „Gemma zum Jürgen“ ist ein vielgestaltiges, polymorphes Selbstporträt, eine museale Ausstellung des Künstlers über den Künstler selbst – eine Selbstaussstellung. Narzisstisch?

4.5 ... oder Kabarett?

Narzisstisch? – Sicherlich zu einem gewissen Teil. Aus Sicht des Urhebers jedoch in erster Linie Selbstironie. Ein Kokettieren mit Narzissmus durch eigene Grimassen. Von diesem Blickwinkel aus betrachtet erscheinen die verschiedenen Jürgen-Alter-Egos als Darsteller unterschiedlicher Charaktere stellvertretend für den das Stück aufführenden Jürgen (Performer-Jürgen). Stellvertretend insofern, als der reale, das Stück auf der Bühne präsentierende Jürgen sich auf dieser nicht selbst direkt schauspielerisch ans Publikum wendet, sondern seine unterschiedlichen Alter-Ego-Rollen an seiner statt von virtuellen „Schauspielern“ in Form der verschiedenen, mitunter bizarr gestalteten Figuren und Skulpturen darstellen lässt. Ähnlich einem*einer Kabarettist*in oder Schauspieler*in, der*die mit verstellter Stimme und aufwendigem Mienenspiel einen anderen Charakter zur Schau stellt, so erfolgt desgleichen auch in „Gemma zum Jürgen“, allerdings durch eine Verlagerung der Darstellungsebene: Während im Kabarett die schauspielerische mimische Leistung live auf der Bühne dargebracht wird, ist diese in „Gemma zum Jürgen“ bereits aufgezeichnet, sei es als statisches oder bewegtes Bild (Foto oder Video). Hinzu kommen hierbei über die physisch-muskulären Möglichkeiten des Mienenspiels hinaus noch die zahlreichen technischen Möglichkeiten der Bildtransformation sowie proportionale Verzerrungen aufgrund unterschiedlich beschaffener Bild- und Video-Projektionsflächen.

Entsprechendes gilt auch für die Stimme: Wird diese von dem*der Kabarettist*in oder Schauspieler*in live im Augenblick der Performance produziert, so ist sie in „Gemma zum Jürgen“ bereits aufgenommen, darüber hinaus weiter verarbeitet und transformiert. Diese zusätzlichen technischen Möglichkeiten spielen den klanglich-künstlerischen Ausdrucksmöglichkeiten in die Hände. Die Live-Performance des*der Kabarettist*in

bzw. Schauspieler*in wird zur Fixed-Media-Show, allerdings mit einer wesentlichen Ausnahme: Die drei Glas-Echo-Räume, die als Schnittstelle zwischen der virtuellen Welt und der realen Bühne fungieren, erlauben eine zumindest sprachlich-stimmliche Live-Darbietung. Hier wird der reale Jürgen in Echtzeit auch zum stimmlichen Live-Performer.

Jedoch sind es nicht (nur) die soeben genannten Darstellungsmittel, die dem Stück „Gemma zum Jürgen“ kabarettistisch-komische Züge verleihen, sondern dessen Inhalt und der Umgang mit diesem. So ist nicht zuletzt des komisch bizarren, oft skurrilen, grotesk überzogenen Darstellungsstils wegen die Ironie kaum zu übersehen bzw. zu überhören. Um bereits von Beginn an auf die richtige Fährte gelockt zu werden, dient der Titel als Wegweiser – als Wegweiser zum Jürgen-Kabarett, zur Jürgen-Selbstironie, denn beim Jürgen darf gelacht werden.

An dieser Stelle sollen vor allem drei Künstler genannt werden, deren Arbeit sich in diesem Zusammenhang als inspirativ erwies. Zweifelsohne die Komik Otto Waalkes²³ und die zahlreichen Alter-Egos von Hape Kerkeling²⁴ übten wesentliche künstlerische Impulse für die erstrebte komische Zielsetzung von „Gemma zum Jürgen“ aus. Im Zusammenhang mit der unterschiedlichen, leicht bizarren Darstellung des eigenen Gesichts darf an dieser Stelle das Coverbild des Albums „Come To Daddy“²⁵ von Richard David James alias Aphex Twin²⁶ als wichtige Inspirationsquelle nicht fehlen.

4.6 Selbstidentität und digitale Persönlichkeit

„Gemma zum Jürgen“ wirft möglicherweise auch die Frage nach Selbstidentität auf, insbesondere im Zusammenhang mit der Verwendung moderner digitaler Technologien. Magdalena Kröner schreibt in ihrem Artikel „Digital Bodies“ von der „Möglichkeit

23 Zur Homepage von Otto Waalkes: <https://www.ottifant.de>, aufgerufen am 28. Mai 2021.

24 Zur Homepage von Hape Kerkeling: <https://www.hapekerkeling.de>, aufgerufen am 1. April 2021.

25 Zum Album „Come To Daddy“: <https://aphextwin.warp.net/release/68141-aphex-twin-come-to-daddy>, aufgerufen am 1. April 2021.

26 Zur Homepage von Aphex Twin: <https://aphextwin.warp.net>, aufgerufen am 1. April 2021.

[...], sich [mittels] intuitiver, digitaler Werkzeuge [...] selbst neu zu erfinden.“²⁷ Hierbei räumt sie der modernen Technologie die Möglichkeit ein, „[...] das eigene Ich sowie Konzepte von Gender und persönlicher Identität nicht mehr länger ausschließlich in Übereinstimmung mit der Faktizität des eigenen Körpers zu definieren, sondern [...] sich selbst neu zu erfinden.“²⁸ Einerseits bezieht sie sich hiermit auf Künstler*innen, die „neue, alternative Erscheinungsformen des Körpers [entwickeln]: polysexuell, *trans* und *queer*, elastisch, vielgestaltig, disloziert.“²⁹, andererseits spannt sie den Bogen bis hin zu rein fiktiven digitalen Persönlichkeiten wie „Lilmiquela“³⁰ oder den fiktiven Porträts der Firma „Generated Photos“³¹, die allesamt keiner realen Person mehr zuordenbar sind.

„Gemma zum Jürgen“ nutzt derartige Technologien zur künstlerischen Gestaltung des Selbst. Bietet sich durch Software wie „MakeHuman“³² die Möglichkeit, humanoide Charaktere nach eigenen Wunschvorstellungen zu modellieren, so finden sich derartige Modelle als humanoide Jürgens im Stück. Bewusst so divers wie möglich ausgeformt, unterschiedlich in Alter, Größe, Gender und Ethnizität, geben sie dem „Meta-Jürgen“ multiple Form und Gestalt – oder besser: Körper. Dass es sich bei all diesen virtuellen Personen letztlich um „den Jürgen“ handelt, verrät deren Kopf, bei allen einheitlich als Kugel geformt des Jürgens Antlitz in jeweils unterschiedlicher Grimasse zeigend. Ebenso Skulpturen wie der Schrauben-Jürgen oder der Jürgen in Gestalt eines Baumes oder drehenden Würfels machen die Neugestaltung von Körpern, wenn auch von fiktiven, deutlich. Hierdurch erfährt auch die Darstellung von Alter-Egos eine Neuinterpretation, werden diese nicht mehr von der sie „verkörpernden“ Person selbst dargestellt, sondern nunmehr ebenso aus dem eigenen Körper heraus in die digitale virtuelle Domäne „ausgelagert“ und dort in neue phantasievolle polymorphe Körper

27 Magdalena Kröner, „Digital Bodies. Virtuelle Körper, politisches Embodiment und alternative Körperphantasmen“, in: *Kunstforum International* Bd. 265, Köln u. Deisenhofen 2019, <https://www.kunstforum.de/artikel/digital-bodies>, aufgerufen am 1. April 2021.

28 ebd.

29 ebd.

30 Zum Instagram-Profil von Lilmiquela: <https://www.instagram.com/lilmiquela>, aufgerufen am 1. April 2021.

31 Zur Homepage von „Generated Photos“: <https://generated.photos>, aufgerufen am 1. April 2021.

32 Zur Homepage von „MakeHuman“: <http://www.makehumancommunity.org>, aufgerufen am 2. April 2021.

gepackt, in denen Merkmale wie Hautfarbe, Geschlecht oder sonstige dem physischen menschlichen Körper zugeschriebene Kategorisierungen ihre Bedeutung verlieren. Ganz nach Magdalena Kröner erfolgt hier eine Neuverkörperung des Selbst, eine Neuerfindung des Selbst oder eine neue Selbstidentität. Selbst der Jürgen in Baumgestalt verkörpert die Jürgen-Identität, wenngleich hiermit auch gleichzeitig die thematische Brücke zum Mythos des Narziss geschlagen wird. So wie sich dessen Körperlichkeit am Ende vom Menschen zur Blume gleichen Namens verwandelt, so symbolisiert auch der Baum mit Jürgen-Gesichtern ebendiese Metamorphose. Jürgen bleibt Jürgen. „Gemma zum Jürgen“ ist polymorphe Selbstidentität.

4.7 Positionierung im gegenwärtigen musikalischen Kunstschaffen

Wo und vor allem wodurch lässt sich ein Stück wie „Gemma zum Jürgen“ im gegenwärtigen Kunstschaffen positionieren? Das Stück mischt sicherlich unter all jenen künstlerischen Ausdrucksformen mit, die sich in jüngerer Zeit dem Thema „Selbst“ verschrieben haben. Hierzu zählen beispielsweise selbstporträtierende Kunstformen wie die Werkreihe „Selbstportrait“ des deutschen Komponisten Philipp Krebs, insbesondere das Werk „selbstportrait 4, mit C.I. [this boy is only gonna break your heart]“³³, ein „Durational für Performer mit Peel-Off-Masken, Privatzuspiel, Video & Lautsprechern“³⁴ aus dem Jahre 2018, in dem sich der Künstler gewissermaßen selbst ausstellt und am 15.12.2018 im Aural Apparati in Stuttgart anlässlich einer Vernissage von ihm uraufgeführt wurde.^{35,36} Auch in seinem Stück „transient, selbstportrait“ für drei Performer & Elektronik³⁷ „arbeitet Philipp Krebs mit dem akustisch-charakteristischen Merkmal, das ihn ausmacht: seiner Stimme.“³⁸

33 Philipp Krebs, <https://philippkrebs.wordpress.com/werke/verzeichnis>, aufgerufen am 2. Mai 2021.

34 ebd.

35 ebd.

36 Ein kurzer Trailer ist auf YouTube verfügbar: <https://www.youtube.com/watch?v=pt0SiNu97G0>, aufgerufen am 2. Mai 2021.

37 Philipp Krebs, <https://philippkrebs.wordpress.com/werke/verzeichnis>, aufgerufen am 2. Mai 2021.

38 Julian Kämper, „#self #loveyourself #mentalhealth #goals. Self-Care als kompositorische Methode“, in: *Positionen. Texte zur aktuellen Musik* Bd. 118 (Februar 2019), S. 16.

Neo Hülcker³⁹, „sich im Prozess einer Transition“ befindend, nützt beispielsweise im „Konzert für Stimme im Stimmbruch“⁴⁰ die sich aufgrund der den Prozess begleitenden Testosteron-Einnahme brechende Stimme als Ausdrucksmittel der Selbst-Identität.⁴¹ Steht die eigene Stimme bei Neo Hülcker im Fokus der „Beschäftigung mit sich selbst im Prozess der Transition“⁴², so steht sie in „Gemma zum Jürgen“ im Fokus des Spiels mit verschiedenen Charakterrollen – und damit ebenso im Sinne der Selbst-Identität.

Den Einfluss autobiografischer Ereignisse offen in ihrer künstlerischen Arbeit thematisierend, zeigt Jagoda Szmytka den „[...] stete[n] Versuch der Durchkreuzung von Leben und Kunst und damit auch die artifizierter Reflexion der eigenen Rolle im Kunstbetrieb [...]“⁴³, indem sie beispielsweise ihre Karate-Künste in ihre Performances überführt. Stellt „Gemma zum Jürgen“ zwar keine konkreten, offensichtlich zu Tage tretenden autobiografischen Ereignisse zur Schau, so reflektiert es dennoch eine Vielzahl ganz persönlicher Vorlieben und Eigenschaften – ist das Stück als Ganzes gewissermaßen als Selbst-Präsentation zu begreifen.

Wurde über lange Zeit hinweg das Persönliche in der Musik weitestgehend gemieden, so erfährt dies insbesondere in jüngster Vergangenheit vor allem in der Musik und der Bildenden Kunst eine deutliche Betonung, indem immer mehr Kunstschafter die eigene Persönlichkeit entweder in deren Schaffen offener einfließen lassen oder sie direkt zum Thema erheben. „Gemma zum Jürgen“ repräsentiert deutlich Letzteres.

39 Zur Homepage von Neo Hülcker: <https://www.neohuelcker.de>, aufgerufen am 7. Mai 2021.

40 Ein Mitschnitt des ersten Teils dieses Konzerts findet sich unter <https://www.youtube.com/watch?v=2Z2icNg1h-A>, aufgerufen am 7. Mai 2021.

41 Julian Kämper, „#self #loveyourself #mentalhealth #goals. Self-Care als kompositorische Methode“, in: *Positionen. Texte zur aktuellen Musik* Bd. 118 (Februar 2019), S. 17.

42 ebd., S. 19.

43 ebd., S. 24.

5 Zusammenfassung und Ausblick

„Gemma zum Jürgen“ lässt sich, wie dargestellt, als vielschichtiges Werk so mancher Kategorie zuordnen, sei dies nun der der Oper, des Museums oder des Kabarets. Zweifelsohne sind Parallelen, Einflüsse oder Gemeinsamkeiten zu diesen nicht zu vernachlässigen, und dennoch ist „Gemma zum Jürgen“ weder Oper noch Museum noch Kabarett. „Gemma zum Jürgen“ ist Party, ist Lachen, ist Spaß – ist eine Möglichkeit, Vergnügtheit und gute Laune zwischenmenschlich zu vermitteln. Die Heiterkeit möge die oft traditionell bedingte Rigidität der sogenannten „Ernsten Musik“ bzw. der Bildenden Kunst durchdringen. Gleichzeitig soll ein weiterer Versuch unternommen werden, moderne wie auch traditionelle Kunstformen zu verbinden. Die Selbstkultur als verbindende Drehscheibe stellt hierbei sicherlich den persönlichsten und direktesten Zugang dar. Insofern resümiert Paolo Bianchi in seinem Artikel „Die Kunst der Selbstdarstellung“ treffend: „In der Selbstkultur bleibt das ästhetische Selbst frei vom Zwang, sich abzuschotten. Es setzt beharrlich auf das Verbindende.“⁴⁴ Dieses „Verbindende“ ist in „Gemma zum Jürgen“ einerseits die multi- bzw. intermediale Kontextualität und deren Anspruch auf „Gesamtkunst“, andererseits die direkte und unverblünte Einladung zum Gesellschaftsevent als zwischenmenschliche Verbindung.

Dass es sich bei einem Werk wie „Gemma zum Jürgen“ um ein „Work in Progress“ handelt, das im Augenblick des Schaffens, des Präsentierens sowie des Resümierens lediglich den momentanen Status Quo reflektiert, liegt im Wesen seines Inhalts begründet. Der Darstellung, Ausstellung, Inszenierung – oder wie auch immer bezeichnet – des eigenen Selbst sind immer auch Selbstbeobachtung und Selbstreflexion inhärent, beide wesentlich für die persönliche Weiterentwicklung, vor allem für die künstlerische. Selbstkultur ist Weiterentwicklung. Insofern liegt es nahe, ein Stück wie „Gemma zum Jürgen“ nicht als abgeschlossenes Werk zu betrachten, sondern als einen sich mit dem Urheber weiter entwickelnden Organismus, der auch der Weiterentwicklung im persönlichen, künstlerischen wie auch technischen Bereich in zukünftigen „Versionen“ Rechnung tragen möge.

⁴⁴ Paolo Bianchi, „Die Kunst der Selbstdarstellung“, in: *Kunstforum International* Bd. 181 (Juli-September 2006), S. 56.

Literaturverzeichnis

Bianchi, Paolo: „Die Kunst der Selbstdarstellung“, in: *Kunstforum International* Bd. 181 (Juli-September 2006), S. 46-57.

Ciciliani, Marko: *Transgressions*, Antwerpen 2019.

Ciciliani, Marko: „Virtual 3D environments as composition and performance spaces“, in: *Journal of New Music Research* Band 49, Nr. 1 (2020), S. 104-113.

DOI: 10.1080/09298215.2019.1703013

<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09298215.2019.1703013>

Golzio, Karl-Heinz: „Der Hinduismus von A-Z“, in: *Harenberg. Lexikon der Religionen*, hg. von Berthold Budde u. a., Dortmund 2002, S. 582-631.

Kämper, Julian: „#self #loveyourself #mentalhealth #goals. Self-Care als kompositorische Methode“, in: *Positionen. Texte zur aktuellen Musik* Bd. 118 (Februar 2019), S. 15-26.

Kröner, Magdalena: „Digital Bodies. Virtuelle Körper, politisches Embodiment und alternative Körperphantasmen“, in: *Kunstforum International* Bd. 265, Köln u. Deisenhofen 2019.

<https://www.kunstforum.de/artikel/digital-bodies>

Mylius, Klaus: *Sanskrit – Deutsch. Deutsch – Sanskrit. Wörterbuch*, Wiesbaden 2005.

Naso, P. Ovidius: „Narcissus und Echo“, in: *Metamorphosen. Lateinisch/Deutsch*, übersetzt u. hg. v. Michael von Albrecht, Ditzingen und Stuttgart 2019, S. 150-161.

Smith, Ian Haydn: *Eine kurze Geschichte des Films*, aus dem Englischen übersetzt von Anke Wellner-Kempf und Juliane Lochner, London und Berlin 2020.

Stowasser, J. M.; Petschenig, M.; Skutsch, F.: *Der Kleine Stowasser. Lateinisch-Deutsches Schulwörterbuch*, Wien 1980.

Internetquellen

Künstler*innen und Werke

Hülcker, Neo

Homepage: <https://www.neohuelcker.de>

„Konzert für Stimme im Stimmbruch“:

<https://www.youtube.com/watch?v=2Z2icNg1h-A>

Kerkeling, Hape

Homepage: <https://www.hapekerkeling.de>

Krebs, Philipp

Homepage: <https://philipphkrebs.wordpress.com>

Werkverzeichnis: <https://philipphkrebs.wordpress.com/werke/verzeichnis/>

Trailer zu „selbstportrait 4“: <https://www.youtube.com/watch?v=pt0SiNu97G0>

Twin, Aphex

Homepage: <https://aphextwin.warp.net>

Album „Come To Daddy“:

<https://aphextwin.warp.net/release/68141-aphex-twin-come-to-daddy>

Waalkes, Otto

Homepage: <https://www.ottifant.de>

Software und Plattformen

„Boomerang from Instagram“

https://business.instagram.com/blog/building-a-boomerang?locale=de_DE

MakeHuman

<http://www.makehumancommunity.org>

Open Sound Control

<https://www.cnmat.berkeley.edu/opensoundcontrol>

<http://opensoundcontrol.org>

SuperCollider

<https://supercollider.github.io>

Unity Technologies

<https://unity.com>

Sonstiges

Generated Photos

<https://generated.photos>

Lilmiquela

<https://www.instagram.com/lilmiquela>

Abbildungsverzeichnis

Sämtliche verwendete Abbildungen sind Screenshots aus dem Stück „Gemma zum Jürgen“.

Abbildung 1: Palmenwald

Abbildung 2: Krater

Abbildung 3: Stiegen

Abbildung 4: Glas-Echo-Platz

Abbildung 5: Jürgen-Würfel

Abbildung 6: Jürgen-Gemälde

Abbildung 7: Geländeübersicht, erste Hälfte

Abbildung 8: Geländeübersicht, zweite Hälfte

Abbildung 9: Humanoider Jürgen

Abbildung 10: Klingende Palme mit Jürgen-Gesichtern

Abbildung 11: Drehröhrenbrücke

Abbildung 12: Jürgen in Stein gemeißelt

Abbildung 13: Schrift-Skulptur

Abbildung 14: Schrauben-Jürgen-Skulptur

Abbildung 15: Im Inneren des großen Glaswürfels



MAYER, JÜRGEN

Familienname, Vorname

09109433

Matrikelnummer

Erklärung

Hiermit bestätige ich, dass mir der *Leitfaden für schriftliche Arbeiten an der KUG* bekannt ist und ich die darin enthaltenen Bestimmungen eingehalten habe. Ich erkläre ehrenwörtlich, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig und ohne fremde Hilfe verfasst habe, andere als die angegebenen Quellen nicht verwendet habe und die den benutzten Quellen wörtlich oder inhaltlich entnommenen Stellen als solche kenntlich gemacht habe.

Graz, den 31. 5. 2021


.....
Unterschrift der Verfasserin/des Verfassers