

Intermedialität, Stil und Mental Spaces

Das Visuelle als Dimension musikalischen Komponierens in Georg Nussbaumers Installationsoper *orpheusarchipel*

Ellen Fricke

Der vorliegende Beitrag verfolgt zwei Ziele: Das erste Ziel besteht darin, herauszuarbeiten wie die intermediale Integration von Auditivem und Visuellem in Georg Nussbaumers Kompositionen funktioniert und welche Charakteristika dabei stilbildend sind, das zweite Ziel darin, zu zeigen, dass für das Erreichen des ersten Ziels Fauconniers Mental Space Theory geeignete Konzepte bereit stellt. An Hand ausgewählter Beispiele aus Nussbaumers Installationsoper *orpheusarchipel* wird demonstriert, wie auditive Klänge visuell kontextualisiert und semantisiert werden, so dass der Skopus des Musikalischen die Grenze des Hörbaren überschreitet, in andere Sinnesmodalitäten hinein, insbesondere in das Sichtbare und Tastbare.

This contribution has two goals: First, its aim is to work out how the intermedial integration of the visual and the auditory medium in Georg Nussbaumer's compositions works and to point out which elements are characteristic for his style. Second, its aim is to show that Mental Space Theory according to Fauconnier provides adequate concepts to reach the first goal. Analyses of selected examples from Nussbaumer's opera installation *orpheusarchipel* show how auditory sounds get visual contexts and gain new aspects of meaning. As a consequence, the scope of music crosses the border of the audible towards other senses, especially the visible and touchable.

1 Einleitung und Fragestellung

Der österreichische Komponist Georg Nussbaumer, mit Uraufführungen vertreten auf internationalen Festivals für zeitgenössische Musik wie den Donaueschinger Musiktagen oder Wien Modern verbindet musikalische Komposition mit Elementen von Installation und Aktionskunst und zielt damit auf neue Formen des Musiktheaters. Was kennzeichnet seinen kompositorischen Stil? Wie lässt sich die spezifische Interaktion von Auditivem und Visuellem in seinem Werk semiotisch adäquat explizieren?

Am Beispiel von Ausschnitten der Installationsoper *orpheusarchipel*, die 2002 in Bielefeld in einem Hochbunker auf drei Etagen uraufgeführt wurde, lässt sich zeigen, dass ihre Installationselemente als eine komplexe Struktur von konzeptuellen Integrationen ("Blending") im Sinne der von Fauconnier begründeten "Mental Space Theory" (Fauconnier 1985, 1997; Fauconnier & Turner 1999, 2000, 2002) beschrieben werden können. Aus dieser Beschreibung ergibt sich, dass Nussbaumers musikalische Semantik nicht primär ikonisch (z.B. Nachahmung außermusikalischer Ereignisse, diagrammatische Abbildungen narrativer Strukturen), sondern primär indexikalisch organisiert ist. Seine überraschenden ästhetischen Effekte, die für seinen Kompositionsstil charakteristisch sind, entstehen zum einen durch die

Vertauschung der Relata in den Beziehungen innerhalb der Blends und zum anderen durch die Verwendung der pragmatischen Identifizierungsfunktion ERZEUGNIS FÜR ERZEUGER. Klangerzeuger (z.B. Instrumente) werden als visuelle Objekte in den Kontext anderer visueller Objekte gestellt. Über die Identifizierungsfunktion ERZEUGNIS FÜR ERZEUGER sind diese visuellen Kontextualisierungen, auch wenn sie für den Rezipienten aktuell nicht sichtbar sind, trotzdem über die hörbare Ebene des musikalischen Geschehens zugänglich. Damit werden sie in den Klang selbst integriert, so dass der Skopus des Musikalischen die Grenze des Hörbaren – hin zum Sichtbaren und Tastbaren – überschreitet (Fricke 2003 a: 25).

Im Folgenden gebe ich zunächst eine kurze Beschreibung von Nussbaumers Installationsoper und führe anschließend grundlegende Begriffe der Mental Space Theory ein, insofern sie für die weiteren Analysen relevant sind. In einem zweiten Schritt werden mit Hilfe dieses Beschreibungsapparats die Nussbaumers Kompositionen charakterisierenden intermedialen Stilmerkmale herausgearbeitet, die die Integration der auditiven und visuellen Dimension leisten.

2 Nussbaumers Installationsoper *orpheusarchipel*

Nussbaumers intermediale Stilmerkmale sind durch seine ästhetische Position und sein Verständnis des Musikalischen begründet. Musik versteht er als "Abrieb plastischer Vorgänge" (G. Nussbaumer im Gespräch), als einen Vorgang, der nicht allein durch etwas Hervorgebrachtes (Klang), sondern auch durch den Prozess der Hervorbringung selbst charakterisiert ist. Nussbaumers Fokus liegt dabei weniger auf dem Klangereignis selbst als auf der *Art und Weise seiner Hervorbringung* (z.B. Instrumente als Objekte und Skulpturen, Gesten als Bewegungsformen der Klangerzeugung). Musik wird als ein Körperliches aufgefasst, ihre synchronen und diachronen leibliche Aspekte werden kompositorisch re-kontextualisiert. Nussbaumer ist auch ein Vertreter der Ruummusik, in der nicht nur der Klang als solcher, sondern auch dessen räumliche Verortbarkeit musikalisch relevant ist.

Musikinstrumente sind keine Geräte, um Klänge zu erzeugen, sondern eine Verbindung des Menschen mit Materialien seiner (wie man sagt "nichtdenkenden") Umwelt (Holz, Metalle, Organisches ...), die sich im Laufe einer jahrtausendelangen amöboiden Entwicklung als gemeinsame bzw. parasitäre Zwischenorgane von Mensch (= Stimme) und Welt (= Schwingung) geformt haben: aus dem Körper mehr oder weniger ausgelagerte Singorgane, die – um zu klingen – mit den Händen verformt oder mit dem Mund beatmet werden – oder beides. Aus dieser Verformung oder/und Beatmung entsteht Klang, der – so wie Sprechen mehr braucht als die Lauterzeugung durch die Stimme – noch lange nicht Musik ist (Nussbaumer 2002: 21).

Der Aufführungsort von *orpheusarchipel* ist kein gewöhnliches Theater- oder Opernhaus, sondern ein dreigeschossiger Hochbunker. Der Besucher erhält zu Beginn der Aufführung einen Plan des Erd-, Unter- und Obergeschosses (siehe Abbildung 1, die das Obergeschoss zeigt), der ihm eine räumliche und zeitliche Orientierung inmitten der Vielzahl heterogener Ereignisse ermöglicht. Es gibt keine Gesamtschau, keine autorisierte Perspektive; die Konventionen der Guckkastenbühne und der herkömmlichen Konzertsituation sind mehrfach gebrochen. So wird die Figur des Orpheus nicht durch einen Sängerdarsteller in einem Bühnenraum repräsentiert, sondern der Bühnenraum des Bunkers selbst repräsentiert den Kopf (Obergeschoss), die Brust (Erdgeschoss) und den Unterleib (Untergeschoss) des Orpheus, in dessen Körper die Sänger nurmehr als bewegliche Artikulatoren verortet sind

(Fricke 2003 a u. b). Der Bühnenraum fungiert gleichsam als begehbarer Leib, aus dem sich der Zuschauer als Mänade mit freien Verweildauern die orphischen Fragmente einverleibt. Gleichzeitig liefert der Leib in seiner Anatomie einen Schlüssel zur Kombinatorik der klanglichen und visuellen Ereignisse. *orpeusarchipel* ist nicht einfach nur eine Gruppierung von Dingen, die auf den Mythos Orpheus bezogen sind, also nicht nur ein Sammelsurium, sondern eine geordnete Gruppierung, in der Objekte und Klänge gemäß der Topologie des menschlichen Leibes lokalisiert werden.

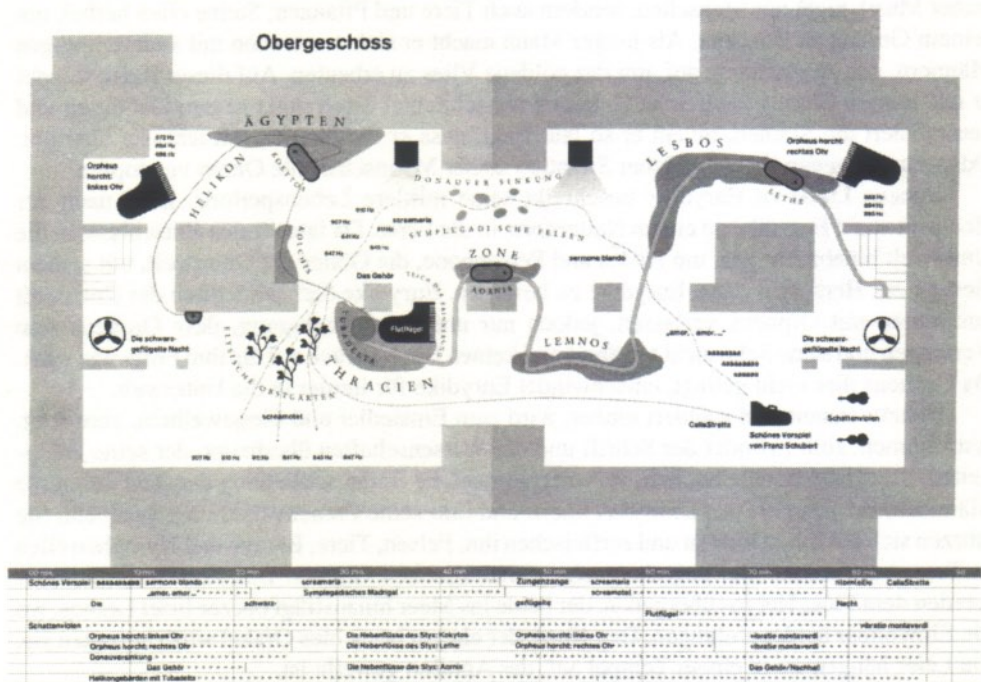


Abb. 1: Das Obergeschoss in *orpheusarchipel* (Nussbaumer 2002: 30f.)

Aus den vielen Fassungen des Mythos und seiner Verarbeitungsgeschichte angeschwemmte Materialien stranden als reale Objekte an den Inseln des *orpheusarchipel* und beteiligen sich als Instrumententeile oder Instrumentalinstallationen nicht nur an der Klangebene, sondern auch als visuelle Bedeutungs(über)träger (Nussbaumer 2002: 17).

Für die Beschreibung der visuellen Dimension in Nussbaumers Kompositionen und die von ihm oben genannte Interaktion zwischen Visuellem und Auditivem, stellen die Konzepte der Mental Space Theory – und darin insbesondere das Identifikationsprinzip und das Konzept des Blending nach Fauconnier und Turner (1999, 2002) – ein geeignetes Analyseinstrumentarium bereit.

3 Der Mythos von Orpheus

Zum Verständnis der Beispiele im vierten Abschnitt dieses Beitrags wird im Folgenden ein kurzer Abriss des Orpheusmythos gegeben (vgl. Schwab 1974: 96f., Quitt 2002: 2–7). Darin lassen sich im Wesentlichen drei große Lebensphasen des mythischen Orpheus unterschei-

den: erstens, Orpheus als Kind und heranwachsender junger Mann begleitet von anderen jungen Männern, zweitens, der in Eurydike verliebte Orpheus, der in die Unterwelt hinabsteigt, um sie aus ihr zu befreien, und drittens, der wissende Orpheus, der schließlich von Mänaden zerrissen den Tod findet. Anders als die meisten Opernbearbeitungen seit Monteverdis Oper „L'Orfeo“ (1607) konzentriert sich Nussbaumer im Wesentlichen auf Orpheus' dritte Lebensphase, die sich nach der Liebesgeschichte mit Eurydike abspielt.

Orpheus, ein Sohn der Muse Kalliope, erhält von Apollon eine Leier und bezaubert mit seiner Musik nicht nur Menschen, sondern auch Tiere und Pflanzen; Steine eilen herbei, um seinem Gesang zu lauschen. Als junger Mann macht er sich zusammen mit anderen jungen Männern, den Argonauten, auf, um das goldene Vlies zu erbeuten. Auf dieser Reise wendet er mit seinem Gesang zahlreiche Gefahren ab, schlichtet Streit unter seinen Gefährten und neutralisiert die Sirenen, indem er so laut singt, dass er die Sirenen schlichtweg übertönt. Odysseus hingegen ließ in gleicher Situation seiner Mannschaft die Ohren verstopfen.

Orpheus Liebe zu Eurydike beschreibt seine mittlere Lebensperiode. Bald nach der Hochzeit stirbt Eurydike an einem Natternbiss in die Ferse. Da fasst er den Entschluss, in die Unterwelt hinabzusteigen, um Hades und Persephone, die Götter der Unterwelt, mit seinem Gesang zur Herausgabe von Eurydike zu bewegen. Eurydike darf schließlich die Unterwelt zusammen mit Orpheus verlassen, jedoch nur unter der Bedingung, dass Orpheus sein Verlangen und seine Sehnsucht bezähmt und keinen Blick zurück auf die ihm Folgende wirft. Da Orpheus dies nicht gelingt, entschwindet Eurydike für immer in die Unterwelt.

Orpheus trauert und wandert umher, wird zum Einsiedler und Eingeweihten, zum Arzt, Astronomen, zum Erfinder der Schrift und der Wissenschaften überhaupt, der seine Fähigkeiten, die Natur zu beherrschen, vervollkommen. Er findet schließlich den Tod durch die Mänaden, die das Fest des Dionysos feiern und ihm seine Frauenverachtung verübeln. Sie stürzen sich auf ihn, steinigen und zerfleischen ihn. Felsen, Tiere, Bäume und Nymphen eilen in Trauer zusammen und begraben seine verstümmelten Glieder. Der Kopf und die Leier werden dem Fluss Hebros übergeben, der beide ins Meer hinausträgt bis zur Insel Lesbos, wo die Einwohner beides einfangen. Den Kopf, der ein gut besuchtes Orakel wird, bestatten sie, die Leier hängen sie in einem Tempel auf, der Apollon geweiht ist.

4 Blending und Mental Spaces

4.1 Das Identifikationsprinzip

4.1.1 Beschreibung

Im Folgenden werden zunächst als Voraussetzung für die Beispielanalysen in den Abschnitten 4.1.2 und 4.2.2 die Grundbegriffe der Mental Space Theory vorgestellt. Dabei sind insbesondere das Identifikationsprinzip (*ID-Principle*, Fauconnier 1985: 5f.) und das Konzept der konzeptuellen Integration (Fauconnier & Turner 2002: 39ff.), auch „Blending“ genannt, relevant.

Fauconniers Mental Space Theory ist in ihren Anfängen (Fauconnier 1985) entwickelt worden, um sprachliche Phänomene etwa der folgenden Art zu erklären (Fauconnier 1985: 5f.):

1. *Plato is on the top shelf.*
2. *The book by Plato is on the top shelf.*

3. *Plato is on the top shelf. It is bound in leather.*
4. *Plato is on the top shelf. You'll find that he is a very interesting author.*
5. *Plato is on the top shelf. It is bound in leather. You'll find that he is a very interesting author.*

Wenn wir Beispielsatz (3) betrachten, dann fällt auf, dass das den zweiten Satz einleitende Personalpronomen *it* das Genus Neutrum hat, während das vorangehende Bezugswort, das Antezedens, das Genus Maskulinum besitzt. Wie lässt sich dieser Widerspruch erklären und auflösen? Fauconnier (1985: 4) nimmt dazu eine pragmatische Funktion an, die über die Nennung eines Autors dessen Buch identifiziert. Diese Funktion F_1 verbindet Autoren (hier $a = \text{Plato}$) mit den von ihnen verfassten Büchern ($b = F_1(a) = \text{Bücher von Plato}$). Die folgende Abbildung illustriert diese Funktion:

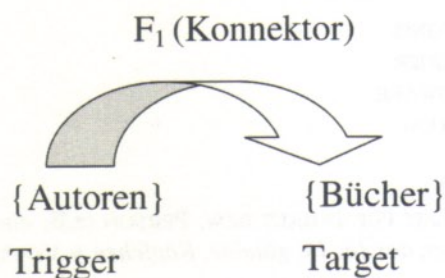


Abb. 2: Die Identifizierungsfunktion F_1 AUTOREN FÜR BÜCHER

Der Widerspruch im Genus zwischen Anapher und Personalpronomen in Beispielsatz (3) lässt sich mit der Annahme einer Identifizierungsfunktion auflösen: Das Personalpronomen *it* bezieht sich unter Annahme eines Konnektors F_1 nicht auf den Autor Plato, sondern auf ein Buch, das von ihm verfasste Texte enthält. Damit stimmt der Anschluss wieder, die Kongruenz bezüglich des Genus ist gerettet und *it* kongruiert mit einem nicht genannten Substantiv *book*. Fauconnier (1985: 5) kommt auf dieser Grundlage zu einer Typologie anaphorischer Anschlussmöglichkeiten, die aber für die weiteren Ausführungen keine Rolle spielt. So fungiert in Beispiel (3) das Target, in Beispiel (4) hingegen der Trigger als Antezedens. In Beispiel (5) ist das Antezedens sowohl Trigger als auch Target. Der Identifizierungsfunktion zwischen Autoren und den von ihnen verfassten Büchern, wie wir sie eben beschrieben haben, liegt nun folgendes allgemeines Identifikationsprinzip (*ID-Principle*) zugrunde:

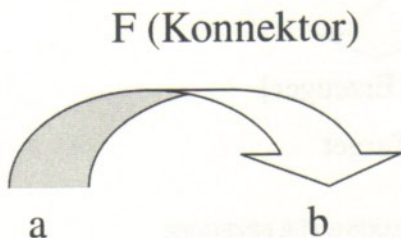


Abb. 3: Allgemeine Identifizierungsfunktion F nach Fauconnier (1985: 5)

Wenn zwei Objekte (im allgemeinsten Sinn) a und b durch eine pragmatische Funktion F ($b = F(a)$) verbunden sind, dann kann eine Beschreibung von a , d_a , gebraucht werden, um sein Gegenstück b zu identifizieren (vgl. Fauconnier 1985: 3f.).

Interessant ist nun an Fauconniers Identifikationsprinzip, das es offen lässt, um was für einen Typ von Deskriptor es sich handelt. Es sind also nicht nur sprachliche Äußerungen als Deskriptoren möglich, sondern auch Äußerungen in anderen Zeichensystemen. Diese Offenheit macht es für eine über sprachliche Daten hinausgehende semiotische Analyse interessant.

Wenn wir uns noch einmal Beispielsatz (1) zuwenden, dann erlaubt die Äußerung *Plato is on the top shelf* nicht nur einen Konnektor, der Autoren mit ihren Werken verbindet, sondern es sind auch andere Konnektoren möglich, wie etwa eine Funktion von Personen zu Repräsentationen, so dass über die Äußerung von *Plato* nicht nur ein von ihm verfasstes Buch, sondern beispielsweise auch eine ihn abbildende Marmorbüste identifiziert werden kann. Im Prinzip sind mit der Identifizierungsfunktion alle metonymischen Relationen darstellbar, wie man sie etwa in Gero von Wilperts "Sachwörterbuch der Literatur" (von Wilpert 1979: 508) aufgelistet findet:

- ERZEUGER FÜR ERZEUGNIS
- ERZEUGNIS FÜR ERZEUGER
- ROHSTOFF FÜR FERTIGWARE
- BESITZER FÜR BESITZTUM
- PERSON FÜR SACHE
- FELDHERR FÜR TRUPPE
- GEFÄß, ORT, LAND, ZEIT FÜR INHALT BZW. PERSON (z.B. *ein Glas trinken*, *England fürchtet*, *London meldet*, *das 18. Jh. glaubte*, *Köpfchen = Verstand*, *Himmel = Gott*)

Obwohl Fauconnier das Identifikationsprinzip zunächst einführt, um bestimmte linguistische Phänomene, wie sie z.B. bei den oben angeführten Pronominalisierungen auftreten, erklären zu können, lässt es sich, da es abstrakt genug ist und keine Einschränkungen bezüglich der Objekte a und b macht, auch auf außersprachliche Entitäten, wie Bilder, Skulpturen oder Klänge anwenden. Für die Analyse von *orpheusarchipel* ist insbesondere die metonymische Relation ERZEUGNIS FÜR ERZEUGER relevant. Klangerzeugnisse werden im Sinne von Peirce (Peirce 2000/Bd. 1: 206f.) als indexikalische Zeichen für ihre Klangerzeuger interpretiert. Entsprechend gilt gemäß des Identifikationsprinzips von Fauconnier, dass ein Klangereignis (das zugleich eine Beschreibung seiner selbst ist) über die Funktion ERZEUGNIS FÜR ERZEUGER mit dem Gegenstand seiner Hervorbringung verbunden ist und ihn identifiziert, wie die folgende Abbildung veranschaulicht:

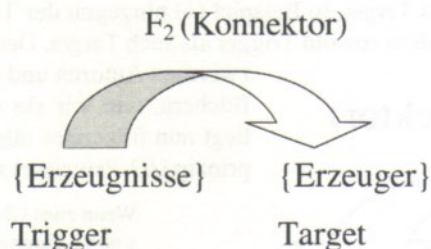


Abb. 4: Die Identifizierungsfunktion F₂ ERZEUGNIS FÜR ERZEUGER

Im folgenden Abschnitt wird nun diese Identifizierungsfunktion für die Explikation der Interaktion zwischen Auditivem und Visuellem verwendet, und zwar am Beispiel der Integration der Gestalt des Kerberos und seiner lautlichen Hervorbringungen in den musikalischen Ablauf.

4.1.2 Beispielanalyse: Kerberos bellt

Ich möchte die Anwendung des Fauconnierschen Identifikationsprinzips in der Analyse von orpheusarchipel zunächst an einem scheinbar einfachen Beispiel demonstrieren, nämlich an

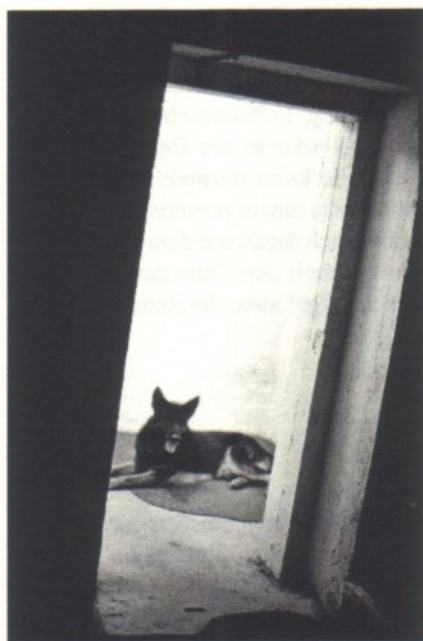


Abb. 5: Der Schäferhund Harko als Kerberos
(Foto: M. Stutte)

dem dreiköpfigen Höllenhund Kerberos, der laut Mythos den Eingang zur Unterwelt bewacht. Auf der folgenden Abbildung sehen wir allerdings keinen dreiköpfigen, sondern nur einen einköpfigen Hund, genauer einen einköpfigen Deutschen Schäferhund:

Dieser Schäferhund trägt den Eigennamen *Harko von den Sennenquellen*. Er lagert am Eingang des Untergeschosses und bellt genau dann, wenn es die Partitur erfordert. Dieses zeitgenaue Bellen ist nur deshalb möglich, weil für den Fotografen verdeckt und auch für den Zuschauer nur bei genauerem Hinsehen erkennbar links hinter der Wand ein Hundeführer mit Stoppuhr sitzt, der Harko veranlasst, auf die Sekunde genau furchterregend zu bellen und, was für den Besucher noch beeindruckender ist, mit dem Bellen auch sekundengenau wieder aufzuhören.

Über die pragmatische Funktion F_1 ERZEUGNIS FÜR ERZEUGER gelangt man vom Gebell zum Verursacher des Bellens. Bei dem Verursacher handelt es sich um einen Schäferhund in der "Rolle" des Kerberos. Es handelt sich also nicht mehr um bloßes Hundegebell, sondern zugleich um ein spezifisches Kerberosgebell. Wie gelangt

man nun vom Schäferhund Harko zum Höllenhund Kerberos? Eine Möglichkeit besteht nun darin, zwei weitere Identifizierungsfunktionen anzusetzen:

1. F_2 : EXEMPLAR FÜR GATTUNG (Schäferhund als prototypischer Wachhund, Harko als dessen Instanziierung)
2. F_3 : GATTUNG FÜR EXEMPLAR (Kerberos als unikales Exemplar der Gattung Hund)

Werden die beiden Funktionen mit der Funktion F_1 ERZEUGNIS FÜR ERZEUGER kombiniert, dann gelangt man, wie in Abbildung 6 veranschaulicht, vom Klangerzeugnis Gebell zum Gebellerzeuger Harko, der als prototypisches Hundexemplar für die Gattung Wachhund steht, die wiederum Kerberos als unikales Hundexemplar umfasst (Abb. 6).

In Nussbaumers Installationen jedoch sind die Klangerzeuger nicht allein auf den Aspekt der Repräsentation reduzierbar, sondern sie sind auch immer noch die Dinge selbst. So jagt

der Schäferhund Harko dem Zuschauer einen gehörigen Schreck ein, wenn dieser ihm unvermittelt gegenübersteht und jener unangeleint tüchtig bellt. Da der Konzertbesucher aber ausgehend von Harko, dem Schäferhund, den Höllenhund Kerberos identifizieren kann, assoziiert sich dieses

Erschrecken auch mit Kerberos: Harko als Kerberos, also Harko als Skulptur in einer bildhaften Anordnung versetzt den Konzertbesucher in Angst und Schrecken. Dadurch aber, dass der Schäferhund Harko als Skulptur innerhalb einer bildhaften Anordnung fungiert, entsteht eine scheinbar archaische Reaktion auf diese Anordnung. In Peircescher Terminologie würde der dynamische Interpretant des Zeichenträgers Harko in der Bereitschaft bestehen, die Flucht zu ergreifen (Peirce 2000/Bd. 3: 225). Das ist keine normale Reaktion auf eine bildhafte Darstellung und gleicht denjenigen Zuständen, die einem primitiven Bewusstsein zugeschrieben werden. Die erlebte Bedrohung assoziiert sich derart mit dem Bellen, dass man sich später beim bloßen Hören des Bellens in Abwesenheit des Verursachers an das soeben Erlebte erinnert. Das Musikalische wird semantisch aufgeladen, der Schrecken wird – Musik.

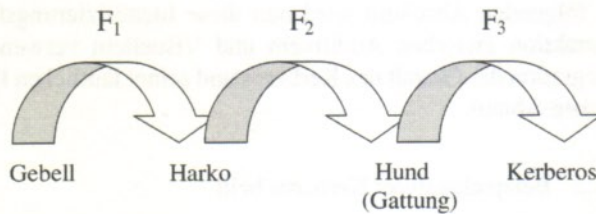


Abb. 6: Die Kombination der Identifizierungsfunktionen F_1 , F_2 und F_3

4.2 Konzeptuelle Integration ("Blending")

4.2.1 Beschreibung

Diejenigen Prozesse, die unter dasjenige fallen, was ich oben "semantische Aufladung" genannt habe, lassen sich als Netzwerke konzeptueller Integrationen von mentalen Räumen ("Mental Spaces") nach Fauconnier & Turner (2000) darstellen. Mental Spaces (vgl. Fauconnier 1985: 16ff.) sind Konstrukte, die, obwohl von sprachlichen Strukturen verschieden, während einer Äußerung, parallel zu dieser und von dieser mittels so genannter "space builders" (Fauconnier 1985: 17 und 1997: 40) induziert, inkrementell aufgebaut werden. Die Annahme eines inkrementellen Äußerungsaufbaus besagt, dass eine Äußerung gewöhnlich nicht als ganze geplant wird, sondern dass einzelne Fragmente der geplanten Äußerung nach und nach spezifiziert werden. Betrachten wir zur Illustration das folgende Beispiel (vgl. Fauconnier 1985: 17):

(6) Max glaubt, dass in Peters Bild die Blume gelb ist.

Für diesen Beispielsatz lassen sich drei verschiedene Mental Spaces unterscheiden: Zum einen gibt es den Mental Space der Äußerungssituation selbst, deren Wahrnehmung Sprecher und Adressat teilen. Zum anderen werden weitere Mental Spaces durch bestimmte Äußerungsbestandteile induziert: Der Mental Space desjenigen, was Max glaubt, ist an das Verb *glaubt* als Space Builder gebunden, der Mental Space von Peters Bild hingegen an die Präpositionalgruppe *in Peters Bild*. Repräsentiert werden Mental Spaces als strukturierte, inkrementelle Mengen, bestehend aus Elementen (a,b,c, ...) und Relationen (R_{1ab} , R_{2a} , R_{3cbf} , ...) zwischen diesen Elementen. Dabei können den jeweiligen Mental Spaces neue Elemente hinzugefügt und zwischen diesen Elementen neue Relationen etabliert werden.

Darüber hinaus ist es möglich, in einer grundlegenden mentalen Operation zwei oder auch mehrere Mental Spaces so miteinander zu verschränken, dass dadurch ein dritter Mental Space kreiert wird. Dieser dritte Mental Space besitzt eine ihm eigene emergente Struktur, die sich nicht aus der Vereinigung der Input Spaces erklären lässt. Eine derartige Verschränkung wird nach Fauconnier und Turner (2002: 40) "Konzeptuelle Integration" (*Conceptual Integration*) oder auch "Blending" (Fauconnier & Turner 2002: 47) genannt. Abbildung 7 zeigt ein minimales Netzwerk für eine Konzeptuelle Integration, bestehend aus zwei Input Spaces, einem Generic Space und einem Blended Space.

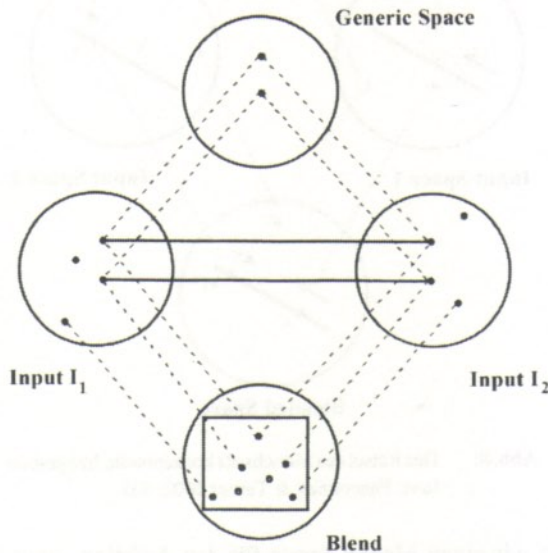


Abb. 7: Minimales Netzwerk konzeptueller Integration
(aus: Fauconnier & Turner 2000: 46)

Komplexere Netzwerke können mehr als zwei Inputs haben und auch mehrere Blends. In der Abbildung oben sind Mental Spaces durch Kreise repräsentiert, ihre Elemente durch Punkte oder Ikons in den Kreisen, Konnektoren, die Elemente miteinander verbinden, durch Linien. Wie funktioniert nun eine konzeptuelle Integration? Fauconnier und Turner (2002: 39) geben ein Beispiel, das Arthur Koestlers *The Art of Creation* entnommen ist. Es handelt sich um das folgende Rätsel: Ein buddhistischer Mönch beginnt bei Tagesanbruch einen Berg hinaufzusteigen. Er erreicht den Gipfel bei Sonnenuntergang. Er verbringt einige Tage auf dem Gipfel, bis er eines Morgens, wiederum bei Tagesanbruch, beginnt zum Fuß des Berges hinabzusteigen. Man

stelle keine Vermutungen über seinen jeweiligen Reisebeginn, etwaige Unterbrechungen oder sein Reisetempo an. Gibt es einen Ort auf dem Weg, den der Mönch auf beiden getrennten Reisen zur selben Stunde des Tages einnimmt?

Die Lösung des Rätsels erschließt sich, wenn man Folgendes versucht (Fauconnier & Turner 2002: 39f.): Statt sich den buddhistischen Mönch als den einen Tag hinauf- und den anderen Tag hinabsteigend vorzustellen, stelle man sich vor, er mache beide Reisen, den Auf- und den Abstieg, an ein- und demselben Tag. Nach dieser Vorstellung muss es einen Ort geben, an dem er sich selbst begegnet. Das genau ist der Ort, nach dem wir suchen, das Rätsel ist gelöst.

Wie aber kommen wir zu dieser Lösung, und warum sind wir überzeugt, dass sie richtig ist? Für den betreffenden Mönch ist es unmöglich, den Berg zugleich hinauf- und hinabzusteigen. Er kann sich nicht selbst begegnen, trotzdem verschafft uns diese Imagination eines eigentlich Unmöglichen die Lösung des Rätsels. Das liegt daran, dass das Szenario, dass zwei beliebige Personen einander beim Auf- und Abstieg begegnen, nicht nur möglich, sondern allgemein verankert ist. Die Verwendung dieses Szenarios ist für die Lösung des Rätsels zentral, obwohl es nirgendwo im Rätsel erwähnt ist, das ja nur einzige Person beschreibt, die

verschiedene Dinge an verschiedenen Tagen tut. Das Vorstellungskonstrukt des sich selbst begegnenden Mönchs verschränkt die beiden Reisen zum Gipfel und zum Fuß des Berges. Und es enthält etwas Neues: nämlich eine Begegnung, die nicht in den beiden voneinander getrennten Vorstellungen des reisenden Mönchs enthalten ist. Abbildung 8 stellt die mentale Operation der Lösung des Mönchsrätsels als konzeptuelle Integration dar.

Mental Spaces sind, wie oben schon erwähnt, kleine konzeptuelle Einheiten, die während des Sprechens und Denkens aufgebaut werden. Sie enthalten Elemente und Relationen, die sich typischerweise auf der Basis von schematischem Langzeitwissen strukturieren (Fauconnier & Turner 2002: 40). Sie sind untereinander verbunden und können parallel zur Entfaltung des Diskurses modifiziert werden. Damit eignen sie sich für die Modellierung dynamischer Abbildungsrelationen im Denken und Sprechen.

Im Beispiel des Mönchsrätsels haben wir einen Mental Space für den Aufstieg, einen anderen für den Abstieg. Mental Spaces sind einerseits mit *schematischem* Langzeitwissen verbunden, den so genannten „Frames“, wie z.B. dem Frame „einen Weg entlang gehen“, und andererseits zugleich mit *spezifischem* Langzeitwissen, wie die Erinnerung an die Besteigung eines bestimmten Berges, z.B. die Besteigung des Brockens im Harz im Jahr 1990 (Fauconnier & Turner 2002: 40). Dieser Mental Space, der mich selbst, den Brocken und das Jahr 1990 enthält, kann, wie die folgenden Beispielsätze zeigen, in sehr unterschiedlicher Weise aktiviert werden (vgl. Fauconnier & Turner 2002: 40):

- (7) *Im Jahr 1990 bestieg ich den Brocken*
- (8) *Ute glaubt, dass ich im Jahr 1990 den Brocken bestiegen habe.*
- (9) *Hier ist ein Bild von mir beim Besteigen des Brockens im Jahr 1990.*

Das oben abgebildete Netzwerk zur Lösung des Mönchsrätsels ist ein minimales Netzwerk, das aus einem Generic Space, zwei Input Spaces und einem Blend besteht. Beginnen wir mit den beiden Input Spaces (vgl. Fauconnier & Turner 2002: 40f.): Jeder hat eine partielle Struktur, die jeweils einer der beiden Reisen zugeordnet ist. Der Tag der Reise zum Gipfel ist d_1 , der Tag der Reise zum Fuß des Berges ist d_2 . Der aufwärts gehende Mönch a_1 und der abwärts gehende Mönch a_2 sind jeweils durch einen Punkt mit einem die entsprechende Richtung anzeigenden Pfeil repräsentiert. Die einander entsprechenden Elemente in den Mental Spaces sind durch Konnektoren verbunden („Cross-Space Mapping“, Fauconnier &

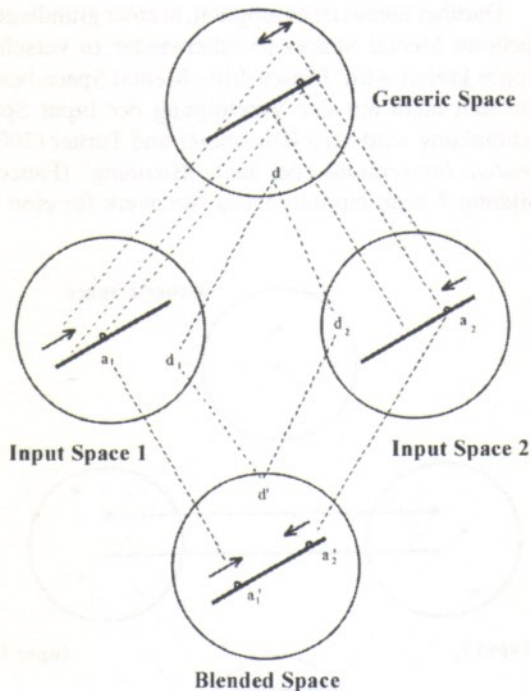


Abb. 8: Das Rätsel des Mönchs als konzeptuelle Integration (aus: Fauconnier & Turner 2002: 43)

Turner 2002: 41). So sind der Berg, das reisende Individuum, der Tag der Reise, die Bewegungsrichtung, die nicht nur in einem, sondern in mehreren Mental Spaces auftreten, durch Linien, die diese Konnektoren repräsentieren, miteinander verbunden.

Der Generic Space (Fauconnier & Turner 2002: 41) bildet eine Vergleichsgrundlage und enthält, was beiden Input Spaces gemeinsam ist, in unserem Beispiel ein sich bewegendes Individuum und seine Position, einen Pfad, der Fuß und Gipfel des Berges verbindet, den Reisetag, und eine hinsichtlich der Richtung unspezifizierte Bewegung, die in der Abbildung oben durch einen Doppelpfeil repräsentiert ist. Der Blended Space oder auch Blend (Fauconnier & Turner 2002: 41f.) ergibt sich aus der Verschränkung der beiden Input Spaces in einem einzigen Mental Space. Generic Spaces und Blended Spaces haben eine Gemeinsamkeit: Blends enthalten generische Strukturen. Darüber hinaus jedoch enthalten Blends zusätzliche spezifische Strukturen, außerdem können Blends Strukturen enthalten, die für die Input Spaces unmöglich sind (Fauconnier & Turner 2002: 47f.). In unserem Beispiel werden im Generic Space beide Berge auf einen einzigen Berg mit entsprechendem Pfad projiziert, ebenso fallen beide Reisetage in einem einzigen Tag zusammen. Die beiden Individuen hingegen werden entsprechend der Position und Bewegungsrichtung, die sie am jeweiligen Tag einnehmen, abgebildet.

Wie wir gesehen haben, repräsentiert Input Space 1 in dynamischer Weise die Aufwärts-Reise, Input Space 2 hingegen die Abwärts-Reise. Die Projektion in den Blend bewahrt die entsprechenden Reisepositionen und -zeitpunkte. Der Blend ist nun dadurch charakterisiert, dass er eine emergente, nur ihm eigene Struktur hervorbringt, die nicht bereits in den Input Spaces vorhanden ist (Fauconnier & Turner 2002: 42). Seine Emergenz ergibt sich durch drei Eigenschaften: erstens Komposition ("composition", Fauconnier & Turner 2002: 42), zweitens Anreicherung ("completion", Fauconnier & Turner 2002: 43) und drittens Elaborierung ("elaboration", Fauconnier & Turner 2002: 44).

Die Vereinigung von Elementen der Input Spaces im Blend macht Relationen möglich, die in den separaten Inputs Spaces selbst nicht existieren: Im Blend, aber nicht in den jeweiligen Input Spaces, sind zwei sich bewegendes Individuen, statt nur einem. Sie bewegen sich in entgegengesetzte Richtungen, bei den entgegengesetzten Enden des Pfades beginnend. Dadurch, dass sie an demselben Tag reisen, können ihre Positionen jederzeit miteinander verglichen werden. Mit Hilfe der Anreicherung werden zusätzliche Strukturen in den Blend gebracht, etwa Anbindungen an Hintergrund-Frames. So kann der Blend als Instanziierung des geläufigen Frames "zwei Personen beginnen eine Reise an zwei entgegengesetzten Enden des Weges" aufgefasst werden. Dadurch sind wir in der Lage, das Szenario sozusagen "laufen zu lassen" ("running of the blend", Fauconnier & Turner 2002: 44).

Wenn man den Blend wie einen Film laufen lässt, wird er imaginativ modifiziert, in unserem Beispiel ergibt sich dadurch die Begegnung der beiden Reisenden. Dies ist eine neue Struktur: Es gibt keine Begegnung in den Input Spaces, auch wenn wir sie dynamisch wie einen Film laufen lassen würden. Die Lösung des Rätsels ergibt sich dadurch, dass die beiden verschiedenen Personen des Blends auf dieselbe Person des Mönches in den beiden Input Spaces zurückprojiziert werden. Gleiches gilt für den Treffpunkt und die Tageszeit.

Ähnlich wie im oben referierten Mönchsrätsel funktionieren, so meine Hypothese, die überraschenden kompositorischen Lösungen, die Nussbaumer in seinen Konzert- und Operninstallationen findet. Sie lassen sich als konzeptuelle Integrationen beschreiben, in deren Blend etwas Neues und Überraschendes entsteht. In den folgenden Beispielanalysen werden Nussbaumers kompositorische Konzepte unter Anwendung des Beschreibungsapparats der Mental Space Theory rekonstruiert.

4.2.2 Beispielanalysen

4.2.2.1 Sirene

Beginnen wir unsere Beispielanalysen mit der relativ einfachen Teilinstallation *loreleylelala* für Handsirene, Zunge und Stimme. An ihr lässt sich die Verschränkung von Auditivem und Visuellem im Blend und die ihm eigene Emergenz besonders klar herausarbeiten. Die Darstellerin der Sirene sitzt auf einer Bank in einem Kellerraum im Untergeschoss, der unter Wasser steht. Sie ist nur mit Unterwäsche bekleidet, in ihrem Mund befindet sich eine frische Schweinezunge aus der Schlachtereier und sie bedient als Instrument eine Handsirene, die einen glissandierenden, "heulenden" Dauerklang erzeugt, der mit langen Pausen abwechselt, in denen die Darstellerin stumm und unbeweglich auf ihrer Bank hockt.

Der Bezug zum Orpheusmythos wird im Programmheft durch folgendes Zitat aus Benjamin Hederichs *Gründlichem mythologischen Lexikon* (1770/1986) dargestellt: "Er machte, daß sich die Argonauten nicht durch die Sirenen verführen ließen (indem er lauter als diese harfte und sang), wogegen sich diese in die See stürzten und selbst umkamen. *Hederich, Gründliches Lexikon*" (Nussbaumer 2002: 23). Orpheus entging also der Gefahr der Sirenen, indem er ihren Gesang so laut übertönte, dass er nicht mehr zu hören war. Ausgangspunkt der bildlichen Darstellung in *loreleylelala* (siehe Abbildung 9) sind anders als bei dem Beispiel des Kerberos nicht Wahrnehmungen, Erinnerungen oder Vorstellungskonstrukte, sondern eine lexikalische Bedeutung, und zwar das lexikalisierte Polylem *Sirene* mit im Wesentlichen drei Teilbedeutungen (Bedeutungsparaphrasen):

1. Junge Frauen (oft halbe Vögel), die durch ihren bezaubernden Gesang vorbeifahrende Seeleute anlocken und dann töten.
2. Junge Frauen, die durch verführerisches Reden Männer ins Unglück stürzen.
3. Gerät zur Erzeugung von Signal- tönen (meist Gefahr signalisierend, meist penetrantes durchdringendes Geräusch).

Diese Teilbedeutungen werden von Nussbaumer zu einem einzigen audiovisuellen Installationselement fusioniert. Irritierend und zunächst vielleicht auch etwas erschreckend ist an der Sirene die Schweinezunge, die der Sirenendarstellerin aus dem Mund hängt. Wie kommt Nussbaumer auf so eine Idee? Der Beschrei-

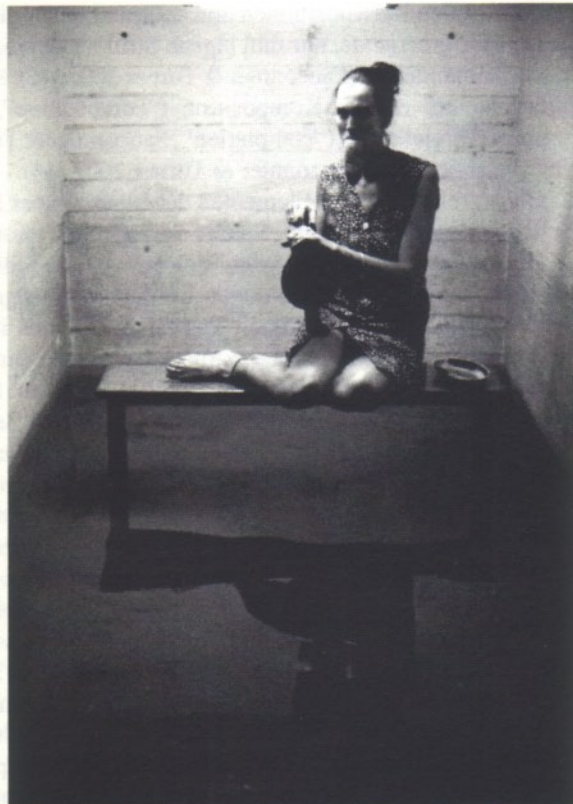


Abb. 9: *loreleylelala* für Handsirene, Zunge und Stimme
(Foto: M. Stutte)

bungsapparat der Mental Space Theory erlaubt folgende Rekonstruktion als Netzwerk konzeptueller Integrationen:

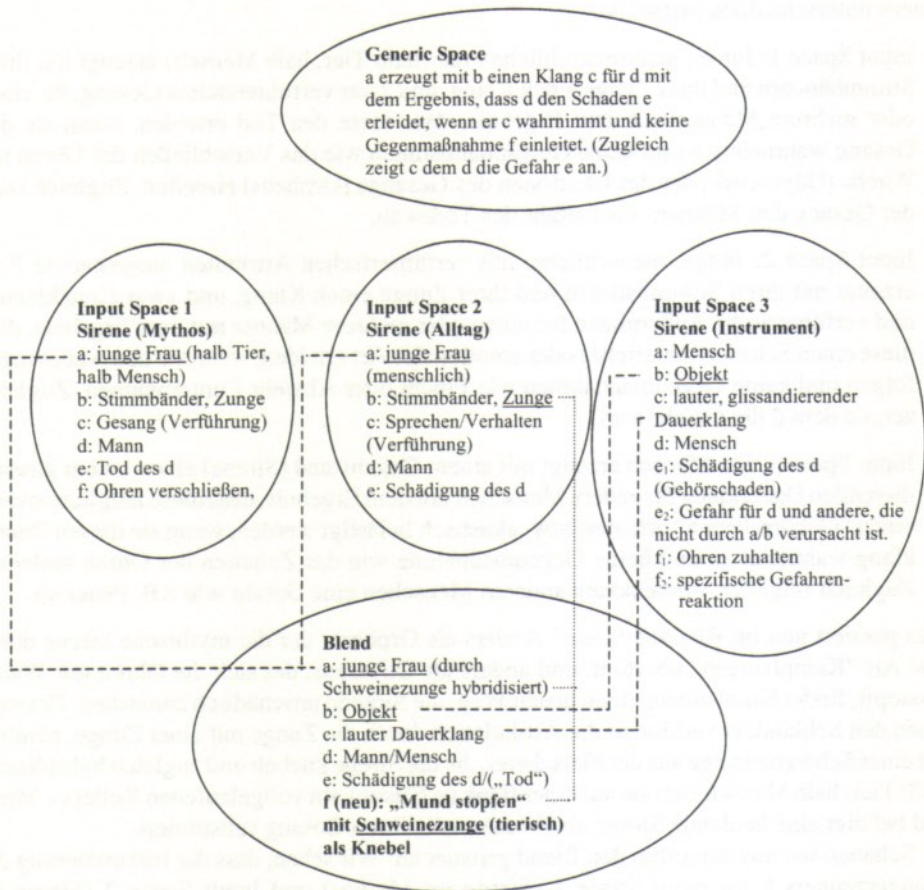


Abb. 10: Die Darstellung der Sirene als Netzwerk konzeptueller Integrationen

In diesem Netzwerk speisen sich die drei Input Spaces aus den drei Teilbedeutungen des Polysems *Sirene*, der Generic Space hingegen aus einer gemeinsamen Bedeutung, die sich aus allen Teilbedeutungen abstrahieren lässt. Demnach handelt es sich bei einer Sirene um eine Entität, vor der man die Sinne verschließen muss, da sonst ein Schaden droht (Zerschellen am Felsen, seelisches oder materielles Unglück, Zerplatzen des Trommelfells). Die Konnektoren zwischen den Mental Spaces sind der graphischen Übersichtlichkeit halber nicht durch Linien, sondern durch die Variablen a bis f dargestellt, die die Entsprechungen in den verschiedenen Mental Spaces markieren. Nur für die Analyse besonders relevante Konnektoren sind durch Linien hervorgehoben.

Der Generic Space bildet eine Vergleichsgrundlage und enthält, wie oben schon erwähnt, Elemente und Relationen die den Input Spaces gemeinsam sind. In unserem Beispiel sind die

folgenden Elemene und Relationen relevant: a erzeugt mit b einen Klang c für d mit dem Ergebnis, dass d den Schaden e erleidet, wenn er c wahrnimmt und keine Gegenmaßnahme f einleitet. Zugleich zeigt c dem d die Gefahr e an. Die Variablen sind in den drei Input Spaces unterschiedlich instanziiert:

1. Input Space 1: Junge, nichtmenschliche Frau (halb Tier, halb Mensch) erzeugt mit ihren Stimmbändern und ihrer Zunge einen Klang, und zwar verführerischen Gesang, für einen oder mehrere Männer mit dem Ergebnis, dass diese den Tod erleiden, wenn sie den Gesang wahrnehmen und keine Gegenmaßnahmen wie das Verschließen der Ohren mit Wachs (Odysseus) oder das Übertönen des Gesangs (Orpheus) einleiten. Zugleich zeigt der Gesang den Männern die Gefahr des Todes an.
2. Input Space 2: Junge, menschliche, mit verführerischen Attributen ausgestattete Frau erzeugt mit ihren Stimmbändern und ihrer Zunge einen Klang, und zwar einnehmende und verführerische Äußerungen für einen oder mehrere Männer mit dem Ergebnis, dass diese einen Schaden materieller oder emotionaler Art erleiden, wenn sie den Äußerungen folgen und keine Gegenmaßnahmen wie Flucht oder Abwehr f unternehmen. Zugleich zeigt c dem d die Gefahr e an.
3. Input Space 3: Ein Mensch erzeugt mit einem Gegenstand (Sirene) einen lauten glissandierenden Dauerklang für andere Menschen mit dem Ergebnis, dass diese möglicherweise einen "Gehörschaden" erleiden bzw. akustisch belästigt werden, wenn sie diesen Dauerklang wahrnehmen und keine Gegenmaßnahme wie das Zuhalten der Ohren einleiten. Zugleich zeigt der Sirenenklang anderen Menschen eine Gefahr wie z.B. Feuer an.

Was passiert nun im Blended Space? Anders als Orpheus, der die mythische Sirene durch eine Art "Kampfsingen" übertönt, und anders als Odysseus, der sich die Ohren mit Wachs verstopft, findet Nussbaumer einen neuen Weg, die Sirenen unschädlich zumachen: Er stopft ihnen den Schlund, er verhindert die Artikulation durch die Zunge mit einer Zunge, nämlich mit einer Schweinezunge aus der Fleischerei, die die Sirene knebelt und zugleich hybridisiert: Halb Tier, halb Mensch sitzt sie auf einer Bank (= Felsen), im vollgelaufenen Keller (= Meer) und betätigt eine heulende Sirene als Prothese, die ihren Gesang substituiert.

Schauen wir uns daraufhin den Blend genauer an: Wir sehen, dass die Instanziierung des Klangerzeugers b im Input Space 1 (Sirene im Mythos) und Input Space 2 (Sirene als menschliche Verführerin), nämlich das Artikulationsorgan Zunge, im Blend wegfällt. Stattdessen instanziiert die Zunge die Gegenmaßnahme oder Art der Gefahrenabwehr f. Das heißt, die Zunge (*pars pro toto*) als Teil und Voraussetzung des Artikulationsprozesses wird Mittel (Knebel) zur Verhinderung dieses Artikulationsprozesses. Zugleich wird ein weiterer Bezug hergestellt: Die Schweinezunge macht aus der jungen Frau ein hybrides Wesen aus Mensch und Tier wie die mythologische Sirene. Über die Knebelung wird zugleich auch das Objekt Sirene als Ersatz-Klangerzeuger motiviert. Da die Sirene durch den Knebel am Singen gehindert wird, muss sie "heulen" und das Objekt Sirene betätigen.

Wie wir zeigen konnten, beruht der Blend im vorliegenden Beispiel auf der Mehrdeutigkeit der lexikalischen Bedeutung der lautlichen oder graphischen Form von *Sirene*, deren Teilbedeutungen den Input für eine Fusionierung, Ergänzung, und ästhetische Ausarbeitung bzw. Weiterführung im Blend bilden und via Identifizierungsfunktion zur Semantisierung des hörbaren Sirenenklangs beitragen, auch und gerade bei Abwesenheit des Klangerzeugers und seiner kontextuellen Einbettung. Eine derartige Semantisierung muss jedoch nicht zwingend über sprachliche Bedeutung erfolgen, wie das folgende Beispiel zeigt.

4.2.2.2 Die Installation *orpheusautomat*

In der Teilinstallation *orpheusautomat* für Flügel, Schotter, Schildkröten, Videokameras, Projektion kriechen zwei Schildkröten in einem Flügel umher, auf dessen Saiten Schotter liegt. Ab und zu wird durch dieses Kriechen eine Saite zum Klingen gebracht. Das Innere des geschlossenen Flügels und die Bewegungen der Schildkröten werden über eine Videokamera auf eine Leinwand projiziert. Dabei ist das Schildkrötenpaar mit dem Liebespaar Orpheus und Eurydike identifiziert, das, anders als in den meisten anderen Opernbearbeitungen des Mythos, nicht im Zentrum der Handlung steht und auch nicht durch Sängerdarsteller repräsentiert wird. Der Panzer der Schildkröte ist für Nussbaumer zugleich die Urform einer Leier, eines Instruments, das auch von Orpheus gespielt wird und dessen Instrumentengeschichte oder -metamorphose im Flügel kulminiert:

Die ersten Lauten [...] waren über Schildkrötenpanzer gespannte Saiten. Die bisher letzte Evolutionsstufe dieses Instrumententyps (Prinzip: Resonanzkörper mit verschiedenen langen Saiten) ist das Klavier bei dem sich die Besaitung noch ins geschützte Innere gestülpt hat. [...] Die kurzschlussartige Vereinigung dieser beiden Pole einer Instrumentengeschichte – Schildkröten im Klavier – stellt einen anderen Bezug zu Orpheus her: der Innenraum des Instrumentes als fremdartige „Unterwelt“ in der sich zwei Lebewesen durch dunkle Gänge bewegen und denen selbst – durch ihre langen Phasen der Unbewegtheit – der Anschein zwischen Leben und Tod zu pendeln anhaftet (Nussbaumer 2002: 23).

Wiederum stellt sich die Frage: Wie kommt Nussbaumer auf derartige Einfälle? In *orpheusautomat* sind die Input Spaces durch die unterschiedlichen Instrumentenformen von der Urform der Leier bis zum heutigen Flügel bestimmt. Aus diesen Input Spaces lassen sich die folgenden Elemente und Relationen des Generic Space abstrahieren: Resonanzkörper a mit verschiedenen langen Saiten b, der von c gespielt wird. Die Input Spaces wiederum sind wie in dem Sirenenbeispiel unterschiedlich instanziiert:

1. Input Space 1 (erste Leier): Ein Schildkrötenpanzer als Resonanzkörper mit verschiedenen langen (Darm)saiten, der von Orpheus gespielt wird.
2. Input Space 2 (Zwischenform Leier): Ein Holzrahmen als Resonanzkörper mit verschiedenen langen Darmsaiten, der von einem Menschen gespielt wird.
3. Input Space 3 (Flügel): Stahlrahmen mit Holzverkleidung als Resonanzkörper mit verschiedenen langen Stahlsaiten, der von einem Menschen gespielt wird.

Der besondere ästhetische Effekt der Installation *orpheusautomat* wird durch die Vertauschung zwischen der Instanzierung des Resonanzkörpers und der Instanzierung des Spielers hervorgerufen. Dabei steht der Schildkrötenpanzer als Instanzierung des Resonanzkörpers a in Input Space 1 in einer Pars-pro-toto-Relation zum Lebewesen Schildkröte. Zugleich kann der menschliche Instrumentalist in allen Input Spaces zu einem Lebewesen generalisiert werden. Damit umfasst die Kategorie „Lebewesen“ nicht nur den menschlichen Instrumentalisten, sondern auch die Schildkröte, die durch diese kategorielle Verallgemeinerung potentiell in die Spielerposition c einsetzbar ist. Im Blend kann so die Schildkröte die modernste Ausprägung der Leier, den Flügel bespielen. Da im Mythos Orpheus normalerweise die Leier spielt, findet eine Gleichsetzung von Schildkröte und Orpheus statt. Zugleich ist die Schildkröte Orpheus in der Installation Teil eines Schildkrötenpaares: nämlich des Liebespaares Orpheus und Eurydike, die in der Unterwelt des dunklen Flügels endlich vereint umherwandern.

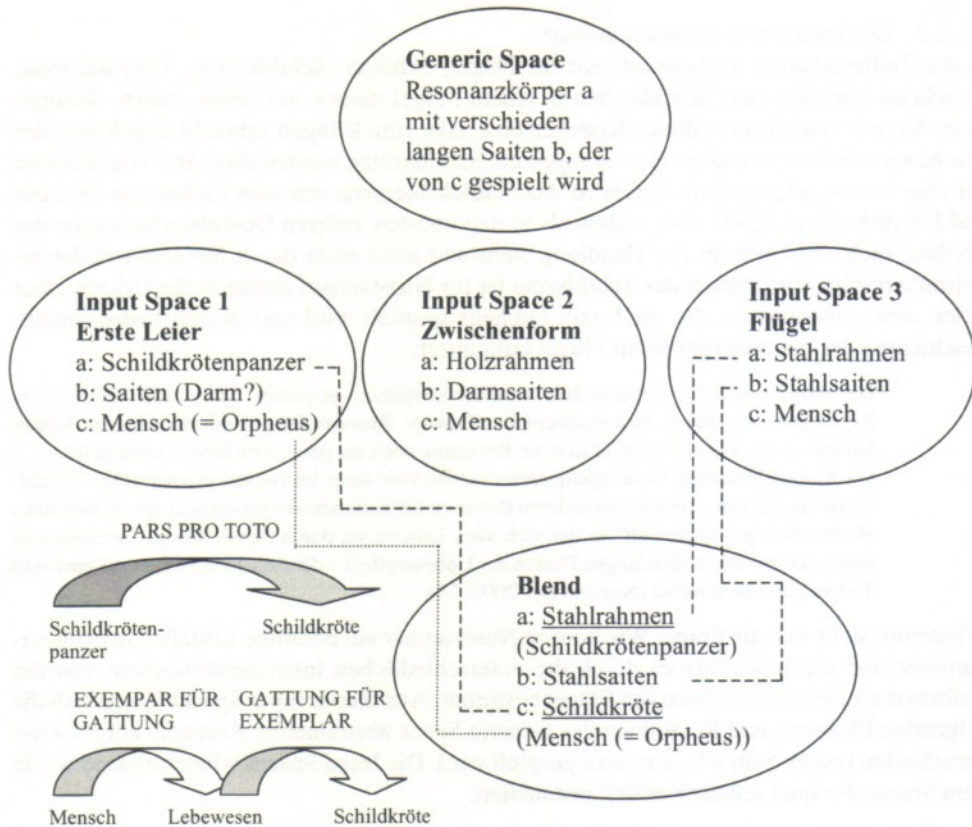


Abb. 11: *orpheusautomat* als Netzwerk konzeptueller Integrationen

4.2.2.3 Orpheus

In *orpheusarchipel* ist der mythische Orpheus nicht durch einen Sänger dargestellt und auch nicht als winzige Schildkröte in die Dunkelheit des *orpheusautomat* verbannt, sondern sein "Gesang" ist in der Aufführung omnipräsent:

Orpheus hat keine Lieder gesungen – er hat *einen* Ton gesungen. Jenen Ton der weder leise noch laut, weder tief noch hoch ist – einen vollkommen unauffälligen, eigenschaftslosen aber alles durchdringenden Ton, der am glatten Weltgefüge Halt fand und es einigermaßen mühelos aushebeln konnte (Nussbaumer 2002: 18).

Es sind nicht die organischen Stimmbänder eines Sängerdarstellers, die diesen Ton hervorbringen, sondern der Bunker, dessen Geschosse mit dem Kopf (Obergeschoss), der Brust (Erdgeschoss) und dem Unterleib (Untergeschoss) des Orpheus identifiziert werden (Fricke 2003 b), "singt". Dies geschieht dadurch, dass Stimmgabeln unterschiedlichster Größe als Analogon zur Glottis den Kammerton a in verschiedenen Lagen und Varianten erzeugen, so dass eine Fülle von Schwebungen entstehen (Abb. 12).

Auch hier stellt sich wieder die Frage: Wie kommt Nussbaumer darauf? Wie kommt er auf die Stimmgabelklänge als Substitut des menschlichen Gesanges? Betrachten wir das folgende Netzwerk, das diesen kreativen Einfall rekonstruiert (Abb. 13).



Abb. 12: Der Gesang des Orpheus (Foto: M.Stutte)

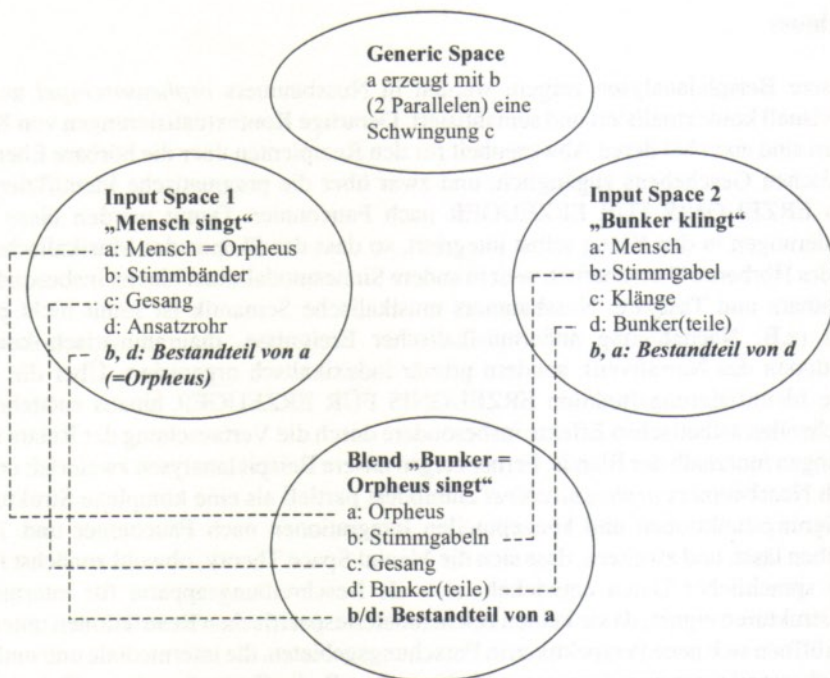


Abb. 13: Der Gesang des Orpheus als Ergebnis konzeptueller Integration

Die Relation für den Generic Space lautet: a erzeugt mit b (2 Parallelen) eine Schwingung c im Resonanzraum d. Für die beiden Input Spaces ergeben sich dabei folgende Instanziierungen:

1. Input Space 1 (Mensch singt): Ein Mensch (Orpheus) erzeugt mit seinen Stimmbändern (2 Parallelen) eine Schwingung in Form von Gesang in seinem Ansatzrohr als Resonanzraum. Dabei sind die Stimmbänder und der Resonanzraum Bestandteil des Menschen (Orpheus).
2. Input Space 2 (Bunker singt): Ein Mensch erzeugt mit einer Stimmgabel (2 Parallelen) eine Schwingung im Bereich des Kammertons a im Bunker als Resonanzraum. Dabei sind Stimmgabel und Resonanzraum nicht Bestandteil des Menschen, sondern der Mensch und die Stimmgabel sind Bestandteil des Bunkers als Resonanzraum.

Wenn wir uns den Blend anschauen, dann wird klar, wie es zur Identifikation des Bunkers mit Orpheus und der Stimmgabelklänge mit dem orphischen Gesang kommt: Aus dem Input Space 1 wird die Variable a mit dem Menschen Orpheus belegt, die Variablen b und d hingegen werden durch den Input Space 2 instanziiert, nämlich durch die Stimmgabeln (b) und den Bunker (d) als Ansatzrohr, wobei b und d in a und damit in Orpheus enthalten sind. Anders formuliert: Der Bunker als Orpheus versetzt mittels menschlicher Instrumentalisten die Stimmgabeln als Analogon zu den Stimmbändern in Schwingung und "singt" mit den Bunkerteilen als Resonanzkörper einen Ton, nämlich den Kammerton a in seinen unterschiedlichen Varianten.

5 Schluss

Wie unsere Beispielanalysen zeigen, werden in Nussbaumers *orpheusarchipel* auditive Klänge visuell kontextualisiert und semantisiert. Derartige Kontextualisierungen von Klang-erzeugern sind auch bei deren Abwesenheit für den Rezipienten über die hörbare Ebene des musikalischen Geschehens zugänglich, und zwar über die pragmatische Identifizierungsfunktion ERZEUGNIS FÜR ERZEUGER nach Fauconnier. Damit werden diese Kontextualisierungen in den Klang selbst integriert, so dass der Skopus des Musikalischen die Grenze des Hörbaren überschreitet, weit in andere Sinnesmodalitäten hinein, insbesondere in das Sichtbare und Tastbare. Nussbaumers musikalische Semantik ist somit nicht primär ikonisch (z.B. Nachahmung außermusikalischer Ereignisse, diagrammatisch-ikonische Konventionen des Narrativen), sondern primär indexikalisch organisiert: Über die schon genannte Identifizierungsfunktion ERZEUGNIS FÜR ERZEUGER hinaus entstehen die überraschenden ästhetischen Effekte insbesondere durch die Vertauschung der Relata in den Beziehungen innerhalb der Blends. Ferner zeigen unsere Beispielanalysen zweierlei: erstens, dass sich Nussbaumers *orpheusarchipel* zumindest partiell als eine komplexe Struktur von Identifizierungsfunktionen und konzeptuellen Integrationen nach Fauconnier und Turner beschreiben lässt, und zweitens, dass sich die Mental Space Theory, obwohl zunächst für die Analyse sprachlicher Daten entwickelt, sich als Beschreibungsapparat für intermediale Zeichenstrukturen eignet, da sie keinen zeichenmateriespezifischen Restriktionen unterliegt. Damit eröffnen sich neue Perspektiven in Forschungsgebieten, die intermediale und multimodale Zeichenstrukturen zum Gegenstand haben, wie z.B. die Gestenforschung (Relation von Gestik und Rede), die Bildwissenschaft (Relation von Bild und Text), die Kognitionswissen-

schaft (z.B. bildlich-analoge Repräsentationen beim Textverstehen) und nicht zuletzt die Semiotik (Interaktion unterschiedlicher Zeichenmaterien in unterschiedlichen Zeichensystemen) selbst.

6 Literatur

- Barcelona, Antonio (ed.) 2000: *Metaphor and Metonymy at the Crossroads. A Cognitive Perspective*, Berlin/New York: de Gruyter
- Fauconnier, Gilles 1985: *Mental Spaces: Aspects of Meaning Construction in Natural Language*, Cambridge/London: Bradford
- Fauconnier, Gilles 1997: *Mappings in Thought and Language*, Cambridge: University Press
- Fauconnier, Gilles & Mark Turner 1999: "Metonymy and Conceptual Integration", in: Panther, Klaus-Uwe und Günter Radden (eds.) 1999: 77–90
- Fauconnier, Gilles & Mark Turner 2000: "Metaphor, metonymy, and binding", in: Barcelona (ed.) 2000: 133–145
- Fauconnier, Gilles & Mark Turner 2002: *The way we think: conceptual blending and the mind's hidden complexities*, New York: Perseus (Basic Books)
- Fricke, Ellen 2003 a: "Fleisch und Fragment – Topographien des Unbewussten in Georg Nussbaumers Installationsoper *orpheusarchipel*", in: *Neue Zeitschrift für Musik* (5/2003): 24f.
- Fricke, Ellen 2003 b: "Die Verkörperung von Vorgestelltem in der Installationsoper *orpheusarchipel* von Georg Nussbaumer", Vortrag im Rahmen der Ringvorlesung *Vorstellung, Bild und Wirklichkeit*, Technische Universität Berlin, 25. 06. 2003
- Hederich, Benjamin 1770/1986: *Gründliches mythologisches Lexikon*, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft
- Nussbaumer, Georg 2002: "orpheusarchipel. eine installationsoper", in: Theater Bielefeld (ed.): *Orfeo*, Programmheft für das Musiktheater vom 20.09.2002, Bielefeld: Busch, 16–31
- Panther, Klaus-Uwe & Günter Radden (eds.) 1999: *Metonymy in Language and Thought*, Amsterdam/Philadelphia: Benjamins
- Peirce, Charles Sanders 2000: *Semiotische Schriften*, Bd. 1–3, Frankfurt a.M.: Suhrkamp
- Quitt, Roland 2002: "Orfeo", in: Theater Bielefeld (ed.): *Orfeo*, Programmheft für das Musiktheater vom 20.09.2002, Bielefeld: Busch, 2–7
- Schwab, Gustav 1974: *Sagen des klassischen Altertums*, Wien: Ueberreuter
- Wilpert, Gero von 1979: *Sachwörterbuch der Literatur*, Stuttgart: Kröner

Weitere Quellen:

- "parsivalsurvivaltrail. eine operninstallation", O.K Centrum für Gegenwartskunst, Oberösterreich, 15. März – 25. April 2002 (ORF-Dokumentation, 6 Minuten)
- "orpheusarchipel. eine installationsoper", Städtische Bühnen Bielefeld, Hochbunker Bielefeld, Premiere 20. September 2002 (Video-Dokumentation, Theater Bielefeld, 14 Minuten)

Fotos (Abbildungen 5, 9 und 12): Matthias Stutte, Cracauer Str. 84, 47799 Krefeld