



Aufbau für „Melencolia“ auf dem Holland Festival in Amsterdam. Foto: Norbert Ommer

„Der kreative Prozess ist intensiver“

„Melencolia, eine Show gegen die Gleichgültigkeit des Universums“ (2022) wurde im Rahmen des Holland Festivals am 19. und 20. Juni 2024 in Amsterdam aufgeführt. Die Komposition, ein experimentelles Musiktheaterstück von Brigitta Muntendorf, verbindet Livesound mit Video und KI-generierten Inhalten zu einem 3D-Klangraum. Verantwortlich für das Sounddesign war Norbert Ommer – wir sprachen mit ihm über die technische Realisierung.

von Iris Abel

Melencolia I“ (Die Melancholie), ein Kupferstich von Albrecht Dürer, gilt als das meistkommentierte Werk der Kunstgeschichte, erfährt man bei der Staatlichen Kunsthalle Karlsruhe, zu deren Sammlung das Bild gehört. Der Stich sei bis heute nicht umfassend gedeutet, denn die Symbolik vieler der abgebildeten Gegenstände, u. a. ein Polyeder, sei rätselhaft. Dennoch wird „Melencolia I“ als ein geistiges Selbstporträt des nach Erkenntnis strebenden Künstlers interpretiert.

Der Gemütszustand der Melancholie wurde in verschiedenen Zeiten und Kulturen sehr unterschiedlich aufgefasst. „Sie galt als körperliche Krankheit wie auch Moment der Kontemplation, als Möglichkeit der Überwindung irdischer Leiden und als Schwester der Genialität“,

erläutert die Komponistin Brigitta Muntendorf, der Dürers Werk als Basis für ihr experimentelles Musiktheater diene. „Albrecht Dürers rätselhafter Polyeder im ebenso rätselhaften Bild ‚Melencolia I‘ ist zu einem Sinnbild für diese Widersprüche und das Unlösbare inmitten menschlicher Sehnsucht nach Erlösung geworden. Die Uraufführung ‚Melencolia‘ erkundet diese Gegensätze musikalisch.“

Mit „Melencolia“ inszeniert die Künstlerin „eine Oper als Raum gewordener Hypertext, in dem sich Klang-, Licht-, Körper- und Bildquellen als Elementarteilchen etablieren“ und sich immer wieder neu formieren. Dabei bedient sie sich Elementen aus Renaissance, Romantik und Pop und kreierte musikalisch, spielerisch oder streng eine musikalische „Show gegen die Gleichgültigkeit des Universums“, so der Titel.

In 3D-Audio-Landschaften begegnen 14 Instrumentalsolistinnen und -solisten des Ensemble Modern virtuellen Gästen wie dem iranischen Ney-Anban-Virtuosen Saeid Shanbehzadeh oder ihren eigenen digitalen Zwillingen. Künstliche Intelligenzen und synthetisch geklonte Stimmen treffen auf digitale Bildwelten und skurrile Parallelexistenzen, ein unablässiger Strom von instrumentalen und elektronischen Klängen führt das Publikum in vertraute wie surreale Hörräume, so die Werkankündigung.

Muntendorf hat die Ensemblemitglieder während des Probenprozesses zudem noch interviewt und mit deren Stimmen ihren Computer gefüttert. Mittels der bekannten, jedermann zugänglichen Programme Künstlicher Intelligenz haben die von ihr eingegebenen Sätze inzwischen ein Eigenleben entwickelt. So sprechen die Musiker ihre Texte zwar live ins Mikrofon, der Zuschauer hört sie jedoch nicht nur von vorn, sondern auch in leicht veränderter Form von beiden Seiten.

Ins Zentrum der Bühne im Amsterdamer Muziekgebouw hat Bühnenbildner Sita Messer ein großes mehrflächiges Spiegelobjekt gesetzt,

Juni im Muziekgebouw auf. Ommer geht in seinen Soundkreationen – vor allem im Bereich der Oper – immer wieder neue Wege. Nicht nur unterstützend sei Sounddesign für ihn, sondern auch ein Kompositionsmittel.

BTR: Norbert Ommer, kurz umrissen: Was waren die künstlerischen Anforderungen für das experimentelle Gesamtwerk „Melencolia“?

Norbert Ommer: Die Besetzung war ein kleines Ensemble, das spielt, spricht und singt – ergänzt mit Chor und Live-Elektronik – alles in 3D-Sound live, aber ohne einen Dirigenten. Das Sounddesign sollte so konzipiert sein, dass die Uraufführungsversion auch eine Tourvariante ist. Und es gibt so gut wie keine fixen Positionen für Musiker und Sänger, das heißt, sehr vieles musste drahtlos mikrofoniert werden. Die Musiker bewegen sich und verwenden über Kopfhörer ein Click-track, um sich mit der Elektronik (32 Spuren elektronische Zuspieldungen) zu synchronisieren. Man kann hier sicherlich von einer neuen Art von Musikoper oder -theater sprechen. Ein Format, das man auch außerhalb



Norbert Ommer, Klangregisseur des Ensemble Modern, während der Aufführung von „Melencolia“ im Muziekgebouw in Amsterdam. Fotos: Ralph Larmann [4]



„Melencolia“ ist eine Oper „als Raum gewordener Hypertext, in dem sich Klang-, Licht-, Körper- und Bildquellen als Elementarteilchen etablieren“



Komponistin Brigitta Muntendorf bediente sich für das Werk bei Elementen aus Renaissance, Romantik und Pop



Künstliche Intelligenzen und synthetisch geklonte Stimmen treffen auf digitale Bildwelten und skurrile Parallelexistenzen

gerahmt wird die Bühne von drei großen Leinwänden, vor denen das Ensemble Modern platziert ist. Virtuelle Bilder und Avatare, aus dem Ensemble designed, verschmelzen oder ergänzen sich mit live gespielten Passagen auf der Bühne.

Norbert Ommer, Klangregisseur des Ensemble Modern, war von Beginn an mit dem Projekt und seiner Geschichte befasst, er arbeitete dafür eng mit Muntendorf zusammen. Das Stück wurde eigens für Bregenz geschrieben und dort 2022 uraufgeführt. Das Holland Festival in Amsterdam kaufte die Inszenierung und führte sie im vergangenen

der bekannten Aufführungsorte spielen könnte, zum Beispiel in Fabrik- oder Multifunktionshallen.

Wirkten sich die unterschiedlichen Veranstaltungsräume in Bregenz und Amsterdam auf das Konzept aus? Welche Ansätze und Anforderungen ergaben sich daraus für das Sounddesign an beiden Orten?

Vollkommen richtig. Der Raum in Amsterdam, oder überhaupt der Aufführungsort, war bei der Entstehung noch nicht bekannt. Nachdem



„Melencolia“ wurde eigens für die Bregenzer Festspiele geschrieben und dort 2022 uraufgeführt. Die Neukomposition bot dem Sounddesigner viele Möglichkeiten, die Realisierung zu beeinflussen. Fotos: Ralph Larmann [4]

das Holland Festival an dem Projekt interessiert war, habe ich zunächst versucht, einen anderen Raum als das Muziekgebouw zu finden und vorzuschlagen, da dieser eher viele Nachteile für das Sounddesign und das Projekt überhaupt hat: Grundsätzlich ist der Muziekgebouw ein Konzertsaal mit der entsprechenden Akustik. Es gibt einen Rang, auch an den Seiten, der die hinteren Publikumsreihen überragt. Dies ist dann aber für den 3D-Sound, also für die Wiedergabe in der Y- und Z-Achse, sehr hinderlich.

Grundsätzlich wäre für das Projekt eher ein Raum mit wenig Nachhallzeit vorzuziehen, da dann alles, was Sprache ist, einfach verständlicher wäre. Auch wird es mit der Ortung der elektronischen sowie der akustischen Klangquellen in Räumen mit weniger Nachhallzeit besser. Man kann das natürlich lösen, benötigt aber zusätzliche Zeit und Equipment. Was dann auch das Budget verändert. Auch das ganze Rigging, speziell im Zuschauerraum – wie es in der Werkstattbühne in Bregenz war – ist in einem Konzertsaal schwieriger als in einer Multifunktionshalle einzubauen.

Das Stück ist ein Auftragswerk, eine Neukomposition. Arbeitet man damit anders als mit fertigen, vorhandenen Werken?

Ja, bei einer Neukomposition kann ich als Sounddesigner natürlich noch einen ganz anderen Einfluss auf das Werk nehmen als bei einem vorhandenen Werk. Auf der anderen Seite ist das „neue Werk“ natürlich auch mit vielen Unbekannten versehen. Meist gibt es ja bei meinem ersten Entwurf noch keine Partitur, sondern nur Skizzen und Ideen, die sich in die eine oder andere Richtung entwickeln können. Der kreative Prozess ist aber viel intensiver bei einer Uraufführung dieser Form, was mir sehr viel Spaß macht!

Die Inszenierung ist komplex, bringt sie doch verschiedene Medien, Inhalte und Soundquellen, also Audio, Video, KI-generierte Inhalte zusammen. Wie sah Ihre technische Realisierung dieses experimentellen Formats aus?

Grundsätzlich mischen wir ca. 32 Instrumente/Stimmen und 32 Zuspielwege in 3D-Sound live. Der Zuspielrechner mit Click-track synchronisiert die Musiker sowie auch via MIDI

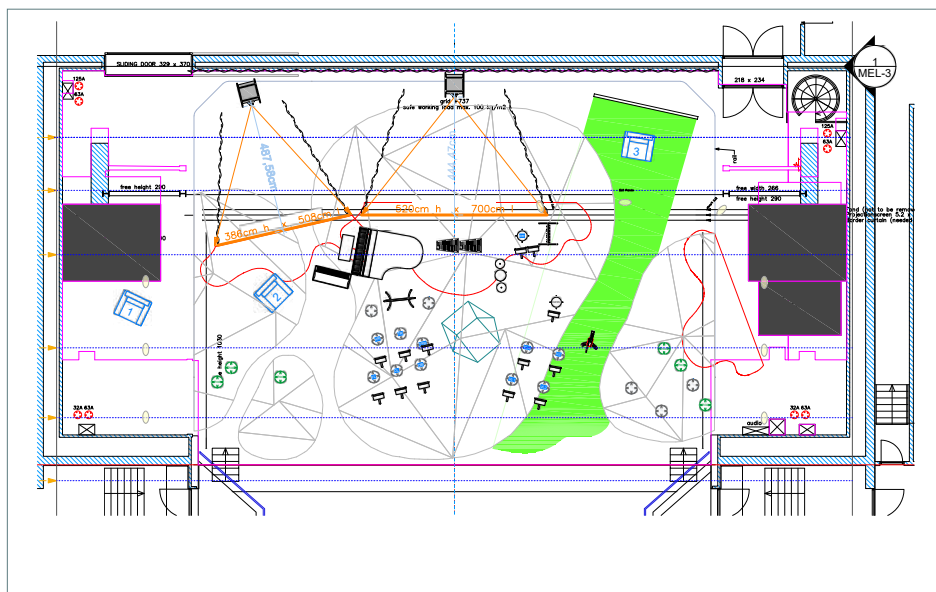
und Pure-Data das Lichtmischpult und die Videoprojektoren. Der Zuspielrechner steuert so auch den Computer für die 3D-Sound-Verteilung. Ja, und das stimmt, es werden auch viele KI-generierte Stimmen zugespielt.

Und was waren für Sie und das Team dabei besondere Herausforderungen?

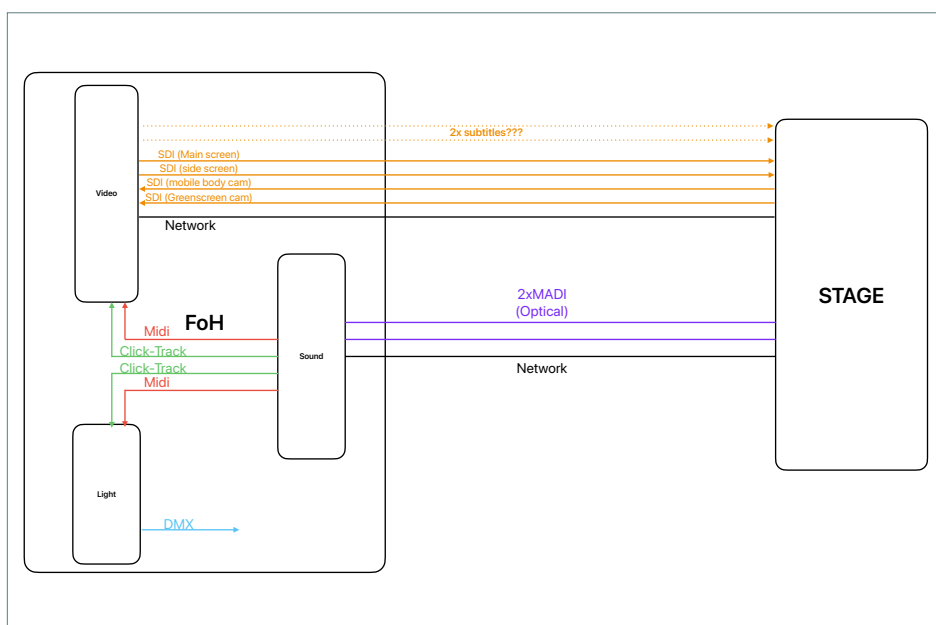
Die größte Herausforderung waren die Zeitvorgaben. Wir hatten nur etwas mehr als eine Woche, um alles in Bregenz zusammenzubringen. Das heißt es war wichtig, alles genau vorzuplanen, um dann in kurzer Zeit zu einem Ergebnis zu kommen.

Wie sah die technische Gesamteinrichtung für diese Inszenierung aus?

Zunächst musste alles, was geflogen war, also Bühne, Licht und Ton gehangen werden. Das betraf auch fast alle Lautsprechersysteme. Nach der Installation wurden dann der FOH, also das Mischpult, der Zuspiel- und Steuerrechner sowie das Soundscape-System installiert und getestet. Zeitgleich wurden die Bühne und Drahtlosmikrofontechnik



Das Bühnenbild in Amsterdam im Grundriss. Insgesamt 32 Instrumente bzw. Stimmen und 32 Zuspelwege werden in 3D-Sound live gemischt. Grafik: Ensemble Modern



Der Zuspelrechner mit Click-track synchronisiert die Musiker sowie via MIDI und Pure-Data auch das Lichtmischpult und die Videoprojektoren. Grafik: Norbert Ommer

eingesetzt. Nach erfolgter Installation konnten wir am Tag drei dann schon mit den ersten Bühnenproben beginnen.

Mussten Veränderungen an beiden Orten vorgenommen werden? Die Bestandteile der gesamten Anlage mussten vermutlich unterschiedlich eingerichtet und damit neu konfiguriert werden?

Ja, vollkommen richtig. Wir konnten zwar auf einige Konfigurationen der Soundscape-Simulation zurückgreifen, ansonsten haben wir aber alles vor Ort einstellen müssen. Das betrifft nicht nur alle Mikrofon-Inputs, sondern auch die 32-Kanäle-Zuspelung sowie auch die 64 Ausgangskanäle (das beinhaltete auch ein Monitorsystem, um Hörbarkeit für die Musiker auf der Bühne zu schaffen). Nicht zu vergessen,

wir haben ja sozusagen objektbasiert gearbeitet, das heißt jeder Input (64) war ein Objekt im Soundscape und musste Szene für Szene programmiert werden. Hier gab es Voreinstellungen, die aber dann bei den Proben live angepasst werden mussten. Des Weiteren galt es natürlich auch, die Synchronisation mit der Licht- und Videotechnik herzustellen.

Und welcher Raum hat für Sie rückblickend besser funktioniert?

Bregenz war der geeignetere Raum, da er weniger akustisch war und mehr Space hatte.

Das Soundscape-System hatten Sie 2023 bei „Earth Dances“ in den hr-Studios im Einsatz (BTR 1/2024). In „Melencolia“ sammelten Sie also 2022 erste Erfahrungen damit?

Ja, bei „Melencolia“ in Bregenz habe ich zum ersten Mal Soundscape von d&b audiotechnik in einer Opernproduktion eingesetzt. Bei der Erstellung des Sounddesigns zu Bregenz entstand dann auch die Idee, wie ich mit dem Begriff „Installation“ umgehen könnte. Und zwar nicht unter Verwendung von vielen kleinen Lautsprechern, sondern mit einem Klang, der dem eines Orchesters ebenbürtig ist. Also einen Orchesterraum zu schaffen, den man begehen, also erfahren kann. So kam es dann zu dem Sounddesign für „Earth Dances“, was auch wieder ein Soundscape-System beinhaltet. Bei beiden Projekten durfte ich auch mit meinen langjährigen Kollegen Ralf Zuleeg zusammenarbeiten.

„Earth Dances“ war etwas sehr Besonderes, weil ich etwas schaffen konnte, was es noch nicht gab. Das gilt für den Content, also für den begehbaren Orchesterraum, sowie auch für das Soundsystem, also Soundscape – auch bei „Earth Dances“ waren wir Beta-Tester, da wir Funktionen benötigten, die uns gegeben wurden, die es so noch nicht gab. Gerne würde ich dieses Format weiterführen, da ich glaube, dass es sehr viel Zukunftspotenzial hat.

Und gibt es schon einen Ausblick auf weitere Inszenierungen dieser Art und ähnliche Vorhaben von Ihnen?

Ja, „Melencolia“ wird nächstes Jahr in Berlin gezeigt. Leider kann ich nicht vor Ort sein, da ich schon ein Projekt mit Simon Rattle zugesagt habe. Und ja, da gibt es noch einige andere Projekte, die wegweisend sein könnten, über die ich aber noch nicht sprechen möchte!

Norbert Ommer, vielen Dank für dieses Gespräch •

„Melencolia, eine Show gegen die Gleichgültigkeit des Universums“ (2022)

Komposition: Brigitta Muntendorf

Inszenierung, Dramaturgie:

Brigitta Muntendorf, Moritz Lobeck

Visuelle Welten: Veronika Simmering

Ausstattung: Sita Messer

Licht: Begoña Garcia Navas

Livevideo: Warped Type (Andreas Huck, Roland Nebe)

3D-Audio: d&b audiotechnik (Banu Sahin, Ralf Zuleeg)

Programmierung: Maximiliano Estudios

Klangregie: Norbert Ommer

Solisten, Solistinnen: Ensemble Modern

Eine Koproduktion der Bregenzer Festspiele mit dem Ensemble Modern.