

Matthew Shlomowitz

## **ELECTRIC DREAMS**

Preisträgerwerk des 6. Internationalen  
Johann-Joseph-Fux-Opernkompositionswettbewerbs  
des Landes Steiermark

Alexander Irmer im Gespräch mit  
Wolfgang Hattinger, Philipp M. Krenn und Katharina Wraubek

Matthew Shlomowitz ließ sich nach eigener Aussage unter anderem von Fredric Jamesons 1991 gedruckter Schrift *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism* für *ELECTRIC DREAMS* inspirieren. Jameson schreibt dort sein Resümee der Postmoderne der 1980er Jahre, fasst auf eine nüchterne wie distanziert-kritische Weise das Schlagwort des *anything goes* zusammen. 1994 erscheint das wahrscheinlich populärste Kunstwerk der Postmoderne: Quentin Tarantinos *Pulp Fiction*. Hier wird dramatische Realität im *Mimesis*-Sinne komplett ausgehebelt, die Grenzen des Spielens und des Spielens im Spiel werden völlig verwischt, der Zuschauer wird zur Rezeptionsarbeit gezwungen, das Ganze gemischt mit einem hohen Maß an Zitathaftigkeit (also zurückblickend) bei trivialem, gar brachial-trivialem Inhalt, pulp eben: Schund. Darf man Shlomowitz' *Story* über den überhandnehmenden TV-Schund in einer Tradition dieser Spielart der Postmoderne einordnen, kann man da ansetzen oder ist das doch arg an den Haaren herbeigezogen?

Wolfgang Hattinger

An den Haaren herbeigezogen finde ich das nicht. Shlomowitz bedient sich zumindest einiger Versatzstücke dieses sogenannten postmodernen Stils und setzt diese im Sinne der Geschichte ein. So verrührt er zum Beispiel musikalische Ebenen miteinander, die völlig unterschiedliche Genres repräsentieren, er konfrontiert musikalische Idiome, die nichts miteinander zu tun haben, fügt zusammen und collagiert. Die Postmoderne-Diskussion als kritischen Reflex auf die Moderne, die sehe ich in *ELECTRIC DREAMS* allerdings nicht. Die Oper will keine Theorie beweisen, sie ist kein Lehrstück mit expliziter Botschaft, eher ist sie die Darstellung einer durchgedrehten und durchdrehenden Gesellschaft und ihrer Auswirkungen auf uns. Shlomowitz formuliert mit dem Stück keine gesellschaftspolitische Hypothese, er zeigt was ist und schickt den Zuhörer in seine eigene Lesart ...

Philipp M. Krenn

... und das Ganze als Unterhaltung ...

Wolfgang Hattinger

... ja, es ist gutes Entertainment - zumindest an der Oberfläche. Früher hätte man das wohl *dramma giocoso* genannt.

Philipp M. Krenn

Das ist ein schönes Wort!

Wolfgang Hattinger

Eine kurze Beobachtung dazu: Ich saß ja in der Kommission für die Auswahl der Preisträgerwerke des Johann-Joseph-Fux-Wettbewerbs. Der läuft in mehreren Etappen ab: Zunächst einmal müssen nur der Plot und kurze Musikbeispiele vorgelegt werden. Und da war Shlomowitz der einzige, der ein komisches, witziges, ironisches Sujet eingereicht hat.

*Das war interessanterweise in den fünf vorausgehenden Runden des Wettbewerbs seit 1998 nicht anders.*

Wolfgang Hattinger

Ja, das erzählt doch etwas, oder? Vielfach sind die Werke der Kunst, in denen die Depression der Welt beklagt wird, weitaus depressiver als die Welt selbst. Depressions-Hypnose! In einer zweiten Etappe müssen dann einzelne ausgearbeitete Szenen gezeigt werden, und da brachte Shlomowitz diese Szene mit den Zwölfton-Reihen, die mit Funk-Grooves unterlegt sind. Gesungen wird das Ganze dann auch noch von unmusikalischen Kandidaten in einer Game-Show, um mit diesen Zwölftonreihen einen Pop-Wettbewerb zu gewinnen. Das fand die Kommission wirklich witzig, aber wir wussten da natürlich noch nicht, wie die fertige Oper letztlich aussehen würde. Ich hatte damals Bedenken, dass es drauf rauslaufen könnte, die „gute“ und hochwertige E-Musik gegen die „schlechte“ industrialisierte, „verwaltete“ U-Musik auszuspielen; also die „kluge“ Avantgarde gegen die „dämliche“ Popmusik. Aber das ist zum Glück nicht so geworden. Vielmehr lässt Shlomowitz U und E vergessen im Sinne von: ein phantasievoller Architekt baut auch mit Lego etwas Erstaunliches, ein toller Koch macht auch aus einem Hamburger eine Delikatesse und ein guter Komponist schreibt mit drei Akkorden einen Song, der etwas zu sagen hat und den man nie wieder vergisst.

*Es ist also schon so, dass der kritische Diskurs, die Theorie Jamesons von Shlomowitz als Ansatz für eine leichtfüßige künstlerische Rezeption im Sinne Tarantinos – sowohl Jameson als auch Tarantino sind hier nur namentliche Beispiele – gesehen werden kann.*

Philipp M. Krenn

Ja, für mich ist das auch so, es handelt sich bei den **ELECTRIC DREAMS** in erster Linie um ein künstlerisches Werk der Unterhaltungskultur, und das ist für mich sehr stark mit den 1980er Jahren verbunden. Ich denke da passiert etwas, es gibt Veränderungen, die es in der Form vorher nicht gab: Alles wird schneller und bunter, gerade auch durch die Erweiterung der Fernsehlandschaft, durch die sogenannten privaten Sender gibt es plötzlich eine Fülle von Angeboten, von Bildern; man kann zappen und auswählen. Das ist der Ursprung eines Bogens, der sich bis heute zieht, den ich schlagen möchte in der Inszenierung. Es gibt einen Ausgangspunkt in den Achtzigern, in den Neunzigern kommt dann das Internet dazu. Was haben diese Entwicklungen für Auswirkungen auf uns, heute? Es stellte sich dabei sehr schnell die grundsätzliche Frage: Wer hat die Kontrolle über das Ganze? Hat der Fernseher die Kontrolle über mich - in unserer Zeit ist das dann eben das Internet - oder habe ich die Kontrolle behalten? Wer schaltet wen um oder an oder ab? Dafür wollen wir starke Bilder finden, die genau mit der Sprunghaftigkeit der Musik korrelieren; es sollen in diesem Stück Welten geschaffen werden, die man einfach herbeizappen kann. Dabei arbeiten wir auch mit einer völligen Durchmischung der Zeiten, und es beginnt im Sinne Shlomowitz' mit einer Optik der Achtziger ...

*... dort beginnt der beschriebene, denkbare Kontrollverlust für uns alle:*

*1984 erschien eine Filmkomödie mit dem Titel „Electric dreams.“ Eine Hauptrolle spielt hier ein Personal Computer, welcher aus Langeweile den ganzen Tag Musik hört und Fernsehen schaut; später übernimmt er die Kontrolle über die Wohnung seines Besitzers.*

Philipp M. Krenn

Das ist heute Realität.

Katharina Wraubek.

Der Film thematisiert damit vor allem auch künstliche Intelligenz.

*Klar. In einer zentralen Szene komponiert dieser PC einen Popsong, dessen Melodie er aus der Fernsehwerbung ableitet ... Shlomowitz' **ELECTRIC DREAMS** sind also unverhohlen deutlich*

*eine Ableitung der filmischen Version, ein Computer oder ein Fernseher übernimmt zusehends die Kontrolle über seinen Bediener, das ist exakt, was Du, Philipp, gerade beschrieben hast ... Das entscheidende Moment ist nun natürlich, dass der Film science fiction ist, während Shlomowitz' Musiktheater aus unserer Gegenwart rückblickend Perspektiven besitzt, also diesen Bogen von drei Jahrzehnten schlägt ...*

Katharina Wraubek

... Es gibt da noch andere wesentliche Unterschiede zwischen der filmischen Utopie und unserem Gegenwartsstück. Im Film gibt es den dramatischen Höhepunkt, dass der Computer die totale Kontrolle übernimmt. In unserem Stück ist das nicht so, es endet, wie es begonnen hat, und wir haben in dem Sinne auch einen offenen Schluss. Spannend bei unseren **ELECTRIC DREAMS** ist auch die Erzählweise des scheinbar wahllosen Zusammensetzens von bereits existierenden Einzelteilen, von Texten aus Fernsehsendungen und Werbungen, die Shlomowitz teilweise einfach transkribiert. Das ist ja im Grunde auch die Idee, dass das Zappen - also das Auswählen, was möchte ich denn jetzt sehen - auch völlig in ein Gegenteil verkehrt wird, denn die Theaterzuschauer müssen ja der Auswahl Shlomowitz' und unserer Gestaltung folgen, sind dem unweigerlich ausgesetzt.

Wolfgang Hattinger

Wenn man aus Shlomowitz' Stück eine Message lesen möchte, dann doch die, dass wir uns zu der Welt, in der wir leben - und dies ist eine Welt des konsumierenden Reinstopfens und des beliebigen Zappens -, ins Verhältnis bringen müssen. Statt sich aufs Lamentieren zurückzuziehen, dass sie so ist, sollten wir lernen, mit ihr umzugehen und uns in diesem heterogenen Wirrwarr zurechtzufinden.

Katharina Wraubek

In dem Sinne gefällt mir auch sehr, dass Shlomowitz auf den erhobenen Zeigefinger verzichtet und uns nicht belehren möchte, wie wir mit unseren Problemen umgehen sollten.

*Das ist also ein kluger Schachzug, uns in die nähere Vergangenheit zu schicken, um den Umgang mit unseren aktuellen Alltagsproblemen leichter einordnen können: das Fernseh-Problem der 1980er ist heute das Smartphone-Problem. Dass wir*

mit erhobenen Zeigefingern unseren Kindern sagen, sie sollten nicht ständig mit diesen Geräten hantieren ...

Philipp M. Krenn

... während wir sie selbst in den Händen halten ...

herzliches Gelächter ... und das ist eben die reale Fortschreibung dessen, was bei Shlomowitz' steht. - Die Zeit der Kindheit spielt möglicherweise auch eine Rolle im Stück; man kann schon den Eindruck gewinnen, dass der Protagonist sich in den Klängen seiner Jugend verfängt, und es wird dabei klar, dass das Stück aber 2017 in Graz spielt ...

Philipp M. Krenn

... Das ist mir schon zu konkret, ich würde formulieren: Es spielt im Hier und Jetzt. Ich verorte das nicht und konkretisiere keine Zeit. Wir sehen einen Mann mit einem Fernseher, mehr wissen wir nicht.

Das halte ich für eine große Stärke von Shlomowitz' Stück, dass er sehr viel Raum, Phantasieraum lässt für die, die das Stück umsetzen, das macht wirklich Spaß, da auch die eigene Welt einzubringen, darauf zu setzen und dann passiert auch das: Was macht das Stück mit mir?! Das ist sehr spannend und inspirierend. Er gibt mir die Musik vor und sagt: das sind die Welten, mach' etwas damit.

Wolfgang Hattinger

Gleichzeitig sind die Anforderungen an Dirigent und Musiker völlig andere. Die Komposition ist ganz exakt, sie gibt uns keine improvisatorischen Freiheiten. Wir müssen die Zitate klar ausstellen, die musikalischen Versatzstücke müssen deutlich gezeichnet sein, damit klar wird, dass sie „falsch“ und grotesk kombiniert sind. So haben wir zum Beispiel auch versucht, die alten 1980er Synthesizer zu bekommen, weil die den typischen synthetischen Klang der damaligen Popmusik haben, den Shlomowitz will. Historisch-informierte Aufführungspraxis machen wir da. *lacht*

Ist das mit den Kostümen, mit der Ausstattung ähnlich?

Katharina Wraubek

Ja und nein. Der Ausgangspunkt war zunächst Shlomowitz' Überlegung zur Bühne. Wir sind schnell darauf gekommen, dass eine „realistische“ Darstellung - jemand langweilt sich in

seinem Hotelzimmer und schaut fern, und wir schauen ihm dabei zu - nicht interessant ist und auch die Gefahr birgt, dass die Langeweile sich übertragen könnte. Deshalb habe ich eine deutlich abstrahierende Bühnenbild-Lösung als Alternative gesucht. Und bei den Kostümen ist das dann so, dass ich schnell entschieden habe, nicht ausschließlich in den Achtzigern zu verbleiben, schon weil ich es wiederum langweilig finde, die Musik hier einfach nur zu doppeln. Die Ausstattung ist also der Jetztzeit gemäß mit klaren Rückverweisen, Zitaten eben.

*Die Abstraktion des Raumes ist aber auch im Stück direkt verankert, da die Hauptfigur sich in diesem Bühnenraum, in der Bühnenrealität tatsächlich verliert und nicht weiß, wo sie eigentlich ist; sie fragt das immer wieder: Where am I? und irgendwelche Stimmen antworten ...*

Philipp M. Krenn

Und zwar ständig etwas anderes mit derselben Musik! Es wird ein Hotel behauptet, dann Malibu Beach und dann doch wieder der Verweis auf das Stück selbst als solches. Das ist eine entscheidende Frage: Wo bin ich?

*Dann ist auch klar, dass die bildnerische Abstraktion für ein Publikum sehr hilfreich sein dürfte, um von der konkretisierenden Frage wegzukommen und das Geschehen auf sich selbst anzuwenden: Die Person, die dort in einer realistischen Szenerie zappt, kann jeder von uns sein, immer und überall. Musikalisch-methodisch scheint das Ineinandergreifen zweier Handlungsebenen, zweier Virtualitäten, die als Bühnenrealitäten ausgewiesen und etabliert werden, von Shlomowitz auch kalkuliert: Er arbeitet mit vorproduziertem Material und vokal-instrumentaler life-music. Kann man da eine Zuordnung der Welten nach- oder mitvollziehen, also etwa: das Vorproduzierte ist die Irrealität des Fernsehens und die life-music ist die Irrealität des Schauspielers?*

Wolfgang Hattinger

Nein, das ist so nicht. Es gibt keine Klangzuordnungen als Repräsentation von „echt“ und „falsch“. Vielmehr ist alles falsch, damit wieder auch irgendwie echt, weil es sich nicht unterschieden lässt. So wird zum Beispiel über Mahler der Text von Hotelweckdiensten gesungen. Damit ist natürlich der Mahler

erledigt, aber so etwas gibt es ja, ist also auch real. Auch gibt es eingespielte Natursounds, aber nicht, um Natur vorzutäuschen oder Naturgefühle zu wecken, sondern einfach als Ready-Mades: es sind echte Möwen-Schreie, aber in falschem Kontext. Die Abstraktion, das Surreale, das Gezappe ist komponiert, insofern ist das Inszenierungskonzept nicht aufgesetzt, sondern entspricht der Montagetechnik der Partitur.

Philipp M. Krenn

Ausgehend von der Musik gibt es für mich im Großen und Ganzen zwei Welten, die der Achtziger samt der verschiedenen Spiele und die wiederkehrende Frage nach dem „Wo bin ich?“. Und das versuche ich sehr deutlich herauszuarbeiten. Daher beispielsweise die Szene mit der Life-Kamera: Es gibt einen Beobachter, der zum Beobachter wird, indem er filmt, das wird life projiziert, und er sieht auf diese Weise, wo er ist, und dabei schaut das Publikum zu, wird plötzlich auch gefilmt und zugleich projiziert und wechselt somit permanent den point of view. Das und die Spiele-Welt bricht irgendwann in sich zusammen, zerfällt in seine Einzelteile und schließlich mündet alles in diesem Supermarkt-Song, der eine Mischung aus allem darstellt, und der Protagonist geht darin auf.

*Ein letzter Aspekt der Produktion ist die starke Video-Dominanz. Auch hier greifen die umschriebenen drei Jahrzehnte Handlungsspielraum: Das Musikvideo ist ein Produkt der frühen Achtziger, heute sind wir von Videos aller Arten im Alltag umgeben. Könnt ihr bitte kurz nachzeichnen, wie das Videokonzept zustande kam?*

Katharina Wraubek

Das ging tatsächlich von der Musik aus. In unserer ersten Arbeitsphase haben wir irgendwann nur so zum Probieren ein Videospiel mit Shlomowitz Musik kombiniert und sind darauf gekommen, dass das extrem gut funktioniert.

Philipp M. Krenn

Und dann haben wir das konsequent weiter umgesetzt und sind auf diesen Bühnenraum gekommen, der es ermöglicht, den Darsteller in seine eigene phantasierte Welt zu transferieren. Auch hier bewegen wir uns von den Achtzigern weg in unsere Gegenwart und nehmen dabei verschiedene ästhetische Strömungen in Anspruch, etwa das aus heutiger Sicht sehr einfache



Fußball-Spiel.

*Übrigens sind die Fußball-Ergebnisse im Stück nicht erfunden, die meisten stammen aus dem April 2015, das ist wie eine Unterschrift des Komponisten mitten im Werk: der eingeschriebene Kompositionszeitraum.*

Philipp M. Krenn

Unsere Techniken, die wir für ELECTRIC DREAMS anwenden sind so heutig wie Shlomowitz` Stück. Das wäre in den Achtzigern nicht möglich gewesen, so zu programmieren.

*Noch ein Hinweis für das Publikum zum offenen Schluss?*

Katharina Wraubek, Philipp M. Krenn, Wolfgang Hattinger  
Nein!

*Ich danke herzlich für das schnelle Gespräch zwischen den Proben!*