

Katharina Sophie Hörmanseder

Sechs kurze Variationen über ein Staubsaugerthema



Vorbemerkung:

Die Variationen des Staubsaugerthemas sind nummeriert. Vor Beginn der „music-performance“ wird die Reihenfolge der Variationen ausgelost. Jede Variation sollte max. 25 Sekunden beanspruchen, die gesamte Komposition ungefähr drei Minuten.

Das Thema

Man benötigt: einen Staubsauger, eine Person in Abendgarderobe

Die Person schalte den Staubsauger an und verlässt die Bühne.

Variation 1

Man benötigt: einen Staubsauger, einen Flügel, eine Person in Abendgarderobe

Man nehme den Staubsauger und sauge mehrmals die Saiten des Flügels ab.

Variation 2

Man benötigt: einen Staubsauger, eine Geige, eine Person, ein kleines Stück Aluminiumfolie

Zunächst einmal wird das Stückchen Aluminiumfolie um die Saiten am Griffbrett gewickelt (zwischen Griffbrett und Steg). Dann spielen man auf der Geige ein selbst ausgewähltes klassisches, anspruchvolles Stück an.

Variation 3

Man benötigt: zwei Staubsauger, eine Packung Reis, zwei Personen in Abendgarderobe

Eine Person aus dem Publikum werfe den Reis auf den Bühnenboden und die zwei Personen saugen ihn voller Emotionen auf.

Variation 4

Man benötigt: einen Staubsauger, zwei Personen, eine Gitarre, ein Staubsaugerrohr

Die Person mit der Gitarre spielt einen schnellen und fetzigen Song. Eine aus dem Publikum ausgewählte Person imitiert die Bewegungen des Gitarrenspielers, das Staubsaugerrohr soll dabei die Gitarre darstellen.

Variation 5

Man benötigt: einen Staubsauger, fünf Glasmurmeln, eine Person in Abendgarderobe

Zunächst entferne man den Aufsatz des Staubsaugers. Dann lege eine Person aus dem Publikum die Murmeln auf den Boden und die Person in Abendgarderobe sauge sie mit äußerster Sorgfalt auf.

Variation 6

Man benötigt: einen Staubsauger, eine Person in Abendgarderobe

Die Person hält das Staubsaugerrohr wie ein Mikrofon in den Händen. Dann singe diese Person ein Lied/Stück ihrer Wahl in das Staubsaugerrohr.

Erläuterung

Bei der Komposition „Sechs kurze Variationen über ein Staubsaugerthema“ habe ich mir zunächst einmal folgende Ziele gesetzt:

- Alltagsgegenstände bzw. Alltagshandlungen stehen im Vordergrund.
- Der Verlauf der „music-performance“ liegt grob fest, dennoch kann der Interpret im einzelnen selber entscheiden.
- Das Zusammenspiel von Publikum und Interpreten soll gefördert werden.
- Publikum und Künstler sollen Spaß haben.

Zunächst einmal suchte ich nach einem typischen Alltagsgegenstand, der wenn möglich noch Klänge erzeugen kann: der Staubsauger. Er bildet das Grundgerüst der „music-performance“, denn um ihn herum finden die Aktionen statt. Im Grunde genommen sollte man meinen, dass die Instrumente, die in den einzelnen Variationen auftauchen im Vordergrund stehen, dennoch übertönt der Staubsauger diese mit seinem aggressiven, lauten und nervigem Klang. Ich dachte mir, dass er somit als „Vertreiber der klassischen bzw. schönen Musik“ gedeutet werden könnte. Außerdem tauchen noch andere Alltagsgegenstände auf, wie z.B. der Reis.

Um den Künstlern einen gewissen Freiraum zu lassen, habe ich keine detaillierten Anweisungen angegeben. In Variation 2, 4 und 6 habe ich nicht angegeben, welches Stück/Lied gesungen bzw. gespielt werden soll. Genauere Details, wie oder wohin man den Reis wirft, wo man auf der Bühne stehen soll oder wie man sich zu verhalten hat, habe ich nicht vorgegeben. Zudem wird zu Beginn der „music-performance“ die Reihenfolge der Variationen ausgelost um die Identität jeder Aufführung zu wahren.

Um das Zusammenspiel von Darstellern und Publikum zu gewährleisten, wird in einigen Variationen eine Person aus dem Publikum zum „Künstler“ gemacht, indem diese Person in der „music-performance“ mit agiert (siehe Variation 3; 4; 5). Dies wirkt vielleicht bei manchen anwesenden Personen sehr erheiternd. Aber auch die Tatsache dass gelegentlich der Staubsauger in Abendgarderobe zu „spielen“ ist, mag etwas witzig erscheinen.

Die in dieser Erläuterung genannten Aspekte entsprechen meiner Meinung nach den Vorstellungen der eigentlichen Fluxus-Phase.