

David Tudor

To accept what happens

Aufführungsgeschichte als Werkgeschichte

David Tudor war als Mitglied der *Merce Cunningham Dance Company* im Juli 1994 in Wien und feierte mit einem Auftritt der Kompanie das 30jährige Jubiläum der *Museum Events*, die 1964 im *Museum des 20. Jahrhunderts* in Wien begründet worden waren. Der folgende Text stammt aus einem Interview, das Christian Scheib mit David Tudor anlässlich dieses Gastspiels geführt hat.

Ch.Sch. Wie verlief Ihr Weg vom Interpreten zum Autor?

D.T. Letztlich war das wie ein Karma; etwas, das einfach passieren mußte. Aber am Anfang versuchte ich zu verhindern, daß es passiert. Wenn man so viel mit anderen Komponisten zusammenarbeitet, geschieht es öfters, daß sich eine musikalische Intention überträgt und man wird benötigt, damit bestimmte musikalische Strukturen entstehen können – jedenfalls hatte ich Schwierigkeiten, mich dazu zu entschließen, meinen Namen unter eine Komposition zu schreiben. Mich dazu zu entscheiden war die schwierigste Aufgabe, die ich in meinem Leben erfüllte. Es war so schwierig, daß ich mich ununterbrochen selbst in Frage stellte. Aber eines Morgens wachte ich auf, und es war keine Frage mehr, daß das meine eigene Arbeit war und ich die Arbeit signieren mußte. Und nach dieser Entscheidung gab es kein Problem mehr. Jahrelang hatte ich bestimmte Ideen verfolgt und plötzlich war mir klar geworden, daß all die Klänge, die ich dabei produziert hatte, die meinen waren und niemand sonst sie für sich beanspruchen konnte. Und damit verschwanden plötzlich all die Fragen. Sie verschwanden einfach aus meinem Bewußtsein. Also eigentlich hatte ich Glück. Es hätte viel dramatischer sein können. Und für manch andere ist es viel dramatischer.

Ch.Sch. »To accept what happens« erwähnen Sie manchmal als künstlerisch-ästhetisches Ziel. Wie verträgt sich das mit den Anforderungen an einen Interpreten-Komponisten?

D.T. Das ist tatsächlich schwierig. Manchmal hatte ich sogar bei meiner eigenen Arbeit Schwierigkeiten, das Akzeptieren zu akzeptieren. Ich erinnere mich, daß John Cage mich eines Tages aufforderte, ein Stück zu komponieren, das zugleich mit einem von ihm aufgeführt werden sollte. Diese Idee stammte, glaube ich, von Lou Harrison. Er hatte mit Cage schon - ich denke schon vor 1950 gearbeitet. Nachdem sie manches gemeinsam gemacht hatten, beschlossen sie, nun, wir sind beide Komponisten, warum schreiben wir nicht einfach zwei unabhängige Stücke und

überlagern sie dann. Ich denke, es gab ein paar Aufführungen, aber das war nun wirklich vor meiner Zeit. Aber ich kannte Lou Harrison gut und Cage sowieso. Vor diesem Hintergrund fand ich es schön, daß John diese Idee wieder aufgriff. Und er fragte mich, ob ich mit ihm zusammenarbeiten möchte. Das war, also das war vermutlich '66 oder so. Wir machten zwei Stücke. Das heißt, er machte zwei und ich machte zwei. Und dann legten wir sie zusammen. Nun war das nicht nur alles sehr lustig, ich fand, daß diese Aufführungen wirklich grandios waren. Besonders das erste war eine außergewöhnliche Zusammenarbeit, weil wir beide nicht im geringsten wußten, wo das alles hinführen würde. John Cage wußte nicht, wie er tun sollte, was er tun wollte. Sein Teil dieser Aufführung waren die *Mesostics Re Merce Cunningham*. Und die *Mesostics* sind eigentlich Gedichte. Also mußte er sich überlegen, wie er die Gedichte zur Aufführung bringen könnte. Was macht man da. Er wußte, irgendwie mußte das ganze strukturiert sein. Aber wir arbeiteten ja unabhängig voneinander. Hier und da stellte er mir eine Frage – und die eindrücklichste war: Wird dein Stück ein kontinuierliches sein? O ja, antwortete ich: Ich habe keine Ahnung, wie ich das Stück beenden könnte. John Cage wußte von nun an, daß seines irgendwie gegensätzlich sein mußte, gut gebündelt. Er begann zu üben und entschied – damit die Gedichte irgendeine Art von Identität bekamen –, immer eines in einem Atemzug aufzuführen. Also übte er wieder. Und er bemerkte, daß die Gedichte höchstens fünfzehn Sekunden dauern könnten. Mehr Atem hatte er nicht. Er begann, die Gedichte zu singen, schließlich schrie er sie.

Schlußendlich fanden wir uns in der Aufführungssituation wieder - und ich befand mich in einem Wirrwarr von Rückkoppelungsschleifen. Ich konnte kein, also ich hatte keine Ahnung, wie lange das noch dauern würde und schließlich begriff ich, daß es genau darum ging: Ich sollte gar nicht alles unter Kontrolle haben. Ich war auf unbekanntem Territorium, mußte willkürlich entscheiden, was zu geschehen hat, und so entschied ich: es war außer Kontrolle geraten, ich hatte das zu akzeptieren und ich nannte das Stück *Untitled*. Hm, we had a glorious time.

Ch.Sch. Wodurch würde eine Aufführung denn unakzeptierbar?

D.T. Hm, ... ich zögere, einen Vorschlag zu machen.

Ch.Sch. 1964 kamen Sie mit der *Merce Cunningham Company* im Rahmen einer Tournee nach Wien, um im *Museum des 20. Jahrhunderts* einen Auftritt zu absolvieren. John Cage war mit und auch Robert Rauschenberg, der für Bühnenbild und Licht verantwortlich war. Gestern hat Merce Cunningham erzählt, erst das Nicht-Vorhandensein einer Bühne in diesem offenen Museumsgebäude aus Glas und Beton hätte die Truppe dazu gebracht, eine neue Aufführungsform zu suchen und aus dieser Notwendigkeit sei das erste der *Museum Events* entstanden: Die Tänzer reihen Fragmente verschiedenster Choreographien aneinander oder führen mehrere gleichzeitig auf, die Musiker wissen einfach, wie lange das Ereignis dauern soll. Unter den Musikern in Wien waren neben Ihnen und Cage übrigens noch Petr Kotik und Friedrich Cerha. Erinnern Sie sich auch noch an diesen Auftritt?

D.T. Ich erinnere mich, daß Cage und ich entschieden, *Atlas Eclipticalis* aufzuführen. John Cage hatte kurz zuvor an diesem Stück gearbeitet. Es ist ein Orchesterstück, aber unter den Stimmen sind sechs Schlagzeugstimmen und schon

während des Komponierens hatte Cage geplant, diese Schlagzeugstimmen allein aufzuführen. Jeder Musiker hatte sich mit drei Instrumenten auszurüsten und mit einer Wanne, die er vor sich hinstellte, in der alle möglichen kleinen Objekte waren, Murmeln, Glaskugeln, aller mögliche Kleinkram, alles, was Geräusche von sich gab, die man verstärken konnte. Nun waren wir unter großem Zeitdruck und dieses *Event* war das erste, das so geplant war wie viele folgende: Das Konzept des *Events* war, zeitlich nicht strukturiert zu sein. Diese *Events* dauern seither einfach solange, wie Merce Cunningham festlegt: eine halbe Stunde oder eine Stunde oder eineinhalb Stunden. Normalerweise. Das ist die einzige Absprache zwischen den Tänzern und den Musikern. Wir hatten also nicht viel Zeit und so entschieden John und ich, herausfinden zu wollen, ob man diese Schlagzeugstimmen ohne Instrumente aufführen könne, also nur mit diesem Kleinkram in den Wannen. Und es war, naja, es war absolut akzeptabel. Zumindest war es voller Überraschungen.

Ch.Sch. Und nun spielen Sie gewissermaßen als 30jähriges Jubiläum wieder ein *Event* in Wien?

D.T. Ja, wir spielen ein Stück von mir. Der Charakter dieses *Events* richtet sich auch einfach nach der jeweiligen Besetzung. Ich spiele electronics, Kosugi spielt auch electronics, obwohl er wahrscheinlich Mikrophone benutzt und ein Instrument spielt und dann kommt noch ein dritter Musiker, mit dem ich erst selten gespielt habe. Er hat versprochen, Trompete zu spielen.

Ch.Sch. Und *Event* wird auch für Sie wieder eine Überraschung?

D.T. Jeder Spieler ist in jenem Sinn frei, daß er weiß, was immer er beiträgt, wird akzeptiert werden. In der Geschichte der *Events* hat es nie funktioniert, etwas zu planen. Denn die *Events* geben nicht nur die Möglichkeit zu improvisieren, sondern auch die Möglichkeit zu experimentieren. Üblicherweise ist das eines der Dinge, die uns beim Spielen von *Events* Freude machen: Daß es genau der richtige Zeitpunkt ist, neue Klänge, die man zwischenzeitlich gefunden hatte, auch auszuprobieren. Bei anderen Stücken der Cunningham Dance Company kann man nicht experimentieren, da ist die Struktur fixiert. Aber bei den *Events* können wir die Struktur ändern, während sie sich noch entwickelt. Man müßte beinahe Worte erfinden, um das adäquat beschreiben zu können. Beim Improvisieren hat man sonst meist nicht die Möglichkeit, auch die Struktur während des Spielens zu ändern. Die Cunningham Company *Events* sind einzigartig in dieser Hinsicht.

Ch.Sch. Wie entsteht Struktur in diesen Aufführungen?

D.T. Naja, es beginnt am Anfang. Dann sieht man, wie es sich entwickelt. Sollte sich etwas ereignen, von dem man glaubt, man wolle es nicht akzeptieren, kann man, da die Struktur ja offen und nicht auf einen Endpunkt hin konzipiert ist, die Vorgehensweise ändern, um die Situation wieder akzeptabel zu machen. Mehr kann ich zu dieser Frage nicht anbieten.

Ch.Sch. Sind die *Events* inzwischen auch so etwas wie eine eigene Werkreihe in Ihrem Œuvre?

D.T. Da muß ich wohl ja sagen. Obwohl – das Wort nicht von mir ist; ich bin mir nicht ganz sicher, ob Cage das Wort geprägt hat, oder nicht doch Cunningham selbst. Es sollte einfach nur einen Unterschied zu den anderen Cunningham Stücken klarmachen.

Ch.Sch. Diese künstlerische Haltung, die Sie nun beschrieben haben – also mehr nach potentiell Möglichem zu suchen, mehr offene Strukturen, denn fertig formulierte Ergebnisse –, die ist doch für Ihre Arbeit insgesamt charakteristisch.

D.T. Ja, das stimmt für meine ganze Arbeit. Das ist meine übliche Herangehensweise an eine Situation. Obwohl es natürlich schon verschiedene Arten von Stücken von mir gibt – und manche haben eine lose Struktur – da gibt es vorgefaßte Intentionen. Haben sie so ein Stück schon mal gehört, werden sie es mit Sicherheit beim nächsten Mal wiedererkennen. Ein Cunningham *Event* hingegen lädt dazu ein, Musik zu spielen, die man noch nie gehört hat. Dafür müssen wir, glaube ich, John Cage danken. Es gibt immer etwas Unerwartetes.

Ch.Sch. Provozieren Sie als Komponist und Musiker gerne das Unvorhergesehene?

D.T. That's true. I have great pleasure in doing that.

Ch.Sch. Gibt es eine Grundhaltung, mit der Sie Ihre derzeitige Absicht als Musiker beschreiben würden?

D.T. Not to satisfy expectation. And, well, it's a difficult operation.