

»Bruckner des Happenings«

Zur Musik von Hermann Nitsch

Als »Bruckner des Happenings«, als jemand der erfolgreich die große Symphonie wiederbelebt habe – so wurde Hermann Nitsch 1966 in London anlässlich der Aufführung seiner 20. Aktion im Rahmen des »destruction in art« Symposiums geehrt. Es mag nicht nur erstaunen, daß der Begründer des Wiener Aktionismus, einer heftig umstrittenen und skandalumwitterten Kunstform der sechziger Jahre, in einem Atemzug mit einer musikgeschichtlichen Größe des 19. Jahrhunderts genannt wird. Diese auf den ersten Blick höchst ungewöhnliche Gleichsetzung rückt die meist weniger bekannten kompositorischen Ambitionen des bildenden Künstlers Hermann Nitsch ins Blickfeld und manifestiert einmal mehr die konstitutive Rolle, die die Musik für viele bildende Künstler im 20. Jahrhundert einnimmt.

Im Fall Hermann Nitschs ist Bruckner allerdings nicht der einzige musikalische Bezugspunkt. Das *Orgien Mysterien Theater*, sein Lebenswerk – zuletzt vom 3. bis 9. August 1998 in Prinzenhof als *Sechstagespiel* realisiert –, steht zweifelsohne in der Tradition des Gesamtkunstwerk-Gedankens.

Mit den Projekten Richard Wagners und Alexander Skrjabin, auf die sich Nitsch explizit bezieht, teilt es nicht nur den Hang zur Synthese von Musik, Malerei und Poesie. Nitsch addiert dazu noch die sinnlichen Erfahrungsbereiche des Riechens, Schmeckens und Fühlens. Er teilt mit ihnen auch den Anspruch, eine Wirkung erzielen zu wollen, ja sogar eine Veränderung im Bewußtsein der Menschen, und knüpft in diesem Zusammenhang – wie seine Vorbilder – an antike Mythen und religiöse Rituale an.

Hermann Nitsch hat als Künstler des 20. Jahrhunderts die Idee des Gesamtkunstwerks jedoch neu formuliert. Das *Sechstagespiel* läßt sich beispielsweise nicht mehr unter dem Werkbegriff als in sich geschlossenes Ganzes subsumieren. Sein gesamtes Schaffen muß man sich als einen permanenten Arbeitsprozeß vorstellen, als einen Prozeß, der um dieses eine umfassende Projekt *Orgien Mysterien Theater* kreist. Es stellt eine flexible und mobile Form dar, der stets neue Elemente und Varianten hinzugefügt werden können. So faßt

22 Nitsch selbst alle künstlerischen Aktivitäten,

seine einzelnen durchnummerierten Aktionen, seit dem ersten Aufkeimen der Idee des *Orgien Mysterien Theaters* im Jahr 1957, als einen Weg dorthin auf, als, um mit den Worten Skrjabin zu sprechen, »vorbereitende Handlungen«.

Darüber hinaus nährt sich seine spezifische Vorstellung von der Bündelung der Künste aus der Erfahrung des action paintings, des Informel wie auch des Happenings und der Aktionskunst. Happening wie Aktionskunst haben die Einheit von Kunst und Leben propagiert. Deshalb hat das, was vormals die Kunst vom Leben trennte – das Spielen oder Darstellen von Rollen im Theater, das Abbilden oder Simulieren von Realität im Bild – im *Orgien Mysterien Theater* seine Gültigkeit verloren. Die »unbedingte, unmittelbare Darstellung der vollendeten menschlichen Natur«, die für Richard Wagner der Inhalt des Gesamtkunstwerks war, wird in Nitschs *Sechstagespiel* in die Inszenierung realer Geschehnisse überführt, in die Hervorbringung der »Seinszustände des Lebens ... in ihrer Polarität zwischen höchsten Glücks- und höchstem Verzückungszustand, dem rauschhaften Sich-Ereignen des Seins und dem tiefsten Abgrund, dem Ekel, der bestialischen Zerstörungswut dunkelster Triebe«¹

Nitschs Idee vom Zusammenwirken aller die Sinne ansprechenden künstlerischen Medien ist also geprägt von einer Spannung zwischen Entgrenzung und Konzentration, das heißt von der Ausdehnung der Kunst ins Leben einerseits und von der Zuspitzung und Fokussierung auf psychische Prozesse andererseits.

II

Die Ursprünge der Aktionskunst Nitscher Prägung und damit auch des *Orgien Mysterien Theaters* liegen in Nitschs »Leidenschaft für das Expressive«, für den Gefühlsausdruck, dessen Darstellung jahrhundertlang ein zentrales Thema der Kunst gewesen ist. Vor allem die Darstellung extremer Gefühlslagen wie Wut, Leid, Schmerz und Aggression, an der sich Künstler wie van Gogh, die Maler des Expressionismus oder Edvard Munch, Egon Schiele oder Oskar Kokoschka abgearbeitet haben, hat ihn stark beeinflusst. Leid, Schmerz, Tod, Grausamkeit und Aggression kulminieren für Nitsch in der Passion Christi und deren Darstellungen in der Kunstgeschichte. Doch auch in der antiken Mythologie und in den Ritualen anderer Kulte findet er tragische Figuren bzw. Helden und Modelle archetypischer Ereignisse, die von diesen größtenteils domestizierten Trieben des menschlichen Daseins erzählen; so zum Beispiel die Zerreißung des Dionysos, die Blendung des Ödipus, die

rituelle Kastration, die Tötung des Orpheus, die Tötung des Adonis, Isis und Osiris, die Entmannung des Attis, der rituelle Königsmord, Totemtiertötung und Totemtiermahlzeit und anderes. Nitsch konstruiert aus diesen Mythen und Handlungen der Grausamkeit »mytische Leitmotive«, die seine einzelnen Aktionen wie die Aktionen des *Sechstagespiels* in immer wieder variiertes Form bestimmen. Basis dieses an die ikonographische Methode Aby Warburgs erinnernden Verfahrens ist »das Prinzip, daß die Mythen verschiedenster Kulturen (Geschehnisse, Inhalte, Erzählungen, Leit- und Erlöserfiguren) einander ähnlich sind, auf gemeinsame, aus dem kollektiven Unbewußten resultierende Archetypen zurückzuführen sind«²

Die Anfänge des *Orgien Mysterien Theaters* sind auch im »Sprachsinnlichen« zu verorten. In den Jahren zwischen 1957 und 1962 versucht Nitsch, seine Idee vom Gesamtkunstwerk, einer Art »komprimiertem Urdrama«, in einer »Wortdichtung des Orgien Mysterien Theaters« lebendig werden zu lassen. Damals vertraute er, beeinflusst von der griechischen Tragödie, Trakl, dem deutschen Expressionismus, Gottfried Benn, dem französischen Symbolismus, Rimbaud, Baudelaire und Mallarmé, noch auf die Ausdruckskraft des Wortes

1959 sieht sich Nitsch mit dem Action Painting eines Jackson Pollock, Franz Kline, Willem De Kooning oder Robert Motherwell konfrontiert. Vor allem an Jackson Pollocks Malweise machte sich damals der Bruch mit der Tradition des Tafelbildes fest. Pollocks Vorgehen, tropfende dünnflüssige Farbe oder ein Gemisch aus Farbe, Sand und Glasscherben direkt auf die am Boden liegende Leinwand in einem spontanen Prozeß aufzutragen, knüpfte an die *écriture automatique* des Surrealismus an. Nur lag Pollocks Ziel nicht darin, sein Unbewußtes zu illustrieren, sondern dieses direkt in Form und Farbe auszudrücken. Er überführte die dem surrealistischen Automatismus noch anhaftende Abbildhaftigkeit in rein gestische Formen und Strukturen, wobei die substanzielle Beschaffenheit des verwendeten Materials und der Leinwand eine wichtige Rolle einnahm. Die Leinwand bot sich nicht mehr als Fläche für ein Bild an, sondern als Aktionsfeld des künstlerischen Prozesses.

Durch den Einfluß des Action Paintings oder dessen europäischer Varianten, wie des Informel oder des Tachismus, gerät für Nitsch die »Wortdichtung« als Ausgangspunkt seines *Orgien Mysterien Theater*-Projekts immer mehr ins Abseits der Darstellungs- und Ausdrucksästhetik. In der informellen Malerei und im Action Painting fallen Abbildung und Abgebil-

detes zusammen, nähert sich die Kunst im Moment des Malens dem Leben an. Die Parallelen und Anknüpfungspunkte zwischen Nitschs Theaterkonzept und dem Action Painting lagen in dem »sich in der Zeit ereignende Produktionsvorgang«, der »eigentlich ein dramatischer Vorgang« ist. Nitsch verläßt infolgedessen sowohl die Bildfläche als auch den Bühnenraum und geht dazu über, »wirkliches Geschehen zu inszenieren«³.

Bereits in seinen frühen Aktionen findet Nitsch visuell plastische und performative Formen für die oben genannten archetypischen Motive. Parallel zur tachistischen Aktion entstehen die Aktionsmalerei, die Schüttbilder (Beschütten und Bespritzen von meist senkrechten Flächen), real durchgeführte Tierschlachtung bzw. – zerreißung und Tierausscheidungen, die symbolische Handlung der Kreuzigung, Prozessionen und Installationen. In den Installationen werden die Relikte der Aktionen – blutdurchtränkte Stoffbahnen, Gewänder, Gefäße u.a. –, Reliquien und Kultgeräten vergleichbar, räumlich inszeniert.

Ziel der Inszenierung solcher mytischer Leitmotive in den Aktionen und im *Sechstagespiel* ist, daß »sinnlich intensive Handlungen das sinnliche Wahrnehmungsvermögen des menschlichen provozieren, die tiefste Natur des Menschen treffen, die begründet liegt in der unendlichen und ermesslichen, aus dem Chaos dringenden Kräftefülle, die die gesamte Schöpfung, das gesamte Werden, das Ereignen der Natur, Exzess, Orgiastik und Nirwana umspannt. Dieser Kontakt zu der in ihrer Essenz unerklärlichen Kraft auftretenden, zu leben umgesetzten Natur entspricht einem psychohygienischen Vorgang. Die Abreaktionsriten des o.m.theaters sind als psychoanalytische Dramaturgie so gebaut, daß sie durch Intensität, durch sinnliche Elementarempfindungen in die Tiefe Loten.«⁴

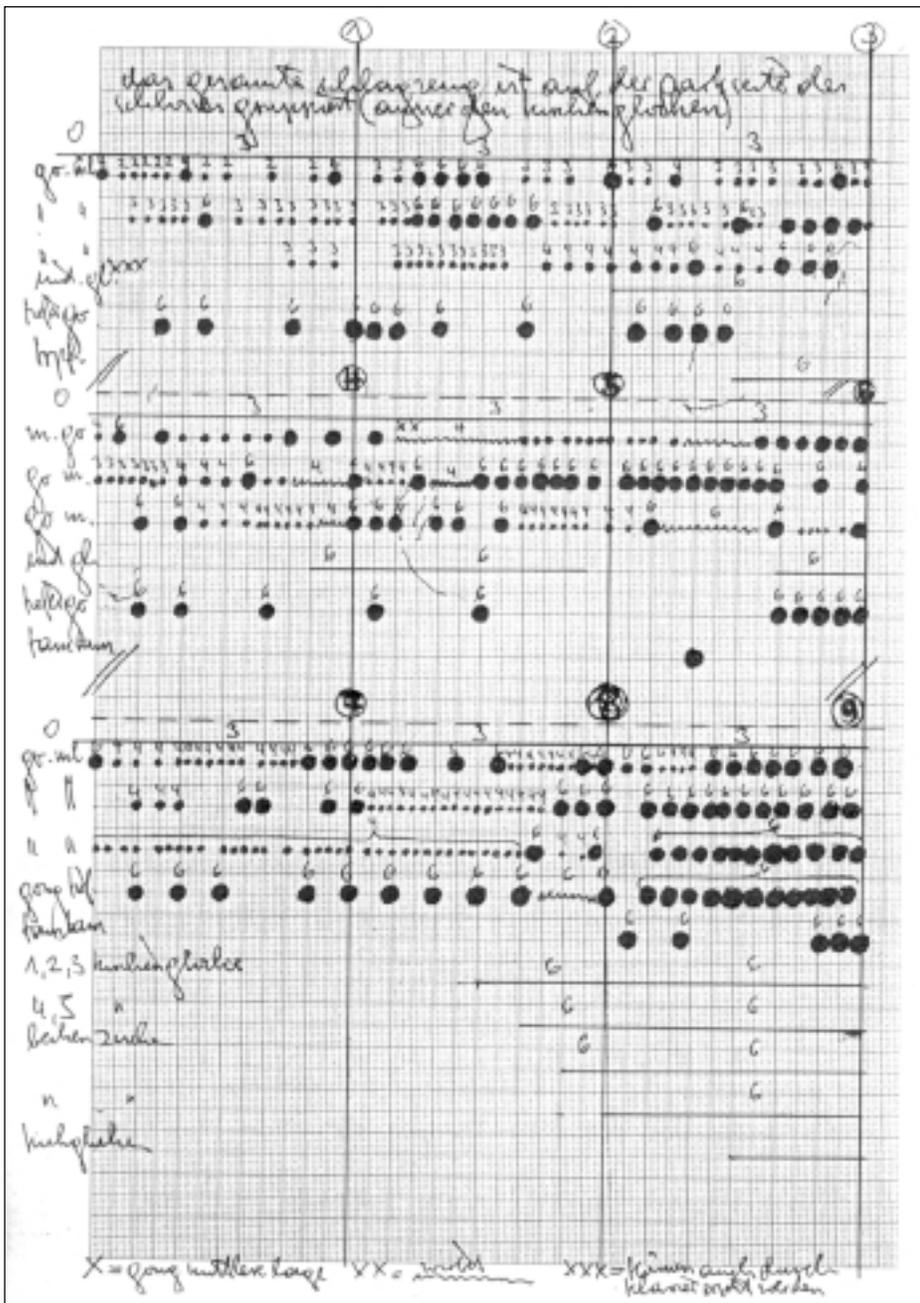
III

Die klangliche Dimension ist von Anfang an in Nitschs Schaffen integriert. Die Zuspitzung der menschlichen Gefühlsäußerung auf die Archaik des Schreies, der noch vor dem Sprechen, dem Ausdruck durch und mit dem Wort steht, markierte Nitschs Weg zu einem direkten klangsinlichen Ausdruck, der sich in den extrem lauten Dimensionen seiner Musik, im Lärm, Brüllen und Tosen seiner Klangmassen niederschlägt. Das Aufbrechen des Malprozesses, der zu einer Dramatisierung der im Raum stattfindende künstlerische Handlung führte, legte die Integration der klanglichen Dimension zur Intensivierung des Geschehens ebenso nahe. Bereits in der 2. Aktion vom

3 Hermann Nitsch, *Das Orgien Mysterien Theater. Die Partituren aller aufgeführten Aktionen 1960-1979*, erster Band, 1.-32. Aktion (1960-1970), Neapel 1979, S. 28.

2 Hermann Nitsch, *das 6-tagespiel*, 1. Teil, in: *partituren aller aufgeführtenaktionen*, Band 6, Edition Freibord, Wien 1998, S. 502.

4 Hermann Nitsch: *bilanz*, in: *ton* (Zeitschrift, hrsg. von der Internationalen Gesellschaft für Neue Musik, Sektion Österreich) 1/1999, S. 40.



Hermann Nitsch, *6-Tage-Spiel*, 3. Teil in: *die partituren aller aufgeführten Aktionen*, band 8, edition freibord, wien 1998, S. 9

16.3.1963 wird die Aktion um und mit einem geschlachteten Lamm und der Beschüttung der vor die Wand gespannten Stoffbahnen mit Blut von Musik begleitet. Damals allerdings von einer vom Tonband abgespielten Geräuschkomposition des griechischen Komponisten Anestis Logothetis.

Seither konzipiert Hermann Nitsch die zu seinen Aktionen gehörigen Musiken selbst. Sein umfangreicher Werkkomplex weist als Musiken bezeichnete Kompositionen auf (zum Beispiel die Musik der 85. Aktion oder die Musik der 60. Aktion), und solche, die Konzerte, Klaviersonate und Symphonien genannt werden.⁵ Auch wenn sie mit dieser Kennzeichnung als eigenständige Werke ausgewiesen werden, sind sie dennoch Bestandteile des lebensumspannenden work in progress des *Orgien Mysterien Theaters*.

Wie läßt sich die Ästhetik der Aktionskunst, die im kunsthistorischen Reflex als Verabschiedung von der Zweidimensionalität des Tafelbildes und seiner noch vom Leben abgetrennten Darstellungsmodi als Fortschritt oder Avantgarde galt, mit musikalischen Gattungen und Formen wie der Sinfonie oder des Konzerts in Einklang bringen?

So wie die visuell-plastische Dimension seiner Kunst kunsthistorisch wie anthropologisch im Gefühlsausdruck und seiner direkten, sensualistisch-materialistischen Übersetzung verankert ist, so liegen die Wurzeln seiner Musik im Schrei und im Lärm »verbunden mit extremster Erregung, die zur Notwendigkeit des Theaters gehört. Der Schrei liegt menschheitsgeschichtlich vor dem Wort, er ereignet sich dann, wenn die Erregung so stark ist, daß das Wort kein Auslangen mehr findet.«⁶

Die Archaik des Schreies überträgt Nitsch auf die verschiedenen Dimensionen des von ihm vorgestellten Klangkörpers. Für die Musik der 60. Aktion zum Beispiel, aufgeführt am 21.4.1978 in der Galerie Petersen, Berlin wählte er die Punkgruppe PVC, Orgel, elektrische Gitarre und

buddistische Klangschalen aus. Das Instrumentarium der *Island-Symphonie* von 1980 erfordert neben den Streichern und Blechbläsern, Saxophon, Xylophon, Orgel, Klavier, Autohupe, diverse Miniaturinstrumente und Gesang. Die Partitur der Musik des 1998 aufgeführten *Sechstagespiels des Orgien Mysterien Theaters* nimmt gigantische Ausmaße an: sechzig Holz- und Blechbläser, zwanzig Streicher, dreißig Schlagzeuger, Blasmusikkapellen, Streichquintett, mehrere Heurigengruppen und eine Chorschola, wie eine Synthesizeranlage, eine Orgel, drei Sirenen, eine Dampfpeife und eine Flugalarmsirene.

Das Symphonische wird einerseits in seinem Wortsinn interpretiert als Zusammenklang, als der Klang schlechthin. Andererseits symbolisiert das Symphonische für Nitsch eine Sphärenharmonie, die allerdings nicht

5 Verzeichnet sind insgesamt acht Sinfonien, die als solche auch durchnummeriert sind und eine nicht nummerierte Sinfonie, die *Island-Sinfonie*.

6 Hermann Nitsch, *die musik des orgien mysterien theaters*, Pressemitteilung 1999.

ätherisch säuselnd daherkommt, sondern als eine Art »orgiastischer Orgelklang« vorzustellen ist. Als alle Sphären des real Klingenden einbeziehend bricht dieser sich im Kontext des psychodramatischen Abreaktionsprozesses des *Orgien Mysterien Theaters* als »Allgedröhn, als Urklang« als »kosmischer Lärm« Bahn.

Die Orgel hat dabei den Status einer Ikone. Sie repräsentiert den Urklang. In fast allen Kompositionen ist sie als Instrument präsent. Die Bedeutung ihres Klangs, als Orgelton komponiert, läßt sich mit der der mythischen Leitmotive vergleichen. Diese durchziehen quasi wie ein roter »archetypischer« Faden das *Orgien Mysterien Theater*. Entlang einer psychoanalytisch motivierten Dramaturgie werden sie in ständig variiert Form in rituelle Handlungen übersetzt. In gleicher Weise durchdringt der Orgelklang als ewig dauernder Klang die Musik. Die Klangvorstellung Nitschs ist als Ganzes von der Orgel her bestimmt. Die unterschiedlichsten Klänge und Geräusche werden, Orgelmixturen vergleichbar, aufgebaut. Auch das oft praktizierte, progressive Anschwellen seiner Klangmassen verdankt sich einer an der Orgel orientierten Praxis.

Die Musik intensiviert und verdichtet die Aktionen des *Orgien Mysterien Theaters* auf verschiedenen Ebenen. Zunächst auf der Ebene des Klangmaterials, das Nitsch jeglicher illustrativen Dimensionen entkleidet hat und in einer expressiven wuchtigen Manier komponiert. Auf das Ohr treffen plastisch geformte Klangmassen. Aus Klangbändern bilden sich Cluster. Cluster dehnen sich zu Klangwänden und riesigen Klangblöcken aus. Die Dominanz des Geräuschs gekoppelt an die Bevorzugung tiefer Register und oft an die größtmögliche Lautstärke, geht an die Grenzen des Erträglichen und Hörbaren. Ein Beispiel:

Der fünfte Tag des *Sechstagespiels* ist der Höhepunkt des ganzen Ereignisses. Dort soll es zur Abreaktion der Zuschauer, zum »Grundexzeß« kommen. Das Schlagen von Gongs, das Geläut von Kirchenglocken, begleitet vom Gebimmel der Kuhglocken leiten den Tag ein. Dieses Geläut beginnt vor Sonnenaufgang und endet bei Tagesanbruch (siehe Abbildung). Gegen acht Uhr formiert sich eine Prozession, unter anderem mit drei Panzern, einem Tragschrein, mehreren Bahren auf denen Akteure entweder sitzend oder stehend transportiert werden, teilweise zusammen mit den geschlachteten Tieren. Die Prozession, begleitet von einer Blaskapelle, zieht einen von Nitsch vorgezeichneten Weg in der Schloßanlage von Prinzendorf entlang. Um neun Uhr fängt die Choralschola in der Kapelle des Schlosses zu singen an und gleichzeitig be-

ginnt eine »Sphärenmusik«, ein, wie Nitsch es nennt, »Allgedröhn, ein Urklang«. »Schall aus dem Überfluß des grundlosen grundes kommand. Schöpfungsgedröhn unhörbar LAUT BRÜLLEND. SCHMERZ und WOLLUST werden zum kosmischen lärm.«⁷ Kontrabaßtuba, Kontrabaßposaune, Kontrabaßtrompete, Kontrabaßsaxophon, Orgel (nur die schwarzen Tasten), zweite und dritte Sirene haben die Anweisung, ihren tiefsten noch hörbaren Ton äußerst laut zu spielen. In dieses Gedröhn münden von elektrischen Generatoren erzeugte, extrem heftige und laute Töne und Akkorde. Bevor sich alles zu einem gigantischen Cluster formiert – einem »Kosmischen Hintergrundrauschen« – öffnet sich eine Art Klangfenster im Cluster. An dieser Stelle sollen extrem tiefe, nicht mehr hörbare Töne und Akkorde erklingen, Töne des Infraschallbereichs. Die Musik hebt an dieser Stelle die beteiligten Akteure und die Zuschauer in den für den kommenden Grundexzeß notwendigen Erregungszustand. An diesem Ausschnitt der Partitur wird deutlich, daß die Musik hier rituelle Aufgaben übernimmt, und die Beteiligten in einen vom Alltag abgelösten Zustand versetzt.

Neben ihrer dramaturgischen dynamischen Funktion wirkt die Musik auch durch ihre formale Struktur. Sie orientiert sich in ihrem Formverlauf am linear sich entwickelnden Aufbau der extremen Erregungszustände und Exstasen der Aktionen und deren Zurücknahme. Cluster und Klangblöcke werden meist durch sukzessive Schichtung von Klängen, Geräuschen und Lärm erreicht. Dieses sich oft wiederholende, blockartige, monolithische Verfahren bezieht seine Lebendigkeit aus der immer wieder anders komponierten Dichte und Mischung der Klangfarben. So sind es die Intensität und die Klangfarbe, die nicht nur mit den jeweils unterschiedlichen Gefühlslagen des musikalischen Dramas korrelieren. Diese beiden Dimensionen sind es auch, die in ihrer Varietät die musikalische Form symphonischen Zuschnitts ermöglichen.

Form bürgt, so Nitsch, »für den sinnzusammenhang des spieles. die form ist eine stauwand, die alle wachgerufenen dionysischen triebhaften orgiastischen emotionen und triebdurchbrüche abfängt und aufhält, sie verhindert den alles verschlingenden exzess der ausbrechenden (unauslotbaren) naturkraft.«⁸

7 Hermann Nitsch, *das 6-tage-Spiel*, 3. Teil, in: *die partituren ...*, a.a.O., S. 9.

8 Hermann Nitsch, *bilanz*, in: *ton*, 1/1999, a.a.O., S.40.