

16. August 2008 19 Uhr

Pergamonmuseum Berlin

**i n z u n g e n r e d e n**

**Babylonische Sprachverwirrung - Kompositionen für Zungen, Stimmen und Dinge** □

**Es spielen die Maulwerker – Ariane Jeßulat, Henrik Kairies, Christian Kesten, Katarina rasinski, Tilmann Walzer und Steffi Weismann**

**Programm:**

**Steffi Weismann: apropos** (2006, 10')  
für 6 Stimmen, Computerstimmen und rotierende Objekte

**Christian Kesten: zunge lösen** (1999/ Trioversion 2002, 7')  
für 3 Zungen

**Michael Hirsch: Spiel** (2006, 5')  
für 4 Ausführende und eine CD

**Alessandro Bosetti: The Pool And The Soup** (2006/2007, 15')  
für 6 Stimmen

**Christian Kesten: 45 sekunden** (2006, 9')  
für Stimme und Dinge

**Christian Kesten: FAHREN** (1995, 5')  
für 6 Stimmen

**Ariane Jeßulat: Béquille** (2006, 8')  
für 6 Stimmen, Trompete, Gitarre, Kastagnetten

**Katarina Rasinski: A. in B.** (2000/2008, 2')  
für Stimme solo

**Christian Kesten: på studieförbundet** (2000/2006, 3')  
für 2 Männerstimmen und einen sprechenden Bongoisten

**Henrik Kairies: Rain** (2000, 4')  
für 4 Stimmen und Zuspield

**Zungenrede, Glossolalie** (von altgr. γλῶσσα (glossa), "Zunge, Sprache" und λαλεω (lalô), "sprechen, reden"), bezeichnet unter anderem das Äußern von unverständlichen Silben. In einigen christlichen, religiösen Gemeinschaften wird es als Sprachengebet oder Beten im/mit dem Geist (1.Korintherbrief) verstanden und/oder als das Reden oder Beten in einer Sprache, die dem Sprecher unbekannt ist.

Dieter Schnebels „glossolalie“ von 1959/61 gilt als Klassiker der Sprachkompositionen. Es geht weniger um die Inhaltlichkeit der Sprache denn um die Klänge vieler verschiedener Sprachen. **på studieförbundet**, **Béquille** und **Rain** sind in direkter Auseinandersetzung mit Schnebels Werk entstanden und arbeiten jedes auf seine Weise mit fremdsprachlichen Klängen. **45 sekunden** konfrontiert Witze in fünf verschiedenen Sprachen mit einer Miniaturerzählung von Franz Kafka. Bei **A. in B.** wird ein solistisches Feuerwerk in Comicsprache losgelassen, während bei **apropos** die Imitation von Computerstimmen in einen absurden Singsang führt. In Hirschs **Spiel** wird die minutiöse Transkription eines Interviews mit einem brasilianischen Fußballspieler, der Deutsch zu sprechen versucht, zu einem dichten Sprachteppich. **FAHREN** komponiert die konkrete Poesie von Wörterbucheintragen zu „fahren“ zu einer Sprech-Textur. In Kestens **zunge lösen** wird die Zunge selbst zum Protagonisten auf der Mini-Bühne des Mundraums: die Zunge changiert zwischen sichtbaren Bewegungen und Artikulationen.

**The Pool And The Soup** von Alessandro Bosetti ist ein "Game Piece", das die spontane Rede durch inhaltliche und musikalische Spielregeln gestaltet.