

Wie klingt die Leere?

Ziemlich radikal: Der Komponist Dominique Petitgand und die School of Life and Dance bespielen das PEAC Museum vor weißen Wänden.

■ Von Dietrich Roeschmann

Es knackt in der Box, die am Boden steht, die Membran zur Wand gedreht. Aus der Ferne tönt dazu ein leises Rumpeln, von nebenan das Scheppern eines Deckels, in das wie aus dem Nichts ätherischer Chorgesang rieselt, zart und flüchtig, weniger Sound als die Vorahnung der Stille, die sich hier ausbreiten wird, wenn am Abend die Lichter ausgehen im Freiburger PEAC Museum. Die Klanginstallation von Dominique Petitgand, die hier derzeit zu erleben ist, trägt den Titel „Le poumon et les nerfs“ – Lunge und Nerven –, und tatsächlich atmen die Ausstellungsräume eine seltsam überspannte und zugleich fast apathische Ruhe.

In ein paar Wochen feiert das PEAC Museum sein 20-jähriges Bestehen. Für die beiden Co-Direktorinnen Lea Altner und Eveline Weber war das ein willkommener Anlass für eine kurze Zäsur im Ausstellungsbetrieb. In den letzten zwei Jahrzehnten haben diese Räume viel gesehen. Radikale Malerei, die sich mit sich selbst und mit ihren Mitteln beschäftigt. Menschen, die ihr dabei zusahen, um zu verstehen, was genau das ist: ein Bild – und auch, was sich daran nicht begreifen, aber erfahren lässt. Ausstellungen, die



FOTO: BERNHARD STRAUSS

Der Klang von leeren Räumen: Dominique Petitgands Installation „Le poumon et les nerfs“.

Farbe über neun Säle entfalteten, mit Licht und Dunkelheit spielten, Körper in Bewegung brachten. Nur leer waren diese Räume der Öffentlichkeit bislang nicht zugänglich.

Leer sind sie auch jetzt nicht, aber was hier zu sehen ist – Lautsprecher, Kabel – ist so banal wie der Putz an der Wand. Es geht nicht um das Sehen, und das ist mutig und ziemlich radikal. Denn der kahle, weiße Raum, ganz ohne Bilder und Skulpturen, wird so erlebbar als ein Raum, in dem sich potenziell alles, was hier reingetragen wird, in etwas verwandelt, das wie Kunst aussieht und damit in Konkurrenz tritt zu der Kunst, die die Räume ansonsten bespielt.

Der amerikanische Künstler John Cage bezeichnete den Bereich, in dem die Augen nichts zu tun haben, einmal als „Nothingtoseeness“. Dass dieser Zustand durchaus Quelle eines vielfältigen Spektakels sein kann, führte Cage mit seinem legendären Stück „4'33“ vor, performt von einer reglos am Klavier sitzenden Person, die durch ihre bloße Untätigkeit die Geräusche im Raum als das eigentliche Klangmaterial des Stücks hörbar machte.

Dominique Petitgand arbeitet mit vorgefundenen Sounds, die er aufnimmt und zu Klangcollagen montiert. Er selbst beschreibt sie als konstruierte Erinnerungen, die sich eng mit der Architektur verbinden, in der sie hörbar werden. Die

Räume des PEAC Museums bieten dafür einen idealen Rahmen, weil die neun Säle nicht nur durch Türöffnungen, sondern auch durch breite Spalte unter der Decke miteinander verbunden sind. Geräusche können so weit entfernt aufeinander reagieren und definieren Raum jenseits der Wände, zwischen denen sich die Menschen bewegen. Petitgand hat es hier auch auf die Stille abgesehen, die sich zwischen den Klängen dehnt, manchmal so sehr, dass man fürchtet, der zarte Faden der Aufmerksamkeit könnte reißen, bevor das verstreute Klappern, Pochen und Knistern dann in immersive Drone Sounds mündet, die die Wände im PEAC Museum vibrieren lassen.

Ein zweites Projekt in leeren Sälen, die Altner und Weber mit ihrem Vorjubiläumsprogramm „Sound Body Space“ bespielen, sind die Raumeroberungen der generationsübergreifenden Tanzgruppe School of Life and Dance am Theater Freiburg unter Leitung von Graham Smith und Maria Pires. Während Petitgands *Musique concrète* dem Klang der Museumsarchitektur nachlauscht, füllt am Samstag, 2. Dezember, zum zweiten Mal das Stampfen, Wogen und Schnaufen von rund 50 Körpern die Räume, die zu Ambientmusik am Ende gemeinsam mit den Besuchenden in Wallung gebracht werden.

▶ Sound Body Space. PEAC Museum, Robert-Bunsen-tr. 5, Freiburg. Di bis Fr, So 11-17 Uhr. Bis 17.12. Performance der School of Life and Dance: Sa 2.12., 14-20 Uhr.