

MARIO BERTONCINI

BHERI

Bhèri, oder "Gong" in Sanskrit, hat eine ungewöhnliche, wenn auch nicht einzigartige Geschichte, verbunden mit den wirtschaftlichen Mechanismen, die die Entwicklung und die Phantasie in der zeitgenössischen Kunst drastisch gehemmt haben. Die Idee zum Projekt kam mir 1973, und ein Jahr später nahm alles vielversprechend seinen Anfang mit dem Kauf von sechs alten japanischen Gongs in Berlin, wo ich "artist in residence" des D.A.A.D. eingeladen war. Der zweite Schritt bestand in der Konstruktion von sechs elektronischen Steuerkreisen, um die sechs Motoren anzusteuern, die für das Gelingen des Stücks notwendig waren.

Leider musste ich sofort feststellen, dass die Kosten für die Motoren, die zu den bereits gekauften Vorrichtungen passten, bei weitem das Budget überstiegen, das ich für die Vorbereitung des Projekts vorgesehen hatte (das sich nunmehr auf mehrere Millionen Lire belaufen würde).

Acht Jahre vergingen, und Bhèri steckte immer noch fest.

In solchen Fällen sammeln die "Experten" Daten und Informationen aus einem Wörterbuch oder einer Enzyklopädie und sprechen von einer Krise der Sprache, der Vorstellungskraft oder der Handlungsunfähigkeit nicht nur des Einzelnen, sondern gar einer ganzen Epoche. Dies ist nicht der Ort für Polemik, vielmehr möchte ich Mallarmé zitieren, der schrieb: "Sonette werden nicht mit Ideen gemacht, sondern durch das Schreiben von Silben, Sätzen und Versen" – und in meinem Fall durch den Kauf von Motoren.

Die sechs Gongs, die den klanglichen Teil des Stücks bilden, haben unterschiedliche Tonhöhen und variieren im Durchmesser von 10 bis 34 cm.

Sie werden durch ein System von Hämmern in Schwingung versetzt, bestehend aus drei ausgebauten und speziell modifizierten Klavierhämmern, die von einem Gleichstrommotor (180 V) angetrieben werden, wobei die Geschwindigkeit elektronisch in einem konstanten Betriebsmodus gehalten wird.

Das Stück ist rein akustisch und benötigt kein elektronisches Equipment zur Klangveränderung oder Verstärkung. Der Klangraum ist eindimensional. Das visuelle Element in Bewegung hingegen ist zweidimensional gedacht: einmal als "direktes" und einmal gewissermaßen "aufgezeichnet".

Die direkte Dimension, die für einen halbkreisförmigen geodätischen Raum konzipiert wurde, besteht aus drei sechseckigen, gebrochenen Prismen, die ebenfalls motorgetrieben sind, wobei sich eines in der Mitte der Gongreihe und die beiden anderen an den jeweiligen Enden befinden.

Diese Prismen, die jeweils mit einem oder mehreren Lichtbändern ausgestattet sind (vier Punktstrahler, von denen die beiden mittleren so eingestellt sind, dass sie gekreuzte Strahlen erzeugen), projizieren in langsamen kreisförmigen Bewegungen die Schatten der sich bewegenden Hammerwerke auf die geodätischen Wände des Raums. Die vertikale Achse jedes Prismas kann manuell um einen Winkel von fast 90 Grad verändert werden; die Länge der Achse – und damit die Höhe des Prismas – kann ebenfalls manuell variiert werden.

Die aufgezeichnete Dimension ist mit den heutigen fotografischen Techniken noch nicht zu verwirklichen; Ziel ist es, den Weg der sich bewegenden Schatten auf den Wänden und der Decke entsprechend den aufeinanderfolgenden grafischen Eindrücken und Überschneidungen zu fixieren, um nach Beendigung der Aufführung lesbare Schattenwege und so eine Spur des räumlichen Elements zu bewahren.

In Ermangelung eines empfindlichen Fotopapiers, das ohne Säurebäder fixiert werden kann (und ich überlasse die Aufgabe, dies zu perfektionieren, einem willigen Nachfolger), dachte ich daran, eine geodätische Struktur mit Seiten (Platten aus halbtransparentem Papier) und Durchgängen zwischen dieser Struktur und den Wänden des Raums zu konstruieren, damit eine Gruppe von "Malern", die für das Publikum unsichtbar sind, die Umrisse der Projektionen, die innerhalb des geodätischen Raums erscheinen, mit einer geeigneten grafischen Stilisierung (mit feinen Pinseln und Tusche) nachzeichnen kann. Das Ziel ist eine Schematisierung der Routen – der geodätischen Meridiane und Parallelen – und, wenn möglich, eine schnelle, stilisierte Nachahmung einiger offensichtlicher, erkennbarer Formen des Schattens.

Am Ende des Stücks, nachdem das letzte Echo von Gong 3 verklungen ist, zeigt eine Reihe von Projektoren, die außerhalb des geodätischen Raums aufgestellt sind, eine "Erinnerung" an das Schattenspiel (diesmal jedoch mit den Schatten als Standbildern im Gegenlicht) und friert einige Momente der tatsächlichen Kurvenverläufe während der Aufführung ein. Diese visuelle Idee, der es nicht an einer Art naivem, "neomanuellem" Sinn für Humor mangelt, steht im Einklang mit dem musikalischen Konzept eines mechanischen Gamelan, das durch die fehlbaren Handlungen des Interpreten kontrolliert und begrenzt wird.

Der musikalische Teil dieses Werkes ist eindeutig vom javanischen und balinesischen Gamelan abgeleitet, während der visuelle Teil vom indochinesischen Schattentheater (Wajang-Kulit) und in jüngerer Zeit von den leuchtenden, kinetischen Objekten Peter Sedgleys inspiriert ist.

Berlin, 13. Dezember 1981

Grobe Übersetzung von:

Sonorità prospettiche, Rimini 1982, p 24f.

https://issuu.com/sonoritaprospettiche/docs/sonorita_prospettiche_issuu