

Georges Aperghis
«Machinations»

Vier Frauen, vier Stimmen, dem Publikum gegenüberstehend. Jede sitzt an einem Tisch, und nur ihre Köpfe und Hände sind sichtbar. Über jeder hängt ein Videomonitor. Sie sprechen in Phonemen, den Vorstufen der menschlichen Rede, die nach und nach – je nach Mischung – «Sprachen» bilden. Dieses «gestaltlose» Material organisiert sich zuweilen in Redebrocken, in Stammeln, Stottern, Erstickungsanfällen usw.

Wir stehen vor einem Konzentrat sich anhäufender Phoneme und ihren verschiedenen Artikulationen, vor einer imaginären Kurzgeschichte der Sprachenentstehung und den darin liegenden Affekten.

Zugleich bringen die vier Interpreten diverse Objekte ins Spiel, die seit Menschengedenken mit dem Leben verbunden sind (Baumblätter, Steine, Baumrinden, Sand, Muscheln, Federn, Samen, Knochen, Hände, Finger, Haare usw.). Sie werden von einer Mini-Videokamera aufgenommen und dann auf den über ihren Köpfen hängenden Bildschirm übertragen. Sie sollen wie eine Verdinglichung von Phonemen sein, als ob das, was ausgesprochen wird, diesen Objekten einen Namen erteilen würde. Soviel zu der Welt, die diese vier Frauen ursprünglich charakterisiert.

Ihnen gegenüber steht ein Mann an einem Computer. Er betrachtet mit großer Aufmerksamkeit das Spiel der vier Frauen, in das er auf seine Art eingreift (er manipuliert ihre Stimmen, ihre Phrasierung, akzentuiert diesen oder jenen Parameter ihres Redeflusses, von ihren Stimmen ausgehend löst er Stürme aus und rivalisiert mit ihnen auf virtuose Weise usw.). Er interveniert auch auf visueller Ebene, indem er von Zeit zu Zeit von ihren Bildschirmen Besitz nimmt und Diagramme aus seinen Computerprogrammen hineinprojiziert.

So ändern die Phoneme sowie die klanglichen und visuellen Objekte ihre Beschaffenheit: Sie beteiligen sich gegen ihren Willen an einem musikalischen Diskurs, über den sie keine Kontrolle ausüben können. Parallel dazu durchdringt einstweilen ein logischer und «wissenschaftlicher» Diskurs (gehalten von den Frauenstimmen oder von der «Maschine», die ebenfalls spricht) das ganze Schauspiel: eine Art Zeitreise, die mit dem Würfelspiel beginnt und nach verschiedenen Etappen zu den Programmen unserer heutigen Computer führt. Die Mischung all dieser Elemente sollte ein poetisches Hin und Her zwischen Speichern, Matrizen, Affekten, Programmen, Spielen usw. erzeugen.

Georges Aperghis: «Machinations», in: Katalog Wien Modern 2001, hrsg. von Berno Odo Polzer und Thomas Schäfer, Saarbrücken: Pfau 2001, S. 151.