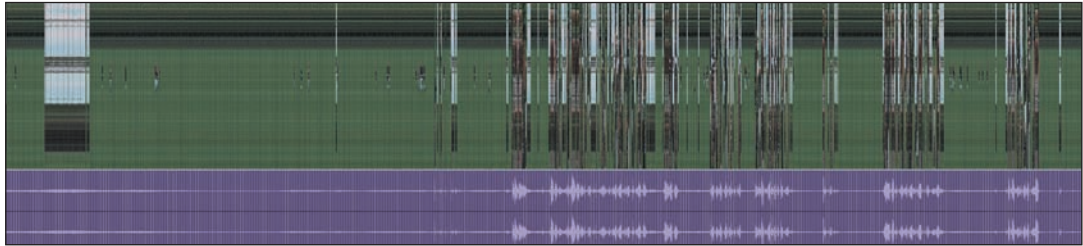


The Reconfigured Time

Studie 674: GODARD; Studie 676: BLOW UP; Studie 682: LYNDON

JEAN LUC GODARD://

INDEED, NATURALLY I THINK THAT A FILM SHOULD HAVE A BEGINNING,
A MIDDLE, AND AN END - BUT NOT NECESSARILY IN THAT ORDER. ^[1]



Die Abbildung zeigt die Tonspur und ein Metabild der Studie 676: Blow Up. Das Metabild ist aus den fünf Pixel breiten Mittelsenkrechten der Einzelbilder der Bildspur generiert und veranschaulicht, wie der Algorithmus die Bildsequenz entsprechend der Lautheit des Tons sortiert.

Die technologische Archivierung des Raums in der Zeit ist die Grundvoraussetzung für das Verständnis heutiger audiovisueller Medien. Die technische Trennung von Raum und Zeit in diskrete Einheiten ermöglichte es, dynamische Prozesse in eine sinnlich wahrnehmbare Form zu bringen. Eine Vielzahl sogenannter Optical Toys kündigten in den Prinzipien ihrer Wirkung die Entwicklung des Kinos an. So etwa das Daumenkino ^[2], das als Bindeglied zwischen Buch und Film Zeit und Raum über die Fläche, die Seiten, quantisiert und durch das Blättern der Seiten die archivierte Kinetik der Objekte wiederbelebt. Als Betrachter kann man an beliebiger Stelle in das Geschehen einstarten, es vorwärts oder rückwärts betrachten. Der filmische Raum ist mit allen Zeiten gleichzeitig verfügbar.

Das Prinzip der Aufteilung von Zeit und Raum in diskrete Einheiten hat sich mit der Überführung der Fotografie und damit des Films in die digitalen Medien erhalten. Darüber hinaus sind Zeit und Raum algorithmisch kontrollierbar und editierbar geworden. Aufgrund der numerischen Präsenz der Mediendaten lässt sich in einem digitalen Film nicht nur jedes einzelne Bild, sondern jedes einzelne Pixel ansteuern und editieren. Wim Wenders formuliert: „Wir sind in die Atomphysik des Bildes vorgedrungen und können nun jedes Bild bis auf seine Atome aufspalten und zerlegen und die Atome, die Pixel, dann beliebig neu wieder zusammensetzen.“ ^[3]

Die Überführung des Zeit-Raum-Kontinuums in das Universum der technischen Bilder gestattet es uns nun, die natürliche Kontinuität zu stören, die Seiten unseres Daumenkinos zu lösen und neu zu formieren und damit das Material neu zu informieren. Vilém Flusser beschreibt die Kultur der telematischen Gesellschaft als Synthesen vorangegangener Informationen und sieht den Menschen dann nicht mehr als Schöpfer, sondern als Spieler. ^[4] Spielen wir nun mit den technischen Informationen eines Films. Zwingen wir etwa der Bildsequenz eines Films die Information des dazugehörigen Tons auf, beginnt das Raum-Zeit-Kontinuum zu rauschen. Der lineare Charakter cinematographischer Narration wird durch die Dynamik der Soundspur anachronistisch. Durch das Konvergieren der Medienebenen entsteht jedoch ein Dialog, der uns hilft, eine neue Anschauung über die innere und äußere Struktur und das Sehen und Verstehen von Bewegtbild zu gewinnen. Dieser Dialog überlagert sich darüber hinaus mit dem Dialog der Protagonisten des Films. Wir werden dabei zu Deutungsprozessen aufgefordert, die in ihrer Wirkung auf ein interessantes Wahrnehmungsphänomen hinweisen, das Michel Chion für die Nachvertonung von Film erkannte und als Synchrese benannte: „Die Synchrese (ein Wort, das ich aus Synchronismus und Synthese zusammengesetzt habe) ist die unwiderstehliche und spontane Verbindung, die zwischen einem akustischen und einem kurzen optischen Phänomen entsteht, wenn die beiden zeitgleich auftreten, und zwar unabhängig von jeder rationalen Logik.“ ^[5] Die Synchrese scheint als Wahrnehmungsphänomen in den digitalen Medien eine entscheidende Rolle zu bekommen, bedenkt man, auf welcher unendlichen Weise bestehende Informationen miteinander neu komputiert werden können. Unsere Wahrnehmung, die sich mit den Grenzen der Realwelt entwickelte, wird nun in vermehrtem Maße dazu aufgefordert, Zusammenhänge zu entwickeln, die sich einer Anschauung eigentlich entziehen.

[1] <http://www.studyworld.com/newsite/Quotes/QuoteByAuthor.asp?i=6> (22.06.2005)

[2] Daumenkino erstmal 1868 von John Barnes Linnett patentiert

[3] Wenders, Wim: Auf der Suche nach Bildern in: Burda, Hubert / Maar, Christa (Hrsg): Iconic Turn - Die neue Macht der Bilder, München 2003

[4] Flusser; Vilém: Ins Universum der technischen Bilder. Göttingen 1985

[5] Chion, Michel: Audio-Vision. Sound on Screen, New York 1994