

Realtime

Die Bilder der heutigen Medienlandschaft ziehen rasant an uns vorbei. Die Einstellungsängen von Spielfilmen sind schon lange weit unter die Dauer eines Augenblickes

- der laut experimenteller Wahrnehmungspsychologie bei 4,2 Sekunden liegt - gesunken. Die Aufnahme von 24 Bildern pro Sekunde in der Kamera scheint beinahe nicht mehr ausreichend zur Fragmentierung der Zeit. Die Computersysteme antworten in immer kürzeren Zeitschranken - tendenziell in Echtzeit. Aus dem Tempo der Taktfrequenz des Computers wächst die Sehnsucht nach „echter Zeit“.

„Realtime“ - so der Titel meines 4,5 Minuten langen Filmes - zeigt die Bewegung der Sonne in Originalgeschwindigkeit, getragen von einem zeitlich gedehnten Sound (ein ursprünglich wenige Sekunden langer Ausschnitt eines Popsongs wurde mit einer speziellen Software auf die Dauer des Filmes gedehnt). Die Reduktion im Bild auf

wesentliche Elemente läßt Raum für Assoziationen, während der Sound dazu die Spannung aufbaut.

Was genau zu sehen ist, ist eigentlich leicht beschreiben. Die Sonne - eine gelbe Kugel, durch die Abdunkelung der Kameralinse vor schwarzem Hintergrund - taucht langsam von unten in das Bild, 4,5 Minuten dauert ihr Auftritt, bei dem sie sich, in dem Zeitraum den sie real dafür braucht, in die Mitte des Bildes bewegt, bevor sie hinter einer schwarzen Wolke verschwindet. Ein banaler Vorgang, der bei geeigneter Witterung täglich und überall zu beobachten ist. It's an ordinary world.

Ins Meier der Kinematografie transferiert heißt das, daß hier die elementarsten Bausteine des Filmes zu tragen kommen - Licht und Zeit. In den minimalsten Unterschieden von Kader zu Kader liegt die Zeit begraben, strukturiert durch das

Metrum des Projektors, wie es eben Kubelka in seinen Filmen deutlich gemacht hat. Kubelka hebt in seiner Arbeit den objektiv vorhandenen Zeitablauf durch die schleifenförmige Wiederholung aller Bewegungen auf und macht das Rasen der Zeit im Moment sichtbar (Peter Tscherkassky). „Realtime“ ist ein Versuch dem heute an schnelle Bildabfolgen gewöhnten Auge, die Erfahrung von Zeit durch langsame Bewegung wieder beizubringen.

Der Titel ist einerseits eine ironische Anspielung auf ein derzeitiges Bestreben der elektronischen Medien, bei dem „Realtime“ die Möglichkeit zu immer schnellerem Produzieren und Reproduzieren bedeutet. Andererseits meint der Titel aber auch genau das was man sieht, obwohl es aber ein Paradoxon ist, da filmische Zeit, gebannt auf einem Trägermedium, ohnehin niemals Echtzeit sein kann, sondern die Reproduktion dieser darstellt.

