

Barion
Agave

"In Memoriam"

22

EX MEMORIAM: TECHNISCHE DURCHFÜHRUNG

Das Projekt EX MEMORIAM beruft sich im wesentlichen auf die Technik der Digitalisierung von analogen Bildern und untersucht verschiedene Möglichkeiten der Manipulationen dieser Bilder.

Es handelt sich darum, in ein 2D - Universum Techniken, die in der 3D - Software entwickelt wurden, "wieder einzuführen" (besonders die Animation von polygonalen Strukturen). In diesem Sinn versuchen wir, eine "graphische Palette" zu entwickeln, welche die Beweglichkeit und die Kombinationskraft der 3D - Software haben soll.

Wir denken, daß diese Techniken dazu berufen sind, die Gestaltung und Ergonomie des 2D - Gerätes von Grund auf zu verändern.

Um EX MEMORIAM verwirklichen zu können, ist es notwendig, daß wir auf der 3D - Software "SYNHETIC VIDEO" folgende Techniken entwickeln oder verbessern:

- Auflage polygonaler Strukturen auf 2D - Karteien von digitalisierten Bildern (die Hände, die Gesichter, etc...)
- Verbindung der polygonalen Strukturen untereinander und Retusche der 2D - Kartei (Herstellung des Händelabyrinths)
- Animation der polygonalen Strukturen, dank der Manipulationen durch den Polygoneditor (sehr beweglich im Vergleich zu den klassischen Techniken der graphischen Paletten) und dank der automatischen Interpolationssysteme (Animation der Hände).
- Kombinierte Interpolationen Polygone/Textur dank der Herstellung topologischer Figuren, augenblicklich "morphing" genannt (Animation der Gesichter).
- Oberlagerung in der Tiefe (z) verschiedener polygonaler Schichten (was den Effekten der numerischen Regeln gleichkommt, aber viel wirksamer ist).

Wir denken mit der Zeit die verschiedenen Techniken in einer homogenen Software mit Manipulation und Animation von digitalisierten Bildern neu zu gruppieren. Alle Grundlagen existieren, sind aber unglücklicherweise in der Software 2D und 3D verteilt.

Der Zuseher wird zweifellos zuerst das Ungewöhnliche - oder besser - das Spaßige dieses Labyrinths von über- und ineinandergeschobenen Händen und deren Verwandlungen bemerken. Die Oberlagerung von heterogenen Tönen sollte dieses Gefühl von Seltsamkeit verstärken, von einer Geschichte, die keinen Sinn ergibt.

Gerade auf dieser formalen Ebene beruht der tiefe Zusammenhang des Films und die Anpassung an sein Thema, die Erinnerung.

Unsere Heute, das sind die Genmutationen, die Kombinationsmöglichkeiten der Informatik, das Labyrinth der Information... Das Bild, halb-wahr, halb-synthetisch ist eine gute ästhetische Übersetzung dieser zeitgenössischen Probleme. Die Manipulationen, die wir von unseren Computern verlangen, entsprechen denjenigen, welche schon seit immer im geheimen Bereich der individuellen und kollektiven Erinnerung die Einbildungskraft durchgeführt hat.

Beim Schreiben dieses Drehbuchs habe ich an Proust und an den Gegensatz von verllorener Zeit und wiedergefundener Zeit gedacht - oder wie man die strahlenden Augenblicke (die Polaroid) leben soll, die in den Windungen der verflochtenen Zeit versteckt geblieben sind (das Labyrinth der Hände).

Ich habe an die Psychoanalyse gedacht - die ich zwar nicht sehr liebe, verstrickt wie sie ist, in die einschüchternden Wörter einer Doktrin - die uns aber lehrt, wie das Gedächtnis (die Augenblicke) manipuliert (die Hände).

Ich habe an die Kreuzwege gedacht, wo die Muskeln durch die Anstrengung zermalmt werden (das Labyrinth), aber wo, bei jeder Station, der Pilger irgendeiner Offenbarung teilhaftig werden soll (die Polaroid) - wie auf allen Initiationswegen.

Ich habe, schließlich und endlich, auch an die Sterbenden gedacht, die ihr Leben mit dem Zeitraffer ablaufen sehen. Ich glaube, ich werde sterbend meine Hände betrachten. Mit ihnen schmieden wir uns ein Schicksal von Bildern.

Dies ist die Geschichte eines Gedächtnisses an ~~der~~ Arbeit:
seiner Blüten, seiner Widerstände, seiner kleinen Geräusche,
des Zusammenspiels seiner Kräfte, seiner Worte ohne
Bedeutung.

Dies ist die alltägliche Geschichte eines Traumes: eine
Geschichte von Verwandlungen, Verdichtungen, von
labyrinthischen Verschiebungen ...

Die Momentaufnahmen der Erinnerung sind Polaröide.
Magische Vierecke, auf denen Gesichter und Landschaften
wiedergeboren werden, auf denen Lächeln und Ängste
verschmelzen.

Der Versuch sich zu erinnern ist ein Irrgarten von Händen.
Von entgegengestreckten, verknoteten, einander gereichten
Händen. Und aus diesen Händen, dank und trotz ihrer, tauchen
die Momentaufnahmen auf.

Ich verrate Ihnen den Plan des Labyrinths. Aber das ist
natürlich ein Geheimnis.

Die Kamera wird ihn nie in seiner Gesamtheit entdecken. Sie
wird den Weg Handbewegung für Handbewegung, in einer langen
Abfolge von Augenblicken taschenspielerisch geschickt
vorgaukeln. Denn wenn die Erinnerung auch eine Abfolge von
genauen Bildern ist, so bleibt deren Wiedergabe doch in den
Linien des Labyrinths unscharf.

Dies zur visuellen Abfolge. Und der Ton?

Jeder Augenblick erzeugt sein Geräusch. Und während die
Bilder bei jeder Umkehr verschwinden, werden die Töne
bleiben und sich zum Säuseln des Windes sammeln.

Soll man diesem Film eine Sprache geben?

Das ist die Frage, denn die Erinnerung ist eigentlich ohne
Worte. Die Sprache kann, wie immer nur von andersher kommen;
zum Beispiel von jemandem, der eine alte Schachtel mit
Photos entdecken und aufs Geratewohl Negative suchen würde,
um die Geschichte eines Lebens neu zu erzählen.

Der Ton kann zärtlich, ironisch, philosophisch, polizeilich
sein. Es spielt keine Rolle.

Alle Bilder dieses Films (die Hände wie die Polaroids) werden zuerst digitalisiert, dann mit Hilfe des Computers wieder bearbeitet.

Viele der neuesten Manipulationstechniken - so wie das "morphing" - werden hier angewendet.

EX MEMORIAM wird zur Gänze innerhalb der Gesellschaft AGAVE aufgenommen werden.

Agave ist auf die Konzeption und die Verwirklichung von Computeranimationen 3D spezialisiert. Die verwendete Software ist eine amerikanische Basis-Software, die seit 1988 ständig weiterentwickelt wurde. Alle Animationen sind auf Apollo/Hewlett-Packard hergestellt.