

Klirrfaktor 18

Video: Nikolaus Heyduck
Computeranimation: Roland Krüger
Musik: A.H.H. Suberg
Nikolaus Heyduck

Der visuelle Teil des Stücks konstituiert sich durch 18 Bildelemente, entsprechende Negativformen sowie ein völlig schwarzes Feld. Die Bilder zeigen Glassymbole, wie man sie auf Verpackungskartons als Hinweis auf zerbrechliche Waren findet. Zunächst blitzen nur einzelne Bilder auf, nach und nach verdichtet sich jedoch die Abfolge, so daß sie in Sekundenbruchteilen wechseln und zu neuen Formen verschmelzen.

Die ästhetische Konzeption des Videos setzt sich mit unserer Wahrnehmung und ihren Grenzen auseinander; das Medium Video bietet die Möglichkeit, 24 Bilder pro Sekunde zu bearbeiten. Da dies unsere visuelle Wahrnehmung überschreitet, nehmen wir sukzessive Bildfolgen in der Gleichzeitigkeit als Überblendung auf unserer Netzhaut wahr.

Das Ausgangsmaterial für den Ton ist aus dem Geräusch einer zerspringenden Glasflasche abgeleitet. Durch die Bearbeitung mit digitalen und analogen Techniken wurden zwei kontinuierliche Klangschichten gewonnen, zwischen denen in Abhängigkeit von der Bildfolge gewechselt wird.

Die Videosignale, die synchron zu den 24 Bildern pro Sekunde gesendet werden, unterscheiden den Schwarz-Weiß-Anteil der Bilder. Die so gewonnene Struktur wurde als Steuerimpuls genutzt, um analog zur Schnittfolge und zum Helligkeitsgrad den Wechsel zwischen den zwei kontinuierlichen Klangebenen zu generieren. Die zusätzliche Live-Musik-Ebene (Tonbandmodulator und Sample-Keyboard) ist ebenfalls der durch die Videosignale erzeugten Textur unterworfen.

N.H., A.H.H.S.
Frankfurt 1995