

Schluss – Eine unberechenbare Zukunft

Diese Arbeit hat eine neue zeit- und prozessorientierte Perspektive auf digitale Bewegtbilder entwickelt und gezeigt, dass sich im Zuge der sogenannten »Digitalisierung« nicht nur die medientechnische Zeitlichkeit bewegter Bilder verändert, sondern auch die Zeitlichkeit der mit ihnen verbundenen audiovisuellen Erfahrungen und Bildpraktiken. »Zeit« erscheint somit als zentraler Faktor der digitalen Kultur.

Digitale Bilder »gibt es nicht¹ im Sinne einer Ontologie von Substanz und Akzidenz, denn sie existieren weniger als materiell fixierte Objekte, an denen sich Zeit als akzidentielle Veränderung zeigt. Bei digitalen Bildern handelt es sich um selbst zeitliche Werdensprozesse, die durch medientechnische Prozessierungen geformt werden. Diese *prozessuale Existenzweise* kommt insbesondere durch instabile Bildformen zum Ausdruck, in den Momenten der Störung, im materiellen Verschleiß analoger oder den informatischen Verlusterscheinungen digitaler Bewegtbilder. In den Analysen dieser Arbeit sollte gezeigt werden, dass es sich bei der Differenz von Analog/Digital nicht um eine statische, dichotomische Unterscheidung handelt, sondern um verschiedene Beschreibungsebenen innerhalb einer Entwicklung der Prozessualisierung bewegter Bilder. Die Störungen und Verluste des digitalen Bildes und dessen spezifische medientechnische Prozessualität ermöglichen einen zeit- und prozessorientierten (Rück-)Blick auf analoge und elektronische Bewegtbilder. Auf der anderen Seite machen die Verschleiß- und Verlusterscheinungen analoger Bewegtbilder auch auf die materielle Dimension des digitalen Bildes aufmerksam, das keineswegs als immateriell und verlustfrei wandelbare Information existiert, sondern sich, durch Formate, Infrastrukturen und Apparate geformt, immer wieder neu als Bild materialisieren muss, um wahrnehmbar zu werden.

Wenn es innerhalb dieser wechselseitigen Neuperspektivierung von Analog/Digital eine Entwicklungslinie gibt, ist es die einer zunehmenden Prozessualisierung und Verzeitlichung des Bewegtbildes, welche vom noch stärker objekthaften, fotochemischen Filmbild, über das Fernsehbild als Signal, bis zum

¹ Vgl. Claus Pias, »Das digitale Bild gibt es nicht. Über das (Nicht-)Wissen der Bilder und die informatische Illusion«, in: *Zeitenblicke*, 2.1 (2003).

digitalen Bewegtbild als wandelbare digitale Information reicht, die zahlreichen zeitintensiven Prozessierungen unterworfen und damit in besonders intensiver Weise zeitlich ist. Aus der Perspektive dieser Arbeit läuft diese Entwicklungslinie als kritische, medienarchäologische Genealogie einer geraden Linie des technischen Fortschritts zuwider, die mit der Rede von den Errungenschaften und neuen Zukünften der Digitalisierung suggeriert wird. Indem hier der theoretische Fokus auf die Prozessualität und den Formwandel digitaler Bilder gelegt wurde, schließt die Arbeit an medientheoretische, medienarchäologische sowie medien- und technikphilosophische Überlegungen zum Verhältnis von Zeitlichkeit, Technik und Ästhetik an. Im Gegensatz zu Arbeiten, die das Technische reduktionistisch als die harte medientechnologische Bedingung jedes menschlichen Denkens, Wahrnehmens und Handelns verstehen, ging es dieser Arbeit darum, gerade die emanzipatorischen Wirkungen aufzuzeigen, die aus einem anthropomedial gedachten Zusammenspiel von technischen Medien und denen mit ihnen verbundenen Wahrnehmungsweisen und Bildpraktiken entstehen.

Instabile Bildlichkeit wurde in dieser Arbeit weniger als abstraktes, begriffliches Konzept entwickelt, sondern als ein konkretes, singuläres Phänomen betrachtet und auch deshalb in einzelnen Analysen untersucht. Auch in methodischer Hinsicht wurden instabile Bildformen somit als situative Phänomene begriffen und dort aufgesucht, wo sie entstehen und wirksam werden – in den konkreten Situationen und Kontexten ihrer Produktion, Rezeption und Bildpraxis. Dadurch sollten die ästhetischen, bildpraktischen und auch die politischen Implikationen instabiler Bildformen aufgezeigt werden. Die flimmernde Instabilität und Körnigkeit der Videobilder aus *Flotel Europa* ist kein rein technischer Defekt, sondern ein ästhetischer Effekt, der zu Formen einer haptischen Wahrnehmung führen kann. Die Abnutzungen und Verlusterscheinungen der VHS-Kassetten sind hier Ausdruck von Flucht- und Exilerfahrungen, deren Fragilität und Ambivalenz sich auch auf die Zuschauenden dieses Films auswirkt. Auch *datamoshing* macht die Störungen und Verluste, die während der Prozessierung digitaler Bewegtbilder auftreten, zu einem ästhetischen Gestaltungsmittel. Die sogenannten *glitches* werden hier zu kreativen Momenten der Maschine, zu anarchischen Abweichungen, die neue audiovisuelle Erfahrungen freisetzen. Als gekonnt gesetzte ästhetische Störungsmomente durchbrechen *glitches* den gewohnten Fluss der Bilder und transformieren durch das Zittern und Stottern der Bilder deren bedeutungshaften Sinn auf einer affektiven, sinnlichen Ebene. Das zeitliche, politische und ästhetische Moment instabiler Bildformen liegt in der Irritation und Transformation gewohnter und geordneter Wahrnehmungsweisen.

Die veränderte technische Zeitlichkeit digitaler Bilder, die bei diesen instabilen Bildformen zum Ausdruck kommt, transformiert nicht nur die Zeitlichkeit der ästhetischen Erfahrung, sondern auch die Zeitlichkeiten der Bildpraktiken, die mit instabilen Bildern verbunden sind. In *Flotel Europa* und *Meine Flucht* zeigt

sich, dass die handliche VHS-Kamera oder das Smartphone als technische Medien das Spektrum der Situation erweitern, in denen man Bewegtbilder aufnehmen kann. Dadurch entsteht eine situative und zeitintensive Bildpraxis, in der sich das filmende menschliche Subjekt im Modus einer »anthropomedialen Relation«² mit seiner konkreten Wahrnehmungsumwelt auseinandersetzt. Dies zeigen die zahlreichen Aufnahmen aus *Meine Flucht*, in denen Geflüchtete einfach »draufhalten«, um ihre Situation zu dokumentieren oder mit dem Handy am ausgestreckten Arm ihre eigene Lage zu kommentieren und dies auch mit schmerzlicher Selbstironie. Fluchterfahrung im »Selfie-Modus« – ein ähnlicher Verfremdungseffekt entsteht auch in *Flotel Europa*, wo die Geflüchteten den Alltag in ihrer beengten schwimmenden Containerunterkunft im Stil eines Home-Video filmen und sich damit in bitterer humorvoller Weise zu ihren alltäglichen Lebensumständen verhalten. Durch die Beschreibung solcher Bildpraktiken und deren situativen Charakter sollte gezeigt werden, dass es sich bei den Momenten instabiler Bildlichkeit immer auch um politische Momente handelt, in denen Geflüchtete mit der Kamera in der Hand einen eigenen Blick auf ihre konkrete Situation entwickeln und ihre Flucht- und Exilerfahrungen eigenständig dokumentieren können.

Ein weiterer wichtiger Punkt war in dieser Arbeit das andere Technikverständnis, das sich im Kontext instabiler Bildformen artikuliert. Ein Beispiel hierfür waren die anarchisch-spielerischen Basteleien des *circuit bending*, bei dem die Schaltkreise der Steuerungsplatinen von Plastikspielzeugen neu verdrahtet werden, um sie zu neuen Musikinstrumenten umzuformen. Die experimentelle Bastelei oder gezieltes *hacking* sind als ästhetische und gleichermaßen politische Eingriffe in normale Funktionsweisen technischer Geräte zu verstehen, die neue Sounds oder wie bei den algorithmischen Manipulationen des *datamoshing* neue Bildformen und audiovisuelle Ereignisse hervorbringen. Ästhetisch und bildpraktisch kommt bei *circuit bending* und *datamoshing* eine nichtinstrumentelle, sondern eine experimentelle und a-teleologische Konzeption technischer Bildmedien zum Ausdruck. Durch Störungen und Dysfunktionen werden technische Medien hier als eigenständige kreative Akteure anerkannt und dadurch in die Lage versetzt, sich von den technischen Zielen und Zwecken zu emanzipieren, auf die sie hin entworfen wurden. Die politische Dimension des Unkreativen und Amateurhaften, sowie das bewusste Zulassen und Aufgreifen von technischen Dysfunktionen, wurde in dieser Arbeit als Elemente einer sogenannten *schwachen Kritik* gedeutet. Schwach ist diese Kritik in dem Sinne, als das sie sich keiner starken Subjektposition verschreibt und nicht Souveränität und Wissen als Ausgangspunkte einer

2 Vgl. Christiane Voss, »Auf dem Weg zu einer Medienphilosophie anthropomedialer Relationen«, in: *Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung. Medienphilosophie*, Heft 2.2 (2010), S. 170–184.

kritische Haltung nimmt, sondern vielmehr durch experimentelle und explorative Praxis kritisch wird. Ihre Stärke liegt gerade im Nicht-Wissen der Naivität und Unvoreingenommenheit, die dadurch neue Wahrnehmungsweisen eröffnen und eingefahrene Denkweisen aufbrechen kann. Dieses andere Technikverständnis und die damit verbundenen Formen einer schwachen Kritik, sowie deren ästhetische und performative Dimension liefern Anknüpfungspunkte für andere technikphilosophische und medienästhetische Untersuchungen und ermöglichen theoretische Übergänge zur Akteur-Netzwerk-Theorie, die in ähnlicher Weise die Handlungsmacht und den Eigensinn nichtmenschlicher Akteure ins Zentrum ihrer Überlegungen stellt.

Über die medientheoretische Beschreibung der prozessualen Zeitlichkeit digitaler Bewegtbilder und die Analyse der ästhetischen und politischen Implikationen instabiler Bildformen hinaus, liegt der wichtige Forschungsbeitrag dieser Arbeit darin, prozessphilosophisches Denken für medienphilosophische Theoriebildung anschlussfähig und produktiv zu machen. Für die medienphilosophische Theoretisierung der *prozessualen Existenzweise* digitaler Bewegtbilder erscheinen prozessphilosophische Konzeptionen von Zeitlichkeit und Zeiterfahrung besonders einschlägig, weil Prozessphilosophie anstatt einer Ontologie der Substanz eine Ontologie des Werdens zugrunde legt und damit ermöglicht, Bewegtbilder als nur relativ stabile Entitäten zu denken, die aus medientechnischen Prozessierungen hervorgehen und durch diese geformt werden.

Medienphilosophie, die eben diese Verbindung von konkreter Analyse und philosophischer Begriffsarbeit leisten soll, wurde in dieser Arbeit nicht als modische Teildisziplin der Philosophie oder als ein klar umgrenztes Forschungsfeld innerhalb der Medienwissenschaft verstanden, sondern als ein Denkstil oder eine Praxis philosophischen Denkens, die nicht vorrangig *über* Medien nachdenkt, sondern deren *eigenständiges* Denken ernst nimmt, das nicht allein sprachlich verfasst und auf das menschliche Subjekt zentriert bleibt, sondern sich auch in Bildformen und Praktiken artikulieren kann. Medienphilosophie beschäftigt sich mit den technischen und kulturellen Bedingungen philosophischen Denkens, und sie bemüht sich um eine philosophische Erarbeitung von Medienbegriffen. In dieser Arbeit wurde sie insbesondere als eine experimentelle und spekulativen Praxis verstanden, die ihr Denken zwischen philosophischen Begriffen und konkreten Analysegegenständen entwickelt. Begriff und Gegenstand sollten hier in experimenteller Weise miteinander kollidieren, sich dabei gegenseitig konturieren und aus dieser Begegnung heraus und über das Gegebene hinaus spekulativ neues Denken ermöglichen. Dieses Verständnis von Medienphilosophie und die damit verbundene Methodik dieser Arbeit fordert auch dazu heraus Metaphern beim Wort oder besser »beim Bild« zu nehmen und die theoretischen, konzeptuellen Bilder der hier diskutierten Philosophien als Übergänge für eine Theoretisierung konkreter instabiler Bildformen zu nutzen. Die Lektüren prozessphilosophischer Zeitkon-

zepte in dieser Arbeit sollen der Medienphilosophie als kreatives, eigensinniges und experimentelles Denken neue theoretische Impulse geben und Zeitlichkeit als zentrales medienphilosophisches Thema der digitalen Kultur herausstellen.

Das Kapitel zum *glitch* hat Gilles Deleuzes Filmphilosophie und dessen Bergson-Lektüre als Anknüpfungspunkt genommen, um auf der einen Seite zu zeigen, in welcher Form prozessphilosophisches Denken bereits in die Medienphilosophie eingeflossen ist. Zum anderen ging es um die Frage danach, ob und wie sich die Formprozesse instabiler Bewegtbilder und die prozessuale Zeitlichkeit digitaler Bildkulturen mit Deleuzes Filmphilosophie beschreiben lassen. Instabilität wurde mit dem Konzept der »abweichenden Bewegungen« in Beziehung gebracht, die bei Deleuze für Formen einer ereignishaften und temporal gedachten Differenz stehen. Erst durch Rückgriff auf Deleuzes Überlegungen wird auch vor dem Hintergrund des Zeitregimes digitaler Kontrollgesellschaften deutlich, warum instabile Momente der Störung, Abweichung und Irritation kritisches Potential in sich tragen.

Im Kapitel zu William James' Konzept des »Stream of Thought« wurde dieses prozessphilosophische Zeitkonzept als eine Bildtheorie und als eine Beschreibung der veränderten Zeiterfahrung in der digitalen Kultur gelesen. Der *Stream* ist bei James eine theoretische Figur zeitlicher Kontinuität, die insbesondere die Relationalität von ihm als vage bezeichneter zeitlicher Beziehungen wie Rhythmen, Kontraste und Tendenzen zwischen substantiellen Erfahrungsinhalten betont. Bei James findet sich ein medienphilosophisches Denken in Relationen, das sich für das Zwischen, den Übergang und das Darüber-hinaus interessiert. Wie hier gezeigt wurde, lassen sich mit James die Erfahrungen des In-Beziehung-Stehens und Kontakt-Haltens beschreiben; die technischen, wie sozialen Relationalitäten, welche die Erfahrung in einer digitalen Kultur prägen.

Das Kapitel zu Alfred N. Whiteheads Konzept der *prehension* zielt in ähnlicher Weise auf eine medienphilosophische Beschreibung von Relationalität und Prozessualität. Als *prehension* bezeichnet Whitehead die körperlichen, prä-kognitiven Wahrnehmungsrelationen, die den jeweiligen Organismus in eine sich zeitlich wandelnde Wahrnehmungsumwelt einbetten. Wie James versteht auch Whitehead diese als vage und stellt deren zeitlichen Charakter heraus. Über diese phänomenologische Orientierung an der menschlichen Wahrnehmung hinaus unternimmt Whitehead mit dem Konzept der *prehension* eine radikale Ausweitung des Wahrnehmungsbegriffes und löst ihn von seiner engen Bindung an Kognition und menschliche Subjektivität. Wie in diesem Kapitel gezeigt wurde, macht gerade dies Whitehead für zahlreiche Arbeiten in den Kultur- und Medienwissenschaften interessant und ermöglicht mit Blick auf instabile Bildformen eine Beschreibung der zahlreichen nichtmenschlichen Relationalitäten, Erfassungen und Operationen, welche die Formprozesse digitaler Bewegtbilder mitbestimmen.

Mit diesen medienphilosophischen Lektüren öffnet die Arbeit, mit Rückgriff auf prozessphilosophische Konzepte, ein breites Feld an Möglichkeiten, die Zeitchkeit digitaler Medien und digitaler Kulturen in ihrer technischen, ästhetischen und politischen Dimension neu zu durchdenken.

Die gegenwärtige digitale Kultur ist zunehmend auf eine zeitliche Dimension ausgerichtet, die in dieser Arbeit eine eher untergeordnete Rolle gespielt hat: die *Zukunft*. Damit sind nicht nur die Fortschrittsversprechen schneller, unkomplizierter digitaler Technik gemeint oder die Vision einer smarten, digitalen Gesellschaft. Digitale Medien sind mit Blick auf ihre Techniken der Antizipation und Risikoanalyse zukunftsbezogen. Zukunft als zeitliche Dimension des Offenen und Unvorhersehbaren zu begreifen, entspricht einem »genuine modernen Zukunftsverständnis«,³ das sich von mythischen und religiösen Zeitordnungen, von Schicksal und göttlichem Plan emanzipiert hat und, wie Eva Horn bemerkt, »die Zukunft als contingent, als in der Gegenwart veränderbar, planbar und damit eben auch verhinderbar denkt.«⁴ Wenn die Zukunft als contingent erscheint, als etwas, das keiner festen zeitlichen Ordnung entspricht und beispielsweise durch plötzliche, unvorhersehbare Ereignisse verändert werden kann, tritt damit auch die Idee der Prävention auf den Plan, der Wille, dieser Zukunft eine Ordnung zu geben, indem man zukünftige Ereignisse verhindert oder sich zumindest auf ihr Eintreten vorbereitet. Gerade weil Zukunft so unberechenbar erscheint, sind digitale Technologien darauf ausgerichtet, sie berechenbar zu machen. In den von Deleuze beschriebenen *Kontrollgesellschaften* ging es um die Steuerung und Kontrolle zeitlicher Prozesse. Zeit wird hier zum entscheidenden Faktor einer Macht, die nicht mehr einschließt und begrenzt, sondern gewissermaßen den Fluss der Dinge in die gewünschten Bahnen lenkt. Wie gezeigt wurde, erweitern sich durch digitale Techniken die Möglichkeiten der Kontrolle und Steuerung von Prozessen. Ein Beispiel hierfür waren Kompressionsalgorithmen, die auf der einen Seite den technischen Fluss der Bilder innerhalb digitaler Infrastrukturen stabilisieren und dabei zugleich normativ auf die audiovisuelle Erfahrung dieser Bilder zurückwirken. Algorithmen ermöglichen es, auch große Datenmengen auszuwerten und dadurch zukünftige Entwicklungen zu antizipieren. Etwa gleichzeitig mit der Ausbreitung des Internets und der Verbreitung von Smartphones in den Zwei-tausenderjahren, tritt mit den Terroranschlägen vom 11. September 2001 und der Finanzkrise ein neues Sicherheitskalkül auf den Plan.⁵ Gerechnet werden muss

3 Eva Horn, *Zukunft als Katastrophe*, Frankfurt a./M., 2014, S. 308.

4 Ebd., Herv. i. O., S. 308.

5 Vgl. Shoshana Zuboff, *The Age of Surveillance Capitalism. The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*, New York, 2019; Louise Amoore, *The Politics of Possibility. Risk and Security Beyond Probability*, Durham, 2013.

fortan mit unwahrscheinlichen und unvorhersehbaren Ereignissen, die massive Konsequenzen nach sich ziehen. »[L]ow probability, high consequence«⁶ wird zum neuen sicherheitspolitischen Maßstab. Weil *Prävention* als die Vorhersage und Verhinderung dieser katastrophalen Ereignisse nicht ausgereicht hat, entwickelt sich eine andere Form des Ausgriffs auf die Zukunft, die *Präemption*, die mit den sogenannten Präemptivschlägen der USA militärisch Form annimmt.⁷ Zukunft wird nicht mehr vorhergesagt, sondern in der Gegenwart geschaffen, bevor sie überhaupt eintreten kann. Der Zeitpfeil habe sich umgekehrt, wie Avanessian und Malik schreiben: »Die Zukunft ereignet sich vor der Gegenwart, die Zeit kommt aus der Zukunft.«⁸ Das Zukunftsverständnis und die Zeitlogik der Präemption entspringt nicht allein einer militärischen Strategie. Bei den tendenziell diskriminierenden Formen algorithmischer Rasterfahndung wie dem »predictive policing«⁹ geht es darum, mit Hilfe von algorithmischem Profiling Tätergruppen zu identifizieren, um mögliche Straftaten im Vorhinein zu verhindern. Präemption manifestiert sich etwas harmloser und alltäglicher auch in der »präemptive[n] Personalisierung«¹⁰ der digitalen Ökonomie. Algorithmen schlagen Nutzerinnen vor, was ihnen auch gefallen könnte, und erzeugen dadurch zukünftiges Konsumverhalten. Shoshana Zuboff hat gezeigt, wie nach den Anschlägen vom 11. September Datenschutz zugunsten von Sicherheitspolitik abgebaut wird und die großen Digitalkonzerne die Werkzeuge für die Sammlung und Auswertung von Daten für sicherheitspolitische Belange zur Verfügung stellen.¹¹ Zur Risikoanalyse leisten Algorithmen mehr als eine digital aufgerüstete statistische Auswertung von Daten, wie Louise Amoore erläutert: »[T]he contemporary risk calculus does not seek a causal relationship between items of data, but works instead through the *relation* itself.«¹² Es gehe weniger darum, Wahrscheinlichkeiten für identifizierbare singuläre Risiken zu errechnen, sondern darum, ein unbekanntes Risiko zu antizipieren, das sich aus der Relationierung von Variablen ablesen lässt. Algorithmen folgen somit einer relationalen »ontology of association«.¹³ Algorithmische Risikoanalyse, die mit dem Unerwarteten rechnen muss, analysiert – wie man mit Rückblick auf die Ausführungen zu Whiteheads Prozessphilosophie sagen kann – nicht die Ereignisse selbst, sondern die prehensiven Erfassungen von

6 Vgl. Amoore, *The Politics of Possibility*, 2013, S. 11.

7 Vgl. Brian Massumi, *Ontomacht. Kunst, Affekt und das Ereignis des Politischen*, Berlin, 2010.

8 Armen Avanessian/Suhail Malik, »Der Zeitkomplex«, in: Dies. (Hrsg.), *Der Zeitkomplex - Post-contemporary*, Berlin, 2016, S. 7–37, S. 7.

9 Vgl. Ebd.

10 Ebd., S. 7.

11 Vgl. Zuboff, *The Age of Surveillance Capitalism*, 2019.

12 Amoore, *The Politics of Possibility*, 2013, Herv. i. O., S. 59.

13 Ebd., S. 59.

Ereignissen, aus denen ein neues, unerwartetes Ereignis, wie ein Terroranschlag, hervorgehen kann.

Mit dem Begriff des »Zeitregimes« hat Ludger Schwarte auf die mediale und technologische Ordnung und Strukturierung von Zeit hingewiesen, die von »politischen Formationen, Kulturtechniken, distribuierten Technologien und medialen Standards«¹⁴ abhängig sei. Schwartes zeittheoretisches Argument besagt, dass das (digitale) Zeitregime die Zukunft gewissermaßen unterdrückt, indem es Zukunft durch »Ökonomien der Aufmerksamkeit« in der Gegenwart gefangen halte oder durch »Archivierung« nur als Aktualisierung einer ständig virtuell vorhandenen Vergangenheit verstehe.¹⁵ So betrachtet lassen sich auch die genannten Beispiele von *predictive policing*, algorithmischer Risikoanalyse und antizipativem *Datamining* als Elemente eines digitalen Zeitregimes verstehen, das auf die Antizipation und Kontrolle zukünftiger Ereignisse und Entwicklungen ausgerichtet ist und damit der Zukunft ihre Offenheit, Unbestimmtheit und Kontingenzen nimmt. In ähnlicher Weise gibt auch Erich Hörl zu bedenken, dass der technisch-environmentale Charakter digitaler Medien eine Zukunft des Unvorhersehbaren, Unerwarteten und Plötzlichen unmöglich macht: »Environmentalität wäre die Verwerfung des Kommenden zugunsten der neuen metaphysischen Schließung einer total-operationalen automatischen Zukunft.«¹⁶ Das wäre die Kehrseite einer digitalen Medienökologie, die Zukunft unmöglich macht, weil sie ihr die Unbestimmtheit und Kontingenzen des noch Möglichen nimmt.

Wenn im Zuge der Digitalisierung Medientechniken der Prognose, Antizipation und Kontrolle über die Zukunft intensiviert werden, stellt sich die Frage, ob und wie instabile Bildformen eine andere, unberechenbare Zukunft eröffnen können. In den diskutierten Prozessphilosophien ist Zukunft als zeitliche Dimension bisher eher am Rande aufgetaucht und theoretisch unterbestimmt geblieben. Zukunft im Sinne des unvorhersehbar Neuen zu denken, ist für Bergson eine der wichtigen Herausforderungen seiner Philosophie.¹⁷ Schon ganz am Anfang von *Materie und Gedächtnis* übt er Kritik an einem Universum aus Bildern, in dem sich jede zukünftige Entwicklung durch konstante Naturgesetze vorhersagen ließe. Aus einer mechanistischen und deterministischen Perspektive, »muß die Zukunft der Bilder in ihrer Gegenwart enthalten sein« und könne »dieser nichts Neues hinzufügen«.¹⁸ Zurückzuführen ist diese These auf Bergsons Vitalismus,

14 Ludger Schwarte, *Notate für eine künftige Kunst*, Berlin, 2016, S. 101.

15 Vgl. Ebd., S. 101.

16 Erich Hörl, »Umweltlich-Werden. Zur Kritik der environmentalitären Macht-, Welt- und Kapitalform«, in: Susanne Witzgall u. a. (Hrsg.), *Hybride Ökologien*, Zürich, 2019, S. 213–227, S. 220.

17 Vgl. Henri Bergson, *Schöpferische Evolution*, Hamburg, 2013 [1907], S. 16.

18 Henri Bergson, *Materie und Gedächtnis. Eine Abhandlung über die Beziehung zwischen Körper und Geist*, Hamburg, 2015 [1896], S. 15.

der zeitliche Entwicklung zum Prinzip des Lebens erklärt. Dessen Wesenszüge seien »weniger als Zustände, sondern vielmehr als Tendenzen¹⁹ zu betrachten. Für diese Zeitlichkeit des Lebens, auf die sich Bergsons Zeitphilosophie stützt, entwickelt er die Begriffe der Dauer und des Werdens. Gilles Deleuze macht aus der Prozessphilosophie Bergsons eine Filmmphilosophie, die Filmbilder als audiovisuelle Werdensprozesse beschreibt. Dauer ist dabei für Deleuze weniger ein zeitliches Prinzip der Kontinuität, als vielmehr eine Form temporaler Differenz, etwas, das »von sich differiert«.²⁰ Als zeitliche Differenz fungieren für Deleuze auch die abweichenden Bewegungen, für deren Theoretisierung er, wie gezeigt wurde, auf das Konzept des *clinamen* der antiken Atomisten zurückgreift. Für Bergson, wie auch für Deleuze entsteht das Neue aus der virtuellen Vergangenheit und ihrer differentiellen Aktualisierung in der Gegenwart. Zukunft bleibt damit etwas, das aus der Vergangenheit heraus entsteht, nicht etwas, das sich radikal unvorhersehbar ereignet, auf die Gegenwart zukommt und sie durchbricht.

In einer prozesshaften und zeitintensiven digitalen Kultur suggerieren insbesondere Metaphern des Fließens, wie beim Datenübertragungsverfahren des *Streaming*, ein kontinuierliches und kontrolliertes Werden der Bilder, die jederzeit, überall und »on demand« verfügbar gehalten werden. Es handelt sich um eine Metaphorik, welche die digitaltechnischen Ideologien der fortlaufenden Optimierung und Kontrolle stützt. Das Konzept des *Stream of Thought* ist bei William James stark präsentisch gedacht und bezieht sich auf die zeitliche Dynamik des gegenwärtigen Erlebens. Auch für James spielt, wie für Bergson, die Kontinuität der Zeiterfahrung eine zentrale Rolle. Aber der *Stream* ist auch durchzogen von dynamischen Relationen wie Rhythmen und Kontrasten, die sich nach Ansicht von Adrian Mackenzie ebenso auf die Brüche, Unebenheiten und den patchworkartigen Charakter digitaler Vernetzung beziehen lassen. Zeitliche Relationen und deren Spürbarkeit spielen für James eine wichtige Rolle und dies lässt sich auch auf die alltäglichen Erfahrungen einer digitalen Kultur übertragen, die von schwankenden Verbindungsqualitäten und der Notwendigkeit des Kontakt-Haltens in einem technischen wie auch sozialen Sinne geprägt ist. In eine noch unbegriffene, offene Zukunft weisen bei James die »feelings of tendency²¹ innerhalb des *Stream*, Relationen, die auf noch Kommendes vorausweisen. Jedes »Bild« als sta-

19 Bergson, *Schöpferische Evolution*, 2013 [1907], Herv. i. O., S. 25.

20 Gilles Deleuze, »Der Begriff der Differenz bei Bergson«, in: David Lapoujade (Hrsg.), *Die einsame Insel. Texte und Gespräche von 1953 bis 1974*, Frankfurt a./M., 2003, S. 44–76, S. 53.

21 William James, »The Principles of Psychology. 2 Vol.«, in: Frederick H. Burkhardt/Fredson Bowers/Ignas K. Skrupskelis (Hrsg.), mit einer Einl. von Rand B. Evans/Gerald E. Myers, (= The Works of William James), Cambridge (Mass.), London, 1981 [1890], Herv. i. O., S. 240.

biles Erfahrungsmoment hat bei James keine klar begrenzte Kontur, sondern eine »fringe«,²² einen »Saum«, der in eine noch unbestimmte Zukunft hineinreicht.

In ähnlicher Weise versteht auch Whitehead *prehensions* als Relationen, die in eine offene, noch unbegriffene Zukunft gerichtet sind. Jedes »feeling«, d. h. jede positive prehension, ist ein »vector feeling«, wie Whitehead schreibt, ein »feeling from a beyond which is determinate and pointing to a beyond which is to be determinate«.²³ *Prehensions* bilden somit nicht nur ein Geflecht zeitlicher Relationen zwischen Ereignissen, die einen netzwerkartigen gemeinsamen und geteilten Werdensprozess begründen. Sie richten sich auch auf deren zukünftige, noch unerschlossene Potentiale und sind somit nicht nur verbindende *Erfassungen*, sondern auch *Ausgriffe* in eine offene, unbestimmte Zukunft. Trotz der tendenziell harmonistischen Perspektive von Whiteheads Prozessphilosophie erscheinen Werdensprozesse auch hier nicht nur einförmig und linear, sondern lassen sich im Sinne des Begriffs der *concrescence* als ein Zusammenwirken verschiedener Akteure und heterogener Werdensprozesse verstehen. Im Gegensatz zu Bergsons Dauer geht Whiteheads Konzeption von Prozessualität nicht von einer Kontinuität des Werdens aus, sondern von einem Werden der Kontinuität, die sich aus der prehensiven Erfassung von Ereignissen herausbildet. Mark Hansen macht in seiner Arbeit zu Whitehead auch auf die Zukunftsbezogenheit digitaler Medien aufmerksam. *Prehension* als eine technische Form der Wahrnehmung, als Erfassung und Operationalisierung von Daten sei darauf ausgerichtet, die menschliche bewusste Wahrnehmung zu umgehen und zukünftige Zustände zu antizipieren und zu modellieren. Während das kybernetische Konzept des Feedback auf die Reintegration von aus der Umwelt gewonnenen Informationen und eine dadurch erfolgende Stabilisierung des Organismus ziele, sei in der digitalen Kultur ein datengetriebener Ausgriff auf die Zukunft, ein sogenannter »Feed-Forward«²⁴ die maßgebliche zeitliche Operation.

Für eine andere Zukunft, die sich nicht vollständig aus der Vergangenheit extrapolieren und mit den Prognosen der Gegenwart erfassen lässt, entwickelt Ludger Schwarte den Begriff der Zukunft als *Futurität*, die »das Emergente, Neuartige, Irrige, Unvorhersehbare« bezeichnet, »woraus jede Zukunft in ihrer Ursprünglichkeit hervorkommt.«²⁵ *Futurität* entsteht für Schwarte beispielsweise durch den experimentellen Charakter künstlerischer Praxis. Diese sei »nicht nur die Darstellung oder Umsetzung einer Idee, sondern ein Prozess, der das unvorhersehbare Verhalten anderer Verkörperungselemente – nicht-humane Akteure,

²² James, »The Principles of Psychology. 2 Vol.«, 1981 [1890], S. 249.

²³ Alfred N. Whitehead, *Process and Reality. An Essay in Cosmology*, New York, 1985 [1929], S. 163.

²⁴ Mark Hansen, *Feed-forward. On the Future of Twenty-First-Century Media*, Chicago, London, 2015, S. 140.

²⁵ Schwarte, *Notate für eine künftige Kunst*, 2016, S. 93.

Materialien, Techniken, Wirkstoffe, Komponenten, Milieus, Atmosphären usw. – umfasst.²⁶ Daran anschließend lässt sich sagen, dass auch instabile Bildformen eine andere Zukunft im Sinne des Begriffes der Futurität freisetzen, denn wie in den Analysen gezeigt, bringen auch sie die konstitutive Mitarbeit verschiedener nichtmenschlicher Akteure, Materialien und digitaltechnischer Prozessierungen zum Ausdruck, die sich ästhetisch und bildpraktisch auf die Wahrnehmung dieser Bilder und die mit ihnen verbundenen Bildpraktiken und Erfahrungen auswirken.

Instabile Bildformen erzeugen die Disruptionen, Unschärfen und Offenheiten, die neue Erfahrungen und neues Denken ermöglichen. In einem technisch-mathematischen Sinne bleiben sie unberechenbar und fordern die Möglichkeiten digitaltechnischer Kontrolle immer wieder aufs Neue heraus. Auf der anderen Seite kann Instabilität aber auch zu einem Zustand permanenter Unsicherheit und Prekarität führen, der zu keiner festen Position finden kann und dem Regime fortlaufender Anstrengung, Überarbeitung und Aktualisierung unterworfen bleibt. Der ästhetische und politische Gehalt instabiler Bildformen liegt gerade in dieser unauflösbarer Ambivalenz, in einer dialektischen Spannung, die – bildlich gesprochen – einem Flimmern gleicht, das unruhig bleibt und sich nicht still stellen und in vorgefassten klaren Gegensätzen auflösen lässt.

Eine Prozess- und Medienphilosophie instabiler Bildformen kann sich von deren Widerständigkeit und ihrem anarchischen Eigensinn inspirieren und provozieren lassen und durch experimentelles und spekulatives Denken die Möglichkeiten einer anderen, unberechenbaren Zukunft offenhalten.

26 Ebd., S. 41.

