

In Bildern leben – oder die Frage nach digitalen Bild-Praktiken

Marie-France Rafael

Video killed the radio star, video killed the radio star.... In my mind and in my car... tönen die Sätze des The Buggles Songs in meinem Kopf. Immer wieder setzt der Refrain von neuem an und während ich der Stimme in meinem Kopf lausche, frage ich mich, welche technologisch-mediale Umwälzung wir heute, gut dreißig Jahre später, nachdem der Song als allererstes Musikvideo auf dem Sender MTV ausgestrahlt wurde, besingen würden.

Aber die Antwort scheint mir nicht so eindeutig zu sein, denn diese Uneindeutigkeit zeugt von der Komplexität des – um eine Formulierung Bernard Stieglers zu verwenden – »digitalen milieus« (2016), in dem wir heute leben. Leise höre ich, wie die Stimme in meinem Kopf anfängt, Variationen des The Buggles Songs vor sich her zu singen:

Digital technologies killed the subject, digital technologies killed the subject ... In my mind and in the data... Dann setzt die Stimme wieder von Neuem an: *The »internet complex«* (Crary 2022: 1) *killed social reality, the internet complex killed social reality... In my mind and on digital platforms...* Und noch eine Abwandlung ertönt in meinem Kopf auf der immer gleichbleibenden Grundmelodie: *Digital images killed the image star, digital images killed the image star... In my mind and on my screens...*

Ich höre, wie die Stimme in meinem Kopf noch ein paar weitere Versuche unternimmt, ehe sie dann doch wieder zu dem originalen Songtext zurückkehrt. *Video killed the radio star, video killed the radio star.... In my mind and in my car...* Es ist einfach der bessere Songtext.

Zwar sind die anderen Variationen in ihrer Grundaussage nicht falsch, aber wie schon eingangs gesagt, bringen sie die Komplexität unserer digitalen Zeit oder besser gesagt unserer post-digitalen Zeit nicht auf den Punkt. Sie bilden höchstens eine Facette dessen, was die Kulturtheoretikerin Luciana Parisi auf Friedrich Kittler und Lev Manovich bezogen als unser »algorithmisches Zeitalter« beschreibt:

»As Kittler reminds us, the introduction of mathematical algorithms into machines turned media into processing systems of command, in which interaction was just the result of feedback operations of control. With algorithmic machines, then, the system became extended to include the user, now part and parcel of an infinite series of loops, in which all forms of input were equivalent to one another.

The algorithmic age therefore also corresponds to the now realized dream of the post-desktop culture of ubiquitous computing. According to Lev Manovich, the post-desk invention of cultural computing was not simply determined by the rise of the personal computer industry, the adoption of graphical user interfaces (GUIs), the expansion of computer networks, and the World Wide Web, but is to be found in the revolutionary ideas that transformed the computer into a ›metamedium« (Parisi 2013: 26f).

Ich überlege weiter, wie ich am besten dieses »algorithmische Zeitalter« in einem prägnanten Satz beschreiben könnte, wobei ich mich frage, ob man angesichts der sozio-politischen, wie auch ökonomischen und ökologischen Implikationen nicht sogar von einem algorithmischen Regime sprechen sollte. Während meine Gedanken umherschweifen, legt sich plötzlich über meinen Ohrwurm beziehungsweise taucht vor meinem inneren Auge ein Bild auf, das meinen Ohrwurm zum Verstummen bringt: Es ist ein Bild von Hito Steyerl. »Von Hito Steyerl« trifft es ziemlich genau, denn es ist sowohl ein Bild von Hito Steyerls Gesicht, wie es auch zugleich ein Bild aus einer Arbeit von ihr ist: *HOW NOT TO BE SEEN: A Fucking Didactic Educational.Mov File* (2013). Ich sehe Hito Steyerls Gesicht vor einem Fernsehtestbild mit seinen verschiedenen farbigen, wie auch schwarz-weißen Feldern, dem ikonischen Farbbalkensignal und einem großen Kreis. Die Arbeit hat sich mir eingeprägt, weil sie es meiner Meinung nach schafft, die Komplexität dieses sogenannten algorithmischen Regimes auf selbst-reflexive Weise zu beleuchten und die verschiedenen Aspekte davon diskursiv-performativ in Szene zu setzten. Ähnlich wie in ihren Essays reflektiert Steyerl in *HOW NOT TO BE SEEN* über die Rolle, welche digitale Technologien und das Internet auf unser Alltagsleben ausüben. Dabei geht es ihr vor allem um Fragen der zeitgenössischen Bedingungen von (Re-)Präsentationen on- und offline, der Überwachung, wie auch der (Un-)Sichtbarkeiten im algorithmischen Regime. Was mir aber an dieser und auch in anderen Arbeiten zentral erscheint, wie auch bei Texten von Steyerl immer wieder im Fokus steht, ist die Auseinandersetzung mit digitalen Bildern – ihrer Produktion, Zirkulation und Konsumption. Denn durch sie spiegelt sich unsere zeitgenössische visuelle Kultur und unser Verhältnis zu ihr wider, oder wie es Sven Lütticken sagt: »In our allegedly ›visual culture‹, what really matters are [...] *the subjects that are entangled in the images* – even as we are looking, we are being looked at, or being read, or being scanned« (Lütticken 2014: 50). Dabei kommen digitale bildliche Verfahren und Praktiken in digitalen wie auch in nicht-digitalen Bereichen der Kultur zur Anwendung (vgl. Stalder 2016: 18).

Abb. 1: Hito Steyerl: *How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational*.MOV File, 2013

Courtesy the artist, Andrew Kreps Gallery, New York and Esther Schipper, Berlin/Paris/Seoul
 © VG Bild-Kunst, Bonn 2024, Stills © Hito Steyerl

Aber wie funktionieren diese Bilder? Denn digitale Bilder sind nicht mehr da, um uns etwas zu zeigen. Sie sind nicht mehr da, um die Realität, in welcher wir leben, zu repräsentieren. Stattdessen sind Bilder heute integraler Bestandteil unserer Alltagspraktiken, mit denen wir bewusst handeln und mittels welcher wir uns aktiv neue, spekulative Zukünfte schaffen. Wir leben immer mehr *in* Bildern und erschließen uns die Welt *mit* Bildern.¹ Gemeint ist damit, dass es im Grunde keine Unterscheidung mehr zwischen »Leben« und »Bild« gibt (vgl. Rubinstein 2020: 52). Als medial vernetzte Individuen leben wir in einer post-digitalen und bildbasierten Realität, welche mittels der Produktion, Zirkulation und nicht zuletzt der Konsumption von einer schier endlosen Flut an Bildern dominiert wird. Unter den Auspizien des Digitalen sind diese Praktiken aber mitunter bis zur Untrennbarkeit miteinander verbunden. Der neue Status der Massenzirkulation und Veränderlichkeit von Bildern, das heißt ihr Potenzial überall zur gleichen Zeit präsent und bearbeitet und kontextualisiert zu werden, erzeugt einen neuen Wert für und durch die Bilder, die nicht einfach als »diskrete Objekte« fungieren, sondern durch die globalen Netzwerke reisen und hierüber ebenfalls an sozio-politischen Auseinandersetzungen und ökonomischen Wertschöpfungsprozessen partizipieren (Joselit 2013: 93f).

Während meine Gedanken umherschweifen, sehe ich weiter das Bild von Hito Steyerl vor dem Fernsehtestbild vor meinem inneren Auge. Ich versuche mir die ganze Arbeit in Erinnerung zu rufen, doch so ganz will es mir nicht gelingen, auch wenn ich noch weiß, dass die Arbeit sich in verschiedene Kapitel unterteilt, die alle versuchen, dem Titel *HOW NOT TO BE SEEN* gerecht zu werden. »Wie ich später sehen werde« lauten die

1 Hans Beltings anthropologisches Bildverständnis, dass »wir mit Bildern [leben] und die Welt in Bildern verstehen« wird hier eine Umdrehung weitergedacht. Siehe Belting, Hans, *Bild-Anthropologie. Entwürfe für eine Bildwissenschaft*, München: Wilhem Fink, 2001, S. 11.

Titel der fünf »Lessons«: »How to Make Something Invisible for a Camera«, »How to be Invisible in Plain Sight«, »How to Become Invisible by Becoming a Picture«, »How to be Invisible by Disappearing«, und »How to Become Invisible by Merging into a World Made of Pictures«. Da ich nun neugierig geworden bin und mein Erinnerungsvermögen mich regelrecht im Stich lässt, muss ich auf mein beziehungsweise unser aller externes Gedächtnis zugreifen, denn – wie es schon Vilém Flusser diagnostizierte – ist die menschliche Gedächtniskapazität längst nicht mehr in der Lage, die uns zu Verfügung stehen Informationen »zu lagern«, noch sie in angemessener Art und Weise und rechtzeitig zu verarbeiten (Flusser 1985: 104). Die technologischen Medien sind im Grunde das neue Gehirn schlechthin, die tatsächlich unser Gehirn umformen, wie auch mein und unser aller Denken, Handeln und Kommunizieren immer neu verändern. Luciana Parisi fasst das folgendermaßen zusammen: »In particular, the increasing power of digital media to change the experience of spatiotemporal orientation [...] has augmented the cognitive capacity for memory, but also for communication, interaction, and cognition. If computation has become embodied in the digital-mediatic environment, then from the standpoint of extended cognition it is ultimately the brain and its neurosynaptic architecture that have changed by becoming extended to the world.« (Parisi 2013: 215) Um meinem Gedächtnis also auf die Sprünge zu helfen, greife ich zu meinem Smartphone und finde die Arbeit zu meiner großen Freude recht schnell. Ich stelle fest, dass meine Erinnerung, wenn nicht ganz falsch, so aber auch nicht ganz richtig, überhaupt nicht mit dem von mir erinnerten Bild beginnt, sondern mit der Aufnahme einer »resolution target«, die vor allem vom US-Militär in den 1950er- und 1960er-Jahren zur Kalibrierung fotografischer (Luft-)Aufnahmen verwendet wurde. Die auf einem Stativ vor einem Green-Screen montierte Resolution Target zieht sich durch das gesamte Video wie ein Leitmotiv. Durch meine Kopfhörer vernehme ich eine, wie mir scheint, computergenerierte männliche Stimme, die mir erklärt, was für vier Arten es gibt, etwas für eine Kamera unsichtbar zu machen: »to hide, to remove, to go-offscreen, to disappear«. Für jede »Strategie« gibt es eine visuelle »Anleitung«, und das Erste, was ich eigentlich von Hito Steyerl sehe, ist ihre Hand und nicht, wie ich dachte, ihr Gesicht, die mir, also den Betrachter*innen, den Blick auf die Resolution Target »versperrt«. Dann endlich tritt Steyerl auf und entfernt (to remove) die Resolution Target, indem sie sie aus dem Bild heraus trägt. Für »to go-offscreen« bleibt das Bild identisch – man sieht nur die Green-Screen (der Platz davor, der von der Resolution Target eingenommen wurde, bleibt leer). Letztlich, für »to disappear«, kommt Steyerl wieder ins Bild, hält die Resolution Target in ihren Händen und hebt sie vor ihr Gesicht, so dass sie davon verdeckt wird, ehe sie in dieser Haltung auf die Kamera zuläuft und das Bild immer unschärfer wird, bis es schließlich zu einem Schwarzbild morphet. Die ersten zwei Minuten setzten den Grundtenor der Arbeit, der auf zugleich leicht verspielte und ironische Weise sowohl mit der Mannigfaltigkeit von Sprache operiert als auch die Veränderlichkeit von (digitalen) Bildern vorführt und präsentiert.

Mein Daumen drückt auf den Screen meines Smartphones, um das Video kurz anzuhalten. Ich streiche mit meinem Finger über die Navigationsbar unter dem Bild und versuche ein wenig zurückzugehen. Dann drücke ich auf den äußeren Rand meines Smartphones und mache einen Screenshot von dem Bild, wo Hito Steyerl die Resolution Target aus dem Bild trägt. In ein paar schnellen Fingerbewegungen wechsele ich die App und

öffne Instagram. Kurz überlege ich, ob ich einen Post oder lieber eine Story machen soll; entscheide mich für die Story. Ich ändere noch etwas den Kontrast und lege einen Filter drüber und drücke auf Teilen. Ich wische und scrolle etwas weiter und öffne noch schnell diverse andere Apps, um eventuell eingegangene Nachrichten und Mails zu checken, ehe ich dann wieder zu Instagram zurückgehe. Ich drücke auf meine eigene Story und kann sehen, wer sich meine Story schon angesehen hat. Aber wer sieht was? Oder anders gesagt: Sehen alle Alles, weil die geteilten digitalen Bilder ja nicht nur auf einem Smartphone, sondern auf so und so vielen Smartpons erscheinen. Die Instagram-App zählt, wie viele Leute meine Bilder gesehen haben – und aus der abstrakten Zahl aller Abzüge wird eine konkrete Zahl von tatsächlichen Sehakten. Und das meint: *The user is incorporated*. Und wenn dann noch die Likes hinzukommen, beginnt das Social Network.

Schnitt

Lesson II: »How to be Invisible in Plain Sight«. Während ich mir das Video weiter ansehe, habe ich den Eindruck, dass mir meine Gesten und Handlungen der letzten drei bis fünf Minuten mimetisch, wie in einem Feedbackloop, zurückgespielt werden. Hito Steyerl steht frontal vor der Kamera, hinter ihr ist der Greenscreen zugunsten der Projektion von wechselnden schwarz-weiß Fernsehtestbildern gewichen. Im Voiceover hört man die computergenerierte Stimme »to scroll, to wipe, to erase, to shrink, to take a picture« sagen und Steyerl diese vertrauten Gesten ausführen, die unsere Berührungsschnittstelle mit digitalen Bildern auf Touchscreens kennzeichnen; Handbewegungen, die integraler Bestandteil unserer Alltagspraktiken geworden sind, welche die Künstlerin für die Betrachter*innen vorführt. Am Ende gereift sie selbst zu ihrem Smartphone, hält es auf sie gerichtet, auf Höhe ihrer Augen, so dass es für die Betrachter*innen wie in Schwarzbalken aussieht, und schießt ein Selfie von sich.

Abb. 2: Hito Steyerl: *How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational*. MOV File, 2013

Courtesy the artist, Andrew Kreps Gallery, New York and Esther Schipper, Berlin/Paris/Seoul
 © VG Bild-Kunst, Bonn 2024, Stills © Hito Steyerl

Mit den digitalen Bildern hat sich die Aufmerksamkeit vom Sichtbaren hin zur Bewegung und algorithmischen Verarbeitung verlagert. Daniel Rubinstein stellt fest, dass digitale Bilder eine Neubewertung der Sichtbarkeit erzwingen, denn »das digitale Bild macht für alle offenkundig, dass das Sichtbare nicht für alles stehen kann, was mit Bildern geschieht, die ihr Leben als binäre Daten beginnen, dann algorithmisch verarbeitet und zu verschiedenen Punkten eines Netzwerks nicht als individuelle Bilder, sondern als Datenpakete geschickt werden« (Rubinstein 2020: 9). Und wie oft haben wir schon den Satz gehört, dass es digitale Bilder im Grunde gar nicht gibt, wie es Claus Pias konstatiert? (Pias 2019). Gemeint ist damit, dass »digitale Bilder fortlaufend prozessiert werden« (Oxen 2021: 7) müssen. Versteht man digitale Bilder wie Lorenz Engells es formuliert, also »weniger als Bilder, denn als Prozesse« (Lorenz Engell, zit.n. Oxen, 2021: 7), lässt sich sagen, dass die Aufmerksamkeit sich sowohl vom Sichtbaren auf die Bewegung wie auch gleichsam auf zeitliche Aspekte verlagert hat, welche im Kontext des digitalen Bildes aber keine lineare Zeit mehr beschreiben. Dabei funktionieren die digitalen Bilder wie algorithmische Rückkopplungsschleifen, die sich immer wieder anpassen und kontinuierlich verändern. Aber warum diese Vorherrschaft der »Bilder« nach dem so genannten Ende der Fotografie, wie wir sie kannten, und dem bewegten Bild des klassischen Kinos? Könnte es daran liegen, dass das Wesen der digitalen Bilder in ihrer Zirkulation und Teilbarkeit liegt? Und dass die Bewegung, die wir früher mit bewegten Bildern assoziierten, nun Teil der internen Zeitrechnung des Netzes ist?

Durch ihre »Distribution«, in welcher Peter Osborne »die Einheit« beziehungsweise die »distributive unity« digitaler Bilder sieht, unterlaufen sie »multiple instances of production/vizualisation, within a wide variety of different formats and material instantiations, and through a variety of processes of transformation (degradation/augmentation) to which it is [das digitale Bild] subjected in the course of its distribution« (Osborne

2018: 143). Im Verlauf dieser Distribution stellen sich eine Reihe von neuen »Distributions-Praktiken« ein, beziehungsweise eröffnen sich multiple Beziehungen zu anderen sozialen Praktiken, denn, so Osborne weiter, »[...] digital imagery is an element of immanent reflexivity within global social practices and processes. Furthermore, the exchange of images [...] itself produces new social networks that, in turn, become the conditions of production for new images.« (ebd.: 144)

Dass Hito Steyerl in Lesson III: »How to Become Invisible by Becoming a Picture« ihre Strategien der Camouflage und Maskierung, um nur einige zu nennen, vor einem Fernsehtestbild mit seinen verschiedenen farbigen, wie auch schwarz-weißen Feldern, dem ikonischen Farbbalkensignal, performt, finde ich umso signifikanter. Und da ist es endlich, das Bild, das ich vor meinem inneren Auge gesehen habe, und das dank Steyerls Gesten nicht nur an militärische Tarnstrategien, sondern durchaus auch frühe feministische Videokunst erinnert. Zugleich zieht es auch interessante Parallelen zwischen dem »Zeitregime« digitaler Bild mit dem »Visuellen« elektronischer Bilder, vor allem dem Fernseh- und Videobild. In den frühen neunziger Jahren haben so zum Beispiel Serge Daney und Gilles Deleuze das Visuelle als das Gegenteil des Filmbildes definiert, das, so Daney, »ohne Gegenschuß, ist, nichts fehlt ihm, es ist in sich geschlossen, eine Endlosschleife« (Daney 1991: 205). Somit zeugt das Visuelle von keiner anderen Zeitlichkeit mehr als der ihr eigenen. Daney und auch Deleuzes Urteil über das Fernsehen lautete sodann, dass die Eigenart des Fernsehens, im Unterschied zur ästhetischen Funktion des Kinos, als die einer »sozialen Macht- und Kontrollfunktion« zu beschreiben wäre (Deleuze 1986: 108). Demzufolge hindert für Daney »das Visuelle am Sehen« und unterdrückt die Vorstellungskraft, da es die Möglichkeit vergessen macht, dass es noch andere Sichtweisen geben könnte (Daney 1991: 206).

Angesichts digitaler Bilder stellte schon Flusser fest, dass historische Kategorien ihre Bedeutung verloren haben und es völlig gleichgültig sei, ob sie sich von der Gegenwart oder Vergangenheit nähren, denn in den digitalen Bildern wird alles zur Gegenwart (Flusser 1985: 60). Ludger Schwarte verwendet den Begriff des »Zeitregimes«, welcher auf die mediale und technologische Ordnung und Strukturierung von Zeit hinweist, die von »politischen Formationen, Kulturtechniken, distribuierten Technologien und medialen Standards« abhängig ist. Schwartes zeittheoretisches Argument besagt, dass das (digitale) Zeitregime die Zukunft gewissermaßen unterdrückt, indem es Zukunft durch »Ökonomien der Aufmerksamkeit« in der Gegenwart gefangen hält oder durch »Archivierung« nur als Aktualisierung einer ständig virtuell vorhandenen Vergangenheit versteht (Schwarte 2016: 101).

Das Zeitregime digitaler Bilder verursacht aufgrund algorithmischer Steuerung und Klassifizierung eine wachsende »Synchronisation« von Verhaltens- und Gedankenmustern sowie Wahrnehmungserfahrungen (Stiegler 2012). In unserer vorherrschenden, von Algorithmen gesteuerten Kultur werden unsere menschlichen Erfahrungen als kostenloses Rohmaterial beansprucht, welches dann als Verhaltensdaten auf analytischen Märkten gehandelt werden (vgl. Zuboff: 12). Oder anders formuliert werden unsere digitalen Bewegungen von Unternehmen und Regierungen verfolgt und überwacht, um menschliches Verhalten zu steuern, wobei es angesichts der wachsenden Bedeutung von Algorithmen ein Unsichtbarkeitsproblem gibt (vgl. Leeb u.a. 2021: 57).

Am Ende der Lesson III von *HOW NOT TO BE SEEN* tragen Performer*innen Pixel-Boxen über ihren Köpfen und führen eine kleine Choreografie auf, die von einer elektronischen Musik untermalt wird. Und es scheint, als käme Steyerl zu einem ähnlichen Schluss, wie Daney und Deleuze es für das Fernsehen postulierten: Das algorithmische Regime ist ein Machtregime der Kontrolle und Überwachung. Und laut Steyerl ist der einzige Ausweg aus der totalen Überwachung selbst zu einem digitalen Bild, gar zu einem Pixel, zu werden.²

Abb. 3: Hito Steyerl: *How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational.MOV File*, 2013



Courtesy the artist, Andrew Kreps Gallery, New York and Esther Schipper, Berlin/Paris/Seoul
© VG Bild-Kunst, Bonn 2024, Stills © Hito Steyerl

Bei diesem Gedanken fange ich an, etwas nervös auf meinem Smartphone herumzuhantieren, ohne wirklich etwas bestimmtes machen zu wollen. Ich gehe kurz auf mein Instagram-Profil und sehe mir mein Grid an, mit all den Bildern, die mehr oder weniger, sagen wir mal, einen Teil meines Lebens »dokumentieren«, für alle frei zugänglich. Während ich noch etwas diesem letzten Gedanken nachhänge, kehre ich in ein paar Fingerbewegungen zum Video zurück.

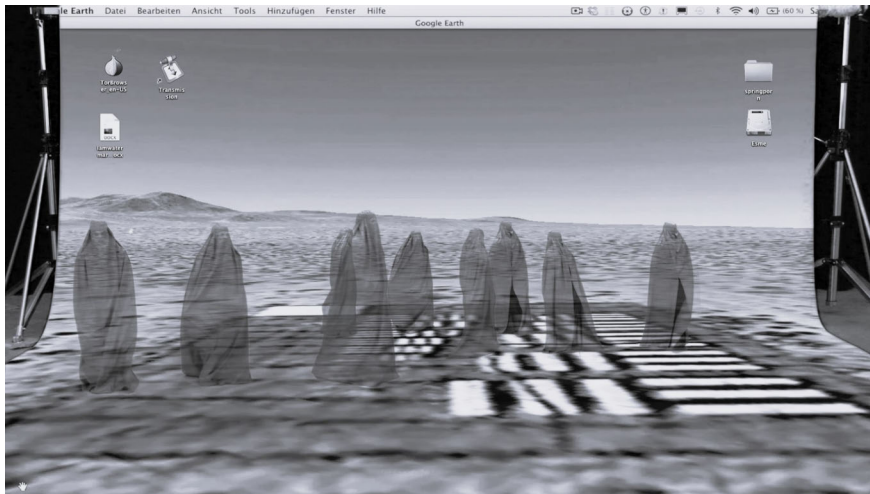
In Lesson IV: »How to be Invisible by Disappearing«, reflektiert Steyerl diesen Gedanken für mich weiter. In einem animierten Modell generischer architektonischer Räu-

2 Aber Steyerl ist sich durchaus darüber im Klaren, dass, wie es Mercedes Bunz sagt, die Macht, welche durch digitale Technologien ausgeübt wird, »situiert« ist, denn »one and the same technology can be used to sustain as well as to resist political power, meaning that digital technologies are often at the same time emancipatory and suppressive, democratic and dictatorial«. Siehe: Bunz, Mercedes, *How Not to Be Governed Like That by Our Digital Technologies*. In: Thiele, Kathrin;/Kaiser, Birgit Mara; O'Leary, Timothy (Hg.), *The Ends of Critique. Methods, Institutions, Politics*, Lanham: Rowman & Littlefield, 2023, S. 179–200, hier S. 182. <https://rowman.com/webdocs/theendsofcritiquepdf.pdf>.

me, wie einer Mall oder einer Gated Community, hört man die Stimme im Voiceover Strategien aufzählen, die einen in unserer heutigen Gesellschaft unsichtbar machen, wie »being in an airport, factory, or museum; being fitted with an invisibility cloak; being a superhero; being female and over 50; surfing the dark web; being a deadpixel«. In unserem algorithmischen Regime werden wir also nicht nur 24/7 überwacht, sondern auch »diskriminiert« und von diesem algorithmischen Regime als nicht »vollwertige Bürger und Subjekte« eingestuft – unsichtbar für die Gesellschaft (vgl. Lütticken 2015: 19).

Das große Finale in Lesson V: »How to become invisible by merging into a world made of picture« findet sodann auf einer Resolution Target in der Wüste von Kalifornien statt. In Godardscher Manier sehen wir das Kamera-Team eine Greenscreen-Leinwand aufstellen, filmen, wie auch Teile der Computer-Postproduction, das Ganze zum Song »When Will I See you Again« von The Three Degrees.

Abb. 4: Hito Steyerl: *How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational*. MOV File, 2013



Courtesy the artist, Andrew Kreps Gallery, New York and Esther Schipper, Berlin/Paris/Seoul
© VG Bild-Kunst, Bonn 2024, Stills © Hito Steyerl

Während ich dem Song mit seinem sehr einnehmenden Refrain lausche, denke ich mir, dass digitale Bilder bearbeitet werden wollen – sie wollen geteilt und nicht nur distribuiert oder zirkuliert werden. Erst die Praktiken des Teilens lassen die digitalen Bilder in alle Lebensbereiche eindringen und verändern unser Wahrnehmungs-Bewusstsein beziehungsweise die Erfahrung unseres In-Der-Welt-Seins aufs Grundlegendste. Dabei sind die digitalen Bilder von einer Unentscheidbarkeit bestimmt, die sich in einer ästhetischen Differenz Erfahrung manifestiert, welche die »Nutzer*innen« zwingt, sich mit den digitalen Bildern zu bewegen. Oder anders formuliert steht das Teilen immer in Bezug zu einem Ganzen, wobei sich mir die Frage stellt, ob die Praktiken des Teilens, etwa von digitalen Bildern, das Ganze nicht nur impliziert, sondern sogar reproduziert,

so dass das Teilen selbst als Ganzes verstanden werden muss, welches immer in Relation zu weiteren Praktiken des Teilens beziehungsweise einer Vielzahl von Teilen steht.

Leise höre ich den The Buggles Song in meinem Kopf, in weiteren Variationen:

Digital technologies killed the one and only original image, digital technologies killed the one and only image ... In my mind and my sharing ...

Literatur

- Belting, Hans (2001): Bild-Anthropologie. Entwürfe für eine Bildwissenschaft, München: Wilhelm Fink
- Bunz, Mercedes (2023): How Not to Be Governed Like That by Our Digital Technologies, in: Thiele, Kathrin/Kaiser, Birgit Mara/O'Leary, Timothy (Hg.) (2023): The Ends of Critique. Methods, Institutions, Politics, Lanham: Rowman & Littlefield, S. 179–200
- Crary, Jonathan (2022): Scorched Earth: Beyond the Digital Age to a Post-Capitalist World, London: Verso Books
- Daney, Serge (1991): Montage unerlässlich: Der Krieg, der Golf und das Fernsehen, in: Blümlinger, Christa (Hg.) (2000): Von der Welt ins Bild. Augenzeugenberichte eines Cinephilen, 1. Aufl., Berlin: Vorwerk 8, S. 198–210
- Deleuze, Gilles (1986): Brief an Serge Daney, Optimismus, Pessimismus und Reisen, in: Ders., Unterhandlungen 1972–1990 (1993), 1. Aufl., Frankfurt/M.: Suhrkamp, S. 101–118
- Flusser, Vilém (1985): Ins Universum der technischen Bilder, Edition Flusser 4, 6. Auflage Göttingen: European Photography
- Joselit, David (2013): After Art, Princeton, NJ: Princeton University Press
- Leeb, Susanne/Pinto, Ana Teixeira (2021): Invisible Labor: Work under the digital regime of representation. I: International Journal for digital art history, Issue 8, S. 57–65
- Lütticken, Sven (2014): Hito Steyerl: Postcinematic Essays after the Future, in: Aikens, Nick (Hg.) (2014): Too Much World – The Films of Hito Steyerl, Berlin: Sternberg Press
- Lütticken, Sven (2015): Social Media: Practices of (In)Visibility in Contemporary Art, in: Afterall: A Journal of Art, Context and Enquiry, Issue 40 (Autumn/Winter 2015), S. 4–19
- Osborne, Peter (2018): The Postconceptual Condition, London: Verso
- Oxen, Nicolas (2021): Instabile Bildlichkeit. Eine Prozess- und Medienphilosophie digitaler Bildkulturen, Bielefeld: transcript Verlag
- Parisi, Luciana (2013): Contagious Architecture: Computation, Aesthetics, and Space, Cambridge, MA: MIT Press
- Pias, Claus (2019): Die Digitalisierung gibt es nicht, in: Frankfurter Allgemeine Zeitung, Nr. 175 (31. Juli 2019)
- Rubinstein, Daniel (2020): Fotografie nach der Philosophie, Berlin: Merve
- Schwarte, Ludger (2016): Notate für eine künftige Kunst, Berlin: Merve
- Stalder, Felix (2016): Kultur der Digitalität, Frankfurt a.M.: Suhrkamp
- Stiegler, Bernard (2012): Dans la vacance, on cherche à retrouver la consistance dans son existence, in: Philosophie magazine, 20. September 2012, <https://www.philomag.co>

m/articles/bernard-stiegler-dans-la-vacance-cherche-retrouver-la-consistance-dans-son-existence [22.03.2024]

Stiegler, Bernard (2016): Introduction, in: Yuk Hui, *On the Existence of Digital Objects*, Minneapolis, London: University of Minnesota Press, S. vii-xiii

Zuboff, Shoshana (2019): *The Age of Surveillance Capitalism*, New York: Profile Books

