

2 Glitch

Ist die Internetverbindung zu schwach, entwickeln gestreamte Filme oder Serien oftmals ein bizarres Eigenleben. Die Auflösung der Bilder beginnt zwischen Schärfe und Unschärfe zu pulsieren oder Formen und Figuren zerfallen ganz in amorphe, bunte Pixelmassen. Solche Störungsereignisse bezeichnet man bei digitalen Bewegtbildern als *glitches*, die meist auf eine fehler- oder verlustbehaftete algorithmische Kompression der übertragenen Bilddaten zurückzuführen sind. *Glitches* finden sich aber auch bei elektronischen Bildern in Form von Störungen, die durch die Abnutzung von Magnetbändern auftreten, oder als Kratzer und Staubkörner bei den Zelluloidkopien des analogen Films. Gemeinsam ist diesen sehr verschiedenen Störungsereignissen, dass sie den gewohnten und normalen zeitlichen Lauf bewegter Bilder durchbrechen und eine andere Zeitlichkeit an deren audiovisuelle Oberfläche treten lassen: die Zeitlichkeit der (digital-)technischen Prozessierung. *Glitches* sind in diesem Sinne nicht nur reflexive Momente, die auf die Medialität und Technizität des Bewegtbildes aufmerksam machen, sondern auch ästhetische Ereignisse, die neu und unvorhergesehen auftreten können. Für diese ereignishafte Zeitlichkeit der Abweichung steht im folgenden Kapitel der *glitch* und wird nicht nur als konkretes Bildphänomen,¹ sondern zugleich als zeitphilosophisches Konzept begriffen.

In dieser ersten medienphilosophischen Lektüre soll es darum gehen, Deleuzes Filmphilosophie, die am analogen Film entwickelt wurde, für eine Theoretisierung der prozessualen Existenzweise digitaler Bewegtbilder anschlussfähig zu machen. Neben seinem eher dystopischen Ausblick auf die Zukunft des Kinos vor dem Hintergrund der Digitalisierung, der im ersten Abschnitt aufgegriffen wird, finden sich in den Kino-Büchern vereinzelte Stellen zu den sogenannten »abweichenden Bewegungen«, die nicht nur dem *glitch* als Bildphänomen sehr nahe erscheinen, sondern für Deleuze wichtig sind, um Zeitlichkeit von der ereignishaften Abweichung her, als eine temporale Differenz zu konzipieren. Instabile

1 Weitere Analysen zu *glitches* finden sich in der Analyse zu *datamoshing* und den Arbeiten von Nicolas Provost in Kap. 5.3.

Bildformen fordern dazu heraus, Deleuzes Theorie des Zeit-Bilds um die Dimension einer technisch-prozessualen Zeitlichkeit des Bewegtbildes zu ergänzen, die durch Glitches an die Bildoberfläche tritt.

2.1 Ein neues Zeit-Bild

Im letzten Kapitel seines zweiten Kino-Buchs *Das Zeit-Bild*² gibt Gilles Deleuze einen skeptischen Ausblick auf die Zukunft des Kinos. Das »[e]lektronische Bild – also das Tele- oder Videobild, das im Entstehen begriffene digitale Bild« – werde zu einer »Veränderung des Kinos oder zu seiner Ersetzung führen, die seinen Tod bedeutet.«³ Diese Veränderung betrifft für Deleuze insbesondere die räumliche Ausrichtung, wie auch den zeitlichen Formwandel elektronischer und digitaler Bewegtbilder:

Die neuen Bilder haben nichts Äußeres (kein *hors-champ*) mehr und gehen in kein Ganzes mehr ein; vielmehr haben sie eine Vorderseite und eine Rückseite, die sich umkehren, aber nicht übereinander legen lassen; sie verfügen gleichsam über die Fähigkeit, sich um sich selbst zu drehen. Sie sind Gegenstand einer fortlaufenden Reorganisation, bei der ein neues Bild aus einem beliebigen Punkt des vorhergehenden Bildes entstehen kann. Die Raumorganisation verliert damit ihre privilegierten Richtungen – allen voran das Privileg der Vertikalen, von dem nach wie vor die Position der Leinwand zeugt – zugunsten eines ungerichteten [*omnidirectionel*] Raums, der unaufhörlich seine Winkel und Koordinaten verändert, seine Vertikalen und Horizontalen vertauscht. Und selbst die Leinwand, auch wenn sie immer noch vertikal aufgehängt ist, scheint nicht mehr auf die Position des Betrachters zu verweisen, wie dies bei einem Fenster oder auch bei einem Bild der Fall ist, sondern stellt eher eine Informationstafel dar, eine undurchsichtige Oberfläche, auf der die »Daten« verzeichnet sind. Information tritt an die Stelle der Natur, und die Überwachungszentrale, das dritte Auge, ersetzt das Auge der Natur.⁴

Obwohl Deleuzes Ausblick auf den ersten Blick etwas kryptisch erscheint, finden sich darin zwei wichtige Aspekte, welche die veränderten Formdynamiken und Zeitlichkeiten elektronischer und digitaler Bewegtbilder⁵ betreffen.

2 Gilles Deleuze, *Das Zeit-Bild. Kino 2*, Frankfurt a./M., 1997.

3 Ebd., S. 339.

4 Ebd., Herv. i. O., S. 339f.

5 Malte Hagener diskutiert diese Passage mit Bezug auf den Diskurs des *Post-Cinema*. Dort werden insbesondere die durch die Digitalisierung veränderten Kontexte der Produktion und Rezeption bewegter Bilder diskutiert. Interessanterweise findet die »Instabilität des Films«