

6 Prehension

Unschärfen verdunkeln die Filmbilder, ihre Ränder fransen aus und Blasen wandern über das Bild, das sich in manchen Momenten ganz zu verflüssigen scheint. Solche instabilen Bildformen und Ereignisse entstehen in *Decasia* aus der chemischen Zersetzung des Zelluloids. Materielle Prozesse affizieren das Form-Werden der Filmbilder. Die eigensinnige Aktivität des Filmmaterials selbst drängt sich an die audiovisuelle Oberfläche. Als *glitches* bezeichnet man die Ereignisse der Störung und Verzeichnung digitaler Bewegtbilder, die während ihrer digitaltechnischen Prozessierung auftreten. Sie sind Ausdruck der intensiven Zirkulationsdynamiken digitaler Bewegtbilder. Damit digitale Bilder im Laufe ihrer technischen Prozessierung und Zirkulation durch digitale Netzwerke nicht ihre audiovisuelle Form verlieren, verrechnen Kompressionsalgorithmen technische Datenvolumen und Übertragungsraten mit dem Auflösungsvermögen der menschlichen Wahrnehmung. Die dabei meistens unvorhergesehenen auftretenden *glitches* hat Nicolas Provost gewissermaßen domestiziert – einen technischen Defekt in einen ästhetischen Effekt transformiert. In *Long Live the New Flesh* und *Gravity* setzt der *glitch* als digitaltechnisches Störungsereignis seine ästhetische Energie auf audiovisueller Ebene frei, lässt Bewegtbilder mutieren und transformiert deren Bedeutungsprozesse. Bei Provost sind Bewegtbilder nicht mehr nur bewegte Bilder, sondern sie werden zu audiovisuellen Ereignissen. Sie lösen sich in einem flackernden Stakkato auf, das Bildformen und Bewegungsmuster unerbittlich repetitiv wiederholt. Wie ein plastischer, digitaler Schatten ziehen sich zähe bunten Pixelwolken hinter den Figuren her oder lassen die Bilder ganz zerfließen. Wo der Horrorfilm noch sichtbare Körper zerstückelt, zerstört Provost mit seinem *datamoshing* die technische Bildmaterie, das Fleisch der Bilder selbst.

Instabile Bildformen sind ereignishaft. Sie gewinnen oder verlieren an Form, durch *glitches*, materielle Defekte und andere Einflüsse und Umstände, die ihr Bildwerden beeinflussen. Instabile Bilder gehen aus der *prehensiven* Relationierung verschiedener Werdens- und Wahrnehmungsprozesse hervor, an dem menschliche und nichtmenschliche Akteure gleichermaßen Anteil haben.

In diesem Theoriekapitel soll mit Alfred N. Whitehead eine dritte prozessphilosophische Position vorgestellt werden, die es ermöglicht, ein solches Bildwerden

medienphilosophisch zu durchdenken. Whiteheads Prozessphilosophie stellt ontologisch das Werden vor das Sein und macht damit Bewegtbilder als werdende Bilder beschreibbar, deren Form von den Ereignissen bestimmt ist, die sie affizieren. Instabile Bildformen verweisen, wie gezeigt, immer auf die konkreten Situationen ihrer Produktion, Übertragung, Prozessierung und Rezeption und stehen dabei für die relationale Einbettung bewegter Bilder in konkrete technische Umwelten. Whiteheads Prozessphilosophie hält mit dem Begriff der *prehension* ein philosophisches Konzept bereit, mit dem sich diese prozessuale und relationale Existenz bewegter Bilder in medientechnischen Umwelten beschreiben lässt. Als ein erweiterter Begriff von *Wahrnehmung* ermöglicht dieses Konzept es nicht nur, die Wahrnehmungsrelation von Bild und menschlichem Subjekt zu fokussieren, sondern auch die Relationalität und Pluralität verschiedener Materialien, Prozesse und nichtmenschlicher Akteure zu beschreiben, die das Werden bewegter Bilder prägen. Nach einem einführenden Überblick zu Whiteheads Prozessphilosophie und der darin enthaltenen Auffassung von Zeit als Prozess wird in einem zweiten Schritt das Konzept der *prehension* genauer beschrieben und innerhalb von Whiteheads Prozessphilosophie verortet. Im letzten Abschnitt wird auf *Medienökologie* als neues Forschungsfeld innerhalb der Medienwissenschaft Bezug genommen, für das Whiteheads *prehension* eine wichtige Rolle spielt, um den umweltlichen Charakter digitaltechnischer Infrastrukturen zu beschreiben.

6.1 Whiteheads Prozessphilosophie

Bei Alfred N. Whiteheads *Process and Reality* (1929) handelt es sich nicht nur um ein schwer zugängliches, sondern auch um ein provozierendes Werk. Im metaphysikkritischen 20. Jahrhundert legt Whitehead nicht mehr und nicht weniger als einen *Essay in Cosmology* vor, der einen scholastisch anmutenden Apparat aus abstrakten Begriffen und Kategorien bereithält und ein System entwickelt, in dem auch »Gott« als philosophisch-konzeptuelle Instanz ihren Platz hat. Durch seine metaphysische Ausrichtung und den abstrakt-spekulativen Charakter von Whiteheads Begriffen, wirkt *Process and Reality* aus der Zeit gefallen und aufgrund seiner philosophischen Komplexität erratisch.¹ Nicht nur Whiteheads Hauptwerk steht quer zu den Denkströmungen seiner Zeit, auch sein philosophisches Denken entsteht zwischen akademischen Disziplinen und zwei Kontinenten. Als Mathematiker und Logiker hatte sich Whitehead in seinem Heimatland England mit Arbeiten zur Logik, Naturphilosophie und Relativitätstheorie wissenschaftliche Anerkennung erarbeitet, bevor er im Alter von 63 Jahren eine Philosophieprofessur in Harvard erhält und dort mit der Ausarbeitung seiner prozessphiloso-

¹ Vgl. Michael Hampe, *Alfred North Whitehead*, München, 1998, S. 13f.