

## 5 Analysen

---

### 5.1 Die zeitliche Dynamik digitaler Bildkulturen

Bewegtbilder sind nicht nur *bewegte Bilder*, die Bewegung aufzeichnen und ästhetisch neu konfigurieren, sondern immer auch *Bilder in Bewegung*, die innerhalb technischer Infrastrukturen zirkulieren. Diese Zirkulationsbewegungen gehen an Bewegtbildern nicht spurlos vorbei, sondern affizieren und destabilisieren ihre audiovisuelle Form. Bei analogem, materiell auf Zelluloid fixiertem Film wird dies beispielsweise bei abgenutzten Filmkopien sichtbar und spürbar, deren Bildbewegungen von den materiellen Bewegungen überlagert werden, die beispielsweise durch Kratzer oder Staubkörner entstanden sind. Bei digitalen Bewegtbildern kommen neben materiellen Defekten algorithmische Formungsprozesse hinzu, die in den Bewegtbildern ihre Spuren hinterlassen.

Dass Bewegtbilder nicht nur bewegte Bilder, sondern auch Bilder in Bewegung sind und damit insbesondere in einer prozessualen, digitalen Bildkultur die infrastrukturellen Prozesse der Zirkulation und Verteilung in den Vordergrund rücken, ist auch der Ausgangspunkt verschiedener neuerer medientheoretischer Forschungsarbeiten. Einige dieser Arbeiten sollen hier einführend vorgestellt werden, um zu zeigen, dass vor dem Hintergrund der Entwicklungen digitaler Bildkulturen auch in der Kultur- und Medienwissenschaft ein Perspektivwechsel stattfindet, der die Prozessualität und Operativität digitaler Bilder in den Vordergrund rückt.<sup>1</sup>

Die Arbeit von Erika Balsom *After Uniqueness – A History of Film and Video Art in Circulation*<sup>2</sup> ist für die folgenden Ausführungen relevant, weil Balsom dezidiert den Begriff der *Zirkulation* in den Vordergrund stellt. André Bazins berühmte

---

1 Vgl. hierzu die bereits angesprochenen Arbeiten, die in dieser Hinsicht ebenfalls relevant sind: Ina Blom, *The Autobiography of Video. The Life and Times of a Memory Technology*, Berlin, 2016, Lucas Hilderbrand, *Inherent Vice. Bootleg Histories of Videotape and Copyright*, Durham, London, 2009 und Brian Larkin, *Signal and Noise. Media, Infrastructure, and Urban Culture in Nigeria*, Durham, London, 2008.

2 Erika Balsom, *After Uniqueness. A History of Film and Video Art in Circulation*, New York, 2017.

Frage, was Film ist, ersetzt Balsom durch die Frage, wo Film ist,<sup>3</sup> d. h. an welchen konkreten Orten und zu welchen Zeiten Bewegtbilder rezipiert werden und in welcher Weise Infrastrukturen diese Rezeptionsweisen beeinflussen. Mit dem Konzept der Zirkulation will sich Balsom unter anderem von einer Art der Geschichtsschreibung lösen, die auf die statischen Verhältnisse von Filmemacher, Werk und Rezipienten fokussiert ist. Stattdessen geht es ihr darum, die Zirkulationsdynamik von Bewegtbildern in den Vordergrund zu rücken, deren Analyse wiederum ein ganzes Netzwerk aus menschlichen Akteuren, Bildoberflächen und konkreten Orten der Rezeption sichtbar macht:

Certain theoretical concerns remain in play, particularly questions of authorship and authority, but the two-term relationship between author and reader here gives way to a network paradigm that traces the movement of images across disparate exhibition platforms and material supports. [...] The urgent task of an inquiry into image circulation is no longer a diagnosis of the admixture of mass media and fine art. Rather, the need now is to confront the role that new technologies are playing in effecting a qualitative shift in the mobility of images and sounds and to reevaluate the longer history of predigital distribution in light of contemporary conditions.<sup>4</sup>

Die Zirkulationsdynamiken digitaler Bildkulturen geben für Balsom Anlass zu einem kritischen Rückblick in die »longer history of predigital distribution«, wie sie an dieser Stelle schreibt. Dies entspricht auch der Perspektive dieser Arbeit, den Prozess der sogenannten Digitalisierung nicht als Fortschrittsgeschichte, sondern durch die Verklammerungen der jeweiligen Analysen analoger und digitaler Bewegtbilder als eine kritische Mediengeschichte zu erzählen. *Zirkulation* versteht Balsom als Austausch von Bildern zwischen Rezipienten, im Gegensatz zur *Distribution* als Verbreitung von Bildern, die mehr einer hierarchischen Ordnung von Filmemachern, Produzenten und Rezipienten folgt.<sup>5</sup> Allerdings versteht sie diese neuen Zirkulationsdynamiken nicht als von sich aus emanzipatorisch und demokratisch. Balsom macht hingegen deutlich, dass die zunehmende Mobilität von Bildern immer auch einer neoliberalen Ideologie der Deregulierung und Flexibilisierung in die Hände spielen kann.<sup>6</sup> Die neuen digitalen Möglichkeiten der technischen Reproduktion und Zirkulation von Bildern können ihrer Ansicht nach ebenso zur Befreiung und Ermächtigung der jeweiligen Nutzer beitragen,

3 Vgl. Balsom, *After Uniqueness*, 2017, S. 3.

4 Ebd., S. 10.

5 Vgl. Ebd., S. 10.

6 Vgl. Ebd., S. 43.

wie auch dazu, dass Plattformen wie Youtube den ständigen Zustrom aus pixeligen Amateur-Videos zur ökonomischen Wertschöpfung oder zur Durchsetzung von Copyrightinteressen nutzen.<sup>7</sup>

Die politische Dimension der gesteigerten Zirkulation digitaler Bewegtbilder und die Relevanz der damit verbundenen Auflösungserscheinungen treten auch in Hito Steyerls manifestartigem Text *In Defence of the Poor Image*<sup>8</sup> hervor. *High* und *Low* betrachtet Steyerl nicht nur als Bildqualitäten, sondern auch als politische Positionen. Wie Balsom sieht auch Steyerl ein dialektisches Verhältnis zwischen dem kapitalistischen Interesse, aus dem immer schneller zirkulierenden Bilderstrom ökonomischen Wert abzuschöpfen, und den damit verbundenen Befreiungsmöglichkeiten:

The poor image is a copy in motion. Its quality is bad, its resolution substandard. As it accelerates, it deteriorates. It is a ghost of an image, a preview, a thumbnail, an errant idea, an itinerant image distributed for free, squeezed through slow digital connections, compressed, reproduced, ripped, remixed, as well as copied and pasted into other channels of distribution. The poor image is a rag or a rip; an AVI or a JPEG, a lumpen proletariat in the class society of appearances, ranked and valued according to its resolution. The poor image has been uploaded, downloaded, shared, reformatted, and reedited. It transforms quality into accessibility, exhibition value into cult value, films into clips, contemplation into distraction. The image is liberated from the vaults of cinemas and archives and thrust into digital uncertainty, at the expense of its own substance. The poor image tends toward abstraction: it is a visual idea in its very becoming.<sup>9</sup>

Die schlecht aufgelösten, verpixelten Bilder versteht Steyerl hier als »Lumpenproletariat« der digitalen Bildkultur, deren bildliche Existenz in einem marxistischen Sinne durch Arbeit bestimmt ist, durch Praktiken des Komprimierens, Reproduzierens, Rippens und Remixens, die sich quer durch unterschiedliche Medien und Formate vollziehen. Tendenziell sieht Steyerl im Internet einen Ort der Gegenkultur, an dem experimentelle und politisch unbequeme Filme und Videos als *poor images* auch jenseits des Mainstreamfernsehprogramms ihren Platz und ihr Publikum finden können.<sup>10</sup>

7 Vgl. Ebd., S. 47.

8 Hito Steyerl, »In Defence of the Poor Image«, in: Dies., *The Wretched of the Screen*, New York, Berlin, 2012, S. 31–46.

9 Ebd., S. 32.

10 Vgl. Ebd., S. 35–36.

Hito Steyerls Gegenüberstellung von *High* vs. *Low* hat aber die Tendenz, die Ambivalenzen des *poor image* selbst zu verdecken, das eben nicht nur für die Befreiung der Bilder und den freien Ausdruck der Nutzer steht. Zwar räumt sie ein, dass solche Bilder auch Hate-Speech und andere problematische Inhalte kommunizieren<sup>11</sup> und die Kürze und Kombinationsfähigkeit der Clips und Thumbnails einer kapitalistischen Aufmerksamkeitsökonomie in die Hände spielt.<sup>12</sup> Dennoch ordnet Steyerl das *Low* etwas unterkomplex einer störend-rauschenden und damit für sie tendenziell subversiven Gegenkultur zu und übersieht dabei, wie leicht sich gerade instabile Bildästhetiken in zeitgenössische Marketingstrategien integrieren lassen. Ein leicht unscharfer und nostalgischer Look hat nicht nur in Smartphonefiltern und auf Instagram Konjunktur, sondern überzieht hippe Cafés und Concept Stores mit einer marketingstrategisch geschickt inszenierten Aura des Authentischen und Besonderen.

Steyerls Verteidigung des *poor image* macht deutlich, dass die »Auflösung« des digitalen Bildes einen wichtigen Hinweis auf die Zirkulationsdynamiken und Bildoperationen darstellt, die dessen zeitliche Existenzweise bestimmen. Wichtig erscheint an Steyerls Text auch der Hinweis auf die ökonomischen und politischen Aspekte dieser technischen Prozesse und der von ihnen abhängigen Bildqualitäten. In Abgrenzung zu Steyerl wird es in den folgenden Analysen aber auch darum gehen, anhand von Datamoshing zu zeigen, dass sich der politische Gehalt des instabilen Bildes nicht nach einer schlichten Dialektik von *High* vs. *Low* auflösen lässt. Instabile Bilder sind nicht notwendigerweise *gegen* etwas gerichtet, sondern erzeugen eher *abweichende Bewegungen*, die gerade in ihrer Ambivalenz und Unbestimmbarkeit politisch sind.

Auch für Simon Rothöhler fordern die intensiven zeitlichen Dynamiken der Zirkulation und Verteilung digitaler Bewegtbilder dazu heraus, aus einer medientheoretischen Perspektive neu über Infrastrukturen und deren Mitarbeit an der Erfahrung und Historizität von Bildern nachzudenken. Sein Buch *Das verteilte Bild – Stream, Archiv, Ambiente*<sup>13</sup> folgt dabei unter anderem der These, dass digitale Bilder »weniger sessile Objekte, verbindlich feststehende Entitäten« darstellen, sondern vielmehr als »fluide Prozesse«<sup>14</sup> betrachtet werden müssen, was auch einer der Hauptthesen dieser Arbeit entspricht. Rothöhler zeigt, wie sich durch technische und infrastrukturelle Entwicklungen die Zeitlichkeit der Erfahrungs- und Gebrauchsweisen von digitalen Bildern verändert. Das im vorigen Kapitel bereits beschriebene Datenübertragungsverfahren des *Streaming*<sup>15</sup> ist bei Rothöh-

11 Vgl. Steyerl, »In Defence of the Poor Image«, 2012, S. 40.

12 Vgl. Ebd., S. 42.

13 Simon Rothöhler, *Das verteilte Bild. Stream, Archiv, Ambiente*, Paderborn, 2018.

14 Ebd., S. 1.

15 Vgl. Ebd., S. 21–39.

ler hierfür ebenso ein Beispiel wie auch die Bildaufnahme und Verarbeitung, die durch Sensortechniken und Algorithmen zunehmend eigenständig und unabhängig von menschlicher Wahrnehmung ablaufen.<sup>16</sup> Damit bietet Rothöhlers Arbeit wichtige medientheoretische Anknüpfungspunkte für die hier stärker medienphilosophisch perspektivierten Fragen nach der Zeitlichkeit digitaler Bilder.

Die erste der beiden folgenden Analysen beschäftigt sich mit Bill Morrisons *Found-footage-Film Decasia – The State of Decay* (2002), der aus sich zersetzendem Nitratfilm besteht und somit die *Auflösung des Filmmaterials* zu seinem ästhetischen Prinzip macht. Dieser Film begreift Zelluloid ästhetisch als ein fragiles und instabiles Bildmaterial, das eigenständig und eigensinnig sowohl Morrisons künstlerische Praxis wie auch die ästhetische Erfahrung der Zuschauenden beeinflusst. Im Kontext digitaler Bewegtbilder bezieht sich der Begriff der Auflösung nicht auf die Zersetzung und Zerstörung von Material, sondern auf die Menge an Bildinformationen und die damit verbundene audiovisuelle Qualität der jeweiligen Bewegtbilder. »Schlechte« oder »schwache« Auflösung sorgt für verpixelte Bilder, und sie entsteht zeitlich situativ immer dann, wenn Datenverbindungen schwach werden und Bildkompressionsalgorithmen die Informationsmenge der jeweiligen Bilder reduzieren müssen, um deren möglichst flüssige und verlustfreie Zirkulation innerhalb digitaler Infrastrukturen zu gewährleisten. Bei *Datamoshing* handelt es sich um eine künstlerische Praxis innerhalb der zahlreichen Ausprägungen (post-)digitaler Kunst, die solche Auflösungserscheinungen digitaler Bewegtbilder aufgreift. Sogenannte *glitches*, die als kontingente Störungsereignisse während der Prozessierung von Bilddaten auftreten können, werden dabei zu ästhetischen Gestaltungsmitteln, um neue Formen und Bewegungsdynamiken digitaler Bewegtbilder hervorzubringen. Die politische Dimension von *Datamoshing* als ästhetische Praxis liegt darin, durch die gezielte, formgebende oder aber durch die aleatorisch destruktive Manipulation von Bildkompressionsalgorithmen solche Glitches zu produzieren und damit die digitaltechnische Formung von Zeitlichkeit und Wahrnehmung in digitalen Bildkulturen zu unterlaufen. Die zweite Analyse beschäftigt sich mit den Arbeiten *Long Live the New Flesh* (2009) und *Gravity* (2007) des französischen Filmmachers Nicolas Provost, um die ästhetischen und zeitpolitischen Aspekte dieser (post-)digitalen Kunstrichtung herauszuarbeiten.

## 5.2 Analyse: Bill Morrison: »Decasia: The State of Decay«

Die Instabilität und Materialität filmischer Zeit kommt in Bill Morrisons Film *Decasia: The State of Decay* (2002) in besonderer Weise zum Ausdruck. Dieser Film besteht aus Filmaufnahmen, die auf einem instabilen Trägermedium festgehalten

16 Vgl. Ebd., S. 233–275.