

der mit der materiellen Auflösung des Zelluloids arbeitet.<sup>79</sup> Von der Affinität des poetischen Realismus für das Wasser, über Vertovs gasförmige Auflösung des Bewegungsbildes in Photogramme laufen Deleuzes Ausführungen gewissermaßen auf Landows Film zu. Hier sind die Ebenen der Repräsentation beweglicher Materialität durch filmische Bilder von der Materialität der Filmbilder selbst nicht mehr zu trennen.

Während im vorigen Abschnitt nachgezeichnet wurde, wie *Decasia* sich ästhetisch mit der Instabilität und Prozessualität der sich zersetzenden Zelluloidbilder auseinandersetzt, sollte Deleuzes Konzeption des filmischen Wahrnehmungsbildes daraufhin zeigen, dass Formen einer eigenständigen und spezifisch filmischen Wahrnehmung in der Lage sind, die menschliche Wahrnehmung ästhetisch zu dezentrieren und zu transformieren.

### 5.3 Analyse: Nicolas Provost - Datamoshing und Glitch

Anfang der Zweitausenderjahre entsteht mit dem sogenannten *datamoshing* oder der *glitch art* eine Ästhetik und künstlerische Praxis (post-)digitaler Kunst, die mit Instabilitäten und »abweichenden Bewegungen« des digitalen Bewegtbildes arbeitet und die spezifische Ästhetik und Zeitlichkeit digitaler Bildkulturen reflektiert.<sup>80</sup> Dies soll im folgenden Abschnitt mit Bezug auf die Datamoshing-Clips des belgischen Künstlers und Filmemachers Nicolas Provost dargestellt und diskutiert werden. Nach einer kurzen Einführung zur Entwicklung von *datamoshing* und der Analyse von Provosts Arbeiten geht es darum, die Funktionsweise von Kompressionsalgorithmen als Aspekt eines *digitalen Zeitregimes*<sup>81</sup> zu beschreiben, um daran anschließend die politische Dimension von *datamoshing* zu diskutieren.

Der Künstler und Theoretiker Michael Betancourt zeichnet in seiner Arbeit *Glitch art in Theory and Practice*<sup>82</sup> die Beziehungen zwischen *datamoshing* und der Tradition eines materialästhetisch orientierten Experimentalfilms nach, dessen

79 Vgl. Ebd., S. 121–122.

80 Als wichtige Publikationen zu datamoshing und glitch art: Vgl. Mark Nunes (Hrsg.), *Error Glitch and Jam in New Media Cultures*, London, New York, 2011; Peter Krapp, *Noise Channels. Glitch and Error in Digital Culture*, Minneapolis, London, 2011; Betancourt, *Glitch Art in Theory and Practice*, 2017. Darüber hinaus lässt sich datamoshing einer Ästhetik der Störung zuordnen: Vgl. Kerry Brougher, *Damage control. Art and Destruction since 1950*, München, Washington, 2013; Sylvère Lotringer/Paul Virilio (Hrsg.), *The Accident of Art*, Cambridge (Mass.), London, 2005; Sven Spieker (Hrsg.), *Destruction. Documents of Contemporary Art*, Cambridge (Mass.), London, 2017.

81 Zum Begriff des *Zeitregimes*: Vgl. Ludger Schwarte, *Notate für eine künftige Kunst*, Berlin, 2016, S. 77.

82 Betancourt, *Glitch Art in Theory and Practice*, 2017.

künstlerische Praktiken anhand von *Decasia* bereits diskutiert wurden. Betancourt zeigt dabei die grundlegende Parallele auf, dass es im *datamoshing* wie im materialästhetischen Experimentalfilm jeweils um eine ästhetische Auseinandersetzung mit der Prozessualität und Generativität technischer und materieller Prozesse geht:

The continuity between these earlier film engagements with the celluloid as a physical material/reproductive technology and the contemporary deployment of glitches along similar conceptual lines unites the digital work with earlier films. However the technical difference is significant: where the material degradation common to film rephotography and printing and the data loss of compression [...] provide a parallel to the generative and procedural nature of digital media that nevertheless forcibly separates these image technologies; visual glitches result from stoppage – the interruption of a predictable and prescribed autonomous process.<sup>83</sup>

Betancourt weist an dieser Stelle auf einen wichtigen technischen Unterschied zwischen analog materialästhetischen und digital prozessästhetischen Bildpraktiken hin. Während sich der materialästhetisch orientierte Experimentalfilm stärker mit technischen Reproduktionsprozessen und den damit verbundenen materiellen Abnutzungen auseinandersetzt, geht es bei *datamoshing* um den Eingriff in Rechenprozesse, aus denen digitale Bilder erst hervorgehen. Diese Unterscheidung zwischen der Materialästhetik des Experimentalfilms und der Prozessästhetik des *datamoshing* wird auch mit Blick auf *Decasia* deutlich. Dieser Film arbeitet eher mit vorgefundenen, aus der Zersetzung der Zelluloidbilder hervorgehenden instabilen Bildformen, während Nicolas Provosts Arbeiten diese eher aus dem Eingriff in digitale Bildprozesse erzeugt.

Ähnlich wie die verschiedenen Ausprägungen der Videokunst, verstehen auch viele Datamoshing-Künstler ihre Arbeit mit instabilen Bildformen als politische Intervention. Während in der Videokunst die schlechte, rauschige Qualität des Videobildes, Feedback-Effekte oder das Live hierfür eine wichtige Rolle spielen, ist für *datamoshing* insbesondere der *glitch* als ereignishaft Abweichung des digitalen Bewegtbildes ein wichtiges ästhetisches Gestaltungselement. Mit Rückgriff auf die Metaphorik des Fließenden gesprochen, geht es der Videokunst um die Veränderung von Bildströmen und die Plastizität von Bildformen, während sich *datamoshing* stärker für die disruptiven Ereignisse des *glitch* und im Sinne von Deleuze für die abweichenden Bewegungen digitaler Bewegtbilder interessiert. Die Datamoshing-Künstlerin und Aktivistin Rosa Menkman definiert *glitch* als kontingentes und differentes Ereignis des Bruchs, als »an unexpected occurrence,

<sup>83</sup> Betancourt, *Glitch Art in Theory and Practice*, 2017, S. 35–36.

unintended result, or break of disruption in a system«.<sup>84</sup> Für Menkman setzt ein solcher *glitch* ästhetische Effekte mit einer speziellen Bewegung und Zeitlichkeit frei:

The glitch makes the computer itself suddenly appear unconventionally deep, in contrast to the more banal, predictable surface-level behaviors of »normal« machines and systems. In this way, glitches announce a crazy and dangerous kind of *moment(um)* instantiated and dictated by the machine itself. The concept of *moment(um)* is twofold: first of all there is the *moment*, which is experienced as the uncanny, threatening loss of control, throwing the spectator into the void (of meaning). This moment then itself becomes a catalyst, with a certain *momentum*. Noise turns to glitch when it passes a momentary *tipping point*, at which it could tip away into a failure, or instead force knew knowledge about the glitch's techné, and actual and presumed medial flows, onto the viewer.<sup>85</sup>

Menkman beschreibt den *glitch* hier als ein Ereignis, das den normalen und im Wortsinne oberflächlichen Umgang mit dem Computer unterbricht und den ästhetischen Effekt eines Einblicks in die unheimliche Tiefe eines maschinellen Eigenlebens suggeriert. Dieses ästhetische *Moment* ist zugleich *moment(um)*, ein ›Umschlagpunkt‹ (›tipping point‹) von einem normalen, reibungslosen Funktionieren der Technik zu deren ereignishaftem Zusammenbruch. In den folgenden Analysen wird *glitch* als temporales, ästhetisches Moment verstanden, das eine disruptive, ereignishafte Zeitlichkeit freisetzt. Menkman unterscheidet weiterhin *glitch* von *noise* als eher ambientem Rauschen. Während man sich an *noise* als das Rauschen und die schlechte Qualität digitaler Bewegtbilder gewöhnen oder es technisch optimieren kann,<sup>86</sup> fordere *glitch* hingegen durch seine stärker disruptive und provokative Qualität zu einer Auseinandersetzung mit der Dysfunktionalität technischer Medien heraus. *datamoshing* eignet sich die ereignishaften und kontingenzen *glitches* digitaler Bewegtbildprozessierung an, um sie ästhetisch gegen die Formatierung und Kontrolle des *digitalen Zeitregimes* zu verwenden. Hierbei lassen sich grob zwei verschiedene künstlerische Praktiken unterscheiden. Bei der ersten Variante ›domestiziert‹ man, wie Kurt Cloninger es ausgedrückt hat,<sup>87</sup> die »wilden« im Netz auftretenden *glitches*, indem man sie in mehr oder weniger kontrollierter Weise produziert und verwendet. Hierfür kann man beispielsweise gezielt die Bildkompressionsalgorithmen manipulieren, die für die Reduzierung

<sup>84</sup> Rosa Menkman, *The Glitch Moment(um)*, Network Notebooks, Amsterdam, 2011, S. 26.

<sup>85</sup> Vgl. Ebd., Herv. i. O., S. 31.

<sup>86</sup> Vgl. Ebd., S. 27.

<sup>87</sup> Vgl. Kurt Cloninger, *GlitchLinguistx: The Machine in the Ghost/Static Trapped in Mouths*, 2010, URL: <http://lab404.com/glitch/> (besucht am 07. 06. 2021).

der Bildinformationen sorgen und damit eigentlich das Auftreten von schwacher Bildauflösung und Glitches verhindern sollen. Dieses Verfahren, das auch Nicolas Provost in seinen Arbeiten verwendet, wird im nächsten Abschnitt näher beschrieben.

Bei der zweiten Variante, die auch als *data bending* bezeichnet wird, steht eher der destruktive, kontingente Charakter von Glitches im Vordergrund. Man kann beispielsweise ein digitales Bild in einem Texteditor öffnen, ein paar Codezeilen löschen und es wieder als Bild ausgeben. Hier wird gewissermaßen die »Inifferenz« der Formate gegenüber den Inhalten und die »Sturheit« technischer Prozessierung gegen die Möglichkeiten der technischen Kontrolle ausgespielt. In dieser Hinsicht zeigt *datamoshing* Parallelen zum *hacking*<sup>88</sup> und anderen Praktiken der künstlerischen Zweckentfremdung von technischen Geräten und der Umgestaltung und Umgehung<sup>89</sup> ihrer eigentlichen Funktionsweisen.

Hierzu gehört das sogenannte *circuit bending*,<sup>90</sup> das *glitches* durch sehr materielle Eingriffe in technische Strukturen produziert. Als dessen Pionier gilt der amerikanische Künstler und Bastler Qubais Reed Ghazala, der Ende der Sechzigerjahre damit beginnt, aus elektronischem Spielzeug selbst gebastelte Musikinstrumente herzustellen. Ghazala öffnet hierfür die Plastikverkleidung der jeweiligen Spielzeuge, verdrahtet die Schaltkreise der Steuerungsplatine neu und testet, welche neuen Klänge dadurch entstehen. *Circuit bending* produziert Abweichung durch Neuverdrahtung. Während *circuit bending* noch ganz handgreiflich materiell die Schaltung der Platine manipuliert, nutzt *datamoshing* die Bearbeitungsmöglichkeiten der jeweiligen Software-Interfaces und die Konvertierungen zwischen Datenformaten. Die politische Haltung dieser künstlerischen Praxis besteht dabei aus meiner Perspektive nicht allein darin, gegen das Hightech das Lowtech in Stellung zu bringen, wie in Steyerls Dialektik der Bildqualitäten von *High vs. Low*, sondern mit einer eher anarchischen, aber auch humorvollen Haltung *Abweichungen* zu produzieren. Dies führt auch ein anderes Verständnis von Technik mit sich. Technik wird hier nicht mehr instrumentell als etwas begriffen, dass auf Funktionalität, Effizienz und Zweckmäßigkeit hin eingerichtet ist. Technik wird hier experimentell und spielerisch verwendet, als etwas, das durch abweichenden Gebrauch und Neuverdrahtung neue Funktions- und Erfahrungsweisen hervorbringen kann.

---

<sup>88</sup> Vgl. Alexander Galloway, *Protocol. How Control Exists After Decentralization*, Cambridge (Mass.), 2004; McKenzie Wark, *A Hacker Manifesto*, Cambridge (Mass.), London, 2004.

<sup>89</sup> Vgl. Gabriele Schabacher, »Im Zwischenraum der Lösungen. Reparaturarbeit und Workarounds«, in: *ilinx. Berliner Beiträge zur Kulturwissenschaft. Workarounds. Praktiken des Umwegs*, 4 (2017), S. 13–28.

<sup>90</sup> Vgl. Parikka, *A Geology of Media*, 2015, S. 141–155.

Dies lässt sich anhand von zwei Kunstwerken verdeutlichen, die nicht nur wichtige Referenzen für *datamoshing* darstellen, sondern auch auf die medienhistorischen Korrespondenzen zwischen Bildkulturen des Videos und digitalen Kulturen hinweisen. In den Siebzigerjahren existiert in Chicago eine lebendige Szene experimenteller Videokunst. Auf einer Party spielen Jamie Fenton und Raul Zaritsky unter Drogeneinfluss das beliebte Videospiel Bally Astrocade. Bei diesem Konsolenspiel ist es möglich, während das Spiel auf dem Fernsehbildschirm läuft, die Spielpatrone aus der Konsole zu ziehen. Fenton und Zaritsky sind begeistert, dass sich das Videospiel dadurch in einen Zustand versetzen lässt, der ebenso *trippy* erscheint wie ihr eigener Bewusstseinszustand. Die webartigen Muster und blockförmig über den Bildschirm ziehenden Formen lassen sich glücklicherweise mit dem an den Fernseher angeschlossenen Videorekorder aufzeichnen. Hieraus entsteht, mit der Musik von Dick Ainsworth unterlegt, das experimentelle Videospiel-Video *Digital TV Dinner* (1979), das Michael Betancourt in seiner Arbeit als eine wichtige medienhistorische Referenz für *datamoshing* betrachtet.<sup>91</sup> Was bei solchen ästhetischen Praktiken über die ästhetischen Resultate hinaus fasziniert, sind die eigenständigen Äußerungen technischer Systeme und Apparaturen. Kreativität wird hier zwischen Mensch und Maschine neu verteilt.

Auf diese künstlerische Arbeit antwortet in gewisser Weise das sehr viel kontrolliertere hacking von Cory Arcangel. Für seine Videospiel-Installation *Super Mario Clouds* (2002) hat er die Spielpatrone von Super Mario geöffnet und einen neuen Chip eingesetzt, woraufhin die bunte *Jump-and-Run*-Welt plötzlich verschwunden ist und nur die grob pixeligen weißen Nintendo-Wolken über den blauen Videospielhimmel ziehen. Mit dieser Arbeit stellt Arcangel ein sonst unscheinbares digitales Objekt, die Super-Mario-Wolke, frei und macht sie zu einer Art nostalgischen Ikone der guten alten Zeit der Konsolenspiele. Zudem wird hier die atemlose horizontale Bewegung des *Jump-and-Run* in eine eher kontemplative Erfahrung überführt.

Ein weiterer wichtiger Aspekt von *datamoshing* ist sein dezidiert audiovisueller Charakter.<sup>92</sup> Das *Moshing*, die »Vermischung«, findet hier nicht nur zwischen der auditiven und der visuellen Ebene statt, sondern auch durch die Konvertierung von Bildern zu Tönen und Tönen zu Bildern. Diese Transformation wird erst dadurch möglich, dass Bild und Ton medientechnisch betrachtet in Form von Daten vorliegen. Auch hierfür spielt das analog-elektronische Video als Medium des Übergangs vom Analogem zum Digitalen eine wichtige Rolle. Durch Videotechnik werden Bewegtbilder zu zeitlich modulierbaren Signalen. Diese Signale in einzelne Zustände zu zerlegen und diesen dann Zahlenwerte zuzuweisen,

<sup>91</sup> Vgl. Betancourt, *Glitch Art in Theory and Practice*, 2017, S. 22–29.

<sup>92</sup> Dies trifft in gewisser Weise auch auf Bill Morrisons »Decasia« zu, der als Filmsymphonie konzipiert ist.

ist daraufhin der nächste folgenreiche Schritt der sogenannten Digitalisierung, der die Konvergenz von Auditivem und Visuellem weiter vorantreibt.<sup>93</sup> Ob etwas als Bild oder als Ton existiert, ist damit zumindest auf der technischen Ebene nicht mehr eine Frage von materieller Substanz, sondern des Datenformats, das den technischen Prozess steuert, der die jeweiligen Daten als Bilder oder Töne ausgibt. Das auf die Praktiken des *circuit bending* Bezug nehmende *Data bending* arbeitet gezielt und in destruktiver Absicht mit dieser Umcodierung von Bildern zu Tönen und Tönen zu Bildern.

Zufällige Störungen und die nichtintendierten Effekte technischer Prozesse werden auch für die experimentelle elektronische Musik Anfang der 2000er Jahre zu einer wichtigen Inspirationsquelle. Dies wird in Kim Cascones einflussreichem Artikel »The Aesthetics of Failure: ›Post-Digital‹ Tendencies in Contemporary Computer Music«<sup>94</sup> besonders deutlich, der sich kritisch mit der zunehmenden Präzision und Kontrolle digitaler Musikproduktion Ende der Neunzigerjahre auseinandersetzt. Für Cascone liegen die neuen kreativen Potentiale der elektronischen Musik in der Suche nach Störungseffekten und eigenartigen Geräuschen:

The »post-digital« aesthetic was developed in part as a result of the immersive experience of working in digital environments suffused with digital technology: computer fans whirring, laser printers churning out documents, the sonification of user-interfaces, and the muffled noise of hard drives. But more specifically, it is from the »failure« of digital technology that this new work has emerged: glitches, bugs, application errors, system crashes, clipping, aliasing, distortion, quantization noise, and even the noise floor of computer sound cards are the raw materials composers seek to incorporate into their music.<sup>95</sup>

An Cascones Bemerkung anschließend ließe sich sagen, dass die Musik, die sich »im« Computer produzieren lässt, zu perfekt erscheint und der Sound der arbeitenden Hardware deshalb plötzlich interessant wird. Die analoge materielle Umwelt vermischt sich mit der digitalen Welt im Computer. Die Geräusche der Laserprinter oder der Festplatten sind nicht mehr nervige Irritation, sondern plötzlich Inspiration. Bei dem Begriff des *Postdigitalen*, den Cascone hier verwendet,<sup>96</sup> handelt es sich nicht um einen modischen Präfix-Diskurs, sondern um eine

<sup>93</sup> Zur Audiovisualität von Video: Vgl. Yvonne Spielmann, *Video. Das reflexive Medium*, Frankfurt a./M., 2005, S. 17f.

<sup>94</sup> Kim Cascone, »The Aesthetics of Failure: ›Post-Digital‹ Tendencies in Contemporary Computer Music«, in: *Computer Music Journal*, 24.4 (2000), S. 12–18.

<sup>95</sup> Ebd., Herv. i. O., S. 12–13.

<sup>96</sup> Die Gegenposition hierzu bildet die experimentelle elektronische Musik von Achim Szepanski und dessen Label *Mille Plateaux*. Er versteht digitale Störungssphänomene aus einer De-

Ästhetik, die den Fortschrittserzählungen der sogenannten Digitalisierung misstraut und sich stattdessen mit der unordentlichen Vermischung von analogen und digitalen Erfahrungen und Lebenswelten auseinandersetzt.<sup>97</sup>

In der experimentellen elektronischen Musik führt der Überdruss an digitaltechnischer Perfektion beispielsweise dazu, dass die deutsche Musikgruppe Oval CDs zerkratzt, mit Tesafilm beklebt oder CD-Player manipuliert, um aus dem *Skippen* der beschädigten CDs neues Soundmaterial zu gewinnen.<sup>98</sup> Friedrich Kittler hatte im Rauschen, das sich jeder symbolischen Notation entzieht, den radikal nichtmenschlichen Anteil der technischen Apparate gesehen und in den Achtzigerjahren zu Beginn des »Computerzeitalters« auf die Konvergenz aller Medien und Sinne im digitalen Code hingewiesen.<sup>99</sup> Nur etwas mehr als 20 Jahre später hat die technologische Entwicklung das Rauschen so weit unterdrückt, dass die experimentelle elektronische Musikszene es mit sehr materiellen und anarchistisch anmutenden Basteleien wieder herstellen muss. Bis hierhin wurden die unterschiedlichen Entstehungskontexte von *datamoshing* und die damit verbundenen ästhetischen Praktiken gezeigt. Dabei sollte deutlich werden, dass *datamoshing* oder *glitch art* als künstlerische Bewegungen zu betrachten sind, die Einflüsse aus ganz unterschiedlichen Quellen wie Do-it-yourself-Basteleien mit elektronischen Spielzeugen, dem Experimentalfilm, der Videokunst, dem hacking und der elektronischen Musik aufnehmen. Nach dieser ersten Annäherung an *datamoshing* geht es in einem nächsten Schritt darum, einen genaueren analytischen Blick auf die Arbeiten von Nicolas Provost zu werfen.

In seinen Datamoshing-Clips *Long Live the New Flesh* (2007) und *Gravity* (2009) beschäftigt sich der belgische Künstler und Filmemacher Nicolas Provost mit der mikrotemporalen Ebene der affektiven Bedeutungsproduktion digitaler Bewegtbilder.<sup>100</sup> Wie Morrison arbeitet auch Provost mit *found-footage* und untersucht

---

leuzianischen Perspektive eher als nichtmenschliche und artifizielle Äußerungen des Technischen. Vgl. Achim Szepanski, »A Mille Plateaux manifesto«, in: *Organised Sound*, 6.3 (2001), S. 225–228

97 Einen wichtigen Bezugspunkt für den Diskurs des Postdigitalen ist der Blog »The New Aesthetic« des Künstlers und Theoretikers James Bridle. Zur eine kunsttheoretischen und kuratorischen Perspektive auf das Postdigitale: Vgl. Franz Thalmair, »Postdigital 1. Allgegenwart und Unsichtbarkeit eines Phänomens«, in: *Kunstforum International. postdigital 1 – Allgegenwart und Unsichtbarkeit eines Phänomens*, Bd. 242 (2016), S. 38–54; Ders., »Postdigital 2. Erscheinungsformen und Ausbreitung eines Phänomens«, in: *Kunstforum International. Postdigital 2 – Erscheinungsformen und Ausbreitung eines Phänomens*, Bd. 243 (2016), S. 40–53.

98 Vgl. Caleb Stuart, »Damaged Sound. Glitching and Skipping Compact Discs in the Audio of Yasunao Tone, Nicolas Collins and Oval«, in: *Leonardo Music Journal*, 13 (2003), S. 47–52.

99 Vgl. Friedrich Kittler, *Grammophon, Film, Typewriter*, Berlin, 1986.

100 Eine erste Ausarbeitung dieser Analyse findet sich in: Nicolas Oxen, »Specious Presence. Die fließende Zeitlichkeit digitaler Bewegtbilder«, in: Lars C. Grabbe/Patrick Rupert-Kruse/Nor-

diese Bilder mit einem archivischen, ästhetischen Blick. *Long Live the New Flesh* und *Gravity* lassen sich beide als *supercuts* bezeichnen, als Zusammenschnitte ikonischer Szenen und Motive der Filmgeschichte.<sup>101</sup> *Supercuts* lassen sich als Ausdruck einer digitalen, kollektiven Amateur- und Fankultur verstehen, denn sie greifen meist auf im Internet kursierende oder selbst hochgeladene Filmausschnitte zurück. Filmgeschichte existiert im Netz nicht nur auf zahlungspflichtigen Streamingplattformen oder in der digitalen Sammlung von Stiftungen und Instituten, sondern auch als disparates und bruchstückhaftes, aber leicht verfügbares und bearbeitbares Archiv aus Bewegtbildern. *Supercuts* sind das Resultat einer bildpraktischen Arbeit, die mit selbst geschnittenen Clips die spezifischen filmästhetischen Qualitäten und Logiken einzelner Genres und ikonischer Szenen herausarbeitet.<sup>102</sup> Von einer solchen Praxis des *filmästhetischen Herausarbeitens* von spezifischen Formen, Bewegungen und Motiven durch den Supercut spricht auch Nicolas Provost:

I like to sculpt with existing or prefabricated audiovisual material and turn it into a new story, a new idea. A great quality of classic Hollywood imagery is that it forms an important part of the collective memory. Actually, the fact that I started working with found footage also has to do with technological developments. Around the turn of the millennium, the digital revolution made it possible to upload films on your computer or laptop and easily re-edit them yourself, just at home. So I started sculpting existing material almost by accident.<sup>103</sup>

Provost spricht hier von *datamoshing* als einer *skulpturalen Arbeit*, die aus vorgefundenem Material eine neue Geschichte oder eine neue Idee aus den Bildern

---

bert M. Schmitz (Hrsg.), *Technobilder. Medialität, Multimodalität und Materialität in der Technosphäre*, Marburg, 2019, S. 90–112.

- 101 Ein wichtiger supercut, der bereits zum Gegenstand mediaphilosophischer Reflexion geworden ist, ist Christian Marclays *The Clock* (2015), der die in Uhrenszenen ablaufende Zeit mit der Laufzeit des Films synchronisiert. Vgl. Lorenz Engell u. a. (Hrsg.), *Essays zur Filmphilosophie*, Paderborn, 2015.
- 102 Diese Praktiken können meiner Ansicht nach als Formen ästhetischer Aneignung eines spezifisch filmischen Wissens verstanden werden, das Volker Pantenburg und andere mit dem Konzept des »Film vermittelnden Films« beschrieben haben: Vgl. Volker Pantenburg/Stefanie Schlüter, »Experimentalfilme vermitteln. Zum praktischen und analytischen Umgang mit dem Kino der Avantgarde«, in: Gudrun Sommer/Vinzenz Hediger/Oliver Fahle (Hrsg.), *Offene filmischen Wissens. Filmvermittlung und Filmkultur im Zeitalter digitaler Netzwerke*, Marburg, 2011, S. 213–239.
- 103 Ivo Stevenheydens, *Cinema as a Powerful Dreammachine. Interview for the Argos Mag on the Plot Point trilogy Exhibition at Argos, Brussels, 2012*, URL: <http://nicolasprovost.com/text/> (besucht am 07.06.2021).

herausarbeitet. Bei dem Bildmaterial, auf das Provost zurückgreift, handelt es sich überwiegend um Bilder des Hollywoodkinos, die bereits Teil eines kollektiven Gedächtnisses geworden sind. Christa Blümlinger hatte davon gesprochen, dass der sogenannte Archivkunstfilm mit seinen filmästhetischen Bildpraktiken an einer »Geschichte zweiten Grades«<sup>104</sup> arbeitet. Kritisch ist der Archivkunstfilm für Blümlinger dadurch, dass er die Kontexte und Modi der Bedeutungsproduktion filmischer Bilder mit diesen filmästhetischen Praktiken reflektiert. Auch Provosts Arbeiten lassen sich als eine solche Art der bewegtbildästhetischen Reflexion verstehen, die allerdings nicht an der Materialität der Bilder ansetzt, sondern in die algorithmischen Formungsprozesse ihres Bild-Werdens eingreift. Obwohl sich die materialästhetischen Operationen des *Found-footage*-Films von den digital-prozessästhetischen Operationen des *datamoshing* technisch klar unterscheiden, zielen auch Provosts Arbeiten – wie Morrisons *Decasia* – weniger auf Repräsentationskritik, sondern stärker auf affektive Transformation der Zuschauererfahrung ab.

Ein weiterer Anhaltspunkt für diese These, dass Provost seine filmästhetische Kritik auf einer eher affektiven und sub-repräsentativen Ebene entwickelt, ist auch, dass er, wie mit *Long Live the New Flesh*, nicht auf irgendein Genre, sondern auf das »Body-genre«<sup>105</sup> des Horrorfilms zurückgreift. Für den Horrorfilm ist unter anderem eine Filmästhetik radikaler körperlicher Affizierung typisch, die auf das Aufschlitzen, das ekelerregernde Zerstören und die monströse Deformation der auf der Leinwand sichtbaren und spürbaren Körperbilder abzielt. Provost arbeitet also mit der ästhetischen Affinität des Horrorfilms zu Materialität und Körperlichkeit, die sich sowohl auf der Darstellungsebene äußert wie auch in den Produktionsbedingungen vieler Low-Budget-Horrorfilme. Eine Ästhetik des Zerfalls wird hier mit zerfallenden digitalen Bewegtbildern intensiviert. Ähnliches hatte Takeshi Murata mit seinem *Monster Movie* (2005) getan, einem Clip, der ein haarig-amorphes Monster durch sich auflösende Pixelbilder toben lässt.

In *Long Live the New Flesh moshed* Provost berühmte Szenen der Horrorfilmgeschichte. Die wilde Flucht des sogenannten *Final Girls* in Tobe Hoopers *The Texas Chainsaw Massacre* (1974) zerreißt hier auch die audiovisuelle Struktur der Bewegtbilder. Die Blutwelle, die sich in Stanley Kubricks *The Shining* (1980) aus der Fahrstuhltür in den Hotelflur ergießt, bricht mit ihrer plastisch-ekelhaften Gewalt auch in die Pixelstruktur des Bewegtbildes ein. Wie schon bei *Decasia* wirken die Bewegungen des Gezeigten mit der Materialität oder in diesem Fall mit der digitalen Prozessierung des Bildes und deren Abweichung zusammen. Das titelgebende »neue Fleisch«, das in David Cronenbergs *Videodrome* (1983) für

<sup>104</sup> Blümlinger, *Kino aus zweiter Hand*, 2009, S. 25.

<sup>105</sup> Vgl. Linda Williams, »Film Bodies: Gender, Genre and Excess«, in: *Film Quarterly*, 44.4 (1991), S. 2–13.

die Amalgamierung von Menschlichem und Technischem<sup>106</sup> steht, wird hier zu einem in bunten Pixeln zeraufenden Fleisch der Bilder. Provost orientiert sich dabei stilistisch an der dem Horror eigenen Ästhetik des Deformierten und Transformativen und kommentiert damit auch ein Genre, das sich in Subgenres wie Splatter und Gore<sup>107</sup> an den ebenso maßlosen wie absurden Zerstörungs- und Zerstückelungsexzessen von Körpern und Bildern erfreut. *Datamoshing* übersteigt diese Ästhetik des Auflösens, Verwesens und Auseinanderlaufens auf der Pixelebene und lässt dabei insbesondere das Komische und Absurde des Horrorfilms hervortreten. Das »neue Fleisch«, das Provost hier filmästhetisch produziert, zielt wie schon bei Cronenberg auf die Amalgamierung und daran anschließende Transformation zwischen Bewegtbild und Zuschauerkörper.

*Still aus »Long live the new flesh«*



Neben dieser zeitlichen Relation von Film und Zuschauerkörper ist *Long Live the New Flesh* auch auf der bildlichen Darstellungsebene interessant. Denn wie in vielen Datamoshing-Arbeiten changieren diese Bilder ästhetisch zwischen der Transparenz des Sichtbaren und der Opazität der Materialität dieser Bilder. Allerdings ist diese Materialität hier nicht dinglich materiell, sondern prozessual verfasst. Durch die algorithmische Prozessualität, die hier als Verpixelung zutage tritt, werden diese Bewegungsbilder zusätzlich verformt und verzeitlicht. Wie bereits angemerkt, ist Horror auch ein Genre der Spannung zwischen der

<sup>106</sup> Vgl. Bettina Papenburg, *Das neue Fleisch. Der groteske Körper im Kino David Cronenbergs*, Bielefeld, 2011.

<sup>107</sup> Vgl. Philippe Rouyer, *Le cinéma gore. Une esthétique du sang*, Paris, 1997; Julia Köhne/Ralph Kuschke/Arno Meteling (Hrsg.), *Splatter Movies. Essays zum modernen Horrorfilm*, Berlin, 2005.

Materialität des *Artefakts* und den davon ausgehenden ästhetischen Effekten. Wie die schlecht aufgelösten Digitalbilder sind auch viele Horror-Filme dem *Low* im Sinne von *Low-Budget* zuzuordnen.<sup>108</sup> Billiges Filmmaterial, (absichtlich) schlecht gemachte Special Effects und mühsam unheimlich verkleidete Schauspieler tun im Horrorfilm der ästhetischen Illusion keinen Abbruch, sondern steigern die lustvolle und illusionsfördernde Spannung zwischen *Artefakt* und *Effekt*.

Während *Long Live the New Flesh* eher auf die destruktiven Qualitäten von *datamoshing* setzt, übt sich Provosts *Gravity* (2007) im genauen Timing viszeraler Effekte und in der Präzision einer Bewegtbildcollage. Es handelt sich um einen *supercut*, der verschiedene Filmkuss-Szenen collagiert und sich damit, seinem Titel folgend, auf eine besonders anziehende Bewegung konzentriert – den Filmkuss. Montiert ist dieser Clip so, dass eine stroboskopartige Bewegtbildcollage entsteht, in der ganze Bilder oder Bildteile sich gegen- und wechselseitig überlagern und austauschen. Wie bereits der strukturalistische Experimentalfilm setzt Provost auf viszeral wirksame Flicker-Effekte. Nicht das, was das Bild zeigt, sondern die Bewegung des Gezeigten selbst wird dadurch körperlich spürbar und affektiv wirksam. Bewegungsbilder werden in *Gravity* beinahe vollständig zum Ereignis permanenter Bewegung. Hier beziehen sich streng genommen nicht mehr Bilder auf andere Bilder, sondern Bildbewegungen auf die eine, anziehende Bewegung des Filmkusses, der als Kraftzentrum dieser intensiven Bilddynamiken fungiert. Das Motiv des sich küsselfenden Paars ist dabei eine Art Bewegtbildschablone, die mit immer neuen Mündern und Gesichtern aus verschiedenen Filmen ausgefüllt wird. Die leichte Vorwärtsbewegung des Kusses wird dabei durch diese stroboskopartige Vertauschung und Wiederholung von einer sanft annähernden zu einer gewaltsam verschlingenden Bewegung. Durch die halluzinatorisch flackernden und sich schablonenhaft austauschenden Bewegungsbilder wird hier die affektive Energie des Filmkusses herausgearbeitet, und dabei werden auch die geschlechtlichen Stereotype des Hollywoodkinos freigestellt.

---

<sup>108</sup> Zu den Produktionsbedingungen und der spezifischen Materialität des Exploitation Films: Vgl. Eric Schaefer, *Bold! Daring! Shocking! True! A History of Exploitation Films 1919-1959*, Durham, London, 2001.

*Still aus »Gravity«*



Wie schon in *Long Live the New Flesh* operiert Provost hier mit einem *algorithmischen Blick*, der sich auf die mikrozeitliche Ebene der Formung und des Werdens von Bildbewegungen konzentriert und damit den Prozess der Bedeutungsproduktion herausarbeitet.<sup>109</sup> Einer ähnlichen Strategie des Herausarbeiten der mikrozeitlichen Ebene, auf der Bewegungen zu Bedeutungen werden, folgen auch die Arbeiten des Videokünstlers Martin Arnold. In *pièce touchée* (1989) und *passage à l'acte* (1993) greift Arnold wie Provost auf Bildmaterial des klassischen Hollywoodkinos zurück.<sup>110</sup> Arnold lässt die Filmbilder vor- und zurücklaufen oder hält deren Bewegung in einem zittrigen, vibrierenden Zustand an. Den Datamoshing-Arbeiten sehr ähnlich, werden Bewegungen ins Stocken und Stottern gebracht, hypnotisch und obsessiv wiederholt und wie in *pièce touchée* – ganz ähnlich wie bei *Gravity* – gespiegelt und symmetrisch vertauscht. Kleinste Gesten und Geräusche treten dadurch aus dem gewohnten Bewegungsablauf der jeweiligen Einstellung heraus und legen damit ästhetisch die mikrozeitliche Ebene frei, auf der aus kleinen Bewegungen und Tönen Bedeutungen werden. Noch stärker als *Long Live the New Flesh*, der eher die Qualitäten des Amorphen, Transformativen und Deformierten freisetzt, folgt *Gravity* einer Ästhetik der collagenhaften, algorithmischen Mustererkennung.

<sup>109</sup> Zum Konzept des Mikrozeitlichen: Vgl. Friedrich Balke/Bernhard Siegert/Joseph Vogl (Hrsg.), *Mikrozeit und Tiefenzeitz*, Archiv für Mediengeschichte, Paderborn, 2018.

<sup>110</sup> Diese Parallele stellt Thomas Levine in seinen zahlreichen Vorträgen zu *datamoshing* her: Vgl. Thomas Y. Levine, *Datamoshing als syntaktische Form. Kracauer Lectures in Film and Media Theory*, 2011, URL: <http://www.kracauer-lectures.de/de/winter-2011-2012/thomas-y-levin/> (besucht am 07.06.2021).

### 5.3.1 Algorithmische Temporalität und Formatierung

Unsere Medienverbundsysteme verteilen nur Wörter, Geräusche und Bilder, wie Leute sie senden und empfangen können. Aber sie errechnen diese Daten nicht. Sie liefern keinen Output, der durch Computersteuerung beliebige Algorithmen in beliebige Interfaceeffekte umformt, bis Leuten die Sinne vergehen. Berechnet ist nur die Übertragungsqualität der Speichermedien, die in den Verbundsystemen als Inhalte firmieren. Wie schlecht der Ton im Fernsehen oder wie stark das Bildflimmern im Kino oder wie frequenzbandbeschnitten eine geliebte Stimme im Telefon sein darf, regelt jeweils ein Kompromiß zwischen Ingenieuren und Verkäufern. Seine abhängige Variable sind unsere Sinnlichkeiten.<sup>111</sup>

In dieser Passage aus *Grammophon, Film, Typewriter* erteilt Friedrich Kittler dem, was man in der Philosophie klassischerweise unter »Ästhetik« versteht, eine radikale Absage. Denn »unsere Sinnlichkeiten« sind nach Kittler nicht mehr als eine »Variable«, abhängig von einem »Kompromiß zwischen Ingenieuren und Verkäufern«, zwischen Technologie und Ökonomie. Ein großer Teil der Mediawissenschaft scheint Kittlers Maßgabe stillschweigend akzeptiert zu haben und spricht statt von Ästhetik, von *Aisthesis*, von sinnlicher Wahrnehmung, im Sinne des altgriechischen Wortursprungs. Dieses Begriffsmanöver scheint auch einem antiphilosophischen Affekt der Medientheorie geschuldet. Denn wer von Ästhetik in einem philosophischen Sinne spricht, läuft aus der Perspektive der Mediawissenschaft schnell Gefahr, die zentrale Stellung des menschlichen Subjekts zu rehabilitieren, das Kittler gerade dezentriert und zu einer abhängigen Variable von Technologie und Ökonomie erklärt hatte. Spricht man aber von *Aisthesis* statt von Ästhetik, verliert man die politische Dimension der Zurichtung und Ordnung von Sinnlichkeit aus dem Blick, auf die Kittlers Bemerkung aufmerksam macht. Ästhetik ist aus der Perspektive der philosophischen Ästhetik nicht einfach mit sinnlicher Wahrnehmung gleichzusetzen, sondern bezeichnet eine spezifische Konfiguration von Sinnlichkeit durch Kunst sowie durch ästhetische Erfahrungen und Praktiken in der alltäglichen Lebenswelt. Einer philosophischen Konzeption von Ästhetik folgend, lässt sich die These vertreten, dass »unsere Sinnlichkeiten« nicht einfach *aisthetisch* von technischen und ökonomischen Bedingungen abhängig sind, sondern dass sich Sinnlichkeit durch *ästhetische Praktiken* neu konfigurieren lässt. *Datamoshing* sorgt für die ästhetische Neukonfiguration von Wahrnehmung und eine neue »Aufteilung des Sinnlichen«<sup>112</sup> zwischen menschlichen

<sup>111</sup> Kittler, *Grammophon, Film, Typewriter*, 1986, S. 9.

<sup>112</sup> Vgl. Jacques Rancière, *Die Aufteilung des Sinnlichen. Die Politik der Kunst und ihre Paradoxien*, Berlin, 2008.

Subjekten und technischen Apparaten und eine Transformation durch eine *machinic vision*, wie es im Abschnitt zur flüssigen und gasförmigen Wahrnehmung bei Deleuze gezeigt wurde.<sup>113</sup> In dieser neuen Konfiguration und Verteilung von Sinnlichkeit liegt die politische Dimension dieser ästhetischen Praxis.

Gemäß der medientheoretischen und medienphilosophischen Perspektive der vorliegenden Arbeit kann es nicht darum gehen, die an Kittler anschließende Dezentrierung des menschlichen Subjekts rückgängig zu machen. Wichtig ist gerade Kittlers Hinweis darauf, dass Medienästhetik nicht allein aus der Perspektive des menschlichen Subjekts betrieben werden kann und dass die technologische und ökonomische Bedingtheit »unserer Sinnlichkeiten« nicht übersehen werden darf. Allerdings verfügen Kittler und mit ihm ein großer Teil der Medienwissenschaft über keinen philosophischen Begriff von Ästhetik und übersehen damit die Möglichkeiten einer transformativen und emanzipatorischen Neuverteilung oder Neukonfiguration des Sinnlichen. Als künstlerische Praxis verändert gerade *datamoshing* ein instrumentelles Verständnis von Technik. Technik ist nicht schlicht Technologie, sondern wird durch eine ästhetische Praxis (auch im Sinne von *techné* als handwerkliche oder künstlerische Fähigkeit) zu einem Medium des künstlerischen Ausdrucks und der ästhetischen Erfahrung. Ein anderer Gebrauch<sup>114</sup> und ein Aufbrechen gewohnter Funktionsweisen kann Technologie zu Kunst werden lassen. Auf diese Weise generiert *datamoshing* Widerstände gegen die technologische und ökonomische Normierung und Formatierung von Sinnlichkeit. Kittlers Technikdeterminismus muss man in diesem Sinne nicht revidieren, sondern kann ihn transformieren von einer schlichten Abhängigkeit hin zu einer dynamischen und reziproken *anthropomedialen Relation*, zu einem instabilen und ästhetisch immer wieder neu zu konfigurierenden Verhältnis zwischen menschlichen Subjekten und technischen Apparaten.

Die gegenwärtige digitale Bewegtbildkultur lebt davon, dass Bewegtbilder mit hoher zeitlicher Intensität durch Glasfaserkabel zirkulieren, per WLAN oder durch eine mobile Datenverbindung gestreamt werden, um auf verschiedenen Geräten und Displays zu erscheinen. Diese Zirkulation soll unter anderem aus ökonomischen Verwertungsinteressen möglichst reibungslos und verlustfrei verlaufen. Nicht *Auflösungerscheinungen*, sondern eine möglichst *hohe Auflösung* der Bilder ist dabei die Maßgabe. Die Zirkulation digitaler Bewegtbilder zu stabilisieren, bedeutet Bildinformation zu reduzieren, denn Internetverbindungen sind nicht immer zuverlässig und leistungsstark. Hinzu kommt, dass nicht alle Bildinformationen benötigt werden, um ein für die menschlichen Sinne akzeptables, stabiles Bild zu errechnen.

<sup>113</sup> Vgl. Kap. 5.2.2.

<sup>114</sup> Als wichtiger theoretischer Anknüpfungspunkt hierfür: Vgl. Michel de Certeau, *Die Kunst des Handelns*, Berlin, 1988.

Formate wie JPEG, MP3 oder MPEG-4 reduzieren die Informationsmenge von Bildern und Tönen durch sogenannte Kompressionsalgorithmen, deren Funktionsweise in diesem Abschnitt näher beschrieben werden soll.<sup>115</sup> Formate bringen somit Bilder und Töne in Form, weil sie die Informationsmenge an die Kapazitäten und Übertragungsgeschwindigkeiten der jeweiligen Infrastruktur anpassen und sich dabei auch an den Schwellen und Grenzen der menschlichen Wahrnehmung orientieren. Damit formieren Formate nicht nur, sie normieren auch, und zwar sowohl die technischen Bilder wie auch die menschlichen Wahrnehmungen. Formate sind der Kompromiss zwischen Technologie und Ökonomie, deren Variable, nach Kittler, unsere Sinnlichkeiten sind. *Datamoshing* widersetzt sich diesem stabilen Kompromiss zwischen Technologie und Ökonomie und manipuliert Kompressionsalgorithmen, damit sich digitale Bewegtbilder in bunten Pixelmassen auflösen und aus visuellen, haptischen und propriozeptiven Qualitäten neue Formen von Sinnlichkeit entstehen. Um dies im folgenden Abschnitt genauer auszuführen, geht es in einem ersten Schritt darum, die normative Dimension von Bildkompressionsalgorithmen nachzuvollziehen und ihre genaue Funktionsweise zu erläutern. Um nicht wie Kittler bei einem Technikdeterminismus stehen zu bleiben, soll daraufhin nach politischen und ästhetischen Gegenstrategien gesucht werden, die sich aus dem *datamoshing* ableiten lassen.

Jonathan Sterne hat mit seinem Buch *MP3 – The Meaning of a Format*<sup>116</sup> die kritische Mediengeschichte eines Datenformats geschrieben, die deutlich macht, wie technische Standardisierung und eine Normierung der menschlichen Wahrnehmung ineinander greifen. Was Sterne als »format theory«<sup>117</sup> bezeichnet, ist auch methodisch für die Medienwissenschaft interessant, weil die Beschäftigung mit Formaten Stern zufolge ermöglicht, statt einer starren Analyse von Einzelmedien den Blick auf die konkreten Kontexte der Produktion, Rezeption und des Gebrauchs von Medien zu richten.<sup>118</sup> Formate resultieren aus konkreten technischen und materiellen Anforderungen und entfalten in den jeweiligen Kontexten spezifische ästhetische Formen und Bildpraktiken.<sup>119</sup> Im dritten Kapitel wurde dies anhand der VHS-Kassette und der technischen Entwicklungen von Video deutlich. Formate lassen sich nicht ausschließlich mit Blick auf ihre Materialität und Technizität beschreiben, sondern sind, wie Sternes Arbeit noch einmal zeigt,

<sup>115</sup> Unterscheiden muss man hierbei den Begriff des *Codes*, der für die codierte Information steht, aus der das digitale Bild hervorgeht, von dem sogenannten *Codec*, dem jeweiligen Format, das die Kompression dieser Datenmenge leistet: Vgl. Adrian Mackenzie, »Codecs«, in: Matthew Fuller (Hrsg.), *Software Studies. A Lexicon*, Cambridge (Mass.), London, 2006, S. 48–55.

<sup>116</sup> Jonathan Sterne, *MP3. The Meaning of a Format*, Durham, London, 2012.

<sup>117</sup> Ebd., S. 11.

<sup>118</sup> Vgl. Ebd., S. 11.

<sup>119</sup> Interessant ist, dass gerade die ästhetischen Qualitäten »kleiner« Bildformate, wie das Polaroid oder der Super8-Film in sozialen Medien aufgegriffen werden.

immer schon von institutionellen, politischen und ökonomischen Interessen und Zwängen durchdrungen. Für die vorliegende Arbeit erscheint *format theory* im Sinne Sterns produktiv und anschlussfähig, weil sie den Blick auf die konkreten zeitlichen Situationen, Milieus und Praktiken richtet, die mit VHS-Videos oder dem Smartphone verbunden sind. Anhand der Fernsehdokumentation *Meine Flucht*, die das Handyvideo-footage von Geflüchteten als Bildmaterial aufgreift, wurde bereits deutlich, dass instabile Bildlichkeit in Form verpixelter Handyvideos als Ausdruck einer situierteren und emanzipatorischen Bildpraxis verstanden werden kann, die eben auch durch zunehmende kleine Geräte und Bildformen ermöglicht wird.

Seine Geschichte der MP3 beginnt Jonathan Sterne mit einem Rückblick auf die Forschung der sogenannten Psychoakustik und die Entwicklung der Telefonie. Es geht ihm darum, zu zeigen, wie hier Wissen über das menschliche Hören hervorgebracht wird, das schon von den Experimentalanordnungen her, in denen die Hörenden an Messgeräte angeschlossen und in akustischen Laboren eingeschlossen werden, auf technische Optimierung hin ausgelegt ist. In der Psychoakustik werden zeitliche Schwellenwerte und das Auflösungsvermögen der auditiven Wahrnehmung erforscht, um beispielsweise die Tonqualität von Telefonverbindungen zu verbessern, durch den gezielten Einsatz von Musik Patienten die Angst vor dem Zahnarzt zu nehmen oder den Lärm der Fabrik zu übertönen, um die Arbeitsproduktivität zu steigern. Sterne bezeichnet die Abstimmung zwischen den Erkenntnissen über das menschliche Hören und deren technischer Nutzung als »perceptual coding«.<sup>120</sup> Bei Sterne wird dabei der normative Aspekt dieser »Codierung« deutlich, denn bei den Tests geht es darum, die auditive Erfahrung zu optimieren und mögliche Störungen zu beseitigen. Die Arbeit des Codec – des Kompressionsalgorithmus des MP3-Formats – soll unsichtbar oder vielmehr unhörbar gemacht und ein ideales Hörerlebnis erzeugt werden:

In MPEG's listening tests, listeners were not meant to listen to music, or even the speakers or headphone. They were meant to listen for sonic artifacts of the technical process to which the recording was subjected. In other words, they tried to hear the codec at work. Everything in the listening-test scenario was designed to facilitate the kind of disinterested, reflective judgement, in the service of producing a »universally communicable« sonic format through that judgement.<sup>121</sup>

Neben der Beseitigung technischer Störeffekte geht es hier auch um die Definition und Festschreibung der Bedingungen einer idealen Rezeption. In der MP3

<sup>120</sup> Vgl. Sterne, *MP3*, 2012, S. 92–128.

<sup>121</sup> Ebd., Herv. i. O., S. 153.

ist gewissermaßen der problematische Universalismus einer Kant'schen Ästhetik des interesselosen, reflexiven Geschmacksurteils technisch verbaut. Auf die geschlechtliche und ethnische Differenzierung zwischen den Hörenden wird bei den Tests ebenso wenig Rücksicht genommen wie auf die auditiven Eigenheiten außereuropäischer Musiktraditionen. Darauf weist Sterne hin,<sup>122</sup> aber er zeigt sich doch überwiegend unkritisch fasziniert von der MP3 als einem Format, das zur Verbreitung von Musik und einer neuen Mobilität des Musikhörens beigetragen hat.<sup>123</sup> Sternes Arbeit tendiert deshalb aus meiner Perspektive dazu, die politische Dimension einer Formatierung der Wahrnehmung durch Formate wie die MP3 zu gering einzuschätzen.

Wenn Datenformate, nach Kittler und Sterne, einen stabilen, aber auch normativen »Kompromiss« zwischen technischen und ökonomischen Interessen darstellen, der eher still und im Hintergrund der alltäglichen Wahrnehmung abläuft, stellt sich die Frage, wie sich diese Form der Machtausübung beschreiben lässt, welcher Logik sie folgt, und nicht zuletzt auch die Frage danach, wie man sich ihr widersetzen kann.

Begonnen hat diese Arbeit mit Deleuzes skeptischem Ausblick auf die Entwicklung des elektronischen Videobildes und des digitalen Bewegtbildes. Diese war, wie gezeigt, auch dadurch begründet, dass die technische Anpassungsfähigkeit und Flexibilität elektronischer und digitaler Bilder für Deleuze der Machtlogik der Kontrollgesellschaften entspricht. In den Kontrollgesellschaften, wie Deleuze sie in Anschluss an Foucault konzipiert, ist *Zeit* der entscheidende Machtfaktor. Statt Einsperrung und Disziplinierung wird Macht in den Kontrollgesellschaften durch die geschickte und effiziente Lenkung von Prozessen ausgeübt, so Deleuzes Diagnose. Formate sind aus dieser Perspektive betrachtet *Formen* dieser Macht der Kontrollgesellschaften, weil sie zeitliche Prozesse regeln, beispielsweise die möglichst störungs- und verlustfreie Zirkulation digitaler Bewegtbilder.

Alexander Galloway nimmt in seinem Buch *Protocol – How Control Exists after Decentralization*<sup>124</sup> Deleuzes Konzept der Kontrollgesellschaften und Foucaults Kritik der Gouvernementalität auf, um zu zeigen, dass digitale Netzwerke wie das Internet keineswegs so libertär und permissiv sind, wie man annehmen könnte. Gerade nach der vermeintlich enthierarchisierenden »Dezentralisierung«, die das Internet vorantreibt, tauchen für Galloway noch weitaus perfidere Formen der Kontrolle auf, die er mit dem Begriff des *protocol* beschreibt. Der Logik der Kontrollgesellschaften folgend üben Protokolle Macht aus, indem sie den Ablauf von Prozessen regeln. Man kann sich dies am Beispiel des Protokolls für einen Staatsbesuch vergegenwärtigen, welches dafür sorgt, dass ein Prozess nach den

<sup>122</sup> Vgl. Ebd., S. 163–169.

<sup>123</sup> Vgl. Ebd., S. 183.

<sup>124</sup> Galloway, *Protocol*, 2004.

vorgegebenen Schritten und möglichst reibungslos abläuft. Für Galloway ist diese Form der Regelung technisch beispielsweise im IP-Protokoll verbaut,<sup>125</sup> das den Datenaustausch im Internet regelt. Auch die Kompressionsalgorithmen der jeweiligen Datenformate sind Protokolle, weil sie einen zeitlichen Prozess in verschiedene Schritte zergliedern, die in einer festgelegten Reihenfolge abgearbeitet werden.<sup>126</sup>

Für Galloway ist *protocol* aber nicht nur ein rein technisches Verfahren, wie das IP-Protokoll oder ein Algorithmus, sondern ein Konzept, mit dem sich die auch auf anderen Ebenen und in anderen Bereichen wirksame Regelung von Prozessen beschreiben lässt. Das Internet, dessen technische und medienkulturelle Entwicklung Galloway nachzeichnet, ist ein dezentrales Netzwerk, das ohne starke Hierarchien auskommt. Informationen können durch die vielen Knotenpunkte des Netzwerks auf verschiedenen Wegen an ihr Ziel gelangen. Der Logik der Kontrollgesellschaften folgend sanktionieren Protokolle nicht, sondern weisen eher freundlich und permissiv den »richtigen« Weg durch das Netzwerk:

But protocol is more than simply a synonym for »the rules«. Instead, protocol is like the trace of footprints left in snow, or a mountain trail whose route becomes fixed only after years of constant wear. One is always free to pick a different route. But protocol makes one instantly aware of the best route – and why wouldn't you want to follow it. Thus, a better synonym for protocol might be »the practical« or even »the sensible«. It is a physical logic that delivers two things in parallel: the solution to a problem, plus the background rationale for why that solution has been selected as the best. Like liberalism, or democracy, or capitalism, protocol is a successful technology precisely because its participants are evangelists not servants.<sup>127</sup>

Insbesondere die letzte Bemerkung dieser Passage weist noch einmal auf die Logik der Kontrollgesellschaften hin. Man wird als Subjekt nicht als unterdrückter Diener, sondern als befreiter Evangelist adressiert, der die frohe Botschaft der unendlichen Möglichkeiten und neuen Wege hinaus in die Welt tragen soll. Für Galloway handelt es sich dabei um eine nur scheinbare Freiheit, die Kontrolle ausübt, in dem sie sich auf Lösungen<sup>128</sup> und Machbarkeiten beruft.

In jedem gewöhnlichen Elektroniksupermarkt werden neue technische Standards vom Full-HD der Fernsehdisplays bis zu der Übertragungsgeschwindigkeit

<sup>125</sup> Vgl. Galloway, *Protocol*, 2004, S. 39–53.

<sup>126</sup> Dies ist die Basisdefinition der Funktionsweise eines Algorithmus: Vgl. Felix Stalder, *Kultur der Digitalität*, Berlin, 2016, S. 167–168.

<sup>127</sup> Galloway, *Protocol*, 2004, S. 244–245.

<sup>128</sup> Zur Ideologie des Solutionism: Vgl. Evgeny Morozov, *To Save Everything, Click Here. The Folly of Technological Solutionism*, New York, London, 2014.

und Kapazitäten von WLAN oder Handyverbindungen mit evangelikalem Eifer der Befreiung und des neuen Sehens beworben. *Auflösung* steht hier nicht für Verlust, sondern für eine immer feinere, schärfere, genauere und eben kontrolliertere Darstellung von Bewegtbildern. Wie Jens Schröter gezeigt hat, fordert die Überbietungslogik des HD-Diskurses<sup>129</sup> dabei gleichzeitig zur Anpassung eines aufmerksam betrachtenden, ästhetisch disziplinierten Subjekts heraus.<sup>130</sup> Formate funktionieren wie die von Galloway beschriebenen Protokolle. Sie weisen den einfachen Weg, weil sie Datenmengen reduzieren und damit die Form digitaler Bilder stabilisieren. Sie garantieren die Kompatibilität zwischen Software und verschiedenen Geräten und versprechen wie HD eine optimierte, verlustfreie und überwältigende ästhetische Erfahrung.

Wie die alltägliche Erfahrung im Umgang mit digitalen Bewegtbildern zeigt, ist deren Zirkulation im Internet allerdings alles andere als verlustfrei. Die zeitliche Intensität, mit der Bilder im Internet zirkulieren, erfordert, wie bereits angemerkt, die Reduktion von Bildinformationen. Kompressionsartefakte, die man umgangssprachlich als Pixelwolken bezeichnet, treten auf, wenn die Verbindung zu schwach ist und der Kompressionsalgorithmus es nicht mehr schafft, den stabilen Kompromiss zwischen technischen und menschlichen Wahrnehmungskapazitäten aufrechtzuerhalten.

Kompressionsartefakte lassen sich als instabile Bildformen verstehen, die nicht nur reflexiv auf die formgebende Funktion von Datenformaten und Kompressionsalgorithmen aufmerksam machen, sondern auch ästhetisch wirksam werden, indem sie die Formatierung der Wahrnehmung und die damit verbundene »Aufteilung des Sinnlichen« durcheinanderbringen. Wie in den Analysen der Arbeiten von Nicolas Provost bereits deutlich wurde, zielt *datamoshing* nicht ausschließlich reflexiv auf die kritische Bewusstmachung der medientechnologischen Bedingtheit der menschlichen Wahrnehmung ab, wie die »Störungsthese« der Medienwissenschaft meint. Vielmehr geht es bei *datamoshing* um die Hervorbringung abweichender Bewegungen, die ästhetisch und politisch wirksam werden, indem sie sich der Formatierung und Normierung von Technizität und Wahrnehmung widersetzen. *datamoshing* eignet sich die »Störungen«, die im digitalen Alltag eher ephemер und contingent auftreten, bewusst an, um daraus eine ästhetische Praxis zu entwickeln. Um diese Praxis zu verstehen, soll in einem nächsten Schritt geklärt werden, wie *datamoshing* genau funktioniert.

Die Funktionsweise der Bilddatenkompression ist neben ihren ästhetischen und politischen Aspekten auch aus einer medienarchäologischen Perspektive in-

<sup>129</sup> Vgl. Simon Rothöhler, *High Definition. Digitale Filmästhetik*, Berlin, 2013.

<sup>130</sup> Vgl. Jens Schröter, »Essay zum Diskurs des ›High Definition‹-Bildes«, in: Jens Schröter/Marcus Stieglegger (Hrsg.), *High Definition Cinema, Navigationen. Zeitschrift für Medien und Kulturwissenschaften* 1, Siegen, 2011, S. 21–37.

teressant, weil sich hier kinematographische Strukturen mit Praktiken des frühen Animationsfilms und algorithmischer Bewegungskontrolle vermischen. Ein digitales Bewegtbild wird, ganz kinematographisch, nach einzelnen Frames berechnet. Der Algorithmus unterscheidet in seiner Bewegungsanalyse dabei zwischen sogenannten *image-frames* (*i-frames*), die auch als *key frames* bezeichnet werden, und Pixel für Pixel die gesamte Bildinformation enthalten, und den *predictive-frames* (*p-frames*), die nur die Information der Pixel enthalten, die sich im Vergleich zum vorangegangenen Bild verändern.<sup>131</sup> Sean Cubitt hat gezeigt, dass die Logik dieses Kompressionsverfahrens bis in die Frühzeit des Animationsfilms zurückreicht. Das Verfahren der *Key-frame-animation* wurde von den Disney Studios erfunden, um das Produktionsbudget gering zu halten. Die *key frames* sind die wichtigen Einzelbilder, in denen beispielsweise eine Bewegung beginnt oder zu ihrem Abschluss kommt. Diese ließ man in den Animationsstudios von den besten und deshalb auch besser bezahlten Zeichern anfertigen. Um deren teuren Stundenlohn zu sparen, wurden danach günstigere Zeichner eingesetzt, die man halb scherhaft als »in-betweeners«<sup>132</sup> bezeichnete. Deren Arbeit bestand darin, die Bilder zwischen den *key frames* zu zeichnen, die gewissermaßen den Verlauf der Bewegung erzeugen, eine Aufgabe, die heutzutage Algorithmen übernehmen.

Bilddatenkompression funktioniert nach einer ähnlichen Logik. Da ein Großteil der Information von Einzelbild zu Einzelbild gleich bleibt – beispielsweise der unbewegte Hintergrund eines Bildes, vor dem sich die Handlung abspielt – reicht es aus, einen *i-frame* (*key frame*) festzulegen, in dem die vollständige Bildinformation gespeichert wird. Auf dieses »Schlüsselbild« beziehen sich alle folgenden *p-frames*, die nur die reine Bewegungsinformation, genauer: die Information über die relevante Bewegungsveränderung einzelner Pixel enthalten. Alle weiteren Bildinformationen werden durch Bezug auf den vorangegangenen *i-frame* rekonstruiert. *P-frames* befinden sich also in dem Bereich zwischen den zwei *key frames*, den in der Frühzeit des Animationsfilms die *in-betweeners* ausfüllen mussten. Bilddatenkompression reduziert dadurch Bildinformation, dass nicht die vollständige Bildinformation jedes einzelnen *frames* gespeichert wird, sondern wie bei den *p-frames* nur die relevanten Bewegungsänderungen der jeweiligen Pixel. Damit findet durch Bilddatenkompression so etwas wie eine *mikrozeitliche Bewegungsanalyse* statt, die es ermöglicht, die Bewegung jedes einzelnen Pixels zu kontrollieren.

Hier kommt erneut die Logik der Kontrollgesellschaften zum Ausdruck, deren Machtausübung darin besteht, den Verlauf von Prozessen zu kontrollieren. In An-

---

<sup>131</sup> Diese der Verständlichkeit halber vereinfachte Darstellung bezieht sich auf: Sean Cubitt, *The Practice of Light. A Genealogy of Visual Technologies from Prints to Pixels*, Cambridge (Mass.), London, 2014, S. 246–253.

<sup>132</sup> Ebd., S. 248.

Lehnung an Deleuzes *Differenz und Wiederholung* könnte man sagen, dass durch die *p-frames*, welche nur die Informationen über die Bewegungsänderung speichern, die *reine Differenz* der Bewegung vom Bewegungsbild abgezogen und formalisiert wird.<sup>133</sup> Diese reine Differenz des Bildes äußert sich im Bewegungsexzess der »glitchenden« Bewegtbilder und wird zu einer kritischen ästhetischen Qualität. Datamoshing steigert die differentiellen und disruptiven Qualitäten digitaler Bewegtbilder, und dies nicht nur wie beim *data bending* durch tendenziell destruktive Umcodierungen, sondern auch – wie bei Nicolas Provost – durch einen sehr kontrollierten Eingriff in die Struktur der *i-frames* und *p-frames*.

Im *datamoshing* lassen sich dabei zwei Formen dieses ästhetischen Eingriffs unterscheiden. Einmal die Löschung von *i-frames*. Schneidet man zwei Bewegtbildsequenzen hintereinander und löscht den *i-frame*, mit dem die zweite Sequenz beginnt, greifen die *p-frames*, welche die Bewegung steuern, den *i-frame* und damit die Bildinformationen des ersten Clips auf. Die Bewegung eines Bewegtbildes wird quasi als reine Bewegungsdifferenz auf ein anderes Bewegtbild übertragen. Dadurch entsteht der eigenartige ästhetische Eindruck, dass die Bewegung eines Bildes sich gewissermaßen durch ein anderes Bild hindurch fortsetzt und dessen Form verzerrt. Bei dem zweiten Verfahren löscht man nicht die *i-frames*, sondern übersteigert die Bildbewegung, indem man *p-frames* verdoppelt und aufeinander anwendet. Da *p-frames* immer nur die Information über die Bewegungsänderung der jeweiligen Pixel erhalten, schaukelt sich die Bewegung gewissermaßen auf.<sup>134</sup> Hier wird Wiederholung – im Sinne von Deleuze – zu einem Prinzip, das nicht Identität stabilisiert, sondern Differenz hervorbringt.<sup>135</sup> Der daraus resultierende Effekt wird auch als *blooming*, als ein »Ausblühen« des Bildes bezeichnet und äußert sich ästhetisch darin, dass die Formen des Bildes sich in amorphen bunten Pixelmassen auswölben oder zu zerfließen scheinen.

Friedrich Kittlers Absage an die Ästhetik durch den Hinweis auf die technologische und ökonomische Determiniertheit »unserer Sinnlichkeit« war der Ausgangspunkt dieser Betrachtungen zur technischen und ästhetischen Funktionsweise des *datamoshing*. Anhand der Arbeit von Jonathan Sterne wurde deutlich, dass Formate nicht nur eine technische Norm darstellen, sondern auch die menschliche Wahrnehmung durch *perceptual coding* normieren. Mit Alexander Galloways Konzept des *protocol* wurde daraufhin die politische Dimension dieser Codierung als ebenso effizienter wie permissiver Regelung von Prozessen näher bestimmt. Datamoshing wurde in diesem Abschnitt als eine ästhetische Praxis beschrieben,

<sup>133</sup> Vgl. Gilles Deleuze, *Differenz und Wiederholung*, München, 2007, S. 45–51.

<sup>134</sup> Vgl. N. N., *Tutorial. Make Glitch Art: How to Datamosh, in Plain English*, 2015, URL: <http://forum.glitchet.com/t/tutorial-make-video-glitch-art-how-to-datamosh-in-plain-english/36> (besucht am 07.06.2021).

<sup>135</sup> Vgl. Deleuze, *Differenz und Wiederholung*, 2007, S. 99–169.

die durch die Transformation sinnlicher Wahrnehmung und die Neuverteilung von Sinnlichkeit zwischen menschlichen Subjekten und technischen Apparaten politisch wirksam wird. Dies lässt sich nur mit einem philosophischen Begriff von Ästhetik denken, der in einem ebenso provokativen wie verkürzten Technik-determinismus Kittler'scher Prägung fehlt. Über *datamoshing* lässt sich sagen, dass es sich um eine ästhetische Praktik handelt, welche weniger reflexiv auf die technologische Bedingtheit der menschlichen Wahrnehmung hinweist, als vielmehr auf die Neuverteilung und Transformation von Sinnlichkeit abzielt und dabei menschliche und technische Wahrnehmungen relational zueinander ins Verhältnis setzt. Damit verändert sich auch die Auffassung von Technik, die weder als Instanz der täuschenden Manipulation noch als dienstbares Werkzeug der Reproduktion, sondern als Medium der Produktion neuer ästhetischer Effekte genutzt werden kann. Dies setzt allerdings voraus, dass man Technik nicht in dem vorgegebenen Sinne gebraucht, sondern seine Funktionen durch den Gebrauch verändert. Technische Apparate werden zu ästhetischen Medien, wenn man sie als eigenständige und widerständige Akteure einer ästhetischen und politischen Praxis begreift.

### 5.3.2 Idiotie, Unkreativität, schwache Kritik

Von einer amateurhaft-anarchischen ästhetischen Praxis hat sich *datamoshing* schnell zu einem weit verbreiteten Trend entwickelt. Kanye West engagiert den Künstler und leidenschaftlichen Surfer<sup>136</sup> Nabil Elderkin, um das Musikvideo zu »Welcome to Heartbreak« (2008) zu produzieren, in dem Datamoshing-Effekte virtuos eingesetzt werden. Bunte Pixelmassen prägen mittlerweile nicht nur das Design von Musikvideos und Werbekampagnen, sondern werden auch auf akademischen Buchtiteln und Konferenzflyern zu einer Art Chiffre für die neuen und, wie es scheint, aufregend unordentlichen Herausforderungen der Digitalisierung. Die Abweichungen, die *datamoshing* gekonnt produziert, werden vereinahmt und stellen längst keinen audiovisuellen Affront mehr dar, sondern eher eine willkommene Abwechslung zum kontrollierten, hochauflösenden Einerlei der HD-Ästhetik. Die Möglichkeit der Vereinnahmung dementiert natürlich nicht automatisch den politischen Gehalt einer ästhetischen Praxis. Gerade vor dem Hintergrund einer wachsenden Konjunktur instabiler Bildformen stellt sich jedoch die Frage, ob die schlichte Dialektik von *High vs. Low*, mit der Hito Steyerl das sogenannte *poor image* verteidigt hatte, noch ausreicht, um die politische Dimension instabiler Bildlichkeit zu beschreiben. Denn wie bereits deutlich wurde, wird Macht in den Kontrollgesellschaften nicht über Unterdrückung, sondern über effiziente Steuerung zeitlicher Prozesse ausgeübt. Normen sind nicht vorgegeben,

---

<sup>136</sup> »Surfen« war für Deleuze die Sportart der Kontrollgesellschaften.

sondern hintergründig in Datenformate eingebaut, welche die Zirkulation der Bilder erst ermöglichen und dabei gleichzeitig regeln. *Low* als schwache Auflösung und schlechte Qualität digitaler Bilder steht nicht mehr klassenkämpferisch – im Sinne von Hito Steyerl – dem *High* der HD-Bildkultur gegenüber, sondern ist in der digitalen Bildkultur bereits anerkannt, integriert und kommerzialisiert. Vor diesem Hintergrund stellt sich die Frage, wie die politische Dimension von *datamoshing* einzuschätzen ist und welche konkreten Formen der Kritik diese ästhetische Praxis eröffnet.

In der Philosophie von Gilles Deleuze finden sich meiner Ansicht nach einige Theoriefiguren und Strategien, die es ermöglichen, sich der digitaltechnischen Normierung und Formierung und den permissiven und vereinnahmenden Machtformen der Kontrollgesellschaften zu widersetzen. In *Differenz und Wiederholung* ist der *Idiot* eine solche Theoriefigur,<sup>137</sup> der sich Deleuze zuwendet, um das konventionelle und konsensuelle »Bild des Denkens« aufzubrechen. An der Figur des Idioten zeigt sich für Deleuze, welches Bild sich die Philosophie vom Denken macht. Sie konstruiert den Idioten als eine vorphilosophische Figur, als einfachen Privatmann, »der einzig mit seinem naturwüchsigen Denkvermögen begabt ist.«<sup>138</sup> Der Idiot steht somit für ein unverbildetes und ursprüngliches Denken, das sich für Deleuze in der Formel des »*Jederman weiß das...*«<sup>139</sup> verkörpert. Die Philosophie braucht den Idioten als eine unschuldige Figur, um ihr Denken in einem vermeintlich voraussetzunglosen Gemeinsinn zu verankern.<sup>140</sup> Deleuze fasziniert hingegen die sture Indifferenz des Idioten, die sich der listigen pädagogischen Formung seines Denkens durch die Philosophie entzieht. Der Idiot sei eher »ein Mann aus dem Kellerloch, der sich in den subjektiven Voraussetzungen eines naturwüchsigen Denkvermögens ebensowenig wiedererkennt wie in den objektiven Voraussetzungen einer Kultur seiner Zeit.«<sup>141</sup> Der Idiot fungiert bei Deleuze als eine eigensinnig-anarchistische Figur. Unbeirrbar und unbelehrbar macht der Idiot einfach weiter, und gerade weil sein Denken keine Maßstäbe und Orientierungen kennt, lässt es sich nur schwer durch gut gemeinte philosophische Pädagogik vereinnahmen und zu einem richtigen Denken bewegen. Für Deleuze ist der Idiot ein Mann, der »nicht über den Kompaß verfügt, um einen Kreis zu beschreiben«.<sup>142</sup> Auch in den künstlerischen Praktiken des *datamoshing* liegt viel »Idiotisches« in diesem kritischen Sinne. Beim *circuit bending* werden

<sup>137</sup> Vgl. Hans-Christian Dany, *Morgen werde ich Idiot. Kybernetik und Kontrollgesellschaft*, Hamburg, 2013.

<sup>138</sup> Deleuze, *Differenz und Wiederholung*, 2007, S. 170.

<sup>139</sup> Ebd., Herv. i. O., S. 170.

<sup>140</sup> Vgl. Ebd., S. 172.

<sup>141</sup> Ebd., S. 171.

<sup>142</sup> Vgl. Ebd., S. 171.

aus nervigen Spielzeugen elektronische Musikinstrumente gebaut, und dies bisweilen auch nur aus reiner Freude an der Bastelei und der Produktion neuer Geräusche. Mit stur idiotischen Prozessierungen werden beim *data bending* Töne in Bilder umgeformt und dabei aleatorische und destruktive Formen produziert, weil die Datenformate gegenüber den jeweiligen Inhalten »idiotisch« indifferent bleiben. An der Figur des Idioten und der amateurhaft-anarchischen Praxis des *datamoshing* lässt sich eine spezifische Form der Kritik erkennen. Eine solche Kritik beruft sich nicht auf das Fundament eines guten und richtigen Denkens und sie nimmt gegenüber ihrem Gegenstand auch keine distanzierte Haltung ein. Stattdessen entwickelt sie sich aus einem offenen und experimentellen Umgang mit ihrem Gegenstand.

Als eine weitere kritische, ästhetische Strategie lässt sich bei Deleuze das *Stottern* verstehen, das er im Kontext seiner Literaturästhetik theoretisiert. Aufgabe der Literatur sei es, so Deleuze, durch einen dilettantischen und agrammatischen Gebrauch die Sprache selbst zum Stottern zu bringen. Über D. H. Lawrence und Kleist schreibt er:

Die Sprache in ihr selbst schreien, schlotten, stammeln, murmeln lassen. Welch schöneres Kompliment gibt es als dasjenige eines Kritikers, der von *Die sieben Säulen der Weisheit* sagte: das sei kein Englisch. Lawrence brachte das Englische ins Stolpern, um Klänge und Visionen Arabiens daraus zu gewinnen. Und Kleist, welche Sprache erweckte er aus dem Grund des Deutschen, mit Krämpfen, Fehlern, Knirschen, unartikulierten Lauten, gedehnten Verbindungen, gewaltsamen Beschleunigungen und Verzögerungen, die den Abscheu Goethes hervorrufen mussten, des größten Repräsentanten der großen Sprache – um schließlich wahrhaft fremdartige Ziele, versteinerte Visionen, schwindelerregende Klänge zu gewinnen.<sup>143</sup>

Diese Passage macht deutlich, worin die politische Strategie des Stotterns bestehen kann, nämlich darin, den gewohnten Flusss der Sprache zu irritieren und zu destabilisieren. Stottern ist somit weniger als eine Form der Kritik zu verstehen, die selbstgewiss *gegen* etwas Widerstand leistet, vielmehr als etwas, das Abweichungen und Transformationen hervorruft, die nicht in klar gefassten dialektischen Gegensätzen aufgehen.<sup>144</sup> In ganz ähnlicher Weise bringt auch *datamoshing* den gewohnten Fluss der Bilder ins Stocken und Stottern und sorgt dafür,

<sup>143</sup> Gilles Deleuze, »Stotterte er ...«, in: Ders., *Kritik und Klinik*, Frankfurt a./M., 2000, S. 145–155, S. 148.

<sup>144</sup> In *Logik des Sinns* greift Deleuze das Stottern als eine Bewegung der Verschiebung und des Gleitens des Sinns auf, die sich der Dichotomie und Hierarchie von Tiefe und Oberfläche widersetzt. Ganz ähnlich flüssig und gleitend bewegen sich auch die Bildformen des *datamoshing*. Vgl. Gilles Deleuze, *Logik des Sinns*, Frankfurt a./M., 2003, S. 25 u. S. 53.

dass sich die »normalen« Formen digitaler Bewegtbilder in einer Vielzahl neuer Sinnlichkeiten auflösen.

Gemeinsam mit den Idioten und Stotterern wird bei Deleuze das »Kleine« oder besser, das *Mindere* zu einer wichtigen politischen Dimension, insbesondere in seiner späteren Zusammenarbeit mit Félix Guattari. Als *Mikropolitik* bezeichnen sie die kleinen (molekularen) Praktiken, welche ihrer Ansicht nach in der Lage sind, die großen (molaren) Strukturen und Systeme quasi von innen heraus zu transformieren.<sup>145</sup> An verschiedenen Stellen dieser Arbeit wurde bereits deutlich, dass instabile Bildformen eine besondere Affinität zum Kleinen und Minderen haben, sei es konkret mit Bezug auf die Kleinheit der Bildformate und Apparate oder auch mit Blick auf die damit verbundenen Praktiken und Ästhetiken.

Das Programm einer solchen Mikropolitik entwickeln Deleuze und Guattari unter anderem in ihrem gemeinsamen Buch zu Kafka, das auch den programmatischen Untertitel *für eine kleine Literatur* trägt.<sup>146</sup> »Klein« ist diese Literatur nicht, weil sie einer kleinen Sprache zugehörig oder die »Sonderliteratur«<sup>147</sup> einer Minderheit ist. Kleine Literatur ist für Deleuze und Guattari die »Literatur einer Minderheit, die sich einer großen Sprache bedient«.<sup>148</sup> Als Jude, der in Prag auf Deutsch schreibt, erscheint Kafka für Deleuze und Guattari quasi doppelt minorisiert und isoliert, sowohl von der tschechischen Bevölkerung als auch von der deutschen Minderheit in Prag.<sup>149</sup> Das sogenannte Pragerdeutsch, das Kafkas Schreiben prägt, ist eine »kleine« Gebrauchsweise des Deutschen. Die »Deterritorialisierung der Sprache«,<sup>150</sup> die durch diesen Gebrauch entsteht, ist für Deleuze und Guattari der zentrale Aspekt einer kleinen Literatur:

So gefaßt, qualifiziert das Adjektiv »klein« nicht mehr bloß bestimmte Sonderliteraturen, sondern die revolutionären Bedingungen *jeder* Literatur, die sich innerhalb einer sogenannten »großen« (oder etablierten) Literatur befindet. Auch wer das Unglück hat, in einem Land mit großer Literatur geboren zu sein, muß in seiner Sprache schreiben, wie ein tschechischer Jude im Deutschen oder ein Usbeke im Russischen: schreiben wie ein Hund sein Loch buddelt, wie eine Maus ihren Bau gräbt. Dazu ist erstmal der Ort der eigenen Unterentwicklung zu finden, das eigene Kauderwelsch, die eigene dritte Welt, die eigene Wüste.<sup>151</sup>

<sup>145</sup> Vgl. Deleuze/Guattari, *Tausend Plateaus*, 1992, S. 283–317.

<sup>146</sup> Vgl. Gilles Deleuze/Félix Guattari, *Kafka. Für eine kleine Literatur*, Frankfurt a./M., 2014.

<sup>147</sup> Ebd., S. 27.

<sup>148</sup> Ebd., S. 24.

<sup>149</sup> Vgl. Ebd., S. 24.

<sup>150</sup> Ebd., S. 27.

<sup>151</sup> Ebd., Herv. i. O. S. 27.

Bei dem »Kleinen« (frz. *mineure*) der kleinen Literatur handelt es sich also um eine spezielle Gebrauchsweise der Sprache und um eine Schreibpraxis. Kritik bedeutet hier, den Dingen eine andere Form oder eine andere Tonart (Moll / Minor) zu geben.<sup>152</sup> Die »eigene Unterentwicklung«,<sup>153</sup> von der Deleuze und Guattari hier schreiben, ist nicht das Benachteiligte, das anerkannt und integriert werden soll. Das Kleine ist gerade die revolutionäre Kraft, die alles Große transformiert, indem sie es anders gebraucht, indem sie stottert und schreibt, »wie der Hund sein Loch gräbt«. Als in diesem Sinne klein lassen sich auch die Basteleien des *circuit bending* verstehen, bei dem lustig herumduedelnde Spielzeuge aufgebrochen und neu verkabelt werden. Auch hierbei geht es um andere Formen des Gebrauchs und statt Hightech gewissermaßen auch um die Suche nach einer technologischen »dritten Welt« innerhalb einer digitaltechnisch hochgerüsteten Konsumkultur.

Auch Memes oder Vong-Sprache<sup>154</sup> könnte man als »kleine Sprache« des Internets verstehen, welche die große Sprache der Massenmedien deterritorialisiert. Klein sind die ästhetischen Praktiken des *datamoshing* aber auch in einem ganz konkreten Sinne, weil sie sich mit Mikrobewegungen digitaler Bewegtbilder auseinandersetzen und Deterritorialisierungseffekte wie die »Verpixelung« durch Kompressionsartefakte aufgreifen. Darüber hinaus kann man *datamoshing* aber auch als klein im Sinne einer alltäglichen unproduktiven Aktivität verstehen, als ebenso lustige wie sinnlose Bastelei. Gegen die protokollarische Macht eines digitalen Zeitregimes hilft möglicherweise gerade die schlichte *Zeitverschwendug*, die ohne dezidiertes Programm und klares Ziel lustige Memes zusammenbaut, sich dabei aber unter Umständen eine ganze Menge praktisches technisches Wissen aneignet oder sich schlicht Freude und Entlastung verschafft.<sup>155</sup> Auch wenn sich instabile Bildformen leicht als Trends verkaufen und als Looks vereinnahmen lassen, zeigt sich in den mit ihnen verbundenen ästhetischen Praktiken doch eine andere Vorstellung von Kreativität, als die der Effizienz- und Optimierungsiediologie des digitalen Kapitalismus.<sup>156</sup> Instabile Bildformen machen das Stotternde, Idiotische und Abweichende zum Ansatzpunkt der Kritik. Es entsteht dabei Raum für experimentelles Ausprobieren und Herumprobieren, das offen und neugierig bleibt und dessen kritische Haltung auch darin besteht, Ambivalenzen und Unbestimmbarkeiten auszuhalten.

---

<sup>152</sup> Vgl. Deleuze, »Stotterte er ...«, 2000, S. 148.

<sup>153</sup> Deleuze/Guattari, *Kafka*, 2014, S. 27.

<sup>154</sup> Bei »Vong« handelt es sich um einen Internetslang, der in den 2010er Jahren entstanden ist.

<sup>155</sup> Vgl. Kenneth Goldsmith, *Wasting Time on the Internet*, New York, 2016.

<sup>156</sup> Zum Kreativitätsdiskurs des digitalen Kapitalismus: Vgl. Luc Boltanski/Éve Chiapello, *Der neue Geist des Kapitalismus*, Konstanz, 2003; Andreas Reckwitz, *Die Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung*, Frankfurt a./M., 2012.

Gegen die Idee von Kreativität als genialische Schöpfung und deren ökonomische Vereinnahmung bringt der amerikanische Dichter und Autor Kenneth Goldsmith ein anderes Konzept von Kreativität in Stellung. Sein Buch *Uncreative Writing – Managing Language in the Digital Age*<sup>157</sup> beschäftigt sich zwar nicht konkret mit *datamoshing*, aber es nimmt in gleicher Weise die eigenständigen und widerständigen Äußerungen technischer Apparate und Programme ernst. Auf einem Transatlantikflug beobachtet Goldsmith den Ausfall des kleinen Displays, das normalerweise die Flugroute anzeigen soll:

Suddenly, as we approach the Grand Banks off the coast of New foundland, my screen flickers and goes back. It stays that way for some time, until it illuminates again, this time displaying generic white type on black screen: the computer is rebooting and all those gorgeous graphics have been replaced by lines of DOS startup text. For a full five minutes, I watch line command descriptions of systems unfurling, fonts loading, and graphic packages decompressing. Finally the screen goes blue and a progress bar and hourglass appear as the GUI loads, returning me back to the live map just as we hit landfall.<sup>158</sup>

Unter der Oberfläche digitaler Bilder warten in Goldsmiths Augen Unmengen an Sprache.<sup>159</sup> In den irren Zahlenfolgen auf dem Bildschirm vor ihm sieht Goldsmith nicht die alles determinierende Kraft des technischen Codes, sondern literarisches Potential. Die eigenartigen Zeichenfolgen auf dem Display erinnern ihn an dadaistische Lautgedichte oder die konkrete Poesie von George Perec, Stephane Mallarmé oder Ezra Pound. In seinem Buch geht es Goldsmith nicht nur darum, zu bestimmen, wie Literatur im digitalen Zeitalter aussehen könnte, sondern auch darum, das Bild des genialisch schöpferischen Künstlers und die damit verbundene Vorstellung von Kreativität zu revidieren. Historisch bezieht er sich hierfür auf *Appropriation Art*, Dada, konkrete Poesie und die künstlerischen Strategien der Situationisten, denen gemeinsam ist, die nichtintentionalen Elemente ästhetischer Praxis und ästhetischer Erfahrung genutzt und mit Praktiken der Collagierung und des Kopierens auch auf die Medienbrüche ihrer Zeit reagiert zu haben. Kreativ ist man, nach Goldsmith, gerade dann, wenn man die eigene Entscheidungsfähigkeit an festgelegte Praktiken und Abläufe delegiert. Den Studierenden, die er in *Uncreative Writing* unterrichtet, gibt er beispielsweise die Aufgabe, fünf Seiten Text oder alle Dialoge und Geräusche eines kurzen Hörstücks einfach abzuschreiben.<sup>160</sup> Kreativ zu sein bedeutet damit für Goldsmith gewissermaßen zur Maschine zu werden, wie Algorithmen formalisierten Abläufen zu

<sup>157</sup> Kenneth Goldsmith, *Uncreative Writing. Managing Language in the Digital Age*, New York, 2011.

<sup>158</sup> Ebd., S. 16.

<sup>159</sup> Vgl. Ebd., S. 17.

<sup>160</sup> Vgl. Ebd., S. 200–218.

folgen. Kreativität wird dabei nicht länger über die Inhalte, sondern formal über die jeweiligen Praktiken und Operationen definiert, die normalerweise nicht im Fokus des kreativen Prozesses stehen:

The secret: the suppression of self-expression is impossible. Even when we do something as seemingly »uncreative« as retyping a few pages, we express ourselves in a variety of ways. The act of choosing and reframing tells us much about ourselves as our story about our mother's cancer operation. It's just that we've never been taught to value such choices.<sup>161</sup>

Kreativität erscheint hier nicht als ein gegebenes Vermögen, als ein verborgenes Potential, das es zu befreien oder auszuschöpfen gilt, wie es der Mythos des genialisch-souverän schaffenden Künstlers suggeriert. Kreativität liegt vielmehr in den Praktiken verborgen und beginnt nicht mit der großen Idee, sondern damit, die Finger auf die Tastatur zu legen und entscheiden zu müssen, wie man beispielsweise die Geräusche des Hörstücks in Buchstaben übersetzt. Hier liegt meiner Ansicht nach der pragmatische Aspekt und das emanzipatorische Potential von Goldsmiths Programm eines *Uncreative Writing*. Auch Datamoshing arbeitet mit und an den Regeln der algorithmischen Steuerung von Bildprozessen und vertraut dabei auf den (un-)kreativen Eigensinn technischer Prozesse. Auf der einen Seite stärker intentional und kontrolliert durch die Löschung von *i-frames* oder die Verdopplung von *p-frames* oder stärker aleatorisch, wenn beim *data bending* ein Bild in einem Texteditor geöffnet und willkürlich zwei Textzeilen gelöscht werden, um den Code dann wieder als Bild ausgeben zu lassen.

Die Figur des Idioten, das Stottern und das kleine und unkreative Schreiben lassen sich als mikropolitische Strategien und Praktiken einer ästhetischen Kritik verstehen, die mit instabilen Bildformen in engem Zusammenhang stehen. Bei *Flotel Europa* und *Meine Flucht* waren es die kleinen ästhetischen Qualitäten und Effekte wie Drop-outs, Bildrauschen oder Verpixelungen, die ästhetisch die Wahrnehmung der Zuschauenden affizieren und eine kritische ästhetische Erfahrung ermöglichen. In einem mikropolitischen Sinne erscheint dort auch das amateurhafte Filmen mit der Videokamera oder dem Smartphone, das eine andere Relation zur jeweiligen Lebensumwelt schafft und dadurch ästhetisch-emanzipatorische Erfahrungen und Positionierungen ermöglicht. Datamoshing stellt noch stärker das Paradigma einer reibungslosen und effizienten Funktionsweise der Technik in Frage und weist (auch ungewollt) kritisch auf die technische Normierung von Zeitlichkeit und Wahrnehmung durch das Zeitregime des digitalen Kapitalismus hin.

Diese beiden Analysen haben deutlich werden lassen, dass Materialien und technische Prozessierungen eigenständige ästhetische Akteure darstellen, welche

---

<sup>161</sup> Goldsmith, *Uncreative Writing*, 2011, Herv. i. O., S. 9.

die Form und die Wahrnehmung bewegter Bilder beeinflussen und mitbestimmen. In *Decasia* wird das Filmmaterial mit seinen Auflösungserscheinungen zu einem eigenständigen und eigensinnigen Akteur filmästhetischer Gestaltung. Die Haltung dieses Films ist nicht reflexiv, sondern er konzentriert sich auf die affektiven Wirkungen des Materials selbst. In *Gravity* und *Long Live the New Flesh* wird ein algorithmischer Wahrnehmensexzess inszeniert, der die Bewegung der Bilder in eine Bewegtbildcollage überführt oder die plastischen und skulpturalen Qualitäten digitaler Bildmaterie herausarbeitet. Sich zersetzendes Filmmaterial und Kompressionsalgorithmen als eigenständige ästhetische Akteure anzuerkennen, erfordert medienphilosophisch eine Ausweitung des Wahrnehmungsbegriffs und eine kritische Revision anthropozentristischen Denkens. Die Prozessphilosophie Alfred N. Whiteheads, die im folgenden Theoriekapitel medienphilosophisch gelesen wird, kann genau dies leisten.

