Sichtbare Zeit

Sean Cubitt

I

Die Zeit ist das Medium der Veränderung. Aus diesem Grund ist es nötig, sie zu kontrollieren. Kalender sind älter als Stonehenge oder die Pyramiden. Sie formen Zeit, gestalten Zeit, sie ordnen Zeit und versuchen, die Kontrolle über das ungeheuerliche Meer der Veränderung zu erhalten, das jedes menschliche Leben und alle menschlichen Gesellschaften zu überschwemmen droht. Menschen sind historische Tiere: Zeit ist für uns mehr als der Wechsel der Jahreszeiten. Wir suchen nach grösseren Ordnungen über vergangene Jahrhunderte hinweg. Es gibt ein Altes Testament und es gibt ein Neues, und es wird eine Wiederkunft des Herrn geben. Wir suchen nach Ordnung, weil wir zu ihr getrieben werden. Freud wusste fast darum, als er *Thanatos* beschrieb, den Todestrieb, der auf Zerfall und Entropie aus ist. Das ist das eine Extrem des Ordnungstriebs. Das andere ist Totalitarismus. Wir säubern die Ecken der Welt, in denen wir leben, um die grässlichen Ströme der Verschmutzung in Schach zu halten; manchmal, indem wir Staub wischen, manchmal, indem wir Fremde vertreiben. Der Kampf zwischen Reinheit und Gefahr, wie Mary Douglas es genannt hat, strukturiert unser Leben. Er lässt Kunst zu einem unentbehrlichen Prozess werden, der die Grenzen zwischen beiden auslotet und Leben aus den chaotischen Rändern saugt, um damit aufzufrischen, was sonst zu sterilen Taxonomien der Ordnung werden würde. Weltgeschichte, ob man sie nun als eine zyklische beschreibt, als Fortschritts- oder als Verfallsgeschichte wird als totalitärer Akt des Ordnens verstanden, der auch in unseren Alltag interveniert. Wir benötigen die Kontingenz einzelner Ereignisse, um die versperrten Tore der Zukunft aufreissen zu können.

Zeitgenössische visuelle Medien müssen wir im Zusammenhang dieser grundlegenden Kämpfe verstehen, gerade weil wir als historische Tiere dazu gezwungen sind, mit Veränderung zu leben. Sobald Bilder zu laufen begannen, begann auch der Kampf, sie einzuhegen und zu ordnen. Bewegtbildmedien, zusammengesetzt aus Licht und Zeit, arbeiten beständig an der Schwelle zum Exzess: Exzess des Lichts und Exzess der Zeit. Mehr als jede vorangegangene Technologie, mehr sogar als Uhren, deren Architektur in sie eingegangen ist, lehren uns visuelle Medien, Zeit zu strukturieren, vom subliminalen Bruchteil einer Sekunde bis zu den kosmischen Ausmassen des Hubble-Weltraumteleskops.

Auch die älteren Zeitkünste operieren in der Zeit. Erzählung, Tanz und Musik wohnen in der Zeit und bilden sie nach. Bewegte Bilder machen da noch weiter und werden spezifischer. Sie schneiden Zeit in Segmente, um sie zu rekonstruieren. Die Chronofotografie, wie sie in den 1990ern als Technik zurückkehrte, die Bewegung zu Skulpturen einfrieren konnte (THE MATRIX), war anfänglich ein analytisches Instrument, das Einzelnes aus Kontinuitäten heraustrennte. Üblicherweise reproduzierte sie sich nicht in Gestalt von Bewegung, sondern als Stillstand: als Skulptur. Sie stellt ein erstes Beispiel der Negation von Zeit dar, die für Medien im 21. Jahrhundert so zentral geworden ist.

Eine knappe Chronologie, um den Rahmen abzustecken

Szenario 1: Die Plattenfotografie verwendet Glasscheiben, die mit einer Emulsion lichtempfindlicher Moleküle von Silberhalogeniden beschichtet sind, welche auf Licht mit Verdunkelung reagieren. Die schnelle Zunahme illustrierter Zeitschriften am Ende des 19. Jahrhunderts verlangte nach einem Druckprozess. Dieser kam in Gestalt des Halbtonverfahrens, das die zufälligen Molekülspritzer in ein formales Raster von Punkten überführte. Um Fotografien von den Schauplätzen der Ereignisse zu den Druckern zu befördern, benötigte man wiederum die Telegrafie. Die Bildtelegrafie leitete unter Verwendung optoelektrischer Eigenschaften von Selen das synchronisierte Abtasten von Bildern ein. Die Kathodenstrahlröhre übernimmt diesen Prozess des Abtastens. Sonys Trinitron, viel später, kombinierte Lochmasken und Streifengitter, um die Auflösung zu verbessern. Flüssigkristallbildschirme und andere Bildschirmtechniken führten den Trend fort, indem sie den Abtastprozess mit kartesischen Pixel- und Sub-Pixelrastern kombinierten. Dieses Pixel-Raster-Verfahren ist heute nicht nur Bildschirmen und Bildaufnahmegeräten wie CCD- oder CMOS-Chips eigen, sondern den Hauptplatinen jedes Computers, der über visuelle Ein- und Ausgabeschnittstellen verfügt. Diese Raster werden durch Taktfunktionen kontrolliert, die Latenz, Bildwiederholrate und Befehlssätze steuern, mit denen Daten bestimmten Koordinaten auf Bildschirmen und Druckern zugewiesen werden.

Szenario 2: Glas taucht wieder in der Linsentechnologie auf. Es war bereits von den ersten Tagen an klar, dass einfache bikonvexe Linsen Verzerrungen in die Bilder brachten, die korrigiert werden mussten. Zusammengesetzte Linsen verschafften Abhilfe, schluckten jedoch Licht, womit neue Formen von Glas und Glasbeschichtungen ebenso nötig wurden wie neue Materialien, mit denen das Kameragehäuse mit dem Ziel ausgekleidet werden konnte, interne Spiegelungen zu reduzieren. Die wohl grösste Konjunktur erfuhr die Forschung zu Kameras und Projektoren mit Speers Architektur für die Nürnberger Reichsparteitage, die eine optimale Kontrolle von Licht und Linsen verlangte. Die Fortschritte, die Zeiss Ikon gemacht hatte, wurden von Corning Glass bei der Entwicklung des Lasers übernommen und später in der Glasfasertechnologie eingesetzt, die durch die konfokale Strukturierung von Glas die effizienteste Verwertung von Licht über grosse Reichweiten ermöglicht. Es gibt keine digitalen Linsen, aber als System, das den optischen Verlauf kontrolliert, befindet sich die Linse im Zentrum der digitalen Infrastruktur.

Andere optische Anordnungen, die unter anderem das Farbmanagement oder die Gestaltung von Volumen und Raum betreffen, haben ähnliche Geschichten. Wir nähern uns stetig einem System der Codierung nach bestimmten Einheiten (wie bei der hexadezimalen Farbnotierung) und einer statistischen Durchschnittsbildung (wie im Vektorverfahren der Video-Codecs), und damit einer Erstarrung der herrschenden Medien - der Medien der Beherrschung - des 21. Jahrhunderts: Tabelle, Datenbank und Geo-Informationssystem.

Meine These wäre, dass genau wie die Konto- und Logbücher des Mittelalters sich zu doppelter Buchführung, Aktenschränken und kartografischer Längen- und Breitenmessung weiterentwickelten, unsere visuellen Medien sich, insbesondere in der populären und instrumentellen Gestalt von Ausdrucken, von Film- und Fotoabzügen, in Richtung diagrammatischer und schliesslich gerasterter Strukturen entwickelt haben. Es sind Raster, die moderne Architektur und Städtebau ebenso dominieren wie Unternehmens- und Staatsprozesse in der neoliberalen Datenbankökonomie. Die Gemeinsamkeit dieser gerasterten Pläne und Karten besteht darin, dass sie Zeit in Raum transformieren.

Negri macht die Anfänge dieser Verräumlichung bei den politischen Philosophen der frühen Neuzeit aus, die "vor dem Horizont einer Totalität ohne Ende [standen]. Es ist diese Totalität...die dem modernen Denken zu Grunde liegt"[[1]](#footnote-2) (*Insurgencies* 1999: 110). Zwischen Machiavellis *Il Principe* von 1513 und Hobbes' *Leviathan* von 1651 (zusammen mit Harringtons *Oceana* von 1656) stellte Mercators Projektion buchstäblich die Karte des Herrschaftsgebiets bereit, die Erzeugung und Aufrechterhaltung von Souveränität durch die Disziplinierung des Raums und die Assimilation der Zeit. Während Bürokratien und Disziplinartechniken noch im Dienste des Herrschaftswissens anwuchsen, etablierte sich die unsichtbare Allgegenwart, die Totalität, von Autorität und wurde unmittelbar. Autorität herrschte auf dieselbe Weise wie Linien den Globus beherrschten: augenblicklich und universell, auch wenn ein tatsächlicher Befehl Monate benötigte, um bei einem Aussenposten eines Reiches einzutreffen. Agamben argumentiert, dies sei das Modell für die Souveränität der Vorsehung, selbst wenn dienende Engel, um Gottes Willen auszuführen, immer in Zeit und Geschichte agieren müssen. Digitale Raster organisieren die Totalität zeitgenössischer Macht von Datenbanken bis Bildschirmen als Durchsetzung einer atemporalen Herrschaftsform über die Temporalität, der sowohl die Schwarm-Multitude (die unsichtbare Hand des Marktes; die statistische Simulation alterierender Variablen), als auch die Organisation von Erfindungen, Fortschritt und Hoffnung unterworfen sind.

II

Visuelle Kultur liefert weder lediglich Hinweise auf zugrunde liegende Ideologien, noch ist sie einfach Begleiterscheinung der Macht. Sie erweist sich vielmehr als materielle Form, in der Macht ausgeübt und bestritten wird. Wir arbeiten natürlich mit diesen Bildern: es macht einen Unterschied, ob wir die Plutokraten der G8 zeigen oder die Armen in ihrer Verelendung, und ob wir die Strassen aus der Perspektive der Bevölkerung betrachten oder aus derjenigen der Polizei. Doch bewegen wir uns damit zugleich innerhalb der strukturierten Zeit von Computerchips und Bildschirmen, von Tabellen und Simulationen. Ziel dieser Medialisierungen ist, die Welt in all ihren Facetten als Totalität auszuweisen und zu vergegenwärtigen: der Idee von Veränderung die Vorstellungen von Anfang, Mitte und Ende zu entreissen, das statische Diagramm ausgeführter (und daher ausführbarer) Handlungen. Es gilt, in Badious Terminologie, das Entstehen von Ereignissen zu unterdrücken, wobei wir mit Ereignissen Handlungen meinen, die unberechenbare Möglichkeiten jenseits jeder steuernden Ästhetik totaler Bilder eröffnen.

Das bewegte Bild balancierte immer schon am Rande seiner eigenen Auflösung. Die Einheit, die der Filmstreifen herstellt, besteht nicht aus einem Einzelbild, sondern aus dreien: aus demjenigen, das eben verschwunden ist, aus dem sichtbaren und dem, welches noch im Begriff ist, zu erscheinen. Das Sichtfeld ist immer nur temporär gegeben, egal wie vollständig es erscheint. Diese Flüchtigkeit wird am abgetasteten Bild noch deutlicher, denn da ist das Einzelbild konstitutiv unvollständig. Im Zeilensprungverfahren wird das erste Bild gegen das zweite ausgetauscht, bevor seine Wirkung auf Leuchtstoff und Auge ganz nachgelassen hat. Im Vollbildverfahren befindet sich die Bildwiederholrate, auf Hertzsche Frequenzen beschleunigt, in Konkurrenz zu Geschwindigkeitseffekten, die Bewegungsunschärfen und Verzerrungen der Parallaxe produzieren. Zugleich soll die hochfrequente Wiederholung der Bilder eben jene Vollständigkeit wiederherstellen, die die Halbbild-Abtastung aufgelöst hat. Je weiter wir uns in Richtung Stereoskopie bewegen, desto grösser die Herausforderung, Vollständigkeit herzustellen (Dies ist der Grund, aus dem THE HOBBIT mit 48 Bildern pro Sekunde aufgezeichnet wurde)[[2]](#footnote-3). Die Abfolge von Einzelbildern eröffnet im Film die Möglichkeit der Montage, womit nicht nur die synthetische Montage aus Eisensteins stalinistischer Periode gemeint ist, sondern auch die Unterbrechung durch die Negation, die er vergeblich zur *Vertikalmontage* zu integrieren versuchte.[[3]](#footnote-4) Im Video berechnet das Abtastverfahren die Bildfehler voraus, um ein imaginäres Ganzes einzufassen (die menschliche "Realität" realistischer Ästhetik) oder um eine wahrhaft bewohnbare Diegese zu konstruieren ("Realität beginnt mit 80 Millionen Polygonen pro Sekunde"). Wir schauen Video nicht trotz, sondern dank seiner Fehler.

Das Abtastverfahren produziert eine instabile Gegenwart, die abhängig ist vom simultanen Körpergedächtnis (Nachbild) und vom Vergessen (dem Löschen des vorausgegangenen Bildes, das Platz machen muss für das nächste). Es präsentiert eine Totalität als präsente (auch wenn wir wissen, dass es sich um eine Re-Präsentation handelt). Es zeigt den Abschluss eines Ereignisses, das als gegenwärtig und vollständig präsentiert wird, um uns daran zu erinnern (als ob wir das je vergessen könnten), dass die Welt einfach *ist,* vollständig und allumfassend. Je stärker unser Glaube an die Vollständigkeit ist, desto vollkommener unsere Unterwerfung unter die Totalität.

Trotz Coleridges monumentaler Aussage, das ästhetische Objekt sei dasjenige, das "in sich selbst den Grund dafür enthält, warum es so und nicht anders ist", ist an einem Bild nicht dessen Einheit wichtig. Im Falle des Bewegtbilds ist vielmehr wichtig, auf welche Weise das Bild zu jedem Zeitpunkt und über jede Zeitspanne hinweg anders und eben nicht "so" ist. Jedes Bild ist ein Bild *von* etwas und verweist insofern immer auf etwas ausserhalb seiner selbst. Jedes Bild ist daher unvollständig. Doch die ontologische Unvollständigkeit des *bewegten* Bildes liegt im Oxymoron von Bild und Bewegung begründet. Vor der Fotografie war das Zeichnen eine Erinnerungstätigkeit, in welcher die entschwindende Gegenwart aufgezeichnet wurde, um sie in die Vergangenheit zu überführen. Mit dem Zeitalter der Elektronik wurde das Zeichnen zu jenem Akt, genau aufzuzeichnen, wie wir vergessen. Der Zeichner David Connearn hat in seinen jüngsten TV-Bildern jede neue Linie so gezogen, dass sie der Kontur der vorangegangenen genau folgt. Im Unterschied zu seinen früheren Werken lassen sich diese als eine Meditation über die Abweichung, über die Löschung der früheren Linie und deren flüchtige Bewegung in eine unwiederholbare Vergangenheit begreifen, in der sie mit dem Feld ihrer eigenen Unvollständigkeit verschmilzt. Es sei hinzugefügt, dass in Connearns Zeichnungen, die immer auch als Geste aufzufassen sind, die Bedingung der Unvollständigkeit auf einen möglichen anderen Zustand der Zeichnung verweist, der sich von dieser bestimmten Zeichnung unterscheidet. Das gilt selbst dann, wenn dieselben Parameter in Bezug auf Grösse, Federbreite, Tinte, Raum zwischen den Linien sowie Zeichengeschwindigkeit und -richtung zugrundeliegen. Es handelt sich um eine Wirkung der Zeit, die sich selbst als Feld des Sichtbaren darstellt, das zerfällt zu einer Erinnerung an den Schaffensprozess, der immer auch ein Prozess der Löschung ist.

Das nichtidentische Prinzip des Felds und der Abtastungen weitet sich zur Konstruktion von Raum aus. In Peter Campus' jüngsten Arbeiten zur Landschaft, die in der Nähe seiner Heimat auf Long Island entstanden sind, ist das nicht stabile Bild in seinen kleinsten Bewegungen - wir könnten sagen, die Gesten einer nicht-menschlichen Handlungsmacht, die an der Herstellung dieser langen Einstellungen mitwirkt - aus Schichten zusammengesetzt (Wir unterstellen das, obwohl Campus nicht geneigt ist, die Details seiner Postproduktion offenzulegen). Zusammensetzen und Komponieren liegen dicht beieinander: Raum wird durch das Übereinanderlegen unendlich kleiner Bildelemente erzeugt. Das Zusammensetzen bei Campus ist damit eher den Lavierungen verdünnter Pigmente verwandt, die zur Herstellung von Wasserfarben übereinandergeschichtet werden oder der Chromolithografie, in der die Lichtdurchlässigkeit jeder Schicht interne Reflexionen zwischen den Schichten produziert und so einen Eindruck erzeugt, der einem Röntgenbild nahe kommt. In der Arbeit *providence* ist das sanfte Ziehen des Bootes an seiner Vertäuungzunächst beinahe unmerklich, genauso wie das Atmen dieser menschlichen Umgebung an der Schwelle zum Nicht-Menschlichen. Damit wird Tiefe als Eindringen einer Schicht in eine andere komponiert.

Eine Landschaft erfordert eine bestimmte Art zerstreuter Aufmerksamkeit: die Fähigkeit, das ganze Sichtfeld sprechen zu lassen, quer über die gesamte Oberfläche hinweg, von den nächsten bis zu den am weitest entfernten Elementen, um ihnen so eine Form zu geben, insofern Kunst notwendigerweise immer formen muss. Wenn solche Schichtungen in der Special-Effects-Industrie eingesetzt werden, besteht das Ziel des Verfahrens darin, die Spuren der Herstellung zu beseitigen, um eine überzeugende Illusion der diegetischen Welt zu erschaffen. Campus arbeitet in entgegengesetzter Richtung: er markiert die Arbeit des Herstellens (etwa in der Weise wie er Ränder behandelt), um nicht nur die Herstellung der Illusion sichtbar zu machen, sondern auch die illusorische Natur der Landschaft selbst, oder genauer den Akt ihrer Wahrnehmung, jenen Akt, der Welt in Landschaft verwandelt und Illusion in Diegese. Seit Marey und Muybridge basierte die ontologische und phänomenologische Vorstellung von Fotografie darauf, dass das, was vom Fotografen "geschossen" oder "eingefangen" wird, ein herausgeschnittenes Stück Zeit ist, vollständig und beweiskräftig. Das trifft auf *providence* nicht mehr zu, insofern die Instabilität in der Tiefe des Bildes das verborgene Geheimnis einer scheinbar makellosen Oberfläche enthüllt. Die scheinbare Klarheit des Bildes wird entlarvt als eine aus vielen Elementen komponierte - das heisst etymologisch zusammengesetzte -, welche miteinander sowohl zwischen den verschiedenen Teilen der Leinwand als auch den Schichten des Bildes im Dialog stehen. Wenn es uns dabei so vorkommt, als erblickten wir darin die Andeutung einer Unendlichkeit, so ist die Unendlichkeit, die wir da vermuten, aufgrund ihrer Mannigfaltigkeit von Totalität zu unterscheiden.

Das Vielfältige dringt in Gestalt dessen in die Bildgewinnung ein, was Ingenieure den "Dunkelstrom" nennen. Bei sehr niedrigen Lichtwerten oder bei Dunkelheit scheinen Bildchips Lichtsplitter einzufangen. Diese Ereignisse werden nicht von Photonen verursacht, sondern durch Hitze (selbst in super-gekühlten Chips, die für wissenschaftliche Zwecke verwendet werden) und durch elektromagnetische Effekte auf Quantenebene, die ihren Ursprung im Chip selbst haben. Nicht nur Heisenbergs Unschärferelation macht die Effekte des Dunkelstroms zu etwas Mysteriösem. In Susan Collins Landschaftsarbeiten (*Fenlandia*, *Glenlandia*, und insbesondere *Seascape*) wird das Bild Pixel für Pixel aufgebaut. Die angepasste hochauflösende CMOS-Überwachungskamera öffnet sich über die Linsen der Passage des Lichts für ein Pixel je Zeitpunkt, in den früheren Werken so abgestimmt, dass ein kompletter Bildschirm in 24 Stunden ausgefüllt wird, bei *Seascape* in der Spanne zwischen den Gezeiten. Doch bei Dämmerung, im Zwielicht und in der Nacht, wenn die Lichtwerte sich dem Dunkelstromlevel nähern oder darunter fallen, werden Bildartefakte sichtbar. Bei ihnen könnte es sich um flüchtige Phänomene handeln - ein vorbeiziehendes Flugzeug, ein Vogel oder plötzlicher Regenfall - oder aber um einen spontanen Energieausbruch im Inneren der Kamera. Es gibt keine Möglichkeit, das eindeutig zu entscheiden: es bestehen keine Aufzeichnungen, die man nach dem zufälligen Lichtblitz auf dem Flügel einer Möwe oder nach den Quanteneffekten eines Computerchips befragen könnte. Wir haben nur das Zeugnis unserer Augen, während der Schauplatz in einer langsamen Parodie auf die Uhrzeit sequentiell abgetastet wird. Dabei wird offenbar, dass jedes Pixel der Szenerie ein einzigartiger, unwiederholbare Moment in der Zeit ist, der auf keine Norm und keinen Durchschnitt zurückgeführt werden kann, auch nicht auf die, welche von den Codecs verwendet werden, die das Signal verarbeiten - vom Chip über eingebaute Verstärker, Motherboards bis zu Software und Bildschirm. Jeder Moment in der Geschichte könnte die schmale Pforte sein, durch die der Messias treten konnte, schrieb Walter Benjamin: jede Nanosekunde ist das Portal, durch das die unangekündigte Zukunft eintritt. Jeder Punkt in der visuellen Welt könnte dieser Eingang sein. Collins aufmerksame Kameras sehen zu, wie jede dieser rastlosen Zukünfte ins Leben tritt und wieder verschwindet.

Auch wenn die jeweilige Zeit, für die sich die Blende öffnet, so verschwindend kurz ist und die lichtempfindlichen Pixel des Chips so verschwindend klein: Photonen sind schneller und kleiner. Sie strömen millionenfach ein und reichern sich an bis die Schwelle erreicht ist, mit der die Empfindlichkeit des Chips ausgelöst wird. Sie kommen aus allen Richtungen und in aller Verschiedenheit ihrer Eigenschaften, die der Chip (wenn überhaupt) nur erkennen kann, indem er das Licht nach den Regeln statistischer Mittelwerte organisiert. Die Farbreaktion wird nicht durch die Wellenlänge irgendeines einzelnen Photons ausgelöst, sondern durch das Aggregat aller Photonen, die durch ein System des Farbmanagements (hexadezimal, 8-bit, 32-bit) geordnet werden, das die Vielfalt unter die Herrschaft ganzer Zahlen stellt. Hier gibt es keine Brüche oder Infinitesimalzahlen. Jedes Pixel ist dazu angehalten, einen schmalen Blickwinkel auf die Welt aufzuzeichnen, genau wie jedes Molekül auf fotografischem Film. Er soll bezeugen, dass Licht eingetroffen ist, gerade dann, gerade dort. Doch an dem Punkt, an dem der Entwicklungsprozess das fotografische Signal verstärkt, rundet die digitale Bildgewinnung dessen elektronische Rückmeldung auf Binärzahlen, eliminiert jede Ambiguität und erzeugt mit ihrer Einheiten berechnenden Arithmetik die Ganzheit dieses Bruchstücks von Realität. Die winzigen Abweichungen, die zu klein oder im Bruch zu gross sind, um auf 1 oder 0 zusammengerechnet zu werden, sind die Kennzeichen des einmaligen Moments und es ist diese Einmaligkeit, dieser brodelnde Kessel unvorhergesehener und unwiederholbarer elektromagnetischer Ereignisse, die Collins in ihren Landschaften einfängt. Das führt dazu, dass wir diese sich langsam aufbauenden Bilder nicht mehr anschauen, um einen Beweis für die Vollständigkeit der beobachteten Terrains zu erhalten, sondern stattdessen als Zeugnis des permanenten a-rationalen, chaotischen Rauschens des Lichts und seiner nicht-menschlichen Geschäfte in der Welt sowie der Fähigkeit der Bildtechnologien, ihr eigenes Licht zu erzeugen, wie es auch unseren Augen in den finstersten Räumen gelingt.

Und wie unsere Augen in ihrer Tendenz, aus den Nachbildern ein alternatives Ballet von Bewegungen zu konstruieren, das über die tatsächlichen gestickt wird, enthüllt David Rokebys *Plot Against Time 4 (Atlantic Baroque)* die Vektoren, die von Basstölpeln über einer Fläche der Küste Neufundlands gezogen werden. Sie reisen auf der Thermik (und machen sie dadurch sichtbar), tauchen nach unsichtbaren Fischen und konstruieren einen Himmel, der so üppig abstrakt ist wie Paul Nashs Darstellungen des Himmels über Kent während des *Battle of Britain.* Eine andere Zeit der Wahrnehmung, eine andere Dauer ist so folgenschwer wie andere Wellenlängen zu sehen, andere als das sichtbare Licht. In seinen *Plot Against the Time*-Arbeiten benutzt Rokeby eine Reihe von Filtern, um bewegte von unbewegten Elementen des Bildes zu trennen - ein Verfahren, das für die meisten Codecs typisch ist - jedoch nicht um Effizienz zu maximieren, wie sie es tun, sondern um die Turbulenz der Dauer hervorzuheben. Wenn wir - und unsere Codecs - bewegte Elemente aussondern, so um sie als Objekte zu identifizieren. Rokeby identifiziert sie als Zeitspannen, Entwicklungen, Verwebungen, als Ökologien. Seine Welt ist nicht aus diskreten und (prinzipiell) zählbaren Objekten gemacht, mit denen, da man sie zählen kann, gerechnet werden kann, die als austauschbar berechnet und für die Zirkulation als Datenwaren in der Informationsökonomie bereitgestellt werden können. Und genauso wenig bestehen Hinweise darauf, dass er diese Trajektorien als Bestandteile eines Systems konstruiert, parallel zum Netzwerk der Marktwirtschaft, das kein Zentrum kennt. Bei ihnen handelt es sich vielmehr erneut um einmalige, überschäumende Vielfältigkeiten, deren Entwicklungen wir als Wunder bezeugen.

Die Landschaft ist insbesondere an den Schwellenmomenten, denen wir am Meeres- oder Himmelsrand begegnen, ein Mysterium für uns oder sollte es zumindest sein. Auf diese Weise erscheint sie von Hales *Tours* bis zu Robert Cahens *Juste le Temps* im nahen Verwandten des Films, dem Zug, wo sich die Landschaft in ein Signal verwandelt und jenen visionären Rausch der Reise freisetzt, die uns zur gleichen Zeit von der durch mechanischen Transport externalisierten Welt entfremdet, wie sie uns neue Einblicke in sie gewährt. Wir können zuschauen wie sich dasselbe Phänomen in einer Arbeit entfaltet, die fast 20 Jahre jünger ist, in Rosa Menkmans *Collapse of PAL,* ihrer Elegie auf das Ende jenes Übertragungsstandards, der das europäische Fernsehen in der ersten Generation dominierte. Nachdem sie ihre alte Videokamera sorgfältig auseinander- und neu zusammengebaut hat, richtet Menkman, Autorin des *Glitch Manifesto*, das Objektiv auf die vorbeiziehende Landschaft. Die Blendenflecken der Sonnenstrahlen platzieren die Kameralinse "dort", in derselben Gegenwart wie die der Welt, die von ihr abgebildet wird; auch wenn das Bild sich wehrt, mit einer Technologie eingefangen zu werden, die sich dagegen wehrt, es einzufangen. Diese einmalige technische Anpassung an das Bildaufnahmegerät *will* einzig das Licht transformieren, will es gemäss einer Logik messen und zusammenfügen, die weder dem menschlichen Anwender, noch der abgebildeten Landschaft angemessen ist; und die auch in keinem einfachen Sinne überhaupt *angemessen* ist.

Es gibt einen kleinen Unterschied zwischen den Arbeiten Cahens und Menkmans, der ein wenig darüber hinausgeht, dass Cahen das Bild in der Postproduktion von Intentionalität befreit, während Menkman dies im Moment der Ablichtung tut. Cahens Videoband enthält zumindest den Rest eines Narrativs: es gibt eine Begegnung und eine Reihe traumähnlicher Beschwörungen sexuellen Austauschs, einen allen seinen Werken innewohnenden Sinn also für ein Menschliches, das so erweitert wird, dass es zugleich Medium der Landschaft, als auch im Gegenzug ein von den Landschaften Projiziertes und nach aussen Geworfenes wird, wodurch die Welt in den Farben emotionaler Gestimmtheit gemalt wird. Menkman ist abgeklärter, selbst dort, wo sie Benjamins dunkle Figur des Engels der Geschichte beschwört, vielleicht gerade dort oder in den Schatten der Flügel dieses Engels, der rückwärts aus dem Paradies herausgeweht wird. Der Sturm des Fortschritts hat ihre Bildwerkzeuge auf den gigantischen Trümmerhaufen geschleudert, der sich vor den Füssen des Engels auftürmt, der unfähig ist, zurückzukehren, um sie wieder zusammenzufügen; und Menkmans Eingriff mit Schraubendreher und Lötkolben ist eine unvermeidlich abgeschwächte Reprise auf eine bereits historische, im Niedergang befindliche Maschine. Die Ordnung der Videoabtastung wurde aufgebrochen: die Uhrfunktion versagt, die Reste des eingebrannten Timecodes reichen nicht aus, um die Einzelbilder und Felder an ihren Orten zu halten. Sie breiten sich auf der Bildebene aus und dringen in angrenzende Frames ein, genau wie wandernde Bildfehler in zunehmender Dichte sich horizontal über dem Bild abspulen, während die Arbeit dabei fortschreitet, weitere Zeiten und Reisen hervorzurufen. Diese Zeiten und Reisen bringen das Videoband als materielle Entität über die Festplattenspeicher, auf die das Band gemastert worden ist, und über die Komprimierungen und Dekomprimierungen via Vimeo auf Laptops und per Beamerprojektionen auf Leinwände.

"Die unvermeidliche Modalität des Sichtbaren" sinniert Stephen Dedalus zu Beginn des Proteus-Kapitels aus *Ulysses*. Er bezieht sich auf die aristotelische Beobachtung, dass das Auge als einziges unter den Sinnesorganen sein Objekt nie berührt (selbst das Ohr berührt die bewegte Luft). Ohne Berührung nehmen unsere Augen nicht die Dinge, sondern die Ausstrahlungen der Dinge wahr und müssen daraus eine sichtbare Welt konstruieren. Wenn dies auf die Landschaftsarbeiten zutrifft, die bislang besprochen wurden, so erst recht auf die Konstruktion der Stadtlandschaft. In Daniel Crooks Timeslice-Arbeiten wandern gruppierte Videozeilen von einem Frame zum nächsten, sodass jedes Bild aus einer Reihe verschiedener Zeitpunkte zusammengesetzt ist. In *Pan No 6 (of steps and clocks)* wird die Technik mit vertikalen Ausschnitten, bewegungsgeregelten Schwenks und dem damit verbundenen Parallaxe-Effekt kombiniert, damit sich die Figuren im Vordergrund und der Verkehr in der Mitte auf unterschiedlichen Zeitebenen bewegen. Wie Menkman und Cahen öffnet Crook die visionäre Zeitpalette; wie Rokeby ruft er eine unerwartete Gleichzeitigkeit des bewohnten Raums ins Leben und wie Campus bringt er uns dazu, unsere zeitlichen Gewohnheiten, Raum zu konstruieren, durch Schichtungen herauszufordern. Das soll nicht heißen, dass es sich um eine Summa von allem handelt, was bislang betrachtet worden ist, sondern nur, dass die Timeslice-Arbeiten funktionieren, da sie in und mit der formalen Zeitlichkeit arbeiten, die in die Black Boxes der Videotechnologie eingebaut sind, schwarze Kisten, die wir durchdringen müssen, wollen wir jemals genau verstehen, wie uns die Gitterstäbe des Gefängnisses eingesperrt halten.

III

Es ist legitim, sich zu fragen, ob politische Ästhetik die Welt überhaupt verändern kann. Einfacher ist es zu behaupten, dass die Welt ohne politische Ästhetik wohl schlimmer wäre als sie es ist. Bescheidenheit ist angebracht. Im Zeitalter prekärer Arbeit könnte man mit Recht annehmen, dass die alten Raster fordistischer Fertigung gründlich *dépassés* seien und dass die Art von Fluidität, auf die ich bei diesen Künstlern aufmerksam gemacht habe, bereits vom neuen Unternehmertum vorausgesetzt wird. Schon 1993 hat das Critical Art Ensemble deutlich gemacht, dass die Strategien des Nomadismus und der Rhizome damals bereits zur Doktrin der Unternehmensführung geworden waren. Die Aufgabe kritischen Denkens besteht darin, kritisch zu sein: Probleme zu schaffen, nicht Lösungen anzubieten. Es ist sehr gut möglich, dass jedes der Kunstwerke, über die ich gesprochen habe, nur von historischem Interesse ist. Digitale Medienkunst bewegt sich schnell: Uns allen fallen Dutzende von Avantgarden und Manifesten ein, die sich in den letzten 20 Jahren als überholt erwiesen haben. Kunst und auch Begriffe bewegen sich - so könnte man sagen - mit der Geschwindigkeit geplanter Obsoleszenz, wie sie für die Produktzyklen der Wirtschaft charakteristisch ist, womit Stieglers Versuch, Erfindung von Innovation zu unterscheiden, zunichte gemacht wäre.

John Cage zeigte sich Berichten zufolge unbeeindruckt von der ersten Vorführung von Nam June Paiks *Zen for Film*, der Projektion unbelichteten Films; doch als die Arbeit von einer Nordamerika-Tour verkratzt, staubig und mit Flecken zurückkam, sagte er zu Paik, der Film hätte sich "sehr verbessert". *Ars brevis, vita breviora*. Die jüngsten Künste vergehen am schnellsten: Datenschwund und Alterungsprozesse tragen das Erbe elektronischer Medienkunst allmählich ab. Auch dies ist Teil der Zeitlichkeit, die wir verstehen müssen: es gibt keine Beständigkeit. Die Künstler, denen wir hier begegnet sind, sind neben ihren vielen Interessen, Analysten dessen, was es heisst, sich den Begriff "zeitbasierte Kunst" anzueignen.

Manche dieser Arbeiten laufen als Loop, manche stehen still und manche haben Enden. Sie zeigen die Möglichkeit von Ereignissen an oder sind selbst solche: sie stören die Ordnung der Zeit. Christian Marclays *Clock* oszilliert zwischen der industriellen Zeit des Kinos als Chronometer und den Hertzschen Frequenzen der Elektronik. Im langen "heute", das sich mindestens ausdehnt, seitdem Virilio über die frühen Warnsysteme des Kalten Kriegs geschrieben hat, laufen unsere Uhren mit der Geschwindigkeit kristalliner Vibrationen, weitaus schneller als menschliche Wahrnehmung oder muskuläre Reaktionsfähigkeit. Zeit, die unterhalb der Schwelle zur Wahrnehmung organisiert ist, liefert eine solche Struktur, wie es EP Thompsons Beschreibung der Uhr als Grundlage der Fabrikdisziplin nicht konnte: mehr auf der Ebene der Nerven und Neuronen, als einfach auf derjenigen des senso-motorischen Apparats. Schnelligkeit ist nur die eine Seite: die granulare Aufmerksamkeit, mit der die einzelnen Pixel des visuellen Codes geordnet werden - das Äquivalent zur Organisation der Moleküle auf dem Filmstreifen oder einer Kathodenstrahlröhre - entwickelt sich in Richtung Nanobereich, dessen Zeitlichkeit für seine Nutzniesser als allumfassende erscheinen muss.

Doch wie die Kunstwerke, die wir gesehen haben, enthüllen, gibt es ein Leck auf dieser Ebene winziger Zeitfragmente, ein Auslaufen von noch kleineren Fragmenten. Diese können nicht mehr durch noch extremere Sample-Raten eingefangen werden. Was verloren geht bei jedwedem Sample-Regime, bei allem, was mit dem Fragment selbst arbeitet, ist das Rätsel der Kontinuität, das zum ersten Mal in Zenons Paradox vor 2500 Jahren gestellt worden ist. Das Leben in Einheiten auszumessen, heisst, nicht zu begreifen, dass auch ganze Zahlen weiter zerfallen können. Der Mangel an Selbstidentität, der jede totalisierende Selbst-Präsentation des Bildes stört, insofern es Präsenz sein will, entspricht der dialektischen Negation, die die Stabilität des Pixels auseinanderreisst. Gleichzeitig ist der Rest, der bleibt, wenn man die Zeit in Einheiten aufteilt, eben kein Zeichen einer hinreichenden Annäherung. Er markiert vielmehr das Scheitern, die unruhige Geste von Bewegung als Trajektorie zu begreifen und nicht als Reihe von Punkten. Zeit ist ein Vektor oder genauer ein Skalarprodukt der Multiplikation vieler Vektoren: in jedem einzelnen Fall ist sie gerichtete Bewegung und daher durch und als Veränderung erkennbar. Doch überall in unseren Medien, von den Tabellen bis zur Vektor-Vorhersage, sehen wir, wie Zeit auf einen leeren Kalender, auf eine endlose Reproduktion von Zellen, auf eine unendliche Karte totaler Beherrschung reduziert wird.

Diese ontologische Zeit ist im Fluss. Doch weder wir, noch unsere Technologien bewohnen Ontologie: wir leben in der Geschichte und die Geschichte der Zeit ist gekennzeichnet durch den technischen Kampf darum, sie zu kontrollieren und zu verwalten. Wir wissen auch - phänomenologisch sowie kulturell -, dass uns die Zeit Splitter von Elementen naher und entfernter Vergangenheiten und nahender und entfernter Zukünfte an die Hand gibt. Wir können die Zeit weder verlassen, noch können wir uns ihr ergeben, denn es wäre stets eine verwaltete Form von Zeit, der wir uns ergeben. Die Bewegtbild-Künste sind keine Bulldozer, die die alte Bastille sprengen, sondern eher eingeschmuggelte Messer, mit denen ein Ziegelstein gelöst oder Graffiti in die Wand geritzt werden. Doch diese Handlungen sind auch Handlungen der Hoffnung. Wir leben nicht in einer tragischen Zeit, sondern in der gigantischen Ausdehnung totaler Zeit, in einem Kalender, der vor uns den Rahmen jeder einzelnen Stunde absteckt, in den unsere getrennten und diskreten Verhaltensweisen hinein passen müssen. Der Zweck der Hoffnung besteht nicht darin, einen Fünfjahresplan zu erstellen: er besteht darin, die winzigen Lücken im Netz zu öffnen, das uns gefangen hält, darin, etwas Licht hereinzulassen und zu ermöglichen, dass Ereignisse eintreten können, die deshalb den Namen Ereignis verdienen, weil sie sich dem Zeitraster entziehen, in welchem sich bloss Geschehnisse begeben. Die Zeit der Störung, die Zeit des toten Pixels, die Zeit minutiöser Aufmerksamkeit, die auf die Welt und ihr Bilderregime gerichtet wird: dies sind die Partikularitäten, die einmaligen Momente von Leid und Freude, welche eine Weltgeschichte und ihr Protokoll zurückweisen. Es sind Werkzeuge der Hoffnung und, wie ich hoffe, Versprechen auf jene Schönheit, die entkommt.

*Der Text wurde zuerst auf der Konferenz "Broken Performance: Time and (In)Completion" vorgestellt, die vom 21. bis 23. März 2013 in Zagreb stattgefunden hat.*

*Aus dem Englischen von Cyrill Miksch*

1. Antonio Negri, *Insurgencies: Constituent Power and the Modern State* (Minneapolis:

   University of Minnesota Press, 1999), 110. [↑](#footnote-ref-2)
2. Vgl. Jody Duncan, ‘The Hobbit: An Unexpected Journey There and Back Again’, *Cinefex*,

   Nr. 132 (2013), 84–132. [↑](#footnote-ref-3)
3. Sergei M. Eisenstein, ‘Vertical Montage’ [1940], in *Selected Works. Volume II: Towards a*

   *Theory of Montage*, Hg. Michael Glenny und Richard Taylor, übersetzt von Michael Glenny (London: BFI,

   1996), 327-398. [↑](#footnote-ref-4)