

Ole Petras

Bilder-Apps

2016

<https://doi.org/10.25969/mediarep/1340>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Petras, Ole: Bilder-Apps. In: *POP. Kultur und Kritik*, Jg. 5 (2016), Nr. 1, S. 42–46. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/1340>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:101:1-2020052211355440343873>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

BILDER - APPS

Ole Petras

42

Man lehnt sich nicht sehr weit aus dem ›Window‹, wenn man behauptet, dass die Voraussetzung für den Siegeszug des Personal Computers die Verräumlichung seiner Inhalte darstellt, sprich: die Einführung von Windows und Maus. Anstatt seiten- und nachmittagelang Zeichenreihen in die Tastatur zu tippen, die sich eventuell in weißen Punkten auf dem angeschlossenen Röhrenfernseher abbilden, erlauben die benannten Devices die intuitive Navigation in einem digitalen Environment. Auch das Internet ist, zumindest in seiner jetzigen Form, ein Bildmedium – nicht nur (aber auch), weil der Bedarf an Katzenbildern jahrzehntelang unterschätzt wurde. Wie im Fall der epochemachenden Zusammenführung von Dokumentarfilm und Soap Opera zur Doku-Soap, gelangt das zuvor eher eingeschränkt nutzbare Mobiltelefon durch Belehnung mit der visuellen Kraft des Internets zu seiner eigentlichen Bestimmung und Größe.

Das ›Smartphone‹ bewirkt nun seinerseits eine Dezentralisierung des ohnehin rhizomatisch wuchernden Netzes, indem es die Orte und Arten des Zugriffs diversifiziert. Setzt selbst die Kurznachricht noch einen rudimentär aufnahmebereiten Kommunikationspartner voraus, lädt das Smartphone dazu ein, den Blick fortgesetzt von der mindestens latent bedrohlichen Umwelt zu lösen und das eigene Augenlicht in den Dienst teilnahmsloser Betrachtung zu stellen. Das Rapid-Eye-Movement des Smartphonennutzers ersetzt heute das verlegene Starren auf Böden, Fassaden und Illustrierte. Kein Ort, nirgends, an dem nicht das internetfähige Handy ein Fenster in farbige Gegenwelten öffnete und die mentale

Flucht aus der Tristesse postmoderner Industriegesellschaften zu einer Sache von WiFi und Akkuladung machte.

Eine erste fassbare Folge des beschriebenen Paradigmenwechsels wäre die Verdopplung der eigenen Mimik in Form der notorischen Verwendung von Emoticons, das heißt der Wechsel vom symbolischen zum ikonischen Zeichen. Lag der ursprüngliche Sinn der satzlosen Interpunktion in der Präzisierung des Gesagten, zum Beispiel als (immer eine gewisse Verzweiflung andeutendes) Ironiesignal (davon spricht der ›Erfinder‹ Scott E. Fahlman), scheinen die zu beachtlicher Komplexität gereiften Emojis mittlerweile das geschriebene Wort zu ersetzen. Damit einher geht natürlich nicht zwingend das Eingeständnis eigener Artikulationsprobleme, sondern vielmehr die Annahme, die Unmittelbarkeit zwischenmenschlicher Verständigung lasse sich umstandslos in die virtuelle Welt übertragen. Interessant ist hier das an sich paradoxe Bemühen des Users, die Bedingungen des in Sprache und Nachricht ursprünglich rein textuellen Mediums optisch zu unterlaufen. Die schon von Luhmann kritisierte Übertragungsmetapher – prototypisch der abgeschickte und glücklich empfangene Brief – weicht der Annahme, die Smartphonennutzung gleiche dem Betreten des virtuellen Raums, in dem nun Avatare in Kopräsenz kommunizieren. ;-)

Virulent wird das beschriebene Missverständnis in den sozialen Netzwerken, in erster Linie bei Facebook, das ja weder ›Identityfile‹ noch ›Personal-space‹ heißt (was lustig wäre), und stattdessen zwei visuelle Medien kombiniert. Die Selbstauskunft hat hier keinen bestimmten Adressaten (wie das Buch), impliziert aber dennoch Unverwechselbarkeit (wie das Gesicht). Sichtbar wird der Nutzer als Menge mehr oder weniger privater Botschaften, die einerseits ohne direkten kommunikativen Zweck erfolgen, andererseits aber natürlich ein möglichst präzises (oder schmeichelhaftes) Bild des Seiteninhabers zeichnen. Diese Selbstkuratierung vollzieht sich mithilfe des Smartphones quasi in Echtzeit, insofern nicht nur Statusupdates und vergleichbare Nichtigkeiten, sondern vor allem Schnappschüsse aus dem bekanntlich erst durch seine fotografische Dokumentation ›wirklich‹ werdenden Leben gepostet werden.

Das hiermit unvermeidlich adressierte, in seiner selbstbezüglichen Dämlichkeit kaum noch steigerbare Selfie erhält ein unerwartetes Supplement durch die Einführung des Selfie-Sticks, der als Bluetooth-gestützte Prothese sozialer Interaktion die einstige Verlegenheitslösung technisch wegoptimiert (und so natürlich erst richtig zur Geltung bringt). Unklar bleibt, ob geschürzte Lippen tatsächlich dem Schönheitsideal und Selbstbild Heerscharen junger Frauen und Männer entsprechen, oder es sich, wie beim Selfie selbst, um eine Konvention des digitalen Zeitalters handelt, das die Partizipation am Unsinn zum Ausdruck von Individualität erhebt. Das Duckfacebook jedenfalls ist voll entgleister Mimiken, die nachfolgenden Generationen noch Rätsel aufgeben werden.

Eine schöne Pointe ist es, dass die inzwischen irrwitzige Qualität der integrierten Kameras die denkbar beste Voraussetzung für eine adäquate Alltagsdokumentation bildet, der ganze Zivilisationsschrott aber natürlich nur abgebildet wird. Die Störung des mentalen Selbstbildes durch die effektive Hässlichkeit pixelgenau erfasster Realität muss nun mittels Ergänzung einer zweiten Störungsebene kompensiert werden. So imitiert beispielsweise die schon relativ lange für Apple-Produkte verfügbare App Hipstamatic (dto.) die typischen Fehler emulsionsbasierter Fotoapparate. Der Name deutet bereits an, in welche ästhetischen Fahrwasser einen die Filter leiten: Der Vollbart erscheint voller, die Polkadots runder, das Fixie blitzt in der Sonne vor dem veganen Straßencafé. Für das bewegte Bild – Ukulelenkonzert! – leistet die 8mm Vintage Camera (Nexvio) Ähnliches. Natürlich entbehrt es nicht einer gewissen Ironie, wenn Applikationen wie die Polaroid Instant Cam (Think Time Creations) alle Eigenschaften einer Polaroid-Kamera emulieren können, außer natürlich die sofortige Ausgabe der Abzüge. Und auch das fotografische Know-how, welches die Manual Camera (Geeky Devs) nutzbar zu machen verspricht, bewirkt wahrscheinlich in erster Linie, dass man eine Spiegelreflex zur Hand nimmt.

44

Wer hingegen überschaubare Ambitionen hegt und einfach nur total süß aussehen will, kann sich die Candy Camera (JP Brothers) besorgen und die Buttons »fresh face« oder »rainy day« betätigen. Der Portrait Painter (JixiPix) macht aus der eigenen Visage eine Zeichnung, deren Natürlichkeit in etwa der oben umrissenen Pose entspricht. Wenn das alles nicht reicht, kann man mit Capption (Appropo) definitiv lustige Bildüberschriften einfügen oder sich von Hamstergram (digipoc) in ein Nagetier verwandeln lassen.

Sowohl informationstechnologisch als auch marketingtechnisch konsequent ist die Kopplung von Produktion und Distribution, wie sie Instagram (dto.) seit jeher betreibt. Die Fotos und Videos werden nicht nur innerhalb der App aufgenommen und mit Filtern versehen (siehe oben: der Name leitet sich von dem 1963 von Kodak entwickelten Kassettenfilm Instamatic ab), sondern außerdem zu einem mehr oder weniger privaten Album kompiliert. 2012 wurde Instagram von Facebook aufgekauft und unterliegt somit den oft beschriebenen Zentralisierungseffekten. Die auf eine temporäre Speicherung der Daten zielende Alternative Snapchat (dto.) widerstand dem Angebot Zuckerbergs, musste seinen Nutzern 2013 dann aber doch erklären, wie und warum diverse gespeicherte Daten in Umlauf kamen. Ähnliche Seiten wie We Heart It (dto.) oder Pinterest (dto.) zeigen, dass die Sammlung von Bilddateien viel zum Aufbau einer digitalen Identität beiträgt. Dies hängt mutmaßlich mit der vermeintlich größeren Authentizität ikonischer Zeichen zusammen, Iconic Turn undsoweiter.

Mit seiner »Echtheit« steigern sich natürlich die Möglichkeiten einer Erotisierung des Smartphone-tradierten Bildes, einmal in Form der eigentlich rein visuellen Partnervermittlung. Die App Tinder (InterActiveCorp) erlaubt die

Auswahl eines räumlich verfügbaren Sexualpartners durch minimal invasives Wischen über den Bildschirm. Die adäquate Antwort auf derart phlegmatische Flirtpraktiken gaben vier Kunststudenten aus dem niederländischen Leiden, die ein Stück rohes Fleisch an eine rotierende Achse montierten, das nun über den Screen schlappt und so pauschal alle Angebote annimmt (was mutmaßlich dem Balzverhalten eines angetrunkenen Kunststudenten entspricht).

Eine etwas subtilere und ungleich distinguiertere Form der Pornografie liefert die von David Karp gegründete Seite Tumblr (Yahoo), die mittlerweile auch als App vorliegt. Der Bildfluss lässt sich hier durch Reblogging auf die eigene Seite lenken. Es ist gewiss nicht übertrieben zu sagen, dass trotz halbherziger Zensurversuche eigentlich jeder Fetisch sein Delta findet. Am schlimmsten sind natürlich die auf Nahrungsmittel und Countrysides spezialisierten Blogrolls, die mit Slogans wie »My blog will make you feel at peace« (natureac.tumblr.com) werben. Konzentriert man sich aber nicht auf »inspirational quotes« und schafft es außerdem, den Abbildungen liebevoll aufgeschäumter Heißgetränke zu entgehen, bietet Tumblr eine Möglichkeit erstaunlich niedrigschwelligen Zeitvertreibs. Denn das sorgfältige Abonnement von Blogs (i.e. »following«) macht jeden Besuch der Seite zu einer absolut anspruchslosen Begegnung mit schönen Dingen und Menschen, gerade so als würde man den eigenen Lieblingsfilm Bild für Bild über den Leuchttisch ziehen (und häufig sind es sogar Stills aus den eigenen Lieblingsfilmen). Wie einlullend die Versenkung ins digitale Bilderbuch ist, zeigen die seit dem 2013 erfolgten Verkauf an Yahoo gelegentlich auftauchenden Werbebanner, die den ästhetischen Kokon mit Hinweisen auf die Existenz von Einkaufsketten namens Lidl, obskuren Onlinespielen oder – kein Scherz – Windows 10 zerkratzen. Dislike!

Eine kulturwissenschaftlich noch überhaupt nicht ausreichend gewürdigte Ingredienz der beschriebenen »high-def«-Zeitverschwendung ist das von u. a. Steve Wilhite entwickelte animated-gif-Format, welches durch stetig aufeinander folgende Einzelbilder (oder frames) den Eindruck kurzer Filmsequenzen erzeugt. (Muss man nicht erklären.) Diverse Werke auch der älteren Kunstgeschichte ließen sich viel besser verstehen, entwickelten sie das Motiv aus der Bewegung heraus, etwa Mona Lisas Lächeln aus einem vorangehenden Zwinkern. So oder so ist das animated gif eine ureigene Ausdrucksform des Internets und als solche dem Smartphone sozusagen autochthon. Die App Vine (Twitter) erhebt die sechssekündige Bildsequenz zur Kunstform sui generis, wobei – wie bei Instagram – eine Kopplung von Aufnahme und Verbreitung des Kurzfilms vorliegt und das Ziel – wie bei Instagram – die positive Resonanz ist: hier Smiley statt Daumen hoch.

Die dem Namen implizite schlingpflanzenhafte Verbreitung der Filmchen verweist auf eine – Achtung, Wechsel des Bildbereichs – angestrebte Ansteckung. Und was »geht« heute nicht alles viral: Langohrige Hunde, die an Tischen hochspringen, um an Nahrung zu gelangen. Katzen, die von Laserpointern

in aufgespannte Klarsichtfolie gejagt werden. Kleinkinder mit sicken Twerk-Moves. Katzen, die sick twerkende Kleinkinder zu Fall bringen. Hunde, die in Hoodies stecken, und die Hände des Herrchens gucken aus den Ärmeln, und es sieht dann so aus, als würde der Hund mit den Händen essen. Superfun.

Der unbewegliche Verwandte des gifs ist das Meme, welches eine Text/Bild-Kombination nach Art eines Running Gags in verschiedene Kontexte stellt. Man findet solche lustigen Bilder auf Seiten wie imgur, funnyordie, Hugelol, 4chan oder dem berühmtesten 9gag (aber nicht auf Reddit, das nämlich leitet sich von >read it< ab), die allesamt über Apps verfügen oder doch leicht mit dem Smartphone aufgerufen werden können.

Bevor die Kolumne nun aber vollends in den Kulturpessimismus abgeleitet, noch ein Wort zur informationslogischen Funktion von Bilddateien: Der beschriebene Konsum stehender oder bewegter Abbildungen scheint einer grundsätzlichen Notwendigkeit der Selektion zu folgen. Die durch das Internet exponentiell ansteigende Wissensmenge, über die fast jeder Mensch heute verfügt, bedingt eine schnelle Selektion, die primär über visuelle Reize erfolgt. Da ikonische Zeichen in einem Ähnlichkeitsverhältnis zu ihrem Referenten stehen, werden umständliche Dechiffrierungsleistungen überflüssig. Was immer man mit seinem Smartphone anstellt: am Beginn steht immer das Ikon der jeweiligen App. Nicht umsonst wurden die Bildschirme der Mobiltelefone in den letzten Jahren beständig größer – so groß, dass beispielsweise der Unterschied zwischen einem iPhone Plus (13,94 cm Bilddiagonale) und einem iPad Mini (20,1 cm Bilddiagonale) kaum mehr ins Gewicht fällt.

46

Demgegenüber versucht das Wearable Computing die Schnittstellen zum Körper zu überbrücken, wobei fraglich ist, ob nicht die optische Navigation im Netz eine bestimmte Distanz zum Auge voraussetzt. Die Verräumlichung der Inhalte wäre dann so etwas wie eine grundsätzliche Bedingung digitaler Welten. Wenn die Möglichkeit, den eigenen Körper zu verlassen und als Avatar die Weiten des Internets zu durchmessen, tatsächlich die veranschlagte Bedeutung besitzt, sind Smartphones nicht weniger als die Siebenmeilenstiefel Peter Schlemihls, jenes Mannes also, den Adelbert von Chamisso seinen Schatten verkaufen lässt. Eigentlich ein schönes Bild für die digitale Präsenz. ◆