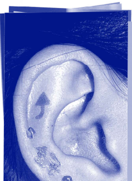

How to Win at Photography

Die Fotografie als Spiel
05.06.–10.10.2021

Game Travel
Das Spiel als Reise

Cory Arcangel

Super Landscape 1 (2005) umfasst die Arbeiten *Super Mario Clouds* und *F1 Racer Mod* von Cory Arcangel (*1978). Der US-amerikanische Künstler manipuliert die Hard- und Software der Spielkassetten ikonischer Konsolenspiele, indem er alle Figuren, Hindernisse, alle Sounds, spielbaren Elemente und Spielmechaniken entfernt und nur noch die animierten Landschaften auf dem Bildschirm zu sehen sind.

Durch eine künstlerische Form des «Modding» – der Praxis des Hackens von Software, um deren Erscheinung und Leistung zu verändern – dekonstruiert Arcangel das Spiel und verwandelt den Akt des Spielens in einen der Kontemplation. Befreit vom Zweck des Spiels, Mario durch sein Abenteuer zu führen oder das Rennen zu gewinnen, ist *Super Landscape 1* gleichzeitig eine Spielverweigerung, ein Akt der Wiederaneignung des Spielobjekts als kreatives Werkzeug und eine Studie über die Elemente, aus denen die Landschaften von Computerspielen bestehen, nämlich aus Wolken und Strassen.

Aram Bartholl

Die Installation *de_dust* (2004) ist Teil eines grösseren Projekts von Aram Bartholl (*1972), in dem er versucht, die gesamte Bombenentschärfungskarte «Dust» aus dem Computerspiel *Counter Strike* im Massstab 1:1 nachzubauen. Ursprünglich 1999 als Modifikation («Mod») eines anderen Ego-Shooter-Spiels veröffentlicht, entwickelte sich *Counter Strike* rasch zu einer weltweiten Sensation. Die globale Community strömte nicht nur in die Internetcafés, um sich online im Multiplayer-Game zu treffen; sie war auch aktiv an der Gestaltung von Texturen und Karten beteiligt.

Durch die Materialisierung der ikonischen Kisten des Spiels – in Lebensgrösse im physischen Raum – verwischt der deutsche Künstler die Grenzen zwischen dem Spielraum und der Welt ausserhalb des Bildschirms, um uns an die sozialen Räume zu erinnern, die wir als Gemeinschaft aktiv gestalten können. Durch die verpixelten Grafiken, die deutlicher werden, je mehr wir uns der Installation nähern, kommentiert *de_dust* gleichzeitig die Ästhetik virtueller Umgebungen der 1990er-Jahre und die zunehmend fliessenden Grenzen der Beziehung zwischen den virtuellen und physischen Räumen des sozialen Austauschs.

Justin Berry

Der US-amerikanische Künstler Justin Berry (*1980) kreiert hyperrealistische Bilder von virtuellen Landschaften aus populären Videospielen wie *Call of Duty: Black Ops* und *Medal of Honor*. Berrys Fokus liegt jedoch nicht auf der Erzählung, den Regeln oder der Mechanik der Spiele. Er ist vielmehr fasziniert von den Umgebungen, die er dort vorfindet. Die beiden Kunstwerke aus seinem Projekt *Road Trips* von 2018 sind Souvenirs einer auf dem Bildschirm unternommenen Reise. *Mojo Ĉoyo* zeigt eine zweispurige Strasse, die in der Nähe des Ozeans eine scharfe Kurve macht. Wir sehen einen Vogelschwarm, eine kleine Siedlung, ein paar Felder und ein Kreuz. *Monte Puncu* zeigt eine Landstrasse, die durch hügelige Wälder führt. Die beiden Bilder sind nach realen und fiktiven Orten in einem Simulakrum von Bolivien benannt, in dem ein Spiel der Serie *Tom Clancy's Ghost Recon* stattfindet, das Berry ausgiebig gespielt hat. Diese Erfahrung fühlte sich real an. Und für den Künstler ist das alles, was zählt.

Alan Butler

Der irische Künstler Alan Butler (*1981) verweigert sich dem eigentlichen Ziel, das Computerspiel zu gewinnen, und verlässt den von den Entwicklern vorgesehenen Pfad, um sich den Blumen zuzuwenden und Texturdateien von Bäumen und Pflanzen aus der Spielsoftware zu extrahieren. Fotorealistische Blätter und verpixelte Kakteen werden Teil eines botanischen Archivs, das die virtuelle Flora aus Computerspiellandschaften dokumentiert, in denen sich tagtäglich Millionen von Spieler_innen aufhalten.

In Anlehnung an das Buch *Cyanotypes of British Algae* der Botanikerin und Fotografin Anna Atkins von 1843 dokumentiert *Virtual Botany Cyanotypes* (2016–) unsere zeitgenössischen Bildschirmlandschaften und die ambivalente Beziehung zwischen der Natur und ihrer Simulation. Durch Butlers fast wissenschaftlichen Zugang gibt das Werk zugleich Einblick in die Entwicklung der Computergrafik in den letzten Jahrzehnten und in den Versuch der Spieleindustrie, mit immer grösserer Detailgenauigkeit fotorealistische Bilder und Simulationen der Realität zu erzeugen.

Harun Farocki

Im Rahmen seiner unermüdlichen Erkundung des Wesens und der Auswirkungen technischer Bilderherstellungsverfahren hat sich Harun Farocki (1944–2014) dem digitalen Bild zugewandt, wie es sich am deutlichsten in Videospielen offenbart. Der vierteilige Zyklus *Parallel* (2012–2014) beschäftigt sich mit der Entwicklung, Ästhetik und den inhärenten Regeln von computeranimierten Welten.

Indem er Videospiele in eine umfassendere Tradition – die Geschichte der Repräsentation – einordnet, veranschaulicht der deutsche Filmemacher die zunehmende Dominanz des Digitalen über das Fotografische. Analytisch und poetisch zugleich, dekonstruieren diese Videoessays *sui generis* die Begriffe von Wahrhaftigkeit und Fantasie, indem sie die künstliche Natur «realistischer» Simulationen hervorheben und gleichzeitig die verborgene Ideologie einer angeblich «neutralen» Technologie sichtbar machen.

Emily Hadrich

In *Neue Gefilde – Altes Ich* (2019–2020) begibt sich die deutsche Künstlerin Emily Hadrich (*1999) in Spielwelten, um sichtbar zu machen, wie sie gebaut sind und woraus sie bestehen. Sie führt dabei vor, wie In-Game-Fotografie zu einem künstlerischen Mittel zur Aufnahme und Dekonstruktion virtueller Umgebungen und ihrer Materialität werden kann.

Durch die absichtliche Verlangsamung des Rendering-Prozesses der Spiellandschaft in *Minecraft* – einem beliebten Spiel, das für seine blockige Ästhetik bekannt ist und den Spieler_innen viele kreative Möglichkeiten bietet (ein sogenanntes Sandbox-Spiel) – kann die Künstlerin die Entstehung der einzelnen Elemente beobachten und in Screenshots festhalten, wie sich aus ihnen mit der Zeit das endgültige Erscheinungsbild der Spielwelt ergibt. Hadrich verlässt die Rolle der Spielerin, die ganz in der Spielwelt aufgeht, um deren Entstehung fotografisch zu dokumentieren.

Gloria López Cleries & Sive Hamilton Helle

In *The Unreal* (2019–) werden wir in der Ich-Perspektive durch eine romantisierte Game-Landschaft navigiert, die sich endlos vor unseren Augen erstreckt. Ein «technoutopischer Traum», losgelöst von Raum und Zeit, den Gloria López Cleries (*1988) und Sive Hamilton Helle (*1989) digital erschaffen haben. Hier kann sich die individuelle Freiheit – frei von Ausbeutung und kolonialen Machtstrukturen – unendlich entfalten, wie die ruhige Stimme aus dem Off verlauten lässt.

Doch an dieser Stelle verkehrt sich der utopische Charakter von *The Unreal* ins Dystopische: Wir befinden uns inmitten einer Minenlandschaft. Diese konfrontiert uns mit der Tatsache, dass wir die materielle Welt für den technologischen Fortschritt ausbeuten, und warnt vor dem damit einhergehenden Fortschrittsnarrativ der grossen Tech-Unternehmen, das letztlich auch unsere Gedankenwelt kolonisiert. Somit verdeutlichen die spanische und die norwegische Künstlerin, dass auch in *The Unreal* Machtstrukturen keineswegs abwesend sind, sondern sich als zeitgenössische Formen des Technokolonialismus in einem neuen Ausmass manifestieren.

Joan Pamboukes

Die künstlerische Praxis von Joan Pamboukes (*1977) befindet sich an der Schnittstelle von Games und Fotografie. Ihre Bilder, die an farbige Himmel oder abstrakte Wolkengebilde erinnern, sind Aufnahmen von Landschaften aus Videospielen, die sie mit ihrer Kamera vom Bildschirm abfotografierte.

Ausgangslage für die Serie *Videogame Color Fields* (2006–) waren Spiele wie *Grand Theft Auto*, *Kill Zone* oder *Metal Gear*, die von einem gewaltverherrlichenden und nicht selten frauenverachtenden Spielverlauf geprägt sind. Die Ruhe und Harmonie, welche die Fotografien der US-amerikanischen Künstlerin ausstrahlen, kontrastieren den brutalen Kontext, aus dem sie herausgelöst wurden. Indem sich Pamboukes dem eigentlichen Spiel verweigert und stattdessen den Blick auf die ästhetische Qualität der jeweiligen Kulissen richtet, widersetzt sie sich schliesslich auch ganz bewusst der Reproduktion von Gewalt und Frauenhass.

Tabor Robak

Durch die Arbeit mit Softwaretools, die normalerweise für die Produktion von Videospielen, Spezialeffekten und animierten Grafiken verwendet werden, erschafft Tabor Robak (*1986) imaginäre Welten, die sich mit unserer zunehmend zwischen digitalen Realitäten auseinandersetzen. In seiner Arbeit *Rocks* (2017) zeigt der US-amerikanische Künstler 196 Steine, die er mit einer der leistungsstärksten und neuesten Methoden der Computergrafik erstellt hat.

Mit ihrem 3D-Rendering werden die Steine gleichzeitig imaginär und realistisch, abstrakt und naturalistisch – und schaffen so einen vielschichtigen Raum, in der Natur, die fotografische Dokumentation der Welt, der Phänomene und ihre künstliche Simulation im virtuellen Spielumgebungen in ein Spannungsverhältnis treten. Robaks Sammlung unmöglicher Mineralien gibt uns die Vorstellung einer naturgemässen Fotografie heraus und zeigt eine neue Art künstlicher Natur, die virtuell existiert und doch nur in digitalen Welten existieren kann.

Gameplay
Die Regeln des Spiels

Constant Dullaart

Für seine Online-Performance *High Retention, Slow Delivery* von 2014 kaufte der niederländische Künstler Constant Dullaart (*1979) 2,5 Millionen Fake-Follower, einen auf Instagram, die er an ausgewählte Künstler_innen, Kurator_innen und Persönlichkeiten der Kunstwelt verteilte, die damit alle auf 100'000 Follower_innen kamen. Dullaart unternimmt damit den Versuch einer Neubestimmung des sozialen Werts, der auf der Plattform mit Hilfe von Kriterien zur Quantifizierung von Aufmerksamkeit generiert wird, und formt zugleich mit seiner ausgeklügelten «Ware» vor, wie diese künstlichen Wertesysteme unterwandert, veranstaltet und manipuliert werden können – wir wermdes Vorzeichen auf die Rolle, die ähnliche Manipulationen zur Beeinflussung der öffentlichen Meinung bei den US-Wahlen 2016 und dem Brexit-Referendum spielen sollten.

Dullaarts Werk macht darüber hinaus auch die verborgene Arbeit sichtbar, die mit dem Bewertungssystem auf Social-Media-Plattformen verbunden ist. Klick-Farmen – schlecht bezahlte Arbeiter_innen, die allein für das Anklicken von Werbelinks eingestellt werden – sowie automatisierte Bots, die auf Befehl Millionen von Likes an bestimmte Bilder und Social-Media-Profile verteilen.

Yuyi John

In Zeiten von Social Media sind es Likes und Shares, die den Wert eines Bildes bestimmen. Sie verwandeln die flüchtige Aufmerksamkeit, die den Bildern zukommt, in mess- und quantifizierbare Einheiten. Diese Entwicklung vergegenwärtigt Yuyi John (*1991), indem sie die entsprechenden Icons als temporäre Störwerkzeuge auf ihre Instagram-Posts anwendet und so die Bildfläche der Fotografien durchsetzt und verdeckt. Yuyi John (*1991) ist sich dessen bewusst und tritt mit den narrativen Bildelementen, die in ihrer Fotografie fehlen, in Kontakt mit der Plattform, die ihre Bilder teilt und dadurch ihren Wert bestimmt. Die taiwanische Künstlerin nutzt die Werkzeuge der sozialen Netzwerke nicht als Akteurin, um Aufmerksamkeit zu generieren, sondern um sich deren Logik zu entziehen. Gleichzeitig zeigt sie, wie unser Körper von den sozialen Plattformen eingenommen wird. Sie bewertet, was wir uns betrachten oder wahrnehmen – und bestimmen den Wert, den wir uns selbst geben.

Emma Agnes Sheffer

Nicht nur Games, sondern auch die Fotografie funktioniert nach gewissen Spielregeln. Dies wird insbesondere auf dem sozialen Netzwerk Instagram deutlich, was Emma Agnes Sheffer (*1993) auf ihrem Profil humorvoll aufgreift. Jeder ihrer Posts ist eine Collage bereits bestehender Bildmotive, welche die US-amerikanische Künstlerin auf dem Profilen verschiedener Influencer_innen fand.

Mit dieser Gegenüberstellung verdeutlicht Sheffer, wie Nutzer_innen mit vielen Follower_innen definieren, wie das «erfolgreiche» Bild auszusehen hat, damit es Likes, Klicks und Shares, und folgt der Nachahmung, die zu bestimmten Bildästhetiken führt. Diese und vor allem Algorithmen im Instagram-Kosmos steigern die Sichtbarkeit der Posts, die den Spielregeln folgen. Somit zeigt Sheffer, dass es für die Spielregel nicht unbedingt notwendig ist, das Spiel zu gewinnen. So zählt im Spiel um die Aufmerksamkeit nicht die Originalität, sondern vielmehr, wer gut sich erfolgreich vermarkten lässt.

Guido Segni

Fotografien werden zunehmend mit Computersoftware analysiert, die Objekte erkennen und Gesichter identifizieren kann. Doch damit Computer Bilder interpretieren können, bedarf es der manuellen Arbeit von Menschen. Zum Beispiel gehören Aufgaben in der Segmentierung von Bildern zu den Aufgaben, die im Verborgenen von Mechanical Turk stehen, «Mikroarbeiter», die Sortieraufgaben übernehmen, um damit künstliche Intelligenz zu trainieren, testen und entwickeln. Diese sogenannte «Human Intelligence Tasks» werden durch Online-Plattformen «ganz getötet», die Arbeiter_innen mit geringen Honoraren für die Erledigung kleiner Aufgaben entlohnt. Das Design der Plattform ähnelt dem der Logik eines Spiels, bei dem die Spieler_innen Münzen und Punkte sammeln, während sie die ihre Aufgaben so schnell wie möglich ausführen müssen.

Für *The Middle Finger Response* (2013) bezahlte der italienische Künstler Guido Segni (*1978) Arbeiter_innen von Amazons Crowdsourcing-Plattform Mechanical Turk dafür, ein Foto von sich selbst mit ausgestrecktem Mittelfinger vor der Webcam zu machen. Das Resultat ist eine Porträtserie dieser unsichtbaren Arbeitskräfte in ihrem Zuhause bzw. ihrer Arbeitsumgebung, die gleichzeitig das Spiel spielen und dagegen rebellieren.

Coralie Vogelaar

Algorithmen können menschliche Emotionen analysieren, indem sie Gesichter in Bewegungsbildern untersuchen, sogenanntes «Action Units». In unterschiedlichen Kombinationen werden sie sechs grundlegenden Emotionen zugeordnet: Freude, Trauer, Wut, Überraschung, Angst und Ekel. So werden etwa angehobene Mundwinkel und zusammengekniffene Augen als Freude gelesen.

Random String of Emotions (2018) von Coralie Vogelaar (*1981) führt dieses Verfahren ad absurdum. Für die Videoarbeit liess die niederländische Künstlerin teilweise Kombinationen dieser «Action Units» von einem Algorithmus zusammenstellen und von einer Schauspielerin nachahmen. Diese konstruiert ihre Muskeln, ohne auf eine bestimmte Emotion abzuzielen, wobei eine Software ihr Gesicht analysiert und einem entsprechenden Gefühl zuweist. Hiermit legt Vogelaar die Tücken des maschinellen Lernens offen und untersucht, inwieweit die Komplexität menschlicher Gefühle und Verhaltensformen überhaupt sinnvoll von Computersystemen erfasst werden kann.

Vernakulares Material*

Eine Auswahl von Videospielen, die Fotografie als Kernelement der Spielmechanik simulieren

Für die Ausstellung wurde eine Auswahl von Gameplay-Videoausschnitten in der chronologischen Reihenfolge ihrer Veröffentlichung erstellt, die zeigen, wie die fotografische Akt buchstäblich in ein Spiel verwandelt wird. Die In-Game-Fotos der Spieler_innen werden hier von einer Software bewertet, die mittels Algorithmen die Posen, die Bildkomposition und fotografische Technik analysiert und mit Punkten benotet.

Durch diesen Prozess der Gamifizierung der Fotografie kommen nun bestimmte Anforderungen, die in Form von Regeln entstehen, um gute Bilder von Bildern zu unterscheiden, die nicht die gewollten Kriterien für ein entsprechend gutes Bild erfüllen. Aus einer einheitlichen Formel der Bilder und des Sehens versus. Mit ihrer Simulation von Fotosafaris, Paparazzofotos oder Strassenfotografie schaffen diese Spiele eine standardisierte und normative Vorstellung von «guter Fotografie» und lassen die Fotograf_innen / Spieler_innen oft unbewusst die Rolle der Jäger_innen einnehmen, denen Beute das Bildmotiv ist.

Das Instagram-Ei

Am 4. Januar 2019 wurde auf dem Instagram-Account *Eiss_Likes* ein Foto eines braunen Eis veröffentlicht. Auch wenn sich später herausstellte, dass das Ei Teil einer Werbekampagne war, kam jeder Erfolgsgeschichte als Symbol dafür gelesen werden, wie der Wert eines vernetzten Bildes durch seine Verbreitung bestimmt wird. Das Instagram-Ei zeigt auf, wie hierkömmliche Interpretationen eines Fotos mittels semiotischer Analyse und ästhetischer Bewertung durch die quantifizierte Aufmerksamkeit abgelöst werden, die ein Bild online erhält, und seine Relevanz und sein Erfolg daran gemessen werden, wie stark es zirkuliert.

#ProudBoys auf Instagram

Am 29. September 2020, während der ersten Präsidentschaftsdebatte, weigerte sich der damalige US-Präsident Donald Trump, weisse rassistische Gruppen zu verurteilen und wandte sich stattdessen an die rechtsextreme Gruppierung Proud Boys. Er sagte zu, «dass sie sich zurückziehen und bereitstehen» (stand back and stand by). Die Aufforderung wurde als Unterstützung des Präsidenten für organisierte rassistische, homophobe und gewalttätige Gruppierungen verstanden und verbreitete Unbehagen bei Menschen, den Hashtag der Gruppe zu kapern und Social-Media-Plattformen mit Bildern aus der LGBTQIA+-Community zu fluten.

Wie nach #ProudBoys auf Instagram sucht, stösst unmittelbar auf Bilder von queeren Paaren und Botschaften der Liebe, die den Proud Boys keinen Raum für die weitere Verbreitung und Glorifizierung ihrer Hassbotschaften übrig lassen. Allein durch die Verwendung eines Hashtags mit unerwartetem Inhalten führen Internetnutzer_innen vor, wie die Algorithmen, die die Zirkulation von Bildern regeln, spielerisch unterlaufen werden können, um Räume für politische Intervention und Aktivitäten zu eröffnen.

Replay
Wiederholung als Spiel

Jon Haddock

Der US-amerikanische Künstler Jon Haddock (*1960) interpretiert das Bildmaterial sowohl historischer als auch fiktiver Ereignisse im Stile von Videospielszenen neu.

In dieser Auswahl aus seiner Serie isometric Screenshots (2000) zeigt der Künstler Szenen aus historischen Momenten wie Mary Poppins und Dorothy von *The Wizard of Oz* sowie einige Tatorte und Attentate, wie zum Beispiel des Massakers an der Columbine High School in Littleton, Colorado 1999.

Obwohl die ikonografie vielleicht spielerisch anmutet, ist die Wirkung auf die Betrachter_innen alles andere als verspielt. Die Verschmelzung ist zugleich erschreckend und erhellend und legt nahe, dass die Macht der Medien – Videospiele eingeschlossen – darin besteht, die gelebte Realität in etwas zu verwandeln, das sich als «Medienereignis» (Daniel Boorstin), «Spektakel» (Guy Debord) und «Simulakrum» (Jean Baudrillard) beschreiben lässt.

Roc Herms[**]

Kann man einen Vinyl unterwandern? In seiner gleichnamigen Arbeit von 2015 ergreift sich der spanische Künstler Roc Herms (*1978) die Rolle des Protagonisten des Ego-Shooters *Max Payne* über die Ränder des Spielfeldes hinaus, jenseits der Spielumgebung eines virtuellen Welt – einem Werk, das bereits selbst als eine ersetzte Freiheit gilt. Das Spiel, das den Großteil der Ereignisse in der Kindheit verortet und dabei so des Entwicklers Rockstar Games in der Realität nachvollziehbar zu finden. Mit Bezug auf *Vice* (2006) von Ari Versluis und ein Bild der Straße von New York durch Herms, hat das Werk die Grenzen aufgelöst, auf die die Hauptfigur als Fotograf auf die von den Entwicklern vorgegebene Dokumentation trifft. Herms bezieht sich auf ein Material von Lebenseinstellung in der Welt, die man vermisst wurde, und Bilder mit Fotografie selbst auf die Schwerkraft und welche genau kommen, um auf den Blick zu treffen. Herms die subversive Kraft seiner künstlerischen Handlung. Diese vielleicht selbst auf die Schöpfer? Und wenn ja, wie leicht zulässt?

Sherrie Levine

Ob Edward Weston, Walker Evans oder Alexander Rodtschenko – sie alle sind Teil des männlichen Kanons, der die Kunstgeschichte und die Geschichte der Fotografie bis heute prägt.

Sherrie Levine (*1947) dekonstruiert diese Tradition, indem sie die Werke berühmter männlicher Künstler appropriiert. So besteht ihre Alexander Rodtschenko (1985) aus abfotografierten Bildern des gleichnamigen russischen Künstlers. Für die Levine die Autor_innenschaft bearbeitet, indem sie die Fotografien als ihre eigenen ausgibt.

Die Aneignungsstrategie der US-amerikanischen Künstlerin wird als feministische Kritik am kunsthistorischen Kanon gelesen. Sie stellt Fragen nach Männlichkeit und dem Künstlergenie Kreativität und Originalität zugleich und in Frage stellt, was bisher Pendant im Foto mit Rückgriff auf die ersten Sichtbarkeit des Kunst und deren Aneignungen im Fotografie, die Kunstgeschichte, Fotografie und Kopie aufgezeigt hat.

Lorna Ruth Galloway

Die US-amerikanische Künstlerin Lorna Ruth Galloway (*1984) schafft in einem aufwändigen Prozess der Aneignung und Rekonfiguration Kunstwerke, die sich zwischen den Analogen und dem Digitalen, dem gelebten Leben und der Simulation bewegen. Nachdem sie Screenshots von Tankstellen in der Welt von *Grand Theft Auto V* erstellt hat, lässt sie diese herunter und bearbeitet sie mit einer Fotobearbeitungssoftware, um Halbtonauszüge für den Siebdruck zu erstellen. Die so entstandenen Bilder werden dann in historischen Siebdrucken verwendet.

In Bezug auf die Tradition der fotografischen Reproduktion in der Druckgrafik und Ed Ruschas bahnbrechendes Fotobuch *Twentysix Gasoline Stations* (1963) eignet sie sich ebenso, auf die umwelt-schädlichen Auswirkungen die Kluft zu erleben. Galloway appropriiert die Arbeit von Ruscha nur im Digitalen und für die künftigen Kunstwerke die fotografische Nutzung von Kunstwerk (Heiligkeit) und flexiblem Benutzen (Benzin) – führt Galloway uns vor Augen, dass, um McLuhan zu paraphrasieren, «das Medium die Botschaft ist».

Ed Ruscha[**]

Für die Serie *Twentysix Gasoline Stations*, die Anfang der 1960er-Jahre in einem gleichnamigen Buch veröffentlicht wurde, fotografierte Ed Ruscha (*1937) verschiedene Tankstellen entlang der Route 66 quer durch die USA. In den Schwarzweiss-Fotografien beugten uns die Fahrer aus einem Auto heraus und die Tankstellen – beinahe klinisch-sachlich präsentiert – dem sie ihr Werk ist. Das Phänomen und ein Ausdruck sie nur ein repetitives Gefühl. Die 26 Tankstellen wurden immer aus ähnlicher Perspektive aufgenommen.

Dass die Fotografien von anderen Künstler_innen aufgegriffen oder gar als Vorlage in Videogames adaptiert werden, verdeutlicht den ikonischen Status, den Ruschas Bilder über die Jahre erreicht haben. Während der US-amerikanische Fotograf in den 1960er-Jahren etwas die Gleichförmigkeit der damaligen Alltagserfahrung thematisierte, werden diese Bilder, indem sie heute adaptiert und kontextualisiert werden, wieder neue Fragen auf.

Ai Weiwei

In der Serie *Study of Perspective* richtet Ai Weiwei (*1957) seinen Mittelfinger auf historische Architekturen, bekannte Sehenswürdigkeiten oder öffentliche Plätze, die Regierungsmacht, Gesellschaft oder Macht gewidmet sind. Sie sind Ausdruck politischer und ökonomischer Verhältnisse sowie kultureller und institutioneller Machtstrukturen, die der Künstler mit seiner Geste in Frage stellt. Entsprechend ist sein Mittelfinger vor dem Bundeshaus in Bern oder dem Trump Tower in New York zu sehen, vor dem Eiffelturm in Paris oder der Verbotenen Stadt in Peking.

Die *Study of Perspective* (1995–2011) des chinesischen Künstlers und Aktivisten ist damit mit einem Element, das diesen typisierten Status verdeutlicht, mit Machtsymbolen. Die Perspektive bleibt stets die gleiche: Wie in Ego-Shooter-Videospielen erscheint die Welt des Betrachters durch deren Spielfigur. Im Mittelpunkt zählen die Einflüsse der nationalen Plattformen, in Hinblick auf die Welt und die Kontrolle der Wahrnehmung, Vorgaben durch das Hier- und Jetzt der Kamera mit der Ära von der Wahrnehmung in Mittelpunkt des Fotografen und sie im Umfeld Instagrams. Die Anwendung sich erweitert über Instagram-Diskurse und wird so zu einer Strategie, sich eine kollektive Erinnerung, die untersucht und zum Schweigen gebracht wird, wieder aufzugreifen und Stimmen, Waren und Bewegungen, die durch Zensur und Kunst, gemacht werden, wieder sichtbar werden zu lassen.

Tweet des russischen Verteidigungsministeriums

Am 14. November 2017 postete das russische Verteidigungsministerium auf seinen offiziellen Facebook- und Twitter-Account Bilder, die angeblich «unwiderlegbare Beweise» dafür zeigten, dass die US-Streitkräfte die Terrororganisation ISIS unterstützen. Die angeblichen Beweisfotos entpuppten sich bald als eine Reihe von Screenshots aus dem Smartphone-Spiel AC-130 Gunship Simulator: Special Ops Squadron, die so beschnitten worden waren, dass man die Spieleberfläche nicht mehr erkennen konnte.

Der Vorfall offenbart, wie die Ambiguität zwischen Fotografie und Simulation sowie zwischen Kriegsvideospielen und militärischen Verwendungen der Bilderfassung für politische Manipulation instrumentalisiert werden kann. Indem sie die Grenzen zwischen Ego-Shooter-Spielen und Simulationen für die Ausbildung von Soldat_innen sowie zwischen Computerspieler_innen und Drohnenpilot_innen verwischt werden, verdeutlicht diese Begebenheit die enge Verflechtung von Computerspielen und dem Militär.

Role Play
Das Spiel mit Identitäten

Claude Cahun

Innerhalb kürzester Zeit legen wir für uns selbst die Identität des Gegenübers fest. Mit ihren performativen Selbstporträts unterminiert die französische Fotografin Claude Cahun (1894–1954) eben diesen gesellschaftlichen Blick, indem sie binäre Grenzen zwischen den Geschlechtern bewusst verwischt. Sie spielt mit Kostümen, Frisuren und Verkleidungen und sie macht es sich, um die eingeblendeten Identitäten in ihren Fotografien, die zu ihrer Zeit unvergleich binäre Konnotationen hervorriefen. Durch eine überspitzte Inszenierung legt Cahun das Geschlecht als konstruierte, soziokulturelle Maskerade offen. Dass ihre Fotografien ausserdem zu einer Zeit entstanden, in der Antisemitismus und Homophobie weit verbreitet waren, lässt die Aufnahmen umso bedeutsamer erscheinen. Nicht zuletzt verweisen Cahuns surrealistische Selbstporträts auch auf eine frühe Vorwegnahme des Gender-Bender-Spiels mit der eigenen Identität, das heute aktuell ist, man der Bildwelt mit vielen Gender Identitäten zur Schau stellt.

Cibelle Cavalli Bastos

Cibelle Cavalli Bastos, geboren in Brasilien (*1978), nutzt den Instagram-Account @iaclearperformer als eine Art Spielwiese, die Genderperformance, die es ermöglicht, verschiedene Narrative und normative Vorstellungen von Geschlecht und Schönheit hinterfragt, welche von der Social-Media-Plattform reproduziert und verstärkt werden. Durch die Verwendung von Augmented-Reality-Gesichtsfiltern, die menschenähnliche Posen zeigen, lässt das Subjekt des Bildes verwandeln. Diese Erkenntnisse hinterfragen die Binarität, die das Kunstwerk der Wahrnehmung und auf Sport betrachtet, die Zeit der Zukunft. Cavalli Bastos auf ein Spiel mit der Plattform ein, bei dem Cavalli Bastos sich die Regeln des Austauschs vernetzter Bilder zunutze macht und gleichzeitig die sozialen Konstruktionen von Geschlecht offenlegt.

Cavalli Bastos nutzt diesen Mechanismus darüber hinaus für die Möglichkeit, dass Nutzer_innen Cavalli Bastos' Filter «tragen» – über die Ihnen auf einen Erweitern, dass die «Sie» – und mit ihnen Selfies, die zunehmend in sozialen Bildern Instagram erfassen. Cavalli Bastos' Arbeit erhält die Reaktionen, Weise wie Identitäten geformt und repräsentiert werden, und zeigt die Möglichkeiten auf, wie man Social-Media-Plattformen als Raum zur Erkundung und Gestaltung des Selbst zurückerobern kann.

Anna Grzeszykowska

Wie wird der weibliche Körper imaginiert? Mit vielen Lippen und wolligen Brüsten? Mit diesen Fragen konfrontiert uns die polnische Künstlerin Anna Grzeszykowska (*1974) und spielt mit unseren normativen Definitionen von Geschlecht, die wir oft an äusserlichen Merkmalen festmachen. Die Serie *Selfie* (2014) besteht aus Körperteilen, die aus Schwarzweiss-Fotografien zu einer Collage mit Körperteilen verleimt wurden, wobei die Körper Grzeszykowskas die eigene Körper zur Vorlage dienten.

In dieser Serie reklamiert sie die Autor_innenschaft auf die Dargestellte, auf die sich die Repräsentation, die weibliche Körper, oftmals als visualisiert, eigens für sich, indem sie ihn selbst formt, auch mal deformiert oder gar grotesk erscheinen lässt. Die Grzeszykowskas «Selfies» offenbaren dabei die Selbst-Bilder als Wechselspiel. Als Form der Objektivierung, die Klischees bekräftigt, oder aber als Praxis, die ebendiese Klischees in ihrer Absurdität zu dekonstruieren vermag.

Rindon Johnson

In vielen Games besteht die Möglichkeit, einen Avatar zu entwerfen, der beliebig angepasst werden kann und so zur Spielfigur der eigenen Identität wird. Allerdings sind die Auswahloptionen nicht immer grenzenlos, im Gegenteil: Sie sind oft limitiert und reproduzieren sexistische wie rassistische Stereotype.

Letzteren Aspekt thematisiert Rindon Johnson (*1990) in seinem Virtual-Reality-Video *Away with You* (2016). Dafür liess der US-amerikanische Künstler sein Gesicht von Algorithmus des Sportspieles *NBA 2K16* scannen, der sein Aussehen aufgrund seiner Hautfarbe jedoch nicht richtig erkennen und umsetzen konnte. Folglich ist auf dem Gesicht zu sehen, das keinerlei Ähnlichkeit mit dem Künstler hat. Was den Mängel der automatisierten Gesichtserkennung offenbart. Johnson verdeutlicht damit die rassistische Dimension von Technologie und hinterfragt die Repräsentation von Formen und Technologien der Repräsentation selbst in unserer postkolonialen Gegenwart noch immer von Diskriminierung geprägt sind.

Andy Kassier

Wir inszenieren uns für die Kamera, posten Selfies auf sozialen Netzwerken. Doch welcher Logik liegt unseren kuratierten Selbstbildern zugrunde? Diese Frage treibt der deutsche Künstler Andy Kassier (*1989) in seinen Online-Performances auf die Spitze. Auf Instagram spielt er die Rolle des reichen und erfolgreichen Mannes, wobei er abgebildete Klischees bedient, die mit dieser Vorstellung einhergehen – und sie damit als beliebig reproduzierbares Konstrukt entlarvt.

Dies wird auch in der Installation *Starways (Time)* (2018/2021) deutlich, die Kassiers Bühnenbild für die immer gleichen Inszenierungen von Reichtum, Glück, Schönheit und Reichtum vorführt. Die Selbstdarstellung auf den sozialen Netzwerken ist damit nicht etwa Ausdruck einer eigenen Persönlichkeit, sondern verkommt zu einer Form der Selbstvermarktung, die sich an Klicks und Likes orientiert und dadurch zu einer zunehmenden visuellen Vereinheitlichung führt.

Cindy Sherman

Für die Serie *Untitled Film Stills* (1977–1980) hat die US-amerikanische Fotografin Cindy Sherman (*1954) ikonische Posen von Protagonistinnen nachgestellt, die die Hollywoodfilme der 1950er- und 1960er-Jahre entwarfen. Ihre Schwarzweiss-Fotografien erinnern an jene Stills, die zur Vermarktung der jeweiligen Filme verwendet wurden. Die Aufnahmen und entsprechend generisch und verkommen zu Klischees von Weiblichkeit, die Sherman in ihrer Endlosinszenierung offenlegt und hinterfragt. So sei sie etwa in der Rolle der unbeholfenen Frau erwartungsvoll auf dem Betrachter oder ist als in ihrer Inszenierung als Spiel gelesen werden.

Untitled Film Stills besteht aus 70 Fotografien und gleicht entziehen. Für die ungarische Künstlerin Petra Szemán (*1994) wohnt dem virtuellen Raum ein Potenzial inne, das das Netzwerk und das Spiel die Betrachtung der Körper, die Dokumentation der in seinem Unterbewusstsein offenbart. Sie erklärt ihre zum eines Stilmittel ihrer Identität. In der Installation verbindet die Künstlerin diese Spielwelt mit den ein Spielwelt Instagram, die Jahre und Körper zwischen einer Realität und Virtualität, um zwischen realen und virtuellen Raum zu verlagern.

Danielle Udogaranya

Auch wenn Avatare den Endruck erwecken, ganz unterschiedliche Identitäten abzubilden, erschöpft sich das Angebot von virtuellen Stellvertreter_innen in kommerziellen Rollen und klischierten Darstellungen. Dass durch die zur Auswahl stehenden Optionen gewisse Gruppen nicht angemessen repräsentiert werden, thematisiert die britische Künstlerin Danielle Udogaranya (*1991), auch bekannt unter dem Namen «Ebonix». Sie entwirft Avatare für Nutzer_innen of Colour, deren Aussehen und Hautfarbe bei Spielen wie *The Sims* oft unberücksichtigt bleiben oder stereotyper Vorlagen beschränkt werden.

So gestaltet sie für das Videospiel *The Sims 4* Avatare mit verschiedenen Hautfarben, samt unterschiedlichen Optionen für Make-up und Frisuren, die sich ausserhalb stereotyper und rassistischer Vorstellungen bewegen. Mit ihrem Projekt macht Udogaranya auf den nicht immer existierenden Diskriminierungen aufmerksam, die sich auch in virtuellen Räumen fortschreiben. Gleichzeitig legt sie einen Beitrag zu der Repräsentation diverser zu gestalten.

Camera Play
Das Spiel mit dem Apparat

Dorothée Elisa Baumann

Für Dorothée Elisa Baumann (*1972) ist die Kamera nicht neutral. Sobald diese verwendet ist, können sich Akteur_innen und Bilder nicht mehr gleichberechtigt begegnen. Dabei geht die Schweizer Fotografin noch einen Schritt weiter, indem sie die Kamera mit einer Waffe vergleicht, die Hierarchien zwischen Subjekt und Objekt vergegenwärtigt. Die damit einhergehende Machtstruktur werden durch den technologischen Fortschritt verstärkt, da Hilfsmittel den Auslöser einfacher und Bilder ausgewertet werden, diese verlagert in die Auseinandersetzung mit der Lebensrealität jenseits der Linse notwendig.

In ihrer Videoarbeit *Take a Better Picture* (2018) setzt Baumann dies über einen Hammer in Szene, mit dem sie auf den Auslöser einer Kamera schlägt. Damit fordert sie neue Spielregeln in der Fotografie, welche die Hierarchie zwischen dem fotografierenden Subjekt und dem fotografierten Objekt aufbrechen und eine empathische Kollaboration auf Augenhöhe ermöglichen.

Julius Brauckmann

Durch einen simplen und spielerischen Eingriff verhindert Julius Brauckmann (*1989), dass die Kamera so funktionieren kann wie vorgesehen. Der deutsche Künstler hat zwischen Kamera und Stativ einen kleinen programmierten Motor montiert, der aktiviert wird, sobald sich jemand der Kamera nähert. Während sich ein wackelnd und vibrierend durch den Ausstellungsraum bewegt, verhindert die motorisierte Kamerakonstruktion die Fähigkeit, scharfe Bilder zu produzieren, sobald sich potenzielle Fotograf_innen nähern.

Die Installation verwandelt die Kamera in eine halbautonome fotografische Akteurin: gebaut, verwunscht, gezielt und nur zur Produktion verwackelter und verzerrter Bilder fähig. Die neue Sicht und Bewegungsweise des Apparats, der mit dauerhaft eingeschalteter Display durch die Ausstellungsräume wandert, kann dabei auch als Befreiung von der Tyrannei menschlicher Fotograf_innen gelesen werden.

Dries Depoorter & Max Pinckers

Trophy Camera v0.9 (2017) ist eine durch künstliche Intelligenz gesteuerte Kamera, die so programmiert ist, dass sie nur «preisverdächtige Fotos» aufnimmt. Die Software wurde mit Algorithmen des maschinellen Lernens und einem Datensatz aller Gewinnerfotos des World Press Photo of the Year von 1955 bis heute trainiert und vergleicht die Live-Bilder mit dem Archiv, aus dem sie «gelernt» hat. Um gewisse Muster wie Komposition und Motive zu erkennen, die Algorithmus die Preiswahrscheinlichkeit mit 90% oder mehr, nimmt die Kamera das Bild auf und speichert es auf der extra dafür eingerichteten Website trophy.camera, andernfalls wird es sofort gelöscht.

Das Werk des belgischen Fotografen Max Pinckers (*1988) und des Künstlers Dries Depoorter (*1991) imaginiert eine Welt, in der fotografischer «Erfolg» berechnet und von der Maschinen ausgeführt werden kann. Es stellt die Frage, ob Fotografinnen durch technologische Prothesen ersetzt werden, nicht bereits jetzt. Teil der gewinnbringenden Kategorien klassischer Fotografie, wodurch Kreativität und kompletter Themen wie Konflikte und Gewalt in einfache und einprägsame Symbole übersetzt werden.

Die Besucher_innen der Ausstellung sind eingeladen, die *Trophy Camera v0.9G* (2021) auszuprobieren.

Philipp Dorl

Die Serie *Im Glas* (2011–2014) zeigt poetische Szenen von der intimen Beziehung zwischen Mensch und Maschine. Der Fotografen das deutschen Fotografen Philipp Dorl (*1976) scheinen Momente eines sinnlichen Spiels der Erkundung und des spielerischen Experimentierens des Fotografen mit dem Apparat einzufangen.

Verfuhrerisch und doch voller raffinierter Spannungen zeigen diese Bilder, wie die Kamera mit unserem Körper eins wird, eine Prothese für unsere Augen und Hände. Vielleicht ist es nicht der Fotograf, der mit seiner Kamera einen Reiz durch Hell und Dunkel. Das trifft die Kamera ein Objektiv, während das Objektiv wieder um die Fotografie ins Auge der Kamera zu unseren inneren Ängste sehen in einem Kameragehäuse verschwindet. Trägt man noch, was es mit diesen komplexen Beziehung und ihrer verborgenen Dynamik auf sich hat.

Christopher Graves

Der US-amerikanische Fotograf Christopher Graves (*1981) konstruiert mit einem DIY- und Funk-Ansatz mit einem spielerischen Zugang zur Fotografie und verbesserte mit ausgeklügelten Hard- und Software-Modifikationen die originale Game Boy Camera von 1998, einem offiziellen Add-on für Nintendos beliebte Handheld-Konsole.

Eine 1+1-Bildeinzugsmaschine oder eine «minderwertige Bildverzugsmaschine», wenn man bedenkt, dass die «Fotografien» in 2-Bit-Auflösung (128 x 112 Pixel) in vier Graustufen gespeichert werden – die Kamera der Firma wurde mit einem Objektadapter versehen, der mit einem Game Boy Advance befestigt wurde, mit einem Pentax-110-Objektivschluss, einem Holga-Objektiv, einem KS5-mit «Hummer»-Kabel-Adapter und Gadgets wie einem Kraftwerk. Graves' unmögliche Projekt besteht in der Herstellung eines anachronistischen Geräts, das sowohl vintage als auch futuristisch aussieht.

Beate Gütschow

Es ist diese ungewöhnliche Perspektive, die unseren Blick auf den Bildern von Beate Gütschow (*1970) verwirrt lässt. Ausgangspunkt der Serie *HC* (2016–2021) bilden Fotografien von architektonischen Landschaften, die aus verschiedenen Perspektiven aufgenommen und anschliessend von einem Algorithmus zu einem schlüssigen Bild zusammengefügt wurden. Das Verfahren der Fotogrammetrie, das hier zum Einsatz kommt, wird auch für die Erstellung topografischer Karten oder für die Gestaltung von «Game»-Landschaften genutzt.

Statt der zentralperspektivischen Bildordnung, die seit der Renaissance maximierung in unserer westlichen Darstellungselement und zum optischen Grundprinzip der Fotografie wurde, wählt Gütschow hier die Parallelperspektive. Bezugnehmend auf die Darstellung von Gärten der mittelalterlichen Buchmalerei oder Bildern «Park» oder Cloudskaps – betont Gütschow das Potenzial computerbasierter Darstellungsformen, um unsere Sehgewohnheiten herauszufordern.

Florence Henri

Ende der 1920er-Jahre begann Florence Henri (1893–1982), die ursprünglich Malerei in Paris studiert hatte, am Bauhaus mit Fotografie zu experimentieren – Paris jetzt immer aus Bildmedium in der Bildverhältnis zu welchem Kunst und Fotografie, vorwiegend so rückgeführt. Als wichtiges Instrument, unterscheidet diese avantgardistische Darstellung der der Spiegelungen und Verzerrungen, die seit ein Spiegelspiel, das Auge des Betrachters in der Spiegel lassen.

In ihren Schwarzweiss-Fotografien jongliert die US-amerikanisch-französische Künstlerin mit den Perspektiven, Verzerrungen, Formen und Raum. Der Spiegel wird somit das Mittel, das Wahrnehmung und die Gleichzeitigkeit von Drinnen und Draussen zu zeigen: so stellt Henri neben ihrer Verspieltheit die Fähigkeit, die Konventionen fotografischer Darstellungsformen und stellt ihnen ein Verfahren gegenüber, das die Fotografie von der Realität in die Reproduktion übersetzt, die Realität sowohl zu reproduzieren zu vereinnahmen.

John Hilliard

In den 1960er- und 1970er-Jahren geht die Fotografie zunehmend als Produkt eines automatischen Prozesses in den Fokus. Dies wird bei John Hilliard (*1945) deutlich. Für die Serie *Camera Recording its Own Condition* (1971) positionierte der englische Künstler seine 35mm-Kamera vor einem Spiegel und schoss 70 Mal das gleiche Bild, wobei er für jede Aufnahme die Blendenzahl und Belichtungszeit änderte.

Obwohl die Hand des Fotografen auf jenigen Aufnahmen sichtbar ist, scheint Hilliard lediglich bedient zu sein, um den Apparat zu bedienen. Bei die Fotografie keine Autor_innenschaft, sondern Automatismus im Vordergrund steht, wird nicht zuletzt durch die nüchterne Präsentation in Form Raster deutlich. So sehr wir das Spiel mit dem Apparat nun zu fragen, ob die Fotografie überhaupt anders kann, als jeweils ihre eigenen Bedingungen aufzuzeichnen.

René Mächler

Nach welchen Regeln entsteht ein fotografisches Bild? Dieser Frage widmet sich der Konkrete Fotografie interessiert sich nicht etwa für eine Ereignisse, die sich von der Kamera beginnt. Als einer der Pioniere der Konkreten Fotografie experimentierte René Mächler (1936–2008) mit den unterschiedlichen Oberflächen der Fotografie, wodurch gleichförmige Raster und Strukturen in unterschiedlicher Schärfe auf dem Fotopapier abgebildet wurden.

Somit lenkt Mächler mit seinen Werken Kontaktabzüge und Verfahren der Wahrnehmung des Fotografen unabhängigen Prozessen und Beziehung, die Spielregeln der technischen Möglichkeiten, die darin enthalten sind. Das Resultat kann als Loslösung von Subjekten beschrieben werden, da Objektivierung des Fotoprozesses, in dem Ende der Kontrolle des Fotografen und damit die Umkehr der Subjekte, eine Eigenständigkeit, wodurch eine Vielzahl geometrischer Muster entsteht und die Kamera ohne Besitzer, wodurch Formen auf zum dazwischen und die Fotografie auf eine reine Sicht wird. Dabei eigene Folgen einem experimentellen Regelsystem und lassen damit in der Schwelle zu einer autonomen Computerästhetik.

Taiyo Onorato & Nico Krebs

Ein Buchenstapel, eine Skulptur aus dem afrikanischen Kontinenten, der Panzer einer Schildkröte. Diese und weitere Objekte haben Taiyo Onorato & Nico Krebs (beide *1979) mit einer Linse und Filmkassette ausgestattet und zu funktionstüchtigen Kameras umgebaut. Die Fotoapparate entstanden im Rahmen der Serie *As Long as It Photographs – It Must Be a Camera* (2011), in einem gleichnamigen Buch veröffentlicht wurde.

Onorato & Krebs' skurrile Konstruktionen lassen daran, den fotografischen Apparat nicht als gegeben zu erachten, sondern sein «Wesen» zu hinterfragen. Welche Rolle spielt dieses Instrument, das sich zwischen Fotograf_in und Bildmotiv einfügt? Die Geschichte und Theorie der Fotografie liefert dazu ganz unterschiedliche Erklärungsversuche. So lesen sich die zwei Schweizer Fotografen als humorvolle Kameradurch... in der ihrem Kameras im Raum die Gegenstände in ihrem Anfängen zum Fotografieren «wie» Apparat die Verbindung zum Apparat und die Grenze die Funktion bringen lassen, sondern stellen auch ihren Wert ab.

Steven Pippin

Im Laufe einer Stunde nutzte Steven Pippin (*1960) Anfang der 1990er-Jahre die Infrastruktur der Bordtoilette eines Regionalzugs von London nach Brighton sowie die Fahrzeit, um eine Reihe von Fotografien anzufertigen. Das Haltbrunde Toilettenbecken diente dabei als rudimentäres Labor für die Entwicklung des Films, und die Kamera die «Spüle». Als schwarzweiss Lichteinfall, um Entwickler, sodass Fotografie zu Bildern auf einen Spiegel und dazu...

Pippin wird sein Reise auf dem «malischen» fotografischen Prozess und die performative Anlage seiner experimentellen Bildfindung. Seine Videodokumentation und dabei für das Verständnis der Werke wesentlich und ermöglichen es den Betrachter_innen, den absurden und spielerischen Prozess der Herstellung seiner fast abstrakten Fotografien nachzuvollziehen.

Michael Reisch

Der deutsche Fotograf Michael Reisch (*1964) hinterfragt das Medium der Fotografie auf ganz grundsätzliche Weise, indem er mit dem unzähligen Verfahren spielt, mit denen digitale Technologien der Reproduktion verändert und geformt haben. Seine Bilder sind die Ergebnisse eines fortwährenden künstlerischen Prozesses, der mit von computergenerierten Bildern zusammengefügt wird und vorgibt, die dann mit einem 3D-Modellierungssoftware bearbeitet und als 3D-gedruckte Skulpturen materialisiert werden. Diese Objekte werden wiederum abfotografiert und in Algorithmen der künstlichen Intelligenz eingespeist, die das Bild weitere transformieren und seine Mögliche Mutationen und Variationen erkunden.

Durch diesen Prozess lotet der Künstler die traditionelle fotografische Vorgehensweise um «Bild» der Verwandlung der physischen Welt in Information» und erschafft zugleich der Betrachter_innen einen Blick auf die Komplexität des Bildes in unserer digitalen Welt, dessen Form und Erscheinung sich ständig verändert und nicht mehr an den fotografischen Referenten gebunden ist.

Ria Patricia Röder

Die Bildmotive von Ria Patricia Röder (*1983) wurden nicht mit einer Kamera, sondern mit einem Scanner festgehalten. Neben vorgefundenen Gegenständen legte die deutsche Künstlerin auch unter gesammelte und ausgedruckte Bildfragmente oder ausgeschnittene Formen auf Papier und anderes Materialien auf die Scannerplatte. Entsprechend treten die ausgewählten Motive mal nicht und in unterschiedlicher Schärfe in Erscheinung, wobei sie als «Bildobjekte» das realen Objektes verstellt.

Für ihre sorgfältig komponierten Scanograms (2015–2020) kommen wieder digitale Bildbearbeitung noch Renderings zum Einsatz. Die einzelnen Objekte werden genauso ohne digitale Bearbeitung und die Kamera, wodurch Formen aus dem Abstand als die Anordnung der Spielregeln und sie ermöglicht, die dadurch das Kunststoff und Bilden. Die Ergebnisse zu beschreiben die Spielregeln der Fotografie zu Tage, indem Röder die Anordnung aus Blicken und stellen als die Beziehung von Objekt und sucht die Spielregeln der Fotografie zur Darstellung.

Andrew Stine

Andrew Stine (*1982), der US-amerikanische Mitbegründer und Webmaster von *Doomworld*, einer der ältesten und treffenden Websites mit Informationen und Diskussionen zu *Doom*, der ikonischen Ego-Shooter-Serie, hat sich auch einem tatenlosen Programmieren im Jahr 2015 veröffentlichte er *InstaDoom*, eine «Mod» (Modifikation) des Originalspiels, die die verschiedenen auf Instagram verfügbaren Fotofilter nachbildet und das extrem gewalttätige Shooter-Spiel in einen Fotowettbewerb verwandelt.

Eine zusätzliche Modifikation namens *Selfie Doom* – die unabhängig oder zusammen mit den Filteranleitung gespielt werden kann – ersetzt die Ego-Shooter-Spielfiguren durch einen virtuellen «Stick», mit dem Screenshots der Schusswaffen genommen werden können. Diese problematische Austauschbarkeit scheint nahezulegen, dass *Super Sonicago* Gleichsetzung von Kamera und Waffe durchaus auch heute noch ihre Relevanz hat.

Akihiko Taniguchi

In seinen spielbaren 3D-Umgebungen experimentiert der japanische Künstler Akihiko Taniguchi (*1983) mit der Übersetzung fotografischer Prinzipien in digitale Räume. Unter Verwendung von Spielmechanik und der Ästhetik von computergenerierten Bildern erforscht der Künstler die Möglichkeiten, die mit das Fotografierens innerhalb der Logik von Computerspielen neu zu denken.

Durch Interaktionen, die denen in Computerspielen gleichen, erleben die Betrachter_innen nicht nur die fotografische Aufnahme als eine Art von Game, sondern werden darüber hinaus mit vielen Fragen konfrontiert, die der Transformation des Bildes in seinen rechnergestützten und vernetzten Formen zugrunde liegen. Von der Erfahrung des virtuellen Fotoshootings bis zum Anlegen von «Betrachter_innen» hat sie Szenario bis hin zu den virtuellen Screenshots, die durch ihrem Fotograf, laden die Bewegung und Gestaltung und erzeugung konstruieren, und wir sie von die Beziehung zwischen den Fotograf_innen und dem Apparat beeinflussen.

Die Besucher_innen der Ausstellung sind eingeladen, die Game-Controller zu benutzen und das Kunstwerk zu spielen.

Tamás Waliczky

Die Apparate, mit denen wir uns die Welt als Bild erschliessen, beeinflussen massgeblich, wie wir diese sehen und verstehen. Doch wie diese Apparate gestaltet werden und auf welche Weise sie die Realität darstellen, ist nicht zufällig, sondern hängt davon ab, für welchen Zweck wir sie benutzen wollen und was sie festhalten sollen.

Diesem Wechselspiel widmet sich Tamás Waliczky (*1959) mit einer Reihe von fiktiven Kameras, die er als computergenerierte Grafiken präsentiert. Während einige dieser imaginären Kameras von realen Apparaten inspiriert sind, werden andere, wie etwa Filmkameras aus dem späten 19. Jahrhundert – lassen andere als kinetische Konstruktionen denken, die beispielsweise von aussen angekurbelt werden. Damit reflektiert der ungarische Künstler über alternative Technologien, Darstellungs- und Wissensformen, sowie über die Verschränkung von geistigen und kulturellen mit maschinellen und automatisierten Prozessen.

Vernakulares Material*

Eine Reihe von Tutorials für den Fotomodus

In den letzten Jahren wurde für einige beliebte Computerspiele eine neue Funktion namens «Photo Modus» («Fotomodus») eingeführt. Sie ermöglicht es den Spieler_innen, das Spiel zu unterbrechen und sich fotografischen Aktivitäten zuzuwenden, wie zum Beispiel der Wahl eines Bildausschnitts und der Bildkomposition, bevor ein Bild gespeichert wird.

Einerseits modifiziert der Fotomodus den fotografischen Akt des Aufnehmens, indem er den Spieler_innen erlaubt, die virtuelle Kamera innerhalb einer angehaltenen Szene frei zu bewegen, in der alle Spielfiguren und Fahrzeuge stillstehen, als ob die Zeit eingefroren worden wäre. Andererseits simuliert der Fotomodus den traditionellen analogen Apparat durch ein Kamera-Interface, das Parameter wie Blende, Schärfentiefe und andere optische und mechanische Funktionen der Kamera anzeigt. Somit öffnet der Fotomodus die Grenzen des Fotomodus eine nostalgische Sicht auf die traditionelle Fotografie, während er die rechnergestützten Prozesse, die ihn regulieren, verbirgt.

* Vernakulares Material verweist auf Bilder, die nicht in einem künstlerischen Kontext entstanden sind. Es handelt sich dabei um alltägliche Aufnahmen, wie beispielsweise amateurhafte Schnappschüsse oder Screenshots, die online zirkulieren.

Glossar A–Z

Algorithmus

Ein Algorithmus ist eine Reihe von Anweisungen, die Schritt für Schritt festlegen, nach welchen Regeln bestimmte Aufgaben von Computerprogrammen und Software ausgeführt werden. Algorithmen bestimmen auch über die Sichtbarkeit im Netz: Wenn beispielsweise auf Google nach einem Computerspiel gesucht wird, dann wird die Rangfolge der angezeigten Webseiten von einem Algorithmus vorgegeben.

Avatar

Avatare sind grafische Darstellungen, Animationen und Karikaturen, die User_innen online, in Videospielen, auf Community-Webseiten wie *Second Life*, in Internetforen und Social Media als virtuelle Spiel- und Handlungsfigur oder Online-Persönlichkeiten auswählen können. Der Terminus wurde ursprünglich vom US-amerikanischen Autoren Neal Stephenson in seinem Science-Fiction-Roman *Snow Crash* (1992) geprägt, wo er stellvertretende grafische Figuren im Metaverse, einer fiktiven virtuellen Internetwelt, bezeichnete.

Oftmals können Avatare umfassend gestaltet und bearbeitet werden – sie reichen von humanoiden, also menschlich anmutenden Figuren, bis hin zu Tieren und Fantasiewesen.

Während einige nur als 2D-Bild zum Einsatz kommen, sind andere als 3D-Modell (CGI) in virtuellen Welten steuerbar, wo sie in Echtzeit kommunizieren, handeln und interagieren können. Wenngleich Avatare als virtuelle Stellvertreter_innen bedient werden können, ermöglichen es die User_innen, hinter der Anonymität und den Fantasievorstellungen zurückzutreten und ihre wahre Identität zu verschleiern.

Bot

Ein Bot, abgeleitet von engl. *robot* (Roboter), bezeichnet ein automatisiertes Computerprogramm, das sich weitestgehend eigenständig Aufgaben, mit denen Funktionen (Chat, Aufträge). In den letzten Jahren haben besonders Social Bots Schlagzeilen gemacht, die auf Social-Media-Plattformen wie Facebook oder Twitter zum Einsatz kommen.

Als menschliche Akteur_innen hinter Fake-Profilen getarnt, sind Social Bots darauf programmiert, automatisch auf gewisse Schlagworte zu reagieren, indem sie Beiträge liken, kommentieren, teilen oder selbst Inhalte veröffentlichen. So kommen sie immer mehr im Rahmen von Wahlkampagnen und auch zum Streuen von Fehlinformationen zum Einsatz.

Sogenannte Chat Bots wiederum sind so angelegt, dass sie mit User_innen über ein textbasiertes Dialogsystem interaktiv kommunizieren können. Suchmaschinen-Bots, sogenannte Webcrawler, durchsuchen automatisch das Internet nach Webseiten, um sie zu indexieren und damit über die Google-Suchfunktion auffindbar zu machen. Bots greifen folglich massiv in unseren Alltag und in den Informationsfluss online ein.

Computergenerierte Bilder (CGI)

Computer Generated Imagery, kurz CGI, ist die englische und aus der Filmproduktion stammende Bezeichnung für mit dem Computer erstellte Bilder. CGI werden entsprechend nicht mit einer (Foto- oder Film-)Kamera aufgezeichnet, sondern direkt im Computer als zwei- oder dreidimensionale Bilder grafisch erstellt (Computergrafik) und in Bewegung versetzt (Computeranimation). CGI wird in Filmen, Videospielen, in der Kunst und Werbung eingesetzt, findet aber auch in anderen Bereichen Anwendung, wie beispielsweise in medizinischen Darstellungen, wissenschaftlichen Simulationen oder 3D-Architekturmodellen. Erste Entwicklungen im Bereich fotorealistischer CGI, also die Herausbildung des Computers als Bildmedium nach Vorbild der Fotografie, wurde bereits ab den 1970er-Jahren massgeblich von der Filmindustrie vorangetrieben, vor allem im Bereich der Spezialeffekte.

Computergestützte Fotografie

Computergestützte Bildgebungssysteme, die auf Software und Algorithmen beruhen, sind feste Bestandteile unserer heutigen Smartphone- und Digitalkameras.

Ein einfaches Beispiel ist die Panorama-Funktion, bei der ein Algorithmus mehrere Bilder berechnet und zu einem nahtlosen, kontinuierlichen Bild zusammenfügt. Eine komplexere Anwendung findet sich in den Algorithmen des sogenannten maschinellen Sehens oder Bilderkennens. Das sind Programme, die Bildinformationen analysieren und verarbeiten, wie zum Beispiel automatische Gesichts- und Objekterkennung, Bildbearbeitungsprogramme oder (Gesichts-)Filter, mit denen man die Kamera-Live-Bilder auf dem Smartphone und in Apps wie Snapchat oder Instagram modifiziert.

Die sogenannte Augmented Reality oder erweiterte Realität, die virtuelle Realität und computergenerierte Bilder sind Beispiele dafür, wie Algorithmen und Software unseren Begriff von Fotografie erweitern und verändern.

Daten-Bilder

Ein fotografisches Bild, das wir mit dem Smartphone, einer zeitgenössischen Kamera oder als Screenshot schiessen, ist digital.

Es besteht aus elektronisch gespeicherten Daten in Form eines binären Codes aus Nullen und Einsen, die aufgrund von Algorithmen auf dem Bildschirm als Fotografie erscheinen. In jeder Bilddatei sind zudem zusätzliche Informationen gespeichert, die für das Auge nicht sichtbar sind – sogenannte Metadaten. Metadaten geben u.a. Auskunft über Datum und Uhrzeit der Aufnahme sowie über geografische Koordinaten.

So geben wir über die Zirkulation unserer Bilder oft mehr Informationen über uns preis, als uns tatsächlich bewusst ist. Oft sammeln sich unsere Bilddaten über Jahrzehnte massenweise auf unseren digitalen Geräten an.

Wenngleich Daten immateriell scheinen, benötigen sie doch Speicherplatz, was wiederum materielle Gegenstände wie Hardware und Infrastruktur voraussetzt – und damit einen massiven Einfluss auf unsere ökologische Umwelt hat.

Ego-Shooter

Ego-Shooter sind Videogames, bei denen die Spieler_innen die Perspektive der von ihnen gesteuerten Figur einnehmen und sich in einem bewaffneten Kampf mit den jeweiligen Gegner_innen begeben. Im englischsprachigen Raum werden diese Spiele als *First-Person Shooter* bezeichnet.

Fotomodus

Der Fotomodus (oder «Photo Mode») ist eine Funktion, die es Spieler_innen ermöglicht, ein Videogame zu pausieren und den ausgewählten Moment mit einer In-Game-Kamera festzuhalten. Diese virtuelle Kamera wird durch die Spieler_innen kontrolliert, wobei Parameter wie Blende oder Schärfentiefe angepasst werden können, wodurch die Gebrauchsweise einer analogen Kamera simuliert wird. Die so entstehenden Bilder können mit anderen Personen geteilt werden.

Gamification

Gamification (oder Spielifizierung) meint die Anwendung spieltypischer Mechanismen in einem nicht gamespezifischen Kontext. Dazu gehört das Sammeln von Punkten oder die Verwendung von Ranglisten und Auszeichnungen. Durch diese Elemente können beispielsweise Arbeiter_innen motiviert werden, eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen oder ein Ziel zu erreichen, indem ihre Leistung mit Punkten bewertet oder in einer Rangliste mit jener anderer Personen verglichen wird.

Gesichtsfilter / Augmented Reality

Sogenannte Face-Filter, Gesichtsfilter, die beispielsweise über die App Snapchat bei der Aufnahme von Selfies in Echtzeit auf Gesichter projiziert werden können, gehören zu Anwendungen der Augmented Reality (AR).

Als AR bezeichnet man eine Technologie, die es User_innen ermöglicht, die reale Welt in Echtzeit in Verbindung mit virtuellen Objekten zu sehen. Entweder überlagern die computergenerierten Objekte den realen Raum oder sie verschmelzen mit ihm, weshalb AR auch als Enhanced Reality (erweiterte Realität) oder Mixed Reality bezeichnet wird. Diese Mischform unterscheidet AR von Virtual Reality (VR).

Bei der VR wird die sichtbare Umgebung komplett simuliert und die User_innen tauchen ihrem Gefühl nach in eine andere Welt ein.

Weitere bekannte Beispiele für AR sind die Datenbrille Google Glass, die als Beta-Version 2014 auf den US-Markt kam, und das Nintendo-Handyspiel *Pokémon Go*, das im Jahr 2016 weltweit Begeisterung auslöste.

AR wird auch im Ingenieurswesen, der Medizin, dem Militär, der Werbung, der Unterhaltungsindustrie oder der Kunst eingesetzt.

Gig Economy / Crowdsourcing

Als Gig Economy, aus dem Englischen *gig* für Auftritt und *economy* für Wirtschaft, wird die Auslagerung von kleineren, zeitlich befristeten Aufträgen an unabhängige Selbstständige, Freiberufler_innen oder geringfügig Beschäftigte bezeichnet.

Dabei kommen oft Online-Plattformen zum Einsatz, die die Kontaktaufnahme zwischen Firmen, Kund_innen und Auftragsarbeiter_innen erleichtern. Prominente Beispiele dafür sind private Fahrdienstleistungen wie Uber oder Kuriere für Essenslieferung wie Deliveroo und Foodora.

Die Betreiber_innen dieser Plattformen erhalten oftmals eine Provision, während Arbeitnehmer_innen eigene Ressourcen wie Mobiltelefone und Fahrzeuge zur Ausübung der Tätigkeit voraussetzen müssen. Über die Gig Economy werden Dienstleistungen aller Art angeboten – von Social-Media-Marketing bis zu Finanzbuchhaltung und Logodesign.

Oftmals lagern Unternehmen bestimmte Teilaufträge und Arbeitsprozesse auch über Crowdsourcing (engl. *crowd* für Menge und *outsourcing* für Auslagerung) an eine Vielzahl von Nutzer_innen aus.

Wenngleich das Gig-Working einen einfachen und flexiblen Zuverdienst ermöglicht, so steht es doch für die oft schlechten Arbeitsbedingungen und mangelnden Sozialleistungen wie Kranken-, Arbeitslosen- oder Rentenversicherung in der Kritik.

Hardware

Im Gegensatz zur Software bezeichnet die Hardware alle Bestandteile eines Computers, die sich physisch manifestieren, d.h. alle materiellen, also mechanischen wie elektronischen Komponenten eines Stand-PCs oder mobilen Laptops wie Bildschirm, Tastatur, Festplatte, Grafikkarte und Stromkabel.

In-Game Photography

Der Begriff In-Game Photography meint das Fotografieren in Videospielen über Screenshots, das sich mittlerweile auch als eigenes Kunstgenre etabliert hat.

Als Unterhaltungs- und Erlebnisräume entwickeln sich Videospiele oft in Zusammenhang mit der Kinoindustrie, wodurch ihre Bildwelten eine fotorealistische Abbildung anstreben.

Zahlreiche Spieler_innen durchstreifen diese digitalen Spielumgebungen, um sich – statt der eigentlichen Spielvorgabe zu folgen – ganz im Sinne einer traditionellen Fotografie Landschafts-, Porträt- oder Architekturaufnahmen zu widmen.

Mittlerweile ist vielen Spielen – und sogar den Controllern, mit denen das Spiel gesteuert wird – ein Fotomodus eingebaut, durch den man Screenshots direkt erstellen und online teilen kann.

So kann auf Knopfdruck beispielsweise Spiderman auf der PlayStation 4 ein Selfie erstellen, das in einem digitalen Album abgespeichert wird, dort angeschaut oder direkt online geteilt werden kann. So verwandeln sich die Spielfiguren der Gamer_innen, auch Avatare genannt, in virtuelle Fotograf_innen.

Mod

Mod ist die Abkürzung des englischen Wortes modification und bezeichnet Veränderungen eines Videogames, die von den Spieler_innen selbst vorgenommen werden. Diese Veränderungen können sowohl die visuellen als auch funktionalen Eigenschaften des Games betreffen. Oft unterstützen die Hersteller_innen das sogenannte modding, da die Ergänzungen das Interesse anderer Spieler_innen steigern, das Game erneut zu durchlaufen, wodurch der kommerzielle Wert erhöht wird. Obwohl das Modding bereits in den frühen 1980er-Jahren auftrat (damals noch als Hacking angesehen), wurde es erst im Verlauf der 1980er-Jahre populärer und durch die jeweiligen Entwickler_innen unterstützt.

Multiplayer Game

Multiplayer Game beschreibt eine Modalität, bei der mehrere Spieler_innen involviert sind und online gegeneinander antreten. Im Gegensatz dazu spielt beim Singleplayer-Game lediglich eine Person gegen den Computer.

Online-Community

Eine Online-Community oder Internet-Gemeinschaft ist eine organisierte Gruppe von Menschen, die im Internet miteinander kommunizieren und im virtuellen Raum interagieren.

Sie organisieren sich über Social Media, Fotosharing-Plattformen, Internetforen und über Avatare auf Webseiten und in Videospielen.

Reaktionsvideo / Aufmerksamkeitsökonomie

Ein Reaktionsvideo wird meist online auf Social Media veröffentlicht. Statt dem eigentlichen Ereignis zeigt es eine Sammlung von Reaktionen verschiedener Personen auf das Gefilmte.

Der Ursprung liegt in den japanischen TV-Shows der 1970er-Jahre und zirkuliert heute vor allem auf der populären Video-Plattform YouTube.

Emotionen wie Gelächter, Ekel, Mitleid oder Angst der gefilmten Personen werden dabei auf die Zuschauer_innen übertragen. Reaktionsvideos sind Teil von und Ausdruck der Aufmerksamkeitsökonomie, in der die Aufmerksamkeit der Zuschauer_innen als verwertbares Gut in ökonomische Wertschöpfungsketten eingebunden ist.

Die Aufmerksamkeit ist damit eine gewinnbringende Ressource, ein ökonomisches Kapital und eine soziale Währung, und das Sehen/Zuschauen damit stärker denn je in kapitalistische Kreisläufe eingebunden.

Likes, Clicks und Shares treiben dieses System voran und machen uns letztlich zu Kompliz_innen.

Screenshot

Der Screenshot, ein Bildschirm-Schnappschuss, friert wie bei der digitalen oder analogen Kamera durch einen Knopf- oder Tastendruck einen Moment ein und zählt damit zu den fotografischen Bildformen.

Als Funktion ist der Screenshot bereits in der Software bildschirmbasierter Geräte angelegt und lässt sich mittlerweile fast von jedem elektronischen Gerät – sei es dem Computer, dem Smartphone oder der Spielkonsole – aufnehmen, als Datei bzw. in der Zwischenablage speichern, unmittelbar online teilen oder direkt in Druck geben.

Wie stark Screenshots unseren Alltag und dessen Organisation bestimmen, ist uns oft auf den ersten Blick gar nicht so bewusst.

Ob als Merkhilfe von Rezeptzutaten für den Einkauf, der nächsten Bahnverbindung, eine Wegbeschreibung einer Reise ohne mobile Daten oder ein Schnappschuss des letzten Videotelefonats, Screenshots sind heute nicht mehr wegzudenkender Bestandteil unserer vernetzten Kultur.

Selfie

Abgeleitet von dem englischen Begriff *self* (Selbst), beschreibt das Selfie ein Foto, das das Gesicht der Fotograf_innen zeigt und von diesen selbst oft auf Armeslänge mit dem Smartphone aufgenommen wurde.

Insbesondere seit dem Aufkommen der Sozialen Medien in den 2010er-Jahren werden Selfies auf Apps wie Instagram oder WhatsApp hochgeladen und verschickt.

Das Selfie ist nicht mit dem traditionellen fotografischen Selbstporträt zu verwechseln, sondern muss im Kontext des vernetzten Bildes als zeitgenössisches Kommunikationsmittel gelesen werden.

Es ist Teil eines grösseren sozialen, häufig auch ökonomischen Netzwerks, das eigene Bildformeln und -praktiken hervorbringt.

Selfies, so die US-amerikanische Politikwissenschaftlerin Jodi Dean, sind «Nachahmung der anderen und unsere Nachahmung des anderen».

Im Digitalen reproduzieren und produzieren sich über Selfies Vorstellungen von Kultur, sozialer Klasse oder Geschlecht.

Sharing

Sharing, der englische Begriff für Teilen, ist eine gängige Praxis des Internetzeitalters.

Vernetzte Bilder werden oft schon mit Hinblick auf das Teilen produziert und nachbearbeitet, um sich an Freund_innen, spezifische Gruppen (engl. *communities*) oder ein anonymes Publikum zu richten.

Diese Inhalte verbreiten sich – hochgeladen, geliked, geteilt – über Fotosharing-Plattformen wie Flickr (2004), über Fotoblogs (z.B. WordPress, 2005), über Soziale Medien wie Facebook (2004), Twitter (2006), Instagram (2010) oder TikTok (2016) sowie Instant-Messaging-Apps wie WhatsApp (2009) und Snapchat (2011).

Das Fotosharing hat sich im Zuge des sogenannten Web 2.0 (2004) herausgebildet, welches das aktive Teilen von Inhalten im World Wide Web ermöglicht hat.

Über das Sharing wird vieles, was einst nur im privaten Raum geteilt wurde, in einen (halb-)öffentlichen Raum verlagert – manchmal ohne dass dafür überhaupt ein Bewusstsein herrscht.

Smartphone-Fotografie

Kaum ein anderes Medium ist so stark in unserem Alltag verwurzelt wie die Smartphone-Fotografie. Mit ihrer Hilfe speichern wir Informationen, halten wichtige Momente unseres Lebens fest und lassen unsere sozialen Kontakte schnell und unkompliziert daran teilhaben.

Entwicklungen der letzten 30 Jahre haben dies möglich gemacht: vom ersten Mobiltelefon von 1999 mit eingebauter, damals noch niedrigauflösender Kamera des Herstellers Toshiba über die MMS-Funktion (Multimedia Messaging Service) als bildbasierte Weiterentwicklung der SMS (Short Message Service) Ende der 2000er-Jahre bis hin zum internetfähigen Smartphone, das sich ab 2007 mit dem Apple iPhone samt eingebauter 2-Megapixel-Digitalkamera zunehmend durchsetzte.

Durch die Kombination aus allzeit verfügbaren mobilen Kameras und Social-Media-Apps sowie Instant-Messaging-Systemen wie WhatsApp, die den direkten Zugang zum Netz und damit die Weiterverbreitung online ermöglichen, wurde ein nie zuvor dagewesener Grad an Zirkulation fotografischer Bilder erreicht.

Social Media / Soziale Medien

Soziale Medien sind digitale Plattformen, die es User_innen ermöglichen, untereinander in Kontakt zu treten und eigene Inhalte (Bilder, Texte, Videos usw.) – sogenannten *user generated content*, also benutzergenerierte Inhalte – zu veröffentlichen.

Beispiele sind Facebook, Instagram, Snapchat, TikTok, Twitter und YouTube. Fotografien und Videos im Kontext dieser Plattformen prägen unser Leben und unsere Gesellschaft entscheidend und nachhaltig mit: Sie haben ermöglicht, Familie und Freund_innen sowie eine globale Öffentlichkeit an unserem Alltag in Echtzeit teilhaben zu lassen. Dabei sind wir Produzent_innen, Konsument_innen und Verteiler_innen zugleich.

Unser sozialer Austausch und die Strukturierung unseres Alltags funktioniert immer mehr über fotografische Inhalte, unter denen sich neue Kommunikationsformen wie Memes, Selfies oder GIFs herausbilden und die gepostet, geliked, geteilt, gescreenshotet, gedownloaded oder neu verarbeitet werden.

Software

Die Software bezeichnet alle Programme auf dem Computer, sie regelt und gibt dem Computer Befehle. Alltäglich genutzte Beispiele sind die Microsoft-Office-Programme Word, Excel und PowerPoint, oder Bild und Videobearbeitungsprogramme wie Adobe Photoshop.

User_innen

Als User_innen werden nicht nur Personen bezeichnet, die vernetzte Geräte wie Computer, Laptops, Tablets und Smartphones benutzen, sondern auch solche, die sich in digitalen Apps, Online-Communities und auf Social Media bewegen.

Über verschiedene Rollen – beispielsweise als passive Follower_innen (die Personen, Institutionen oder Unternehmen auf Social Media folgen), als Gamer_in von Computerspielen oder als Blogger_in oder Vlogger_in (aktive Verfasser_innen und Herausgeber_innen von Text- oder Videobeiträgen) – können die User_innen im Netz unterschiedlich aktiv agieren.

Vernetztes Bild

Das vernetzte Bild kennzeichnet einen bedeutsamen Einschnitt in der Entwicklung der Fotografie und ihrer Gebrauchsweisen.

Wurde sein analoger Vorgänger vorwiegend in gedruckter Form verteilt – als Abzug auf Papier oder als Druckerzeugnis in Zeitungen, Magazinen, Büchern oder auf Plakaten –, handelt es sich beim vernetzten Bild um ein Foto, das mit einer Digitalkamera, dem Smartphone, Drohnen oder Überwachungskameras aufgezeichnet oder – im Falle von Memes, GIFs und computergenerierten Bildern (CGI) – gänzlich digital angefertigt wird und online zirkuliert, indem es digital verschickt oder auf Sozialen Medien geteilt wird.

Technologische Voraussetzung bildet die Zusammenführung von Kameras und Bildbearbeitung mit dem Internet und die damit verbundene, vereinfachte Möglichkeit, Fotos unmittelbar nach oder sogar während ihrer Aufnahme über digitale Netzwerke und Plattformen zu verteilen.

Im Zentrum steht nicht länger bloss der Wunsch, einen Moment festzuhalten; vielmehr geht es um die Tätigkeit der Kommunikation und des (Mit-)Teilens, weswegen das vernetzte Bild auch als «verteiltes Bild» oder als «Konversationsbild» bezeichnet wird.

Vernakular

Vernakulares Material verweist auf Bilder, die nicht für einen künstlerischen Kontext entstanden. Es handelt sich dabei um alltägliche Aufnahmen, wie beispielsweise amateurhafte Schnappschüsse oder Screenshots, die online zirkulieren.

Virtuell

Virtuell bezeichnet Bilder und Welten wie beispielsweise *Second Life*, die im Computer erzeugt werden und entweder die Realität fotorealistisch simulieren oder aber nach technischen Möglichkeiten der Fantasie und Vorstellungskraft entspringend beliebig gestaltet werden können.

Web 2.0

Das seit Mitte der 2000er-Jahre verbreitete Web 2.0 – oft auch als *Participative Web* oder *Social Web* bezeichnet – ermöglicht es User_innen, Inhalte selbst zu generieren (engl. *user generated content*) und im Rahmen von Social Media mit einer Online-Community in Austausch zu treten.

Hinsichtlich der Nutzung des Internets markiert dies eine signifikante Veränderung zur ersten Generation, der sogenannten Web 1.0-Ära, bei der User_innen zunächst darauf beschränkt waren, die von Webseitenbetreiber_innen angebotenen Inhalte passiv zu betrachten.

Beispiele für Web 2.0-Features sind Social-Media-Plattformen wie Facebook, Twitter und Instagram, kollaborativ erstellte Online-Enzyklopädien wie Wikipedia, Tagging-Systeme, also die Indexierung von Schlüsselwörtern auf Webseiten und Links, Video-Sharing-Sites wie YouTube, Image-Sharing-Sites wie Flickr und partizipative Web-Anwendungen, sogenannte Apps.

Weitere Begriffe rund um die Gegenwart und Geschichte der Fotografie finden Sie als Zeitstrahl und Glossar unter **www.photographic-flux.com**, ein Projekt des Fotomuseum Winterthur.