

Digitale Heimat

„leaving surface“

Erstprüferin: Prof. Dr. Gudrun Scholz

Zweitprüfer: Michael Trippel

Bachelorarbeit von Jens Gyarmaty, Januar 2015

FH-Hannover – Studiengang Kommunikationsdesign-Fotografie

Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	Seite 1
Das Bild als Schnittstelle zwischen virtueller Realität und Wirklichkeit	
Motivation	
I. 72 Stunden im Cyberspace.....	Seite 3
1. Digitale Revolution	
2. Dass das Internet praktisch unsichtbar ist, stellt uns Fotografen vor ein Problem. Wie geht man mit Themen um, die visuell nicht greifbar sind?	
3. Arbeitsprozess	
II. Eduard.....	Seite 14
4. Bildersuche im Leben anderer	
III. Los Santos	Seite 15
5. Fotografieren im virtuellen Raum	
6. Vergleich mit der Wirklichkeit	
7. Kollektives Bewusstsein = Kollektive Bilder	
8. Bilder Bilder Bilder	
9. Suche nach einem Platz in der digitalen Welt	
10. Präsentation	
Quellen.....	Seite 27
Eidesstaatliche Erklärung.....	Seite 28

Einleitung

Ich bin über einen Text gestolpert, der davon sprach, dass virtuelle Welten die Probleme menschlicher Zivilisation lösen könnten. Wenn wir nicht mehr in der Lage seien den Planeten aufgrund von Umweltkatastrophen und Zerstörung zu bevölkern, sei es naheliegend unser Bewusstsein in einer virtuellen Welt weiterleben zu lassen. Das würde uns ortsunabhängig machen und lediglich einen Platz erfordern, um den Körper ins System zu integrieren und den Geist in eine virtuelle Welt zu überführen. 1999 griffen die Wachowski-Geschwister diesen Inhalt auf, um ein Drehbuch zu schreiben und mit einer düsteren Vorstellung dieser Vision, den Film Matrix zu drehen.

Das Thema meiner Arbeit sind jedoch nicht die fiktive Szenarien der Zukunft, sondern die Frage wie sich im Jahr 2014 virtuelle Realitäten auf unsere Wahrnehmung der Wirklichkeit auswirken.

Virtuelle Realitäten sind in Computern generierte Räume, die scheinbar immer mehr der Wirklichkeit gleichen. Es gibt Raum und Zeit und unsere Wahrnehmung macht sie zur Realität. Je mehr und intensiver der Mensch Zeit in ihnen verbringt umso mehr werden sie zum „Sein“ dazu gehören.

Das Bild als Schnittstelle zwischen virtueller Realität und Wirklichkeit

Der Medienphilosoph Villem Flusser schreibt: „Wenn Sie in einen Cyberspace hineingehen, koppeln sie das Zentralnervensystem an das Computersystem. Der Cyberspace simuliert das Zentralnervensystem. Er rafft digital komputierte Punktelemente und versucht sie mindestens so dicht zu rafften wie das Zentralnervensystem. Bis vor kurzem hat er nur optisch gerafft. Jetzt gibt es Instrumente, Helme und Handschuhe, die auch taktil rafften können und es gibt Ansätze zu einem akustischen und chemischen Rafften.“¹

Der Cyberspace entwickelt sich in seiner Eigenständigkeit parallel zur exponentiell ansteigenden Geschwindigkeit der technischen Entwicklung. 2015 wird das Jahr sein, in dem die Virtual Reality Brille Oculus Rift auf den Markt kommt und die Grenzen weiter aufweicht. Die Brille wird dafür sorgen, dass der Spieler seinen Avatar nicht mehr steuert, sondern seine Rolle einnimmt, dabei rennt, kriecht oder hüpfert er in Echtzeit durch die virtuelle Welt. Der Grad an Immersion gleicht dem Wirkungsgrad einer Droge. Je weiter man sich von der Wirklichkeit entfernen kann, umso größer ist der Kick. Dabei funktionieren die Bilder als Schnittstelle zwischen der virtuellen Realität und der Wirklichkeit, bzw. dem Mensch. Denn wir sind es gewohnt, dem Glauben zu schenken, was wir sehen. In der Wissenschaft wird der Sehsinn als das wichtigste Sinnessystem beschrieben. Wir öffnen die Augen und das Gesehene liefert uns Informationen über die Wirklichkeit, in der wir uns bewegen. Es lässt uns Formen wahrnehmen, Farben, Entfernungen, Dimensionen, räumliche Tiefe, hell-dunkel und am Ende auch Gestik, Mimik und Körpersprache bei der Kommunikation mit anderen Menschen.

Während die Spielehersteller versuchen ein Bild der Wirklichkeit in den Cyberspace zu kopieren, wird in anderen Bereichen das Virtuelle in die Wirklichkeit eingefügt. In der Produktentwicklung verschwimmen

die Grenzen. Im Ikea Katalog sind heute fast drei Viertel aller Abbildungen von einzelnen Produkten und ein Drittel aller kompletten Räume computergenerierte Wirklichkeit. Statt die Modelle für den Katalog zu fotografieren, werden sie dreidimensional programmiert. Ob aus Objekten im Rechner am Ende Bilder, Filme oder Computerspiele herauskommen sollen, ist nur eine Frage der Regie und der Rechenzeiten. Die Basis ist immer gleich: Es gibt einen Baukasten aus 3D-Objekten, die in eine virtuelle räumliche Welt platziert werden. Produkte entstehen in 3D Programmen, das Design orientiert sich an der Berechenbarkeit der Computer, um in Wirklichkeit als greifbares Produkt ausgedruckt zu werden.

Motivation

Als Fotograf stelle ich mich ständig in einen Bezug zur Welt – ich durchstreife sie, mache mich ihrer bewusst und schaue sie mir an. Ich gestalte eine eigene Bildrealität, die Teil der Wirklichkeit und des eigenen Bewusstseins wird. Der Aufnahmeprozess ist Auseinandersetzung mit der äusseren, der Auswahlprozess mit der inneren Welt. Dabei müssen Bilder lange reifen, bis ich sie als Teil von mir selbst anerkenne. Im Produkt verbinde ich in Form von z.B. Ausstellungen oder Büchern Bildrealität und Wirklichkeit neu.

Ich habe Fotojournalismus studiert, weil ich mich mit dem Zustand der Welt zu beschäftige und mich interessiert was das Leben auf der Erde ausmacht. Dabei tauche ich in die Lebensrealitäten anderer Menschen ein, um zu erforschen mit welchen Fragen, Antworten und Motivationen sie sich durch ihre Welt bewegen.

Früher fühlten sich die dabei entstanden Bilder anders an als heute. Heute müssen die Bilder in einer überabgebildeten Welt um Respekt und Anerkennung kämpfen. Alles wirkt beliebig und Fotografie wird den Lebensrealitäten der Menschen nicht mehr gerecht. Andere Menschen zu fotografieren hat oft nur noch den Zweck dem Fotografen Reputation und Anerkennung zu verschaffen. Als Fotograf versuche ich mich in diesem überfotografierten Zustand neu zu verorten und eine Rolle finden. Unterschiedliche Lebensrealitäten gibt es nur noch wenig. Internet und Konsumwelt treiben eine Homogenisierung des Menschen voran. Medien haben ein kollektives Bewusstsein geschaffen, in dem jeder Individualismus untergeht. Die ständige Jagd nach Aufmerksamkeit, Followern und likes wirken wie eine Sucht nach Anerkennung und der Angst vor Wertlosigkeit.

Die Motivation für das Thema „Digitale Heimat“ kommt durch meinem 14 jährigen Sohn, der sich als Digital Native seinen Platz in der Welt nicht mehr nur in der Wirklichkeit sondern auch im Cyberspace suchen muss. Dort entstehen neue Formen von Identität, Selbstdarstellung und Moral, die im ständigen Austausch mit der Wirklichkeit stehen. Die virtuellen Welten sind für ihn im Alltag präsent und er bewegt sich durch sie. Ich möchte erforschen was das bedeutet und welche Fragen man stellen muss und welche Antworten man erwarten kann, um selber zu begreifen, was das für die Zukunft bedeutet.

I. 72 Stunden im Cyberspace

1. Digitale Revolution

Für meine Arbeit untersuche ich die Geschichte des Internet seit 1991, dem Geburtsjahr des „World Wide Web“. Bei dessen Entstehung war ich 13 Jahre alt und hatte bis dahin keine direkte Berührung mit der Computerwelt und erst recht keine Vorstellung davon, wie schnell sich die Welt in den kommenden 20 Jahren verändern sollte. Das „WWW“ war zwar nur ein Baustein der Digitalisierung unseres Lebens, aber ein entscheidendes Fragment für die Entstehung virtueller Welten.

Virtuelle Welten? Damals glich die Idee eher einer Fiktion – die Vorstellung, dass sich innerhalb von 20 Jahren virtuelle, unserer Realität gleichende und von der ganzen Welt aus zugängliche Räume entwickeln sollten, in denen Menschen Teile ihres Lebens darin verbringen können. Heute ist die Fiktion zur Wirklichkeit geworden und für viele bietet Immersion eine Erweiterung ihrer Realität; für manche stellt sie einfach nur einen Ausgleich zum Alltag dar. Daneben gibt es Menschen, denen ihre Identität im Netz längst wichtiger geworden ist, als die der Wirklichkeit. Der Unterschied zu herkömmlicher Fiktion, wie die der Bücher, oder Filme ist die aktive Teilnahme. Man handelt innerhalb der räumlichen Regeln und trifft Entscheidungen mit dem Verstand. Die Erfahrungshorizonte aus beiden Welten vermischen sich. Erinnerungen aus der virtuellen Welt bekommen den gleichen Wert zugewiesen wie den Erinnerungen der Wirklichkeit.

Ende der Achtziger Jahre habe ich mein erstes Computerspiel gespielt. Es hieß Pac-Man und ich spielte es auf einer der ersten marktfähigen Konsolen, einem Atari 2600. Im Spiel ging es um eine kleine Kugel, mit der man Spielsteine einfangen und vor Geistern flüchten musste. Die Grafik bestand aus Flächen, Strichen und Punkten.

Als ich meinem 13 jährigen Sohn zu Beginn der Arbeit erklärte was ich machen wolle, nämlich im Cyberspace das Leben im Netz zu fotografieren, zeigte er mir einen Vogel und antwortete: „Papa, das ist unmöglich!... das ist wie Wind fotografieren zu wollen. Man fühlt ihn und weiss, dass er da ist, aber man wird ihn niemals sehen können... „ - Meine Antwort darauf war: „Man kann Wind zwar nicht sehen, aber man sieht das Meer und die Landschaft, die sich im Wind verändern.“

2. Dass das Internet praktisch unsichtbar ist, stellt uns Fotografen vor ein Problem. Wie geht man mit Themen um, die visuell nicht greifbar sind?

„Wenn wir zurückschauen, werden wir die heutige Zeit, unsere Zeit, als den Anfang sehen.“

Shoshana Zuboff, Wirtschaftswissenschaftlerin am 12. September 2014 auf der Eröffnungsrede einer internationalen Konferenz zum Thema Big Data in Potsdam.²

Frank Schirmmacher hat die Diskussion um die digitale Revolution in Deutschland angestoßen. Seine Arbeit gab mir Motivation und Anreiz, mich innerhalb der Fotografie mit dem Thema auseinanderzusetzen. Der Reiz bestand für mich die Umstände zu erforschen und Bilder zu finden, die Veränderungen und Auswirkungen dokumentieren. Es ist das Thema was mich umgibt, dabei kaum greifbar ist und in gesellschaftlichen Debatten die größte Relevanz für mich hat. Aus dem was ich lese und erfahre, probiere ich Themen herauszuarbeiten, die sich fotografieren lassen. Dabei begleitet mich die Arbeit von Evgeny Morozov, Juli Zeh, Jaron Lanier, Paul Virilio und Vilem Flusser. Fotografische Arbeiten, die mich dabei beeinflussen gibt es wenig. Robbie Cooper's Buch „Alter Ego“ und seine Arbeiten zu Immersion zeigen Computerspieler und stellen deren Avatare gegenüber. Die Arbeit des Filmemachers Harun Farocki hat mich inspiriert, insbesondere die Ausstellung im Hamburger Bahnhof „Ernste Spiele“. Dort zeigt er Bilder von US-Soldaten, die in Computersimulationen Traumaerlebnisse aufarbeiten und für den Kriegseinsatz trainieren. In der Historie der Dokumentarfotografie motiviert mich Dorothea Lange. Mit ihrer Arbeit über die Opfer der Depression, nach dem Zusammenbruch des US-Aktienmarkt 1929, vermenschlichte sie die soziale Tragödie. Die Bilder der Menschen, die von der Armut betroffen waren, prägten das kollektive Bewusstsein über die Depressionszeit in den USA. Welches sind die Bilder, die das kollektive Bewusstsein unserer Zeit prägen werden? Wie kann man den relevanten, aber abstrakten Themen von heute ein Bild geben? Am Beispiel des NSA-Skandals und Big Data kann man sehen, dass es für die Gesellschaft schwierig ist Umstände zu erfassen, ohne Bilder dafür zu haben. Das Bild, das zu diesem Thema in den Massenmedien erscheint, ist das des NSA Hauptquartiers in Maryland. Denn obwohl die Auswirkungen auf Demokratie und Freiheit verheerend sind, gibt es kein Bild für die Gefahr, die davon ausgeht.



© NSA/Reuters

Das Hauptquartier der National Security Agency (NSA) in Fort Meade, Maryland

3. Arbeitsprozess

Mein Interesse für Computerspiele kommt aus der Auseinandersetzung mit meinem 14 Jährigen Sohn. Computerspiele sind für mich Thema des Alltags und ich beobachte in seinem Freundeskreis, im Gespräch mit anderen Eltern und im öffentlichen Raum die Auseinandersetzung der Jugend mit den virtuellen Welten. Ich wollte mich damit auseinandersetzen, um zu wissen wie ich Möglichkeiten und Gefahren zu werten habe. Ich habe Freunde, die in meinem Alter virtuellen Welten (World of Warcraft) verfallen sind, denen die virtuelle Welt wichtiger geworden ist, als die Wirklichkeit. Wo sind die Grenzen zur Sucht? Was passiert in den virtuellen Welten; worin sind sie mit der Wirklichkeit vergleichbar und wie wirken sie sich auf die Wahrnehmung und dem Bewusstsein von Wirklichkeit aus?

Meine Arbeit begann mit der Recherche zu einem Symposium des Fachverbandes Medienabhängigkeit e.V. in Kassel und einer Vortragsreihe, initiiert durch Bert de Wildt, dem Leiter der Ambulanz der Klinik für Psychosomatik und Psychotherapie des LWL-Universitätsklinikums Bochum mit dem Titel: „Chancen und Risiken der digitalen Revolution für die psychische Gesundheit“. Laut dem Psychologen Dr. Klaus Wölfling ist die Internet – und Computerspielsucht seit Mitte bis Ende der Neunziger Jahre ein wachsendes Thema in der Psychologie.

Bei Workshops und in den Pausen kam ich mit den anwesenden Psychologen ins Gespräch und informierte mich über die Menschen, die bei Ihnen aufgrund von Internet - und Computerspielsucht in Behandlung kommen. Ich war überrascht, wie einige, vor allem die älteren amtierenden Ärzte ihre Patienten berieten, ohne einen virtuellen Raum jemals selbst betreten zu haben. Ein ähnliches Erlebnis hatte ich bei dem Besuch einer Gruppentherapiesitzung in Berlin. Der Psychologe, der von seinen besten Zeiten Ende der Sechziger Jahre schwärmte, war nicht in der Lage die computerspielsüchtigen Anwesenden über eine klassische Suchtargumentation hinweg zu beraten. Es schien mir, dass er gar nicht wusste, wo die Reize der virtuellen Räume und die der modernen Computerspiele liegen. Ich bemerke dieses Erlebnis, weil es für mich Sinnbild dessen ist, was wir gerade erleben. Die Entwicklung ist schneller, als der Mensch sie begreifen kann. Die Jungen sind begeisterungsfähig – die Alten haben zu kämpfen. Das ist kein neues Phänomen und der technische Fortschritt hat die Älteren schon immer mehr gefordert als die Jüngeren. Was ich während meiner gesamten Recherche festgestellt habe ist, dass die Älteren in dem Zusammenhang immer jünger werden und dem sich immer schneller verändernden Zeitgeist nur immer schwieriger anpassen können.

Durch die Gespräche mit den Psychologen wurde mir klar, dass ich in meine Arbeit nicht über die Menschen machen möchte, die dem Netz verfallen sind. Die Menschen leiden unter starken psychischen Problemen, denen ich mich im Umgang mit ihnen nicht gewachsen gefühlt hätte. So erkannte ich zwar, dass die Abkopplung von Wirklichkeit das Thema ist, dass ich meine Bilder jedoch nicht im Leid anderer suchen wollte. Ausserdem entschied ich, dass das Extrem in seiner Fähigkeit repräsentativ zu sein viel schwächer ist, als das „Alltägliche“.

Im Alltag habe ich nach Bildern gesucht, die die Wirklichkeit auf ihre wesentlichen Eigenschaften abstrahiert. Dabei habe ich erforscht, ob man mit klassischen narrativen Stile dem Thema „Digitalität“ gerecht werden kann. Digitalität ist nur an seiner Oberfläche sichtbar. Die Bilder existieren zum einen in unserem Geiste und zum anderen auf Oberflächen. Ich musste feststellen, dass ich mit den klassischen Erzählweisen in diesem Thema nicht weiterkommen würde. Ich fotografierte Medien, Kommunikationsmittel, Geräte, Menschen mit Geräte, Bilder in Bildern und Oberflächen – alles Objekte, die mit der digitalen Welt nur im Zusammenhang stehen, sie aber nicht grundsätzlich ausmachen. Ich konnte fotografisch nie die Bedeutung fassen, die ich in dem Thema sah. Gleichzeitig las ich enttäuscht ein Interview von Evgeny Morozov, der als Vordenker der digitalen Welt gilt und mir mit seinen Erkenntnissen den Wind aus den Segeln nahm und mich gleichzeitig inspirierte neue Wege einzuschlagen.

Evgeny Morozov: „Es ist lächerlich, das Internet erklären zu wollen. Was erklärt werden müsste, ist das beständige Bedürfnis, das Internet zu erklären, als wäre es eine theologische Kraft mit Bedeutung. Eine selbsternannte Priesterklasse hat sich formiert, um das Wesen und die Auswirkungen des Internets zu erklären. Ich halte das für ein moralisches Denken und Reden, das man besser vermeiden sollte. Mit meinem Gang in die Wissenschaftsgeschichte wollte ich zeigen, dass das Gebiet, auf dem ich fünf Jahre tätig war, leer ist. Es hat keine Substanz. Wer das nicht sieht, belügt sich selbst und andere. (...) Ich lese alles nur Mögliche, viel Wissenschaftsgeschichtliches, auch ein Buch wie „The Emergence of Sexuality“ von Arnold Davidson, einem der wichtigsten Foucault-Forscher, der darstellt, wie unsere Sexualität sich verändert hat, was mich wiederum dazu bringt, über unser verändertes Denken übers Internet nachzudenken und wie das Internet Objekt geworden ist. Ich beschäftige mich mit Disziplinen, die wenig mit dem Internet zu tun haben, um diese falsche intellektuelle Tradition der Internetstudien abzuschaffen und zu zerstören. Ich will herausfinden, wie wir über Technologien nachdenken, über Wissen, über den Zugang zu Information und deren Manipulation.³



Frau vor Bildschirm, Berlin, 2014



Bild im Bild, Oberfläche eines Werbeplakat, Berlin, 2014



Zeit und Raum, Portugal, 2014



Raum, Überall, 2014



Bild im Bild, Berlin, 2014

Es war sehr schwer für mich von gewohnten, klassischen Erzählweisen loszulassen. Das Abbilden des Sichtbaren stand dabei immer Vordergrund. Ich mag Fotografen wie Koudelka für seine Bilder über den Menschen. Ich lerne von seinem Blick auf die Welt und die menschliche Perspektive, die er in seinen Bildern einnimmt. Die Nähe, die er zu seinem Sujet aufbaut, wirkt ehrlich und vertraut. Daneben Garry Winnogrand und Alex Webb, die es schaffen den Raum in etwas zu verwandeln, was man sich nicht vorstellen kann und was mir die Welt als unendlich erscheinen lässt. Eugene Richards liebe ich für seine sozialen Portraits, die mir stellvertretend über die Gesellschaft erzählen und mir auf eine sehr besondere Weise ein Gefühl von Menschlichkeit vermitteln.

Ich habe mich an all diesen Fotografen orientiert und gesucht, wo ich mich innerhalb der Fotografie zu Hause fühle. Ich habe Workshops gemacht bei Gerd Ludwig, Antonin Kratochvil, Anders Petersen, JH Engström und Bruce Gilden und mir so unterschiedliche Positionen in der Fotografie näher angeschaut.

Selber habe ich in meiner Laufbahn unterschiedliche Methoden ausprobiert. Im dritten Semester entstand dabei ein Essay über einen Schützenverein in Hannover. Dabei sind die ersten Zweifel entstanden, ob es sich für mich richtig anfühlt Vertrauen aufzubauen, nur um zu fotografieren. Ich begann zu suchen, unter welchen Voraussetzungen ich bereit war, mich in die Lebenswelt anderer Menschen zu begeben und Nähe aufzubauen um sie zu fotografieren.



© Jens Gyarmaty
Schützenverein Hannover, 2010

Im Anschluss an diese Arbeit habe ich meine Großeltern fotografiert um mich in einen Rahmen zu begeben, der mir nicht fremd, sondern vertraut ist. Ich wollte wissen wie es ist, wenn es nicht mehr darum geht, Vertrauen aufbauen zu müssen, sondern wenn dieses schon uneingeschränkt vorhanden ist. Damit entfernte ich mich von der Frage nach Nähe und Distanz und konzentrierte mich auf das Leben selbst. Da meine Eltern früh geschieden waren und ich bei meiner Mutter, alleinerziehend - ausserhalb eines festen Familienverbands aufgewachsen bin, war die Auseinandersetzung mit dem Thema Familie eine

sehr persönliche. Meine Großeltern väterlicherseits haben ein romantisches Bild von Familie repräsentiert, in der ich Liebe und Vertrauen erfahren habe.

Mit 19 Jahren bin ich selber Vater geworden und somit erhielt das Thema Familie eine besondere Rolle in meinem Leben. Die Fotografie hat dazu beigetragen, mich mit der Liebe meiner Großeltern zu beschäftigen und deren Verständnis von Gemeinschaft und Vertrauen. Diese waren über 55 Jahre verheiratet, während sich meine Eltern nach sieben Jahren geschieden haben.

Die Bilder, die dabei entstanden, sind eher Beiwerk und ein Ergebnis aus dem Verhältnis wie man zu seiner eigenen Welt steht. Als meine Oma gestorben ist, habe ich erst den Wert der Bilder tatsächlich als solchen erkannt. Die Erinnerung, die damit an das Leben verbunden ist, gibt den Bildern einen zusätzlichen emotionalen Wert. Meine persönliche Auseinandersetzung mit dem Begriff von Heimat hat meine Arbeit der in der digitalen Welt beeinflusst.



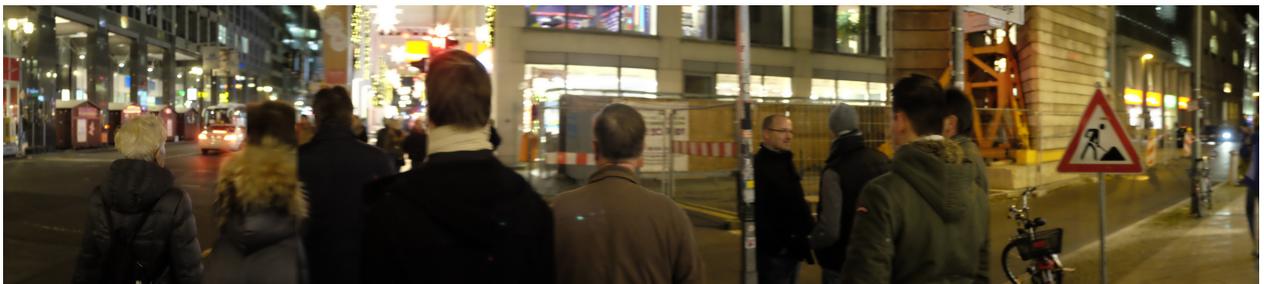
© Jens Gyarmaty

meine Großeltern aus der Serie: Till death do us part

Um digitale Heimat zu fotografieren musste ich mir etwas überlegen. Ich begann das Leben unmittelbar vor den Bildschirmen zu fotografieren, da es greifbar und sichtbar ist. Darum bin ich auf LAN-Party's gefahren um mich mit den Menschen zu beschäftigen, um ihnen Fragen zu stellen und den Wert der digitalen Welten für sie zu begreifen. Gleichzeitig suchte ich nach einer möglichen fotografischen Herangehensweise, die mir ermöglichte eine Geschichte zu erzählen.

Ich erfuhr viel und lernte wie die Anziehungskraft der virtuellen Welten funktionierte. Ich baute Nähe zu den Leuten auf und begleitete eine Gruppe von Spielern auf eine weitere LAN-Party. Das Team der Spieler setzte sich aus 5 unterschiedlichen Spielern zwischen 20 und 30 Jahren zusammen. Diese trafen in ihrem Alltag jeden Abend nach der Arbeit im virtuellen Raum und gemeinsam die Stärke des Teams zu steigern und zu trainieren. Dabei spielten sie gegen andere Teams. Ich beobachtete was das Spiel mit ihnen machte und fotografierte den Raum in dem sie sich dabei aufhielten. Ich verglich Panoramen der

virtuellen Räume mit denen der Wirklichkeit – suchte nach visuellen Unterschieden und Gemeinsamkeiten. Gleichzeitig probierte ich Bilder zu machen, die die Wirkung des Cyberspace dokumentierten.



Gegenüberstellung von Panoramen aus dem öffentlichen Raum von Call of Duty und Berlin



Leben vor dem Bildschirm



Spieler nach dem Halbfinale eines E-Sport Turnierspiel, morgens um 4.23Uhr.

Die jungen Erwachsenen machen die virtuellen Welten zum Teil ihres Ich. Die Computerspielwelten und Avatare übernehmen den Platz von Subkultur, Individualisierung und Abgrenzung. Die virtuellen Räume werden zum Ort wo Kommunikation und Austausch stattfinden.

Die Soziologin Sherry Turkle sagt dazu: „Oft werden Begriffe wie Handy – und Internetsucht verwendet. Aber diese Beschreibung trifft es nicht. Es handelt sich vielmehr um einen neuen Seinszustand, bei dem unser Selbst in die virtuelle Welt verlängert wird. Das ständige Feedback auf unsere Handlungen und Gedanken durch das virtuelle Netzwerk wirkt wie eine zusätzliche Ebene der Selbstwahrnehmung. Und es gilt: „Nur was für alle sichtbar ist, ist wahr – erst in der medialen Zurschaustellung sind wir ganz wir selbst. Unser Selbstbild und unsere Identität werden dadurch immer stärker von der virtuellen Welt geprägt. Die digitalen Kommunikationstechnologien werden also zu einer Art Fortsatz unseres Gehirns – einer Art Über-Über-Ich, das alles, was wir denken, fühlen und tun, kommentiert und validiert. Es entsteht eine neue Intimität mit der uns umgebenden Technologie. Diese wird nun zum Identitäts-Accessoire – zu einem Teil unseres Ich.“⁹

Ich experimentierte auf den LAN-Partys mit unterschiedlichen Erzählweisen. Neben der Erforschung des Lebens vor dem Bildschirm und der Analyse der virtuellen Welten, arbeitete ich seriell. Ich versuchte über eine Serie, mit gleichem Licht und Hintergrund eine Art Typologie der Spieler zu erstellen.



Serie Gamer, 2014 Northcon LAN-Party

Das Leben vor dem Bildschirm und die Auseinandersetzung mit den Spielern brachte mir Erfahrung und Erkenntnisse mit dem Thema, jedoch keine Bilder, die das fassen konnten, was ich durch sie erfuhr. Ich fühlte mich gescheitert und demotiviert und unternahm einen weiteren Versuch. Ich besuchte einen der Spieler in seinem Alltag um herauszufinden, was das Spiel, neben der LAN-Party für sein Leben bedeutet. Eduard ist 26 und Maler. Er arbeitet 5 Tage die Woche 40 Stunden und trifft sich nach der Arbeit mit seinen Freunden online im virtuellen Raum von Call of Duty. Dort trainieren das Team 3-5 Stunden am Tag.

II. Eduard

4. Bildersuche im Leben anderer

Den fotografischen Apparat nutze ich, um mir mein Bedürfnis die Lebenswirklichkeiten anderer zu erforschen zu legitimieren. Denn es interessiert mich selten was die Menschen, die ich fotografiere machen, sondern warum sie es tun. Ich suche nach einem Einblick in deren Leben, dem Antrieb und der Motivation - nach der Persönlichkeit dahinter. Das Eindringen in diesen Bereich verschafft mir ein mulmiges Gefühl und ich habe Respekt vor der Macht, die mir der Apparat in diesem Moment verleiht. Es gibt dazu zwei Textstellen in Susan Sontag's Buch „Über Fotografie“, die mir in den Kopf kommen und mit denen ich mich im Bezug auf den Respekt meines Sujets gegenüber identifizieren kann:

„Menschen fotografieren heißt ihnen Gewalt antun, indem man sie so sieht, wie sie selbst sich niemals sehen, indem man etwas von ihnen erfährt, was sie selbst nie erfahren; es verwandelt Menschen in Objekte, die man symbolisch besitzen kann. Wie die Kamera eine Sublimierung des Gewehrs ist, so ist das Abfotografieren eines anderen ein sublimierter Mord – ein sanfter, einem traurigen und verängstigten Zeitalter angemessener Mord.“⁴

"Wie es bei modernen Formen der Suche nach Selbstaussdruck üblich ist, so greift auch die Fotografie beide überkommenden Formen der radikalen Gegenüberstellung von Ich und Welt auf. Fotografie wird verstanden als schrille Manifestation des individualisierten "Ich" - , des heimatlosen, privaten, in einer übermächtigen Welt umherirrenden Ich -, das die Realität dadurch meistert, dass es sich rasch zu einer visuellen Anthologie zusammenfasst. Oder Fotografie wird verstanden als Mittel, mit dessen Hilfe man einen Platz findet in der Welt (die nach wie vor als übermächtig empfunden wird), weil man in der Lage ist, eine distanzierte Beziehung zu ihr herzustellen..."⁵

Wenn Fotografie, wie ich es oft empfinde, eine Manifestation des individualisierten „Ich“ darstellt, also einem egoistischen Zwecke dient – und Menschen zu fotografieren gleichzeitig als Akt der Gewalt zu

verstehen sein kann, ist dies für mich ein moralischer Drahtseilakt, verbunden mit der Angst andere Menschen zu benutzen um dem eigenen Ego zu genügen.

III. Los Santos

5. Fotografieren im virtuellen Raum

5 Tage lang habe ich mich in das Computerspiel GTA5 nach Los Santos, einer 24/7 Online-Stadt begeben, um diese zu erforschen und zu fotografieren. Es war der Versuch wie man das Leben hinter dem Bildschirm fotografieren kann. In der Stadt, die einer amerikanischen Großstadt gleicht, kann man sich mit seinem selbstgestalteten Charakter bewegen wie in der Wirklichkeit. Die Daten, quasi die Seele der Welt, liegen auf einem amerikanischen Server. Wer die virtuelle Welt betritt, bekommt von dort aus die Bilder der Stadt übertragen. Die Figur, mit der man sich durch den Raum bewegt, kann individuell gestaltet werden. Sie verfügt über ein Handy, mit dem man andere Spieler anrufen und sich Nachrichten schicken kann. Ausserdem hat das Telefon eine integrierte Kamera, die es möglich macht zu fotografieren. Ich habe mich für diese Stadt entschieden, da man in ihr einen Fotoapparat in Form eines Handy zur Verfügung hat, der eigentlich die Aufgabe erfüllen soll Missionen innerhalb des Spieles zu erfüllen.

Die Kamera habe ich benutzt, um im öffentlichen Raum zu fotografieren. Ich habe dabei die fotografischen Techniken genutzt, die ich auch in der Wirklichkeit einsetze. Die Bilder sind ein Ergebnis aus Zufall, Komposition und Kommunikation. Sowohl im Spiel, als auch in der Wirklichkeit fotografiere ich auf der Straße, um Städte und den öffentlichen Raum visuell und emotional zu erforschen. Es geht darum einen Weg zu finden die tatsächliche Welt in ein eigenes und eindeutiges Bild zu verwandeln. Die eigenen Eindrücke, Erfahrungen und Erlebnisse versuche ich auf etwas Greifbares herunterzubrechen. Ich suche am Ort nach persönlichen Bezügen und versuche diese intuitiv mit den visuellen Eindrücken in der Stadt zu verbinden. Dabei spiele ich mit Zufall und Komposition. Ich probiere alles andere auszublenden und mich in meiner Wahrnehmung fallen zu lassen. Das Nachdenken beginnt erst beim Auswahlprozess. Jede Stadt hat ihren eigenen Rhythmus und verursacht ein anderes Gefühl. Dieses Gefühl führt mich auch durch das Editing.

Sowohl in der Wirklichkeit, als auch in Los Santos folge ich den gleichen Bewegungsmustern. Wenn ich beginne zu fotografieren, laufe ich zunächst bewusst plan -und orientierungslos, ohne ein räumliches Ende. Dabei gucke ich Leuten in die Gesichter und studiere Bewegungen, Situationen und die Kommunikation der Menschen. Farben, Gerüche und Formen führen mich durch den Raum. Damit entwickel ich ein erstes Gefühl für den Ort und schaffe mir eine Grundlage für Intuition. Nach einiger Zeit überwinde ich die Planlosigkeit und steuere Orte an, die mich interessieren. Der Weg dorthin wird dabei

zum Ziel. Die Stadt ist das Terrain und die Fotografie findet nirgendwo ein Ende. Meine Wahrnehmung wird für Dinge, die mich umgeben immer sensibler. Die Kamera wird im Laufe der Zeit Teil von mir und eine Erweiterung des Auges.

Diesem Bewegungsprofil bin ich auch in der virtuellen Welt gefolgt. Zunächst bin ich plan -und orientierungslos durch den Raum gelaufen und habe die ersten Eindrücke fotografiert. Um dann ein Ziel zu haben, entschloss ich mich das Ende dieser Welt zu finden und den Weg dorthin zu dokumentieren. Die Wirklichkeit ist unendlich und ich vermutete, dass die Räume der virtuellen Realität Grenzen haben mussten. Dafür bin ich in ein Auto gestiegen und aus der Stadt herausgefahren. Ich fuhr sehr lange eine Straße lang. Wenn ich was interessantes sah, stieg ich aus und fotografierte es. Meistens die Landschaft, das Wetter oder umherliegende Gegenstände. Mit der Zeit wurde es sehr langweilig, obwohl sich die Landschaft gelegentlich änderte. Interessante Charaktere und unkonventionelle Lebenswelten sind die Dinge wonach ich auf der Straße suche. Auf dem Rückweg kam ich am Meer vorbei und machte dort eine Pause. Ich schaute auf das Meer hinaus und entschied mich dazu ein Bild zu machen, da ich in Wirklichkeit auch immer ein Bild mache, wenn ich am Meer stehe. Möwen flogen über mich hinweg und ich hielt kurz inne um nachzudenken, wo ich als nächstes hinfahren würde.



© Jens Gyarmaty

Blick aufs Meer, ausserhalb von Los Santos

Die meisten Menschen in der Welt liefen als Passanten die Strasse entlang oder standen irgendwo und rauchten Zigaretten. Ich traf aber auch Arbeiter und jemanden, mit dem ich einige Zeit gemeinsam unterwegs war. Wir konnten uns nicht verbal unterhalten, aber er liess sich von mir bereitwillig portraituren. In Supermärkten waren die Regale mit Produkten gefüllt. In einem Waffenladen konnte man unterschiedliche Waffen kaufen und in einem Textilgeschäft neue Kleidung kaufen. Die Werbeflächen der Stadt wurden regelmässig neu bespielt. Die Werbung erschien dann in der ganzen Stadt an Bushaltestellen und Werbetafeln. Die Tageszeiten wechselten. Die untergehende Sonne liess eine

andere Lichtstimmung in den Bildern zu, als die Straßenlaternen und Autoscheinwerfer in der Nacht. Am Liebsten habe ich bei Nachmittagssonne fotografiert.



Rauchende Menschen in Los Santos in der Nachmittagssonne



Blick auf eine Tankstelle bei blauer Stunde



Rennende Frau im Licht einer Straßenlaterne bei Nacht

6. Vergleich mit der Wirklichkeit

Ich vergleiche die Bilder aus Los Santos Bildern, die ich ein Jahr vorher in einer amerikanischen Großstadt im selben Zeitraum von 5 Tagen gemacht habe und mit denen aus massenmedialen Nachrichten.

Mit Hilfe der Methode der Ikonografie lassen sich Welten untersuchen, vergleichen und Gemeinsamkeiten herausarbeiten. Die Themen die ich in der virtuellen Welt sehe, gleichen denen der realen: Konsum, Energie, Kommunikation, Gewalt, Armut, soziale Ungleichheit, Arbeit, Infrastruktur, Verkehr, Sexualität.



© Jens Gyarmaty

Ein Werbeplakat für einen Film an einer Bushaltestelle in Los Santos.



© Jens Gyarmaty

Ein Werbeplakat für Unterwäsche an einer Bushaltestelle in Los Santos.

Beide Fotos lassen sich ikonografisch ähnlich beschreiben. In Los Santos hängt ein Werbeplakat für einen Film an einer Bushaltestelle. Das Werbebild zeigt einen böse guckenden Affen in einem

Raumzug. An seinem Anzug hängt eine Banane in Form eines Raumschiffes und im Hintergrund der Planet Erde. Auf dem Plakat kann man Teile des Names des Films erkennen. Er heisst Monkey 3D. Unter dem Bild mit dem Affen steht, dass der Film bald erscheint und es dazu eine App geben wird. Im Hintergrund der Bushaltestelle läuft ein Mann in blauen Turnschuhen vorbei, der ein Telefon an sein Ohr hält. Der Boden des Bürgersteigs setzt sich aus Betonplatten zusammen und im Hintergrund ist ein Gebäude mit Licht in den Fenstern zu sehen. Das Bild hült sich in blaues Abendlicht.

Das Foto aus New York zeigt ein Werbeplakat von einem Unterwäschehersteller. Auf ihm ist ein Mann, der nur eine Unterhose anhat zu sehen, der die Taille einer Frau mit nacktem Rücken festhält, deren Gesicht nur halb sichtbar ist. Unter dem Bild im Bild steht der Text der Marke 2(X)ist. Das Werbeplakat hängt an einem Unterstand, der einer Bushaltestelle ähnelt. Ein Mann mit orangenem Hemd und einem Schreibbrett unter dem Arm steht darin und telefoniert. Links von dem Stand ist ein roter Lieferwagen erkennbar. Rechts davon im Hintergrund steht ein Wagen mit Schirm, der Hotdogs verkauft. Rechts im Hintergrund sind Passanten zu sehen, die über die Strasse laufen.

In beiden Fotos finden zwei unterschiedliche Arten von Kommunikation statt. Die Bilder der Werbetafeln übertragen die Botschaft eines kommerzielles Produkt. Sie wollen Interesse auf sich ziehen und zum Kauf anregen, bzw. Bedürfnisse wecken. Daneben steht der telefonierende Mensch, der in ein mobiles Telefon spricht. Beide Fotos finden im öffentlichen Raum, auf der Straße statt. Das Thema des Bildes ist Kommunikation in Wort und Bild.



Explosion auf offener Straße in Los Santos im virtuellen Raum des Computerspiel GTA5.



© Reuters

Der Moment des Zugriffs: Explosion im Eingangsbereich des Supermarktes, in dem Amedy Coulibaly die Geiseln gefangen hielt. Veröffentlicht auf FAZ.net am 09.01.2015

Das Foto aus der virtuellen Welt zeigt eine kugelförmige Explosion über einer Straße. Daneben stehen Autos an roten Ampeln. Im Hintergrund sieht man zwei unterschiedliche Gebäude. Auf dem linken Bild weht eine Fahne im Wind. Die Dämmerung lässt das Bild in rosa Licht erscheinen. Straßenlaternen werfen Licht und Schatten auf die Straße.

Das Foto aus Paris zeigt eine Explosion in einem Gebäude, hinter einem Polizeipanzer mit der weißen Aufschrift Police. Um die Explosion herum stehen Menschen. Rechts im Bild sieht man ein Werbeplakat für einen Joghurt. Vor dem Geschäft stehen geparkte Autos. Das Bild wirkt sehr flach, da keine Schatten erkennbar sind.

Beide Fotos zeigen Explosionen im öffentlichen Raum. Explosionen sind nach dem Fotografiehistoriker Clément Chéroux die Höhepunkte einer narrativen Sequenz. In der Studie „L'image photographique à l'ère des médias globalisés“, untersucht er den Umgang mit Motiven des 11. Septembers. Zunächst analysiert er 400 Titelseiten amerikanischer Zeitungen vom 11. und 12. September und stellt dabei auffällige und wiederkehrende Bildmotive fest. Zwar waren die Anschläge ein „zutiefst visuelles Ereignis“, doch die veröffentlichten Bildmotive waren erstaunlich identisch: Zunächst die Explosion der WTC-Türme, am folgenden Tag auffällig häufig die Staubwolke oder die Ruine des Welthandelszentrums.

Interessanterweise findet sich diese „Uniformität der fotografischen Darstellung“ auch bei der Analyse internationaler Zeitungen bestätigt – eigentlich ein Paradox bei der Bildgewaltigkeit dieses Ereignisses. Kein historisches Ereignis dieses Jahrtausends hat ein derart kollektives Bildgedächtnis geschaffen wie 9/11. Die Explosionen, bzw. die Rauchwolken sollen die mediale Repräsentation der Attentate sichtbar machen. Laut der Studie gab es in den ersten Tagen nur sechs verwendete Bildtypen: 41 Prozent aller Titelseiten zeigten Bilder des Feuerballs nach der Explosion des zweiten Flugzeuges. Es folgten Bilder der Rauchwolke am Himmel Manhattans (17 Prozent), der Gebäuderuinen (14 Prozent), des Flugzeugs

kurz vor dem Einschlag (13,5 Prozent), der Massenpanik auf den Straßen (sechs Prozent) sowie das Bild dreier Feuerwehrleute, die auf den Trümmern eine amerikanische Flagge hissen (3,5 Prozent).
Blickwinkel und Einstellung der Motive variierten kaum.

Jede dieser Bildkategorien entsprechen laut Chéroux einem der Höhepunkte des Ereignisses und bilden damit eine „bedeutungsvolle narrative Sequenz“ ab.

7. Kollektives Bewusstsein = Kollektive Bilder

Flusser schreibt über die technischen Bilder: „Das Universum der technischen Bilder, das seit einigen Jahrzehnten daran ist, in Form von Fotos, Filmen, Videos, Fernsehbildschirmen und Computerterminals eine Funktion zu übernehmen, welche bislang von linearen Texten eingenommen wurde, die Funktion nämlich, die für die Gesellschaft und den einzelnen lebenswichtigen Informationen zu tragen. Es geht um eine Kulturrevolution, deren Reichweite und Konsequenzen wir erst zu ahnen beginnen. Da der Mensch im Unterschied zu den übrigen Lebewesen vor allem aufgrund erworbener und weniger aufgrund genetisch ererbter Informationen lebt, hat die Struktur der Informationsträger einen entscheidenden Einfluß auf unsere Lebensform. Wenn Texte von Bildern verdrängt werden, dann erleben, erkennen und werten wir die Welt und uns selbst anders als vorher: nicht mehr eindimensional, linear, prozessual, historisch, sondern zweidimensional, als Fläche, als Kontext, als Szene. Und wir handeln auch anders als vorher: nicht mehr dramatisch, sondern in Beziehungsfelder eingebettet. Was sich gegenwärtig vollzieht, ist eine Mutation unserer Erlebnisse, Erkenntnisse, Werte und Handlungen, eine Mutation unseres „In-der-Welt-Seins“.⁶

Bilder dienen als Informationsträger und werden über Massenmedien und das Internet verbreitet. Wir sind es gewohnt, Fotografie ein dokumentarisches Wirklichkeitsversprechen abzunehmen und ihr einen Wahrheitszugang zuzugestehen.⁷ Wie verändern Bilder aus dem Cyberspace unsere Wahrnehmung von Wirklichkeit?

Entnehmen wir Bildinformationen einer seriösen Nachrichtenquelle, glauben wir an die journalistische Integrität und einer ausreichenden Prüfung des Wahrheitsgehaltes bei Recherche. In diesem Moment wird das Bild zum Platzhalter der Nachricht und damit zum Teil unserer Wirklichkeit. Die Bilder der Geiselnahmen von Paris am 09.01.2015, erinnern an die Szenen eines Computerspiels. Aufgrund des Zusammenhangs der Veröffentlichung und der Bildunterschrift vertraue ich dem Wirklichkeitsgehalt des Bildes. Wenn wir nicht wissen, wo die Bilder herkommen und in welchem Zusammenhang sie entstanden sind, wird es schwieriger.

Terroristische Gruppen setzen das als wirksame Waffe ein. Ein offensichtliches Beispiel sind die enthaupteten Journalisten, die der IS zu verantworten hat. Die Gruppe sendet damit ein Bild in unsere Köpfe, dass Angst verbreiten und uns ein Bewusstsein für deren Macht generieren soll.



Quelle: youtube - Video von der Enthauptung des US-Journalisten Steven Sotloff

Das Bild von der Enthauptung des US-Journalisten Steven Sotloff zeigt ihn in einem orangenen Anzug auf einem wüstenähnlichen Terrain. Hinter ihm steht eine Person in schwarzem Ganzkörperanzug und einer Sturmhaube. Er hat ein Messer in der Hand, das in Richtung des knienden Sotloff zeigt. Das Bild ist sehr clean und wirkt inszeniert. Es ist hell ausgeleuchtet und scharf.

Über diese Bilder beginnen wir den IS zu definieren und reagieren mit Angst. Sie beschreiben uns die kompromisslose Grausamkeit, die von der Gruppe ausgeht und die wir fürchten sollen. Wir sind gezwungen zu reagieren, weil die Bilder ein Bruch in unserem Wirklichkeitsempfinden von Recht und Moral darstellen. Die Diskussion endet meist mit dem Verlangen die Sicherheit zu erhöhen und damit Freiheit einzuschränken. In diesem Fall haben die Bilder des IS als manipulatives Werkzeug funktioniert. Das kollektive Empfinden von Sicherheit verändert sich.



Quelle: Internet - Bild von der Folter eines Häftlings

Das Bild aus dem Folterskandal von Abu Ghraib zeigt eine Person, die auf einem Pappkarton steht und in schwarzem Umhang und mit einem schwarzen Tuch über dem Kopf die Arme nach rechts und nach links

ausbreitet. Im Hintergrund sieht man Heizungsrohre in einem kahlen Raum. Es zeigt den mit Elektroschocks gefolterten Satar Jabar. Aus den Medien weiß man, dass er an beiden Händen und am Penis stromführende Drähte befestigt hat. Ihm wurde angedroht, dass er durch Elektroschocks hingerichtet würde, falls er von der Kiste falle.

Die Bilder des Folterskandals Abu Ghraib haben das Bild der USA in der Welt schwer beschädigt. Die Meinungen über das Land, das sich oft in der Rolle der Weltpolizei und des Vermittlers des Guten und der Demokratie dargestellt hat, ist durch diese Bilder aufgefliegen. Feindliche Staaten nutzen die Bilder für ihre Zwecke und verbreiten sie in Foren, auf News-Seiten und in sozialen Netzwerken.

Es ist ein Krieg der Bilder. Und auch von westlicher Seite wird dieser Krieg geführt. Seit Vietnam ist es üblich Journalisten in von Amerikanern geführten Kriegen als „embedded“ zuzulassen. Fotografen dürfen nur in zugeteilten Einheiten der Armee mitlaufen und dabei Bilder produzieren, die vom eigenen Blick auf den Krieg ausgehen.

Die Arbeit des Filmemacher Harun Farocki beschäftigt sich mit Kriegsbildern und der dadurch verursachten Wahrnehmung von Wirklichkeit. Im Begleittext der Ausstellung zu Harun Farockis „Ernstes Spiel“, die im Hamburger Bahnhof in Berlin 2014 gezeigt wurde, beschreibt Henriette Huldich: „Seine Arbeiten untersuchen die Art und Weise wie filmische Bilder Bedeutungen erzeugen, in welcher Beziehung sie zueinander stehen und welche weit greifenden Einflüsse – psychologisch, gesellschaftlich und politisch – sie ausüben. Schon sein früherer Film „Nicht löschrare Feuer (1969) stellt eine Anklage der Verwendung von chemischen Waffen wie Napalm durch die USA im Vietnamkrieg dar. Die erste Einstellung zeigt Farocki, der an einem Tisch sitzt und eine an die Zuschauenden gerichtete Ansprache hält. „Wie können wir Ihnen Napalm im Einsatz und wie können wir Ihnen Napalmverletzungen zeigen? Wenn wir Ihnen ein Bild von Napalmverletzungen zeigen, werden Sie die Augen verschließen... Wir können Ihnen nur eine schwache Vorstellung davon geben, wie Napalm wirkt.“ Dann drückt der Filmemacher eine brennende Zigarette auf seinem nackten Arm aus. „Eine Zigarette verbrennt mit etwa 400 Grad. Napalm verbrennt mit etwa 3000 Grad Hitze.“

Durch die Einsetzung dieses schockierenden, aber gegenüber der tatsächlichen Berichterstattung aus Vietnam vergleichsweise harmlosen Bildes, macht Farockis Film unter anderem einen beißenden Kommentar zur Rolle der Medien in dem ersten Krieg, der im Fernsehen übertragen wurde. Eine bekannte These besagt, dass die abendlichen Nachrichtenbilder aus Vietnam zur öffentlichen Opposition gegen den Krieg beigetragen hätten, wohingegen Farocki aber sein grundsätzliches Misstrauen gegenüber den Massenmedien ausdrückt. Er richtet den Blick aus der Ferne, die in komfortable Wohnzimmer übertragen werden und betrachtet wie sich gleichzeitig das Publikum unweigerlich davon zurückzieht.“

8. Bilder Bilder Bilder

Die Fotografie selbst hat sich nicht verändert, sondern deren Masse, die Medien, der Rezipient und die Kultur Fotografie zu betrachten. Alles scheint sich zu wiederholen, bzw. schein ich die Fähigkeit zu Verlieren zu unterscheiden. Es fällt mir schwer die tägliche Bilderflut, die in Form von Internet, Magazinen und im öffentlichen Raum über mich hereinbrechen zu bewältigen. Ich sehe im Alltag nur noch selten Bilder, die mich überraschen oder die mir einen neuen Blick auf die Welt vermitteln; die meine Wahrnehmung erweitern können und beflügeln. Ich bin gelangweilt beim gucken und manchmal auch beim fotografieren. Wenn ich auf ein gutes Bild stoße, muss ich Glück haben nicht müde zu sein von der Auseinandersetzung mit den anderen.

Je persönlicher die Bilder werden, umso interessanter finde ich sie – am liebsten in Verbindung mit einer Geschichte deren Inhalt mich fasziniert und berührt. Oft auch, wenn sie in Verbindung mit Menschen stehen, die ich kenne, noch mehr, wenn ich sie liebe.

Ich betrachte mir Bilder gerne an schönen Orten, mit Menschen im Ereignis in Form einer Ausstellung oder in einem Buch, jedoch immer mit der direkten Verbindung zur Wirklichkeit. Vom Netz fühle ich mich abgestumpft und übersättigt. Beim Klicken durch das Internet empfinde ich kaum etwas – egal wie ergreifend die Bilder sind. Meistens reicht es dabei nur noch für ein unbedeutendes Schlucken, bevor man wieder weiter klickt.

Für Fotografen wird es dadurch schwieriger Bilder zu verbreiten. Zugleich wird das Internet gepriesen als Chance der Fotografie. Jeder kann seine Geschichten und Bilder verteilen, vermarkten und die Arbeit erreicht unzählige Menschen auf der ganzen Welt. Doch die Masse zerstört am Ende Wirkung und Motivation. Das meiste hat man schon gesehen und oft bestätigt einem die Fotografie nur das Bild was man von etwas hat. Man guckt es an, hofft dabei noch kurz berührt zu werden und geht weiter in der Hoffnung, dass das nächste Bild mehr geben kann, als das davor.

Wenn ich mich zurück erinnere, wie ich das Jahr 2014 mit Fotografie verbracht habe und was dabei für mich nachhaltig war, komme ich zum Ergebnis, dass Ausstellungen für mich am wichtigsten gewesen sind. Der Raum liefert mir dazu eine zusätzliche Stütze der Erinnerung und Wahrnehmung. Das Erlebnis macht den entscheidenden Unterschied, ob das Thema im Betrachter präsent bleibt oder nicht.

9. Suche nach einem Platz in der digitalen Welt

„Da nichts mehr selbstverständlich ist im Leben und wir uns immer wieder neu erfinden müssen, wächst die Nachfrage nach Massstäben, Verbindlichkeiten, Glaubwürdigkeit – Handlungsanleitungen, die man sinnfällig in seinen Lebensentwurf integrieren kann. Fernsehshows, die vorgeben, das „echte Leben“ abzubilden, und Internet-Plattformen, auf denen man sich selbst präsentieren und mit Gleichgesinnten vernetzen kann, spielen dabei eine immer wichtigere Rolle⁸ (...) Dabei ist das medial vermittelte „echte

Leben“ für die Identitätsbildung auf zwei Ebenen relevant: einerseits als Inspirationsquelle und Anschauungsmaterial, andererseits als Grundlage für Feedbacks und die eigene Selbstversicherung.“

Für mich fühlt es sich an, als ob die Pubertät nie aufhören würde. Ich suche vielleicht nicht mehr einen Platz in der Wirklichkeit, aber in der digitalen Welt. Ich frage mich, wo es Sinn macht diese zu nutzen, wo meine Grenzen sind und ob es nicht irgendwann ein Ende der ständigen und rasanten Weiterentwicklung gibt. Das Internet zwingt mich ständig dazu mich selbst zu verorten und zu überlegen wie ich meine Identität im Netz gestalte. Genauso wie ich mir überlegen muss, wie ich in der Wirklichkeit herumlaufe, wie ich mich kleide, wie ich mich im sozialen Umfeld verhalte, wo moralische und ethische Grenzen sind, so bin ich gezwungen in der digitalen Welt das gleiche zu tun. Die Wirkung im Internet kann ich viel weniger einschätzen. Wenn ich mit jemandem diskutiere, dem ich ins Gesicht gucke und unmittelbare Reaktionen aus Gestik, Mimik und Körpersprache zurück bekomme, fühle ich mich wohler und sicherer, als wenn ich darauf achte, wieviel likes und follower ich bei der Veröffentlichung eines Beitrages erhalte. Es scheint nur noch darum zu gehen, auf allen Kanälen zu senden und ständige Betriebsamkeit zu suggerieren. Wer nicht regelmässig gesehen wird, existiert nicht.

10. Präsentation

Bildrealitäten verändern ihre Wirkung durch die Form der Veröffentlichung und durch den Kontext in dem sie erscheinen. Sie können unterschiedlich gelesen werden und bekommen unterschiedliche Bedeutungen. Ich bekam für die Präsentation eine Wand, die mir als Fläche diente, um mit Hilfe unterschiedlicher Fragmente ein Gesamtbild zu erstellen. In einer überabgebildeten Welt wollte ich der Gesamtheit einen Raum geben und von der Darstellung und Überbewertung des Einzelbildes Abstand nehmen. Die Wand ist das Produkt, die Einzelbilder lediglich Fragmente in unterschiedlichem Format und auf unterschiedlichen Oberflächen innerhalb der Wand. Das Einzelbild wird so zum reinen Bild-Material. Ich probiere damit die Tatsache zu umgehen, dass Bildinhalte selbst nur noch wenig Neues erzählen. Werden Bilder jedoch in einen bestimmten Kontext gesetzt, ergeben sich neue Möglichkeiten in der Darstellung von Themen. Der Kontext selbst ergibt das Bild und erzählt die Geschichte.

In der Aufhängung probiere ich ein Spannungsfeld zwischen Irritation, dem Eindeutigen und dem Provisorischen zu erzeugen. Die Inhalte der Einzelbilder beschreiben lediglich das Thema; der Kontext, dessen Grenzen ich versuche durch die Form abzustecken, steht für den Inhalt.

Die Fotos, die in der Wirklichkeit aufgenommen wurden, hängen als Laserdrucke auf Transparentpapier an der Wand. Aufgrund des leicht durchscheinenden Papiers wird die Wand zum Teil des Bildes und die Motive wirken leicht unecht. Die Bildinformation verbindet sich somit mit dem Raum in dem sie gezeigt werden. Aufgehängt sind sie provisorisch mit Tesafilm an allen vier Ecken, um flach auf der Wand zu liegen. Dazu zeige ich zwei Motive in Leuchtkästen von weissem LED-Licht durchstrahlt, wodurch die

Wirkung des transparenten Papiers und die Verbindung der Fotos mit der Wirklichkeit eine eindeutige Ebene erhält.

Ein Bewegtbild auf einem Computerbildschirm zeigt die Reaktionen eines Spielers, der sich durch den Cyberspace bewegt. Der Film kopiert zwei hängende Fotos in ihrem Inhalt und ergänzt so die Wirkung um ein multimediales Element. Man kann damit die Bildwirkung von stehendem und bewegtem Bild vergleichen. Über dem Bildschirm hängen zwei Triptychons mit einer Einzelbildgröße von 30x40cm. Ein Portrait von Eduard in der Größe 60x90cm ist aus Fragmenten in Größe DIN A4 zusammengesetzt. Daneben 5 weitere Motive, die etwas über Eduard erzählen im DIN A3 Format.

Am unteren Rand der Wand hängt ein Bild im Format 360x30cm, das den Ablauf eines Turnierspieles zweier Profispieler zeigt. Die Einzelbilder der Spieler ergeben in Kombination aller entstandener Bilder der Situation ein neues Gesamtbild. Das Einzelbild reduziert sich lediglich auf ein Fragment und wird zum Bild-Material. Auf zwei Bildschirmen laufen die Einzelbilder aus der virtuellen Welt Los Santos und einer amerikanischen Stadt in der Endlosschleife. Die Bilder sind innerhalb der Bildschirme miteinander vermischt, mit dem Ziel die Wahrnehmung des Betrachters zu irritieren. Der Betrachter steht vor zwei Bildschirmen, deren Bilder in einem Rhythmus von 3 Sekunden wechseln. Auf einem Bildschirm sind 106 Bilder, auf dem anderen 107 Bilder. Damit ergeben sich 11342 unterschiedliche Bildkombinationen. Es entstehen immer wieder neue Bezüge zwischen den Bildern und die Bildrealität verändert sich ständig. Die Bilder auf den Bildschirmen verändern sich in unterschiedlicher Taktung, um dem Betrachter diese Veränderung klar werden zu lassen.

Quellen:

- ¹ Vilém Flusser im Gespräch mit Sabine Kraft und Philipp Oswalt, erschienen in Archplus+111, Seiten 33-40
- ² FAZ Feuilleton vom 15.09.2015. Lasst Euch nicht enteignen von Shoshana Zuboff
- ³ FAZ Feuilleton vom 12.10.2013 Evgeny Morozov im Gespräch mit Jordan Mejias
- ⁴ Susan Sontag, Über Fotografie, Seite 20
- ⁵ Susan Sontag, Über Fotografie, Seite 115
- ⁶ Vilém Flusser, Ins Universum der technischen Bilder, S. 9
- ⁷ Das Bild als Zeuge von Karen Fromm,
<http://edoc.hu-berlin.de/dissertationen/fromm-karen-2013-12-06/PDF/fromm.pdf>, Seite 4
- ⁸ Zeitschrift DU zum Thema „Wer willst Du sein“ von März 2009. Seite 44, Text von Max Celko
- ⁹ Zeitschrift DU zum Thema „Wer willst Du sein“ von März 2009. Seite 40, Text von Max Celko

Eidesstaatliche Erklärung:

Hiermit erkläre ich an Eides statt, dass ich die eingereichte Bachelor-/Masterarbeit selbständig und ohne fremde Hilfe verfasst, andere als die von mir angegebenen Quellen und Hilfsmittel nicht benutzt und die den benutzten Werken wörtlich oder inhaltlich entnommenen Stellen als solche kenntlich gemacht habe.

Jens Gyarmaty,

25.01.2015 in Hannover