



universität  
wien

# **DIPLOMARBEIT**

Titel der Diplomarbeit

## **Digitale Nostalgie**

**Die Remedialisierung analoger Bildästhetik am Beispiel der  
Photo-Sharing-App „Instagram“**

Verfasser

**Andreas Firnhammer**

angestrebter akademischer Grad

**Magister der Philosophie (Mag.phil.)**

Wien, 2015

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Mag. Dr. habil. Ramón Reichert



# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung .....</b>	<b>5</b>
1.1	Forschungsfrage .....	7
<b>2</b>	<b>Historische Kontextualisierung.....</b>	<b>8</b>
2.1	Immediacy und Hypermediacy.....	8
2.1.1	The Logic of Immediacy .....	9
2.1.2	The Logic of Hypermediacy .....	15
2.2	Begriffsdefinition: Remediation.....	20
2.2.1	„The Double Logic of Remediation“ .....	23
2.3	Remedialisierungsverfahren in den Bereichen der Fotografie und des Films .....	26
2.3.1	Fotografie .....	27
2.3.2	Film .....	32
<b>3</b>	<b>Analoge Bildästhetik im digitalen Zeitalter der mobilen Applikationen .....</b>	<b>36</b>
3.1	Digitalisierung der analogen Fotografie.....	36
3.2	Das digitale Bild und die analoge Störung.....	37
3.2.1	Das Filmkorn .....	39
3.2.2	Licht- und Schatteneffekte .....	41
3.2.3	Das Spiel mit der (Un)Schärfe .....	43
3.3	Ästhetik der Originalität.....	44

<b>4 Exkurs: Smartphone .....</b>	<b>47</b>
4.1 Definition: Smartphone .....	47
4.1.1 Exkurs: Das iPhone und das Betriebssystem iOS .....	49
4.2 Fotografie mit einem Smartphone .....	50
4.3 Remedialisierung durch mobile Applikationen .....	51
4.3.1 Fotografie: Hipstamatic .....	51
4.3.2 Film: Super 8 .....	52
<b>5 Die Foto-Sharing-App „Instagram“ .....</b>	<b>53</b>
5.1 Die Idee hinter dem Projekt „Instagram“ .....	54
5.1.1 „Meet Instagram“ .....	54
5.2 Funktionalität und Oberflächengestaltung .....	55
5.2.1 Edit .....	57
5.2.2 Sharing .....	58
5.2.3 Social Networking .....	59
5.3 Remedialisierung: Instagram .....	60
<b>6 Fazit .....</b>	<b>66</b>
<b>7 Literaturverzeichnis .....</b>	<b>68</b>
7.1 Internet .....	71
<b>8 Abstract .....</b>	<b>73</b>
8.1 Englisch .....	74
<b>9 Lebenslauf .....</b>	<b>75</b>

# 1 Einleitung

Durch das Aufkommen der sozialen Netzwerke im Internet hat sich die Fotografie in verschiedenen Aspekten verändert, vor allem wurde sie um einiges zugänglicher gemacht. Die Arbeit bezieht sich lediglich auf Medien – Fotografie und Film – die im Kontext zu der mobilen Kommunikation stehen.

Immer mehr Photo-Sharing-Plattformen entwickelten sich zu interaktiven sozialen Netzwerken. Des Weiteren wurden Mobiltelefone zu leistungsstarken Smartphones weiterentwickelt, die den herkömmlichen Kompaktkameras um nichts mehr nachstehen. Somit können so gut wie alle Personen – vorausgesetzt sie sind Besitzer eines solchen Smartphones – mit entsprechenden mobilen Applikationen, auf einfachste Weise, spannende Bilder erzeugen ohne sich viel mit Bildbearbeitung beschäftigen zu müssen. Ein grundlegender Aspekt ist hierbei die analoge Bildästhetik. Viele dieser Softwareprogramme greifen auf Effekte und Funktionen, die in den traditionellen Technologien vorkamen, zurück. Theoretiker sprechen hier von Remedialisierung: Die Entstehung eines neuen Mediums durch Reproduktion oder Repräsentation eines anderen oder älteren Mediums. Auf diesen Vorgang wird, in Bezug auf die Fotografie und den Film, in der Arbeit eingegangen.

Im ersten Kapitel wird die grundlegende Theorie von Jay David Bolter und Richard Grusin zur Remedialisierung erläutert. Es wird zuerst auf die Doppelstrategie der „double logic of remediation“, die aus den Thesen der Immediacy und Hypermediacy besteht, eingegangen. Denn um einen erfolgreichen und funktionierenden Vorgang einer Remedialisierung zu erhalten, müssen sich diese beiden Thesen bewahrheiten.

Nachdem sich mit der historischen Kontextualisierung auseinander gesetzt wurde geht es weiter mit dem Kapitel über die analoge Bildästhetik. Es wird ein Einblick auf die Ästhetik – im Zusammenhang auf die Forschungsbasis dieser Arbeit – gewährt. Welche Effekte hauptsächlich verwendet werden um einen nostalgischen Flair zu erzeugen. Im

Vordergrund stehen Bilderfehler, sogenannte Störungen, um eine besondere Wirkung zu kreieren und um Authentizität zu gewährleisten.

Bevor es zum letzten Kapitel kommt wird die Arbeit noch mit der Entstehungsgeschichte der Smartphones ergänzt. Da die Applikation Instagram ursprünglich für das iPhone entwickelt wurde, wird nur auf das Gerät und Betriebssystem der Firma Apple eingegangen. Als Überleitung zum letzten Kapitel werden kurz zwei Applikationen vorgestellt, die ein gutes Beispiel für Remedialisierung im Bereich der mobilen Anwendungen abgeben.

Als Beispiel für die Forschungsbasis dieser Arbeit wurde die mobile Applikation Instagram gewählt, da sie sich am stärksten – gemessen an den Userzahlen<sup>1</sup> – in den letzten Jahren etabliert hat. Sie wird anhand der Theorie zur Remedialisierung erforscht.

Die Plattform zielt darauf, auf einfachste und schnellstmögliche Weise, Bilder die mit dem Smartphone aufgenommen wurden, zu bearbeiten und mit seinen Mitmenschen zu teilen. Das Hauptaugenmerk dieser Arbeit liegt hier auf der Bearbeitung durch die vorgegebenen Filter. Diese Filter orientieren sich – auf den ersten Blick – an traditionelle Technologien und verleihen den Bildern einen nostalgischen Charakter. Wodurch wir ein digitales Medium vorliegen haben, welches sich an älteren Vorgängern bedient. Deswegen wird in diesem Kapitel die Anwendung Instagram vorerst vorgestellt und dann als Remedialisierungsverfahren untersucht.

---

<sup>1</sup> Vgl. Brandt, Mathias: Instagram zieht an Twitter vorbei. Online: [de.statista.com/infografik/3056/weltweite-nutzerzahl-von-social-media-angeboten/](https://de.statista.com/infografik/3056/weltweite-nutzerzahl-von-social-media-angeboten/) (02.01.2015)

## **1.1 Forschungsfrage**

Die Forschung dieser Arbeit bezieht sich auf die Frage: Warum wird in der digitalen Fotografie vermehrt auf die analoge Bildästhetik zurückgegriffen, insbesondere im Zusammenhang mit der mobilen Applikation Instagram?

Die Anwendung wird in Bezug auf den, durch Bolter und Grusin definierten, Vorgang der Remedialisierung analysiert. Dabei werden die Thesen der Doppelstrategie – „double logic of remediation“ – in Relation zu Instagram untersucht.

## 2 Historische Kontextualisierung

Zu Beginn werden Begriffe, die in diesem Kapitel vorkommen, definiert um den Prozess der Remedialisierung – Remediation – besser verstehen zu können. Dabei handelt es sich um die Immediacy und Hypermediacy. Denn laut Jay David Bolter und Richard Grusin ist Remedialisierung, eine Art von Medialisierung die ein Zusammenspiel von „älteren“ und den Neuen Medien voraussetzt und sich zwischen den Gegensätzen der Immediacy und Hypermediacy bewegt.

*„Remediation always operates under the current cultural assumptions about immediacy and hypermediacy.“<sup>2</sup>*

### 2.1 Immediacy und Hypermediacy

Das Ziel der Immediacy ist ein Effekt von Unmittelbarkeit, dass einem Verlangen nach Transparenz und Sättigung im medialen Raum nachgeht. Dies soll dazu führen, dass sich Nutzer, während eines Konsums von Medien, darin vertiefen können und nicht von der Präsenz eines Mediums ablenken lassen und dadurch das Bewusstsein gestört wird. Im Kontrast zur Immediacy steht die Hypermediacy. Hypermediacy steht für Verknüpfungen von Medien und Nutzern durch hypertextuelle und hypermediale Strukturen. Kurz zusammengefasst, die Immediacy möchte das Medium verbergen und die Hypermediacy möchte daran erinnern, dass wir es mit Medien zu tun haben. Remedialisierung funktioniert immer nur unter den beiden aktuellen und kulturellen Thesen der Immediacy und Hypermediacy. Deswegen wird hier von einer Doppelstrategie gesprochen, die sogenannte „double logic of remediation.“

---

<sup>2</sup> Bolter, Jay David & Grusin, Richard [1999]: Remediation. Understanding New Media. London, Cambridge: The MIT Press. S. 21



### 2.1.1 The Logic of Immediacy

Digitalen Grafiken, also zwei- und dreidimensionale Bilder die auf Computerbildschirmen projiziert und in Filmen gezeigt werden, haben sich in unserer Kultur enorm entwickelt. Sie sind immer populärer und lukrativer geworden. Die Definition von Computer Technologien hat sich weitgehend entfaltet. Noch vor ein paar Jahren haben wir einen Computer nur als numerische Rechenmaschine und Textverarbeitungsprogramm angesehen. In der heutigen Gesellschaft werden diese Geräte bereits verwendet um Fotografien nachzubearbeiten oder Animationen und Spezialeffekte für Film und Fernsehen zu erstellen. Durch die Verwendung dieser neuen Elemente und der Behauptung, dass digitale Bilder aufregender und realistischer sind als gewöhnlicher Text auf einem Computerbildschirm, war das Verlangen nach Immediacy offensichtlich erkennbar.<sup>3</sup> Dieses Begehren lies sich durch die ansteigende Popularität von digital bearbeiteten Fotografien und Filmen nachvollziehen.

Um die Immediacy, beziehenden auf Computergrafiken, besser zu verstehen ist es wichtig zu bedenken, wie „ältere“ Medien – wie die Malerei, die Fotografie oder der Film – vorgegangen sind um diesem Bedürfnis nachzukommen. Durch die unterschiedlichsten Technologien, unter anderem die lineare Perspektive oder Automatisierung, versuchten die traditionellen Medien den ästhetischen Wert von Transparenz zu erlangen. Strategien denen sich heutzutage auch die digitalen Technologien bedienen.

Eine der, für das Thema der Arbeit, wichtigeren Techniken ist die Automatisierung der linearen Perspektive. Wie es die Übersetzung des Wortes Perspektive, das Hindurchsehen, schon verdeutlicht, wäre mit dieser Anwendung eine Transparenz und somit Immediacy einfacher zu erreichen. Denn rein mathematisch gesehen, wäre die lineare Perspektive die richtige Technik um die Welt zu vermessen, was zumindest die Meinung einiger Theoretiker angeht.<sup>4</sup> Der Fortschritt der Automatisierung kann der Entwicklung der Camera Obscura und natürlich den darauffolgenden Medien Fotografie und Film zugeschrieben werden. Die

---

<sup>3</sup> Vgl. Bolter & Grusin, 1999 S. 23

<sup>4</sup> Panofsky, Erwin [1991]: Perspective as symbolic form. New York, NY: Zone Books.

Erfindung der Fotografie spielte hierbei eine sehr große Rolle, da sie die lineare Perspektive als Perfektion repräsentierte. Ebenso könnte eine Fotografie als das perfekte Beispiel für ein albertinisches Fenster angesehen werden. Leon Battista Alberti, ein bedeutender italienischer Kunsttheoretiker, bezeichnete ein gemaltes Bild als Fenster, durch welches der Betrachter seine Aufmerksamkeit auf Ereignisse und Objekte richtet die sich nicht im selben Raum befinden. André Bazin beschrieb diese Ansicht mit folgenden Worten:

*„The decisive moment [in Western painting] undoubtedly came with the discovery of the first scientific and already, in a sense, mechanical systems of reproduction, namely, perspective: the camera obscura of da Vinci foreshadowed the camera of Niepce. The artist was now in a position to create the illusion of three-dimensional space within which things appeared to exist as our eyes in reality see them.“<sup>5</sup>*

Die traditionelle Fotografie war ein mechanischer und chemischer Prozess mit automatischer Eigenschaft. Der damaligen Tendenz, den Verlauf und den Künstler zu verbergen, war somit einfach nachzugehen. Überhaupt die Fotografie wurde stark damit in Verbindung gebracht, den Künstler gänzlich verschwinden zu lassen. Es gab im 19. und 20. Jahrhundert einige Debatten über die Fotografie. Sie wurde zum einen als Kunst in Frage gestellt und zum anderen machte man sich Gedanken ob sie die Malerei komplett ablösen könnte.<sup>6</sup> Stanley Cavell nahm zu dieser These Stellung, überarbeitete die Aussage von Bazin und führte sie weiter aus.

*„Photography overcame subjectivity in a way undreamed of by painting, a way that could not satisfy painting, one which does not much defeat the act of painting as escape it altogether: by automatism, by removing the human agent from the task of reproduction.“<sup>7</sup>*

---

<sup>5</sup> Bazin, André [1980]: The Ontology of the Photographic Image. In: Classic Essays in Photography, S. 237-244. New Haven, Conn.: Leete's Island Books. S. 239

<sup>6</sup> Vgl. Trachtenberg, Alan [1980]: Classic Essays in Photography. New Haven, Conn.: Leete's Island Books.

<sup>7</sup> Cavell, Stanley [1979]: The World Viewed: Reflections on the Ontology of the Cinema. Cambridge, Mass.: Harvard University Press. S. 23

Bazin und Cavell waren der Meinung, dass die Fotografie ihren eigenen Weg hin zur Immediacy einschlug. Da sie transparent wäre und den Regeln der linearen Perspektive folgte. Die Transparenz würde durch die automatische Reproduktion erreicht werden und der Künstler, der zwischen dem Betrachter und der Realität des Bildes stand, würde dadurch offenbar entfernt werden. Doch die Meinung von Bazin, dass die Erfindung der Fotografie und des Kinos das Verlangen unserer Kultur nach Realismus für immer befriedigen und die Begierde nach Immediacy erfüllen würde, konnte sich nicht bewahrheiten. Denn Computergrafiken wurden zum aktuellen Ausdruck für das Begehren. Die Strategie um Immediacy zu erlangen verdanken sie dennoch früheren Traditionen.

Computergrafiken, also künstlich hergestellte Bilder, können von Betrachtern oft nicht von Fotografien unterschieden werden. Doch wir können unterscheiden welche unterschiedlichen Strategien die Malerei und Fotografie adoptiert haben um nach Immediacy zu streben. Dadurch könnte man erkennen welche Verfahrensweisen von den digitalen Grafiken ausgeliehen und übernommen wurden.

Computergrafiken dehnen die Überlieferung des albertinischen Fensters aus. Sie erschaffen perspektivisch genaue Bilder, sind jedoch abhängig von der Genauigkeit der linearen Algebra und der projektiven Geometrie.<sup>8</sup> Synthetisch am Computer projektiv angefertigte Bilder sind zumindest im digitalen Bereich mathematisch gesehen perfekt. Die Perspektive in der Malerei war in diesem Sinne nie einwandfrei. Nicht nur aufgrund der handwerklichen Tätigkeit, sondern auch wegen der absichtlichen Manipulation der Perspektive – um zum Beispiel eine dramatische Wirkung zu erzielen – durch den Künstler. Computergenerierte Perspektive kann ebenfalls verzerrt werden, indem Farb-, Belichtungs- und Schatteneffekte beigefügt werden. Jedoch sind diese Modifikationen weniger wirksam wie das Spiel mit der Perspektive und vor allem bleiben diese Vorgänge immer noch von mathematischer Natur.

Computerprogramme sind letztendlich nur Produkte die durch, von Menschen, ausgedachten Algorithmen erstellt wurden. Nachdem ein Programm von Personen geschrieben wurde, wird es auf einen Rechner geladen und dieser arbeitet danach damit,

---

<sup>8</sup> Foley, James [1996]: Computer Graphics: Principles and practice. Reading, Mass.: Addison-Wesley. S. 229-283

ohne weitere menschliche Hilfe. Manche Programmierer versuchen auch ihre Spuren zu verwischen um den Programmen eine größere Eigenständigkeit zu verleihen. In all diesen Fällen werden alle Kategorien der Programmierer, im Moment in dem der Computer durch Ausführen von geschriebenen Befehlen ein Bild generiert, verdrängt.

Durch die Tatsache, dass Computergrafiken einen automatisierten Ablauf haben, kann eine Ähnlichkeit zur Fotografie festgestellt werden. In beiden Fällen wird der Mensch, wenn auch auf unterschiedliche Art und Weise, abgeschafft. In der Fotografie ist der automatisierte Prozess ein mechanischer, chemischer und digitaler Ablauf. Licht wird nach dem Öffnen eines Verschlusses durch ein Objektiv auf einen chemischen Film oder digitalen Sensor übertragen. Aus diesem Grund wurde dieses Verfahren schon im neunzigsten Jahrhundert als natürliches Instrument angesehen das Licht oder die Natur selbst zum Künstler machte.<sup>9</sup> Im Gegensatz zur Computergrafik, welche nicht so einfach als natürliches Produkt betrachtet werden kann.

Experten im Bereich der Computergrafik sind der Meinung sie würden immer in Richtung Fotorealismus gehen. In anderen Worten, sie wollen, dass man künstlich hergestellte Bilder und Fotografien nicht mehr unterscheiden kann.<sup>10</sup> Es werden also synthetisch hergestellte Bilder mit Fotografien gleichgestellt. Der Computer imitiert somit keine eigene Realität, sondern greift lieber auf ein anderes Medium zurück. Um Fotorealismus zu erzielen muss das künstliche und digitale Bild die Kriterien der Fotografie annehmen. Fachleute imitierten im Allgemeinen keine deformierten Bilder mit ungewöhnlichen Kamerawinkeln oder Lichteffekten. Denn solch deformierte Bilder wurden als nicht realistisch angesehen. Daher erzielen Fotografien und künstlich hergestellte Bilder den gleichen Effekt der Auslöschung, nur durch unterschiedliche Arten. Die Fotografie praktiziert den Prozess der Auslöschung durch den mechanischen und chemischen, beziehungsweise digitalen Vorgang. Die digitalen Grafiken durchwandern das Verfahren der Verdrängung algorithmisch durch die

---

<sup>9</sup> Talbot, William Henry Fox [2011]: The pencil of nature. Chicago: KWS.

<sup>10</sup> Vgl. Bolter & Grusin, 1999 S. 28

mathematische Abwicklung. Folglich ist die digitale Fotografie ein Hybrid der die zwei Arten von Automatisierung kombiniert und rekonfiguriert.<sup>11</sup>

Der Äquivalent zum Fotorealismus, im Bezug auf das digitale Zeitalter, welcher nur auf ein einziges statisches Bild angewandt werden kann, ist der filmische Realismus. Dieser bezieht sich auf eine Sequenz von computergenerierten Bildern, die sich vom traditionellen Film nicht unterscheiden sollten. Wodurch der filmische Realismus im Vergleich zum Fotorealismus, wie zum Beispiel Computeranimationen oder die virtuelle Realität, technisch anspruchsvoller ist.<sup>12</sup> Alleine die Tatsache, dass es hier um bewegte Bilder geht, waren neue Strategien, um Immediacy zu erlangen, erforderlich. Falls Immediacy durch das Entfernen des Programmierers oder Urhebers erzielt werden kann, dann würde dies auch durch ein vertieftes Einbeziehen des Betrachters funktionieren. Die Produktion von computeranimierten Bildern wirkt wie ein automatisierter Prozess, wobei es zu einer Interaktion zwischen Betrachter und Film kommen könnte, indem die Möglichkeit geboten wird die eigene Betrachtungsweise ändern zu können.<sup>13</sup> In der Malerei und Fotografie konnte der Standpunkt beziehungsweise die Perspektive nicht geändert werden. Im Film hingegen wurde die subjektive Anschauungsweise in Bewegung gesetzt, welche wiederum vom Regisseur kontrolliert wird. Nun können in dieser Hinsicht Computeranimationen wie Film fungieren. Denn sie können eine Sequenz von vorherbestimmten Kameraaufnahmen präsentieren. Jedoch kann eine solche Sequenz ebenfalls in die Kontrolle des Betrachters übergeben werden, wie in animierten Computerspielen oder der virtuellen Realität.

*„[...] computer graphic experts, computer users, and the vast audiences for popular film [...] continue to assume that unmediated presentation is the ultimate goal of visual presentation and to believe that technological progress toward that goal is being made.“<sup>14</sup>*

---

<sup>11</sup> Vgl. Bolter & Grusin, 1999 S. 28

<sup>12</sup> Ebd.

<sup>13</sup> Ebd.

<sup>14</sup> Bolter & Grusin, 1999 S. 30

Interaktivität kombiniert mit der Automatisierung und der perspektivischen Methode, ist das Resultat einer Darstellung der Vermittlung, welches Millionen von Zusehern heute interessant finden.<sup>15</sup>

Es wäre wichtig zu verstehen, dass die „logic of immediacy“ den Betrachter nicht unbedingt zu einer naiven und unerklärlichen Weltanschauung verpflichten möchte. Sie soll den Effekt erzielen, dass die Repräsentation als dasselbe angesehen wird wie das was sie repräsentiert. Immediacy steht für eine Denkweise und Praktiken die sich auf verschiedene Arten, Zeiten und in unterschiedlichen Bereichen ausdrücken. Dadurch lässt sich diese Vielfalt schwer vereinheitlichen. Es gibt jedoch ein gemeinsames Merkmal, dass besagt, es wäre ein Bindeglied zwischen einem Medium und dem was es repräsentiert, erforderlich. Wie es zum Beispiel in der Fotografie für Talbot, Bazin oder Barthes das Licht war. Dieses Licht reflektierte von Objekten und gelang somit auf einen Film. Dieser Prozess stellte damit eine unmittelbare Verbindung zwischen der Fotografie und dem Objekt her. Trotzdem wurde mit der „logic of immediacy“ nie beabsichtigt, den Betrachter auf irgendeine Art und Weise, weder von der Fotografie oder vom Film, zu betrügen. Die „logic of immediacy“ funktionierte einwandfrei im frühen Film. Wie es zum Beispiel beim Film „L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat“ der Gebrüder Lumière der Fall war. Die Zuseher wussten, dass es sich nur um einen Film handelte und nicht um einen echten Zug, trotzdem bestaunten sie die Diskrepanz zwischen dem was sie wussten und dem was sie sahen. Auf der anderen Seite hätte diese Bewunderung nicht statt gefunden, es sei denn die „logic of immediacy“ hätte einen Einfluss auf die Zuseher gehabt. Sie hatten in dem Moment ein derartig reales Gefühl, welches sie an die Realität des Bildes glauben lies. Dieser naive Glaube an die immediacy ist der Ausdruck eines historischen Verlangens und die erforderliche Hälfte der „double logic of remediation“.

---

<sup>15</sup> Vgl. Bolter & Grusin, 1999 S. 30

### 2.1.2 The Logic of Hypermediacy

Hypermediacy kann unter anderem in mechanischen Technologien der Rekonstruktion des neunzehnten Jahrhunderts gefunden werden. Jonathan Crary hatte die traditionelle Ansicht, die besagte, dass die Fotografie die vollendete Fortsetzung der Technik der linearen Perspektive der Malerei sei, in Frage gestellt.<sup>16</sup> Für ihn gab es einen Bruch im frühen neunzehnten Jahrhundert als die stabile Betrachtung durch die alte Camera obscura eingefangen wurde und die perspektivische Malerei durch das neue Ziel der mobilen Betrachtung ersetzt wurde. Diese These hing mit der Entwicklung neuer Geräte, wie dem Diorama, dem Phenakistiskop und dem Stereoskop, zusammen. Diese Vorrichtungen, charakterisiert durch die Darstellung von mehreren und bewegten Bildern oder manchmal sogar bewegten Betrachtern, erweckten den Anschein, dass sie sich von der „logic of immediacy“ und der „logic of hypermediacy“ bedienten. Das Phenakistiskop, auch Wunderrad genannt, ist eine drehbare Scheibe auf der mehrere Bilder kreisförmig abgebildet sind. Durch die Drehung wurde der Eindruck vermittelt als würden sich die darauf abgebildeten Objekte bewegen. Aufgrund dieses Effektes, dass ein bewegtes Bild realistischer als ein statisches Bild sei, konnte man an dem Phenakistiskop das Verlangen nach Immediacy deutlich erkennen, auch wenn es nicht so einfach war die Existenz dieser Vorrichtung aus zu blenden. Das Gleiche galt für das Stereoskop, ein Instrument das zweidimensionale Bilder mit einem Eindruck von räumlicher Tiefe abbildet. Die verwackelten Bilder erschienen als wären sie dreidimensional, was für die damalige Zeit etwas unheimlich war. Das Gerät war für diese Zeit auch etwas unhandlich und schien daher dem Verlangen nach Immediacy nicht nach zu kommen. Dadurch wurde uns gezeigt, dass im neunzehnten Jahrhundert sich die Hypermediacy bereits, rund um die transparente Technologie der Fotografie, gefestigt hatte. Nichtsdestotrotz dominierte die transparente Immediacy gegenüber der Hypermediacy. Die offensichtliche Tatsache ist, dass sich die herkömmliche Kamera, im Gegensatz zu den anderen Instrumenten, erfolgreich durchsetzte.

---

<sup>16</sup> Crary, Jonathan [1996]: Techniken des Betrachters. Sehen und Moderne im 19. Jahrhundert. Dresden: Verlag der Kunst.

Nach Clement Greenberg gab es bis hin zur Moderne nichts, was das Paradigma der Transparenz wirklich herausfordern konnte.

*„Realistic, naturalistic art had dissembled the medium, using art to conceal art; Modernism used art to call attention to art. The limitations that constitute the medium of painting – the flat surface, the shape of the support, the properties of the pigment – were treated by the Old Masters as negative factors that could be acknowledged only implicitly or indirectly. Under Modernism these same limitations came to be regarded as positive factors, and were acknowledged openly.“<sup>17</sup>*

In der modernen Kunst könnte sich die „logic of hypermediacy“ in verschiedenen Arten und Weisen ausdrücken. Zum einen durch einen Bruch des Raumes im Bild und zum anderen durch eine bewusste Anerkennung oder Wiedererkennung des Mediums. Insbesondere Collagen und Fotomontagen erbringen dafür erklärliche Schlussfolgerungen für eine Faszination an Medien. Durch das Einfügen von deutlich erkennbaren Fremdbildern in ein vorhandenes Bild wurde eine Erfahrung von Hypermediacy kreiert. Betrachter sahen die eingefügten Objekte als Fremdbilder an oder als Teil des ganzen Werkes. Dadurch wurden die Beobachter ständig an das Material, die Oberfläche und an den medialen Charakter dieses Raumes erinnert.<sup>18</sup> Collagen fordern die Immediacy der perspektivischen Malerei heraus und die Fotomontage stellt die Immediacy der Fotografie in Frage. Sobald eine konventionelle Fotografie bearbeitet wurde, diskreditierten sie damit die Auffassung, dass ein Foto eine Zeichnung der Natur sei, wie es Talbot mit der These in seinem Werk „pencil of nature“ bezeichnete. Stattdessen wurden die Fotografien selbst zu Elementen, welche durch menschliches Eingreifen erstellt und für einen künstlichen Zweck herangezogen wurden. Fotografien, die zusammengefügt oder auf anderen Bildern eingefügt wurden und im Kontext von anderen Medien standen, wie zum Beispiel die Schrift oder die Malerei, kreierten einen geschichteten Effekt, welchen wir auch in den elektronischen Technologien wiederfinden. In den Techniken der Collage und Fotomontage ist es wie bei den

---

<sup>17</sup> Wilkin, Karen: Clement Greenberg: A critic's collection. Online: [www.sharecom.ca/greenberg/modernism.html](http://www.sharecom.ca/greenberg/modernism.html) (23.10.2014)

<sup>18</sup> Vgl. Wilkin, Karen: Clement Greenberg: A critic's collection. Online: [www.sharecom.ca/greenberg/modernism.html](http://www.sharecom.ca/greenberg/modernism.html) (25.10.2014)



Hypermedien, man kann die Herstellung eines solchen Kunstwerkes mit einer Neuordnung einer bestehenden Kunstform gleich setzten. Fotografien sind bereits die tatsächlichen Formen in der Fotomontage, im literarischen Hypertext sind es die Absätze der Prosa und in den Hypermedien könnten es Erzähltexte, Grafiken, Animationen, Videos oder Töne sein. In all diesen Fällen definiert der Künstler einen Raum durch die Anordnung und einem Zusammenspiel von all jenen Formen die von ihrem ursprünglichen Kontext abgesondert und danach neu kombiniert wurden.

Durch die „logic of hypermediacy“ wird die Spannung zwischen einem mediatisiertem visuellen Raum und einem realen Raum der jenseits dieser Mediatisierung liegt verdeutlicht.<sup>19</sup> Als Beispiel kann ein Betrachter hergenommen werden, welcher sich mit einer Collage auseinandersetzt und sich dadurch nicht festlegen kann, ob er der Collage als Ganzes oder den eingefügten Elemente mehr Betrachtung schenken soll. Als würde man auf etwas schauen oder durch etwas hindurch blicken.

Die Grundgedanken der Künstler, Programmierer und Webdesigner in der „logic of hypermediacy“ befassen sich mit dem Streben nach Anerkennung des Mediums als ein Medium selbst um damit den Betrachtern ein aufrechtes und gutes Gefühl dem Medium gegenüber zu erschaffen. Dies funktioniert durch die Erweiterung von Räumen und Medien und durch die wiederholte Neudefinierung der visuellen und konzeptionellen Beziehungen zwischen mediatisierten Räumen. Beziehungen die von einer einfachen Gegenüberstellung hin zu einer vollständigen Absorption führen können.<sup>20</sup>

Laut Rokeby, einem digitalen Künstler, ist die Gegensätzlichkeit von Durchsichtigkeit und Deckfähigkeit genau das was in den neuen Medien den Unterscheid zwischen einem Techniker und Künstler ausmacht.<sup>21</sup>

---

<sup>19</sup> Vgl. Bolter & Grusin, 1999 S. 41

<sup>20</sup> Vgl. Bolter & Grusin, 1999 S. 41f

<sup>21</sup> Vgl. Rokeby, David [1995]: Transforming Mirrors: Subjectivity and Control in Interactive Media. S. 133-158 In: Critical Issues in Electronic Media. Albany, NY: State University of New York Press.

*„While engineers strive to maintain the illusion of transparency in the design and refinement of media technologies, artists explore the meaning of the interface itself, using the various transformations of the media as their palette.“<sup>22</sup>*

Der Medientheoretiker Erkki Huhtamo bezeichnete die Anerkennung als eine charakteristische Eigenschaft unserer Kultur gegenüber den digitalen Technologien.

*„Technology is gradually becoming a second nature, a territory both external and internalized, and an object of desire. There is no need to make it transparent any longer, simply because it is not felt to be in contradiction to the authenticity of the experience.“<sup>23</sup>*

Damit hat Huhtamo gar nicht so unrecht, denn die Hypermediacy ist sehr wohl im Stande eine authentische Erfahrung zu erzeugen. Zumindest was unsere gegenwärtige Kultur angeht, gut erkennbar an der aktuellen Internetnutzung.

*„In digital media today, the practice of hypermediacy is most evident in the heterogeneous windowed style of World Wide Web pages, the desktop interface, multimedia programs [...].“<sup>24</sup>*

Das World Wide Web ist höchstwahrscheinlich der einflussreichste Ausdruck der Hypermediacy. Interaktive Anwendungen verdeutlichen die Hypermedialität indem sie den Zugang zu vielen Medien ermöglichen. Die entstehenden Kombinationen aus Bildern, Videos und Texten bringen neue Erfahrungen im Bereich der Medien mit sich. Oberflächen die zuvor rein aus Text bestanden entwickelten sich weiter zu grafischen Interfaces. Die Einführung von Grafiken soll die Oberfläche für Benutzer transparenter erscheinen lassen und somit natürlicher wirken.<sup>25</sup> Laut Simon Penny bedeutet diese Transparenz, dass die Oberfläche an familiäre Objekte erinnert und nur dadurch einen intuitiven Charakter verliehen

---

<sup>22</sup> Rokeby, David: Transforming Mirrors: Introduction. Online: [www.davidrokeby.com/mirrorsintro.html](http://www.davidrokeby.com/mirrorsintro.html) (30.10.2014)

<sup>23</sup> Huhtamo, Erkki [1995]: Encapsulated Bodies in Motion: Simulators and the Quest for Total Immersion. In: Critical Issues in Electronic Media. Albany, NY: State University of New York Press. S. 171

<sup>24</sup> Bolter & Grusin, 1999 S. 31

<sup>25</sup> Vgl. Bolter & Grusin, 1999 S. 32

bekommt.<sup>26</sup> Die Wiedererkennung ist jedoch nicht nur auf den Bezug auf familiäre Objekte zurück zu führen, sondern auch auf ältere Medien die damit in Verbindung gebracht werden.

Durch die Navigation im Internet mittels Texte oder Symbole gelangen wir immer tiefer in das Netz. Somit eröffnen sich uns immer wieder neue Seiten und Räume die unsere Aufmerksamkeit gewinnen. Währenddessen sich durch diesen Austausch die vorherigen Fenster von alleine löschen. Der Prozess in der Nutzung von Computern oder Smartphones ist immer der Gleiche. Ein momentaner visueller Raum wird durch einen anderen ersetzt. Dieser Austausch ist dann am kritischsten wenn ein solch neuer Raum durch ein neues Medium ersetzt wird. In diesem Fall wird von Remedialisierung gesprochen.

„In every manifestation, hypermediacy makes us aware of the medium or media and [...] reminds us of our desire for immediacy.“<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> Penny, Simon [1995]: Critical Issues in Electronic Media. Albany, NY: State University of New York Press. S. 55

<sup>27</sup> Bolter & Grusin, 1999 S. 34

## 2.2 Begriffsdefinition: Remediation

Was versteht man unter dem Begriff Remedialisierung? Wie Marshall McLuhan bereits erwähnt hat: „[...] *characteristic of all media, means that the content of any medium is always another medium.*“<sup>28</sup> Ein Prozess, der die Eingliederung oder Repräsentation eines Mediums in ein anderes Medium beschreibt. Um diesen Vorgang eindeutiger zu definieren, sprechen Jay David Bolter und Richard Grusin in ihrem Buch *Remediation: Understanding New Media*, von der Remedialisierung.

Remedialisierung ist eine Stufe von Medialisierung die ein Zusammenspiel zwischen zwei Neuen Medien voraussetzt. Dadurch kommt es zu einer Neugestaltung eines Neuen Mediums mit Hilfe eines älteren beziehungsweise anderen Mediums.

*„No medium today, and certainly no single media event, seems to do its cultural work in isolation from other media [...] What is new about new media comes from the particular ways in which they refashion older media and the ways in which older media refashion themselves to answer the challenges of new media.“*<sup>29</sup>

Idealerweise möchte unsere Kultur die traditionellen Medien auflösen indem man sie vervielfältigt, wodurch anschließend Neue Medien geboren werden können. Dadurch, dass die traditionellen Medien versuchen mit der rasanten Entwicklung der Neuen digitalen Medien mitzuhalten, um ihren Status in der Gesellschaft aufrecht zu erhalten, wird diese Remedialisierung von unserer Kultur wahrgenommen.<sup>30</sup>

Wie auch bei allen Medien zuvor, schwanken die Neuen digitalen Medien zwischen den zwei Polen der Immediacy und Hypermediacy hin und her. Ein oszillieren zwischen Transparenz

---

<sup>28</sup> McLuhan, Marshall [1964]: *Understanding Media*. London: Routledge & Kegan Paul. S. 19

<sup>29</sup> Vgl. Bolter & Grusin, 1999 S. 15

<sup>30</sup> Vgl. Bolter & Grusin, 1999 S. 5

und Intransparenz. Um zu verstehen, wie Medien ihre Vorgänger oder ähnliche Technologien umgestalten, muss diese Oszillation berücksichtigt werden. Alle Medien haben ein Versprechen, dass sie der Kultur, durch die Reformierung ihrer Vorgänger, ein authentischeres oder unmittelbares Erlebnis beschere. Dieses Versprechen ermöglicht uns, dass wir die Neuen Medien als Medium anerkennen. Der Prozess der Remedialisierung macht uns ebenfalls bewusst, dass alle Medien auf ein und derselben Ebene agieren und sie für unsere Allgemeinheit eine mittragende Rolle spielen. Sie sind für uns der Realität so nahe wie kulturelle Gegenstände. Fotografien, Filme und Softwareanwendungen stehen auf gleicher Stufe wie Werkzeuge, Kraftfahrzeuge oder Gebäude.<sup>31</sup> Neue digitale Medien beabsichtigen keine Spaltung unserer Gesellschaft, sondern sie gestalten lediglich andere oder traditionelle Medien innerhalb unseres kulturellen Kontextes um.

Diese Arbeit beschäftigt sich hauptsächlich mit der Remedialisierung von der traditionellen analogen Fotografie sowie dem analogem Film in die digitale Form. Die konventionellen Medien werden ohne offensichtliche kritische Abhandlungen eingebunden und hervorgehoben. Sie werden von den elektronischen Medien nicht als Gegensätze angesehen. Denn anstatt klassischen Medien im Weg zu stehen öffnen ihnen die digitalen Technologien wie Computer oder Smartphones neue Zugänge und Möglichkeiten. So kann der Inhalt älterer Medien fließend in die Neuen übergehen. Seitdem jedoch die elektronischen Medien diesen Zugang gewähren, stehen sie im ständigen Konflikt sich selbst ausblenden zu wollen um in einen transparenten Zustand überzugehen, damit sie nicht die Beziehung zwischen Mensch und ursprünglichen Medium stören. Im Idealfall sollte es für den Betrachter keinen Unterschied machen ob er eine Fotografie in den Händen hält oder sie an einem Bildschirm ansieht. Jedoch trifft das eigentlich nie zu, denn die Präsenz eines digitalen Mediums ist für uns Menschen zu stark. Um das Werk einsehen zu können müssen verschiedenste Vorgänge vollzogen werden. Wie das Einschalten des Geräts durch drücken bestimmter Tasten, das Öffnen von Softwareanwendungen oder das Navigieren in der Applikation. Durch falsche Darstellungen der digitalen Versionen der Bilder kann es zu Störungen kommen. Farben

---

<sup>31</sup> Vgl. Bolter & Grusin, 1999 S. 19

und Dimensionen könnten nicht wie im Original illustriert werden. Trotz all dem wäre eine Transparenz die optimale Lösung für digitale Technologien.

In gewissen Fällen geht es Entwicklern von Remedialisierung darum genau diese Unterschiede hervorzuheben und nicht aus zu blenden. Dies soll dazu führen, dass digitale Medien den traditionellen Vorgängern als Verbesserung dienen ohne jedoch den Charakter der älteren Technologien zu ändern. Manche digitale Technologien sind bei der Remedialisierung etwas rücksichtsloser. So kann es vorkommen, dass sie bei der Umgestaltung versuchen die älteren Medien komplett zu ändern. Als letzte Möglichkeit der Remedialisierung wäre die vollständige Integrierung eines älteren Mediums in das Neue, um die Diskontinuität zwischen den beiden Medien zu verringern. Im Grunde ist es doch die Aufgabe der Remedialisierung traditionelle Medien nicht vollständig aufzulösen sondern eine gewisse Abhängigkeit ihnen gegenüber beizubehalten.

Remedialisierung agiert im Zeichen der Neuen Medien in zwei Richtungen. Künstler analoger Medien gestalten digitale Grafiken genauso um, wie Anwender der digitalen Medien traditionelle Technologien der Fotografie und des Films verwenden.<sup>32</sup>

Neue digitale Medien werden für uns vermutlich nie als transzendent erscheinen, aber immer in Verbindung zu ihren Vorgängern, den traditionellen analogen Medien, stehen. Alle Erneuerungen in den elektronischen Technologien sind zurück zu führen auf die Remedialisierung von Malerei, Fotografie, Film und Fernsehen. Umgestaltung durch Remedialisierung ist für die digitale Welt auf der einen Seite etwas Einzigartiges, auf der anderen Seite werden die Neuen Medien dadurch nie als etwas Individuelles angesehen werden können.<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup> Vgl. Spielmann, Yvonne [2004]: Intermedialität und Hybridisierung. S. 78- 102 In: Intermedium Literatur. Beiträge zu einer Medientheorie der Literaturwissenschaft. Göttingen: Wallstein. S. 91

<sup>33</sup> Vgl. Bolter & Grusin, 1999 S. 50

## 2.2.1 „The Double Logic of Remediation“

Laut Bolter und Grusin kann die Remedialisierung auf explizite und implizite Weise funktionieren. Sie unterteilen die „double logic of remediation“ auf drei verschiedene Arten:

1. Remediation as the mediation of mediation, 2. Remediation as the inseparability of mediation and reality und 3. Remediation as reform.<sup>34</sup>

### 2.2.1.1 Remediation as The Mediation of Mediation

Medien benötigen andere Medien um als solche zu funktionieren. Deshalb ist es wesentlich, dass sie kommunizieren, sich reproduzieren und untereinander ersetzen. Jede Art von Medialisierung ist auf viele andere Formen der Medialisierung angewiesen. Demzufolge kann hier von Remedialisierung als Medialisierung der Medialisierung gesprochen werden.<sup>35</sup>

*„The events of our mediated culture are constituted by combinations of subject, media, and objects, which do not exist in their segregated forms. Thus, there is nothing prior to or outside the act of mediation.“<sup>36</sup>*

### 2.2.1.2 Remediation as the Inseparability of Mediation and Reality

Unter der Remedialisierung als die Untrennbarkeit der Medialisierung und der Realität kann verstanden werden, dass sämtliche Medialisierungen in unserer medialen Kultur als reale Gegenstände angesehen werden.

---

<sup>34</sup> Vgl. Bolter & Grusin, 1999 S. 55f

<sup>35</sup> Vgl. Bolter & Grusin, 1999 S. 56

<sup>36</sup> Bolter & Grusin, 1999 S. 58

*Despite the fact that all media depend on other media in cycles of remediation, our culture still needs to acknowledge that all media remediate the real. Just as there is no getting rid of mediation, there is no getting rid of the real.*<sup>37</sup>

Eine Fotografie ist nicht nur ein einfaches Stück Papier, welches ein Ergebnis eines chemischen oder digitalen Prozesses ist, sondern es steht in unserer Kultur für ein reales Produkt eines Abbildes, mit für uns von besonderer Bedeutung. Film ist, wie die Fotografie, für uns gleichermaßen etwas Reales. Realität kann durch verschiedenste Gesichtspunkte dargestellt werden. Wie zum Beispiel den sozialen Aspekt, der durch einen Bezug zu Persönlichkeiten generiert wird, durch die Bearbeitung, die Bewegung oder die wirtschaftliche Auffassung der Unterhaltungsindustrie. Medialisierung kann, also nicht nur weil es für die Herstellung von Produkten wie Bildern oder Filme zuständig ist, als real angesehen werden, sondern auch weil der Vorgang der Medialisierung selbst von uns wie als ein physikalischer Gegenstand aufgenommen wird.

Die Medien selbst sind für uns also etwas Reales und weil Erfahrungen die von den Medien erzeugt werden der Gegenstand der Remedialisierung sind, können wir die Remedialisierung als Untrennbarkeit der Medialisierung und der Realität ansehen.

### **2.2.1.3 Remediation as Reform**

Das Ziel der Remedialisierung ist die Umgestaltung oder Sanierung anderer Medien. Nachdem die Medialisierung in unserer Gesellschaft als etwas Reales angesehen wird, können wir die Remedialisierung auch als Prozess einer Reform der Realität ansehen.

Remedialisierung kommt von dem lateinischen Wort *remedi* – das Heilmittel. Es wurde adoptiert um für unsere Kultur den Vorgang der Reformierung eines Mediums in ein neues Medium zu verdeutlichen. Diese Sanierung spielt in unserer digitalen Welt eine wichtige

---

<sup>37</sup> Bolter & Grusin, 1999 S. 55f



Rolle. Viele neue Medien machen von der Remedialisierung traditioneller Technologien Gebrauch.

Die These der Reformierung sämtlicher Medien begann schon vor dem digitalen Zeitalter.<sup>38</sup> Die Fotografie wurde als Sanierung der illusionistischen Malerei angesehen und das Kino entstand aus der Aufarbeitung des Theaters. Auf Grund dessen wird davon ausgegangen, dass alle neuen Medien durch eine Reform traditioneller Vorgänger entstanden sind. Dadurch bestand die Möglichkeit der Theorie, dass neuere Medien gute Erfindungen immer noch weiter aufwerten könnten. Doch ob diese These der Wahrheit entspricht, darüber lässt sich streiten. Eines steht jedoch fest, jedes neue Medium ist gerechtfertigt und hat seinen Platz in der Gesellschaft verdient, da es Lücken füllt oder Fehler ihrer Vorgänger ausbessert und nicht eingehaltene Versprechen älterer Medien einlöst. Von den Anwendern wurden solche Fehler und Brüche natürlich erst erkannt nachdem ein neues Medium auf der Oberfläche erschien und diese wiederherstellt. Der Vorteil von digitalen Technologien ist, dass sie in der Lage sind diese Missverhältnisse zu beseitigen. Diese Diskrepanzen spiegeln den Mangel an Immediacy wieder welchen die Remedialisierung seit Anbeginn begleitet. Die Fotografie war vermutlich unmittelbarer als die Malerei war, der Film unmittelbarer als die Fotografie und das Fernsehen unmittelbarer als der Film. Auch wenn die Remedialisierung Immediacy und Transparenz bevorzugt, eröffnet sie immer wieder Spielraum für die Hypermediacy.

*„Finally, remediation is reform in the sense that media reform reality itself. It is not that media merely reform the appearance of reality.“<sup>39</sup>*

Fotografie, Film und Fernsehen wurden von unserer Kultur ins Leben gerufen um unsere gesellschaftlichen Unterscheidungen zum Ausdruck zu bringen und sie Teil unserer Realität werden zu lassen. Genau die gleichen Überlieferungen werden ebenfalls von den neuen digitalen Medien verfolgt.

---

<sup>38</sup> Vgl. Bolter & Grusin, 1999 S. 60

<sup>39</sup> Bolter & Grusin, 1999 S. 61

## **2.3 Remedialisierungsverfahren in den Bereichen der Fotografie und des Films**

Digitale Technologie wie Fotografie und Film haben in unserer Kultur einen besonderen Stellenwert und werden vermehrt aufgenommen, verwendet und konsumiert. Dies lässt erkennen, dass diese Medien für unsere Gesellschaft in einem engen Zusammenhang stehen. Zudem sind sie in unseren sozialen Netzwerken stark verbreitet. Was wiederum dazu führt, dass wir solche Medien als Technologien anerkennen.

Besonders in den letzten Jahrzehnten beherrschte eine besondere Form von Intermedialität die Medien Fotografie und Film, welche hier als Remedialisierung bezeichnet wird. Falls Intermedialität im Allgemeinen als die Lehre der Beziehungen zwischen einem Medium oder anderen Formen von Medien stehen würde, könnte man die Remedialisierung als Verbindung ansehen, die Huldigung und Rivalität kombiniert. Denn in der Remedialisierung kämpfen ältere und Neue Medien immer um das Gleiche, die Anerkennung in unserer Kultur. Remedialisierung basiert auf Gegenseitigkeit, Digitale Medien remedialisieren Film und Fotografie während die traditionellen Vorgänger die Neuen Medien remedialisieren. Produzenten digitaler Medien versuchen den kulturellen Status vom konventionellen Film und der klassischen Fotografie, durch Neugestaltung und Aneignung der repräsentativen Praktiken dieser älteren Medien, herauszufordern. Regisseure und Fotografen sind im Gegenzug bereit die digitalen Technologien anzuerkennen, zumindest so lange die Möglichkeit besteht ihre wichtigsten Eigenschaften der Repräsentation beizubehalten. Erforderlich für den Prozess dieser beidseitigen Aneignung ist die Erschaffung von etwas Authentischem oder Realem. Was die Frage aufwirft, welche Form von Medien kann dem Betrachter eine überzeugendere Darstellung von Realität überliefern. Aufgrund dieser Auffassung kann die Remedialisierung auch als Prozess der Übertragung angesehen werden, in dem die Definition von Realität oder Authentizität von einem Medium zum anderen transferiert werden kann. Dieser Transfer ist eine Art Übersetzung, dass die Authentizität oder das Reale in Bezug auf die remedialisierte Form neu definiert.

### 2.3.1 Fotografie

Wie schon erwähnt verfügt die Remedialisierung über eine gegenseitige Wirkung. Sie lädt uns dazu ein, uns vorzustellen, dass Medien versuchen andere Medien zu remedialisieren. Nur welches Medium remedialisiert und welches dem Prozess der Remedialisierung unterlaufen ist, ist eine Sache der Interpretation. Es läuft darauf hinaus, welches Medium für uns, für einen bestimmten Zweck, als gebräuchlicher erscheint.<sup>40</sup>

Der größte Unterscheid zwischen digitaler und analoger Fotografie ist, dass bei der digitalen Variante kein chemischer Prozess hinter der Entwicklung steckt. Stattdessen entsteht ein Bild nur durch die Übertragung von Lichtwellen auf einen digitalen Sensor. Kritisch betrachtet könnte man dieses Bild nun auch als Computergrafik ansehen und nicht als Fotografie. Doch genau genommen wurde der grundlegende Prozess der Fotografie beibehalten. Aufgrund dessen sprechen wir in unserer Kultur immer noch von Fotografie, der digitalen Fotografie. Mit einem klaren Vorteil, denn nachdem ein Bild aufgenommen wurde, kann es im Nachhinein digital bearbeitet und somit verbessert werden. Wir haben also Zugriff auf ein Medium welches zuvor, als analoge Variante, nur sehr schwer nachträglich verändert werden konnte. Aber ein maßgeblicher Aspekt blieb der digitalen Variante trotz all dem erhalten. Wir betrachten das Endprodukt immer noch auf die gleiche Art und Weise wie traditionelle Fotografien.

Für professionelle Fotografen, Filmemacher und auch die Gesellschaft, die sich mit diesen digitalen Medien auseinandersetzen, werden genannte Entwicklungen auch als eine Art Schutz für ältere und traditionelle Medien vor der Computergrafik angesehen.<sup>41</sup> Computergenerierter Fotorealismus versucht im Gegenzug genau das zu erreichen, was die digitale Fotografie verhindern möchte. Das, laut computerbasierten Techniken, veraltete Medium soll durch die neuere Entwicklung abgelöst werden. Was genau genommen nie der Fall sein könnte, denn es würde bedeuten, dass kein natürliches Licht mehr benötigt wird

---

<sup>40</sup> Vgl. Grusin & Bolter, 1999 S. 105

<sup>41</sup> Vgl. Bolter & Grusin, 1999 S. 105

um einen perfekten Fotorealismus zu erzeugen. Es wäre auch keine Existenz von abgebildeten Objekten in der Realität erforderlich. Künstlich hergestellte Bilder sollten, in diesem Sinne, ohne jegliche natürliche Ereignisse das Verlangen der Betrachter nach Immediacy stillen.<sup>42</sup> Es wäre also undenkbar, dass der computerbasierte Fotorealismus die Fotografie komplett ersetzt, denn unsere Kultur würde keine Verbindung mehr zwischen dem Bild und der Welt mehr registrieren. Diese Art von Remedialisierung würde den Begriff Fotorealismus vollständig beseitigen und wäre somit die radikalste Form von Remedialisierung.

Das Experiment „Truths and Fictions“ vom mexikanischen Fotografen Pedro Meyer befasste sich mit der Wahrhaftigkeit der Fotografie.<sup>43</sup> Er kreierte eine CD-ROM die eine Fotokollektion mit ungefähr vierzig Bildern fasste. Das Bildmaterial wurde mit Audio- und Textkommentaren sowie ähnlichem Material ergänzt. Diese CD-ROM remedialisiert eine Ausstellung in der diese Bilder präsentiert werden könnten. Was zu einem Wettbewerb führte, ob das Medium tatsächlich einen effektiveren Zugang zu seinen Werken bieten würde. Da der Großteil seiner Schöpfungen digital bearbeitet wurde, ist das Resultat eine Vielfalt von unterschiedlichsten Kreationen. Von digitalen Collagen über fiktionale digitale Elemente bis hin zu realen Aufnahmen. Bei manchen Kreationen lässt es sich nicht so einfach herausfinden ob sie digital verändert worden sind. Aufgrund dessen stellen wir den Status, all seiner Fotografien, auch die als unverändert gekennzeichnet wurden, in Frage. Durch die Aneinanderreihung von unveränderten und modifizierten Bildern lies sich schließen, dass Werke die nicht abgeändert wurden eine interessantere Remedialisierung durchmachen. Meyers Projekt zeigt, dass mit dem Aufkommen der digitalen Technologie die Beziehung zur Realität in der Fotografie verloren ging.<sup>44</sup> Nachdem die Wahrhaftigkeit einer Fotografie von uns in Frage gestellt wurde, sollte das Experiment die Wahrheit der Bilder, welche verlockender war als deren faktische Aufzeichnung, aufzeigen. Aufgrund der

---

<sup>42</sup> Vgl. Bolter & Grusin, 1999 S. 106

<sup>43</sup> Vgl. Meyer, Pedro: Truths and Fictions. Online: [www.pedromeyer.com/galleries/truths/](http://www.pedromeyer.com/galleries/truths/) (26.10.2014)

<sup>44</sup> Vgl. Bolter & Grusin, 1999 S. 108

deutlichen und intensiven ideologischen Nachricht wurden die Bilder von Meyer, welche durch die Remedialisierung der traditionellen Fotografie entstanden sind, authentischer.

*„Because of our heightened awareness, for which Meyer and other digital photographers are responsible, we can hardly look on any photograph without taking note of our desire for immediacy. Every photograph becomes not only a failed attempt to satisfy that desire, but also to some extent a representation of that failure.“<sup>45</sup>*

Im Allgemeinen werden wir nicht durch die digitale Fotografie verwirrt, sondern sie vermittelt uns lediglich eine gewisse Unsicherheit. Denn wir können uns nicht mehr sicher sein ob ein Abbild modifiziert ist oder doch der Realität entspricht.

*„Digital technology may succeed [...] in shaking our culture’s faith in the transparency of the photograph. However, altered images become a problem only for those who regard photography as operating under the logic of transparency.“<sup>46</sup>*

Prinzipiell werden jedoch nur die Menschen von digital bearbeiteten Bildern enttäuscht sein, die glauben, dass ein Foto ausschließlich die Realität zeigen würde. Der Grund dafür ist, dass durch die „logic of transparency“ das Medium nicht zum Gegenstand wird, welches den Status der Realität definiert. Sondern sie dient dem Medium lediglich als Verbindungsstück zwischen Betrachter und dem aufgenommenen Objekt.

*„Fotografieren heißt sich das fotografierte Objekt aneignen. Es heißt sich selbst in eine bestimmte Beziehung zur Welt setzen [...].“<sup>47</sup>*

Wie festgestellt wurde, kann das Medium Fotografie, egal ob analog oder digital, als transparent empfunden werden. Der digitale Prozess bei dem Lichtstrahlen auf einem Sensor gespeichert werden, ist nicht mehr oder weniger künstlich wie der analoge und chemische Vorgang. Ist es allein eine kulturelle Entscheidung ob das digitalisierte Bild im Unterschied zum analogen Negativ eine Abänderung der Wirklichkeit ist.

---

<sup>45</sup> Bolter & Grusin, 1999 S. 109

<sup>46</sup> Bolter & Grusin, 1999 S. 110

<sup>47</sup> Sontag, Susan [2013]: Über Fotografie. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch. S. 10

Dies lässt uns erkennen, dass uns digitale Technologien neue Möglichkeiten und Ansichtsweisen gegenüber der Fotografie offenbaren. Anstatt die Fotografie in zwei gegengesetzte Welten auf zu spalten, in eine Welt der veränderten und irreführenden Bilder oder in ein Milieu der wahrhaftigen und unberührten Abbildungen, können wir sie anhand ihres Anspruchs an Immediacy unterscheiden. Ein Foto kann entweder eine Expression des Begehrens nach Immediacy sein oder einfach nur eine Stellungnahme zu dieser Begierde abgeben.<sup>48</sup> Jene Fotografie die sich präsentiert als würde sie als sich selbst betrachtet werden können, steht für den Ausdruck des Wunsches nach Immediacy. Eine Fotografie die nach Aufmerksamkeit zu sich selbst drängt wird zu einer Repräsentation dieses Verlangens. Für Barthes war die Fotografie immer nur eine Expression des Verlustes oder des Todes. Laut seiner These ist sie nur eine Abbildung von Vergangenheit, die nicht wiederbelebt oder verändert werden kann.

*„All die jungen Photographen, die durch die Welt hasten, weil sie sich dem Aktualitätenfang verschrieben haben, wissen nicht, daß [sic] sie Agenten des TODES sind.“<sup>49</sup>*

Jedoch muss beachtet werden, dass Barthes hier nur von der analogen Fotografie sprach. Denn ein bearbeitetes Bild verliert leider diese Verbindung zur Vergangenheit. Durch die Bearbeitung wird es als Bild zweiten Ranges eingegliedert, dass demnach zu einer Repräsentation des Begehrens nach Immediacy wird.<sup>50</sup>

Ursprünglich schien es so als würde eine Gegensätzlichkeit herrschen. Auf der einen Seite wurde davon gesprochen, dass die digitale Fotografie hypermedial sei und die Begierde nach Immediacy verkompliziert, während die analoge Fotografie transparent ist und verspricht diesen Wunsch zu erfüllen. Auf der anderen Seite wird ein digitales Foto als transparent betrachtet, welches das Begehren nach Immediacy äußert. Während das analoge Bild, welches sich mit anderen Bildern kombinieren und aufarbeiten lässt, eine Expression

---

<sup>48</sup> Vgl. Bolter & Grusin, 1999 S.110

<sup>49</sup> Barthes, Roland [2014]: Die helle Kammer. Bemerkung zur Photographie. Frankfurt: Suhrkamp. S.102

<sup>50</sup> Vgl Bolter & Grusin, 1999 S.111

zweiter Ordnung des Verlangens werden kann. Jede Technologie kann die kulturelle Funktion der Zugehörigkeit untereinander ausführen, weil Transmedialität immer Hypermediacy impliziert und umgekehrt.<sup>51</sup>

Digitale Fotografie verändert unser Verständnis gegenüber der Geschichte der Fotografie. Experimente wie das von Pedro Meyer helfen unserer Kultur die Neudefinition von vergangenen Technologien zu verstehen. Wir verbinden die traditionelle Fotografie mit etwas Nostalgischem. Mit einer Zeit vor den digitalen Technologien, ohne Interventionen zwischen Betrachter und ihrem Verlangen. Zur gleichen Zeit wird uns jedoch auch bewusst, dass dieses Eingreifen für die analoge Fotografie ebenfalls notwendig war.

---

<sup>51</sup> Vgl. Bolter & Grusin, 1999 S.112

### 2.3.2 Film

Filmmacher erhalten das Medium als anerkannte Kunstform durch ihr Versprechen gegenüber den Zuschauern, Authentizität oder Realität durch die Verwendung und Neugestaltung traditioneller Filmtechniken zu liefern. Es stellt sich nun die Frage welche Form von Medium kann dem Zuschauer eine getreue Repräsentation der Realität bieten.

*„Remediation can be thought of as a process of transfer, in which the definition of the real or the authentic is transferred from one form to another. The transference is always a translation in the sense that the authentic or the real is redefined in terms appropriate to the remediating media form.“<sup>52</sup>*

Computerspiele zum Beispiel, haben die Möglichkeit durch ihre Interaktivität den Spieler vehement an das Medium zu fesseln. Trotzdem bedienen sich Spieleentwickler gerne an den repräsentativen Praktiken des Films. Die Filmproduzenten bedienen sich wiederum an digitalen Technologien wobei sie starr auf ihren traditionellen Methoden beharren. Wie zum Beispiel die Erzählkunst, welche sich an verschiedenste Regeln und Strukturen, die zurück bis zu Aristoteles reichen, halten. Eine der bekanntesten Regeln existiert laut Syd Field in jedem Drehbuch. Sie besagt, dass eine Filmhandlung aus drei Kapitel besteht. Den Anfang der die Exposition beinhaltet, die Mitte in dem die Konfrontation stattfindet und das Ende, welches die Auflösung liefert. Abgegrenzt werden die drei Akte durch Plot Points, Fixpunkte im Handlungsablauf an denen Ereignisse oder Vorfälle auftreten die in die Geschichte eingreifen und sie in eine andere Richtung lenken.<sup>53</sup> Nicht nur die Handlung sondern auch Montageformen können für den Zuschauer ein authentisches Erlebnis erzeugen. Eine allbekannte Form wäre der unsichtbare Schnitt. Er ist dafür zuständig, dass sich die Allgemeinheit hauptsächlich auf die Handlung konzentriert. Es soll verhindert

---

<sup>52</sup> Bolter, Jay [2006]: Transference and Transparency. Digital Technology and the Remediation of Cinema. In: Intermédialités No. 6: Remédier. Université de Montréal: CRI. S. 14

<sup>53</sup> Vgl. Field, Syd [2010]: Das Drehbuch. Berlin: Autorenhaus Verlag.



werden, dass der Film als solcher wahrgenommen wird, um den Handlungsfluss nicht zu unterbrechen. Neben dem unsichtbaren Schnitt gibt es allerdings auch noch weitere Techniken die im Film eingesetzt werden. Der Jump Cut ist im Kontrast zum unsichtbaren Schnitt eine Variante – generiert Anschlussfehler oder Bildsprünge – die genau das Gegenteil bewirken soll, nämlich die Verwirrung des Publikums. Neben den Regeln und Techniken steht noch das Schauspiel, ein sehr wichtiger Aspekt um Zuseher an den Film zu binden, Sympathie zu erschaffen und dadurch ein reales und authentisches Gefühl hervorzurufen.

Es stellt sich jedoch die Frage ob dieses Versprechen ernst genommen werden kann, denn laut verschiedensten Definitionen wurde der Mainstream Film nie als elitäre Kunstform angesehen. Film in seiner gängigen digitalen Form scheint offen für Neues und Experimentelles zu sein, jedoch in keiner Weise vergleichbar mit dem Status eines Avantgardefilms.<sup>54</sup> Außerdem bezog sich der Stil der Avantgarde seit der Modernen nur noch auf einen kleinen Teil der Gesellschaft, im Vergleich zu den vorherrschenden kulturellen Formen.

*„Now, however, new media theorists invoke a modernist rhetoric when they insist that new media, such as digital games, must break with the constraining traditions of film [...]“*<sup>55</sup>

Obwohl der Mainstream Film sich über die Jahre stark weiterentwickelt hatte, machte man sich über die Zukunft des Filmes, ob er in der großen und ständig wachsenden Medienlandschaft bestehen kann, trotzdem gewisse Sorgen. Ende des zwanzigsten Jahrhunderts spürte man in Hollywood das große Ausmaß an Herausforderung gegenüber traditionell repräsentativen Praktiken durch die Technologien der digitalen Medien. Auch zu Beginn des einundzwanzigsten Jahrhunderts war die Phobie gegenüber den neuen Medien nicht abgeklungen. Die Filmindustrie war zunehmend ambivalent, da sie die digitalen Praktiken fürchteten, jedoch aber versuchten diese einzubinden. Schlussendlich

---

<sup>54</sup> Vgl. Gunning, Tom [1990]: The Cinema of Attractions Early Film. In: Early Cinema Space, Frame, Narrative. London: BFI. S. 56-63

<sup>55</sup> Bolter, 2006 S. 14

reagierte der Film darauf mit einer Serie von technologischen Innovationen, wie das Spiel mit dem Seitenverhältnis oder der Entwicklung von hochauflösenden Formaten.<sup>56</sup> Diese Erneuerungen erlaubten es dem Film seinen Status, als repräsentatives Medium, sich wieder zu erkämpfen.

*„Digital technology is today being used to redefine the look of film and make possible a new degree of spectacle: the point is to appropriate the flexibility and vividness of computer graphics for traditional film.“<sup>57</sup>*

Heutzutage wird der Film hauptsächlich durch die Computertechnologie und dem Internet bedroht. Durch diesen Konflikt befürchten Filmschaffende und die Filmindustrie einen Verlust des kulturellen Status. Darauf musste reagiert werden, was Hollywood natürlich machte. Auf der einen Seite machten sich Filmproduzenten digitale Technologien zu nutzen. Es wurden computeranimierte Elemente als Spezialeffekte eingebunden um neue Blockbuster für den Mainstream zu produzieren. Seitdem wurden digitale Technologien verwendet um die Gestaltung von Filmen neu zu definieren und um eine neue Sichtweise für die Gesellschaft zu kreieren. Die Industrie wollte damit die Flexibilität und Lebhaftigkeit von Computergrafiken auf den traditionellen Film übertragen. Hollywood versuchte also die störenden Auswirkungen von animierten Grafiken mit Hilfe von Computern abzuschwächen und gleichzeitig den traditionellen Stil der transparenten Repräsentation von Filmen zu verbessern.<sup>58</sup>

Computergrafische Technologien hatten mit der Produktion von Animationsfilmen in Spielfilmlänge bereits den repräsentativen Stil verändert. Um den filmischen Raum noch mehr zu verstärken wurden in Hollywood 3D Technologien für Animationsfilme verwendet. Im Realfilm war dies damals noch nicht der Fall. Hier wurden Computergrafiken in den traditionellen Film eingebunden und mit weiteren digitalen Technologien kombiniert, um

---

<sup>56</sup> Vgl. Cook David A. [1990]: Hollywood, 1952-1965. S. 387-431 In: A History of Narrative Film. New York, NY: Norton.

<sup>57</sup> Bolter, 2006 S. 15

<sup>58</sup> Vgl. Bolter, 2006 S. 15

ein übergangsloses Ganzes zu schaffen, damit die digitalen Elemente nicht herausstechen und somit vor Zuschauern verborgen bleiben. Dieser Prozess erschien im ersten Moment als vollkommen natürlich. Das Publikum wurde dazu eingeladen alles was auf dem Bildschirm zu sehen war als wahrhaftig und teil des Realfilmes anzuerkennen. Computereffekte wurden von Regisseuren bis ins Detail dezent eingesetzt um Authentizität zu gewährleisten. Sie werden gleichzeitig in den Vordergrund gerückt und zur gleichen Zeit wird versucht sie unauffällig zu halten. Das Ziel bei der Einbettung von visuellen Effekten war sie glaubhaft wirken zu lassen, auch wenn manche Spezialeffekte nicht immer als Real wahrgenommen wurden. Im Vordergrund standen manchmal Computerelemente die übernatürliche Ereignisse darstellten und im Gegenzug dazu erschienen Effekte, welche die Aufgabe hatten verschiedenste Handlungsspielräume zu vergrößern, unauffälliger. Die Hauptsache ist, dass für den Zuschauer die Geschehnisse erklärlich sind, Sinn machen und im Zusammenhang stehen. Mit Ausnahmen bestimmter Genres zögerte man in Hollywoodproduktionen mit der Anerkennung von Intermedialität und Hybridisierung in Filmen. Für Avantgarde- und Kunstfilme wurde hingegen die Hybridisierung als Markenzeichen angesehen.<sup>59</sup>

Die Einbindung von Computergrafiken in Filmen sicherte in Hollywood weiterhin den Profit und Erfolg. Was nicht bedeutete, dass die Angst vor den neuen Medien sich in Luft auflöste. Es hinderte jedoch die Industrie nicht dieses Besorgnis für deren Gunsten zu nutzen. Einige Filme die sich dieser Ängstlichkeit gegenüber der Digitalisierung annahmen wurden zu sehr interessanten und populären Werken. Verwendete Spezialeffekte können als von Computern generierte oder gesteuerte Remedialisierungen des traditionellen Filmes angesehen werden.

Um Bewunderung gegenüber diesen Medien zu erlangen ist es notwendig die Gegenwart der digitalen Technologie nicht zu verstecken. Würde dies der Fall sein, so wie es die „logic of transparency“ beschreibt, dann würde eine solche Anerkennung nicht stattfinden. Erst nachdem erkannt wurde, dass es sich um ein Medium handelt, ist man verblüfft. Was wiederum verdeutlicht, dass die Thesen der Hypermediacy und Immediacy erforderlich sind um die „double logic of remediation“ zu vervollständigen.

---

<sup>59</sup> Vgl. Bolter, 2006 S. 17

## **3 Analoge Bildästhetik im digitalen Zeitalter der mobilen Applikationen**

Einen Nachteil, beziehungsweise ein Problem hat das digitale Bild, es wird immer schärfer und perfekter. In diesem Kapitel wird auf ausgewählte Aspekte der analogen Bildästhetik im digitalen Zeitalter eingegangen. Es soll näher gebracht werden, was unter dieser Ästhetik verstanden wird. Effekte die an traditionelle Medien erinnern werden durch diverse Methoden erzeugt und von digitalen Medien übernommen beziehungsweise umgesetzt. Manche Effekte werden als analoge Störungen bezeichnet, die in verschiedensten Variationen eingesetzt werden um die Beziehung zwischen dem Bild und der Wirklichkeit, die sich hier auf die menschliche Wahrnehmung bezieht, zu verstärken.

### **3.1 Digitalisierung der analogen Fotografie**

Die Digitalisierung der Bilder hat den Status der Fotografie neu definiert. Die damalige Ansicht „Es-ist-so-gewesen“<sup>60</sup> von Roland Barthes war im Jahre 1980 schon etwas zweifelhaft. Heute, in unserem digitalen Zeitalter, wird diese Definition grundlegend in Frage gestellt. William Mitchell bezeichnete in seinem Werk „The Reconfigured Eye“ diesen Status als postfotografisches Zeitalter.<sup>61</sup> Im Gegensatz zur digitalen Fotografie, die durch unzählige Manipulationsmöglichkeiten ihren Bezug zur Referenz bedenklich erscheinen

---

<sup>60</sup> Vgl. Barthes, Roland [2014]: Die helle Kammer. Bemerkung zur Photographie. Frankfurt am Main: Suhrkamp. S.86

<sup>61</sup> Vgl. Mitchell, William J. [1994]: The Reconfigured Eye. Visual Truth in the Post-Photographic Era. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

lässt, war die traditionelle analoge Fotografie noch die physikalische Verbindung – Index und Ikon – zur abgebildeten Welt. Der indexikalische Anteil von Charles Sanders Peirce ging an dieser Stelle bei der digitalen Fotografie verloren.<sup>62</sup>

Manipulationen an Fotografien ist jedoch in keiner Weise die Erfindung digitaler Technologien. Die Nachbearbeitung von Bildern gibt es schon fast seit Anbeginn der Fotografie. Lediglich die Art und Weise der Manipulation muss sich verändert haben, damit die Diskrepanzen zwischen digitaler und analoger Fotografie verstanden werden können. Die wesentlichen Neuerungen sind die technischen Möglichkeiten wie auf das Ausgangsmaterial zugegriffen werden kann. Der digitale Bearbeitungsprozess unterscheidet sich vom chemischen Vorgang in der Tatsache, dass man in der analogen Fotografie mehr oder weniger mit Montageverfahren das Bild bearbeiten kann und im digitalen Bereich hat man Möglichkeit jeden einzelnen Pixel zu verändern. Somit verfügt das digitale Bild über uneingeschränkte Manipulationsgelegenheiten. Aufgrund dieser detaillierten Verfügbarkeit könnte vom postfotografischen Zeitalter gesprochen werden. Nachdem das komplette Bild nachträglich verändert werden kann. Um nun nicht vom Ende der Fotografie zu sprechen muss nicht nur der Aspekt der Manipulation in Betracht gezogen werden. Entgegen dieser Sichtweise kann außerdem nicht angenommen werden, dass der Betrachter automatisch immer in dem Glauben ist, dass das digitale Abbild keine reale Referenz wäre.

## **3.2 Das digitale Bild und die analoge Störung**

Was wird hier unter Störung verstanden? Mischen sich technische Apparaturen, wie zum Beispiel eine Foto- oder Filmkamera, zwischen ein Motiv und unsere Wahrnehmung, so kann davon ausgegangen werden, dass eine Transformation der Abbildung stattgefunden hat. Diese Transformation kann als Störung angesehen werden. Der Begriff Störung wird in unserer Gesellschaft hauptsächlich als etwas Negatives angesehen werden. Im Bezug auf die

---

<sup>62</sup> Vgl. Geimer, Peter [2009]: Theorien der Fotografie. Zur Einführung. Hamburg: Junius Verlag. S. 98ff

Bildästhetik kann diese Bezeichnung, nicht nur als negativ, sondern auch als positiv angesehen werden.<sup>63</sup> Hätte der technische Apparat einen transparenten Zustand so würde keine Transformation, also Störung, eintreten, denn das Bild wäre dann identisch zu unserem, von den Sinnen wahrgenommenen Motiv.

Welche Ursachen können eine solche Störung auslösen? Technische Aufzeichnungsmedien besitzen verschiedenste Elemente und Einsatzmöglichkeiten um Störungen zu erzeugen. In den meisten Fällen werden Störungen höchstwahrscheinlich in der Postproduktion, durch Nachbearbeitungsprozesse, generiert. Die mittlerweile gängigste Variante in unserer Gesellschaft ist vermutlich die digitale Transformation am Smartphone. Sie ist oft sehr einfach zu bedienen und leicht zugänglich. Aber darauf wird etwas später, in dieser Arbeit, genauer eingegangen.

Ein digitales Bild besteht aus vielen unterschiedlichen Konstanten und Feldern. Ein wichtiger Parameter sind die sogenannten Pixel. Pixel sind vereinzelte Farbwerte, horizontal und vertikal ausgerichtete Elemente an einer Rastergrafik, definiert durch binäre mathematische Werte. Außerdem gibt es noch verschiedenste Auflösungen, darunter wird das Seitenverhältnis der Rastergrafik verstanden, variable Farbräume oder Ummengen an Kodierungen und Dekodierungen.

Befasst wird sich in der Arbeit grundsätzlich mit den Transformationen an digitalen fotorealistischen Bildern. Darunter werden Darstellungsformen verstanden, welche sich auf die Repräsentationsmodelle des fotografischen Bildes beziehen. In der Praxis konnten Störungen und deren Verfahren zur Herstellung oft nur durch eine genaue Bildanalyse erkannt werden. Am einfachsten für uns erkenntliche Verfahren wären surreale Farb- und Lichtdarstellungen oder Kombinationen, sowie irreale Aspekte oder Situationen welche wir nicht mit unserer Realität vereinbaren können. Schwieriger wird es hingegen wenn Methoden eingesetzt werden die für die Allgemeinheit nicht so einfach zu erfassen sind, wie zum Beispiel der gezielte Einsatz von Licht- und Schatteneffekten, das Spiel mit der Schärfe

---

<sup>63</sup> Vgl. Flückiger, Barbara [2004]: Zur Konjunktion der analogen Störung im digitalen Bild. S. 407-428  
In: Analog/Digital – Opposition oder Kontinuum? Zur Theorie und Geschichte einer Unterscheidung. Bielefeld: transcript Verlag. S. 407

von Bildpunkten, Kontraständerungen oder das Weichzeichnen von Objekten und Umrissen.

Folglich wird deutlich, dass Störungen auf zweierlei Arten eintreten können. Entweder wurde die Abbildung in der Postproduktion so verändert um für uns eine semantische Darstellung zu generieren oder ob das Bild, durch den Einsatz von Hilfsmitteln oder Apparaturen, lediglich auf rein technischer Basis verändert wurde.<sup>64</sup>

### **3.2.1 Das Filmkorn**

Eine der am häufigsten verwendeten analogen Störung ist das Korn oder auch Filmkorn genannt. Im Gegensatz zu den Pixeln, welche eine fixierte Position innerhalb der vertikalen und horizontalen Rastergrafik besitzen, platzieren sich Filmkörner an beliebigen Stellen auf dem Bild. In analogen Aufzeichnungsverfahren ist das Ausmaß der Körner von der Lichtempfindlichkeit des Filmes abhängig. Umso empfindlicher der Film umso stärker die Körnung auf der Abbildung. Durch die willkürliche Anordnung kann während der Betrachtung der Eindruck erweckt werden als würden sich die Körner auf den einzelnen Bildern umher bewegen. Diese Eigenschaften rufen unterschiedlichste Impressionen herbei und vermitteln den Charakter eines analogen Bildes. Der hierbei wichtigste Aspekt ist der, dass die Körnung den Film oder die Fotografie als zeitgebundenes Medium kennzeichnet. Durch die ständige Positionsveränderung der Körner im Bild wird dem Film ein Effekt von Bewegung verliehen. Dieser Effekt, auch bekannt als Rauschen, generiert eine Art Lebendigkeit, auch wenn es sich nur um eine statische Einstellung handelt.

Würde es sich im Vergleich dazu um ein hochauflösendes Bild handeln dann könnte man hier tatsächlich von einer Transparenz sprechen. Wie ein Blick aus einem Fenster. Rein eine solche Transparenz wäre aber für das Fiktionale weniger von Vorteil. Ein Effekt der die Realität ungebrochen ins Bild rückt eignet sich eher weniger um Geschichten zu erzählen.

---

<sup>64</sup> Vgl. Flückiger, 2004 S. 409

Für die dokumentarischen Formen wiederum wären diese realitätsnahen Abbildungen von Vorteil.

Die grundlegenden Absichten des Einsatzes von Filmkorn auf digitales Bild können unterschiedlich sein. Es soll helfen, bereits produziertes analoges Material dem digitalen anzupassen, um historische Ereignisse glaubwürdiger in das digitale Bild einzubetten oder um, der für diese Arbeit wichtigste Punkt, dem Endprodukt eine ästhetischere Ausstrahlung zu verabreichen.

Bei der Anpassung von analogem Material auf digitales kommen meistens noch weitere markante analoge Materialeigenschaften zum Einsatz. Unter anderem Kratzer, Über- oder Unterbelichtungen, Ablösung der Fotoemulsion und Kontrastverluste. Grundsätzlich ist das Verfahren der Anpassung ausschlaggebend um die Wahrnehmung der Zuseher nicht zu beeinträchtigen. Unerwünschten Differenzen welche sonst die Aufmerksamkeit der Betrachter auf sich ziehen und die Glaubwürdigkeit des Bildes in Frage stellen, sollen damit vermindert werden.

Die Anwendung um Historizität zu behaupten ist dem Verfahren der Anpassung ähnlich. Schon in traditionellen analogen Produktionen kamen Störungen, um geschichtliche Begebenheiten zu akkreditieren, zum Einsatz. Eine allbekannte Variante war das Super 8 Filmformat und der dazu gehörige Schmalfilm. Berühmt wurde das Format durch den privaten Gebrauch. Denn Super 8 wurde grundsätzlich für den privaten Haushalt entwickelt und erinnert folglich an Familienbilder von damals. Das erzeugte Bild kann als Mischung aus Fotografie, Film und Perspektive angesehen werden. Eine Mischung die ein Gefühl von etwas persönlichem, privatem und attraktivem ausstrahlt. Ein solches Gefühl erweckt in uns etwas Emotionales, Unvollkommenes und Vergangenes und hat dadurch im Allgemeinen auf unsere Kultur eine ästhetische Wirkung. Im Weiteren wird es mit der eigenen Vergangenheit oder mit dem eigenen Leben in Verbindung gebracht, denn es wird vorwiegend angenommen oder behauptet, dass eigene Leben sei nicht perfekt und vollkommen. Demzufolge werden solche Abbildungen als sehr nahe an der Realität wahrgenommen.



Bei der Strategie, die Ausstrahlung ästhetischer zu gestalten, geht es nicht alleine darum, das digitale Bild an etwas Konventionelles anzupassen sondern auch um der Aufnahme ein neues Erscheinungsbild zu verabreichen. Es wurden im Laufe der Jahre immer mehr Techniken entwickelt, bei denen die Farbe beziehungsweise die Sättigung oder der Kontrast verändert werden, um einer bestimmten Handlung mehr Tiefe zu verleihen.

Es gab schon im analogen Zeitalter Bereiche, in der Fotografie und im Film, in denen das Korn eingesetzt wurde um dem Realismus näher kommen zu können, wie es bei Reportagen oder Dokumentarfilmen der Fall war.<sup>65</sup> Seitdem ist dieser ästhetische Aspekt nicht mehr verschwunden und noch immer allgegenwärtiges Verfahren.

### **3.2.2 Licht- und Schatteneffekte**

Digitale Bilder sind schon alleine aus einem Grund schärfer wie analoge Abbildungen, im Gegensatz zur analogen Fotoemulsion kann viel mehr Licht vom digitalen Sensor aufgenommen und auf den Pixeln gespeichert werden. Jedoch tritt in der analogen Technologie ein Effekt auf, der in einigen Situationen der digitalen Bildgestaltung immer wieder genutzt wird. Es handelt sich um die Lichtdiffusion. Ein Kontrastveränderndes Stilmittel, dass eingesetzt werden kann um zum Beispiel harte Licht- und Schattenkontraste weich zu zeichnen oder um Bewegung in ein statisches Bild zu integrieren. Ein Mittel welches häufig in Portraitfotografie angewandt wird um die Haut der Personen zu glätten oder um etwas Romantisches, Traumhaftes oder Kitschiges hervorzurufen.

Ein weiterer Effekt der mit Licht zusammen hängt kommt von den durch Gegenlicht erzeugten Reflexionen und Brechungen, welche von Objektiven eingefangen werden und sich dadurch meist sechseckige – ist von der Beschaffenheit der Blendenlamelle abhängig – Blendenflecken bilden. Heutzutage allseits bekannt unter der englischen Bezeichnung Lens Flares. Durch Bewegung der Kamera verschieben sich diese Linsenreflexionen in komplexen

---

<sup>65</sup> Vgl. Flückiger, 2004 S. 413

Mustern. In den meisten Fällen handelt es sich bei der Lichtquelle um Sonnenstrahlen, daher werden sie gerne mit wärmeren Temperaturen in Verbindung gebracht. Andererseits können die Lichtquellen auch Scheinwerfer oder anderen Beleuchtungskörper sein. Sie dienen dazu Assoziationen hervorzurufen oder den Betrachtern das Gefühl einer existenten Kamera zu suggerieren um dadurch eine Stimmung von Präsenz zu erzeugen. Daher gelten Lens Flares auch als Verbindungsstücke zwischen Bild und Zuseher. Es wird eine Empathie erschaffen die an ein gemeinsames Schicksal erinnert. Verstärkt wird die Wirkung natürlich durch die prägnant auffallende Anordnung im Bild. Die Verwendung von Lichtreflexionen ist inzwischen schon so verbreitet, dass die Entstehung auf künstlerische Nachbearbeitung schließen lässt.

Neben den Lens Flares gibt es noch eine ähnlich Störung mit der Bezeichnung Light Leaks. Dies ist eine Art von Überbelichtung die aufgrund eines beschädigten Kameragehäuses auftreten kann. Licht fällt durch die defekte Apparatur auf den Film und verbrennt folglich den Film. Demnach entstehen von gelblichen bis hin zu rötlichen Lichtflecken am Motiv. Ein Effekt der eine verstärkte ästhetische Wirkung erzielt und grundsätzlich mit analoger Technologie in Verbindung gebracht wird.

Eine Abnahme oder Zunahme von Licht, hin zum Rand einer Abbildung, wird als Vignettierung bezeichnet. In den damaligen Techniken trat dies hauptsächlich bei Weitwinkelaufnahmen, als eine durch Objektive verursachte Störung, auf. Gegenwärtig kommen solche Fehler in der Fotografie so gut wie gar nicht mehr vor. Bilder mit einer Vignettierung wurden infolgedessen nur mehr synthetisch hergestellt um eine historische Wirkung zu erzielen. Ähnlich wie bei dem Filmkorn, erinnern Abbildungen mit Randabschattungen an damalige – vermutlich vertraute – Mitmenschen oder Situationen. Das Verfahren hat schließlich eine Art Erinnerungsfunktion, verknüpft mit Traumvorstellungen. Außerdem ruft die Vignettierung nicht nur vergangene Momente ins Leben, sie dient dem Erschaffer des Werkes auch als Stilmittel, dass die Konzentration des Betrachters auf den westlichen Teil, nämlich auf das Zentrum des Bildes, lenken soll. Dies soll helfen, den Bildinhalt zu verstärken und den Zuseher an das Motiv zu binden.

### 3.2.3 Das Spiel mit der (Un)Schärfe

Wie bereits festgestellt wurde, geht es nicht immer darum, dass ein Bild gestochen scharf sein muss. In manchen Gebieten wird heutzutage der Unschärfe eine wichtige Besonderheit zu geschrieben. Sie hat die Eigenschaft, in gewissen Situationen einer Abbildung einen aussagekräftigen Sensationscharakter zu verleihen. Alleine im Journalismus wird die Unschärfe eingesetzt um eine dramatisierende Wirkung zu erzielen.<sup>66</sup> Ein unscharfes beziehungsweise verwackeltes Bild wird dabei zu einem hilfreichen Stilmittel, obwohl der Effekt oft als Fehler oder Störung bezeichnet wird. Aufzeichnungen die auf den ersten Blick nicht sofort alles Preis geben oder darstellen, vermitteln actionreiche, rätselhafte oder schwierige Verhältnisse. Gleichzeitig wird sie mit etwas Laienhaftem verbunden. Eine ungewollte oder zufällige Aufnahme. Keine professionelle, vielleicht inszenierte, Abbildung, die möglicherweise auch noch nachbearbeitet oder verfälscht sein könnte. Demnach kann der Einsatz von Unschärfe zu einem authentischen und ästhetischen Ergebnis führen. Dem Fotograf oder Filmer wird gegebenenfalls, durch die Störung in Bild, die Rolle eines direkt Anwesenden zugewiesen. Es wird vermutet, er wäre selbst am dokumentierten Geschehen beteiligt gewesen. Diese Annahme könnte beim Betrachter die Folge haben, dass Emotionen und Mitgefühl dem Erschaffer gegenüber hervorgerufen werden.

Unschärfe wird ebenso gerne mit der Vergangenheit in Verbindung gebracht. Ursache dafür ist unter anderen der altertümliche Herstellungsprozesses analoger Technologien. Vor allem kann dies auf die Fotografie bezogen werden. Personen die abgelichtet wurden, mussten für kurze Zeit still halten um nicht verwackelt oder verschwommen aufgenommen zu werden. Im Grunde genommen können die Gedanken auch auf die allgemeine Beschaffenheit der damaligen fotochemischen Technik zurück geführt werden, da sich die grundlegende Entwicklung der Fotografie mit den heutigen digitalen Verfahren und Möglichkeiten stark verändert hat. Neben der authentischen Wirkung auf Grund der unterschiedlichen Entstehungsarten, lassen sich unscharfe Bilder ebenso durch Effekte, welche das Sujet der Abbildung äußerst gegenwärtig hervorheben.

---

<sup>66</sup> Vgl. Ullrich, Wolfgang [2002]: Die Geschichte der Unschärfe. Berlin: Klaus Wagenbach. S. 90

*„Das Foto ist dann eher eine Konserve, die gespeichertes Leben jederzeit wiederaufleben lässt [sic], und nichts liegt bei seiner Betrachtung ferner als Nostalgie.“<sup>67</sup>*

Dies bezieht sich auf Motive mit einem Schnappschussartigen Charakter. Ein Schnappschuss gilt als das Gegenteil zu einer künstlerischen Inszenierung, eine spontane Momentaufnahme die hauptsächlich im Alltag ihren Gebrauch wiederfindet. Sie erscheinen meist etwas verschwommen durch Bewegungsunschärfe, die Bildgestaltung ist nach keinem Regelwerk entstanden und zudem wirken sie als würden sie das Leben dokumentieren. Genau diese Beiläufigkeit – des zufällig aufgenommenen Bildes – vermittelt ein Gefühl von Authentizität.

### **3.3 Ästhetik der Originalität**

In den letzten Jahren stieg das Verlangen nach Authentizität in der Gesellschaft, besonders was die Amateurfotografie und den Film betrifft, stark an. Zurück zuführen ist dies wahrscheinlich auf die Entwicklung der unzähligen – für jeden verständlichen – Möglichkeiten der digitalen Nachbearbeitung. Neben dieser Entstehung machte sich folglich auch eine Skepsis an der Originalität von Bildern und Filmen breit. Es bildete sich eine Art der Übergenauigkeit. Motive wurden kritischer betrachtet und man begann nach Hinweisen der Nachbearbeitung Ausschau zu halten, obwohl nicht immer an der Echtheit der Aufnahme gezweifelt wurde. Bei der Entwicklung zu Hightech Produkten kam ein gravierender negativer Aspekt zum Vorschein. Eine der wichtigsten Eigenschaften der traditionellen Technologien schien in Bedrängnis zugeraten. Nämlich die Fähigkeit unvergleichliche Originale abzubilden, ohne sie in digitale Duplikate zu verwandeln. Der Leitsatz von Roland Barthes, dass die Fotografie ein Fenster zur Vergangenheit sei verdeutlicht die hier angeführte Problematik. Wäre dies nämlich der Fall, dass nur das analoge Bild ein Original darstellt, dann würde man es kaum in die digitale Ära übertragen.

---

<sup>67</sup> Ullrich, 2002 S. 94

Demnach würden keine Originale mehr vorhanden sein, nur noch Daten die sich am Computer willkürlich verändern und reproduzieren lassen.<sup>68</sup>

Durch immer größeren Einfluss verschiedener technischer Prozesse konnte nicht mehr eindeutig festgestellt werden ob ein Bild rein aus dem Sujet geprägt wurde.<sup>69</sup> Somit kann man im digitalen Zeitalter nicht mehr von einer vergangenen Momentaufnahme sprechen sondern von einem Festhalten eines Erlebnisses bei dem man persönlich anwesend war. Ulrich Hägele spricht beim der Verlust der Originalität von einer Entmaterialisierung der digitalen Fotografie auf den Ebenen des Objekts und des Abbilds.<sup>70</sup> Eine vollständige Entmaterialisierung würde auf der Objektebene in Erscheinung treten, falls das Motiv in der Realität nicht mehr existieren würde. Der Faktor Licht, der für die analogen Technologien die wichtigste Rolle spielt, ist für Erstellung eines digitalen Bildes, bei dem das elektronische Verfahren an Stelle der analogen Technik tritt, nicht mehr relevant. Was die Vervielfältigung betrifft, so hat die digitale Technologie klare Vorteile. Ein analoges Bild ließ sich nicht präzise reproduzieren. Alleine die Farbqualität litt stark unter dem Prozess des Kopiervorganges. Digitale Bilder hingegen lassen sich beliebig oft vervielfältigen, ohne Verluste zu erleiden. Außer bei Komprimierungsvorgängen, dabei kann es zu einer Reduzierung der gespeicherten Informationen kommen. Demzufolge ist es zu schwer zu beurteilen ob es sich um ein Original handelt oder einfach nur um eine Kopie.

Nun stellte sich die Frage wie eine Unmittelbarkeit wieder hergestellt werden kann. Die Folge war, dass sich die Art des Fotografieren oder Filmen änderte. Um ästhetische Qualität zu erlangen wurden die Aufnahmen auf einfache und bescheidene Weise beschränkt. Um realistische Abbildungen zu bekommen ließ man die Kamera einfach nur mitlaufen. Dadurch entstanden oft verwackelte, unter- oder überbelichtete und weniger spannende Aufnahmen mit einem Zufallscharakter. Dieser Eindruck des Zufälligen verlieh den Bildern

---

<sup>68</sup> Vgl. Hägele, Ulrich [2009]: Scheinwelten. Über die Digitalisierung der Fotografie und ihre Bedeutung für die Kulturwissenschaft. S. 23-38 In: Digitale Fotografie. Kulturelle Praxen eines neuen Mediums. Münster: Waxmann Verlag.

<sup>69</sup> Vgl. Ullrich, 2002 S. 95

<sup>70</sup> Vgl. Hägele, 2009 S. 23-38

wiederum Authentizität, auch wenn sie sich nur auf die Echtheit reduzieren und keine weiteren Informationen liefern. Was bei diesem Verfahren zu einem Nachteil wurde ist, dass es nur noch sehr wenige Bilder gab die als etwas Besonders, eine Art Meisterwerk, angesehen werden konnten. Es kam zu einer Überproduktion von Bildern, wovon viele davon wenig bis nichts aussagten, die keine besondere Bedeutung hatten. Hauptsächlich alles nur für einen Zweck, das Leben ohne jegliche Manipulation zu zeigen.

Neben dieser Darstellung stand jedoch auch der Spaß an der Sache an vorderster Stelle, da diese Art zu fotografieren überwiegend von der Jugend praktiziert wurde. Junge Menschen tendieren in den Fällen eher zu der Unmittelbarkeit als die ältere Generation. Des Weiteren ist es üblich, dass sie gerne gegen überlieferte Regeln und Richtlinien rebellieren. Störungen und Fehler werden immer interessanter. Ein Bild, welches den konventionellen Idealen widerspricht, gilt als spaßig und aufregend. Daher wird dieses Verfahren auch vorwiegend bei gesellschaftlichen Aktivitäten angewendet. Immer da wo ausgelassene Zustände vorherrschen. Besonders wichtig ist auch der gemeinschaftliche Aspekt. Es sollte immer die Möglichkeit geben Gleichgesinnte anzutreffen um sich gegenseitig auszutauschen.

Digitale Hightech Produkte streben nach Perfektion, die bis in das kleinste Detail kontrolliert werden kann. Im Gegensatz dazu steht das Bedürfnis nach Unmittelbarkeit und Echtheit die ohne nachträgliche Bearbeitungen erreicht werden können.

## 4 Exkurs: Smartphone

Tagtäglich werden in weiten Teilen der Welt massenhaft Bilder geschossen. Aber nicht mit einer dafür vorgesehenen Fotokamera, sondern mit einem Gerät, welches ursprünglich für einen ganz anderen Zweck entwickelt wurde. Hierbei handelt es sich um das sogenannte Smartphone.

Jahr für Jahr entwickelt sich die Technologie enorm weiter. Bildqualität, Speicherkapazität und noch viele weitere Aspekte verbessern sich jährlich auf dem Bereich der mobilen Computertechnologie. Das Kapitel befasst sich kurz mit dem Thema Smartphone. Von der Entstehungsgeschichte bis hin zur Entwicklung des Mobiltelefons von Apple, dem iPhone.<sup>71</sup>

### 4.1 Definition: Smartphone

Das erste Mobiltelefon, dass zum ersten Mal in die Sparte Smartphone eingeteilt werden konnte feierte 2012 sein 20 jähriges Jubiläum.<sup>72</sup> Hergestellt wurde das Gerät, unter dem Namen Simon, von BellSouth IBM. Es war die erste Kombination von Telefon und Personal Digital Assistant (kurz: PDA). Noch nie zuvor hatte man die Möglichkeit mit einem Gerät, neben dem Telefonieren, Faxe und E-Mails zu versenden und empfangen. Des Weiteren enthielt Simon verschiedenste Funktionen: Adressbuch, Kalender, Notizblock, Uhrzeit mit Alarmfunktion und noch ein paar andere Applikationen die mit einem Stylus benutzt werden konnten. Eine besondere Eigenschaft der Apparatur war, dass es sich mit

---

<sup>71</sup> Anm.: Das Augenmerk liegt hier nur auf dem iPhone um das Gebiet einzugrenzen und da die Applikation Instagram zuerst auf diesem Gerät veröffentlicht wurde.

<sup>72</sup> Vgl. derStandard.at: IBM Simon: Erstes Smartphone feiert 20. Geburtstag. Online: [www.derstandard.at/1353207419151/IBM-Simon-Erstes-Smartphone-feiert-20-Geburtstag](http://www.derstandard.at/1353207419151/IBM-Simon-Erstes-Smartphone-feiert-20-Geburtstag) (8.12.2014)

Zusatzprogrammen – ähnlichen unseren heutigen Applikations – bespielen ließ. Allzu lange überlebte das Gerät nicht am Markt. Es war einfach zu teuer und mit einer Akkulaufzeit von nur ungefähr 60 Minuten, war es für den gängigen Endverbraucher weniger nützlich.<sup>73</sup> Nichtsdestotrotz legte es die ersten Meilensteine in Richtung der heutigen Generation von Smartphones.

Weiter geht es mit einem etwas größerem Sprung in der Geschichte der Mobiltelefone. Im Februar 2000 wurde von Toshiba das erste mobile Telefon – Toshiba Camesse – mit eingebauter Kamera vorgestellt. Im Gegensatz zu den anderen Vorreitern der Smartphones, die verschiedenste softwarebasierende Funktionen zur Verfügung stellten, konnte man mit diesem Gerät nur telefonieren und fotografieren. Außerdem war es nur in Japan erhältlich und die Qualität der Bilder war, mit einer Auflösung von 312x230 Pixel, relativ schlecht.

In den drauffolgenden Jahren wurde die Idee, eine Kamera in Mobiltelefone einzubauen von diversen Firmen weiter verfolgt. Eines der ersten Geräte dieser Art, welches für den deutschsprachigen Raum produziert wurde, war das von der finnischen Firma Nokia hergestellte 7650. Im Gegensatz zum Toshiba Camesse war es möglich Bilder mit einer VGA-Auflösung von 640x480 Pixel aufzunehmen. Nur ein Jahr später gab es von Nokia eine weitere Erneuerung im Bereich der multimedialen Mobiltelefone, das Nokia 3650 mit integrierter Videokamera.

Es folgten verschiedenste Modelle von den größeren Firmen, wie Samsung, Motorola oder LG bis im Jahr 2007 das erste iPhone von Apple den Markt eroberte.<sup>74</sup> Damit wurde auch das Betriebssystem iOS ins Leben gerufen. Im gleichen Jahr gab Google noch bekannt an einem Betriebssystem, dem Android, zu arbeiten. Ein Jahr Später, im Oktober 2008, wurde es offiziell verfügbar gemacht. Durch diese revolutionären Systeme begann eine neue Ära der Smartphones.

---

<sup>73</sup> Vgl. Sager, Ira: Before iPhone and Android came Simon, the first smartphone. Online: [www.businessweek.com/articles/2012-06-29/before-iphone-and-android-came-simon-the-first-smartphone](http://www.businessweek.com/articles/2012-06-29/before-iphone-and-android-came-simon-the-first-smartphone) (8.12.2014)

<sup>74</sup> Vgl. Honan, Mathew: Apple unveils iPhone. Online: [macworld.com/article/1054769/iphone.html](http://macworld.com/article/1054769/iphone.html) (8.12.2014)



### 4.1.1 Exkurs: Das iPhone und das Betriebssystem iOS

In diesem Kapitel wird ein kurzer Überblick über Hardware und Software von der Firma Apple gegeben. Wie schon erwähnt, wurde am 9. Januar 2007 das iPhone veröffentlicht. Zu dem Zeitpunkt wurde das Betriebssystem, unter dem das Smartphone laufen sollte, noch Mac OS X genannt. Der Code der zuvor schon für einige andere Apple Produkte verwendet wurde. Aufgrund des massiven Fortschrittes des Codes, wurde beschlossen dem iPhone ein eigenes Betriebssystem zu verleihen. Mit dem Release des Smartphones bekam das System den Namen, iPhone OS. Diese Bezeichnung wurde für die ersten vier Jahre beibehalten. Erst im Juni 2010 wurde der Name in iOS umgeändert.<sup>75</sup> Seit dem wurden über die Jahre hinweg mehrere Modelle des iPhones und Versionen des Betriebssystems iOS veröffentlicht. Neben allen möglichen Funktionen, die dem mobilen Telefon beigelegt wurden, gibt es ein Feature, dass für diese Arbeit essentiell ist: Die Kamera.

Die Kamera, die in das erste Gerät eingebaut wurde, hatte nur eine Auflösung von zwei Megapixel und bat keine weiteren Kamerafunktionen an. Sie besaß also keinen Zoom, Blitz oder Autofokus. Die nächste Generation, das iPhone 3GS wurde durch die erweiterten Funktionen, wie Autofokus, automatischem Weißabgleich und Videofunktion zur meistbenutzten Kamera auf der Internetplattform Flickr.<sup>76</sup> Dadurch ließ sich schon eine Entstehung eines neuen Trends in der Amateurfotografie erkennen. Die Kamera der darauffolgenden Modelle, dem iPhone 4 und 4S, bekam eine neue, jedoch altbekannte, Bezeichnung: iSight. Den Namen iSight trugen bis zu diesem Zeitpunkt nur die von Apple hergestellten Webcams für Mac Geräte. Das iPhone wurde nun auch mit einer Frontkamera ausgestattet. Funktionen wie eine Auflösung mit acht Megapixel, Videoaufnahme in HD, mehrfacher Zoom oder Bildstabilisator machten das iPhone zu einer ernstzunehmenden Kamera. Entwicklungen in Richtungameratechnologie im Bereich der mobilen Geräte

---

<sup>75</sup> Vgl. Verge Staff: iOS: A visual history. Online: [www.theverge.com/2011/12/13/2612736/ios-history-iphone-ipad](http://www.theverge.com/2011/12/13/2612736/ios-history-iphone-ipad) (14.12.2014)

<sup>76</sup> Vgl. Milian, Mark: iPhone passes Canon Rebel XT as most popular camera on flickr. Online: [www.latimesblogs.latimes.com/technology/2009/08/iphone-flickr.html](http://www.latimesblogs.latimes.com/technology/2009/08/iphone-flickr.html) (14.12.2014)

machen keinen Halt. Es wird sogar schon vermutet, dass das nächste iPhone die Qualität einer Spiegelreflexkamera besitzen soll.

## 4.2 Fotografie mit einem Smartphone

„[...] *iPhones and other smart phones mediate significantly different practices in making and consuming images.*“<sup>77</sup>

Seit der Markteinführung des iPhones und dem dazugehörigen App Store hat sich die Art, wie Fotografien betrachtet werden grundlegend geändert. Auch wenn die Qualitätsunterschiede, zwischen professionell aufgenommenen Fotografien und Bildern die mit ein Mobiltelefon gemacht wurden, deutlich erkennbar waren. Laut James Bareham hat mit dem iPhone ein Paradigmenwechsel im Bereich der Fotografie stattgefunden.<sup>78</sup> Die Anschauungsweise hat sich mehrheitlich geändert. Man kann bei der Betrachtung am Smartphone schwer erkennen wie das Bild eigentlich aufgenommen wurde. Da die meisten Applikationen über eine geringere Auflösung verfügen und das Telefon sowieso ein kleineres Display als ein Computer besitzt. Es war also kaum Relevant, dass die Qualität grundsätzlich geringer war. Im Prinzip geht es weniger darum mit welchem Gerät das Bild erstellt wurde. Es zählt das Authentische und die Kreativität. Bareham meinte dazu, dass es nicht mehr die eigene Ausrüstung ist die einen Fotografen definiert, sondern die Fotografie die man erschafft.<sup>79</sup> Für die Community steht das alltägliche Leben im Vordergrund zu der sie sich hingezogen fühlen, nicht nur der technische Aspekt. Genau diese Ansicht soll zu dem von Bareham erwähnten Paradigmenwechsel geführt haben.

---

<sup>77</sup> Chesher, Chris [2012]: Between image and information: the iPhone camera in the history of photography. S. 98-117 In: Studying Mobile Media: Cultural Technologies, Mobile Communication, and the iPhone. New York, NY: Routledge. S. 109

<sup>78</sup> Vgl. Bareham, James: Post-process: why the smartphone camera changed photography forever. Online: [www.theverge.com/2013/6/20/4377290/post-process-why-the-smartphone-camera-changed-photography-forever](http://www.theverge.com/2013/6/20/4377290/post-process-why-the-smartphone-camera-changed-photography-forever) (14.12.2014)

<sup>79</sup>Vgl. Ebd. (14.12.2014)

Mit Hilfe des Smartphones hat sich alleine der Zugang zur Fotografie um ein vielfaches vereinfacht. Ein Apparat, den man täglich bei sich hat und der es ermöglicht auf schnelle und einfache Art und Weise alles abzulichten was vor einem geschieht.

## **4.3 Remedialisierung durch mobile Applikationen**

Wie schon im vorherigen Kapitel kurz angeschnitten wurde, hat sich mit der Einführung des App Stores einiges getan in der Welt der Smartphone-Fotografie. In diesem Abschnitt wird kurz auf die prägnantesten Applikationen in den Bereichen Fotografie und Film eingegangen, die für das iPhone verfügbar sind und einem Remedialisierungsverfahren gleich kommen, bevor die Foto-Sharing-App Instagram genauer erläutert wird.

### **4.3.1 Fotografie: Hipstamatic**

Eine der größeren mobilen Foto-Applikationen mit einer mysteriösen Vorgeschichte.<sup>80</sup> Zwei Brüder, Bruce und Winston Dorbowski, aus Wisconsin hatten angeblich die Idee eine billige Plastikkamera – Hipstamatic 100 – für die Masse zu produzieren, bei der man Objektive und Film beliebig austauschen hätte können. Das Markenzeichen war ein goldgelber Auslöser, der heute als Kultsymbol gilt. Nach einem tragischen Unfall starben jedoch beide Brüder, wodurch die Massenproduktion nie gestartet werden konnte. Als die Entwickler der Firma Synthetic, Ryan Dorshorst und Lucas Buick, von dieser Geschichte hörten setzten sie sich mit Richard Dorbowski, dem Bruder der beiden Erfinder, in Verbindung und schlugen vor die Idee der Plastikkamera in eine mobile Applikation umzuwandeln.

---

<sup>80</sup> Vgl. Dorbowski, Richard: Hipstamatic 100. Online: [history.hipstamatic.com/](http://history.hipstamatic.com/) (28.12.2014)

Diese fragwürdige Vorgeschichte stellte sich als ausgeklügeltes virales Marketing heraus und vergibt der Funktion einen nostalgischen Beigeschmack.<sup>81</sup> Hipstamatic ist eine breitgefächerte Applikation. Sie bietet den Benutzern eine breite Palette von Möglichkeiten. Die Oberfläche gleicht einer physikalischen Kamera an der man Objektive, Filme und Blitze austauschen kann um eine Vielzahl von Verfärbungs- und Sättigungseffekten zu erhalten „*Hipstamatic is an app for autonostalgia.*“<sup>82</sup> Über einen eignen In-App-Store, den „HipstaMart“ – eine Art Warengeschäft, welches nur über die Applikation erreicht werden kann – hat man die Möglichkeit verschiedene „HipstaPaks“ zu kaufen. Sie beinhalten diverse Modifikationen, das sogenannte „Camera Gear“. Die Entwickler bieten neben der Foto-App noch weitere Programme mit nostalgischem Flair für das Smartphone.

### 4.3.2 Film: Super 8

Die Applikation Super 8, die nicht wie Hipstamatic eine Fotokamera darstellt, sondern das Smartphone in eine Super-8-Kamera mit Zubehör verwandelt. Im Menü „Camera Case“ befinden sich neben der Camera, mit der man aufnehmen, editieren und entwickeln kann, eine Film Cartridge mit der man die Möglichkeit hat gespeicherten Filme wiederzugeben und zu exportieren. Eine weitere Option ist das Feld „Social“, damit lassen sich die Dateien mit seinen Freunden teilen. Die Hautoberfläche der Software ist das Feld „Recording“, bestehend aus folgenden Komponenten: Viewfinder, Scratch Toggle, Effects Toogle, Toogle Shake, Record und Light. Mit dem Viewfinder lassen sich die zu filmenden Motive anvisieren. Die Toogle Optionen verleihen dem Film den Charakter einer Super-8 Aufnahme. Sie generieren Filmfehler die zur damaligen Zeit üblich waren um einen nostalgischen Flair zu erschaffen. Der Scratch Toogle fügt dem Film Kratzer hinzu, durch den Effects Toogle lassen sich Light Leaks erzeugen und der Toogle Shake erstellt

---

<sup>81</sup> Vgl. Yawnick, Marty: News: Wausau City pages uncovers the real hipstamatic backstory? Online: [www.lifeinlofi.com/2010/12/23/news-wausau-city-pages-uncovers-the-real-hipstamatic-backstory/](http://www.lifeinlofi.com/2010/12/23/news-wausau-city-pages-uncovers-the-real-hipstamatic-backstory/) (28.12.2014)

<sup>82</sup> Chesher, 2012 S. 110

Bildsprünge, die früher durch Verwacklungen während der Aufnahme entstanden sind. Mit der Option Light lässt sich das Blitzlicht der Handykamera aktivieren und mit Record kann man die Aufnahme starten und beenden. Neben diesen Grundfunktionen besitzt die Applikation noch weitere kleinere Gimmicks. Mit einem Wisch nach rechts gelangt man zum „Cartridge“ Menü. Hier lassen sich Credits auf die aufgenommen Filme anbringen, als würde man ein analoges Band beschriften bevor es zur Entwicklung gebracht wird. Danach kann man den Film „entwickeln“, also abspeichern. Nach dem Entwickeln wird der Film in der „Library“ abgelegt. Durch das anwählen der Cassette kommt man zur „Projector“ Oberfläche. Durch eine Bewegung nach unten lässt sich eine Leinwand herabziehen. Schon kann man sich den Film anschauen, nach vorne oder zurückspulen. Mittels eines weiteren Wisches nach rechts kommt man in den Reiter „Changing Lenses“. Wie der Name schon sagt, hat man hier die Möglichkeit zwischen vorgegeben Objektiven zu wählen: Color, Chromatic, Black & White, Sepia, X-Ray, Negative, Posterize, Fisheye und Infrared.

Hipstamatic und Super 8 sind beides mobile Applikationen die den Benutzer in die nostalgische Zeit der analogen Geräte und Technologien zurück versetzen möchten.

## **5 Die Foto-Sharing-App „Instagram“**

Die Geschichte von Instagram beginnt mit Kevin Systorm und einer auf HTML5 basierenden Applikation, genannt Burbn. Eine mobile Anwendung, mit der die Nutzer Punkte sammeln können indem sie an bestimmten Orten einchecken, zukünftige Treffen mit Freunden planen, davon Bilder machen und diese dann veröffentlichen. Einen Nachteil hatte Burbn, die Funktionen die es beinhaltete waren zu zahlreich, umständlich und kompliziert. Mike Krieger, ein Software-Entwickler schloss sich mit Systorm zusammen um die Applikation weiter zu entwickeln und zu verfeinern. Gemeinsam wurde die Nutzung der Endverbraucher analysiert. Die Statistik ergab, dass nicht das Einchecken sondern das Einsenden und Teilen der Bilder hauptsächlich genutzt wurde. Daraufhin wurden alle

Funktionen der Anwendung entfernt, bis auf Drei: Das schießen und bearbeiten von Bildern, das Kommentieren und die Möglichkeit Fotos mit einen „Gefällt mir“ zu versehen. Um die Funktionalität der App erkenntlicher zu machen, wurde ihr noch ein neuer Name gegeben. Aus Burbn wurde „Instagram – an instant telegram of sorts.“<sup>83</sup> Das Logo steckt ebenfalls im Namen und ähnelt den Instamatic Kameras von Kodak.

## **5.1 Die Idee hinter dem Projekt „Instagram“**

Die Idee von Kevin Systrom und Mike Krieger war, eine schlichte, einfache und schnell zu bedienende Anwendungssoftware zu kreieren, die nur die wesentlichen Funktionen einer Foto-Sharing-App bietet. Ein Foto machen, es ästhetischen zu gestalten, kurz zu beschreiben und es dann mit seinen Freunden und der Community teilen.

Viele verschiedene Anwendungen in den Bereichen Fotografie und Gesellschaft wurden verglichen, wie zum Beispiel Hipstamatic und Facebook. Hipstamatic war sehr detailliert, umfangreich und stellte viele Bearbeitungsmöglichkeiten bereit. Jedoch wurde der soziale Aspekt des Teilens in einer Community etwas außer Acht gelassen. Auf der anderen Seite stand Facebook, deren mobile App kaum Optionen für Bildbearbeitung besaß. Das war die optimale Gelegenheit diese Lücke mit einer neuen Software zu schließen.

### **5.1.1 „Meet Instagram“**

Am 6. Oktober 2010 wurde Instagram für das iPhone im App Store mit folgenden Worten veröffentlicht.

---

<sup>83</sup> Vgl. Systrom, Kevin: What ist he genesis of instagram? Online: [www.quora.com/What-is-the-genesis-of-Instagram](http://www.quora.com/What-is-the-genesis-of-Instagram) (29.12.2014)

*„I think that communicating via images is one of these mediums that you’re going to see take off over the next few years because of a fundamental shift in the enabling technology. What do I mean by that? A community, focused on helping you collect, organize, and share the images of your life from your mobile phone. The best we have right now are tiny camera icons stuffed as forgotten features of giant complicated apps that \*have\* to do everything.“<sup>84</sup>*

Kevin Systrom brachte es damit genau auf den Punkt. Zu dem Datum gab es schon verschiedenste Programme mit denen sich Bilder am Smartphone bearbeiten ließen. Doch viele waren aufwendig gestaltet und deckten den Aspekt von Foto-Sharing nicht ab. Fotocommunities wie Flickr, auf denen man seine Bilder in einer Online-Community hochladen und teilen kann, hatten den Sprung auf die Ebene der mobilen Geräte noch nicht geschafft. Es war also genau der richtige Zeitpunkt eine neue Community zu gründen. Und dies zeigte auch die Statistik. Zwei Monate nach der Veröffentlichung, wurde schon der erste Meilenstein erreicht. Am 12. Dezember 2010 hat die Community ihren millionsten User dazu gewonnen. Nach sehr kurzer Zeit war also klar, dass dieses Konzept am besten Weg war ein voller Erfolg zu werden.

## **5.2 Funktionalität und Oberflächengestaltung**

Das Grundprinzip von Instagram wurde in den vorherigen Kapiteln genauer beschrieben. In den darauf folgenden Abschnitten wird nun auf die Funktionen und Beschaffenheit der Applikation eingegangen.

Ursprünglich wurde die Foto-Sharing-App für das iPhone entwickelt. Die Kamera und der Prozess des Mobiltelefons waren zu dem Zeitpunkt so weit ausgereift, dass man damit ohne weiteres Bilder bearbeiten konnte.

---

<sup>84</sup> Systrom, Kevin: Instagram launches with the hope of igniting communication through images. Online: [www.techcrunch.com/2010/10/06/instagram-launch/](http://www.techcrunch.com/2010/10/06/instagram-launch/) (29.12.2014)

*„But processors are so fast now that we can do really cool things to your photos with the tap of a button. We can take that beautiful 5MP camera and turn it into a panoramic camera or a lofi 1980's Polaroid.“<sup>85</sup>*

Die Bildqualität war zwar nicht mit einer Spiegelreflexkamera vergleichbar, jedoch war das Smartphone für den allgemeinen Gebrauch eindeutig zugänglicher. Wie zuvor erläutert, wurde Instagram vorerst für das iOS entwickelt. Am 3. April 2012 wurde die App für das von Google bereitgestellte Betriebssystem Android veröffentlicht. Windows Phone User mussten sich leider etwas länger gedulden, etwas über 3 Jahre. Denn erst zu Beginn von 2014 wurde die erste offizielle Instagram-App im Windows Phone Store bereitgestellt.

Instagram war schon immer Kostenlos und es enthält keinerlei Werbung. Lediglich eine minimale Registrierung ist erforderlich. Man hat die Möglichkeit sich mittels einer E-Mail-Adresse oder per Facebook-Konto anzumelden. Persönliche Daten werden hierbei ebenfalls nicht verlangt, lediglich ein Benutzername ist notwendig. Nach erfolgreicher Anmeldung via Applikation wird der Zugang zum Webprofil freigeschaltet.

Um die Einfachheit der Foto-Sharing-App zu verdeutlichen wird auf die Oberflächengestaltung etwas näher eingegangen. Die App verfügt über vier schwarze und einem blauen, am unteren Rand, angelegte Reiter. Auf der linken Seite sind die Reiter Home und Erforschen, dargestellt durch ein Haus und einem Stern, angelegt. In der Mitte befindet sich das blaue Bildzeichen und somit die wichtigste Funktion, die Kamera. Rechts befinden sich die Neuigkeiten, als Herz in einer Sprechblase dargestellt und das Profil in Form einer Visitenkarte. Jeder dieser Reiter ist schlicht und prägnant aufgebaut. Unter Home, dem Zuhause werden die zuletzt veröffentlichten Bilder aller jener mit denen man verbunden ist chronologisch untereinander angezeigt. Man hat hier die Option die Fotos mit einem „Gefällt mir“ zu versehen, dies funktioniert über eine Taste oder über ein einfaches doppeltes Klicken auf das Bild. Des Weiteren kann man ein Kommentar dazu abgeben oder den Link des jeweiligen Bildes in den Zwischenspeicher laden. Sollte man etwas Anstößiges finden, so hat man die Möglichkeit Fotos zu melden. Auf dem Erforschen-

---

<sup>85</sup> Systrom, Kevin: Instagram launches with the hope of igniting communication through images. Online: [www.techcrunch.com/2010/10/06/instagram-launch/](http://www.techcrunch.com/2010/10/06/instagram-launch/) (29.12.2014)



Reiter werden alle möglichen Bilder der Community angezeigt. Es wird hierbei nach zwei verschiedenen Verbindungen vorgeschlagen: Weltweit beliebt oder Basierend auf Personen, die man abonniert hat. Für ein gezielteres Erforschen dient eine Suchleiste mit der man nach Nutzern und Hashtags suchen kann. Mit dem Herzstück der Applikation, der Kamerafunktion, können Bilder und Videos aufgenommen werden oder man wählt bereits gespeicherte Dateien aus der Bibliothek aus. Im nächsten Schritt können die Bilder bearbeitet werden. Dies wird später noch genauer erklärt und durchgegangen. Auf dem Reiter für Neuigkeiten befinden sich zwei weitere Reiter, Folgen und Neuigkeiten. Unter Folgen kann nachgesehen werden, was sich denn so alles tut unter seinen Freunden. Aktivitäten wie wem gefällt was und wer folgt wem. Neben der Rubrik Erforschen kann man unter diesem Reiter ebenfalls neue Kontakte finden und knüpfen. Im Menü Neuigkeiten hat man die Übersicht über die Freundschaftsanfragen und positiven Anmerkungen gegenüber den eigenen Bildern. In der Spalte Profil lassen sich die eigenen Beiträge, Abonnenten, abonnierten Freunde, die Fotokarte auf der gespeichert wird wo die Bilder aufgenommen wurden und Fotos auf denen man verlinkt wurde, ablesen. Auch das Profil lässt sich hier bearbeiten. Angaben wie Name, Benutzername, Webseite und eine kurze Biographie können hier ausgefüllt werden. Die Optionen können von hier aus auch aufgerufen werden. In denen man seine Facebook-Freunde einladen oder die Bilder die einem gefallen haben erneut aufrufen kann. Durch die direkte Verlinkung zur Instagram-Hilfe können Benachrichtigungen eingestellt werden.

### **5.2.1 Edit**

In dem Kapitel werden die Bearbeitungsmöglichkeiten der Applikation genauer beschrieben. Über das Kamera-Symbol gelangt man in den Kamera-Modus wo gleich die erste Eigenheit erkannt werden kann. Der Bildausschnitt kann nicht verändert werden, es bleibt immer im quadratischen 1:1 Verhältnis, dass an die damaligen Polaroid Formate erinnern soll. Bilder die aus der eigenen Bibliothek geladen werden, müssen ebenfalls auf dieses Bildformat zugeschnitten werden. Das Gleiche gilt auch für Videodateien. Nachdem man ein Bild geschossen oder ausgewählt hat kommt man zum Hauptbestandteil der Anwendung. Es

handelt sich hierbei um 24 vorgefertigte Filter<sup>86</sup>: Slumber, Crema, Ludwig, Aden, Perpetua, Amaro, Mayfair, Rise, Hudson, Valencia, X-Pro II, Sierra, Willow, Lo-Fi, Earlybird, Brannan, Inkwell, Hefe, Nashville, Sutro, Toaster, Walden, 1977 und Kelvin. Die Filter besitzen alle einen nostalgischen Charakter der an die analoge Bildästhetik erinnert.

*„[...] Instagram lower the image's semiotic modality, so that it is read less as a naturalistic photographic image, and becomes more real.“<sup>87</sup>*

### 5.2.2 Sharing

Nachdem man mit der Bearbeitung fertig ist gelangt man in das Menü in dem man alle Eingaben betreffend der Community tätigen kann. Im oberen Feld kann man dem Bild eine Kurzbeschreibung als Untertitel hinzufügen und mit sogenannten Hashtags versehen. Dieses Feld kann im Nachhinein nicht mehr bearbeitet werden. Die Hashtags sind im Grunde Schlagworte nach denen in der Community gesucht werden kann. Gewisse Tags werden benutzt um leichter von anderen Menschen gefunden zu werden. Einige davon werden mittlerweile ausgenutzt und übertrieben eingesetzt, was folglich zu ungern gesehenen Spam wird. Grundsätzlich sind diese Hashtags ausschlaggebend für die Instagram-Community. Um zu sehen an welchem Ort das Foto aufgenommen wurde kann es via Geotagging auf der persönlichen Fotokarte eingetragen werden. Es ist natürlich erforderlich, dass der Ortungsdienst am Mobiltelefon dafür freigeschaltet ist. Noch unbekannte Orte können eigens bestimmt und benannt werden.

Alle Bilder die über die Instagram-Applikation erstellt werden, werden automatisch in der Community geteilt, dies kann nicht verhindert werden. Außer man hat zu dem Zeitpunkt der Fertigstellung keine Internetverbindung. Falls man sein Foto auch mit anderen

---

<sup>86</sup> Vgl. Instagram: Five new Filters. Online: [blog.instagram.com/post/105365538947/141216-five-new-filters](https://blog.instagram.com/post/105365538947/141216-five-new-filters) (29.12.2014)

<sup>87</sup> Chesher, 2012 S. 101

Freunden teilen möchte, die sich nicht auf Instagram befinden, kann man dies über ein Bedienungsfeld durchführen. Zur Verfügung stehen die Plattformen Facebook, Twitter, Tumblr, Flickr und Foursquare. Oder man versendet das Bild einfach per E-Mail.

### **5.2.3 Social Networking**

Um mehr Personen auf Instagram zu erreichen spielt das Benutzen von Hashtags eine tragende Rolle.<sup>88</sup> Durch deren Verwendung ist sehr wahrscheinlich, schnell von anderen Usern wahrgenommen zu werden. Hashtags unterscheiden sich durch das #-Zeichen von normalen Tags. Es wird vor die Schlagworte gesetzt um damit Themen, Ereignisse, usw. zu definieren. Sobald man auf Instagram eine # vor ein Wort setzt, wird es blau markiert. Klickt man nun darauf, werden sofort alle Bilder mit derselben Kennzeichnung angezeigt. Zu sehen ist auch die Anzahl der gleichen Markierungen. Ein weiteres Zeichen ist das @. Setzt man dies vor einen Benutzernamen, so wird dieser damit markiert. Wählt man diese Markierung aus, so verhält es sich wie bei Hashtags, man kommt direkt auf die Seite des Benutzers.

#### **5.2.3.1 Vermarktung: Die Übernahme durch Facebook**

Am 9. April 2012 verkündete Facebook die Übernahme der Foto-Sharing-App Instagram. Zu dem Zeitpunkt hatte Instagram bereits 27 Millionen User.<sup>89</sup> Sie hatte sich also schon unlängst als soziales Netzwerk etabliert. Noch dazu wurde kurz zuvor, am 3. April 2012 die Applikation für Android veröffentlicht. Es musste also von Seiten Facebook schnell

---

<sup>88</sup> Vgl. Instagram: Introducing Hashtags on Instagram. Online: [blog.instagram.com/post/8755963247/introducing-hashtags-on-instagram](http://blog.instagram.com/post/8755963247/introducing-hashtags-on-instagram) (29.12.2014)

<sup>89</sup> Vgl. Griggs, Brandon: Instagram hits 27 million users, says Android app coming soon. Online: [www.edition.cnn.com/2012/03/11/tech/mobile/instagram-sxsw/](http://www.edition.cnn.com/2012/03/11/tech/mobile/instagram-sxsw/) (29.12.2014)

gehandelt werden, da Google auch bereits seit einiger Zeit hinter Instagram her ist und sich die Annahme, dass sich die Benutzeranzahl in kürzester Zeit verdoppeln wird, mit ziemlicher Sicherheit bestätigen würde. Es musste also ein unschlagbares und ernst zu nehmendes Angebot her. Was dazu führte, dass Facebook ungefähr eine Billion Dollar in Bargeld und Aktien offerierte. Der Anschluss an Facebook brachte für Instagram, welches ein sehr kleines Unternehmen war, einige neue Möglichkeiten ans Licht um sich weiter zu entwickeln. Denn Instagram sollte weiterhin als eigenständige Applikation erhalten bleiben.

*„It’s important to be clear that Instagram is not going away. We’ll be working with Facebook to evolve Instagram and build the network. We’ll continue to add new features to the product and find new ways to create a better mobile photos experience.“<sup>90</sup>*

Für Facebook war dies auch ein Schritt in eine neue Richtung. Zuckerberg bestand immer darauf, dass jede neue Entwicklung in die Facebook-App eingebaut werden sollte.

Facebook sicherte sich mit dem Kauf der Applikation den Zugriff auf derzeit ungefähr 30 Millionen Anwender. Dies sorgte für einige Aufregungen und führte dazu, dass User den Dienst Instagram verließen. Was zu Beginn für Beunruhigung sorgte, aber keinerlei Auswirkung auf den Nutzerzuwachs hatte, was die derzeitige Statistik zeigt: 300 Millionen Anwender, 30 Billionen geteilte Bilder wovon ein Durchschnitt von 70 Millionen Fotos pro Tag sind.<sup>91</sup>

## 5.3 Remedialisierung: Instagram

In diesem Kapitel wird versucht der Vorgang von Remedialisierung anhand der mobilen Applikation Instagram zu erläutern. In den vorherigen Abschnitten wird die Definition von

---

<sup>90</sup> Systrom, Kevin: Instagram + Facebook. Online: [blog.instagram.com/post/20785013897/instagram-facebook](http://blog.instagram.com/post/20785013897/instagram-facebook) (29.12.2014)

<sup>91</sup> Vgl. Instagram: Our Story. Online: [www.instagram.com/press](http://www.instagram.com/press) (29.12.2014)

Remediation durch Bolter und Grusin beschrieben.<sup>92</sup> Hier noch ein Mal kurz zusammengefasst: Der Vorgang steht im Zusammenhang mit den neuen Medien und beschreibt die Repräsentation eines älteren Mediums in ein neues Medium. Damit Remedialisierung funktioniert müssen zwei gegensätzlichen Thesen, die Immediacy und Hypermediacy, gegeben sein. Bolter und Grusin sprechen hierbei von einer erforderlichen Doppelstrategie, die „double logic of remediation“.

Instagram wurde in dieser Arbeit als Beispiel herangezogen, weil es ein gutes Beispiel für Remedialisierung wäre. Die mobile Applikation würde den Vorgang und die beiden Thesen der Immediacy und Hypermediacy erfüllen.

Der Schwerpunkt von Instagram liegt bei der Fotografie, der digitalen Fotografie, sowie dem sozialen Aspekt des Foto-Sharing. Das besondere an diesem Programm ist die Möglichkeit, Filter, die an traditionelle analoge Fotografie erinnern, über die geschossenen Bilder zu legen. Dieser Punkt würde Instagram zu einer Form von Remedialisierung machen. Instagram würde mit Hilfe analoger Techniken zu einem neuen Medium werden. Die Thesen von Hypermediacy und Immediacy lassen sich anhand der Gesichtspunkte des sozialen Netzwerkes und der vorhandenen Technologie bewahrheiten. Zum einem möchte man seine Aufnahmen mit den Mitmenschen teilen und zum anderen ist das Verlangen nach Transparenz vorhanden.

Durch die Konvergenz zwischen Interaktivität und die Art der gegenseitigen Kommunikation zwischen verschiedenen digitalen Formen erfüllt Instagram die Charakteristiken eines neuen digitalen Mediums.<sup>93</sup> Es ist eine Plattform für digitale Fotografie um Bilder mit Hilfe der Kamera eines Smartphones zu schießen, sie nachträglich mit verschiedensten Funktionen schnell und ohne großen Aufwand zu bearbeiten und auf Instagram selbst, sowie auf anderen sozialen Netzwerken mit seinen Freunden zu teilen. So werden die Benutzer von Instagram gleichzeitig zu Produzenten und Konsumenten des

---

<sup>92</sup> Vgl. Bolter & Grusin, 1999

<sup>93</sup> Vgl. Siaper, Eugenia [2012]: Understanding New Media. London, Thousand Oaks, New Delhi und Singapore: SAGE Publications. S. 5

Mediums und es erstellt eine Beziehung zwischen dem Medium, den Menschen und der Gesellschaft. Diese erfolgreiche Beziehung ist für einige Medientheoretiker ausschlaggebend für ein neues Medium.<sup>94</sup> Im Grunde genommen ist Instagram kein komplett eigenständiges neues Medium, sondern eine Zusammensetzung und Erweiterung von verschiedenen Formen. Wodurch die Definition von McLuhan, dass neuen Medien innovative Verbesserungen von älteren Medien sind, in den Bezug auf Instagram zutrifft.<sup>95</sup>

Nachdem die analoge Technologie ein Schwerpunkt in der digitalen Fotografie von Instagram ist, kann man von einer Repräsentation eines traditionellen Mediums und somit von Remedialisierung sprechen. Die digitale Technologie wird durch die Verwendung und Aufwertung der analogen Fotografie reformiert. Jedoch wird hierbei, wie schon von Bolter und Grusin erwähnt haben, der Unterschied zwischen den Technologien an vorderste Stelle gestellt und nicht das Alte durch ein neues Medium ersetzt.

*„In these cases, the electronic version is offered as an improvement, although the new is still justified in terms of the old and seeks to remain faithful to the older medium’s character.“<sup>96</sup>*

Die grundlegende Funktion ist in beiden Fällen die Gleiche und hat ihren Ursprung in der analogen Technologie. Eine möglichst getreue Momentaufnahme des realen Lebens zu erschaffen. So wie es das Grundprinzip von Barthes vorschreibt: [...] die Referenz, die das Grundprinzip der PHOTOGRAPHIE darstellt.<sup>97</sup> Nur ist die Vorgehensweise, in der digitalen Fotografie, um solch eine Referenz zu kreieren eine Andere. Obwohl sie den gleichen Zweck verfolgt, wurde sie schon von vielen Seiten schwer kritisiert.

Der Zugriff auf das Bildmaterial ist in der digitalen Fotografie, wie schon im Kapitel über die Digitalisierung der analogen Fotografie beschrieben, um ein vielfaches präziser und effizienter. Digitale Bilder lassen sich einfach und schnell erstellen, editieren, kopieren und

---

<sup>94</sup> Vgl. Siapera, 2012 S. 7

<sup>95</sup> Vgl. McLuhan, 1964 S. 176

<sup>96</sup> Bolter & Grusin, 1999 S. 46

<sup>97</sup> Barthes, Roland [2014]: Die helle Kammer. Bemerkung zur Photographie. Frankfurt am Main: Suhrkamp. S. 86

speichern. Genau diese Punkte lassen sich mit Instagram bewerkstelligen. Schneller als analoge Verfahren und wie sogar manch andere digitalen Vorgangsweisen. Aufgrund dieses Prinzips lässt sich auch der Name Instagram erläutern. Es ist eine Zusammensetzung aus den beiden Wörtern „instant“ und „telegram“.<sup>98</sup> Auch wenn es bei der mobilen Applikation um die schnelle und einfache Abwicklung geht, trifft hier die Aussage von Bolter und Grusin, dass die digitale Fotografie eine Ablöse der analogen Fotografie verhindern möchte, zu.<sup>99</sup> Sehr gut erkennbar am 1:1 Polaroid Format und an den Filtern die zur Bearbeitung zur Verfügung stehen. Sie erinnern an visuelle Effekte und Fehler die bei damaligen Fotografien auf analogem Film auftreten konnten.

Die Remedialisierung durch Instagram könnte demnach nicht nur als Verbesserung der traditionellen Fotografie angesehen werden, sondern auch als Anerkennung:

„[...] presenting themselves as refashioned and improved versions of other media. Digital visual media can best be understood through the ways in which they honor, rival, and revise [...] photography, film [...]“<sup>100</sup>

Nachdem schon zuvor reflektiert wurde, dass laut Bolter und Grusin nur für diejenigen das Verlangen nach Immediacy nicht gestillt werden kann, die einen unberührten Kontakt zur Realität in der Fotografie suchen:

*„The reason is that the logic of transparency does not accord the status of reality to the medium itself, but instead treats the medium as mere channel for placing the viewer in contact with the objects represented.“<sup>101</sup>*

Im Fall von Instagram ist den Benutzern bewusst, dass sie Bilder konsumieren die durch die Applikation verändert wurden. Außerdem besitzen laut Bolter und Grusin digitale

---

<sup>98</sup> Vgl. [www.instagram.com/about/faq/](http://www.instagram.com/about/faq/) (30.12.2014)

<sup>99</sup> Vgl. Bolter & Grusin, 1999 S. 105

<sup>100</sup> Bolter & Grusin, 1999 S. 114f

<sup>101</sup> Bolter & Grusin, 1999 S. 110

Technologien eine erhöhte Chance auf das Verlangen nach Immediacy.<sup>102</sup> Sie können das Bild, durch die digitale Bearbeitung, in einen spannenderen, lebendigeren und realistischeren Zustand versetzen, auch wenn es sich hierbei um eine manipulierte Version handelt. Genau dies ist die Absicht von Instagram: „[...] *transform the image into a memory to keep around forever.*“<sup>103</sup> Im Vordergrund steht also nicht ein reales Abbild aufzuzeichnen, sondern sie hat das Ziel eine Gemeinschaft zu erschaffen in der die schönen Momente des Lebens geteilt werden können. Aus diesem Grund ist die Applikation ein Medium der digitalen Fotografie, welches versucht das Begehren nach Immediacy zu befriedigen.

*„With this in mind, we can see how digital techniques suggest a new way of understanding all photography. Instead of dividing the world of photography into true and deceptive images, or even into „untouched“ and altered images, we can distinguish photographs on the basis of their claims of immediacy. A photograph may be either an expression of the desire for immediacy or a representation of that desire. The photograph that presents itself to be viewed without irony expresses the desire for immediacy, while a photograph that calls attention to itself as a photograph becomes a representation of that desire.“*<sup>104</sup>

Laut dieser Definition von Bolter und Grusin kann Instagram als Medium betrachtet werden, dass Fotografien produziert, die das Verlangen nach Immediacy zum Ausdruck bringen.

Eine, durch die analoge Technologie entstandene, Fotografie ist immer Transparent.<sup>105</sup> Nur durch physikalische Manipulationen könnte sie Hypermediacy erlangen. Die digitale Fotografie hingegen, bietet hierfür eine Vielzahl von Varianten um die These der Hypermediacy zu erfüllen. Überhaupt nachdem es üblich ist, dass Digital aufgenommene Bilder im Nachhinein bearbeitet werden. Im Fall von Instagram werden die Aufzeichnungen mit Hilfe der digitalen Technologie überarbeitet um die Wirkung des Bildes zu verstärken

---

<sup>102</sup> Vgl. Bolter & Grusin, 1999 S. 23

<sup>103</sup> Vgl. Instagram: FAQ. Online: [www.instagram.com/about/faq/](http://www.instagram.com/about/faq/) (30.12.2014)

<sup>104</sup> Bolter & Grusin, 1999 S. 110

<sup>105</sup> Vgl. Bolter & Grusin, 1999 S. 111



und um dadurch das Verlangen nach Immediacy auszudrücken. Im Gegensatz zu störender digitaler Manipulation, die uns wiederum nur an das Begehren erinnern würde.

Es lässt sich anhand der Oberflächengestaltung und der Inkludierung mehrerer Internetplattformen schnell erkennen, dass es sich bei Instagram um ein Medium mit Hypermediacy handelt. Instagram ist ebenso eine Verbindung zwischen mehreren Medien. Im Gegensatz zur analogen Fotografie benötigt die Applikation neben der Kamera auch ein Smartphone sowie Zugang zum Internet und sozialen Netzwerken. Somit wird der Benutzer immer zur Nutzung von anderen Technologien und Medien gezwungen und wird ständig von ihrer Präsenz begleitet.

## 6 Fazit

„In consort with apps, the camera embedded in the iPhone is consistently becoming something other than a camera.“<sup>106</sup>

Dieses Zitat von Chris Chesher macht ebenfalls deutlich, dass sich mit dem Aufkommen von Mobiltelefonen mit integrierter Kamera, die Fotografie in unserer Gesellschaft verändert hat. Während sich die Digitalfotografie immer weiter entwickelt, steigt das Verlangen nach traditioneller Ästhetik. Der Begriff traditionell lässt sich in diesem Zusammenhang mit folgenden Begriffen beschreiben: Erinnerung, Dokumentation und kulturelle Zugehörigkeit. In Besitz eines Smartphones hat man jederzeit eine Kamera griffbereit, mit der man einfach und auf schnellem Weg Bilder schießen, bearbeiten und teilen kann. Fotografieren wird dadurch zu einer alltäglichen Beschäftigung.

In der Arbeit wurden die Thesen von Bolter und Grusin zur „logic of immediacy“, „logic of hypermediacy“ und „remediation“ im Zusammenhang mit der mobilen Applikation Instagram untersucht. Zusammengefasst konnte folgendes festgestellt werden:

Die These der „logic of immediacy“ steht dafür, dass die Betrachter eines Mediums ein Verlangen nach Unmittelbarkeit und Transparenz anstreben. Nach der Forschung zufolge lässt sich diese These bewahrheiten, denn es geht ihr nicht darum, eine Referenz der Realität darzustellen, sondern Andenken fest zu halten. Die Veränderung der Bilder durch verschiedene Effekte, die an traditionelle Medien erinnern, hat lediglich einen Grund: Die Wirkung der Momente zu verstärken. Das macht Instagram zu einer neuen Variante um Immediacy zu erlangen.

Was die These der „logic of hypermediacy“ betrifft, so ist diese Annahme einfach zu beantworten. Instagram ist eine Plattform, die auf mehreren Medien gleichzeitig agiert.

---

<sup>106</sup> Chesher, 2012 S. 115

Zum einen hat man die mobile Applikation, die aus mehreren Ebenen besteht und zum Anderen ist eine Verbindung zum Internet erforderlich. Benutzer, die das Medium voll ausschöpfen, sind sich dessen bewusst, dass sie mit einer hohen Anzahl von Medienformen interagieren.

Somit wären beiden Thesen, die für den Vorgang von „remediation“ erforderlich sind, erfüllt. Die These der Remedialisierung schreibt vor, dass ein Medium durch Neugestaltung und Veränderung von älteren oder anderen Medien zu einem Neuen Medium wird. Im Fall von Instagram trifft – in Anbetracht dieser Arbeit – diese Annahme zu. Die Applikation bedient sich der digitalen und analogen Fotografie sowie dem Internet in Verbindung zu sozialen Netzwerken. Zusammengefasst kann gesagt werden, dass Instagram, genauso wie die analoge und digitale Fotografie ein Ziel verfolgt: Erinnerungen des Lebens einzufangen und mit seinen Mitmenschen zu teilen.

Instagram ist ein digitales Medium, dass die analoge Bildästhetik als Hilfeleistung heranzieht, auch wenn Systrom dazu folgendes meinte: Der nostalgische Charakter der Filter war nur rein zufällig.<sup>107</sup>

---

<sup>107</sup>Vgl. Richmond, Shane: Instagram, Hipstamatic and the mobile photography movement. Online: [www.telegraph.co.uk/technology/news/8710979/Instagram-Hipstamatic-and-the-mobile-photography-movement.html](http://www.telegraph.co.uk/technology/news/8710979/Instagram-Hipstamatic-and-the-mobile-photography-movement.html) (4.1.2015)

## 7 Literaturverzeichnis

- Barthes, Roland [2014]: Die helle Kammer. Bemerkung zur Photographie. Frankfurt: Suhrkamp.
- Bazin, André [1980]: The Ontology of the Photographic Image. In: Classic Essays in Photography, S. 237-244. New Haven, Conn.: Leete's Island Books.
- Bolter, Jay David & Grusin, Richard [1999]: Remediation. Understanding New Media. London, Cambridge: The MIT Press.
- Bolter, Jay [2006]: Transference and Transparency. Digital Technology and the Remediation of Cinema. In: Intermédialités No. 6: Remédier. Université de Montréal: CRI.
- Cavell, Stanley [1979]: The World Viewed: Reflections on the Ontology of the Cinema. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- Chesher, Chris [2012]: Between image and information: the iPhone camera in the history of photography. S. 98-117 In: Studying Mobile Media: Cultural Technologies, Mobile Communication, and the iPhone. New York, NY: Routledge.
- Cook David A. [1990]: Hollywood, 1952-1965. S. 387-431 In: A History of Narrative Film. New York, NY: Norton.
- Crary, Jonathan [1996]: Techniken des Betrachters. Sehen und Moderne im 19. Jahrhundert. Dresden: Verlag der Kunst.
- Field, Syd [2010]: Das Drehbuch. Berlin: Autorenhaus Verlag.
- Flückiger, Barbara [2004]: Zur Konjunktion der analogen Störung im digitalen Bild. S. 407-428 In: Analog/Digital – Opposition oder Kontinuum? Zur Theorie und Geschichte einer Unterscheidung. Bielefeld: transcript Verlag.

- Foley, James [1996]: Computer Graphics: Principles and practice. Reading, Mass.: Addison-Wesley.
- Geimer, Peter [2009]: Theorien der Fotografie. Zur Einführung. Hamburg: Junius Verlag.
- Gunning, Tom [1990]: The Cinema of Attractions Early Film. In: Early Cinema Space, Frame, Narrative. London: BFI.
- Hägele, Ulrich [2009]: Scheinwelten. Über die Digitalisierung der Fotografie und ihre Bedeutung für die Kulturwissenschaft. S. 23-38 In: Digitale Fotografie. Kulturelle Praxen eines neuen Mediums. Münster: Waxmann Verlag.
- Huhtamo, Erkki [1995]: Encapsulated Bodies in Motion: Simulators and the Quest for Total Immersion. S. 171 In: Critical Issues in Electronic Media. Albany, NY: State University of New York Press.
- McLuhan, Marshall [1964]: Understanding Media. London: Routledge & Kegan Paul.
- Mitchell, William J. [1994]: The Reconfigured Eye. Visual Truth in the Post-Photographic Era. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Panofsky, Erwin [1991]: Perspective as symbolic form. New York, NY: Zone Books.
- Penny, Simon [1995]: Critical Issues in Electronic Media. Albany, NY: State University of New York Press.
- Rokeby, David [1995]: Transforming Mirrors: Subjectivity and Control in Interactive Media. In: Penny, Simon: Critical Issues in Electronic Media, S. 133-58. Albany, NY: State University of New York Press.
- Siaperä, Eugenia [2012]: Understanding New Media. London, Thousand Oaks, New Delhi und Singapore: SAGE Publications.
- Sontag, Susan [2013]: Über Fotografie. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch.
- Spielmann, Yvonne [2004]: Intermedialität und Hybridisierung. S. 78- 102 In: Intermedium Literatur. Beiträge zu einer Medientheorie der Literaturwissenschaft. Göttingen: Wallstein.

Talbot, William Henry Fox [2011]: The pencil of nature. Chicago: KWS.

Trachtenberg, Alan [1980]: Classic Essays in Photography. New Haven, Conn.: Leete's Island Books.

Ullrich, Wolfgang [2002]: Die Geschichte der Unschärfe. Berlin: Klaus Wagenbach.

## 7.1 Internet

Bareham, James: Post-process: why the smartphone camera changed photography forever.

Online: [www.theverge.com/2013/6/20/4377290/post-process-why-the-smartphone-camera-changed-photography-forever](http://www.theverge.com/2013/6/20/4377290/post-process-why-the-smartphone-camera-changed-photography-forever) (14.12.2014)

Brandt, Mathias: Instagram zieht an Twitter vorbei. Online im Internet:

[de.statista.com/infografik/3056/weltweite-nutzerzahl-von-social-media-angeboten/](http://de.statista.com/infografik/3056/weltweite-nutzerzahl-von-social-media-angeboten/)  
(02.01.2015)

derStandard.at: IBM Simon: Erstes Smartphone feiert 20. Geburtstag. Online:

[www.derstandard.at/1353207419151/IBM-Simon-Erstes-Smartphone-feiert-20-Geburtstag](http://www.derstandard.at/1353207419151/IBM-Simon-Erstes-Smartphone-feiert-20-Geburtstag)  
(8.12.2014)

Dorbowski, Richard: Hipstamatic 100. Online: [history.hipstamatic.com/](http://history.hipstamatic.com/) (14.12.2014)

Griggs, Brandon: Instagram hits 27 million users, says Android app coming soon. Online:

[www.edition.cnn.com/2012/03/11/tech/mobile/instagram-sxsw/](http://www.edition.cnn.com/2012/03/11/tech/mobile/instagram-sxsw/) (29.12.2014)

Honan, Mathew: Apple unveils iPhone. Online: [macworld.com/article/1054769/iphone.html](http://macworld.com/article/1054769/iphone.html)

(8.12.2014)

Instagram: FAQ. Online: [www.instagram.com/about/faq/](http://www.instagram.com/about/faq/) (30.12.2014)

Instagram: Five new Filters. Online: [blog.instagram.com/post/105365538947/141216-five-new-filters](http://blog.instagram.com/post/105365538947/141216-five-new-filters)

(29.12.2014)

Instagram: Introducing Hashtags on Instagram. Online:

[blog.instagram.com/post/8755963247/introducing-hashtags-on-instagram](http://blog.instagram.com/post/8755963247/introducing-hashtags-on-instagram) (29.12.2014)

Instagram: Our Story. Online: [www.instagram.com/press](http://www.instagram.com/press) (29.12.2014)

Meyer, Pedro: Truths and Fictions. Online: [www.pedromeyer.com/galleries/truths/](http://www.pedromeyer.com/galleries/truths/)

(26.10.2014)

- Milian, Mark: iPhone passes Canon Rebel XTi as most popular camera on flickr. Online: [www.latimesblogs.latimes.com/technology/2009/08/iphone-flickr.html](http://www.latimesblogs.latimes.com/technology/2009/08/iphone-flickr.html) (14.12.2014)
- Richmond, Shane: Instagram, Hipstamatic and the mobile photography movement. Online: [www.telegraph.co.uk/technology/news/8710979/Instagram-Hipstamatic-and-the-mobile-photography-movement.html](http://www.telegraph.co.uk/technology/news/8710979/Instagram-Hipstamatic-and-the-mobile-photography-movement.html) (4.1.2015)
- Rokeby, David: Transforming Mirrors: Introduction. Online im Internet: [www.davidrokeby.com/mirrorsintro.html](http://www.davidrokeby.com/mirrorsintro.html) (30.10.2014)
- Sager, Ira: Before iPhone and Android came Simon, the first smartphone. Online: [www.businessweek.com/articles/2012-06-29/before-iphone-and-android-came-simon-the-first-smartphone](http://www.businessweek.com/articles/2012-06-29/before-iphone-and-android-came-simon-the-first-smartphone) (8.12.2014)
- Systrom, Kevin: Instagram launches with the hope of igniting communication through images. Online: [www.techcrunch.com/2010/10/06/instagram-launch/](http://www.techcrunch.com/2010/10/06/instagram-launch/) (29.12.2014)
- Systrom, Kevin: Instagram + Facebook. Online: [blog.instagram.com/post/20785013897/instagram-facebook](http://blog.instagram.com/post/20785013897/instagram-facebook) (29.12.2014)
- Systrom, Kevin: What ist he genesis of instagram? Online: [www.quora.com/What-is-the-genesis-of-Instagram](http://www.quora.com/What-is-the-genesis-of-Instagram) (29.12.2014)
- Verge Staff: iOS: A visual history. Online: [www.theverge.com/2011/12/13/2612736/ios-history-iphone-ipad](http://www.theverge.com/2011/12/13/2612736/ios-history-iphone-ipad) (14.12.2014)
- Wilkin, Karen: Clement Greenberg: A critic's collection. Online: [www.sharecom.ca/greenberg/modernism.html](http://www.sharecom.ca/greenberg/modernism.html) (23.10.2014)
- Wilkin, Karen: Clement Greenberg: A critic's collection. Online: [www.sharecom.ca/greenberg/collage.html](http://www.sharecom.ca/greenberg/collage.html) (25.10.2014)
- Yawnick, Marty: News: Wausau City pages uncovers the real hipstamatic backstory? Online: [www.lifeinlofi.com/2010/12/23/news-wausau-city-pages-uncovers-the-real-hipstamatic-backstory/](http://www.lifeinlofi.com/2010/12/23/news-wausau-city-pages-uncovers-the-real-hipstamatic-backstory/) (28.12.2014)



## 8 Abstract

Kevin Systrom und Mike Krieger haben eine mobile Applikation mit dem Namen Instagram entwickelt. Eine Anwendung die auf einem Smartphone installiert werden kann und mit der man auf einfache und schnelle Weise digitale Bilder aufnehmen, bearbeiten und in einem sozialen Netzwerk teilen kann. Großteils handelt es sich um Aufnahmen mit Erinnerungsfunktion, die das tägliche Leben dokumentieren. Durch sogenannte Filter haben die Benutzer die Möglichkeit, aufgenommene oder bereits vorhandene Bilder mit einem nostalgischen Charakter zu versehen. Diese analoge Ästhetik wird dazu verwendet um die Wirkung der Motive zu verstärken.

In dieser Arbeit wird die These der „remediation“ von Jay David Bolter und Richard Grusin anhand der mobilen Applikation Instagram untersucht. Zuerst werden die Thesen der „logic of immediacy“ und „logic of hypermediacy“ erläutert, die für einen funktionierenden Vorgang der „remediation“ erforderlich sind.

Die „logic of immediacy“ beschreibt ein Verlangen der Gesellschaft nach Transparenz. Der Benutzer soll beziehungsweise möchte vergessen, dass ein Medium konsumiert wird, um einen Zustand von Immersion zu erlangen. Im Gegensatz dazu steht die „logic of hypermediacy“. Sie wiederum steht dafür, den Benutzer an das Medium, mit dem man sich beschäftigt, zu erinnern. Daraufgehend wird die These der „remediation“ untersucht. Remedialisierung ist ein Vorgang, bei dem ein neues Medium durch Neugestaltung und Veränderung eines älteren oder anderen Mediums entsteht.

## 8.1 Englisch

Kevin Systrom and Mike Krieger developed a mobile application called Instagram. It is an application which can be installed on one's smartphone to capture digital pictures, edit and share them on social networks in an easy and fast way. User can choose between different filters to create pictures with an nostalgic character to achieve memories of their daily lives. The analogue aesthetics are used to intensify the effect of those images.

In this paper, the mobile application Instagram will be examined according to the thesis „remediation“ by Jay David Bolter and Richard Grusin. Initially, the paper will analyze the theses of „logic of immediacy“ and „logic of hypermediacy“, which are necessary to accomplish the process of „remediation“.

The „logic of immediacy“ describes a desire for transparency in our culture. This means, the user should or rather wants to forget that a particular media is being consumed in order to reach a condition of being fully immersed. The „logic of hypermediacy“ on the other hand, attempts to remind the user of that particular media that is being consumed. Afterwards, the thesis of „remediation“ will be analyzed. Remediation is a process in which a new medium arises through the reshaping and transformation of an older or different medium.

## 9 Lebenslauf

Andreas Firnhammer

---

### Persönliche Daten:

Geburtsdatum: 26.01.1984

Geburtsort: Wiener Neustadt

---

### Ausbildung:

1990 Volksschule, Neunkirchen-Steinfeld

1994 Bundesrealgymnasium, Neunkirchen

1998 Höhere technische Bundes- Lehr- und Versuchsanstalt, Wiener Neustadt

Ausbildungsschwerpunkt: Automatisierungstechnik

2006 Diplomstudium für **Theater-, Film- und Medienwissenschaft**, Wien

---