



universität
wien

MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

„Die vielen Ebenen der Fotografien von Francois Dourlen.
Eine soziologische Bildanalyse.“

verfasst von / submitted by

Bettina Pospisil, BA

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of

Master of Arts (MA)

Wien, 2017 / Vienna 2017

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

A 066 905

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Soziologie

Betreut von / Supervisor:

Assoz. Prof. Dr. Roswitha Breckner

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	7
2	Erkenntnisinteresse und Fragestellung.....	9
3	Einordnung in die Tradition der interpretativen Theorie	11
3.1	Der mikrosoziologische Ansatz der interpretativen Theorie	11
3.2	Die interpretative Theorie als Forschungszugang zum Bild	12
4	Grundlagen der Bild- und Medientheorie	14
4.1	Was ist ein Bild?.....	14
4.2	Was ist eine Fotografie?.....	15
4.3	Exkurs zu Realität und Virtualität.....	17
4.4	Der Einfluss der Medien	18
4.5	Exkurs zur Populärkultur	20
5	Selbstdarstellung und Selbstpräsentation.....	21
5.1	Die Selbstdarstellung off- und online	21
5.2	Die Selbstdarstellung mit Hilfe von Fotografien	23
5.3	Die Selbstdarstellung im Zeitalter der Smartphones	27
5.4	Die Selbstdarstellung auf Photosharing-Plattformen.....	29
6	Bilder in neuen Zusammenhängen.....	31
6.1	Die technische Reproduzierbarkeit bestehender Kunstwerke	31
6.2	Die Kombination unterschiedlicher Wirklichkeitsbereiche in einer Collage.....	34
7	Augmented Reality	35
7.1	Definition und Bedeutung	36
7.2	Das Reality-Virtuality-Continuum.....	38
7.3	Verbindung der online und offline Welt durch den Menschen	39
7.4	Gesellschaftliche Implikationen	40
8	Forschungsdesign	47
8.1	Forschungsmethode und ihre Eignung	47
8.2	Materialauswahl	49
9	Empirische Bildanalyse	54
9.1	Analyse des ersten Bildes: Typ Beschilderung	54

9.2	Analyse des zweiten Bildes: Typ Serie	71
9.3	Erweiterte Kontextanalyse	90
10	Die Gestaltung einer neuen Wirklichkeit	93
10.1	Die Bilder erwecken unsere Aufmerksamkeit	93
10.2	Die Bilder sprechen uns Macht zu	96
10.3	Die Bilder erteilen uns einen Handlungsauftrag	98
11	Das Verhältnis zwischen Bild und Wirklichkeit	102
12	Ausblick	104
13	Literatur- und Abbildungsverzeichnisse	106
13.1	Offline-Literaturverzeichnis	106
13.2	Online-Literaturverzeichnis	109
13.3	Abbildungsverzeichnis	111
13.4	Quellenverzeichnis zu den Abbildungen	112
14	Zusammenfassung	113
15	Abstract	114

1 Einleitung

"Humans are driven to augment our reality, and to augment our own capabilities. From the earliest cave paintings to modern-day urban graffiti, we overlay our world with expressions of our inner selves" (Becker 2009 zit. nach Bopp 2011: 4)

Ein Jeder/Jede kennt diese Situation: Gerade noch im alltäglichen Trott am Weg zur Arbeit oder einem Termin, zaubert uns plötzlich eine Kleinigkeit ein Lächeln ins Gesicht: „Diese Straßenecke erinnert mich an die eine Szene in dem neuen Kinofilm, in der mein Lieblingsschauspieler die Welt rettet.“ Aber das ist ja nur ein Gedanke, denn die aus den Medien bekannte Szene ist schließlich nicht „wirklich“. Und doch ist sie da, in unserer Vorstellung und hat in ihrer bildlich-gedanklichen Form unsere Aufmerksamkeit für sich gewonnen. Dieses Gedanken-Bild ist ein Resultat unserer Imagination, unserer Art zu Denken. Ist sie also tatsächlich weniger echt, weniger Wirklichkeit als die Straßenecke an sich und der Alltagstrott um uns, dem wir in ebendiesem Moment den Vortritt vor der Imagination genommen haben?

Was für uns als Menschen Wirklichkeit bedeutet, bestimmen und konstruieren wir jeden Tag aufs Neue. Aus diesem Grund ist diese Konstruktion auch ein im ständigen Wandel begriffener Prozess: Die Frage, was Wirklichkeit ist, kann somit nicht historisch, räumlich sowie objektiv universell beantwortet werden (vgl. Berger & Luckmann 2013). Trotz und gerade aufgrund dieses Umstandes ist es mein Forschungsinteresse, das eingangs illustrierte Verschmelzen von realen und imaginativen Inhalten durch den Menschen näher zu betrachten. Um dieses umfassende und schwer zu fassende Thema näher betrachten zu können, stützt sich diese Arbeit sowohl auf theoretische Ausführungen wie auch auf eine empirische Bildanalyse. Ein Schlüsselaspekt dieses Forschungsvorhaben ist die Annahme, dass Bildern in unserer Gesellschaft eine sehr spezielle Funktion zukommt. Sie bilden die soziale Wirklichkeit sowohl ab und repräsentieren sie, gehen jedoch auch einen Schritt weiter und erzeugen Wirklichkeit beziehungsweise konstruieren diese (vgl. Breckner 2010).

Das Datenmaterial dieser Forschungsarbeit ist eine Bildserie des Fotografen Francois Dourlen, welche an späterer Stelle näher thematisiert wird. In dieser Bildserie werden Szenen gezeigt, welche an den von mir eingangs illustrierten Gedankengang erinnern. In den Bildern treten unterschiedliche Bildebenen auf, welche in einer alltäglichen Situation miteinander verschmelzen, um mehr als die Summe ihrer Teile zu werden. Ziel dieser Arbeit ist es, die Struktur der Bildserie, ihren Bildsinn herauszuarbeiten, um in weiterer Folge zu verstehen, was diese Bildserie über unsere Gesellschaft aussagt. Dazu werden zunächst die theoretischen Hintergründe, der durch die Bildserie aufgeworfenen Themen, offengelegt um anschließend mit der empirischen Bildanalyse fortzufahren.

Zuallererst wird dazu in Kapitel 2 das Erkenntnisinteresse und die Fragestellung dieser Arbeit erläutert sowie auf den Fotografen Francois Dourlen näher eingegangen. In Kapitel 3 werden daraufhin die grundlegenden Überzeugungen der interpretativen Theorie, nach welcher in dieser Arbeit vorgegangen wird, offengelegt. Der Schwerpunkt soll dabei auf den Besonderheiten der Denkrichtung liegen und auf ihren Unterschieden zu anderen Theorien. Auch das Verhältnis der interpretativen Theorie zum Bild wird dabei Thema sein. In den Kapiteln 4 bis 7 werden die, für diese Arbeit relevanten, theoretischen Hintergründe erläutert und differenziert dargestellt. Der erste Teil von Kapitel 4 dient dazu, ein grundlegendes Verständnis von Bildern im Allgemeinen und Fotografien im Speziellen zu erhalten. Ziel ist dabei nicht die vollständige Darstellung bestehender Ansichten, sondern ein erster Einstieg in die Thematik. Im zweiten Teil des vierten Kapitels wird ein Überblick aktueller Positionen der Medientheorien geboten, gefolgt von einem kurzen Exkurs in die Populärkultur. Kapitel 5 widmet sich Ansätzen zur Selbstdarstellung und Selbstpräsentation. Es findet hier sowohl die Literatur zur klassischen Selbstdarstellung offline Beachtung, wie auch modernere Ansichten zur Selbstpräsentation online beziehungsweise mit Hilfe von Fotografien, Smartphones oder Photosharing-Plattformen. Um die Reproduktion von Bildern in neuen Zusammenhängen geht es in Kapitel 6 dieser Arbeit. Dabei wird vor allem auf Walter Benjamins Ansatz der technischen Reproduzierbarkeit von Kunstwerken eingegangen, jedoch auch die Bedeutung von Collagen näher betrachtet. Im letzten Theoriekapitel, dem Kapitel 7, steht das Thema Augmented Reality im Zentrum. Da es sich hier um Einblicke in ein technisches Thema handelt, wird zur besseren Illustration mancher Ansätze das aktuelle Phänomen Pokémon Go als Beispiel zur Veranschaulichung herangezogen.

Mit Kapitel 8 startet der methodische Abschnitt dieser Arbeit. In diesem Kapitel wird das Forschungsdesign vorgestellt und in diesem Sinne die Forschungsmethode sowie die Materialauswahl näher erläutert. Das Herzstück dieser Arbeit, die empirische Bildanalyse, ist Thema von Kapitel 9. In diesem werden zwei Fotografien anhand der Segmentanalyse nach Roswitha Breckner, Schritt für Schritt analysiert. Im Rahmen dieses Kapitels wird auch eine umfassende Kontextanalyse durchgeführt. Die Ergebnisse der Bildanalyse werden im darauffolgenden Kapitel 10 abstrahiert dargestellt. Hier werden die gewonnenen Erkenntnisse mit bestehenden Ansätzen verknüpft. Daraufhin werden im Kapitel 11 entsprechende Schlussfolgerungen in Bezug auf die Beziehung zwischen Bild und Wirklichkeit formuliert und es wird auf die eingangs formulierte Forschungsfrage eingegangen. Abschließend erfolgt in Kapitel 12 ein Ausblick dazu, welche Anschlussmöglichkeiten diese Forschungsarbeit bietet.

2 Erkenntnisinteresse und Fragestellung

Das Erkenntnisinteresse dieser Arbeit liegt darauf, wie der Mensch seine Wahrnehmung alltäglicher Situationen darstellt und was diese dargestellte Wahrnehmung über die Gesellschaft aussagt. Wie die Wahrnehmung einer einzelnen Person funktioniert, ist dabei nicht forschungsrelevant, sondern die Art und Weise wie Menschen absichtsvoll ein Bild des Alltags inszenieren und welche Elemente sie diesem zusprechen. Die hier analysierten Fotografien stellen dabei einen Verweis auf die Gesellschaft her: Was sie abbilden ist nicht zufällig und auf ihre Art relevant für die Gesellschaft, es macht Sinn dass diese Inhalte eingefangen wurden. Die Möglichkeit diese Fotografien heutzutage in sozialen Medien zu „sharen“ und zu „liken“ zeigt, ob auch andere die abgebildete Sicht auf die alltägliche Wirklichkeit teilen oder mögen. Die gewählte Fotoserie wurde auch deshalb ausgewählt, da sie ihren Fotografen vor Kurzem zur Instagram-Berühmtheit machte (vgl. [instagram.com](https://www.instagram.com)). Dieser Aspekt verstärkt mein Interesse an dieser Bildserie aufgrund des erkennbaren öffentlichen Interesses an dieser Art der Darstellung des heutigen Alltags.

In der ausgewählten Bildserie des französischen Hobby- und Amateurfotografen Francois Dourlen geht es, auf dem ersten Blick, um alltägliche Situationen. Diese werden jedoch mit einer kleinen Ergänzung abgelichtet: Dourlen zückt sein Smartphone und hält es vor die Szene. Dieses Smartphone zeigt ein bekanntes Bild der Popkultur, welches aus den Medien stammt und sich fließend in die Szenerie einfügt. Der Bildkorpus besteht somit aus einem Bild, welches am Bildschirm des Smartphones zu sehen ist, im Bild, welches die, durch einen Rahmen begrenzte, Fotografie meint. Diese Inhalte sind durch das Smartphone einerseits sichtlich voneinander zu unterscheiden, andererseits fügen sich die Bilder an sich bis auf das Medium nahtlos ineinander und verschmelzen zu etwas Gemeinsamen. Somit entsteht aus dem gewöhnlichen alltäglichen Bild ein lustiges, außergewöhnliches. In einem Interview mit Fox-News erklärte Dourlen, für ihn sei es ein Hobby, das ihm ermögliche die gedanklichen Bilder, die er in seinem Kopf trägt, nachzustellen. Alltägliche Szenen lösen in ihm eine Art Dé-jà-vu medialer Inhalte aus, welche er mit den Fotografien für alle sichtbar mache (vgl. [dailymail.co.uk](https://www.dailymail.co.uk)).

Diese Fotografien bergen meiner Ansicht nach zwei konkrete Ansatzpunkte, weswegen ich sie im Rahmen dieser Forschungsarbeit mit dem gewählten Forschungsthema für ein besonders spannendes Material halte. Erstens zeigen die Fotografien von Francois Dourlen die Verschmelzung unterschiedlicher Bildelemente welche in unserer Gesellschaft oftmals als zu unterscheidende Wirklichkeitsbereiche wahrgenommen und dargestellt werden. Auch in der wissenschaftlichen Theorie wird oft von dieser Art der Trennung, wie beispielsweise im „digitalen Dualismus“, ausgegangen (vgl. Jurgenson 2011). Diese Annahme einer traditionellen und strikten

Trennung unterschiedlicher Bildebenen möchte ich in dieser Forschungsarbeit auf ihre Haltbarkeit hinterfragen.

Zweitens erfolgt durch die Erweiterung der alltäglichen Szene durch weitere Bildelemente ein bewertender Vergleich. Das alltägliche Bild wird durch die Ergänzungen zu einem außergewöhnlichen und erfährt eine Aufwertung. Dies ist sowohl daran zu erkennen, dass der Fotograf die alltägliche Szene ohne Seltenheitswert durch die Ergänzung als würdig erachtet, festgehalten und veröffentlicht zu werden. Andererseits lässt sich eine Aufwertung an der hohen Beliebtheit der Fotografien in den sozialen Medien erkennen. In dieser Forschungsarbeit soll somit außerdem Thema sein, ob die Kombination verschiedener Bildebenen in der Fotografie in gewisser Weise zu einer Neubewertung dieser beziehungsweise einer Aufwertung dieser führt.

Die Hauptforschungsfrage, welcher in dieser Arbeit nachgegangen wird, ist folgende:

**„Wie werden alltägliche Situationen in den Fotografien
von Francois Dourlen dargestellt?“**

Die Forschungsfrage ist dabei offen formuliert, da es Anliegen der qualitativen Forschung und der Segmentanalyse im Speziellen ist, der spezifischen und visuellen Wirkungskraft der Fotografien möglichst uneingeschränkt gegenüberzutreten. Über diese zentrale Fragestellung hinaus werden weitere Unterforschungsfragen an das Material herangetragen:

- Welche unterschiedlichen Aspekte und Themen finden sich in den Fotografien von Francois Dourlen?
- Wie werden diese miteinander und mit dem Alltäglichen in Beziehung gesetzt?
- In welcher Weise thematisieren die Fotografien von Francois Dourlen den Medienwandel?
- Welche Vorstellungen und Überzeugungen des Bildproduzenten liegen den Fotografien zugrunde?
- Welchen Einfluss haben der Entstehungs- und der Verwendungszusammenhang auf die Fotografien?
- Wie werden unterschiedliche Bildelemente miteinander verbunden beziehungsweise nicht verbunden?
- Welchen Einfluss haben die „von Menschenhand hinzugefügten Elemente“ auf die Betrachtung beziehungsweise die Bewertung der Fotografie?

3 Einordnung in die Tradition der interpretativen Theorie

3.1 Der mikrosoziologische Ansatz der interpretativen Theorie

Wie jede Forschung gründet auch diese auf der bestimmten Denkrichtung der tätigen Forscherin, welche nicht verschwiegen, sondern in diesem Kapitel offengelegt werden soll. Im Rahmen dieser Forschung wird der Ansatz des interpretativen Programms verfolgt. Dieser Umstand wurzelt nicht nur in der subjektiven Einstellung der Autorin, sondern vor allem in der speziellen Eignung dieser Anschauung zur Bildanalyse, welche im Folgenden veranschaulicht werden soll. Die interpretative Theorie ist den mikrosoziologischen Ansätzen zuzurechnen, was eine Fokussierung auf das Subjekt meint und die Überzeugung, dass die Handelnden und nicht die Strukturen ausschlaggebend für die Erforschung der Gesellschaft sind. Ausläufer dieser Theorierichtung folgen der Überzeugung, dass es eine soziale Wirklichkeit nicht von sich aus gibt, sondern diese durch das wechselseitige aneinander orientierte und interpretierende Handeln von Individuen entsteht. Vertreter dieser Perspektive möchten aus diesem Grund das scheinbar Selbstverständliche untersuchen und somit hinter die Kulissen blicken (vgl. Treibel 2000: 112ff.). „Wissenschaftliches Beobachten heißt daher in erster Linie, die eigenen Selbstverständlichkeiten und Vorurteile zu durchbrechen, um zu einem veränderten Wissen über die eigene Gesellschaft und ihre Besonderheiten zu gelangen.“ (Lueger 2010: 11)

Die interpretative Soziologie beruht auf der verstehenden Soziologie Max Webers und dem Pragmatismus. Zu ihr gehören der symbolische Interaktionismus, die Ethnomethodologie und der Konstruktivismus. Die praktische Vorgehensweise ist eine offene und direkte am Menschen (vgl. Richter 2002: 9-12). Durch die Anknüpfung an die verstehende Soziologie folgt das interpretative Programm drei Prämissen:

- 1.) Verstehen ist ontologisch: Das Verstehen gehört zum Wesen des Menschen und wird im Alltag laufend eingesetzt.
- 2.) Verstehen ist nicht nur geisteswissenschaftlich, sondern bestimmt auch naturwissenschaftliche Ergebnisse: Dabei können unterschiedliche Stadien des Verstehens unterschieden werden.
- 3.) Grundlage der verstehenden Soziologie ist das soziale Handeln: Bedeutungen entstehen aus dem sozialen Handeln heraus, was dieses zentral macht (vgl. Richter 2002: 13-21).

Die interpretative Soziologie möchte sich in der Auseinandersetzung mit der Wirklichkeit, dieser annähern und diese verstehen. Dazu fragt sie nicht nach der einen Wahrheit, sondern nach den unterschiedlichen Bedeutungen und Möglichkeiten der Realität. Außerdem ist sich die interpretative Theorie der Subjektivität jeder Forschung bewusst und spricht sich somit für deren Offenlegung und Kontrolle aus (vgl. Richter 2002: 9-12). Forschungen dieser Denkrichtung gehen von einem Problem und nicht von einer Theorie aus und sind daran orientiert ein Phänomen

erklärend zu verstehen (vgl. Richter 2002: 16f.). Gerade aus diesem Grund sind die Nähe zum Feld und die empirische Forschung von großer Bedeutung.

Die theoretische Ausrichtung am interpretativen Ansatz hat ebenfalls Auswirkungen auf das Vorgehen bei empirischen Forschungen. Diese zeichnen sich durch folgende Eckpunkte aus:

- Eine explizite Ausrichtung an einer spezifischen methodologischen Perspektive
- Ein zyklisch organisiertes Forschungsdesign
- Eine flexible Anpassung des Erhebungs- und Analyseverfahrens an den Untersuchungsgegenstand
- Eine flexible Anpassung des Erhebungs- und Auswertungsverfahrens
- Die Vorrangstellung der Interpretation des Materials über manifeste Inhalte hinaus
- Die Integration von Prüfstrategien zur Qualitätssicherung (vgl. Lueger 2010: 15ff.)

3.2 Die interpretative Theorie als Forschungszugang zum Bild

Sowohl das zyklische Vorgehen in der interpretativen Forschung, wie auch die flexible Anpassung von Erhebungs- und Auswertungsverfahren an das empirische Material und den Erkenntnisstand, stellen wichtige Grundprinzipien zur Analyse von Bildern dar. Der wichtigste Ansatzpunkt in diesem Zusammenhang ist jedoch, dass die Bilder anhand dieser Denkrichtung auf Bedeutungs- und Sinnbezüge über den manifesten Inhalt hinaus untersucht werden können. Aus diesen Gründen ist die interpretative Theorie die am besten geeignete Denkrichtung für die hier vorgenommene Bildanalyse.

Für Lueger stellen Fotografien aus vier unterschiedlichen Gründen ein analyserelevantes Material dar. Erstens können sie als Instrument zur Dokumentation von Sachverhalten verstanden und als solches analysiert werden. Zweitens sind sie als Artefakte ebenfalls Dokumente sozialen Lebens und können als solche der Analyse zugänglich gemacht werden. Der dritte Grund für sein Interesse an Fotografien ist, dass diese den gesellschaftlichen Blick auf bestimmte Phänomene fixieren und somit einen Hintergrund für die Konstruktion der Wirklichkeit liefern. Viertens können Fotografien als Werkzeug des Forschungsprozesses herangezogen werden (vgl. Lueger 2010: 120-131). Bei der Analyse ist jedoch stets zu bedenken: „Die gewählte Perspektive entspricht dem Weltbild der fotografierenden Person.“ (Lueger 2010: 132)

Raab (2007) knüpft an die auf Weber basierende verstehende Soziologie an und fokussiert sich in seinen Ausführungen auf die Anwendung in der Bildanalyse. Er spricht von den „im Sehen sich vollziehenden Prozessen der Sinnkonstitution“ (Raab 2007: 287) und nimmt damit Bezug auf eines der grundlegenden Konzepte der interpretativen Soziologie: den Interaktionsprozess beziehungsweise das soziale Handeln. Raab meint damit, dass auch das Sehen eine Art von

Handeln ist und so mit einem Sinn verbunden ist. Seine Gegenstandsdefinition ist, dass der Mensch im Prozess des Sehens Sinn konstituiert. Somit knüpft er an die Tradition des symbolischen Interaktionismus an, welche davon ausgeht, dass die Objekte und Situationen erst durch den Menschen Sinn und Bedeutung erlangen und diesen beziehungsweise diese nicht selbstverständlich besitzen. In seinen Ausführungen kritisiert er sowohl Mannheim wie auch Bourdieu, da sie seiner Ansicht nach an unterschiedlichen Stellen Aspekte als selbstverständlich gegeben voraussetzen, als objektiv (vgl. Raab 2007: 299). Auch kritisiert er ihre Herangehensweisen, da diese nicht mehr vom einzelnen Bild und von dem/der einzelnen Betrachter/in ausgeht, sondern vom Ganzen auf die Teile schließen möchten. Nach Raab muss jedoch eine Analyse des Visuellen am konkreten Bild selbst ansetzen. Darüber hinaus sollte berücksichtigt werden, dass alle Ebenen der Interpretation dynamisch konstruiert sind und sich gegenseitig bedingen, keine davon ist statisch oder steht für sich (vgl. Raab 2007: 299ff.). Obwohl Raab die Annahme der Objektivität durch Mannheim und Bourdieu kritisiert, spricht auch er von einer Objektivierung in Form des Idealtypus, welcher auf Weber zurückzuführen ist (vgl. Raab 2007).

Auch Müller-Doohm schließt in seinen Überlegungen zur Bildanalyse an die interpretative Theorie an: „Die Soziologie (...) richtet ihr Augenmerk im Anschluß an Max Webers Forschungsperspektive auf das kulturelle Phänomen der Wirklichkeitspräsentation durch diese Vielfalt von Bildmedien. Sie geht der Frage nach, welche semantischen Gehalte, welche sinnhaften Deutungsangebote die symbolisch materialisierten Visualisierungen beinhalten, die sie prinzipiell als Bestandteil der interpretativen Ordnung der Gesellschaft, d.h. als Bestandteil der Repräsentationssysteme untersucht.“ (Müller-Doohm 1997: 86) Müller-Doohm spricht außerdem davon, dass die Bedeutung eines Bildes ebenso stark in Beziehung mit dessen Gattung steht, wie sie abhängig ist von dem/der jeweiligen Betrachter/in. Ziel einer verstehenden Bildanalyse sei somit stets die Erfassung der Eigenlogik des Bildes (vgl. Müller-Doohm 1997: 87).

4 Grundlagen der Bild- und Medientheorie

„Jedes Bild ist eine Wirklichkeit für sich und doch hängt vieles, was wir an ihnen erfahren können und insbesondere, was wir über sie sagen können, an ihren Beziehungen zu anderen Bildern.“ (Böhme 1999: 45)

Die empirische Grundlage dieser Arbeit stellt eine Bildanalyse dar. Aus diesem Grund soll an dieser Stelle ein kurzer Überblick über das hier verfolgte Verständnis des Bildes und der Fotografie im Speziellen gegeben werden. Daraufhin folgen Ausführungen zur Medientheorie, da in den analysierten Fotografien medial vermittelte Elemente aufgegriffen und somit Teil der Bildgeschichte werden.

4.1 Was ist ein Bild?

Der Kunsthistoriker William J. T. Mitchell (1990) war einer der Ersten, der sich nachweislich mit dem Bildbegriff auseinandersetzte. Er kategorisierte Bilder danach, ob es sich um grafische, optische, perzeptuelle, geistige oder sprachliche handelte. Unter den grafischen Bildern verstand er materielle Gegenstände wie Gemälde oder auch Zeichnungen. Als optische Bilder galten ihm Projektionen, als perzeptuelle Bilder Formen und Erscheinungen. Träume und Ideen fallen in die Kategorie der geistigen Bilder, während sprachliche Bilder durch Beschreibungen auftreten (vgl. Mitchell 1990: 19ff.). Allen Bildern, egal welcher Kategorie, ist gemein, dass sie von verschiedenen Personen unterschiedlich interpretiert werden und sich diese Interpretation mit der Zeit verändert (vgl. Mitchell 1990: 22ff.). Gegen eine solche kategorische Trennung von Bildern spricht sich Roswitha Breckner (2010) aus. Sie vertritt die Meinung, dass Fotografien stattdessen aufgrund ihres Indexcharakters von andern Bildern unterschieden werden sollten (vgl. Breckner 2010: 263). Folgt man nun trotzdem der Unterteilung von Mitchell handelt es sich bei Fotografien um grafische Bilder. Neben der Analyse dieser grafischen Bilder werden jedoch auch geistige Bilder, also die Ideen, welche zu dieser grafischen Darstellung geführt haben, im Zentrum dieser Forschungsarbeit stehen.

Gottfried Boehm (1994) thematisiert das Bild, in Anlehnung an Merleau-Ponty, als Projektionsfläche. Seiner Ansicht nach, ermöglicht das Bild den Blick auf eine bildliche Realität. Der/die Künstler/in ist bei Boehm stets Erzeuger/in des Bildes, wie auch in sein/ihr Bild eingeschrieben. Durch die Gestaltung bestimmt der/die Künstler/in, welche visuellen Energien im Bild aktiv sind und wie es auf den/die Betrachter/in wirkt (vgl. Boehm 1994: 18-21). Dieses Einschreiben des/der Künstlers/in in das eigene Bild, wird auch bei der hier durchgeführten Bildanalyse relevant werden.

Einen abstrakteren Zugang offenbart Gernot Böhme (1999). Dieser spricht in Bezug auf Platon vom Bild als nicht das Seiende selbst, sondern etwas einem anderen Ähnlichen. Ein Bild ahmt eine Sache nach. Was Urbild und Abbild teilen, ist das Aussehen. Diese Überlegungen gehen auf Platons Überzeugung zurück, die ganze sichtbare Welt sei nur ein Abbild des wahrhaft Seienden (vgl. Böhme 1999: 13-18). Dem Bild kommt eine spezielle Stellung zwischen dem Sein und dem Nicht-Sein zu und Böhme definiert es zunächst als „das einem Wahren ähnlich Gemachte andere solche.“ (Böhme 1999: 20) Diese Definition zeigt, dass sich das Bild nur in Relation zu einem Original bestimmen lässt. Außerdem ist das Bild somit nie eine vollständige Reproduktion des Originals, da es diesem nur ähnlich gemacht ist (vgl. Böhme 1999: 20f.). Die zweite Definition schließlich zeigt, dass das Bild jedoch trotzdem etwas ist und Seins-Zustand besitzt: „Das Bild ist wirklich (...) und wahrhaft (...) ein Bild, aber gerade wer oder was es ist, ist es nicht wirklich.“ (Böhme 1999: 22) Nach Platon unterscheidet Böhme außerdem in die ebenbildnerische Kunst und die trugbildnerische Kunst. Während sich die Erste nur am Vorbild orientiert und die Maßverhältnisse übernimmt, orientiert sich die Zweite zusätzlich am zukünftigen Blick des/r Betrachters/in und arbeitet deshalb mit Korrekturen. In seinen weiteren Ausführungen geht Böhme über Platons Überlegungen hinaus und spricht den Bildern eine wichtige Funktion zu. Erst in den Bildern und durch die Bilder wird entschieden, was in den Originalen wesentlich ist. Somit erhält das Original erst im Bild seinen eigentümlichen Charakter (vgl. Böhme 1999: 22-25). Das Bild jedoch braucht diese/n Referenten/in nicht zwangsläufig und sollte deshalb nicht immer als Abbild von etwas betrachtet werden (vgl. Böhme 1999: 44ff.). „Da es nicht gelingt, die Bilder einem anderen Genus des Seienden zu subsumieren, ist es wohl am besten, mit ihnen als einer besonderen Seinsart zu rechnen.“ (Böhme 1999: 46) Die Fotografie stellt eine spezielle Form des Bildes dar und wird im Weiteren näher charakterisiert.

4.2 Was ist eine Fotografie?

Eine Fotografie kann nach Roland Barthes (1985) in eine empirische, eine rhetorische oder eine ästhetische Fotografie unterschieden werden. Das schwierige Wesen der Fotografie liege darin, dass sie sich am ersten Blick nicht von ihrem/ihrer Referenten/in unterscheiden lasse (vgl. Barthes 1985: 11-15). Barthes bezeichnet außerdem drei Arten, auf welche Akteur/innen in die Produktion der Fotografie eingebunden sein können. Diese nennt er das spectrum der Fotografie. Während der/die Operator/in die Fotografie erstellt, betrachtet der/die Spectator/in sie und der/die Referent/in lässt sie über sich geschehen (vgl. Barthes 1985: 17f.). Durch die Fotografie wird aus dem Subjekt ein Objekt. Barthes spricht deshalb davon, dass ein Teil des Subjekts stirbt und zum Gespenst wird (vgl. Barthes 1985: 22). Nach Barthes werden in einer Fotografie zwei heterogene Elemente vereint: das studium und das punctum. Das studium wird in Zusammenhang mit dem eigenen Wissen wahrgenommen. Es dient dazu, den/die Fotografen/in selbst und seine/ihre Absichten im Bild wiederzufinden. Auch die eigene Perspektive des/der Betrachters/in kann durch

das Studium erschlossen werden. Das punctum findet sich nach Barthes nur in wenigen Fotografien. Es geht vom Bild selbst aus, nicht von dem/der Betrachter/in, und besticht diese/n (vgl. Barthes 1985: 30-37). Barthes zufolge, will der/die Operator/in der Fotografie die Betrachter/innen überraschen. Während dafür früher außergewöhnliche Ereignisse fotografiert wurden, wird heute versucht das Gewöhnliche als etwas Besonderes darzustellen (vgl. Barthes 1985: 41ff.). Obwohl Barthes bereits 1985 diesen Gedanken formulierte, trifft er auf die aktuellen Fotografien von Francois Douren noch heute zu. Auch in den hier analysierten Fotografien werden alltägliche Situationen als etwas Außergewöhnliches inszeniert.

Die Autoren William Mitchell, Howard Becker und Pierre Bourdieu beziehen in ihren Ausführungen zur Fotografie auf deren Verhältnis zur Wirklichkeit. Folgt man Mitchells Ausführungen, ist die Fotografie eine Darstellungsart, die ihre eigene Künstlichkeit verschleiert, in dem sie behauptet die Wirklichkeit darzustellen. Da es jedoch nicht die eine neutrale Welt gibt, kann eine Fotografie kein Abbild ihrer natürlichen und allgemeingültigen Wirklichkeit sein. Ein Bild muss stets erzeugt werden und in diesem Erzeugungsprozess werden Dinge in das Bild eingeschrieben, die so nicht in ihm sichtbar sind (vgl. Mitchell 1990: 48ff.). Auch Pierre Bourdieu (1983) kritisiert den Ansatz, die Fotografie würde das Abbild der Realität darstellen. Vielmehr finden sich in der Fotografie die Einflussgrößen der Subjektivität und der Perspektivität (vgl. Bourdieu 1983: 85f.). „In Wirklichkeit hält die Photographie einen Aspekt der Realität fest, d.h. das Ergebnis einer willkürlichen Wahl und somit einer Bearbeitung: Von den Eigenschaften des Gegenstandes werden nur jene erfaßt, die in einem besonderen Augenblick und unter einem besonderen Blickwinkel hervortreten.“ (Bourdieu 1983: 85) Bourdieu konzentriert sich jedoch darüber hinaus auf den prinzipiellen Widerspruch den eine Fotografie beinhaltet. Während die Erzeugung der Fotografie auf einem mechanischen Prozess beruht, werden der Fotografie ästhetische Eigenschaften zugesprochen (vgl. Bourdieu 1983: 90). Das Subjekt, welches fotografiert wird, möchte über das Bild Informationen zur eigenen Person zur Verfügung stellen. Welche Informationen dabei preisgegeben werden, ist jedoch bewusst gewählt und so wird dem/der Fotografen/in ein konkretes Selbstbild zur Verfügung gestellt (vgl. Bourdieu 1983: 92-95). Eine wichtige Bedeutung spricht Bourdieu den Funktionen von Fotografien zu. Diese können einerseits erstellt werden um sie als Fotograf/in selbst zu betrachten oder um sie anderen zu zeigen. Dieser zweite Ansatzpunkt ist in dem Wunsch des/r Fotograf/in begründet, dass andere Personen die Fotografie als „schön“ wahrnehmen. Darüber hinaus können Fotografien die Abgebildeten aufwerten oder einen ästhetischen Gehalt haben (vgl. Bourdieu 1983: 99-102). Becker (1986) geht einen Schritt weiter und vertritt die Ansicht, dass Fotografien niemals die ganze Wahrheit zeigen können. Denn das persönliche und das gesellschaftliche Wissen entwickeln sich stetig weiter und neue Erkenntnisse können den Wahrheitsgehalt einer Fotografie immer wieder aufs Neue in Frage stellen (vgl. Becker 1986: 280f.).

Roswitha Breckner (2010) geht über das Verhältnis von Bild und Wahrheitsgehalt hinaus und spricht von der entscheidenden Rolle des/der Betrachters/in. Breckner ist dabei der Ansicht, dass sich das indexikalische Potenzial einer Fotografie erst durch das aktive Subjekt entfaltet. In den Vorgängen der Bildaufnahme, der Bildherstellung und der Bildbetrachtung kommt es zur Einschreibung des Subjektes in den fotografischen Akt. Die Fotografie erhält jedoch erst dann Bedeutungsgehalt, wenn das aktive Subjekt an den Abbildungscharakter dieser glaubt (vgl. Breckner 2010: 246ff.). Die Logik des Index tritt insofern zutage, dass eine Person bei der Betrachtung nicht lediglich den abgebildeten Raum sieht, sondern, zurückversetzt in die Wahrnehmung des Zeitpunktes, genauso den nicht abgebildeten Raum außerhalb des Bildausschnittes abrufen (vgl. Breckner 2010: 250).

Eine philosophische Betrachtung der Fotografie erfolgt durch Vilém Flusser (1999). Er spricht sich für die Notwendigkeit einer Philosophie der Fotografie aus. Die technischen Bilder, wie er Fotografien bezeichnet, sind Abstraktionen dritten Grades der konkreten Welt und somit stark anfällig für Verfälschungen. Außerdem haben diese technischen Bilder nicht länger das Ziel, die Welt zu verändern, sondern unsere Begriffe von eben dieser Welt (vgl. Flusser 1999: 13ff.). Nicht die Fotografie als Ding an sich hat eine Wertigkeit für die Menschen, sondern ihr Informationsgehalt. Aus diesem Grund fördert die Fotografie die Entwertung der Objekte und die Verwertung von Informationen (vgl. Flusser 1999: 45ff.).

4.3 Exkurs zu Realität und Virtualität

Wie sich zeigt, ist die Diskussion über die Fotografie von einer Grundsatzüberlegung durchzogen. Die Theoretiker/innen beziehen sich auf das Problem der nicht neutralen Welt und allgemeingültigen Wirklichkeit, welche die Fotografie darzustellen nicht vermag. Dieses Thema ist unlöslich mit dieser Arbeit verbunden, da nicht nur die Fotografie an sich auf den Gegensatz zwischen Wirklichkeit und Fiktion verweist. Auch die Bildbotschaft beruft sich auf einen ähnlichen Gegensatz, jenem zwischen Realität und Virtualität. Aus diesem Grund folgt an dieser Stelle ein kurzer Exkurs zu diesen Begriffen.

Die Begriffe Realität sowie Virtualität sind sehr komplex, interdisziplinär diskutiert und auf unterschiedlichste Weise definiert. Im Rahmen dieser Arbeit soll die semiotische Frage jedoch nicht im Zentrum stehen, da ihre Beantwortung nicht Ziel dieser Arbeit ist. Demnach soll hier nur darauf verwiesen werden, dass ein abstraktes Verständnis dieser Begriffe, wie es Flusser vorschlägt, angestrebt wird. Das Virtuelle ist demnach etwas, was sich nur in Beziehung zur Wirklichkeit verstehen lässt und mit dieser in einer engen Beziehung steht (vgl. Flusser 1993: 65f.). „Ich schlage Ihnen also vor, virtuell bedeutet das, was aus dem Möglichen auftaucht und beinahe ins Wirkliche umschlägt.“ (Flusser 1993: 66) Der Begriff der Wirklichkeit stellt uns

wiederum vor ein linguistisches wie auch ein ontologisches Problem, da es sich um ein künstliches deutsches Wort handelt welches sich schwer objektiv bestimmen lässt. Flusser spricht deshalb davon, einen Paradigmenwechsel durchzuführen und Wahrheit und Falschheit als extreme Pole zu sehen, welche nicht erreicht werden können. Ist dies doch der Fall handelt es sich um eine Tautologie, eine Aussage ohne Wissensgehalt. Das neue Paradigma geht von Wahrscheinlichkeiten aus und meint, dass Feststellungen mehr oder weniger wahrscheinlich sein können (vgl. Flusser 1993: 66ff.). Die Wirklichkeit ist somit in ihrer reinsten Form nicht existent, da sie nur Tautologie ist: „Wenn also die Leute von Virtualität sprechen, dann meinen sie ungefähr das, was sie meinen sollten, wenn sie wirklich sagen.“ (Flusser 1993: 69) Von tatsächlichem Interesse ist nach Flusser jedoch nicht die Unterscheidung zwischen dem Virtuellen und dem Realen, sondern jener Wunsch der Menschen, eine neue Welt zu erschaffen, „bis wir in einer Pluralität von Welten leben werden, von denen keine konkreter oder weniger konkret als die andere sein wird, von denen es von keiner einen Sinn haben wird zu sagen, sie sei wirklich oder sie sei fiktiv.“ (Flusser 1993: 70)

In dieser Arbeit wird nun trotz dieser abstrakten Erklärung wiederkehrend von realen und virtuellen Inhalten in alltagstypischem Verständnis gesprochen. Demnach soll unter Realität die für uns scheinbar objektiv auffindbare Welt verstanden werden, während Virtualität eine durch Computertechnologie erzeugte Sphäre meint. Diese Unterscheidung dient der Anschaulichkeit, ist jedoch wie soeben offengelegt bei genauerer Betrachtung auf diese Art nicht aufrecht zu erhalten. Denn auch die Realität ist nicht die eine wahre und für alle objektiv ersichtliche Realität. Die von einer Person wahrgenommene Realität ist keine natürliche Gegebenheit, sondern eine künstliche Konstruktion, welche sich durch Vorwissen und Perspektive bestimmt und zutiefst subjektiv ist (vgl. Weibel 1993: 19f.).

4.4 Der Einfluss der Medien

Die Medientheorie ist ein sehr umfassendes Feld, welches nach unterschiedlicher Disziplin und Forschungsperspektive unterschieden werden kann. An dieser Stelle soll eine kurze Orientierung gegeben werden, auf welche Ansichten sich diese Arbeit in Zusammenhang mit der Medientheorie bezieht. Krotz und Hepp (2012) legen in ihren Ausführungen den Schwerpunkt darauf, wie die Welt und alle ihre Lebensbereiche durch die Medien beeinflusst werden. Der Begriff der Mediatisierung spielt dabei eine wesentliche Rolle, ist jedoch ein bereits sehr aufgeladener und schwer fassbarer Begriff. Nach Krotz und Hepp können drei Positionen unterschieden werden, welche auch mit der zeitlichen Entwicklung in Beziehung stehen: das Konzept der Medienlogik, die These einer Mediatisierung kommunikativen Handelns und die Überzeugung einer allumfassenden Mediatisierung (vgl. Krotz & Hepp 2012: 7ff.).

Das Konzept der Medienlogik wurde von David L. Altheide und Robert P. Snow eingeführt. Sie gehen davon aus, dass sich in allen Bereichen des Lebens eine gewisse Medienlogik durchsetzt, welche beeinflusst wie Phänomene dargestellt und interpretiert werden: „Media logic becomes a way of ‘seeing’ and of interpreting social affairs.“ (Altheide & Snow 1979: 9) Da jede Institution von der Medienlogik betroffen ist, verändert sich unsere Kultur zur Medienkultur (vgl. Altheide & Snow 1979: 10f.). In dieser Medienkultur basieren Handlungen auf Medienformaten und es entsteht ein von Medien geprägtes Bewusstsein (vgl. Altheide & Snow 1979: 236f.). Nach Altheide und Snow erhalten die Medien ihre Legitimation auf fünf Arten. Erstens bestimmen sie, über welche Themen gesprochen wird und somit, was für die gesamte Gesellschaft an Relevanz hat. Zweitens gelten in der Medienkultur jene Personen als Expert/innen, welche sich der Medienformate bedienen können und so zu Medien-Persönlichkeiten werden. Auf diese Weise kreieren die Medien neue Expert/innen. Darüber hinaus hat das dominante Medium einer Gesellschaft die Macht, andere Medien zu legitimieren oder zu beeinflussen. Dies stellt die dritte Art der Legitimierung dar. Viertens legitimieren sich die Medien aufgrund ihrer Rolle als Informationsquelle sowie ihres Einflusses auf bestehende offizielle und inoffizielle Informationen. Damit bestimmten die Medien die Geschichte. Schlussendlich haben Medien die Macht, Praktiken und Handlungen aufgrund medialer Kriterien zu legitimieren. Dies bezeichnet die Fähigkeit der Medien sich selbst zu legitimieren (vgl. Altheide & Snow 1979: 237-245). Die grundlegendste Konsequenz dieser Theorie der Medienlogik nach Altheide und Snow ist, deren Einfluss auf den Geschichtsverlauf: „(...) through the adoption and application of media logic the course of history may be altered.“ (Altheide & Snow 1979: 246)

Die zweite Position setzt dahingegen beim kommunikativen Handeln an. Nach Vertretern dieser Perspektive, verändert die Mediatisierung das soziale und kommunikative Handeln (vgl. Krotz & Hepp 2012: 9). Sonia Livingstone gilt als Vertreterin der dritten Position, welche auf einer allumfassenden Mediatisierung gründet. Livingstone fasst es passend zusammen, wenn sie meint, dass es keinen Teilbereich der Welt gibt, welcher von den neuen Medien ausgeschlossen bleibt. Ihrer Ansicht nach wird jede Dimension des sozialen Lebens mediatisiert (vgl. Livingstone 2009: 1). Im Gegensatz zu Altheide und Snow spricht sie jedoch davon, dass diese Mediatisierung nicht unter einer konkreten Medienlogik zusammengefasst werden kann. In der Auseinandersetzung mit dem Thema der neuen Medien und ihrer steigenden Macht, spricht sich Livingstone für die große Bedeutung der Sprache und Begriffe aus, welche berücksichtigt werden sollte. „Mediatisierung (mediatization) and Medialisierung (medialisation) refer to the metaprocess by which everyday practices and social relations are increasingly shaped by mediating technologies and media organizations.“ (Livingstone 2009: 4) Für Livingstone funktioniert die Mediation jedoch in zwei Richtungen. Einerseits erhalten die Medien ihre Bedeutung aufgrund der koordinierten menschlichen Handlungen. Andererseits verstehen die Menschen die Welt und

ihre Position in dieser durch die Medien. In dieser Hinsicht verdrängen die Medien die traditionellen Autoritäten wie Regierung, Kirche und Familie und bauen die eigene Macht aus (vgl. Livingstone 2009: 5ff.). Entscheidend ist, dass die Medien nicht ein neues Glied in einer Reihe von Objekten sind, sondern den Prozess an sich, das Leben an sich verändern: „The media not simply add a new element to the story, they transform it.“ (Livingstone 2009: 8) In weiterer Folge führt dies zur Mediation der Identität und der sozialen Beziehungen (vgl. Livingstone 2009: 9).

4.5 Exkurs zur Populärkultur

In den hier analysierten Fotografien wird auf mediale Inhalte der Populärkultur verwiesen, welche der Fotograf in die alltäglichen Szenen einfügt. Deswegen soll der Hintergrund der Populärkultur an dieser Stelle kurz erläutert werden. Nach John Storey (2001) kann die Populärkultur aufgrund unterschiedlicher Merkmale definiert werden. Erstens umfasst sie jene Inhalte, welche von einer Mehrzahl der Personen favorisiert wird. Zweitens kann die Populärkultur dadurch charakterisiert werden, dass ihre Inhalte als minderwertiger gelten, als die Inhalte der Hochkultur. Ein drittes Merkmal der Populärkultur ist, dass sie sowohl in der Produktion als auch in der Konsumation von einer Masse getragen wird. Deswegen kann sie gleichzeitig als von den Menschen, wie auch für die Menschen definiert werden. Aufgrund der großen Massen, die hinter der Populärkultur stehen, kommt ihr eine große Macht zu. Ihr fünftes Merkmal ist somit, dass sie sich jegliche Inhalte einverleiben kann. Das letzte Merkmal der Populärkultur ist nach Storey, ihre enge Beziehung zur Kommerzialisierung. Die Verbreitung der Populärkultur war nur durch die Industrialisierung möglich (vgl. Storey 2001: 5ff.).

Zur Entstehung der Populärkultur kam es, so Strinati (1995), durch die Demokratisierung. Durch ihr Aufkommen fand auch der Geschmack der Masse, welcher zuvor als minderwertig galt, Berücksichtigung. Als Folge daraus entstand die Massen-Gesellschaft, die nun durch die Massenproduktion gesteuert werden kann (vgl. Strinati 1995: 6ff.). „[...] for political economy it is important because it shows that a ruling class is able to exercise power over the mass media and popular culture and thereby exercise power over the society as a whole.“ (Strinati 1995: 250f) Der Populärkultur wird außerdem nachgesagt, sie biete zu geringe intellektuelle Herausforderungen und fördere lediglich die anspruchslose Fantasie und Flucht aus der Realität (vgl. Strinati 1995: 11ff.).

5 Selbstdarstellung und Selbstpräsentation

Das Thema der Selbstdarstellung und Selbstpräsentation von Personen im Alltag beschäftigt die Sozialwissenschaft schon seit Langem. Die schrittweise Etablierung der virtuellen Realität und die damit einhergehenden unzähligen Möglichkeiten diese Selbstpräsentation noch auszubauen und zu perfektionieren, hat das Interesse von Neuem geschürt. In dieser Arbeit soll sowohl auf theoretische Klassiker der Selbstdarstellung eingegangen werden, wie auch Raum für neue Ansätze mit speziellen Schwerpunkten geboten werden.

5.1 Die Selbstdarstellung off- und online

Erving Goffman (2011) setzte sich früh mit der Selbstdarstellung im alltäglichen Miteinander auseinander und bleibt einer der bekanntesten Soziologen auf diesem Gebiet. In seinem Buch „Wir alle spielen Theater“ legt er offen, dass jeder Mensch in seinen alltäglichen Interaktionen eine Rolle spielt: „Zusammenfassend läßt sich sagen, daß ein Einzelner, wenn er vor anderen erscheint, zahlreiche Motive dafür hat, den Eindruck, den sie von dieser Situation empfangen, unter Kontrolle zu bringen.“ (Goffman 2011: 17) Er unterscheidet in seinen Ausführungen zwischen Fassade, Ensemble, Vorder- sowie Hinterbühne und vielen weiteren, aus dem Theater übernommenen, Begriffen. Goffman konzentriert sich dabei vor allem auf die unterschiedlichen Techniken die angewendet werden, um besagte Selbstdarstellung aufrecht zu erhalten. Das Bild, welches die darstellende Person dem Publikum präsentiert, bezeichnet er als Fassade. Sie setzt sich aus einem standardisierten Ausdrucksrepertoire zusammen, welches bewusst oder unbewusst eingesetzt wird. Die Fassade kann differenziert werden in Bühnenbild und die persönliche Fassade, welche Erscheinung und Verhalten meint (vgl. Goffman 2011: 23-30). Abschließend merkt Goffman an, dass jede Person die Wahrheit über ihr Gegenüber wissen möchte. Da jedoch die Realität die stattfindet nie alle nötigen Informationen bietet, müssen sich die Menschen auf den Anschein der Situation verlassen (vgl. Goffman 2011: 228). „Der Schlüsselfaktor in dieser Struktur ist die Erhaltung einer einzigen Bestimmung der Situation, und diese Definition muß ausgedrückt, und dieser Ausdruck muß auch im Angesicht zahlreicher potentieller Störungen durchgehalten werden.“ (Goffman 2011: 233)

Während Goffman über die unmittelbare Selbstdarstellung im Alltag spricht, erweitert Nicola Döring (2003) diesen Ansatz um die Selbstdarstellung in der online Welt. Sie beschäftigt sich in ihrem Buch „Sozialpsychologie des Internet“ mit dem Begriff der Identität und der Weiterentwicklung der Selbstdarstellung durch die Möglichkeiten des Internets. Nach Döring verbinden sich in einer Person immer mehrere Teil-Identitäten. Diese sind flexibel, können sich weiterentwickeln und somit verändern (vgl. Döring 2003: 325f.). Besonderes Augenmerk legt Döring dabei auf das Selbstdarstellungsverhalten: „Man spricht von *Selbstdarstellungsverhalten* (...), um zum Ausdruck zu bringen, dass wir unser soziales Verhalten in der Regel so gestalten,

dass wir bei denjenigen Personen, die gerade anwesend sind oder denen unser aktuelles Verhalten bekannt werden könnte, einen günstigen Eindruck hinterlassen.“ (Döring 2003: 334) Während die Selbstdarstellung offline körperbezogene und visuelle Grenzen kennt, steigern sich die Möglichkeiten der Selbstdarstellung in der online Welt um ein Vielfaches. Nach Döring können sieben Dimensionen unterschieden werden, auf welche sich die Selbstdarstellungs-Techniken im Internet beziehen (vgl. Döring 2003: 334f.):

1. Öffentlichkeit: Selbstdarstellung wird erst dann notwendig, wenn ein Verhalten öffentlich beobachtbar ist.
2. Adressat: Soll eine Selbstdarstellung erfolgreich sein, muss diese auf das jeweilig anzutreffende Publikum abgestimmt sein.
3. Art der Beziehung: Je nach Dauer einer Beziehung und ihrer Intensität, verändert sich das Verhältnis zwischen Selbstbild und vermitteltem Eindruck beziehungsweise Selbstdarstellung und Erwartungen des Publikums.
4. Intention: Welche Selbstdarstellungstaktik angewendet wird, hängt davon ab, welche Intentionen und soziale Ziele eine Person hat. Dabei können defensive Zielsetzungen und assertive Zielsetzungen unterschieden werden.
5. Inhaltsbereich: Selbstdarstellungen können sich immer auf unterschiedliche Inhaltsbereiche beziehen.
6. Selbstaufmerksamkeit: Selbstdarstellungen treten vor allem dann auf, wenn wir uns in einer Situation beobachtet und durch andere beurteilt fühlen. In Situationen öffentlicher Selbstaufmerksamkeit neigen wir somit zu verstärkter Selbstdarstellung, während diese in Situationen privater Selbstaufmerksamkeit weniger auftritt.
7. Selbstwirksamkeit der Selbstdarstellung: Um eine effektive Selbstdarstellung zu ermöglichen, muss der/die Darsteller/in selbst davon überzeugt sein, den gewünschten Eindruck bei anderen Personen hervorrufen zu können.

An diesen Dimensionen orientiert sich die öffentliche Identitätspräsentation. Diese steht immer auch in einer Art Wechselwirkung zur privaten Identitätsbildung und beeinflusst diese (vgl. Döring 2003: 335ff.).

Nicola Döring setzt sich des Weiteren mit aktuellen Begriffen wie „Online-Selbstdarstellung“, „digitale Identität“ und „virtuelle Identität“ auseinander. Unter „Online-Selbstdarstellung“ wird die anwendungsspezifische Repräsentation einer Person im Internet verstanden. Diese muss weder dauerhaft sein, noch subjektive Relevanz haben. Die „virtuelle Identität“ hingegen meint eine anwendungsspezifische, mehrfach verwendete und somit wiedererkennbare Repräsentation einer Person im Netz. Bezogen auf die Selbstdarstellungs- und Identitätsrequisiten, welche

Personen nutzen um sich im Internet zu präsentieren, können nutzerdefinierte, systemgenerierte und mitnutzerproduzierte Merkmale unterschieden werden (vgl. Döring 2003: 341ff.). „Ein charakteristisches Merkmal von virtuellen Identitäten ist die Tatsache, dass die Person ihre – vom Körper losgelöste – Identitätsrepräsentation auf dem Monitor beobachten und durch Tastatur, Maus und andere Eingabegeräte wie ein externes Objekt manipulieren kann.“ (Döring 2003: 343) Somit wird die Identitätskonstruktion stärker als kontrollierbarer Gestaltungsprozess wahrgenommen, als es in der offline Welt der Fall war. Im Zusammenhang mit der Online-Selbstdarstellung werden Begriffe wie Anonymität, Pseudonymität, Identifizierbarkeit und Pseudo-Identifizierbarkeit relevant. Von der „digitalen Identität“ kann dann gesprochen werden, wenn eine eindeutige Zuordnung von Online-Repräsentationen zu jeweils konkreten Personen möglich ist. Hier ist nicht mehr eine Art von Selbstinterpretation der Dreh- und Angelpunkt, sondern eine Erkennungs- und Verwaltungstechnologie, welche die Online- und Offline-Welt miteinander verbindet (vgl. Döring 2003: 343ff.). Döring beschreibt, dass das Verhältnis zwischen Online- und Offline-Identität sowohl ein ergänzendes sein kann, wie auch ein voneinander losgelöstes. Die Integration von Online- und Offline-Identität wird als Hybrid-Identität bezeichnet. Die Verknüpfung der beiden Repräsentationsebenen kann eine effektive Identitätsarbeit begünstigen und lässt Selbstdarstellungen glaubwürdiger erscheinen (vgl. Döring 2003: 345ff.).

Über diese klassischen Ausführungen hinaus beschäftigten sich zahlreiche Autoren mit dem Thema der Selbstdarstellung unter speziellen Schwerpunkten. Besonders prominent und für diese Arbeit relevant sind jene Anschauungen, die sich mit der Selbstdarstellung in Verbindung mit der Fotografie beschäftigen und mit der veränderten Selbstdarstellung durch das Aufkommen von Kamerahandys und Photosharing-Plattformen.

5.2 Die Selbstdarstellung mit Hilfe von Fotografien

Lisa Gye (2007) beschäftigt sich in einem ihrer Aufsätze mit dem Wandel der fotografischen Praktiken durch das Aufkommen von Kamerahandys. Um mögliche Veränderungen nachzeichnen zu können, legt sie zuerst offen, welche Motive ursprünglich hinter der manuellen Fotografie standen, um sie anschließend kontrastierend mit den aktuellen Beweggründen zu vergleichen (vgl. Gye 2007: 279f.). Die Ziele der frühen Fotografie waren es, Erinnerungen zu konstruieren und diese zu teilen, soziale Beziehungen zu kreieren und zu erhalten sowie sich selbst auszudrücken und auch zu präsentieren. Diese Ziele sind auch bei der modernen Fotografie mit Kamerahandys grundsätzlich dieselben geblieben, jedoch erfahren sie einige Veränderungen beziehungsweise Erweiterungen (vgl. Gye 2007: 280ff.). Da die Kommunikation über die Fotografien nicht mehr persönlich passieren muss, sondern auch über eine one-way Kommunikation, verschlechtert sich die Qualität der persönlichen sowie der Gruppenerinnerung. Aufgrund der allgegenwärtigen Möglichkeit Fotografien durch Kamerahandys zu erstellen,

werden die Motive trivialer und alltäglicher. Generell lassen sich die Fotografien durch Kamerahandys in affektive und funktionelle Fotografien unterscheiden. Während Gye noch davon spricht, dass das Teilen von Fotografien eine Seltenheit darstellt, ist dies heute nicht mehr der Fall. Der von ihr angesprochene, geteilte visuelle Raum ist längst weit verbreitet und eine weitere Konsequenz der modernen Fotografie (vgl. Gye 2007: 282-285).

Zusätzlich kommt es zu neuen Möglichkeiten auf dem Gebiet der Selbstdarstellung: „Mobile camera phones certainly increase our ability to express ourselves and to present our unique view of the world to others. However, the transitory nature of camera phone images means that self expression is shifting away from ‘this is what I saw then’ to ‘this is what I see now’.” (Gye 2007: 285) In der Folge kommt es zu einer veränderten Wahrnehmung der Welt. Der Mensch beginnt damit, seine Umwelt und auch seine Mitmenschen in Bildern wahrzunehmen. Dies führt dazu, dass einerseits ein gewisser Zwang zur Dokumentation des eigenen Lebens entsteht, andererseits jedoch auch dazu, dass Aspekte des Lebens, welche nicht fotografiert und mitgeteilt werden können, an Bedeutung verlieren (vgl. Gye 2007: 285f.). Diese Relevanzverschiebung wirkt sich, so Lasén und Gómez-Cruz, auch auf die Wahrnehmung anderer Menschen aus: „The visibility afforded by the display of selfimages finds in the other’s gaze, which become an embodied form of recognition, the guarantee of the subject’s being.” (Lasén & Gómez-Cruz 2009: 214)

Beobachtet man die jüngsten Ereignisse, so hat besonders ein Format der fotografischen Selbstdarstellung an Popularität gewonnen: das Selfie. Ein/e Amateur/in fotografiert sich dabei selbst und der Arm, welcher den Apparat hält, ist im Bild zu sehen. Das Selfie unterscheidet sich vom klassischen Selbstportrait durch seine Rahmung und die Technik. Außerdem entsteht es zumeist spontan, schnell und ist improvisiert (vgl. Saltz 2014: 2). „Selfies are our letters to the world. They are little visual diaries that magnify, reduce, dramatize—that say, ‘I’m here; look at me.’” (Saltz 2014: 3) Entscheidend für das Selfie ist, dass es nach der Herstellung veröffentlicht, also mit anderen geteilt wird (vgl. Saltz 2014: 10).

Auf diese Spezialform der fotografischen Selbstdarstellung fokussiert sich Paul Frosh (2015). Er beschäftigt sich in seinen Arbeiten mit dem Einfluss der Medien auf Kommunikation und Kultur. In diesem Zusammenhang analysiert er Selfies um ihre Bedeutung als „gestural image“ (Frosh 2015: 1607) zu illustrieren. Als eine herausragende Besonderheit dieses neuen Bildformates, beschreibt Frosh dessen enge Verbundenheit mit social media Netzwerken. Diese Verbindung ermöglicht eine unmittelbare Verbreitung der Fotografien und bezeichnet somit eine charakteristische Besonderheit des Bildformates (vgl. Frosh 2015: 1607). Der Autor sieht im Selfie eine Verbindung zwischen der Fotografie als ästhetischem Objekt und als soziotechnischer

Praxis. Als ästhetisches Objekt repräsentiert das Selfie eine bestimmte Art und Weise der Fotografie und zeigt den Wandel der fotografischen Gepflogenheiten. Um ein Selfie erkennen zu können, müssen wir bereits damit konfrontiert worden sein. Dazu muss die Handlung zur Erzeugung eines Selfies in gewisser Weise Teil unserer Sozialisation sein und somit illustriert dieses ebenfalls eine soziotechnische Praxis (vgl. Frosh 2015: 1608).

Anhand von Begriffen aus der Bildtheorie arbeitet Frosh die Besonderheiten von Selfies heraus. Unter dem Begriff der Indexikalität illustriert er, dass das Selfie nicht nur als Spur, als Verbindung zum Original wichtig ist, sondern auch das Bild als Objekt, auf welches die Aufmerksamkeit gezogen wird. Das bedeutet, dass das Selfie als Bild nicht nur die Vergangenheit thematisiert, sondern auch die veränderbare Gegenwart miteinbezieht (vgl. Frosh 2015: 1609). Durch soziale Medien können Selfies außerdem räumliche und zeitliche Grenzen zwischen Produzent/in und Rezipient/in überwinden. Da Produzent/in und Referent/in dieselbe Person sind, verweist ein Selfie verstärkt auf eine kommunikative Handlung und nicht auf ein Objekt. Das Selfie ist eine Spur der kommunikativen Darstellung und wird durch eine konkrete Haltung und einen konkreten Ausdruck verkörpert. Die sichtbaren Arme, welche an den Bildrand reichen um die Fotografie zu erstellen, nehmen im Selfie die Rolle des zeigenden Fingers ein (vgl. Frosh 2015: 1609ff.). „The selfie, then, is the culmination and also the incarnation of a gesture of mediation. It is an observable sensory-inscription of the body in and through technological means.“ (Frosh 2015: 1611) Dabei ist das Selfie gleichzeitig vermittelt und vermittelt selbst.

Im Kontext der Komposition ist zu beachten, dass das Selfie im Gegensatz zu herkömmlichen Fotografien, die räumliche Trennung der Bereiche hinter und vor der Kamera hinterfragt. Der/die Fotograf/in nimmt hier aktiv am Prozess der Komposition teil, übernimmt also perspektivisch den Blick eines/r Fotografen/in, wird jedoch gleichzeitig Teil des Bildes und ist somit vor der Kamera zu finden. Diese Verbindung beider Sphären ist durch die technischen Errungenschaften des Smartphones möglich, welches mit einer Hand bedient werden kann, eine Armlänge entfernt von dem/der Referenten/in bereits eine ausreichende Bildbreite ermöglicht und welches auf beiden Seiten mit Kameras bestückt ist. Die Komposition des Selfies wird somit einerseits durch das technische Gerät und andererseits durch die Grenzen des menschlichen Körpers bestimmt (vgl. Frosh 2015: 1611ff.). „(...) the body is both the platform and the limitation of this new kind of self-depiction (...)“ (Frosh 2015: 1613) Während der agile Körper die Plattform für das Smartphone darstellt, ist dieses wiederum die fotografierende Instanz, welche die Darstellung des Körpers begründet, motiviert und diszipliniert (vgl. Frosh 2015: 1614). Sowohl der ausgestreckte Arm als auch Erweiterungen wie der Selfie-Stick stellen eine direkte und bewegte Verbindung zwischen dem/der Betrachter/in und dem/der Fotograf/in beziehungsweise Referent/in her. Der/die Betrachter/in wird eingeladen, eine Position, verbunden mit dem/der Fotografen/in, einzunehmen

und diese/n zu begleiten. Auch wenn der/die Fotograf/in nur mit einem Körperteil im Bild zu sehen ist, kann eine kinetische Verbindung zwischen dem/r Betrachter/in und dem/der Fotograf/in hergestellt werden. Auch bezeichnet Frosh diese Fotografien insofern als Selfies, da der Arm die Anwesenheit des/der Fotografen/in in seinem/ihrem eigenen Bild verkörpert (vgl. Frosh 2015: 1615-1619). „As with Chacon’s project, however, the outstretched arm (...) doesn’t just show the photographer depicting himself. It also draws the viewer in as a gesture of inclusion, inviting you to look, be with, and act.” (Frosh 2015: 1619)

Mit dem Begriff der Spiegelung erklärt Frosh, dass Selfies reflexive Bilder sind. Erstens sind sie als Bild selbstreferentiell, da sie auf die Bedingungen ihrer eigenen Konstruktion verweisen. Zweitens vollbringen Selfies das Kunststück persönlicher Reflexivität. Sie zeigen ein Selbst, welches sich selbst darstellt. Somit zeigt sich das Selbst sowohl als konstruierter Effekt der Repräsentation wie auch als Objekt der Repräsentation. Die Aufforderung zur Anteilnahme, welche das Selfie dem/der Betrachter/in ausspricht, ist gleichzeitig vermittelt, gestisch wie auch gesellig. Der/die Rezipient/in soll über die passive Betrachtung hinausgehen und kommunikativ sowie gestisch antworten. Da dies bei einem Foto nicht direkt möglich ist, wird die kinetische Energie bei social media Plattformen in eine andere gestische Antwort umgeleitet, dem Klicken auf die Schaltflächen „Like“, „Follow“ und so weiter. Somit erzeugen Selfies eine gestische Ökonomie der Affekte, was das reflexartige körperliche Antwortverhalten gegenüber unseren Geräten meint. Die routinierten und geschickten Bewegungen unserer Hände und Augen sind die Antwort, die wir als Betrachter/innen geben (vgl. Frosh 2015: 1620ff).

Selfies vertiefen somit die Beziehung zwischen fotografischer Vermittlung und dem Impuls zur Geselligkeit. Denn angelehnt an die phatische Kommunikation, produzieren Selfies den phatischen Körper als Instrument für gesellige Kommunikation. Außerdem haben Selfies die besten Voraussetzungen um verkörperte soziale Energie zu leiten, da sie kinästhetische Bilder sind. Dies wird durch zwei Möglichkeiten beziehungsweise Fähigkeiten verstärkt, welche der technischen Entwicklung zu zollen sind: erstens die Mobilität des menschlichen Körpers aufgrund der Augmented Reality und zweitens die zur Gewohnheit werdende und geschickte Koordination von Händen und Augen, um sich in virtuellen Räumen zurecht zu finden. Der Körper übernimmt somit eine vermittelte Rolle in Bezug auf die Medien (vgl. Frosh 2015: 1623f.). “The selfie is thus a new phatic agent in the energy flows between bodily movements, sociable interaction and media technologies that have become fundamental to our everyday, routine experience of digital activities (...).” (Frosh 2015: 1624)

Auch Amparo Lasén und Edgar Gómez-Cruz (2009) vertreten die Ansicht, dass sich durch die digitale Fotografie das Verhältnis der Menschen zu ihrem Körper verändert: „Thanks to digital

photography the gesture of pointing the camera or the phone at oneself is becoming common, and the presence of such pictures in the Web is growing. Therefore, self-portraits seem to be taking part in embodiment processes and in the shaping and knowing of the self, regarding the perception, conception, and relation to our own body.” (Lasén & Gómez-Cruz 2009: 206) Die Autoren beziehen sich in ihrem Artikel „Digital Photography and Picture Sharing“ vor allem auf die Verschmelzung des privaten und des öffentlichen Bereiches, welche durch Fotografien wie Selfies vorangetrieben wird. Fotografien werden aus dem privaten Kontext heraus erstellt und in öffentlichen online Räumen geteilt (vgl. Lasén & Gómez-Cruz 2009: 209f.). Privatsphäre sollte deshalb, so Lasén und Gómez-Cruz, nicht länger als ein abgrenzbarer Raum verstanden werden, sondern als die Fähigkeit die Zugangskontrolle über Informationen zur eigenen Person zu besitzen. Privatsphäre wäre somit als jene Macht zu verstehen, selbst entscheiden zu können, welche Personen welche Informationen über die eigene Person und deren Privatleben erhalten (vgl. Lasén & Gómez-Cruz 2009: 213f.).

5.3 Die Selbstdarstellung im Zeitalter der Smartphones

Edgar Gómez-Cruz und Eric T. Meyer (2012) gehen in ihrem gemeinsamen Artikel zu iPhones davon aus, dass diese nicht lediglich eine neue Apparatur darstellen um Fotografien zu machen. Das iPhone kombiniert erstmals drei wichtige Elemente in einem Gerät: die Erzeugung, Entwicklung und Verbreitung von Fotografien. Die Autoren sprechen deshalb davon, dass das Aufkommen des iPhone eine neue Epoche der Fotografie hervorbringt (vgl. Gómez-Cruz & Meyer 2012: 203f.).

In der ersten Epoche der Fotografie, dem neunzehnten Jahrhundert, waren es nur wenige Pioniere, die sich mit ihr beschäftigten. Das Erstellen einer Fotografie benötigte besondere Fähigkeiten sowie viel Geduld und ein umfassendes Equipment. Beliebt war vor allem die Erstellung von Portraits. Die Verbreitungsmöglichkeiten waren zu dieser Zeit noch sehr gering. Die zweite Epoche dauerte ungefähr von 1900 bis 1930 und war davon geprägt, dass sich die Technik vereinfachte und die Fotografie somit mobil und für eine breitere Masse zugänglich wurde. Dies führte dazu, dass sich auch die Motive des Fotografierens veränderten. So waren es nun Schnappschüsse und Familienfotografien die ihren Aufschwung erlebten. Trotz alledem blieben die Möglichkeiten des/r Amateurfotografen/in begrenzt. Diese/r konnte lediglich über den Zeitpunkt, die Rahmung und den Blickwinkel der Fotografie entscheiden. Die Verbreitung weitete sich auf Zeitungen und Zeitschriften aus und die Fotografie wurde zu einem Teil des Alltags. In der dritten Epoche, welche von 1930 bis 1990 andauerte, wurde die Kamera eine günstige Apparatur für Jedermann. Gerade aufgrund dieser massenhaften Nutzung kam es jedoch zur Herausbildung unterschiedlicher Gruppen von Fotograf/innen: den Expert/innen, den Amateur/innen, den Hobbyfotograf/innen und den Knipser/innen. Diese soziale Differenzierung

entstand durch die unterschiedliche Nutzung von Technik, einem differenzierten Bezug zur Kunst und verschieden ausgeprägten Fähigkeiten. Auch in der Verbreitung der Fotografien hielt sich diese Unterteilung. Während Amateurfotografien und Schnappschüsse ins Familienalbum wanderten, schafften es die professionellen Fotografien in Journals und Galerien. Die vierte Epoche ist jene, welche seit 1990 bis heute anhält und ist vom Auftreten der digitalen Technologie geprägt. Diese veränderte sowohl die Fotografien von physischen zu digitalen, wie auch die Verbreitungsmöglichkeiten durch das gleichzeitige Auftreten des Internets. Dreh- und Angelpunkt dieses neuen Zeitalters war die Zusammenführung von Apparat, Computer und Internet. Die Veränderungen die diese Epoche mit sich brachte, sind in Hinblick auf drei Dimensionen zu verstehen: Kontrolle, Verbreitung und Wissen (vgl. Gómez-Cruz & Meyer 2012: 208-212).

In dieser vierten Epoche ist es erstmals möglich, dass jede Person den gesamten Prozess der Fotografie-Erzeugung kontrollieren kann. Erzeugung, Entwicklung und Verbreitung sind erstmals ohne umfassendes Equipment durchführbar. Auch die Verbreitung gewinnt an unzähligen Möglichkeiten, da die zeitlichen und räumlichen Einschränkungen einer manuellen Fotografie wegfallen. Ein wichtiges neues Phänomen sind vor allem social networking sites, auf welche Fotografien hochgeladen werden können. Das Auftreten dieser Websites führt einerseits dazu, dass mehr Fotografien erzeugt werden und andererseits ein neuer Raum für das Teilen von Fotografien entsteht. Durch den Wandel zur digitalen Fotografie wird nun außerdem ein völlig neues Know-how vorausgesetzt als bei der manuellen Fotografie. Expert/innen sind nun nicht länger jene Personen, welche chemische Vorgänge verstehen, sondern jene, welche die technischen Hintergründe der digitalen Fotografie steuern können (vgl. Gómez-Cruz & Meyer 2012: 212ff.). Eine weitere Veränderung bringt das Aufkommen der Kamerahandys: „With the convergence of digital cameras and mobile phones, the situation is changing even more as the new devices ‘mash up’ two of today’s most powerful tools: a communication-connection device and an audiovisual production tool.“ (Gómez-Cruz & Meyer 2012: 214)

Gómez-Cruz und Meyer sprechen bei dieser Entwicklung vor allem dem iPhone von Apple eine entscheidende Rolle zu und verbinden mit seinem Aufkommen eine fünfte Epoche der Fotografie. Neben der Möglichkeit Fotografien mit dem iPhone zu erstellen, ist es besonders unkompliziert diese auf Websites hochzuladen. Da es keine Mehrkosten verursacht, wenn statt einer Fotografie gleich mehrere erzeugt werden, verändert sich das Verhältnis zwischen Mensch und Apparat. Verschiedene Applikationen des iPhones, mit welchen Fotografien manipuliert werden können, erhöhen außerdem den Unterhaltungswert für den/die Besitzer/in. Diese Applikationen sind fixer Bestandteil des sozio-technischen Netzwerkes, welches in der fünften Epoche der Fotografie entsteht. Das iPhone macht es erstmals möglich, nicht nur die Erzeugung, Entwicklung und Verbreitung anhand eines Apparates zu verwirklichen. Zusätzlich können die Fotografien mit

diesem Apparat bearbeitet und so zu unterschiedlichen Ergebnissen dupliziert werden (vgl. Gómez-Cruz & Meyer 2012: 214ff.). “Instead of imagining the final result in advance, photographers increasingly can design or sculpt their images in the same device on which they were captured. In short, a more fluid practice, a playful relationship with the possibilities of the programs that changes completely the creation process and makes it possible that anything, anytime, could become subject of photography.” (Gómez-Cruz & Meyer 2012: 216) Diese Veränderung, die Kombination aus kompletter Mobilität, Allgegenwärtigkeit und Verbindung, lässt Gómez-Cruz und Meyer von der fünften Epoche der Fotografie sprechen (vgl. Gómez-Cruz & Meyer 2012: 217).

5.4 Die Selbstdarstellung auf Photosharing-Plattformen

Auch Virginia Nightingale (2007) konzentriert sich in ihrem Artikel „The Cameraphone and Online Image Sharing“ auf die Auswirkungen der neuen Kamerahandys. Sie fokussiert sich dabei jedoch auf den wirtschaftlichen Kreislauf in Zusammenhang mit Kamerahandys und dem Teilen von Fotografien online. Ihrer Ansicht nach gibt es drei Arten von Homepages um Fotografien zu teilen: Foto-Journals, Moblogs und Bilderarchive (vgl. Nightingale 2007: 289f.). Außerdem gibt es zwei verschiedene Arten von Akteur/innen in Zusammenhang mit Kamerahandys: Jene welche das System durch bezahlte Arbeit erhalten und jene welche dies durch vertragliche Übereinkünftige oder die Zurverfügungstellung von durch Nutzer/innen generierten Inhalten tun. Das Austausch-Netzwerk bringt Nutzer/innen und Industrie sowohl beim Kauf des Kamerahandys zusammen, wie auch jedes Mal, wenn Bilder online geteilt werden (vgl. Nightingale 2007: 293-296). “The *cameraphone market* generates industry revenue on the basis of the sale and use of cameraphones, while the *mobile content market* generates the conditions for a series of new entrepreneurial initiatives, and attracts additional social actors to the environment and to the development of user services.” (Nightingale 2007: 295) Mit ihrem Artikel möchte Nightingale zeigen, dass die Industrie deshalb kostenlose Services zur Verfügung stellt, um statt Geld die Daten der Nutzer/innen zu erhalten. Konsequenzen daraus sind Überwachung, Kontrolle und schwer durchschaubare Kostenstrukturen (vgl. Nightingale 2007: 299f.).

Eine der bekanntesten Photosharing-Plattformen ist Instagram. Diese social network Seite stellt den Aufbewahrungs- und Verwendungskontext der in dieser Arbeit analysierten Bildserie dar. Die Plattform selbst beschreibt sich im Rahmen ihres Internetauftrittes folgendermaßen: “Instagram is a fun and quirky way to share your life with friends through a series of pictures. Snap a photo with your mobile phone, then choose a filter to transform the image into a memory to keep around forever. We're building Instagram to allow you to experience moments in your friends' lives through pictures as they happen. We imagine a world more connected through photos.” (instagram.com) Instagram ist somit eine social network Plattform welche sich speziell auf den

Austausch von Fotografien konzentriert. Abbott, Donaghey, Hare und Hopkings führten gemeinsam mit der Bond University Library eine Panel-Diskussion zur Instagram-Nutzung von Bibliotheken durch. Sie fanden dabei heraus, dass Instagram für Nutzer/innen ein innovativer Weg ist, um zu kommunizieren und sich auszutauschen. Diese neue Art der Kommunikation erfordert Hashtags (#) um Bildzusammenhänge und Bildkontexte zu verstehen sowie Emotionen und Meinungen zwischen den Zeilen darzulegen (vgl. Abbott et al. 2013: 3). „Instagram fungiert als Bühne, auf der sich die User selbst darstellen können. Diejenigen, die ihre Bilder hochladen, sind die Darsteller, jene, die sie betrachten, sind das Publikum. Die Zuschauer sehen nur das, was die Darsteller preisgeben.“ (Gruber 2014: 30)

6 Bilder in neuen Zusammenhängen

6.1 Die technische Reproduzierbarkeit bestehender Kunstwerke

Sobald man die Fotografien von Francois Dourlen betrachtet wird eines schnell klar: Der Fotograf verwendet für seine Abbildungen zum Teil bereits vorhandene visuelle Elemente. Diese reproduziert er und stellt sie in neue Zusammenhänge, in dem er bekannte und neue Elemente in einer Collage vereint. Mit dieser technischen Reproduzierbarkeit von Kunstwerken setzte sich auch Walter Benjamin (2007) auseinander. Er konzentrierte sich darauf, welche Bedeutung diese Reproduktion selbst als Kunstform einnimmt: „Um neunzehnhundert hatte die technische Reproduktion einen Standard erreicht, auf dem sie nicht nur die Gesamtheit der überkommenden Kunstwerke zu ihrem Objekt zu machen und deren Wirkung den tiefsten Veränderungen zu unterwerfen begann, sondern sich einen eigenen Platz unter den künstlerischen Verfahrensweisen eroberte.“ (Benjamin 2007: 12)

Benjamin macht den Wert des Originals daran fest, dass dieser im Gegensatz zum Duplikat im einmaligen Dasein besteht. Denn das Hier und Jetzt des originalen Kunstwerkes bezeichnet seine Echtheit, welche nicht technisch oder anderweitig reproduziert werden kann. Somit ist die Echtheit der Garant für den Wert des Kunstwerkes (vgl. Benjamin 2007: 12f.). Während jedoch die manuelle Reproduktion als Fälschung abgetan wird, kann das Original gegenüber der technischen Reproduktion nicht zweifelsfrei seine Autorität behaupten. Denn die technische Reproduktion ist erstens selbstständiger als die manuelle Reproduktion, da sie bestimmte Aspekte technisch hervorheben und in den Vordergrund rücken kann und damit andere Fähigkeiten aufweist als das Original. Zweitens kann das technische Duplikat in Situationen eingefügt werden, welche dem Original nicht zugänglich sind. Dies bedeutet, dass neue Zusammenhänge mit dem Kunstwerk eröffnet werden können und dieses somit den Betrachter/innen näherkommen kann. Dieses Versetzen in neue Zusammenhänge und Situationen des technischen Duplikates schwächt die Echtheit dessen und die Autorität der Sache. Nach Benjamin führt dies dazu, dass im Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit des Kunstwerkes dessen Aura verkümmert (vgl. Benjamin 2007: 13f.). „Die Reproduktionstechnik, so ließe sich allgemein formulieren, löst das Reproduzierte aus dem Bereich der Tradition ab. Indem sie die Reproduktion vervielfältigt, setzt sie an die Stelle seines einmaligen Vorkommens sein massenweises. Und indem sie der Reproduktion erlaubt, dem Aufnehmenden in seiner jeweiligen Situation entgegenzukommen, aktualisiert sie das Reproduzierte.“ (Benjamin 2007: 14f.) Dies führt in weiterer Folge zur Erschütterung der Tradition und zur Liquidierung des Traditionswertes am Kulturerbe (vgl. Benjamin 2007: 15).

Der bereits erwähnte Verfall der Aura ist bedingt durch die sich veränderte Wahrnehmung der Gesellschaft, was Benjamin an zwei Umständen festmacht. Erstens nennt er das Anliegen der

Menschen, sich Dinge näherzubringen und zweitens deren Tendenz, das Einmalige von Situationen und Objekten durch die Aufnahme von Reproduktionen zu überwinden. Beide Umstände gründen in der zunehmenden Orientierung der heutigen Gesellschaft an den Massen (vgl. Benjamin 2007: 15ff.). Nach Benjamin ist der Wert des originalen und einzigartigen Kunstwerkes immer in jenem Ritual begründet, in welchem es seinen ersten Gebrauchswert hatte (vgl. Benjamin 2007: 18f.). Dies ändert sich jedoch, da es durch die technische Reproduzierbarkeit zur Entwertung der Echtheit kommt: „In dem Augenblick aber, da der Maßstab der Echtheit an der Kunstproduktion versagt, hat sich auch die gesamte soziale Funktion der Kunst umgewälzt. An die Stelle ihrer Fundierung aufs Ritual tritt ihre Fundierung auf eine andere Praxis: nämlich ihre Fundierung auf Politik.“ (Benjamin 2007: 20)

Darüber hinaus spricht Benjamin von den unterschiedlichen Bedeutungen eines Kunstwerkes, welche sich durch die Reproduzierbarkeit verändern. Wird ein Kunstwerk rezipiert, so entweder aufgrund seines Kultwertes oder des Ausstellungswertes des Kunstwerkes. Im Sinne seines Kultwertes ist die Anwesenheit des Kunstwerkes wichtiger, als dessen Sichtbarkeit. Durch die Entkoppelung der Kunstwerke von ihren Ritualen steigt die Möglichkeit diese für sich auszustellen. Somit steigt die Bedeutung des Ausstellungswertes stetig, während jene des früher im Zentrum stehenden Kultwertes im Abnehmen begriffen ist (vgl. Benjamin 2007: 20ff.). „In der Photographie beginnt der Ausstellungswert den Kultwert auf der ganzen Linie zurückzudrängen.“ (Benjamin 2007: 23) Dies wird dadurch verstärkt, dass von dem/r Betrachter/in eine bestimmte Rezeption erwartet wird, was häufig mit Bildunterschriften konkretisiert wird. Die Auffassung eines Bildes ist nicht länger von dessen Aura bestimmt, sondern vorgeschrieben (vgl. Benjamin 2007: 23f.). Benjamin vertritt die Meinung, dass die grundlegendste Frage bezüglich der Fotografie und vor allem des Films sei, ob durch ihr Auftreten der Gesamtcharakter der Kunst verändert wird (vgl. Benjamin 2007: 24f.). Denn im Gegensatz zu dem/der Bühnendarsteller/in, welche/r in direktem Kontakt mit dem Publikum steht, präsentiert der/die Filmdarsteller/in seine/ihre Kunstleistung durch einen Apparat. Das Publikum nimmt somit die Rolle unabhängiger Begutachter/innen ein und kann sich nur in den/die Darsteller/in hineinversetzen, wenn es die testende Haltung des Apparates einnimmt (vgl. Benjamin 2007: 26f.).

So ist es nun erstmals der Fall, dass eine Person zwar in ihrer gesamten lebendigen Form, aber ohne ihre Aura, welche vom Apparat nicht übermittelt werden kann, auf ein Publikum wirken muss. Während sich also der/die Bühnendarsteller/in in eine Rolle versetzt, wird der/die Filmdarsteller/in wie ein Requisit behandelt (vgl. Benjamin 2007: 27-30). „Nichts zeigt drastischer, daß die Kunst aus dem Reich des ‚schönen Scheins‘ entwichen ist, das solange als das einzige galt, in dem sie gedeihen könne.“ (Benjamin 2007: 30) Noch dazu verschwimmen die Grenzen zwischen Darsteller/innen und Publikum immer mehr, da heute jeder Mensch den Anspruch

vorbringen kann, gefilmt zu werden (vgl. Benjamin 2007: 32ff.). Für Benjamin ist der bedeutendste Unterschied zwischen Bühnenspiel und Film, dass das Zweite einen apparatfreien Aspekt der Wirklichkeit offenbart, der Apparat also für den/die Betrachter/in unsichtbar bleibt. Dies ist jedoch nur aufgrund der intensiven Durchdringung der Apparatur möglich, also durch das Eindringen in das Innenleben des Films (vgl. Benjamin 2007: 35f.). „Die technische Reproduzierbarkeit des Kunstwerkes verändert das Verhältnis der Masse zur Kunst. Aus dem rückständigsten, z.B. einem Picasso gegenüber, schlägt es in das fortschrittlichste, z.B. angesichts eines Chaplin, um.“ (Benjamin 2007: 37) Benjamin möchte mit dieser Aussage illustrieren, dass bei der Rezeption von Filmen im Kino die Reaktion der Einzelnen entscheidend durch die Betrachtung als Masse bedingt ist. Dieser Vorgang wird durch Malereien auch bei der Betrachtung durch viele nicht hervorgerufen. Somit reagiert das Publikum in Anbetracht eines Filmes fortschrittlich, in Anbetracht einer Malerei jedoch rückständig (vgl. Benjamin 2007: 37f.).

Nach Benjamin hat der Film das Potenzial aufzuzeigen, wie stark Kunst und Wissenschaft sich gegenseitig durchdringen. Durch den Film werden die künstlerische und die wissenschaftliche Verwertbarkeit der Fotografie als identisch erkennbar gemacht (vgl. Benjamin 2007: 39ff.). Dies wird dadurch unterstrichen, dass die Hilfsmittel der Kamera nicht lediglich dazu dienen, bekannte Bewegungen zu verdeutlichen, „sondern vielmehr völlig neue Strukturbildungen der Materie zum Vorschein kommen.“ (Benjamin 2007: 40) „Vom Optisch-Unbewußten erfahren wir erst durch sie, wie von dem Triebhaft-Unbewußten durch die Psychoanalyse.“ (Benjamin 2007: 41) Im Gegensatz zum Gemälde bietet der Film seinem/r Betrachter/in nicht die Möglichkeit, dem eigenen Assoziationsverlauf nachzugehen. Der Assoziationsablauf wird durch den schnellen Wechsel der Bilder unterbrochen, was die Schockwirkung des Filmes ausmacht (vgl. Benjamin 2007: 43f.). Der Film führt bei dem/der Betrachter/in zur Zerstreuung. Die Herausforderungen, welche sich dem menschlichen Wahrnehmungsapparat stellen, fordern neben der Kontemplation auch ein gewisses Maß an Gewöhnung. Durch die Zerstreuung kann nun am besten kontrolliert werden, die Bewältigung welcher Aufgaben bereits zur Gewohnheit geworden ist (vgl. Benjamin 2007: 45ff.). „Die Rezeption in der Zerstreuung, die sich mit wachsendem Nachdruck auf allen Gebieten der Kunst bemerkbar macht und das Symptom von tiefgreifenden Veränderungen der Apperzeption ist, hat am Film ihr eigentliches Übungsinstrument.“ (Benjamin 2007: 47)

Benjamin schließt seine Ausführungen mit Überlegungen zur Ästhetisierung des politischen Lebens durch den Faschismus. Diese Bemühungen gipfeln seiner Ansicht nach im Krieg und im Aufstand der Technik gegenüber dem Menschen (vgl. Benjamin 2007: 47-50). „So steht es um die Ästhetisierung der Politik, welche der Faschismus betreibt. Der Kommunismus antwortet ihm mit der Politisierung der Kunst.“ (Benjamin 2007: 50)

6.2 Die Kombination unterschiedlicher Wirklichkeitsbereiche in einer Collage

Francois Dourlen reproduziert bestehende Fotografien jedoch nicht lediglich, sondern setzt sie durch die Kombination mit eigens aufgenommenen Elementen in neue Kontexte und erweitert deren Bedeutung. Dieser Vorgang ist mit dem Erstellen einer Fotocollage vergleichbar. Denn das Besondere einer Collage ist, so stellte bereits Hanno Möbius (2000) fest, dass sich in ihr Materialien verschiedener Wirklichkeitsbereiche zusammenfinden. Er verwies damit vor allem auf die unterschiedlichen Zugänge der Elemente, die einerseits Produkte des Alltages sein können, andererseits jedoch auch Medien, in welchen über den Alltag nachgedacht wird (vgl. Möbius 2000: 205). Die Fotomontage ist nach Möbius eine sehr spezielle Form der Collage: „Die Andersartigkeit der Fotomontagen (...) besteht vor allem in der Eigenständigkeit der fotografischen Technik. Die Fotomonteur werden sich nicht mehr als Maler verstehen, die fragmentarisierte Fotografien in ihrer Collage integrieren, sondern als Monteur: als Monteur der Fotografie. Sie werden sich als Techniker verstehen, die eine neue Dimension der Darstellung eröffnen.“ (Möbius: 2000: 206).

Die Fotomontage ermöglicht es, einen Gegenstand aus mehr als nur einem Blickwinkel darzustellen, bestehende Partikel neu zusammenzusetzen. Mit jedem zusätzlichen Fotomaterial, werden neue Bedeutungen in die Fotomontage integriert, die Bedeutungen der unterschiedlichen Herkunftsbereiche. Gleichzeitig entsteht durch die Verschmelzung der diversen Herkunftsbedeutungen ein völlig neuer Gesamtkontext für die Fotoelemente (vgl. Möbius 2000: 214). „Es entsteht ein Spannungsverhältnis zwischen der weiterhin radikalen agitatorischen Botschaft und dem imaginären Bildraum, einem Gegensatz von Konkretem und Surrealem.“ (Möbius 2000: 217) Dieses Surreale entsteht durch die Herauslösung der Sujets aus ihren ursprünglichen Zusammenhängen und die freie Kombination in der Fotomontage (Möbius 2000: 218).

7 Augmented Reality

„Mit AR entsteht ein neuer Wahrnehmungsraum und Handlungsraum, der die zwischenmenschliche Interaktion beeinflusst und sich sozial differenzierend auswirkt. Damit entwickelt sich eine neue gesellschaftliche Wirklichkeit: die medialphysische Wirklichkeit.“

(Bopp 2011: 101)

In diesem Kapitel soll das Konzept der Augmented Reality näher erklärt werden. Dieses steht in einer engen Beziehung zum Forschungsthema, da es auf der Verbindung zweier als getrennt gedachter Sphären beruht: der realen und der virtuellen Welt. Das Konzept der Augmented Reality nimmt eine stetig größer werdende Rolle in unserem Alltag ein. Die Ergänzung der physischen Realität mit virtuellen Inhalten findet vielerorts bereits in beruflichen Kontexten statt, beispielsweise in der Visualisierung von Krankheiten in der Medizin oder von komplexen Vorgängen in der Konstruktion und Wartung sowie zur Simulation und Kollaboration (vgl. Mehler-Bicher & Steiger 2014: 13-19).

Wie neueste Entwicklungen zeigen ist jedoch damit zu rechnen, dass sich die bisherige Wirkungskraft der Augmented Reality noch um einiges vergrößern wird. Diese Annahme wird nicht zuletzt durch das Beispiel des Augmented Reality Spiels „Pokémon Go“ bekräftigt. In dem von Niantic entworfenen Spiel werden virtuelle Kreaturen in Zusammenarbeit mit der Kamera-App eines Smartphones in der realen Welt platziert und müssen durch räumliche Bewegung in der physischen Welt gesucht und gefangen werden. Bereits wenige Tage nachdem das Spiel in einzelnen Ländern verfügbar war, zeigte sich der Spielserver überlastet und die Veröffentlichung in anderen Ländern musste aufgeschoben werden. Kurz darauf war das Spiel aus den Schlagzeilen der Tageszeitungen nicht mehr wegzudenken (vgl. Kleinz & Beuth 2016). „Das Besondere an Pokémon Go: Die reale Welt ist das Spielfeld.“ (Kleinz & Beuth 2016) Aufgrund der Komplexität des Themas und der Aktualität des Beispiels soll im Folgenden das Konzept der Augmented Reality zur besseren Veranschaulichung wiederkehrend mit Beispielen dieses aktuellen Phänomens untermalt werden. Eine nähere analytische Betrachtung des Phänomens „Pokémon Go“ geht jedoch über den Umfang dieser Masterarbeit hinaus, welche sich mit den Aspekten der Fotografien von Francois Dourlen beschäftigt. Diese sollen jedoch nicht zur Beispielführung in diesem Kapitel herangezogen werden, da sie keine klassische Augmented Reality im herkömmlichen Sinne darstellen und erst später näher betrachtet werden sollen.

In diesem Theoriekapitel wird in einem ersten Schritt erläutert, was unter dem Begriff der Augmented Reality verstanden wird und wie dieser definiert werden kann. Anschließend wird die Zusammensetzung der Augmented Reality in Anbetracht des Reality-Virtuality Continuum nach Milgram et al. (1994) näher betrachtet und die Rolle des Menschen veranschaulicht.

Abschließend werden die gesellschaftlichen Auswirkungen dargestellt, welche die Durchsetzung der Augmented Reality im Alltag mit sich bringen würde. Da das Interesse dieser Arbeit ein sozialwissenschaftliches ist, wird auf die technischen Komponenten und Voraussetzungen der Augmented Reality nur vereinzelt eingegangen.

7.1 Definition und Bedeutung



Abbildung 1: Screenshot aus dem „Pokémon Go“ Trailer.

Der Begriff Augmented Reality meint die Anreicherung der bestehenden realen Welt mit meist computergenerierten, sprich virtuellen Zusatzobjekten. Dazu wird somit keine neue Realität erschaffen, sondern die vorhandene Realität durch virtuelle Inhalte ergänzt. Von Augmented Reality in seiner simpelsten Form kann bereits dann gesprochen werden, wenn Texte oder zweidimensionale Objekte in das Blickfeld des/der Betrachters/in eingefügt werden (vgl. Klein 2006: 1).

Zur näheren Erklärung des Augmented Reality Begriffs wird hier die Definition nach Azuma herangezogen. Diese wird in der Literatur häufig verwendet, berücksichtigt Anwendungsaspekte jedoch kaum. Nach Azuma liegt eine Augmented Reality dann vor, wenn drei Charakteristika zutreffen. Erstens muss eine Kombination aus realer Umwelt und virtuellem Inhalt bestehen, zweitens muss eine Interaktion in Echtzeit möglich sein und drittens muss der Bezug zwischen den Inhalten dreidimensional sein (vgl. Azuma 1997: 2f.).

Diese Definition Azumas weist einige Parallelen mit der näheren Erläuterung von Hans Geser (2010) auf. Dieser spricht davon, dass die Möglichkeiten der Computertechnologie, wie eben auch der Augmented Reality, in dreierlei Hinsicht durch reale Rahmenbedingungen begrenzt sind. Diese Begrenzungen werden somit zu Charakteristika der Augmented Reality. Die erste erfolgt durch die örtliche Dimension, die zweite aufgrund der zeitlichen Dimension und die dritte durch die Objektgebundenheit. Augmented Reality ist an dem Ort verfügbar, an welchem sich der/die Nutzer/in befindet, Informationen müssen in Echtzeit verfügbar sein und das

Zusammenspiel zwischen physischen Objekten und virtuellen Inhalten muss gegeben sein (vgl. Geser 2010: 4). Gemeinsam ist Azuma und Geser somit der Bezug auf die Verbindung von virtuellen und realen Inhalten sowie die Hervorhebung einer Interaktion in Echtzeit durch Augmented Reality. Während sich Azuma jedoch zusätzlich auf die Dreidimensionalität der Inhalte beruft, rückt Geser die räumliche Komponente der Augmented Reality in den Vordergrund. Aus der Gegenüberstellung lässt sich schließen, dass die Charakteristika von Augmented Reality gleichzeitig ihre Begrenzungen widerspiegeln, welche durch die Kombination der virtuellen und realen Inhalte entstehen.

Handelt es sich entgegen Azumas Definition um keine dreidimensionalen Objekte, welche in die reale Umgebung eingefügt werden, so ist von Augmented Reality im weiteren Sinne die Rede. Treffen alle drei Charakteristika zu, kann von Augmented Reality im engeren Sinne gesprochen werden. Wird die Realität nicht bloß durch virtuelle Inhalte erweitert, sondern teilweise verdeckt, so wird diese als Mediated oder Dimished Reality bezeichnet (vgl. Mehler-Bicher & Steiger 2014: 11).

Für die Augmented Reality sind das Tracking und das Rendering zentrale Vorgänge zur Funktionserfüllung. Während ersteres die Erkennung und Verfolgung von Objekten meint, um die visuellen Inhalte in die reale Szene nutzergerecht einfügen zu können, ist Rendering die Technik der visuellen Ausgabe, also die Umwandlung von Daten in visuelle Inhalte (vgl. Mehler-Bicher & Steiger 2014: 11). Am Beispiel „Pokémon Go“ erklärt bedeutet dies, dass zum Spielen die Ortung des Smartphones aktiviert sein muss, da nur so die physische Realität am Handy nachempfunden werden kann. Dies meint den Vorgang des Trackings. Mit dem Rendering ist jener Vorgang gemeint, welcher den virtuellen Inhalt in die reale Welt einfügt. Dies passiert beim Pokémon-Spiel über das Smartphone, da die Kreatur nicht tatsächlich dreidimensional in die physische Szene eingeblendet wird.

Die Nutzung des Mobiltelefons für die Herstellung einer Augmented Reality ist ein Vorhaben, welches bereits jetzt mit Nachdruck verfolgt wird. Ein Grund dafür ist, dass der Nutzen der Augmented Reality vielseitig ist und eine Verbreitung angestrebt wird. Augmented Reality ermöglicht unter anderem die rechnergestützte Erweiterung der menschlichen Wahrnehmung, die Visualisierung von Informationen, die Minimierung der Zeit zur Informationsbeschaffung und die Anpassung an den/die Benutzer/in sowie die Kombination von haptischem und digitalem Erlebnis. Eine Augmented Reality kann außerdem stationär wie auch mobil hergestellt werden. Die Typen von Augmented Reality und somit die Anwendungsszenarien, welche in dieser Arbeit von Relevanz sind, sind die Verbindung der realen und der virtuellen Inhalte über Muster und Umriss. Beim Muster wird ein Objekt durch statische oder bewegte virtuelle Inhalte ergänzt beziehungsweise ersetzt. Die Elemente werden in eine Szene integriert. Beim Umriss kommt es zum Verschmelzen von Körperteilen des/der Nutzers/in mit virtuellen Elementen (vgl. Mehler-

Bicher & Steiger 2014: 20ff.). Bezogen auf das Beispiel „Pokémon Go“ handelt es sich um eine Verbindung im Sinne des Musters, da Kreaturen, also bewegte Inhalte, die reale Szene ergänzen. Unter Augmentation kann somit einerseits das Hinzufügen von Inhalten zu einer realen Umgebung verstanden werden, andererseits jedoch auch das Verschwinden lassen von bestimmten Inhalten durch Überlagerung (vgl. Azuma 1997: 9). Um diese virtuellen Überlagerungen bestmöglich in die reale Umwelt einfügen zu können, benötigt das System der Augmented Reality eine Art Rückmeldung beziehungsweise Feedback um den virtuellen Inhalt anzupassen (vgl. Azuma 1997: 25).

Neben vielen Potenzialen, welche die Augmented Reality bietet, ist sie jedoch auch mit einigen Risiken verbunden, so Mehler-Bicher und Steiger. Die entscheidendste Folge, welche von der Augmented Reality mitgetragen wird und zugleich Hauptthema dieser Arbeit ist, ist die Verschmelzung von Realität und Virtualität. Sie führt dazu, dass es den Menschen immer schwerer fällt, diese beiden Welten voneinander zu unterscheiden. Außerdem ist es die Abhängigkeit von der Technik, die sich durch die steigenden Möglichkeiten stetig erhöht (vgl. Mehler-Bicher & Steiger 2014: 145). Die genannte Auflösung der Grenzen zwischen Virtuellem und Realem bietet neben Risiken auch einiges an positivem Entwicklungspotenzial, in jedem Fall ist die Verschmelzung aber mit Herausforderungen für den Menschen verbunden.

7.2 Das Reality-Virtuality-Continuum

Bei der Augmented Reality überwiegt, gemessen am „reality-virtuality continuum“ (Milgram, Takemura, Utsumi & Kishino 1994: 283) der reale im Gegensatz zum virtuellen Anteil. Milgram et al. entwickelten in Konzentration auf virtuelle Inhalte ein Kontinuum, welches von völlig virtuellen Umgebungen bis zu völlig realen Umgebungen reicht. Die dazwischenliegenden Bereiche werden als gemischte Realitäten bezeichnet, welche näher an den extremen Polen oder mittig liegen können. Die Augmented Reality liegt näher an der realen Umgebung, die Augmented Virtuality näher an der virtuellen Umgebung (vgl. Milgram et al. 1994: 283). Dies liegt daran, dass bei der Augmented Reality der virtuelle Inhalt in den bereits bestehenden realen Rahmen eingefügt wird. „Within this framework it is straightforward to define a generic Mixed Reality (MR) environment as one in which real world and virtual world objects are presented together within a single display, that is, anywhere between the extrema of the RV continuum.“ (Milgram et al. 1994: 283)

Wird diese Denkrichtung verfolgt, so bedeutet dies, dass Virtualität und Realität als zwei unterscheidbare Sphären betrachtet werden, welche in einer Umgebung zusammengefügt werden. Milgram et al. nennen verschiedene Typen von gemischter Realität, anhand welcher sie mögliche Unterschiedlichkeiten illustrieren. Differenziert wird nach der Art des Bildschirms beziehungsweise des Hindurchblickens, der Umgebung der Szene (real oder computergeneriert), der Darstellung und Sicht dieser Szene (direkt oder gescannt), der Art der Betrachtung

(egozentrisch oder exozentrisch) sowie der Art der Abbildung (konforme Abbildung oder keine konforme Abbildung) (vgl. Milgram et al. 1994: 285f.).

Die drei Kernkonzepte zur Systematisierung von gemischten Realitäten sind das Kontinuum der Realität beziehungsweise Virtualität, das Kontinuum der wahrheitsgetreuen Wiedergabe und das Kontinuum der metaphorischen Präsenz. Das erste Kontinuum bezieht sich auf das Wissen, welches über eine Welt zur Verfügung steht. In Bezug auf die reale Welt kann niemals die gesamte Fülle an Wissen über Abläufe und Zusammenhänge zur Verfügung stehen, sie ist nicht modelliert. Das Erstellen einer virtuellen Welt bedarf des Umstandes, dass alle Informationen über sie zur Verfügung stehen, da sie modelliert wird. Die Augmented Reality befindet sich auf diesem Kontinuum zwischen den zwei extremen Polen, da Elemente der realen und nicht modellierten Welt genauso enthalten sind, wie Elemente der virtuellen und modellierten Welt. Das Kontinuum der wahrheitsgetreuen Wiedergabe differenziert dahingehend, ob die dargestellte Verbindung beziehungsweise der Übergang zwischen den realen und den virtuellen Inhalten von hoher Qualität ist. Entscheidend ist, ob die Hauptszene als auch das eingefügte Objekt für sich und in ihrer Verbindung mit den realen Objekten wahrheitsgetreu dargestellt werden. Das dritte Kontinuum fragt nach dem Ausmaß, in welchem sich der/die Betrachter/in als Teil der präsentierten Szene fühlt. Das Kontinuum reicht von monoskopisch, zweidimensionalen Bildern bis zur Echtzeit-Abbildung. Während sich der/die Betrachter/in also in monoskopischen Darstellungen weniger als Teilnehmer/in wahrnimmt, ist die gefühlte Beteiligung bei Echtzeit-Abbildungen größer. Je nach Anwendungsfeld und Art der Augmented Reality kann diese unterschiedliche Standpunkte in den drei Kontinuen einnehmen (vgl. Milgram et al. 1994: 287-290).

7.3 Verbindung der online und offline Welt durch den Menschen

„‘Augmented Reality’ aims to reinstate the human being as the very centre of all digital activities: not only as an abstract ‚subject‘, but as an embodied actor interacting with the physical environment by using his senso-motoric skills.“ (Geser 2010: 1) Mit dieser Aussage spricht Hans Geser die zentrale Rolle des Menschen in der Augmented Reality an. Der Mensch wird zum Zentrum der digitalen Interaktion und Kommunikation mit der realen Umgebung. Hervorgehoben wird hier außerdem die Rolle der realen Umgebung, denn die Augmented Reality intensiviert unsere Beziehung zur unmittelbaren offline Welt (vgl. Geser 2010: 6; Azuma 1997: 2f.). Diese Überzeugung muss meiner Ansicht nach näher differenziert werden, was wiederum anhand des Beispiels „Pokémon Go“ erfolgen kann. Einerseits führt das Augmented Reality Spiel dazu, dass die Nutzer/innen anstatt sich mit reinen Computerspielen zu beschäftigen, in die reale Welt hinausgehen um dort zu spielen. Dies spricht für eine stärkere Auseinandersetzung mit der offline Welt. Andererseits wird die Aufmerksamkeit gleichzeitig von der realen Umgebung abgezogen

und auf die virtuellen Inhalte, im Beispiel „Pokémon Go“ der Blick auf das Handy, gelenkt. Eine Folge davon ist eher die Realitätsferne, also die physische Anwesenheit von Personen, bei gleichzeitiger psychischer Abwesenheit im tatsächlichen physischen Raum. Darauf soll später näher eingegangen werden.

Nach Geser sind es bereits Begriffe wie Virtual Reality und Cyberspace, welche die Trennung zweier Sphären der menschlichen Interaktion implizieren. Einerseits wird auf die Sphäre der Realität referenziert, welche natürliche Einschränkungen hat und physische Räumlichkeit und Gegenständlichkeit meint. Diese Sphäre wird jener der Virtualität gegenübergestellt. Die virtuelle Sphäre wird andererseits durch Softwareapplikationen konstruiert und mit computerunterstützter Interaktion verbunden. Diese Unterscheidung führt dazu, dass die Menschen ihre Aufmerksamkeit zwischen diesen getrennten Sphären aufteilen sowie ein digitales zweites Leben aufbauen müssen (vgl. Geser 2010: 5f.). Nach Geser ist es essentiell, dass diese Trennung zwischen den zwei vermeintlich unvereinbaren Sphären in Frage gestellt wird, „(...) by seeing them no longer as substitutes competing for our commitments, but as complements that can be synthesized for maximizing our capacity for coping successfully with The One Real World.“ (Geser 2010: 6) Denn gerade durch die Augmented Reality wird die Verbindung von Realität und Virtualität möglich: Reale Objekte und virtuelle Inhalte werden im selben Blickfeld gezeigt und erscheinen so als Bestandteile der selben Realität. Auch Kolja Bopp setzt sich dafür ein, die durch Augmented Reality thematisierte Verschmelzung von virtuellem und physischem Raum als etwas Ganzheitliches zu verstehen. Diese unauflösbare Verbindung bringt bedeutende Veränderungen in der Realitätswahrnehmung mit sich und hat Auswirkungen auf die gesellschaftliche Wirklichkeit (vgl. Bopp 2011: 65).

7.4 Gesellschaftliche Implikationen

Kolja Bopp spricht davon, dass es zu wesentlichen Veränderungen für die Gesellschaft auf unterschiedlichen Ebenen kommen wird, sollte sich die Augmented Reality als ein fixer Bestandteil des Alltags durchsetzen. So kommt es zur Herausbildung eines neuen Wahrnehmungsraumes sowie eines neuen Handlungsraumes, zu Veränderungen in der sozialen Interaktion und zum Ausbau der sozialen Differenzierung (vgl. Bopp 2011: 65-100). Diese Entwicklungen führen schlussendlich zur Herausbildung des medialphysischen Menschen (vgl. Geser 2010, Bopp 2011).

7.4.1 Neuer Wahrnehmungsraum

Aufgrund der neuartigen Verschmelzung von physischen und virtuellen Räumen kommt es zur Herausbildung eines komplett neuen Wahrnehmungsraumes. Die Wahrnehmung passiert nun nicht mehr subjektiv über einzelne Personen, sondern wird maschinenvermittelt und somit

standardisiert. Dies kann, so Bopp, die Wahrnehmungsgrenzen einerseits erweitern, andererseits jedoch auch enger setzen. Bei der Augmented Reality ist zu berücksichtigen, dass sie mit Layern arbeitet, welche sich über den realen Raum beziehungsweise über das reale Ereignis legen. Layer sind dabei als Schichten zu verstehen, wobei jede Schicht andere Informationen enthält. Übereinander gelegt bilden die Layer die Architektur der virtuellen Inhalte. Somit zeigen die Layer Informationen an und formen den medialphysischen Raum. Im Kontext der Augmented Reality stellen die Layer Realitätsschichten dar und somit verweisen verschiedene Overlays auf verschiedene Welten (vgl. Bopp 2011: 66-69). Bezogen auf das Beispiel „Pokémon Go“ bedeutet dies, dass Layer unter anderem dadurch variieren, ob die Kamera-App des Smartphones aktiviert ist und welche Ansicht beziehungsweise welche Benutzer/innen-Oberfläche gerade aktiv ist.



Abbildung 2: Unterschiedliche Layer in „Pokémon Go“.

Bei der Nutzung der Augmented Reality beziehen sich digitale Inhalte auf örtliche Objekte und so kommt es, so Bopp, zur Rückfokussierung der Aufmerksamkeit auf die unmittelbare Umgebung. Durch die gebotenen Zusatzinformationen werden Orte transparenter, jedoch sinkt aus diesem Grund auch die Spannung und Neugierde, da sich Erwartung und Realität annähern (vgl. Bopp 2011: 69f.).

Nach Geser kann es Augmented Reality durch die Verbindung der zwei Sphären ermöglichen, dass das wichtigste Gut unserer Zeit, die Aufmerksamkeit, fokussierter wird, da sie nicht mehr zwischen virtuellem und realem Inhalt geteilt werden muss (vgl. Geser 2010: 10). Darüber hinaus kann Augmented Reality zusätzlich zur äußeren Nutzung oder Betrachtung implizite Informationen zu Objekten bereitstellen sowie den gegebenen Raum durch Erweiterung mit neuen Informations- und Handlungsmöglichkeiten bestmöglich und effizienter ausnutzen. Durch die Erweiterung der Realität erfährt diese eine Aufwertung, welche jedoch auch mit einer erhöhten Komplexität einhergeht. Dies führt wiederum dazu, dass die Aufmerksamkeit der Nutzer/innen von Augmented Reality sehr selektiv auf konkrete Inhalte ausgerichtet werden muss, um diese

nicht gänzlich zu überfordern und damit zur Verweigerung der neuen Technologie zu bewegen. Eine weitere Folge ist, dass die Aufmerksamkeit der Nutzer/innen stetig von jenen Objekten und Inhalten abgezogen wird, welche nicht durch virtuelle Ergänzungen aufgewertet wurden (vgl. Geser 2010: 10-14). Somit ist eine Differenzierung von Objekten das Resultat: Eine höhere Aufmerksamkeit erfahren jene realen Gegenstände, welche durch virtuelle Inhalte ergänzt werden, die übrigen realen Objekte verlieren an Bedeutung. Dies beinhaltet wie bereits erwähnt ein hohes Gefahrenpotenzial.

Außerdem kommt der räumlichen Anordnung der Umgebung durch Augmented Reality mehr Gewicht zu. Die virtuellen Objekte werden zu topischen Denkmustern verbunden, welche auf ihrer räumlichen Anordnung basieren. Wie auch bei anderen technischen Errungenschaften kommt es bei der Augmented Reality zur Datenspeicherung in großem Ausmaß. Neu ist jedoch die permanente Speicherung von geobasierten Informationen, also Daten bezogen auf Orte als auch auf Personen. Diese topische Anordnung sowie die Datenspeicherung haben einen Einfluss auf die Wahrnehmung der Menschen (vgl. Bopp 2011: 70ff.).

Dieser Einfluss wird dadurch verstärkt, dass die Wahrnehmung nun nicht mehr durch die Relevanzsetzung des/der Nutzers/in erfolgt, sondern aufgrund einer festgelegten Wichtigkeitsabstufung des Augmented Reality Systems. Die Wahrnehmung ist somit vorselektiert und nach der ökonomischen Logik strukturiert. Darüber hinaus steigt durch die Nutzung von Augmented Reality die Abhängigkeit von Technologien, da diese immer mehr Aufgaben übernehmen. Die so entstehenden Wahrnehmungswolken beeinflussen einerseits unsere Orientierung, andererseits jedoch auch unseren gesamten Zugang zur Welt. Denn Objekte können durch ihre Einbindung in Augmented Reality stets verändert werden und sind subjektiv designfähig. „Von soziologischem Interesse ist, dass diese individualisierten Sichtweisen, genauso wie Träume und individuelle Vorstellungswelten, graphisch realisiert werden können und über eine Vernetzung für andere zugänglich sind.“ (Bopp 2011: 74) Bei Bildern und Filmen, so Bopp, könne der/die Betrachter/in nicht die Perspektive des/der Herstellers/in einnehmen. So wird die Wahrnehmung durch Augmented Reality zwar designfähig, jedoch bewegt sie sich in vorgefertigten Bahnen und reproduziert meist ein bestehendes Milieu (vgl. Bopp 2011: 72-75).

Die Nutzung von Augmented Reality geht mit einer enormen Informationsflut einher, welche zur Überforderung und in weiterer Folge zur Verweigerung der neuen Technologie führen kann. Die massenhafte Verwendung führt jedoch gleichzeitig zu einem sozialen Nutzungszwang, um nicht aus dem sozialen Leben ausgeschlossen zu werden. Eine mögliche Abwendung von der Technologie kann auch aufgrund der virtuellen Werbung und Spam-Informationen erfolgen. Da die augmentierte Welt ständig Informationen und Empfehlungen bereithält, erscheint nun die offline Welt als langweilig und reizlos. Durch die Gewöhnung an vorgegebene

Handlungsentwürfe, kann die offline Erfahrung zu Panik führen und auch psychische Abhängigkeiten gegenüber der online Welt sind möglich (vgl. Bopp 2011: 75ff.). Bezogen auf das Spiel „Pokémon Go“ meint dies, dass der einfache Spaziergang für die Pokémon-Jagd abgebrochen wird, wenn der Akku des Smartphones ausgeht oder ein Treffen unter Freunden abgesagt wird, wenn eine „Pokémon Go“-Serverüberlastung besteht. Ohne virtuellem Zusatzerlebnis ist die bloße offline Aktivität nicht mehr reizvoll genug, um durchgeführt zu werden.

7.4.2 Neuer Handlungsraum

Augmented Reality verändert die Interaktion mit physischen und sozialen Räumen und führt somit zu neuen Handlungsräumen. Das bedeutet unter anderem, dass technologische Systeme ihre Handlungskompetenz in der Mensch-Maschinen-Interaktion erweitern und intelligenter werden. So können sie menschliche Handlungen besser unterstützen. Durch diese Verlagerung von menschlichen Funktionen in Objekte, kommt es zu einer Vernetzung von Mensch und Objekt (vgl. Bopp 2011: 77ff.). Diese steigende Intelligenz von Maschinen muss jedoch auch kritisch betrachtet werden, da so das Wissen des Menschen durch Funktionen der Maschinen abgelöst wird, was weitreichende Konsequenzen für den Arbeitsmarkt wie auch den Bildungsstand der Menschheit haben kann.

Wird die Umwelt, wie bei Augmented Reality Anwendungen, derart mit Informationen unterfüttert, so bleiben auch die individuellen Eindrücke nicht unvermischt. Durch die stetige Bereitstellung von referentiellen Handlungsentwürfen, werden die individuellen und intuitiven Eindrücke durch externes Wissen überlagert. So kommt es zu einer Kolonialisierung der individuellen Handlungskonzepte mit supraindividuellem Wissen (vgl. Bopp 2011: 79f.). „Das *crowdsourcing* (...) führt gleichzeitig zu einer erhöhten Normierung der Verhaltensmuster durch soziokulturelle Faktoren.“ (Bopp 2011: 80) Hans Geser spricht diese Entwicklung in Hinblick auf die Sammlung von kollektiven Wissensvorräten an. Erfahrungen, spontane Eindrücke und Informationen können in Echtzeit und auf einfache Weise geteilt werden und ermöglichen so die stärkere Orientierung an anderen: „This implies that a much larger sphere of my total behavior, thinking and cognizing may potentially become influenced (or even governed) by supraindividual-socio-cultural factors.“ (Geser 2010: 16) Der Geltungsbereich unserer Subjektivität wird somit zu Gunsten der überindividuellen Orientierung verkleinert. Wie die Subjektivität des Menschen leidet auch die Bedeutung und Wertschätzung von Objekten unter der neuen Fülle an Informationen. Denn eine weitere Folge der Ausbreitung des kollektiven Wissens ist die Annahme einer Auswechselbarkeit und Reproduzierbarkeit von Objekten ohne Bezug zur Einzigartigkeit (vgl. Geser 2010: 14-17).

Augmented Reality Anwendungen ermöglichen es zwar Informationen zu filtern, jedoch eröffnen sie gleichzeitig hohe Informationsmöglichkeiten. Dies kann schnell zur gesteigerten Komplexität

von Entscheidungsprozessen führen, da mehr Optionen zur Verfügung stehen. Mögliche Überforderung könnte im Extremfall zur Handlungsunfähigkeit führen (vgl. Bopp 2011: 80f.).

7.4.3 Veränderungen in der sozialen Interaktion

Augmented Reality Technologien verändern unsere sozialen Interaktionen sowohl in Bezug auf den mediaphysischen Raum der Augmented Reality, aber auch darüber hinaus. Durch die Beschäftigung mit medialen Inhalten entsteht ein medialer Kokon um eine Person. Dieser ist gleichzeitig ein sozialer Kokon, da er eine Person, durch das Fokussieren der Sinneswahrnehmungen auf technische Inhalte, gegenüber realen Eindrücken abschirmt. So kommt es zur Ausschaltung der Außenwelt durch die Überlagerung und die stetige Abgrenzung von der realen Umgebung. „In der Folge spaltet sich der Lebensraum weiter auf: Man bewohnt zunehmend zwei Räume (...), zum einen den medial vermittelten und zum anderen den nicht medial vermittelten, physischen.“ (Bopp 2011: 82f.) Hier spricht sich Bopp für neue Strategien aus, welche die Interaktion zwischen den beiden Räumen verbessern sollen (vgl. Bopp 2011: 81ff.).

Mit der Technologie der Augmented Reality entstehen auch auf dem Gebiet der Kommunikation neue Möglichkeiten. Diese werden durch die Algorithmen der Programme strukturiert und es kommt zur Ausweitung der maschinenvermittelten Kommunikation. Da die Augmented Reality in vielen Belangen den Kontakt zum Menschen ersetzt, ist sie ein weiterer Pfeiler der Entsozialisierung des Alltagslebens. Die Augmented Reality übt auch auf den Habitus eine erweiternde Wirkung aus. Durch die jederzeit mögliche Rezeption von persönlichen Profilen, sind personenbezogene Informationen für ausgewählte Personen einsichtig. Somit kommt es zu einem digital erweiterten Habitus der Menschen. Dies hat zur Folge, dass sich die Selbstdarstellung von äußerlichen Merkmalen hin zu digitalen Profilen verändert. Durch die zur Verfügung stehenden Informationen können nun auch soziale Kontakte über algorithmische Computersysteme hergestellt werden und die Zufälligkeit sozialer Begegnungen verliert laufend an Relevanz (vgl. Bopp 2011: 83-89). Die Interaktion zwischen Personen wird durch die Nutzung von Augmented Reality immer weniger notwendig. Doch darüber hinaus ändert sich auch der Inhalt der Kommunikation und Interaktion. Wenn überhaupt werden Befindlichkeiten oder Meinungen ausgetauscht, da Informationen jederzeit über die virtuelle Welt abgerufen werden können. Die räumliche Distanz spielt in der Kooperation und Kommunikation eine immer geringere Rolle (vgl. Geser 2010: 19f.).

Durch das mehr an Informationen, welches Augmented Reality bietet aber auch generiert und speichert, ergibt sich ein steigendes Potenzial der Manipulation sowie der Überwachung. Das Verlangen nach dem knappen Gut der Aufmerksamkeit bewegt die Menschen dazu, persönliche

Informationen in digitalen Profilen öffentlich zu machen und löst die vormals bekannte Trennung in öffentliche und private Sphäre auf. Die sozialen Kontrollmechanismen werden zur verinnerlichten Selbstkontrolle und die Augmented Reality entwickelt sich zur Disziplinartechnologie (vgl. Bopp 2011: 89-92).

7.4.4 Ausbau der sozialen Differenzierung

Die Nutzung von Augmented Reality ist mit einer Teilung der Gesellschaft verbunden, welche auf zwei Arten stattfindet. Einerseits kann die Gesellschaft eingeteilt werden in jene Personen, welche die Struktur dieser Mixed Realities entwerfen und produzieren sowie in jene welche diese nutzen. In dieser Hinsicht ist eine Lenkung durch die wenigen, welche diese Realität steuern, möglich. Die Elite könnte so die Implementierung von Regeln beschleunigen. Andererseits wird die Gesellschaft aufgrund ihres Wissens um, Umganges mit und Zuganges zur Augmented Reality differenziert (vgl. Geser 2010: 17f.). Jene Personen, welche sich weigern Augmented Reality zu nutzen, sind zwar überlebensfähig, jedoch in ihren Möglichkeiten und Zugängen sehr stark eingeschränkt. Viele Kommunikationswege und Handlungsoptionen bleiben diesen Personen verwehrt. Ähnlich wie der allgemeine digital-divide kommt, bezogen auf die Augmented Reality, der konkrete augmented digital-divide zum Tragen. So haben bestimmte Personen aufgrund kontinentaler, räumlicher sowie sozialer Faktoren von vornherein geringere Nutzungsmöglichkeiten der Augmented Reality. „Das soziale Gefahrenpotenzial des digitalen Grabens besteht darin, dass bereits sozial Ausgegrenzte noch weiter in das gesellschaftliche Abseits gedrängt werden (...)“ (Bopp 2011: 94f.) Um an der Netzwerkgesellschaft teilhaben zu können, ist es notwendig die bestehenden Vernetzungsmöglichkeiten zu nutzen. Die digitale Kluft ergibt sich durch die Ausprägungen entlang der vier Kategorien Geschlecht, Alter, Einkommen und Bildung. Benachteiligt sind Frauen sowie ältere Personen, solche mit geringem Bildungsniveau und solche mit einem geringen Einkommen. Jedoch tritt dieser digital-divide auch auf nationaler Ebene zwischen Ländern auf. Somit wäre es, so Bopps Ansicht, empfehlenswert den Zugang zur Augmented Reality, als Grundbedürfnis zu fassen. Bevor dies geschieht, sollte diese Festlegung jedoch für das Internet erfolgen (vgl. Bopp 2011: 92-100).

7.4.5 Die Entwicklung des medialphysischen Menschen

Die Folge der Verbreitung einer Augmented Reality ist, so Geser, dass es neben der Erweiterung von Realität, zu einer Erweiterung von Menschen kommt, zu „augmenting persons“ (Geser 2010: 20). Mit Hilfe der Augmented Reality verwirklicht sich der Mensch selbst und wird medialphysisch (vgl. Bopp 2011: 104). Diese Überlegung ähnelt dem bereits erwähnten Ansatz von Livingstone (2009) die von einer Mediation der Identität spricht.

Die Interaktion mit anderen Personen wandelt sich immer mehr von einer kommunikativen, in welcher der Mensch als Gegenüber wahrgenommen wird, zu einer beobachtenden, in welcher der Mensch als Objekt wahrgenommen wird. Da immer mehr Informationen zu jeder Person vorliegen und in Echtzeit eingesehen werden können, ist das neue Gut, welches es zu beschützen gilt, die Privatsphäre (vgl. Geser 2010: 20-24). In diesem Sinne gilt es zwei Ziele zu verfolgen: Erstens muss ein ethisch-moralischer Umgang mit den Daten der Augmented Reality angestrebt werden und zweitens muss das Gleichgewicht zwischen Transparenz und Schutz der Privatsphäre erhalten bleiben (vgl. Bopp 2011: 89-92).

Basierend auf der Zusammenführung von physischen und virtuellen Räumen entsteht durch die Augmented Reality „ein neuer medialphysischer Raum, der mehr ist als die Summe seiner virtuellen und physischen Elemente und in der alltäglichen Nutzung gesellschaftstransformierende Auswirkungen mit sich bringt.“ (Bopp 2011: 103f.)

8 Forschungsdesign

8.1 Forschungsmethode und ihre Eignung

In der hier vorliegenden Masterarbeit wird mit einer interpretativen Bildanalyse gearbeitet. Die interpretative Denkrichtung eignet sich, wie bereits im Theorieteil dieser Arbeit offengelegt, besonders gut für die Analyse von Bildmaterial. Konkret wird in dieser Arbeit mit der Segmentanalyse nach Roswitha Breckner gearbeitet, da sich die Möglichkeiten dieser Methode am besten mit dem Forschungsinteresse decken. Diese spezielle Art der Bildanalyse zielt auf die Rekonstruktion latenter Bedeutungs- und Sinnbezüge und berücksichtigt in der Analyse Produktions- und Verwendungszusammenhänge (vgl. Breckner 2012: 162f.). Dabei rückt die Segmentanalyse die thematischen Bezüge sowie Interaktions- und Handlungsbezüge innerhalb des Bildes genauso ins Zentrum, wie abwesende Wirklichkeiten, auf welche das Bild verweist. Auf den Grund gegangen wird außerdem den Vorstellungen des/r Bildproduzenten/in, dem Entstehungs- und Aufbewahrungskontext sowie der Medialität des Bildgegenstandes (vgl. Breckner 2008: 5). Aufgrund des Forschungsinteresses dieser Arbeit, an der Wahrnehmung und absichtsvollen Inszenierung der Welt durch eine/n Fotograf/in und seine/ihre Vorstellungen sowie Bedeutungsbezüge, eignet sich die Segmentanalyse für die hier durchgeführte Bildanalyse. Aus diesem Grund soll sie an dieser Stelle näher charakterisiert werden.

Die Segmentanalyse nach Roswitha Breckner orientiert sich an der Phänomenologie, der Gestalttheorie und der Ikonik nach Imdahl. Breckner folgt der Überzeugung, dass Bilder durch ihre Darstellungsfunktion einerseits Wirklichkeit abbilden, diese aber andererseits durch den Prozess der bildlichen Sinnerzeugung hervorrufen (vgl. Breckner 2010: 265). „Die Analyse zielt auf die in einem konkreten Bild als Potentialität enthaltenen Bedeutungs- und Sinnbezüge sowie darauf, wie sich diese in verschiedenen Kontexten entfalten oder aber auch unrealisiert bleiben.“ (Breckner 2012: 145) Im Rahmen der Segmentanalyse sind in unterschiedlichen Stadien verschiedene Arten von Beschreibungen von Relevanz, die zu unterschiedlichen Arten der Interpretation führen können (vgl. Breckner 2012: 151). Die Interpretation innerhalb der Analyse zeichnet sich dadurch aus, dass sie in der Materialität des Bildes verankert bleibt, ohne manifest sichtbar sein zu müssen. Methodisch sieht die Analyse vor, mit allen zur Verfügung stehenden heuristischen Wissensbeständen, konkrete Bedeutungsbezüge zu entwickeln und diese im weiteren Verlauf auf ihre Tragfähigkeit zu überprüfen. In der praktischen Umsetzung muss dazu zwischen verschiedenen Ebenen der Bedeutungs- und Sinnbildung unterschieden werden, was sich in den Analyseschritten der Segmentanalyse widerspiegelt (vgl. Breckner 2010: 265ff.). „Ziel der Analyse ist es, Hypothesen zu den die Bildgestalt hervorbringenden Anordnungen und Bezugnahmen der Elemente aufeinander und ihre außerbildlichen Verweisungsbezüge systematisch herauszuarbeiten. Das hierfür eingesetzte Verfahren schließt an die in der strukturalen Hermeneutik entwickelten Modi der Hypothesenbildung und -überprüfung an.“

(Breckner 2010: 275) Die Plausibilität der Hypothesen wird am Fall selbst überprüft und nicht durch externe Informationen. Generell wird so vorgegangen, dass einzelne Bildausschnitte, also Segmente, für sich selbst und ohne Berücksichtigung des Kontextes interpretiert werden. Entscheidend dabei ist es offen und kreativ nach möglichen Kontexten zu suchen und so unterschiedlichste Sichtweisen herauszuarbeiten. Beruhend auf den möglichen Kontexten werden Folgehypothesen formuliert, welche bei der Betrachtung der darauffolgenden Segmente überprüft werden. Die Methode der Segmentanalyse hat in dieser Hinsicht zwei wichtige Prinzipien: Erstens werden Hypothesen aus dem Material selbst gewonnen und nicht aus fallexternen Theorien und zweitens wird, speziell in Hinblick auf das Herausarbeiten möglicher Lesearten, das Prinzip der Offenheit verfolgt (vgl. Breckner 2010: 275f.).

Die Methode Breckners bezieht sich unter anderem auch auf Theoretiker/innen der Kunstgeschichte, im speziellen auf Max Imdahl. Eine Grundannahme Imdahls, auf welche auch Breckner verweist, ist jene, dass der Bildsinn nicht durch andere Medien, wie Wort und Schrift, ausgedrückt werden kann und auch nie gänzlich erfasst oder objektiviert werden kann (vgl. Imdahl 1994, Breckner 2010). Als sinnvoller empfiehlt Imdahl das komparative Experimentieren mit anderen Bildkompositionen, um so den Sinn der vorliegenden Positionierung und Komposition nachzuzeichnen (vgl. Imdahl 1994: 301ff). Breckner verweist vor allem in Bezug auf das Bildliche auf Imdahl. Dieser sieht das Bildliche in der formalinhaltlichen Gestalt des Bildes konstituiert, welche zu einem konkreten Bildsinn führt. Das Bildganze realisiert sich im Prozess des Sehens, welcher in das wiedererkennende Sehen, auf Basis von Wissen, und das sehende Sehen, auf Basis der ikonischen Elemente des Bildes, unterteilt werden kann. Diese Arten des Sehens werden in der Analyse der planimetrischen Komposition eines Bildes zusammengeführt (vgl. Breckner 2010: 279ff.). Die Schlüsselaspekte, die nach Imdahl durch das Verhältnis zwischen Kontingenz und Bestimmtheit beziehungsweise Notwendigkeit den Bildsinn ermöglichen, sind die perspektivische Projektion, die szenische Choreographie und die planimetrische Gesamtkomposition. Die perspektivische Projektion meint die Ausrichtung bestimmter Bildelemente innerhalb der Raumordnung, welche die Blickrichtung und den Bildfokus bestimmen und das Bild stabilisieren. Dies führt einerseits dazu, dass die perspektivische Projektion bestimmt wird, andererseits bleibt diese jedoch durch die Möglichkeit vieler anderer Perspektiven kontingent. Die szenische Choreographie eines Bildes lässt auf das Handlungsgeschehen und auf das gegenseitige Verhalten der Akteur/innen schließen. Dieses Handlungsgeschehen ist einerseits stillgelegt und fixiert, kann jedoch andererseits als zeitlich strukturierter Handlungsverlauf erkannt werden (vgl. Breckner 2010: 281ff.). „Während perspektivische Projektion und szenische Choreographie im Hinblick auf Kontingenz und Bestimmtheit vergleichbar sind, nämlich beide eine Synthese von Systematik und kontingenter Aktualität, wird ihre Kontingenz wiederum gebunden in einer *planimetrischen Ganzheitsstruktur*, welche als

kompositorische Strukturierung der Bildfläche in Verbindung mit den anderen Dimensionen bestimmte Sinnpotenziale ermöglicht und andere ausschließt.“ (Breckner 2010: 283) Diese planimetrische Ganzheitsstruktur bezieht alle Bedeutungsdimensionen aufeinander und erzeugt somit einen einerseits nicht kontingenten Bildsinn. Dieser planimetrische Aspekt unterscheidet sich von den vorhergehenden durch seine Konstitution aus dem Bild heraus, nicht anhand von bekannten Positionierungen oder Perspektiven. Die Bildfläche wird hier als von Feldlinien strukturiert verstanden, welche nicht unmittelbar zu sehen sind, sich jedoch durch die Anordnung von Figuren, Gesten und Formen ergeben. Um den sowohl simultanen wie auch sukzessive stattfindenden Prozess von wiedererkennendem und sehendem Sehen durchzuführen, schlägt Breckner die Auseinandersetzung in getrennten Arbeitsschritten vor – die Segmentanalyse (vgl. Breckner 2010: 283ff.).

Hier kommt es zunächst zur Dokumentation des Wahrnehmungsprozesses und anhand dieser zur Unterteilung des Bildes in einzelne Segmente. Diese Unterteilung kann jedoch im Laufe der Analyse noch abgeändert werden, wenn sich daraus ein Mehrwert an Erkenntnissen ergibt. Im nächsten Schritt kommt es zunächst zur Interpretation der einzeln herausgegriffenen Segmente und im Weiteren zu deren Zusammenhang. Diese Vorgänge finden abwechselnd statt. In diesem Schritt sollen potenzielle Bedeutungs- und Sinnbezüge aufgedeckt werden. Anschließend kommt es zur Analyse der kompositorischen Strukturierung des Bildfeldes, welche auf die vorhergehenden und breitgefächerten Möglichkeitsfelder einschränkend zurückwirkt. Nun widmet sich die Analyse den Kontextbedingungen des Bildes und so treten die Rekonstruktion der sozialen aber auch technischen Entstehungs-, Aufbewahrungs- und Verwendungszusammenhänge in den Mittelpunkt des Interesses. In diesem Analyseschritt wird auch dem medialen Bildpotenzial Beachtung geschenkt. Im Rahmen dieses Schrittes kann es von Notwendigkeit sein, weiteres Material heranzuziehen. Abschließend kommt es zu einer Interpretation der Gesamtgestalt des Bildes und die Einbettung dieser Interpretation in bestehendes empirisches oder theoretisches Material. In diesem letzten Schritt wird der gesamtgesellschaftlich relevante Beitrag der Bildanalyse über das Einzelbeispiel erhoben (vgl. Breckner 2010: 287-294). „Insgesamt ist davon auszugehen, dass wir es im Analyseprozess mit einem zum Teil zirkulären Prozess zwischen erkennendem Wahrnehmen, wissensbasiertem Interpretieren und Artikulieren, bildlichem Sehen und Wirken zu tun haben, welcher methodisch zugänglich gemacht, jedoch nie abgeschlossen werden kann.“ (Breckner 2010: 285f.)

8.2 Materialauswahl

Der Materialpool, auf welche sich mein Forschungsinteresse bezieht, sind alle Fotografien von Francois Dourlen. Da dies eine große Vielzahl an Fotografien ist, muss eine Auswahl getroffen werden, welche Bilder der Analyse unterzogen werden sollen. Die Auswahl der Fotografien soll

sich einerseits an deren Verfügbarkeit orientieren, andererseits soll eine Materialquelle gewählt und ein begrenzter Zeitraum festgelegt werden. Schlussendlich wird das ausgewählte Material aufgrund der Ersteindrucksanalyse und immanenter Muster unterschieden. Die Bestimmung einer Materialquelle ist ausschlaggebend für die im Weiteren erfolgende Kontextanalyse und soll die Hervorhebung visueller Inhalte widerspiegeln. Die zeitliche Begrenzung ist aufgrund der stetig neu auftauchenden Fotografien notwendig. Um eine Analyse der Fotografien zu ermöglichen, muss eine übersichtliche und eingrenzbar Menge bestimmt werden. Die Fotografien sollen, um eine konkrete methodische Interpretation zu ermöglichen, anhand der Ersteindrucksanalyse nach Müller-Doohm untersucht werden. Hier wird zunächst nach den Primärbotschaften der Fotografien gefragt und anschließend die dargestellten Objekte und Personen thematisiert. Danach werden die verwendeten markanten Stilmomente berücksichtigt und daraufhin die Inszenierungsmachart (vgl. Müller-Doohm 1997: 102). „Zweck der Ersteindrucksanalyse ist die Sichtung des Materials im Hinblick auf ‚Familienähnlichkeiten‘.“ (Müller-Doohm 1997: 102) Dieses Vorgehen führt zu einer Ersttypisierung, welche nicht den Anspruch einer trennscharfen Kategorisierung stellt, jedoch eine Einteilung nach thematischen und stilistischen Merkmalen ermöglicht. In weiterer Folge können so Beispiel-Fotografien aus den Typen herausgegriffen werden, die als Prototyp zum Gegenstand der konkreteren Segmentanalyse werden.

8.2.1 Auswahl der Materialquelle

Im ersten Schritt gilt es zu klären, aus welcher Quelle das Bildmaterial gewonnen werden soll. Francois Dourlen besitzt zahlreiche Internetauftritte, darunter mehrere social media Auftritte. Die bekanntesten und durch eine Google-Suchabfrage am einfachsten zugänglichen sind 500px, Facebook, Twitter und Instagram (vgl. 500px.com, facebook.com, twitter.com, instagram.com). Nach einem Vergleich wurde entschieden im Rahmen dieser Forschungsarbeit auf den Fotografien-Pool des Instagram Accounts zurückzugreifen. Diese Auswahl basiert auf Grundlage dreier Feststellungen. Erstens ist dieser Account im Gegensatz zu beispielsweise 500px nicht kommerzieller Natur, Ziel ist die eigenen Fotografien zu verbreiten, nicht sie zu verkaufen. Der nicht kommerzielle Hintergrund eignet sich in diesem Fall besser für eine Analyse, aufgrund der bestehenden Forschungsfragen. Zweitens ist Instagram ein social media Onlinedienst welcher seinen Schwerpunkt auf die Verbreitung von virtuellen Inhalten legt und diesen im Gegensatz zu Textinhalten den Vorzug gibt. Dies spiegelt auch die Intention dieser Forschungsarbeit wieder, die visuellen Inhalte als Analyseeinheit in den Mittelpunkt zu stellen. Im Gegensatz dazu finden sich auf Twitter überwiegend Textmitteilungen, wohingegen auf Facebook ein relatives Gleichgewicht zwischen den Arten von Inhalten herrscht. Der dritte Grund für diese Entscheidung ist ein für die Forschungspraxis relevanter. Auf dem Instagram-Account sind die hochgeladenen Fotografien übersichtlich nach dem Aufnahmedatum sortiert, was eine zeitliche Einteilung erst

ermöglicht und so eine konkrete Festmachung des zu analysierenden Materials. Bei der weiteren Konkretisierung des Materials wird somit mit den Instagram-Fotografien von Francois Dourlen gearbeitet (vgl. [instagram.com](https://www.instagram.com)).

8.2.2 Zeitliche Eingrenzung

Die Materialauswahl fand Ende Februar 2016 statt und erfolgte somit in Hinblick auf die von Francois Dourlen erstellten Fotografien bis zu diesem Zeitpunkt. Um einen aktuellen Einblick zu erhalten wurde das Forschungsmaterial im zweiten Schritt orientiert an jüngeren Objekten eingegrenzt. Die Auswahl fiel auf jene Fotografien, welche im Zeitraum der letzten vier Monate von Francois Dourlen auf Instagram hochgeladen wurden. Das Forschungsmaterial wurde somit konkretisiert auf jene Fotografien von Francois Dourlen welche von Anfang November 2015 bis Ende Februar 2016 auf seinem Instagram Account hochgeladen wurden. Um eine genauere Betrachtung zu ermöglichen, wurden die somit 85 ausgewählten Fotografien über einen Online-Service in den eigenen Besitz heruntergeladen (vgl. [dinsta.com](https://www.dinsta.com)). Das Alter der Fotografien, also ihr Entstehungszeitpunkt, wird über diese Phase hinaus in der Bildanalyse nicht weiter berücksichtigt, da mit der Auswahl des Materials der gesamte Zeitraum als für die Forschung relevant postuliert wird. Somit wurden die Fotografien nicht mit ihren Kontextdaten verbunden abgespeichert.

8.2.3 Ersteindrucksanalyse und Typisierung aus dem Forschungsfeld

Die, durch die zeitliche Eingrenzung des Materials, festgemachten 85 Fotografien wurden weiter differenziert, um eine qualitative Bildanalyse einzelner prototypischer Fotografien zu ermöglichen. Hierfür wurde, wie bereits erläutert, im dritten Schritt die Ersteindrucksanalyse nach Müller-Dohm herangezogen. Zusätzlich konnte jedoch eine vom Fotografen selbst vorgenommene Typisierung in Alben der Facebook-Seite entdeckt werden (vgl. [facebook.com](https://www.facebook.com)). Da diese eine im Forschungsfeld vorgefundene Typisierung darstellt, wurde ihr der Vorzug gegeben. Diese Typisierung bezieht sich jedoch nur auf einen Teil des Bilderkorpus, weswegen zunächst trotzdem eine Annäherung über die Ersteindrucksanalyse erfolgt.

Basierend auf der Ersteindrucksanalyse fand eine Unterteilung der Fotografien in drei Typen orientiert an der Primärbotschaft des Bildes statt. Der erste Typ beinhaltet Fotografien, in welchen die erzählerische Botschaft an erster Stelle steht. Diese offensichtlich narrativen Fotografien haben einen dokumentarischen Inhalt. Der/die Betrachter/in hat das Gefühl, der Fotograf möchte mit diesen Fotografien etwas über seine Erlebnisse erzählen, möchte, dass die Fotografien in Form eines Tagebuches eine Geschichte, seine Geschichte illustrieren. Der zweite Typ umfasst solche Fotografien, welche weniger innere Werte, als mehr Äußerlichkeiten in den Mittelpunkt rücken. In diesen zweiten Typ der ästhetischen Fotografien fallen jene Bilder, welche

Landschaften, Szenen oder Personen mit Hilfe von Stilmitteln besonders ansehnlich darstellen. Der dritte Typ meint schließlich all jene Fotografien, welche ein Bild im Bild zum Thema machen. Die hier abgebildete Szene umfassend einen alltäglichen Rahmen sowie eine, durch ein Smartphone in Szene gesetzte, mediale Ergänzung. Diesen dritten Typ nenne ich den Typ der medialen Realität. Fotografien dieses Typs beinhalten, so mein Ersteindruck, einerseits eine narrative Botschaft, welche hier jedoch weniger offensichtlich ist als jene der Fotografien des Typs eins. Andererseits haben die Fotografien des Typs drei eine äußerlich ansprechende Form durch eine zielsichere Positionierung, welche jedoch weniger mit Stilmitteln hervorgehoben wird als jene der Fotografien von Typ zwei. Diese Forschungsarbeit hat die Darstellung alltäglicher Szenen in Bezug auf unterschiedliche Bildebenen zum Thema. Aus diesem Grund bilden in erster Linie und für die nähere Betrachtung die Fotografien des Typs drei die Analyseeinheit dieser Forschung. Das Analysematerial hat sich somit auf 65 Fotografien konkretisiert.

Im zweiten Schritt der Ersteindrucksanalyse nach Müller-Doohm werden die Objekte und Personen für gewöhnlich näher betrachtet. Diese Art der Betrachtung erweist sich bei den Fotografien von Francois Dourlen als schwierig, da meist nicht eine eindeutige Einteilung in entweder Objekt oder Person oder Gestalt möglich ist. Charakteristisch ist eben das Verschwimmen dieser sonst trennscharfen Grenze. Nach der Sichtung der bereits im Forschungsfeld bestehenden Typisierung durch den Fotografen selbst, wurde die Entscheidung getroffen, diese als Ausgangsbasis für die Auswahl der prototypischen Fotografien heranzuziehen. Da sich das Forschungsinteresse dieser Arbeit unter anderem auf die Inszenierung durch den Fotografen bezieht, ist es von Vorteil eine bereits im Forschungsfeld befindliche Typisierung aufzugreifen.

Die 65 Fotografien konnten somit auf die sechs, von Francois Dourlen erstellten, thematischen Typen eingegrenzt werden. Der erste Typ „Zeichentrickfilm“ ist mit 36 Fotografien vertreten, der zweite Typ „Film“ beinhaltet 18 Fotografien, der dritte Typ „Straßenszenen“ vereint fünf Fotos, während in den Typen „Computerspiele“ noch drei, „Beschilderung“ zwei und „Serien“ nur noch ein Bild/er zu finden ist/sind. Diese Typisierung der Fotografien bezieht sich meist auf die Themen, welche die medialen Bilder einbringen, wie bei Zeichentrickfilm, Film, Serie und Computerspiele. Bei den Typen Beschilderung und Straßenszene wird jedoch auf das Thema der realen Szene verwiesen. Nun wird eine Fotografie aus dem Typ als Prototyp in der näheren Analyse betrachtet. Diese Definierung passiert prozesshaft und so wird ein Bild herausgegriffen, analysiert und erst danach ein weiteres ausgewählt. Als Prototyp werden jene Fotografien herangezogen, welche, orientiert am Vorwissen der Forscherin, die meisten Merkmale ihres Typs aufweisen (vgl. Müller-Doohm 1997: 102f.). Aufbauend auf den Ergebnissen der ersten Bildanalyse können prozesshaft die prototypischen Fotografien aus den weiteren Typen

herausgegriffen werden. Finden sich mehrere Fotografien, welche als Prototyp verstanden werden können, soll als Hilfestellung auf die Herangehensweise der interpretativen Soziologie zurückgegriffen werden. Diese postuliert, dass Datenmaterial nicht nach einem objektiven Modell, sondern nach inhaltlichen, theoretischen Überlegungen herangezogen werden sollte. Dieses „theoretical sampling“, die theoretische Stichprobenauswahl, meint charakteristische, besonders bezeichnende Fälle aus dem Gesamtmaterial herauszugreifen (vgl. Richter 2002: 126f.).

9 Empirische Bildanalyse

9.1 **Analyse des ersten Bildes: Typ Beschilderung**

Wie bereits beschrieben, startet die Segmentanalyse am konkreten Bild mit der Dokumentation des Wahrnehmungsprozesses. Daraufhin erfolgen die formale Bildbeschreibung sowie die Identifizierung einzelner Segmente. Diese werden sowohl einzeln interpretiert wie auch in unterschiedlichen Kombinationen. Im Anschluss wird die kompositorische Strukturierung des Bildes näher betrachtet um danach den Entstehungs-, Verwendungs- und Aufbewahrungskontext sowie das Bildgenre einzubeziehen. Abschließend erfolgt die Interpretation der Gesamtgestalt des Einzelbildes.

9.1.1 Dokumentation des Wahrnehmungsprozesses

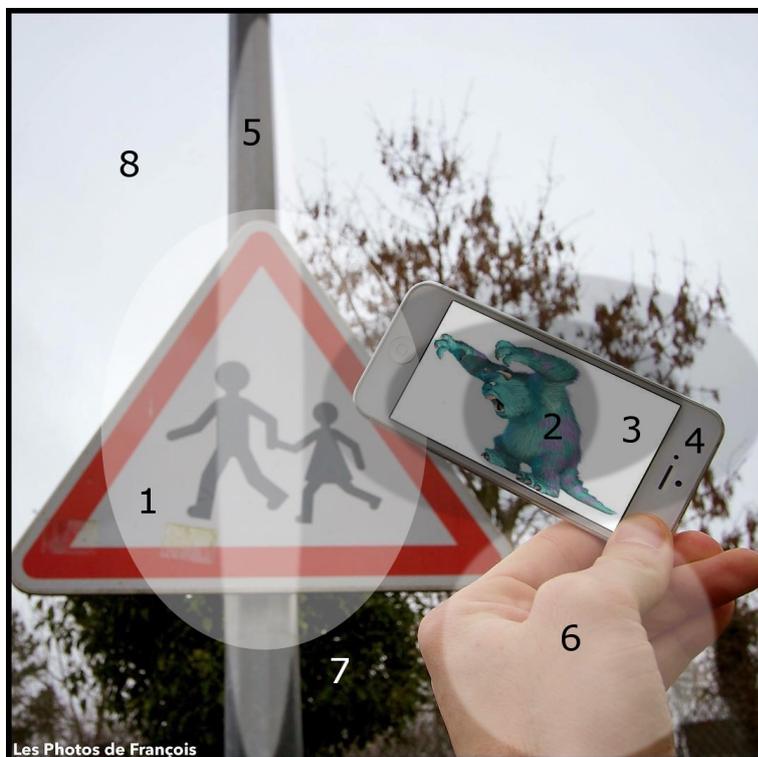


Abbildung 3: Veranschaulichung des Wahrnehmungsprozesses des Bildes Beschilderung

Mein Blick fiel bei der Betrachtung des Bildes zuerst auf das größte Segment, das Straßenschild mit den zwei Figuren darauf. Danach wanderte er zu dem bläulichen Monster, welches in starkem Kontrast zum Bildschirmhintergrund steht. Fast gleichzeitig erkannte ich den Handyrahmen der den weißen Hintergrund und das Bild umgibt. Daraufhin sprang mein Blick auf die lange graue Stange, welche das Straßenschild trägt. Mein Blick blieb schließlich an der Hand hängen, deren Auftreten mich nachdenklich stimmte. Erst danach fiel mein Blick auf die Bäume im Hintergrund sowie auf den gräulichen Himmel.

Meine erste Assoziation war jene, dass das Bild eine gewisse Kälte ausstrahlt, aufgrund der glatten und metallenen Materialien und eintönigen Farben im Bild. Gleichzeitig stellte sich

aufgrund der oberflächlich erkennbaren Botschaft ein humoristischer Gedanke ein, der absichtsvoll inszeniert wirkt.

9.1.2 Formale Bildbeschreibung

Das Bild ist an Linien orientiert aufgebaut und hat eine systematische Ausrichtung. Es sind fünf Bildebenen zu sehen: Im Vordergrund die Hand, welche das Handy hält, im vorderen Mittelgrund das Handy mit dem Bild in sich, im hinteren Mittelgrund das Straßenschild, welches von einer Stange gehalten wird und schlussendlich kann der Hintergrund in die Bäume eingeteilt werden, die zu sehen sind und den weißen Hintergrund, der als letzte Ebene auftritt.

Der stärkste Farbkontrast im Bild findet sich zwischen dem Hintergrund des Handybildes und dem Monster im Bild, aber auch im Schild spielen durch den hellen Hintergrund, die schwarzen Figuren und den roten Rahmen Kontraste eine wichtige Rolle. Da ein Großteil des Bildes vom hellen Himmel eingenommen wird, wirken die Objekte im Bild dadurch dunkler. Die Farbkonstellation ist eintönig, es überwiegen Farben wie weiß, grau und schwarz. Herausstechend sind das Rot des Schildes, die warme Hautfarbe der Hand, das Blau des Monsters im Bild sowie das dunkle Grün des Baumes unter dem Schild. Der ästhetische Gehalt des Bildes ist durch seine Farblosigkeit eher gering.

Der natürliche Fluchtpunkt liegt nach oben hin außerhalb des Bildes. Dieses wurde von dem/der Fotograf/in somit von leicht unterhalb, also aus einer aufblickenden Position aufgenommen.

Besondere Aufmerksamkeit im Bild erregt die Hand, welche über den Bildrand hinausgeht und dieses somit nach unten hin öffnet. Die szenische Konstellation besteht somit einerseits aus der Hand, welche das Handy hält und andererseits aus dem Bild am Handy und den Figuren im Schild. Durch die Positionierung wird sowohl eine bildliche Trennung durch Rahmungen, wie auch eine bildliche Verbindung durch Überlappung und Berührung zwischen diesen drei Einheiten geschaffen. Durch die Positionierung des Handybildes in Bezug zum Schild erfolgt ein imaginatives Wiedererkennen einer bekannten Handlungsabfolge, welches jedoch nicht in einer tatsächlichen Interaktion gründet.

9.1.3 Segmentbildung

Aufgrund der ersten Bildwahrnehmung und der formalen Bilderfassung konnten acht Segmente identifiziert werden, welche zur näheren Segmentanalyse herangezogen werden. Diese Segmente sind die Folgenden:



Abbildung 4: Identifizierte Segmente des Bildes Beschilderung

9.1.4 Analyse der Bildsegmente und ihres Zusammenhangs

Im Folgenden sollen aus Platz- und Relevanzgründen nur Ausschnitte der detaillierten Segmentanalyse angeführt werden. Die Auswahl erfolgt dahingehend, den roten Faden der Interpretation nachzuzeichnen. Dadurch bleiben einige kontrastierende Lesarten, welche verworfen werden mussten, unerwähnt.

Segment 1



Abbildung 5: Erstes Segment des Bildes Beschilderung

Zu sehen ist ein Straßenschild mit zwei Figuren darauf und einem roten Rahmen. Dem Schild kommt im Bild sehr viel Platz zu, was ihm eine zentrale Rolle zuspricht. Der rote Rahmen des Schildes steht im Straßenverkehr dafür, dass es sich um ein Gefahrenzeichen handelt. Figurationen sind dafür bekannt, ein allgemein verständliches, über Sprachbarrieren hinausgehendes Kommunikationsmittel zu sein und werden aus diesem Grund im Straßenverkehr eingesetzt. Die zwei Figuren im Schild sollen zwei anonyme Personen darstellen, wobei die größere durch das Tragen einer Hose als Mann kodiert ist und die kleinere durch Tragen eines Kleides als Frau kodiert ist. Der Mann hält das weibliche Kind an der Hand und geht ihr voran. Somit nimmt die Figuration auf das bestehende traditionelle Geschlechterbild des starken Mannes und der kindlichen Frau Bezug. Trotzdem wird die traditionell-geschlechtliche Rollenverteilung auch aufgebrochen, da ein Mann mit dem Kind gezeigt wird, nicht eine Frau. Die Darstellung weist somit einen gewissen Verfremdungseffekt auf.

Das Straßenschild soll Verkehrsteilnehmer/innen auf Fußgänger aufmerksam machen und auf Kinder im Speziellen. Damit bezeichnet das Schild eine konkrete Situation, in welcher ein bestimmtes Verhalten von Seiten der Verkehrsteilnehmer/innen erforderlich wird. Es werden somit einerseits eine Warnung und andererseits Anforderungen ausgesprochen. Das Verkehrsschild weist darauf hin, Kinder an die Hand zu nehmen und deutet somit den Gefahrencharakter einer konkreten Örtlichkeit an. Auf dem Straßenschild befinden sich am

unteren Rand zwei sichtbare Klebestreifen und die Farben wirken trüb, was dafür spricht, dass es sich um ein tatsächlich im Straßenverkehr verwendetes und daher abgenutztes Schild handelt. Das Straßenschild ist außerdem auf der rechten Seite teilverdeckt.

Folgehypothesen beziehen sich auf die Themen universelle Verständlichkeit, Kommunikation durch Symbole und Zeichen, Genderaspekt, Gefahren- und Warnungscharakter sowie die räumliche Bezugnahme eines weiteren Segmentes auf das Schild durch Überlappung.

Segmente 1+2

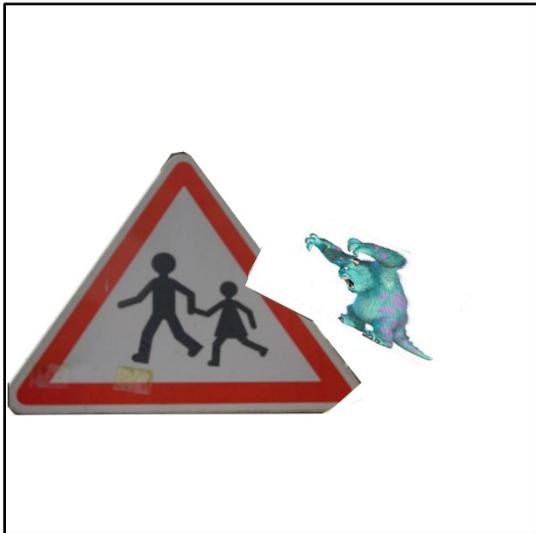


Abbildung 6: Segmente 1+2 des Bildes Beschilderung

Wird dem ersten Segment im Verlauf der Analyse das zweite hinzugefügt, ergibt sich eine neue Handlungsebene. Im zweiten Segment ist James Sullivan alias „Sulley“ aus dem amerikanischen, computeranimierten Kinofilm „Die Monster AG“ zu sehen. Dieser Animationsfilm richtet sich in erster Linie an Kinder und wurde von den Pixar Animation Studios sowie Disney produziert. Die abgebildete Figur spielt ein lebenswürdiges Monster, welches jedoch in einer AG arbeitet, in welcher Kinder erschreckt werden. Die Angstschreie der Kinder helfen dabei die Energie für die Monstergesellschaft zu erzeugen. Der Film endet damit, dass Sulley und sein Freund aufdecken, dass das Lachen der Kinder noch viel mehr Energie enthält. So wird die ganze Monster AG umstrukturiert und die Energie fortan aus dem Lachen der Kinder gewonnen. Im Bild ist die Figur als blauviolette Wesen zu sehen, welches mit gehobenen Armen und offenem Maul etwas schief steht. Das Wesen wirkt trotz seiner gefährlich aussehenden Pose, aufgrund des kuschelig aussehenden Fells, nicht wie eine klassische böse Figur, was auch durch den Filmkontext unterstrichen wird. In der Kombination der zwei Segmente fällt auf, dass das Wesen heller ist als das Schild und auch die Farben kräftiger sind.

Durch die Positionierung der beiden Segmente wirkt es, als würde das Wesen sein Gebärden auf die Figuren des Schildes beziehen und als würden diese auf das Verhalten des Tieres reagieren. In der Kombination der beiden Segmente sieht es so aus, als würde das Wesen die beiden

Figuren erschrecken oder angreifen wollen, weswegen der Mann mit dem Kind an der Hand wegläuft. Da das Schild jedoch ein fixierter Gegenstand ist, handelt es sich um eine imaginäre Interaktion. Im Gegensatz zur Figuration, welche durch den roten Rahmen begrenzt ist, wirkt das Wesen verfügbar und beliebig.

Das Wesen erweckt einerseits durch die kräftigen Farben und andererseits durch das Fehlen jeglicher Gebrauchsspuren sowie im Speziellen im Kontrast zum Schild den Eindruck der Unnatürlichkeit. Die unterschiedlichen Lichtverhältnisse zwischen den beiden Segmenten haben wiederum einen Verfremdungseffekt. Das Wesen stellt, trotz der gegensätzlichen Signale, die Gefahr dar, vor welcher die Figuren fliehen. Die Gefahrenthematik im Bild wird somit noch weiter ausgebaut. In dieser Segment-Kombination zeigt sich deutlich, dass das Bild absichtlich inszeniert ist. Das Monster ist bewusst im richtigen Winkel gedreht um sich ideal auf die Figuration zu beziehen und wiederum die imaginäre Interaktion zu inszenieren. Dieser Gedanke wird noch bedeutender, da die beiden Segmente bereits das Zentrum des Bildes einnehmen und vermutlich die Hauptszene darstellen sollen. Diese Beobachtungen verweisen bereits eindeutig auf den/die Fotografen/in des Bildes, welche/r hiermit einen Gedanken anhand des Bildes präsentiert.

Segmente 1-4



Abbildung 7: Segmente 1-4 des Bildes Beschilderung

Werden die ersten vier Segmente gemeinsam betrachtet, so ergibt sich ein neuer Kontext. Das Wesen ist nun ebenfalls in einem Rahmen, genau wie die Figuren im Schild durch den roten Rahmen eingegrenzt sind. Durch diese Neuerung wirkt das Wesen weniger gefährlich, da es nicht mehr tatsächlich präsent, also real erscheint, sondern virtuell. Das Wesen befindet sich nun in einem Handyrahmen, welcher die Beliebigkeit und Veränderbarkeit des Bildes unterstreicht. Der weiße Hintergrund wiederum untermalt den unfertigen Charakter des Bildes im Bild. Durch die Ergänzung des neuen Segmentes wird außerdem klar, dass im Bild zwei unterschiedliche

Handlungsebenen abgebildet sind, die Akteur/innen dieser also nicht tatsächlich interagieren können. Das Bild kombiniert somit zwei unterschiedliche Ebenen.

Das Handy, welches nun ins Bild tritt ist ein Smartphone der Marke Apple, ein iPhone. Dieses ist ein Statussymbol der oberen Schicht, da eine Anschaffung mit verhältnismäßig hohen Kosten verbunden ist. Außerdem handelt es sich um eine amerikanische Marke, was den Einfluss der westlichen Welt als Thema, im Anschluss an den amerikanischen Film, erneut aufgreift. Im Generellen steht ein Handy für die Kommunikation und Erreichbarkeit genauso wie für die Technik und deren Eingreifen in unseren Alltag. Auch wird damit die Erweiterung der eigenen Möglichkeiten verbunden. Die Beeinflussbarkeit und Veränderbarkeit von Inhalten und Bildern auf dem Handy, spielt ebenfalls eine Rolle. Durch die Positionierung des Handys wird die Annahme unterstrichen, dass das Wesen und die Figuren absichtlich aufeinander bezogen sind. Außerdem verweist ein Handy immer auch auf eine/n mögliche/n Besitzer/in über den/die es etwas auszusagen vermag.

Mit dem Handyrahmen wird außerdem klar, dass sich die beiden Objekte, das Handy und das Schild, überlappen und somit eine direkte Beziehung zwischen den beiden hergestellt wird. In diesem Sinne ist das Handy dem Schild vorgelagert, was bedeutet, dass bildlich gesehen das Schild einen Kontext für das Handy liefert und nicht umgekehrt. Die Symboliken der Kommunikation und Beeinflussbarkeit werden somit vom Handy eingeführt und vom Straßenschild ergänzt. Die bereits unterstellte imaginäre Interaktion zwischen dem Wesen und dem Straßenschild ist nun noch unrealistischer geworden, da nicht nur das Schild ein fixiertes Zeichen ist, sondern auch das Wesen im Handy nicht direkt mit der Außenwelt interagieren kann. Die beiden Elemente werden somit lediglich als flexibel, bewegt und interagierend inszeniert. Im Bild werden die gedachten Grenzen somit einerseits aufgehoben, andererseits durch ihre eindeutig gerahmte Darstellung jedoch auch beibehalten. Es kommt zur Abbildung einer Interaktion beziehungsweise einer Ursache-Wirkung-Beziehung über Grenzen hinaus.

Segment 6

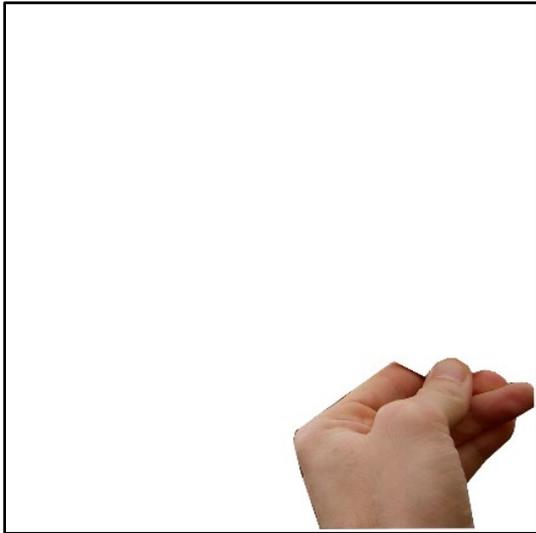


Abbildung 8: Segment 6 des Bildes Beschreibung

Dieses Segment zeigt eine linke Hand, welche etwas zu halten scheint. Es ist kein Schmuck zu sehen und kein Nagellack sowie keine Falten, was auf eine männliche Hand einer Person mittleren Alters hinweisen könnte. Da es sich um eine helle Hautfarbe handelt, kann davon ausgegangen werden, dass ein bestimmter kultureller Personenkreis von der Fotografie angesprochen werden soll. Ob Rassismus Thema des Bildes ist, kann jedoch an dieser Stelle noch nicht festgestellt werden. Die Haltung der Hand wirkt verkrampft und unnatürlich, was die Annahme nahelegt, dass sie absichtlich und aus einem bestimmten Grund genauso positioniert ist, es sich um ein inszeniertes Bild im Gegensatz zu einem Schnappschuss handelt. Darüber hinaus kommt es durch die Abbildung der Hand zur Selbstdarstellung einer Person, welche sich damit ins Bild bringt und etwas über sich selbst erzählen möchte. In diesem neuen Segment zeigt sich erstmals ein menschlicher Körperteil und es wird eine neue Ebene, eine Handlungsebene, ins Bild gebracht. Das wiederholte Auftreten neuer Bildebenen lässt vermuten, dass dies ein durchgängiges Strukturprinzip des Bildes ist. Da jedoch nur die Hand ins Bild tritt, wird erneut auf das Thema Anonymität verwiesen, welches bereits die anonyme Figuration am Schild aufbrachte. Der/die Besitzer/in der Hand bleibt unklar. Aufgrund der Haltung der Hand am Rand des Bildes wäre es jedoch gut möglich, dass es sich bei dem/der Besitzer/in um den/die Fotografen/in handelt.

Folgehypothesen beziehen sich auf einen Gegenstand, welche die Hand halten könnte und den Umstand, dass dieser möglichst gut sichtbar und unverdeckt präsentiert werden soll.

Segmente 2+3+4+6

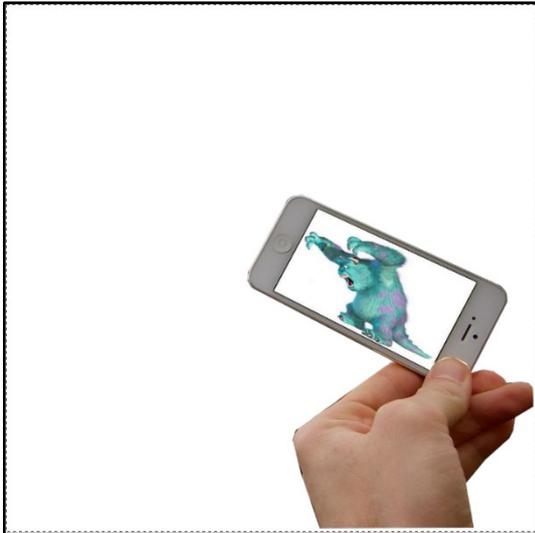


Abbildung 9: Segmente 2+3+4+6 des Bildes Beschilderung

Die Annahme, dass es sich um eine inszenierte Präsentation handelt, kann durch das Zusammenfügen der Segmente beibehalten werden. Durch die Kombination dieser Segmente entsteht der Eindruck, dass das Bild im Handy austauschbar ist, nicht jedoch die Hand, welche das Handy hält. Ist von einer männlichen Hand auszugehen, bleiben die traditionellen Geschlechterrollen bestehen. Die männliche Hand nimmt eine machtvolle Position ein, sie bringt eine Nachricht ins Bild und beeinflusst seine Botschaft sichtbar.

Die Symbolik der Kommunikation und Beeinflussbarkeit, welche vom Handy ausgehen, werden sichtbar durch den Menschen ins Bild gebracht. Der/die Fotograf/in stellt somit die Verbindung von Mensch und Möglichkeiten in das Zentrum des Bildes. Somit sind es nicht mehr die bloßen Themen Verständlichkeit, Kommunikation, Interaktion, Gefahr und Beeinflussbarkeit, welche im Bild hervortreten. Besonderes Augenmerk der Illustration liegt auf der Macht diese Themen zu inszenieren und ihre Kontrollierbarkeit durch den Menschen. Das Motto des Bildes könnte somit lauten: „Du hast sie in der Hand, die unbegrenzten Möglichkeiten.“

Segmente 1-6



Abbildung 10: Segmente 1-6 des Bildes Beschilderung

Diese Segment-Kombination unterstreicht erneut die Macht des Menschen, welcher bestehende Objekte durch die Kombination in neue Zusammenhänge stellt. Bedeutungen verändern sich von einem Gefahrenzeichen mit Warncharakter hin zu einer amüsanten Karikatur, welche eine imaginäre Interaktion andeutet. Der amüsante und spielerische Charakter des Bildes wird wiederum durch das farbenfrohe und freundliche Wesen aus dem Film „Die Monster AG“ ins Bild gebracht. Die Grenze zwischen dem in der realen Welt auffindbaren Straßenschild und dem virtuellen Inhalt des Smartphones verschwimmen aufgrund der Zusammenführung durch die, dem menschlichen Willen folgende, Hand. Das Handy wird als Werkzeug eingesetzt, um in die Welt einzugreifen und eine dynamische Wirkung zu erzielen. Die Hand rückt dabei bewusst zwischen die beiden Gegenstände, anstatt sich am rechten oberen Rand des Handys zu platzieren und die Kombination ungebrochen zu machen. So tritt sie und ihre Bedeutung für das Bild mit ins Zentrum. Das Handy wird zur Verlängerung der Hand und zur Erweiterung dieser wie der Welt an sich.

In dieser Kombination wird außerdem sichtbar, dass vier unterschiedliche Bildebenen aufeinandertreffen: Erstens die Aktionswelt der Hand, welche die anderen Ebenen verbindet. Zweitens die Medienwelt des Handys, welche für virtuelle und massentaugliche Inhalte steht, die durch den Menschen beeinflussbar sind. Drittens die Fantasiewelt des animierten Monsters, welches die Vorstellungskraft anregt und mit Kreativität verbunden wird. Viertens die symbolische Welt des Schildes und der Figurationen, welche für allgemeine Verständlichkeit und Kommunikation stehen. Diese Ebenen können jedoch durch die Betrachtung der letzten Segmente erweitert werden.

Alle Segmente



Abbildung 11: Alle Segmente des Bildes Beschilderung

Der Hintergrund des Bildes, sowohl der bedeckte Himmel wie auch die herbstlichen Bäume, stellen die fünfte Ebene des Bildes dar. Sie situieren dieses erst, geben der Szene eine Verankerung und machen sie im realen Leben vorfindbar. Der Hintergrund steht für die reale Welt, die stets von Zufall geprägt ist und nie gänzlich berechnet oder inszeniert werden kann. Erst ihre Natürlichkeit und begrenzte Beeinflussbarkeit geben dem Bild seine Glaubwürdigkeit. Diese Unterscheidung der fünf Ebenen ist nun nicht strikt zu denken. Die Welten und Ebenen gehen ineinander über, was auch im Bild zu sehen ist. So hat das Handy neben seiner Zurechnung zur medialen Welt auch eine Bedeutung in der symbolischen Welt, genauso wie die Hand neben der Aktionswelt auch der realen Welt angehört. Trotzdem können die fünf Ebenen danach unterschieden werden, in welcher Rolle ihre Referent/innen im Bild auftreten.

Bei der Betrachtung aller Segmente wird die Ambivalenz des Bildes augenfällig. Einerseits wirkt es durch die drei Elemente Schild, Handy und Hand inszeniert, durch den natürlichen Hintergrund jedoch wieder zufällig. Die Farben, Formen und Materialien wirken größtenteils kühl, werden jedoch vom Rot des Schildes, der warmen Hautfarbe und dem kuscheligen Fell des Monsters durchbrochen.

9.1.5 Kompositorische Strukturierung

Perspektivische Projektion



Abbildung 12: Bild Beschilderung mit eingezeichneten Perspektivlinien

Im Rahmen der perspektivischen Projektion der Fotografie wurden die Fluchtlinien eingezeichnet, um mögliche Fluchtpunkte zu bestimmen. Im Bild sind sowohl ein natürlicher, als auch ein künstlicher Fluchtpunkt zu finden. Die natürlichen Fluchtlinien, welche vertikal entlang der Stange verlaufen, veranschaulichen, dass diese Linien sich nach oben hin annähern und außerhalb des Bildes treffen. Dies zeigt, dass sich der Fluchtpunkt über dem Bild, also außerhalb dieses, befindet, der/die Fotograf/in also mit einer Perspektive von unten nach oben fotografiert. Dies hat den Effekt, dass die Gegenstände im unteren Bereiche des Bildes näher und größer erscheinen, als jene im oberen Bereich des Bildes. Dies bestärkt wiederum die Hypothese, dass der Hand eine wichtige Rolle im Bild zukommt, da sie sich im unteren Bereich des Bildes befindet. Außerdem führt diese Perspektive dazu, dass der/die Betrachter/in aufblickt, also den Gegenständen eine Erhabenheit zukommt.

Die Perspektivlinien des Handys sind künstlich und veränderbar sowie absichtlich inszeniert. Die Linien treffen sich weit links außerhalb des Bildes, was zeigt, dass das Handy von leicht rechts aufgenommen wurde. Diese Perspektive rückt das Handy ein Stück näher an das Straßenschild heran und könnte somit auf eine bemüht konkrete Positionierung zurückzuführen sein. Diese hat den Effekt, dass sich das Schild und das Handy leicht überlappen, jedoch nicht verdecken. Durch diese Perspektive werden die Objekte näher aneinandergerückt und damit bildlich stärker zueinander in Beziehung gesetzt.

Szenische Choreografie



Abbildung 13: Bild Beschilderung mit veranschaulichter szenischer Choreografie

In diesem Bild treten vor allem nicht menschliche Charaktere in Beziehung zueinander, welche jedoch auch in einer szenischen Choreografie zueinanderstehen. Es kann schlussgefolgert werden, dass das Wesen, welche die Gefahrenquelle im Bild darstellt, von dem/der Besitzer/in der Hand ins Bild gebracht wird. Diese Person fügt somit die Bedrohung für die Figuration ein und stellt somit das Bindeglied zwischen den drei nicht reaktiven Charakteren dar.

Außerdem ähnelt die Komposition der szenischen Choreografie des Bildes einem Filmausschnitt. Die Interaktion im Bild findet vertikal gesehen in der Mitte des Bildes statt und ermöglicht es, sich am oberen und unteren Rand des Bildes schwarze Balken zu denken, wie in der Abbildung veranschaulicht. Durch die Übernahme des Filmformates sieht das Bild wie eine Filmszene aus, was den medialen Charakter der Inszenierung zusätzlich unterstreicht. Auch treten in dieser Hinsicht das Schild und das Handy ins Zentrum des Bildes, und die Hand wird zur Randbemerkung. Ihre Bedeutung für die filmische und szenische Handlung im Bild tritt in den Hintergrund.

Planimetrische Gesamtkomposition



Abbildung 14: Bild Beschilderung mit eingezeichneten Feldlinien



Abbildung 15: Bild Beschilderung mit eingezeichnetem Bildmittelpunkt

Diese Abbildungen veranschaulichen nun jene Linien, welche den Blick des/der Betrachters/in lenken und das Bild strukturieren. Die stärkste Feldlinie im Bild ist jene der Stange, welche das Schild trägt. Sie stabilisiert das dynamische und bewegte Bild. Weitere Feldlinien sind jene, welche von der Hand ausgehen. Diese sind aufgrund der geschwungenen Haltung der Hand diffus und können in mehrere Richtungen verlaufen. In das Bild hinein verlängert die Linie der Hand jene der Kante des Schildes und grenzt somit das Handy und das Schild voneinander ab. Außerdem veranschaulicht diese Feldlinie die Positionierung der Hand zwischen dem Schild und dem Handy und unterstreicht die Abgrenzung erneut. Jene Linie der Hand, welche aus dem Bild hinausreicht, stellt diese Abgrenzung wiederum in Frage, da sie die Positionierung der Hand als Rahmung der Objekte veranschaulicht. Schließlich geht auch vom Handy eine Feldlinie aus, welche die Dynamik des Bildes hervorhebt. Außerdem bildet sie zusammen mit der nach außen gekehrten Linie der Hand und der Linie der Stange ein Dreieck. In diesem Dreieck finden sich jeweils die Hälften aller drei interagierenden Objekte, die im Zentrum des Bildes stehen: Schild, Handy und Hand. Diese sind somit Werkzeug zur Erstellung der Feldlinien wie auch Inhalt der kompositionellen Hervorhebung.

Die zweite Abbildung zeigt den Mittelpunkt des Bildes und somit auch was in dessen Zentrum steht. Hier treffen sich das Handy und das Schild, wobei ersteres das Zweitgenannte überlagert. Dieser Punkt im Bild wirkt stark aufgeladen und als wären die Objekte aneinander festgemacht. Der Rest des Bildes scheint dynamisch und veränderbar, diese Überlappung jedoch nicht. Diese Zentralsetzung der Überschneidung im Bild, hebt die Bedeutung eben der Schnittstelle zwischen realem und medialem Inhalt hervor.

9.1.6 Kontext und Verwendungszusammenhang

Im Bild ist lediglich ein textliches Element enthalten: „Les Photos de Francois“. Dieser weiße Schriftzug am linken unteren Bildrand ist zwar maschinell geschrieben, wirkt jedoch symbolisch wie die Unterschrift, die Maler/innen auf ihre wertvollen Gemälde schreiben und soll einen Verweis auf den Fotografen Francois Dourlen liefern. Der Schriftzug hält sich gegenüber dem Bild stark im Hintergrund und gibt anstatt einer Erklärung oder näheren Beschreibung des Bildinhaltes lediglich einen Verweis auf den Hersteller. Damit wird ein Besitzanspruch klargemacht und auch nachgewiesen, die Verwendung der Fotografie in anderen Kontexten somit an den Fotografen gebunden. Dieses Vorgehen ist besonders bei solchen Fotografien üblich, welche medial verfügbar sind und so dupliziert werden können. Darüber hinaus wird durch die Nennung auch Werbung für den Fotografen an sich gemacht. Dies lässt die Vermutung zu, dass es diesem nicht lediglich um die Unterhaltung möglicher Betrachter/innen geht, sondern auch darum, durch die Fotografien Anerkennung und Berühmtheit zu erlangen. Der Fotograf bringt sich damit selbst ins Bild.

Die Fotografie ist eine von vielen Fotografien des französischen Hobby- und Amateurfotografen Francois Dourlen. Durch seine Fotografien wurde er kürzlich zur Instagram-Berühmtheit. Dourlen fotografiert alltägliche Situationen ohne Besonderheiten mit einer kleinen Ergänzung – er zückt sein Smartphone und hält es vor die Szene. Dieses Smartphone zeigt ein bekanntes Bild der Popkultur, welches aus den Medien stammt und sich fließend in die Szenerie einfügt. In einem Interview mit Fox-News erklärte Dourlen, für ihn sei es ein Hobby, das ihm ermögliche die gedanklichen Bilder, die er in seinem Kopf trägt, nachzustellen. Alltägliche Szenen lösen in ihm eine Art Dé-jà-vu medialer Inhalte aus – mit den Fotografien mache er diese gedankliche Verbindung für alle sichtbar (vgl. dailymail.co.uk). Diese Kontextualisierung zeigt, dass es sich um eine Fotografie einer Bildserie handelt. Diese kann später zur näheren Analyse herangezogen werden.

Dieser Entstehungszusammenhang zeigt außerdem, dass es für den Fotografen noch einen wesentlichen Moment in Zusammenhang mit der Fotografie gibt, jenen der Erzeugung. Erst in diesem Moment wird seine Idee greifbar und teilbar und dafür benötigt er das Werkzeug des Fotoapparates. Dieser Apparat könnte somit zur sechsten Ebene der Fotografie werden. Dieser Überlegung folgend soll nach der Betrachtung der Fotografien eine Kontextanalyse bezogen auf den Apparat an sich folgen.

Der Aufbewahrungs- und Verwendungszusammenhang und auch das Bildgenre sind durch den Verweis auf die Internetplattform Instagram zu beantworten. Dies ist eine Internetplattform, welche besonders auf den Austausch von Bildern und medialen Inhalten fokussiert ist. Nähere Informationen wurden bereits im theoretischen Kapitel zu Instagram bereitgestellt. Die Bildunterschrift „Les Photos de Francois“ ist ebenfalls der Name des Profils, unter welchem

Francois Dourlen seine Fotografien teilt (vgl. [instagram.com](https://www.instagram.com)). Da auf Instagram Kommentare zu Fotografien geschrieben und diese mit Zustimmung oder Ablehnung versehen werden können, verhärtet sich die Annahme, dass es dem Fotografen neben der Verbreitung auch um die Anerkennung seiner Werke geht, sowie darum, Prestige zu erhalten.

9.1.7 Interpretation der Gesamtgestalt des Bildes

In der Gesamtdarstellung soll auf die Frage eingegangen werden: „Wie wird etwas im und durch das Bild sichtbar?“ Die Segmentanalyse dieses Einzelbildes lässt sich wie folgt zusammenfassen. Erstens arbeitet das Bild mit Ambivalenzen und Verfremdungseffekten. Diese sind beispielsweise in den herausstechenden Farben, der entfremdenden Figuration und in den unterschiedlichen Belichtungsverhältnissen des Bildes zu finden sowie in der Gegenüberstellung von realen und virtuellen Inhalten, welche gleichzeitig eine Entgrenzung erfahren und trotzdem ihre Rahmung behalten. Auch die offensichtliche Bildbotschaft, welche eine Interaktion zwischen den Bildebenen zeigt, bleibt eine imaginäre. Ein weiterer Verfremdungseffekt des Bildes entsteht durch seine konkrete Inszenierung, die in jedem Detail absichtlich erscheint. Diese Tatsache, sowie die technischen Belichtungsverhältnisse, machen es außerdem wahrscheinlich, dass es sich um eine Montage handelt, oder zumindest eine nachträgliche Auf- oder Verbesserung des Bildes stattfand.

Zweitens ist zu erkennen, dass sich im Bild vermehrt Elemente des westlichen Kulturkreises finden, wie zum Beispiel das iPhone oder das popkulturelle Bild aus einem amerikanischen Film. Da der Fotograf jedoch ein Franzose ist, bilden diese Elemente Anzeichen für die industrialisierte und moderne Welt sowie die Informationsgesellschaft.

Darüber hinaus findet im Bild eine Selbstdarstellung des Fotografen statt und die Darstellung des Menschen im Generellen als eingreifenden Akteur. Der Fotograf zeigt seine Macht und seine Fähigkeiten um Ansehen und Berühmtheit zu erlangen. In dieser Hinsicht wird das Handy zur Verlängerung der Hand des Fotografen und zur Erweiterung seiner Macht und Möglichkeiten. Diese Rolle schreibt der Fotograf dem Menschen im Hinblick auf die abgebildeten Objekte zu. Der Mensch kann diese miteinander verbinden und so die Welt aufwerten beziehungsweise erweitern.

Insgesamt zeigt sich, dass in der Fotografie verschiedene Ebenen beziehungsweise Welten zutage treten: Die reale Welt (Himmel und Bäume), die Symbolwelt (Schild), die Medienwelt (Handy), die Fantasiewelt (Monster) und die Aktionswelt (Hand). Die Kombination dieser Ebenen gibt dem Bild seine Bedeutung. Erst die Charaktereigenschaften aller Ebenen werten das Bild auf und machen es zu etwas Besonderem. Der Aktionswelt kommt in der Fotografie eine besondere Rolle zu, da diese, vertreten durch den Menschen, die Ebenen erst miteinander verbindet und

eine sinnvolle Kombination ermöglicht. Als mögliche sechste Ebene könnte der Fotoapparat gelten, dies muss jedoch in einer erweiterten Kontextanalyse verfolgt werden.

Offen bleibt, welche Bewertung diese Ebenen-Kombination erhält. Denn im Bild werden sowohl positive als auch negative Assoziationen zum Thema erzeugt. Die Kombination wird einerseits mit allgemeiner Verständlichkeit, Gestaltbarkeit und Macht verbunden, andererseits jedoch auch mit dem Auftreten einer Gefahr, einer Warnung und Kälte in Beziehung gesetzt. Auch entwickelt sich das Gefühl, als würde es sich, aufgrund des Warnungscharakters im Bild, um eine an die Anonymität gerichtete Aufforderung handeln, doch welcher Art? Wird das Handy als positives Werkzeug verstanden, das es ermöglicht, die eigenen Fähigkeiten und sogar die Welt zu erweitern und neue Phänomenräume zu öffnen? Oder ist eine Kritik zu finden, die sich gegen die mediale Überlagerung der realen Sphären ausspricht? Diese Überlegungen und auch die vorangehenden Annahmen sind im Weiteren an anderen Fotografien der Bildserie zu überprüfen um eine befriedigende Beantwortung der Forschungsfrage sowie ein theoretisches Fazit zu ermöglichen.

9.2 Analyse des zweiten Bildes: Typ Serie

Auch beim zweiten zu analysierenden Bild, jenem des Typs Serie, wird vom Wahrnehmungsprozess aus, die Identifizierung der Segmente und im Anschluss deren genauere Betrachtung vorgenommen.

9.2.1 Dokumentation des Wahrnehmungsprozesses



Abbildung 16: Veranschaulichung des Wahrnehmungsprozesses des Bildes Serie

Bei der Betrachtung der Fotografie fiel mein Blick zuallererst auf den Kopf der Frau und ihr Gesicht, welches mir gegenübersteht. Erst danach erkannte ich den Hintergrund des Kopfes und merkte, dass dieser durch ein Handy gerahmt ist. Von dem Handy wanderte mein Blick auf die Hand, welche dieses hält und speziell auf den Daumen, welcher im Vordergrund ist. Erst danach erblickte ich den abgebildeten Körper einer Person, welcher das größte Segment im Bild darstellt. Durch die vielen Farben und die geringen Kontraste, wanderte mein Blick erst im Anschluss zu dem Plastikdinosaurier den die Person unter ihrem Arm hat. Zuletzt nahm ich den Hintergrund der Fotografie wahr und erblickte das dunkelbraune Sofa sowie daraufhin die weiße Wand im Hintergrund.

Meine erste Assoziation war, dass eine gewisse Wärme von diesem Bild ausgeht, welche einerseits durch den großen Anteil natürlicher und warmer Farben sowie andererseits durch die weichen Materialien zu erklären ist. Fast zeitgleich stellt sich jedoch auch das Gefühl ein, dass hier ein Geheimnis gehütet wird, etwas absichtsvoll im Verborgenen bleibt. Damit einher gehen die Assoziationen der kindlichen Neugierde und der Anonymität.

9.2.2 Formale Bildbeschreibung

Dieses Bild erweckt zunächst den Eindruck einer gewissen Leichtigkeit. Bei näherem Hinsehen wirken die Linien jedoch sehr bewusst gewählt und das Bild dominierend. Das Bild umfasst fünf Ebenen: Im Vordergrund ist eine Hand zu sehen und im vorderen Mittelgrund ein Handy, welches von ihr gehalten wird. Im hinteren Mittelgrund ist der Körper einer Person sichtbar, welche einen Plastik-Dinosaurier im Arm hält. Der Hintergrund lässt sich schlussendlich in jene Ebene unterteilen, welche ein dunkelbraunes Sofa zeigt und jene Ebene, welche eine helle Wand zeigt. Der stärkste Farbkontrast im Bild besteht zwischen dem weißen Handy sowie der weißen Wand und dem dunklen Sofa. Die weiße Wand wird durch das weiße Handy noch über das Sofa hinaus verlängert und legt sich somit über die dunklen Farben des Sofas. Dieses nimmt den größten Platz im Bild ein und lässt durch die Kontrastwirkung die Farben im Bild stärker hervortreten. Die kräftigste Farbe im Bild ist das Rot im Halbkreis an der weißen Wand sowie die roten Schuhe und die roten Streifen auf dem Shirt der Person. Das dunkle natürliche Braun des einnehmenden Sofas verleiht dem Bild etwas Natürliches und Ruhiges. Aus diesem Grund sticht das gestreifte Muster am Shirt der Person stärker hervor.

Die Fotografie wurde aus derselben Höhe aufgenommen, auf welcher die Person sitzt. Das Handy ist leicht nach unten gekippt und relativ nahe am Bildschirm, weshalb es im Gegensatz zum restlichen Geschehen überverhältnismäßig größer wirkt. Der Fluchtpunkt ist schwer festzumachen, da in erster Linie künstliche Tiefenlinien zur Verfügung stehen. Die Linien des Sofas verlaufen jedoch geradezu parallel, was darauf hinweist, dass das Bild relativ mittig aufgenommen wurde. Eine konkretere Festmachung des Fluchtpunktes kann erst in der späteren Detailbetrachtung erfolgen.

Eine spezielle Eigenheit des Bildes stellt die Hand dar, welche wie in der vorhergehenden Fotografie, den Bildrahmen nach links hin aufweicht und das Bild öffnet. Die szenische Konstellation im Bild besteht einerseits aus dem Zusammenspiel zwischen Kopf und Körper, welches unnatürlich und unharmonisch wirkt. Andererseits wird der Zusammenhang zwischen dem/der Besitzer/in der Hand und dem/der Besitzer/in des Körpers interessant und fragwürdig. Eine dritte szenische Betrachtung entsteht dadurch, dass der/die Besitzer/in der Hand das Element des Kopfes erst in das Bild einbringt. Durch die Überschneidungen im Bild beziehen sich die Hand, das Handy und der Körper der Person aufeinander. Wie im ersten Bild finden auch hier Abgrenzungen dieser Elemente durch Rahmungen genauso statt, wie Bezugnahmen durch Überlappungen. Der ungewöhnlichste Anblick im Bild entsteht durch den Umstand, dass das Gesicht einer Person durch ein Medium überlappt wird und zu einer neuen Kombination von Elementen führt.

9.2.3 Segmentbildung

Anhand der Reihenfolge der ersten Bildwahrnehmung können acht Segmente identifiziert werden, welche mit Hilfe der Segmentanalyse näher betrachtet wurden. Bereits diese Segmente zeigen in ihrer Zusammensetzung eine Ähnlichkeit zu jenen des vorhergehenden Bildes: das Bild im Handy, der Handybildhintergrund, der Handyrahmen, die Hand, der Gegenstand der Bezugnahme, eine Erweiterung dieses Gegenstandes, sowie zwei kontrastive Hintergrundebenen.

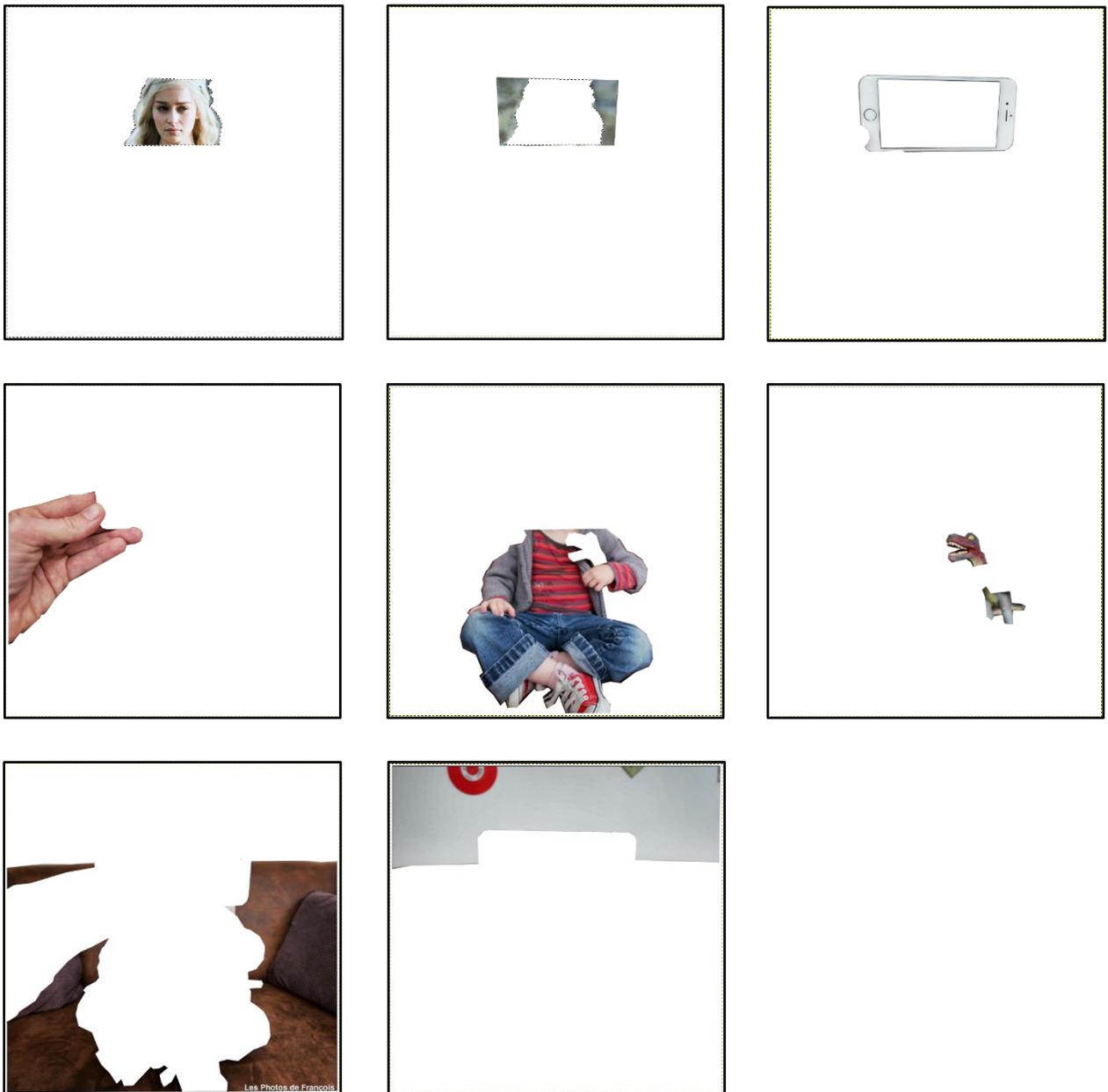


Abbildung 17: Identifizierte Segmente des Bildes Serie

9.2.4 Analyse der Bildsegmente und ihres Zusammenhangs

An dieser Stelle folgen wiederum Ausschnitte der detaillierten Segmentanalyse.

Segment 1



Abbildung 18: Das erste Segment des Bildes Serie

In diesem Segment ist der Kopf einer jungen Frau zu sehen. Sie hat helle, nahezu weiße Haare und eine sehr helle Haut. Die Haare wirken aufgrund der dunklen Augenbrauen gefärbt. Ansonsten ist sie ungeschminkt und wirkt natürlich, hat ein elfenhaftes Auftreten. Die Frau entspricht den gesellschaftlichen Standards einer hübschen Frau: Sie hat lange helle Haare, ein schmales, symmetrisches Gesicht und ist jung. Ihr Blick geht nach rechts, ihr Kopf ist jedoch nach vorne gerichtet. Durch den abschweifenden Blick wirkt sie nachdenklich und etwas skeptisch. Es sieht aus, als würde sie etwas beobachten, möchte jedoch nicht entdeckt werden. Der Blick ist somit auch von einer gewissen Unsicherheit geprägt. Durch die nahe Aufnahme des Kopfes wird der Fokus auf das Gesicht und auf den Blick gelenkt. Die rechte Gesichtshälfte der Frau wird von einer Lichtquelle zu ihrer Rechten hell erleuchtet, die andere Hälfte bleibt im Dunkeln. Der Ausschnitt zeigt den Kopf der Frau nach oben und unten abgeschnitten in einem typischen Medienformat.

Bei dem Bild könnte es sich um einen Ausschnitt aus der amerikanischen Fantasie-Fernsehserie „Game of Thrones“ handeln. Diese spielt in einer fiktiven Welt die dem europäischen Mittelalter ähnelt. Zu sehen ist die englische Schauspielerin Emilia Clarke, welche in dieser Serie eine junge Frau spielt, die Daenerys heißt. Sie wird von ihrem Bruder an einen Nomadenkönig verkauft und hat anfangs keine Macht über sich selbst. Zuerst bestimmt ihr Bruder über sie, anschließend der Nomadenkönig. Im Laufe der Serie verändert sich ihr Charakter jedoch. Sie legt ihre alten Fesseln ab und wird zur Drachenkönigin Khaleesi. Schlussendlich hat sie nicht nur die eigens erkämpfte Macht und ihre Durchsetzungsgabe in Verhandlungen mit anderen Königsgeschlechtern,

sondern wird auch von den Völkern verehrt und geliebt, da sie sich für die Unterdrückten einsetzt. Ihr Charakter wird als starke und mächtige Frau in einer männerbeherrschten Welt dargestellt. Die Lichtverhältnisse in ihrem Gesicht scheinen diesen Widerspruch ihrer Charakterentwicklung zwischen Unterdrückung und Stärke zu unterstreichen. Außerdem legen sie die Annahme nahe, dass es sich um eine Außenaufnahme handelt. Nicht mit Sicherheit festzustellen ist, ob es sich um die Abbildung der Schauspielerin in ihrer Serienrolle handelt, oder ob es eine Privataufnahme der Schauspielerin sein könnte.

Folgehypothesen beziehen sich auf Gegenstände, auf welche der Blick der Frau gerichtet sein könnte, die Darstellung ihres Körpers, auf Themen die mit der Figur der Khaleesi oder Emilia Clarke in Beziehung stehen und im Bild auftauchen könnten sowie auf den räumlichen und einen möglichen kommerziellen Kontext des Ausschnittes. Auch das Thema der Beziehung zwischen medialem beziehungsweise realem Charakter wird durch den Widerspruch und der gleichzeitigen Einheit zwischen realer Schauspielerin und medialem Seriencharakter aufgebracht.

Segmente 1-3

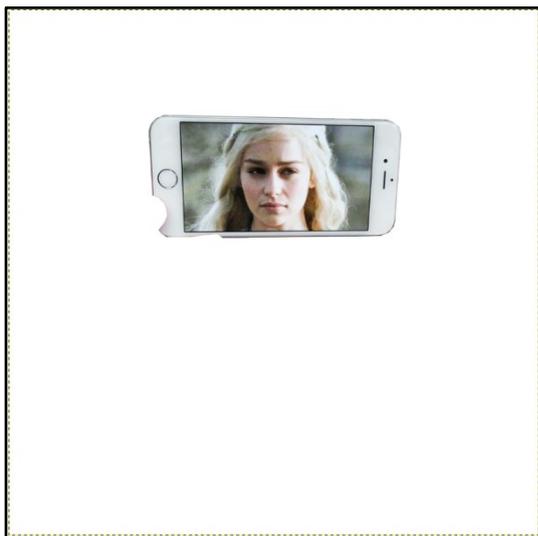


Abbildung 19: Segmente 1-3 des Bildes Serie

Werden die ersten drei Segmente zusammengefügt zeigt sich, dass es sich um ein abgeschlossenes Bild dieser Frau handelt. Dieses wird als Bild in einem Handy dargestellt. Der Hintergrund des Handybildes legt aufgrund der Farben die Annahme nahe, dass es sich um eine Außenaufnahme handelt. Welcher räumliche Kontext jedoch jenseits des Handyrahmens zutage treten wird bleibt unklar. Diese Segmentkombination zeigt, dass das Bild im Handy nicht direkt mit den nachfolgenden Segmenten in Verbindung treten kann. Es ist abgetrennt von den restlichen Elementen des Bildes. Die Hintergründe und die Geschichte der Frau treten durch die Rahmung ihrer in den Hintergrund. Ihr Wirken wird durch den Handyrahmen begrenzt. Gleichzeitig erhöhen sich die Eingriffs- und Manipulationsmöglichkeiten des/der Handybesitzers/in, da diese/r Änderungen an dem verfügbaren Bild vornehmen kann. Diese

Beeinflussbarkeit ist jedoch nur in medial vorgegebenen Bahnen möglich, was automatisch mit bestimmten Handlungsbegrenzungen einhergeht. Das Handy an sich ist ein iPhone von Apple, einer bekannten amerikanischen Marke. Es ist weiß, was das Thema der Reinheit und Exklusivität aufbringt, und kann einer höheren Schicht zugeordnet werden. Das Handy ist leicht schief abgebildet, was entweder auf eine genaue Inszenierung oder andererseits auf eine ungenaue Ausführung hinweisen kann, dazu sind die Folgesegmente zu beachten.

Mit der Ergänzung dieser Segmente ist es nun nicht mehr die Frau die im Fokus steht, sondern das Handy. Dieses wird am linken Rand durch ein anderes Objekt verdeckt, was auf den Verwendungskontext des Handys im Bild schließen lassen könnte. Da das Handy durch seine Größe und die Position im Bild bereits stark in den Fokus gerückt wird, ist es fraglich, warum dieses im Bild entscheidende Element verdeckt wird. Eine Folgehypothese dazu wäre, dass jenes Element, welches das Handy verdeckt, von noch größerer Bedeutung für das Bild ist, als das Handy.

Folgehypothesen beziehen sich auf eben diese Überlappung und das mögliche Auftreten einer Hand oder anderer stützender Gegenstände sowie auf Textelemente, sollte es sich um ein kommerzielles Bild handeln.

Segmente 1-4

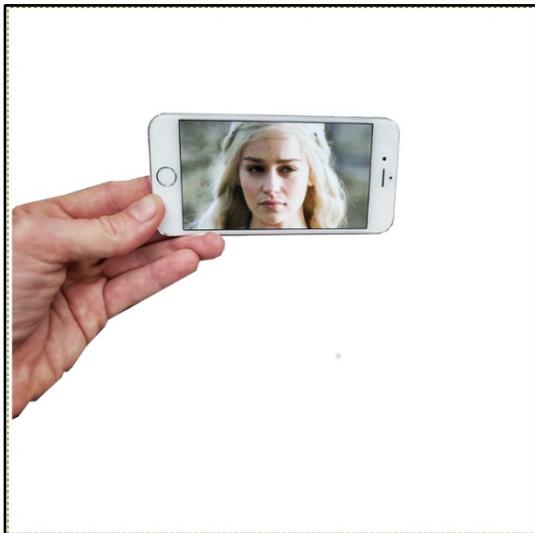


Abbildung 20: Segmente 1-4 des Bildes Serie

Das nächste hinzukommende Segment zeigt eine Hand. Diese gehört einer hellhäutigen Person, ist schmucklos, hat keine langen Fingernägel, sieht nicht schmutzig aus und hat wenige Altersfalten. Diese Merkmale unterstreichen das Thema der Reinheit im Bild und lassen vermuten, dass es sich um die Hand eines Mannes in den mittleren Jahren handelt. Die Position der Hand ist auch in diesem Bild eher ungewöhnlich, sieht unnatürlich und instabil aus. Diese unnatürliche Haltung lässt die Überlegung zu, dass es sich bei dem Bild um eine Montage handeln könnte. Mit dem Auftreten der Hand tritt gleichzeitig eine Person in das Bild. Dadurch

dass wir lediglich einen Körperteil dieser Person sehen können, treten die Themen Anonymität und Selbstdarstellung im Bild auf. Durch die Positionierung über den Bildrand hinaus, zieht die Hand die Betrachter/innen außerdem ins Bild und übernimmt so eine entscheidende Rolle für die Bildbetrachtung.

Werden die Segmente eins bis vier zusammengeführt, ist die Hand erstmals in ihrer Verbindung mit dem Handy sichtbar. Die Haltung der Hand lässt in diesem Kontext darauf schließen, dass möglichst wenig vom Handy verdeckt werden soll und diese Positionierung absichtsvoll passiert. Es scheint als würde die Hand das Handy für mögliche Betrachter/innen präsentieren. Diese Haltung der Hand stellt das Handy in den Fokus. Andererseits tritt die Hand in den Vordergrund, was auch ihr eine große Bedeutung zuspricht. Das Handy könnte in diesem Kontext entweder von einer Person zu einer anderen weitergegeben werden, zum Betrachten einer Serie oder eines Bildes verwendet werden oder es könnte gerade die Fotografie dieser Frau gemacht werden. Aufgrund der instabilen und unnatürlichen Handhaltung ist anzunehmen, dass die fotografierte Handlung keine langanhaltende ist, sondern eine Momentaufnahme.

Eine Folgehypothese bezieht sich darauf, dass der/die Betrachter/in der Fotografie aufgrund der Perspektive des Handys gleichzeitig der/die Betrachter/in des Handybildes sein könnte. Somit wären die Betrachter/innen der Fotografie gleichzeitig jene Personen für welche die Hand das Handy präsentiert. Weitere Folgehypothesen beziehen sich auf das Auftreten einer weiteren Hand sowie weiterer Ebenen im Bild, was zu einem Collage-Charakter führen könnte.

Segment 5



Abbildung 21: Segment 5 des Bildes Serie

Dieses Segment zeigt den Körper einer Person, ihr Kopf ist nicht sichtbar. Aufgrund der Größe der Hände, der Kleidung und der Schmucklosigkeit dürfte es sich um ein Kind handeln, welches eine helle Hautfarbe hat. Das Rosa und Rot der Kleidung lassen außerdem vermuten, dass es sich um ein Mädchen handelt, dies ist jedoch nicht mit Sicherheit feststellbar. Der Kleidungsstil ist leger aber gepflegt und auch die Körperhaltung des Kindes ist locker. Die Haltung lässt vermuten, dass die Person auf etwas sitzt, nicht in Bewegung ist beziehungsweise vielleicht auf etwas wartet. Darüber hinaus sitzt das Kind im Schneidersitz, welcher im meditativen und esoterischen Kontext verbreitet ist. Weitere Segmente könnten einen solchen Zusammenhang unterstreichen. Die Position wirkt etwas inszeniert, da es sich um eine erwachsene und keine kindliche Haltung handelt. Die Schuhe ähneln jenen der amerikanischen Marke Converse, könnten auch von einem der vielen Nachahmer stammen, stellen in jedem Fall aber einen Verweis zu dieser bekannten Marke dar. Diese Überlegungen unterstreicht die Annahme, dass es sich um eine Fotografie aus einer besseren Schicht handelt. Des Weiteren ist das Kind durch einen Gegenstand, den es unter dem Arm zu haben scheint, teilverdeckt. Hier könnte es sich um etwas handeln, was den Charakter der Person näher offenbart oder seinen kindlichen Charakter unterstreicht.

Folgehypothesen beziehen sich hier auf mögliche Annahmen zum Kopf des Kindes, das Auftreten weiterer Kinder, der Eltern oder eines Spielzeuges im Arm des Kindes.

Segmente 3-5



Abbildung 22: Segmente 3-5 des Bildes Serie

Wird dem Körper des Kindes das Segment des Handyrahmens und der Hand zugefügt, löst die Verdeckung des Kindskopfes bei dem/der Betrachter/in eine gewisse Skepsis aus. Es wird der Kopf des Kindes durch einen medialen Gegenstand verdeckt, was diesen gegenüber dem Kind in den Vordergrund rückt. Zu diesem Zeitpunkt gibt es jedoch noch unterschiedliche Möglichkeiten, was in dem Handyrahmen zu sehen sein könnte. Es könnte der Kopf des Kindes folgen, da gerade eine Fotografie dessen gemacht wird. Somit wäre das Kind zwar medial überlagert, jedoch würde es medial vermittelt wieder in den Vordergrund treten. Die Überlagerung würde den Kopf des Kindes somit nicht gänzlich verdecken. So würde die Anonymität des Kindes aufgehoben werden. In diesem Kontext wird die Beziehung zwischen dem/der Besitzer/in der Hand und dem Kind fraglich. Die Hand legt das Medium über den Kopf des Kindes und überdeckt ihn so absichtlich. Durch diese Handlung gelangen die Themen Macht und Verfremdung in das Bild. Außerdem baut sich eine gewisse Distanz zwischen dem Kind und dem/der Betrachter/in auf. Der/die Besitzer/in der Hand tritt zwischen diese beiden Akteur/innen. Dies könnte auch zum Schutz des Kindes passieren, das Handy also als eine Art Schutzschild vor dem öffentlichen Blick gemeint sein.

Durch die neue Ebene im Bild wird dieses erneut zur Zusammensetzung unterschiedlicher Bildebenen und Bildelemente. Dadurch erhält das Bild eine gewisse Verwandtschaft zu einer Collage, welche bestehende Bilder in neue Zusammenhänge setzt.

Segmente 1+3+4+5



Abbildung 23: Segmente 1+3+4+5 des Bildes Serie

Wird nun diese Segmentkombination betrachtet, wirkt das Bild absichtsvoll inszeniert und künstlich. Die beiden Segmente Kopf und Körper werden von der Hand wie Bausteine zusammengesetzt um ein neues Element zu erschaffen. Dabei ist jedoch sofort erkennbar, dass diese Segmente nicht eigentlich zusammengehören. Der kindliche Körper ist zu jung für den Kopf der Frau und die Größenrelation von Kopf und Körper passt nicht. Beide Segmente werden Opfer einer unnatürlichen Abtrennung ihrer Körperteile und einer unpassenden neuerlichen Zusammensetzung dieser.

Die Segmente werden durch den Handyrahmen einerseits kenntlich voneinander abgrenzbar gehalten, andererseits, wird dieser weggedacht, konturengenaue ineinander eingepasst. Diese penible Einpassung spricht dafür, dass die Fotografie genau inszeniert wurde und es sich um keinen Schnappschuss handelt. Zwei sichtbar nicht zusammenpassende Ebenen, nämlich der mediale Kopf und der reale Körper, werden durch das Handy zusammengeführt und gleichzeitig voneinander getrennt.

Nicht nur formal und ästhetisch stellen Körper und Kopf einen Gegensatz dar. Auch thematisch spiegeln diese beiden Segmente unterschiedliche Welten wieder. Während die Körperhaltung des Kindes Gemütlichkeit ausstrahlt, ist das Gesicht der Frau ernst. Während der Körper für die sorgenfreie und spielerische kindliche Welt steht, werden mit der Darstellerin aus Game of Thrones Macht, Herrschaftskämpfe und die Sorgen des Erwachsenendaseins verbunden.

Durch die Verdeckung des Kindskopfes bleibt das Thema der Anonymität im Bild bestehen. Fraglich bleibt, aus welchem Grund das Gesicht des Kindes verdeckt wird. Dies könnte erstens wie erwähnt aus Gründen des Schutzes vor dem öffentlichen Blick passieren und eine beschützende Geste des/der Besitzers/in der Hand sein. Zweitens könnte die Handlung aus einem sozialen Engagement heraus passieren. In diesem Falle könnte das Bild eine gewisse Sozialkritik ausüben wollen, Medienformate nicht wichtiger zu nehmen als Menschen. Drittens

könnte diese Fotografie auch aus einem privaten Interesse, wie beispielsweise der Belustigung oder anderer, entsprungen sein. Die Gestaltungs- und Inszenierungsmacht in dieser Fotografie geht in jedem Fall auch weiterhin sichtbar von dem/der Besitzer/in der Hand aus.

Die Themen Verfremdung und Distanzierung werden durch die unnatürliche Zusammensetzung im Bild noch stärker. Nun wird nicht nur die Beziehung zwischen dem Kind und dem/der Besitzer/in der Hand fraglich, sondern auch jene zwischen dem Kopf der Frau und den beiden Akteur/innen.

Betrachtet man diese Segmentkombination nun genauer sind unterschiedliche Bildebenen zu erkennen: Erstens die Aktionswelt der Hand, welche das Zusammenkommen der Ebenen bewirkt. Zweitens die Medienwelt des Handys, welches virtuelle Inhalte verinnerlicht. Drittens die Welt des Kindes, welche durch den sorgenfreien kindlichen Körper im Bild präsentiert wird. Viertens die Welt der Erwachsenen, welche durch den besorgten und nachdenklichen Blick des Kopfes ins Bild tritt. Werden die letzten fehlenden Segmente hinzugefügt können zwei weitere Ebenen bestimmt werden.

Alle Segmente

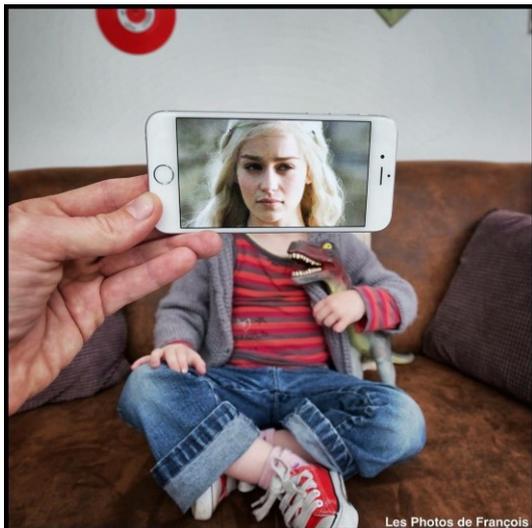


Abbildung 24: Alle Segmente des Bildes Serie

In der Gesamtansicht des Bildes zeigt sich nun, dass das Kind einen Spielzeug-Dinosaurier im Arm hält. Dieser ist auf dem ersten Blick der spielerischen Welt des Kindes zuzuordnen. Im Bild stellt er jedoch eine Brücke zwischen der kindlichen Welt und der Welt von Game of Thrones dar. Da der Dinosaurier den fiktiven Drachen aus Game of Thrones noch am nächsten kommt, stellt er ebenfalls eine Verbindung zum Charakter der Khaleesi her. Der Dinosaurier wird somit zum Verbindungsglied zwischen den beiden gegensätzlichen Welten.

Das Gesamtbild zeigt außerdem erstmals eine Art Hintergrund des Bildes. Diese Tatsache illustriert, dass bisher auf alle Segmente ein gewisser Fokus gelegt wurde. Dies führt bei der näheren Betrachtung des Bildes zu Erschöpfung, da alle Elemente als wichtig dargestellt werden

und eine erhöhte Aufmerksamkeit beanspruchen. Der Hypothese, ob tatsächlich auf so viele Elemente ein Fokus gelegt wird, kann bei der näheren Betrachtung der Komposition des Bildes nachgegangen werden.

Die Segmentkombination zeigt außerdem den räumlichen Kontext der Fotografie. Es handelt sich um eine Innenaufnahme, der Hintergrund besteht aus einem dunkelbraunen Sofa und einer weißen Wand mit einem roten kreisförmigen Fleck. Das Sofa wirkt mit den Kissen bequem und weich, jedoch auch kolonial und schick. Dies unterstreicht wiederum die Annahme einer gehobenen Schicht. Das Kind sitzt auf dem Sofa und die Szene erinnert an ein Wohnzimmer in dem ein Fernseher gegenüber vom Sofa steht. Das Kind kann jedoch nicht fernsehen, da das Handy und der/die Fotograf/in im Blickfeld wären. Der Kopf zum Körper ist jedoch in einem medialen Format und in einem Bildschirm eingeschlossen. Das Bild könnte damit aussagen: „Wir müssen nicht mehr in einen Fernseher blicken, um mediale Inhalte zu sehen, wir selbst verschwimmen mit dem Medialen.“ Die weiße Wand stellt die geeignete Leinwand für die im Vordergrund stehenden Segmente dar und lenkt den Fokus auf diese.

Von den Polstern bis zur Segmentüberlappung und der Hand wirkt das Bild stark inszeniert und für die Präsentation erstellt. Diese Umstände legen die Vermutung nahe, dass es sich um eine Fotografie handelt, welche nicht ausschließlich für den privaten Gebrauch gemacht wurde, sondern für die öffentliche Betrachtung. Auch ist nicht deutlich erkennbar, inwieweit es sich bei dem Bild um eine Montage handeln könnte, was ebenfalls dafür spricht, dass es für ein breiteres Publikum bestimmt sein könnte.

Wird nun das gesamte Bild betrachtet, können noch zwei Ebenen hinzugefügt werden: Erstens die Ebene der realen Welt, welche im Bild durch das Sofa und die Wand vertreten sind. Zweitens die Ebene der Fantasiewelt, welche durch das Dinosaurier-Spielzeug ins Bild tritt. Somit können sechs Ebenen festgemacht werden, welche in diesem Bild zu einer Einheit verschmelzen.

9.2.5 Kompositorische Strukturierung

Perspektivische Projektion

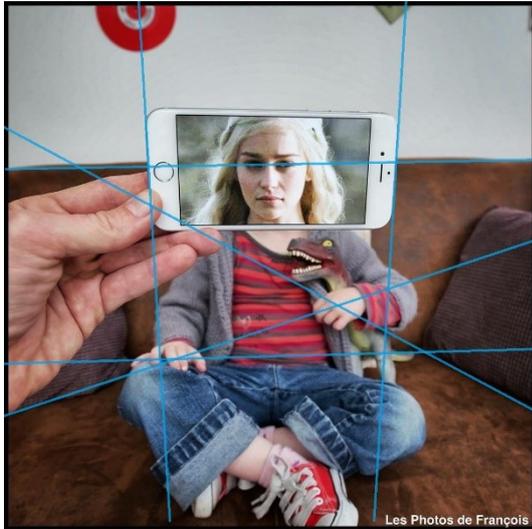


Abbildung 25: Bild Serie mit eingezeichneten Perspektivlinien

Um mögliche Fluchtpunkte des Bildes zu bestimmen, wurden Fluchtlinien im Bild eingezeichnet. Es sind keine stabilen Tiefenlinien zu finden, jedoch spielt das Bild mit inszenierten Tiefenlinien um eine künstliche Tiefe im Bild hervorzurufen. Aus diesem Grund können unterschiedliche Fluchtpunkte festgestellt werden. Der erste, am wenigsten absichtsvoll inszenierte Fluchtpunkt, ergibt sich aus den relativ stabilen, jedoch schwer festzumachenden Linien des Sofabuges und der Sofakante. Diese Linien zeigen, dass das Bild von relativ mittig vorne aufgenommen wurde, da die Linien nahezu parallel zueinander verlaufen. Jedoch ist erkennbar, dass die Linien nach links hin etwas enger zusammenfallen, was bedeutet, dass die Fotografie minimal von rechts aufgenommen wurde und der Fluchtpunkt weit links außerhalb des Bildes liegt. Dies führt dazu, dass die Objekte in der rechten Bildhälfte minimal größer erscheinen als jene in der linken Bildhälfte. Dieser Umstand rückt die Dinosaurier-Figur ein Stück weit mehr in den Fokus und schwächt die im Vordergrund stehende Hand etwas ab. Dies könnte dazu führen, dass das extrem diverse Größenverhältnis zwischen Hand und Dinosaurier-Figur etwas angenähert wird. Die zentrale Positionierung der Hand im Vordergrund des Bildes, wird dadurch jedoch nur minimal abgeschwächt. Diese Perspektive führt dazu, dass kein konkretes Element des Bildes vor den anderen im Bild zentral gesetzt wird. Somit wird die bereits aufgestellte Hypothese unterstrichen, dass in dem Bild so gut wie alle Elemente in den Fokus gerückt werden.

Neben dem halbwegs stabilen Fluchtpunkt des Sofas, können zwei künstlich inszenierte Fluchtpunkte festgemacht werden. Der erste orientiert sich an den Perspektivlinien des Handys, welche sich weit unterhalb des Bildes treffen, wo somit der Fluchtpunkt liegt. Dies zeigt, dass das Handy von leicht oben aufgenommen wurde. Somit rückt das Handy näher an den Körper heran und die obere Kante des Handys erscheint größer als die untere Kante. Dies scheint gerade

aufgrund dieser Ergebnisse absichtlich inszeniert zu sein. Erst die, sich der perspektivischen Größenveränderung bedienende, Positionierung ermöglicht es, den Kopf der Frau konturengerecht auf den Körper zu setzen. Die Perspektive wird somit zum Werkzeug, um die beiden Elemente absichtsvoll zu verbinden. Die Hand bedient sich dieses Werkzeugs um die Segmentkombination möglichst echt wirken zu lassen. Gleichzeitig wird diese Perspektive jedoch zum Hindernis einer echten Darstellung. Denn wären die Elemente tatsächlich verbunden, müssten weitere Elemente des Bildes die Perspektive des Handys teilen. Dies passiert jedoch nicht, da sich das restliche Bild an der vorhin beschriebenen Perspektive orientiert. Da der Körper somit im Verhältnis zum Kopf zu groß ist, wird am ersten Blick ersichtlich, dass es sich um eine Täuschung handelt und die beiden Elemente nicht natürlich verbunden sind. Die Perspektive wird somit wie der Handyrahmen zu einem Werkzeug, welches die Elemente medialer Kopf und realer Körper gleichzeitig verbindet wie auch voneinander abgrenzt. Dies beruft sich wiederum auf die These, dass im Bild die Themen Verschmelzung und Abgrenzung zentral sind.

Der zweite künstliche Fluchtpunkt orientiert sich an der Positionierung der Polster und liegt auf der rechten Hand des Kindes. Die Polster bilden in der Art in der sie positioniert sind inszenierte Tiefenlinien und sind so verantwortlich für die von dem/der Betrachter/in wahrgenommene Tiefe des Bildes. Dieser künstliche Fluchtpunkt spricht für eine Aufnahme von leicht links, was dem natürlichen Fluchtpunkt sehr weit außerhalb des Bildes links widerspricht. Dies ist dadurch zu erklären, dass unstabile Gegenstände wie Polster keine stabilen Fluchtpunkte kennzeichnen. Jedoch führt die absichtsvolle Positionierung der Polster dazu, dass der/die Betrachter/in durch die künstliche Tiefe in das Bild gezogen wird. Darüber hinaus lenken diese künstlichen Tiefenlinien die Aufmerksamkeit auf die Hand des Kindes. Durch die Betonung der kindlichen Hand werden die Widersprüche des Bildes betont. Einerseits der Gegensatz zwischen dem erwachsenen Gesicht und dem kindlichen Körper, andererseits die ambivalente Bedeutung des Dinosauriers, welcher von der Hand gehalten wird.

Szenische Choreografie

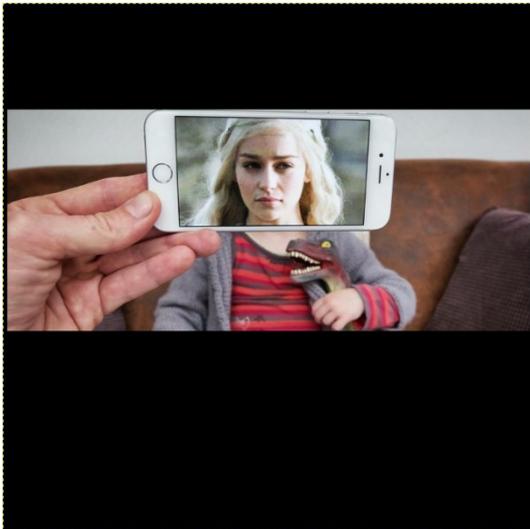


Abbildung 26: Bild Serie mit veranschaulichter szenischer Choreografie

In diesem Bild sind insgesamt drei Personen zu sehen. Während die erste nur durch eine Hand in Erscheinung tritt und die zweite bis auf ihren Kopf sichtbar ist, ist die dritte nur anhand eines Bildes anwesend und steht somit in keiner direkten Interaktion mit den beiden anderen Personen. Von den anderen beiden Personen ist jeweils nicht der Kopf sichtbar, diese treten im Bild somit anonymisiert auf. Die zwei anwesenden Personen beziehen sich durch ihre Positionierung aufeinander, der/die Besitzer/in der Hand hält ein Handy vor den Kopf der anderen Person. Dies hat unterschiedliche Wirkungen auf den/die Betrachter/in, welche zu neuen Hypothesen führen. Zunächst ist das Größenverhältnis zwischen den Elementen im Bild verschieden. Das heißt, dass die Hand im Verhältnis zur zweiten Person größer erscheint und mehr Platz im Bild einnimmt. Zusätzlich wird durch den konkreten Eingriff - das Verdecken des Kopfes der kleineren Person durch ein Objekt - dem/der Besitzer/in der Hand eine gewisse Macht zugesprochen. Einerseits Macht über die andere Person, da der/die Besitzer/in der Hand entscheidet, wie viel von ihr gezeigt wird, und andererseits Macht über den/die Betrachter/in, da die Neugierde auf eine Person geweckt wird, sie jedoch nicht vollständig gezeigt wird. Somit liegt die Entscheidung, was gesehen werden kann, bei dem/der Besitzer/in der Hand. Wird davon ausgegangen, dass es sich bei dem/der Besitzer/in der Hand um den/die Fotografen/in des Bildes handelt, so entscheidet diese/r nicht nur, ob und wie die zweite Person fotografiert wird, sondern erweitert seine/ihre Macht zusätzlich um jene Komponente, seinen/ihren Einfluss auf das Bild abzulichten und damit für jede/n Betrachter/in offensichtlich erkennbar zu machen. Die szenische Choreografie unterstreicht an dieser Stelle somit die Themen offensichtliche Entscheidungsmacht und Einflussnahme, Überlagerung und Anonymität im Bild. Eine neue Hypothese ist somit, dass der/die Fotograf/in zeigen möchte, dass die Entscheidungsmacht bei ihm/ihr liegt, das Sichtbare von ihm/ihr abhängig ist.

Eine Interaktion zwischen Kopf und Körper ist aus zwei Gründen nicht festzumachen. Erstens befindet sich der Kopf in einem Rahmen und kann über diesen hinaus nicht interagieren. Zweitens wird durch das Bild auch keine Interaktion suggeriert, da Kopf und Körper als eine Einheit dargestellt werden und die Hand nicht als Interaktionspartner einer der beiden inszeniert wird. Durch das Einfügen des Kopfes durch die Hand wird zwar die Beziehung zwischen diesen beiden Personen thematisiert, jedoch nicht offengelegt.

Durch die Bewegung der Hand in das Bild und über den Kopf des Kindes, wirkt das Bild lebendig. Die interagierenden Komponenten des Bildes sind wie beim ersten Bild auf einen bestimmten Ausschnitt beschränkt. Durch Weglassen des oberen und unteren Randes des Bildes (siehe Abbildung), können die grundlegenden Geschehnisse des Bildes bewahrt werden und wiederum zeigt sich die Verbindung zum Medienformat.

Planimetrische Gesamtkomposition

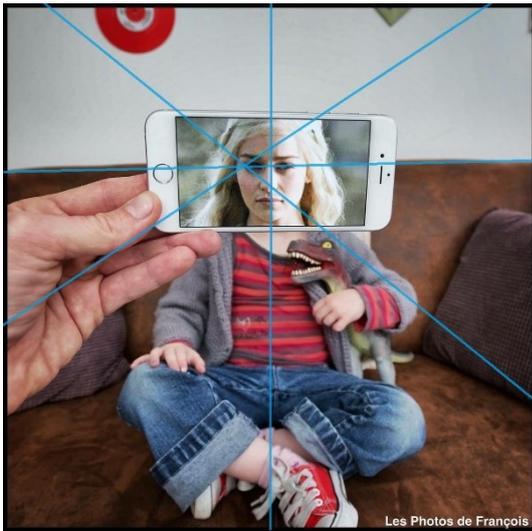


Abbildung 27: Bild Serie mit eingezeichneten Feldlinien

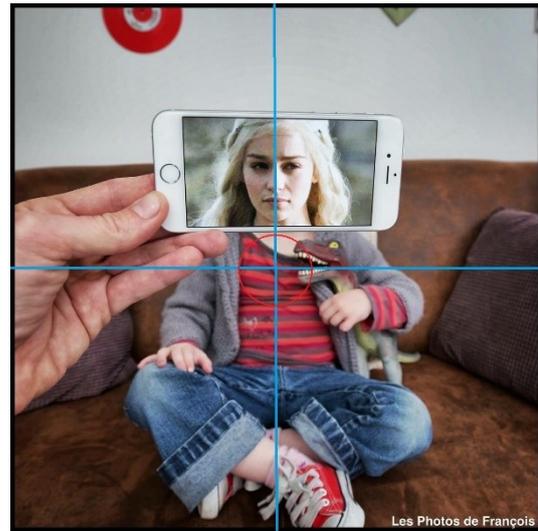


Abbildung 28: Bild Serie mit eingezeichnetem Bildmittelpunkt

Im ersten Bild wurden nun die Feldlinien, welche das Bild strukturieren, gekennzeichnet. Die stärksten drei Feldlinien, welche bei der Betrachtung zuerst ins Auge springen, sind jene der Hand, des Körpers und des Handys. Die Feldlinie der Hand zieht den/die Betrachter/in über den Bildrand in dieses hinein, weswegen eine große Kraft von ihr ausgeht. Die Feldlinie des Körpers strukturiert das Bild vertikal in zwei Hälften und verleiht dem Bild eine gewisse Stabilität. Die Feldlinie des Handys wird durch die Sofakante verlängert und teilt das Bild horizontal in zwei Hälften. Diese drei Linien treffen sich auf unterschiedlichen Stellen des Gesichtes der Frau im Handy. Auch eine dritte Feldlinie, orientiert an dem abgewinkelten rechten Arm des Kindes, konnte festgemacht werden. Diese trifft die anderen Linien ebenfalls im Gesicht der Frau, also am Handy. Das Handy wird somit durch die Feldlinien in den Fokus gerückt und die Blicke der Betrachter/innen werden auf dieses gelenkt. Zusätzlich wird auch die Aufmerksamkeit auf die Frau im Handy gelenkt. Die Feldlinien formieren zusammengenommen einen Stern, dessen Zentrum das Handy darstellt. Von diesem Ausgangspunkt strahlt es in unterschiedliche Richtungen aus und beeinflusst die umliegenden Elemente. Die Feldlinien legen somit nahe, dass das Handy und das Bild der Frau wesentliche Elemente im Bild darstellen. Außerdem unterstreichen sie, die Gleichzeitigkeit von Bewegung, durch die Hand, und Stabilität, durch den Körper, im Bild.

Das zweite Bild zeigt den Bildmittelpunkt und somit was im Zentrum des Bildes steht. Die Linien treffen sich beim Körper des Kindes und stellen diesen somit in den Fokus. Dies zeigt wiederum, dass immer wieder neue Elemente in den Blickpunkt des/der Betrachters/in gerückt werden. Die Hypothese, dass durch unterschiedliche Arten der Inszenierung und Positionierung sowie durch Perspektive und Feldlinien so gut wie alle Elemente in den Fokus gerückt werden, kann somit zum Teil verstärkt werden. Trotzdem erfährt das Handy eine spezielle Art der Zentralsetzung.

9.2.6 Kontext und Verwendungszusammenhang

Wie im ersten Bild findet sich auch auf diesem nur ein textliches Element: „Les Photos de Francois“. Dieses ist auf dieselbe Art wie im ersten Bild interpretierbar, verweist somit auf den Fotografen Francois Dourlen und darauf, dass dieser öfter Fotografien wie diese macht. Außerdem kann damit ein öffentlicher Kontext verbunden werden. Ergänzend kann hinzugefügt werden, dass damit erstmals das Thema der Anonymität im Bild aufgeweicht wird. Besagter Francois ist die erste Person die namentlich im Bild auftritt. Offengelegt wird in diesem Zusammenhang nun auch die Beziehung zwischen dem Besitzer der Hand und dem Fotografen, die ein und dieselbe Person sind. Demnach tritt der Fotograf in sein eigenes Bild und zeigt damit über die Erstellung der Fotografie hinaus sichtbar seine Gestaltungsmacht im Bild. Auch die Selbstdarstellung wird dadurch verstärkt zum Thema.

9.2.7 Interpretation der Gesamtgestalt des Bildes

Die Segmentanalyse dieses Einzelbildes soll nun zusammengefasst werden. Dabei wird zunächst auf jene Themen eingegangen, welche bereits aus dem ersten Bild bekannt sind und sich hier erneut finden. Erstens arbeitet auch dieses Bild mit Ambivalenzen und Verfremdungseffekten. Dies ist an der Gegenüberstellung der erwachsenen Welt und der kindlichen Welt genauso zu sehen wie an den farblichen Kontrasten, der Gegenüberstellung zwischen Schauspielerin beziehungsweise Serienfigur und den Lesearten des Dinosaurier-Spielzeuges. Auch die gleichzeitige Darstellung von Verschmelzung und Abgrenzung bezieht sich auf das Thema Ambivalenz. Der Verfremdungseffekt gelangt vor allem über die kontroversen Perspektiven sowie über die unnatürliche Segmentkombination aus Kopf und Körper ins Bild. Die Verfremdungseffekte zusammen mit der unnatürlichen Haltung der Hand legen die Vermutung nahe, dass es sich um eine Montage handeln könnte, oder andere Änderungen am Bild stattfanden. Zweitens finden sich auch in diesem Bild Elemente des westlichen Kulturkreises wie zum Beispiel das iPhone und das Bild aus dem popkulturellen Kontext. Dies kann um die Annahme ergänzt werden, dass es sich bei dem Fotografen um eine Person der oberen Mittelschicht handelt. Darauf lassen Handy, Einrichtung und Kleidung des Kindes schließen. Drittens ist auch in diesem Bild die Selbstdarstellung des Fotografen ein offensichtliches Thema, welches durch die Ablichtung der Hand ins Bild tritt. Durch das sichtbare Eingreifen ins Bild und das Überdecken bestehender Elemente, wird die Gestaltungsmacht des Menschen demonstriert. Außerdem zieht die am Bildrand positionierte Hand den/die Betrachter/in ins Bild.

Darüber hinaus finden sich in diesem Bild neue Erkenntnisse, die über jene des ersten Bildes hinausgehen. Ein neues Thema ist die Überlagerung realer Inhalte mit medialen Inhalten. Diese führen zu einer neuen Stufe der absichtsvollen Anonymität, die vom Menschen in das Bild gebracht wird. Der Mensch schiebt somit die Medien vor das Reale, die Person tritt hinter dem Medium in den Hintergrund. Damit findet nicht lediglich eine Ergänzung statt, sondern es wird

etwas Bestehendes überlagert beziehungsweise ausgetauscht. Zweitens tritt das Thema der Distanz ins Bild. Während die Hand den/die Betrachter/in auch hier ins Bild zieht, baut das Handy vor dem Gesicht des Kindes eine Distanz auf. Das Handy wird zur Wand, die nicht durchdrungen werden kann. Somit tritt das Handy zwischen Betrachter/in und Kind, was zu einer Distanzierung führt. Dies kann damit begründet werden, dass etwas im Verborgenen bleiben soll, was einerseits mit einem Geheimnis oder aber mit dem Schutz von etwas verbunden werden kann. Darüber hinaus zeigt sich, dass durch die formale Komposition des Bildes auf viele Elemente fokussiert wird, das Bild also ein sehr komplexes ist.

Die grundlegendste Erkenntnis ist auch in diesem Bild, dass verschiedene Ebenen miteinander verknüpft und gleichzeitig voneinander abgegrenzt werden. In diesem Bild sind das: die reale Welt (Sofa und Wand), die sorgenlose Welt der Kinder (Körper), die verantwortungsvolle Welt der Erwachsenen (Kopf), die Fantasiewelt (Dinosaurier), die Medienwelt (Handy) und die Aktionswelt (Hand). Diese Ebenen werten sich in ihrer Kombination gegenseitig auf und konstituieren in ihrem Zusammenwirken den Bildsinn. Diese Verschmelzung von unterschiedlichen Ebenen beziehungsweise Welten wird mit den Themen Anonymität, Macht und Kontrolle verbunden. Die Interpretation des ersten Bildes warf die Frage auf, ob eine Art Aufforderung in den Bildern steckt. Dieses Gefühl lässt sich auch bei diesem Bild nicht abstreiten, da es durch seine Erweiterung um eine Überlagerung anhand medialer Inhalte anstatt einer Ergänzung noch mehr Emotionen weckt als das erste Bild. Wird das Handy nun als positives Werkzeug verstanden oder findet sich Kritik gegen diese mediale Überlagerung? Da in diesem Bild ein Mensch, insbesondere sogar ein Kind, von einem Medium überlagert wird, ist dies eine sehr provokante Abbildung. Diese würde sich für eine Sozialkritik eignen, jedoch findet eine Kritik am abgebildeten Vorgehen weder bildlich noch textuell statt. Eine Kritik bräuchte negative Komponenten die in Zusammenhang mit dieser Überlagerung stehen. Diese sind jedoch in keiner Weise zu finden. Aus diesem Grund ist davon auszugehen, dass die Bilder ein Vorbild für die Betrachter/innen abgeben sollen. Diese sollen es dem Fotografen gleichtun und mithilfe von Werkzeugen die Welt um uns erweitern, etwas Neues erschaffen.

9.3 Erweiterte Kontextanalyse

Trotz der genauen Analyse bleibt das Gefühl, etwas Wesentliches für die Entstehung der Fotografie außen vor gelassen zu haben. Aus diesem Grund sollen die Fotografien noch einmal in ihrem Kontext als Teile einer Bildersammlung genauer betrachtet werden. Orientiert an der Ersteindrucksanalyse, werden zuerst die Bilder desselben Typs betrachtet. Es zeigen sich weitere Fotografien, die nach dem selben Muster aufgebaut sind. Immer wieder tritt das weiße iPhone ins Bild und ergänzt beziehungsweise überlagert die Inhalte im Bild. Meist verrät der Hintergrund der Handybilder durch seine Farben, dass es sich nicht um eine tatsächliche Szene handelt, welche in der Realität hinter dem Handy zu sehen sein könnte. Die Botschaft der Bilder differenziert auf dem ersten Blick zwischen kritisch (der Kopf von Pinocchio auf dem Körper von Donald Trump) und amüsierend (das Gesicht von Patrick Star über einem Stern am Walk-of-Fame). Dies zeigt, dass Francois Dourlen mit den Fotografien zwar amüsieren möchte, diese aber auch bewusst seine eigenen Ansichten wieder spiegeln. Werden die Bilder der anderen Typen betrachtet, werden diese zwei Aspekte erneut unterstrichen. Die ästhetischen Fotografien sollen den Betrachter/innen gefallen, die narrativen Fotografien sollen ihnen etwas über Francois Dourlen erzählen. Die Selbstpräsentation wird in diesen narrativen Fotografien besonders stark zum Thema. An diesen Fotografien des letzten Typs ist auffällig, dass nicht nur Dourlen als Person zu finden ist, auch sein Fotostudio und seine Kamera inklusive Equipment (siehe Abbildungen) sind auf den Bildern verewigt.



Abbildung 29: Francois Dourlen beim Erstellen seiner Fotografien



Abbildung 30: Apparate und Equipment von Francois Dourlen

Anhand der Fotografien ist erkennbar, dass Dourlen mit einer hochwertigen Spiegelreflexkamera arbeitet, für die er ein breites Spektrum an Objektiven zur Verfügung hat. Jedes Objektiv hat für gewöhnlich eine andere Eigenschaft, ein Bild zu inszenieren. Während manche für besonders kurze Distanzen geeignet sind, erleichtern andere das Fotografieren auf große Distanz oder ermöglichen einen besonders weiten Winkel. Auch der Laptop wird mit dem Equipment abgebildet

und zählt somit zur notwendigen Ausstattung um die Fotografien zu erstellen beziehungsweise zu teilen. Anhand des Equipments von Francois Dourlen kann schlussgefolgert werden, dass er für alle Eventualitäten ausgerüstet ist, Szenen unter allen Umständen bestmöglich einfangen und inszenieren kann. Die Ausstattung lässt außerdem darauf schließen, dass der französische Fotograf keine finanziellen Probleme hat, da es sich um teure Luxusartikel handelt. Zur Verwendung des Equipments ist darüber hinaus ein gewisses Fachwissen notwendig, welches der Fotograf zu besitzen scheint. Dies unterstreicht nochmals, dass es sich hier um einen geschulten Fotografen und keinen alltäglichen „Knipser“ handelt. Die Bilder des Equipments unterstreichen, dass die Fotografien von Francois Dourlen tatsächlich mit Hand, Handy und Kamera fotografiert werden und nicht einer Montage entspringen. Dies ist besonders dahingehend interessant, dass während der Bildanalyse immer wieder unklar war, ob es sich nicht um eine nachträgliche Zusammensetzung der Bildelemente handelt. Diesem Gedanken soll mit den als Beweis dienenden Fotografien Einhalt geboten werden. Gerade die Bemühung die Echtheit der Bildentstehung zu unterstreichen sowie die Abbildung des Laptops als notwendige Ausstattung lassen jedoch Zweifel zurück. Die Wahrhaftigkeit der spontanen Momentaufnahme wird auch dadurch relativiert, dass dieses umfassende Equipment in jedem Fall einer gewissen Einrichtungszeit und eines gewissen Aufwands bedarf. Beispielsweise das zur Hand haben aller Objektive, die Auswahl des passenden, das Umstecken der Objektive und so weiter.

Diese Überlegungen zeigen, dass neben den Ebenen welche ins Bild treten, auch die Kamera als Apparat eine wesentliche Rolle für die Fotografien spielt. Während der Fotograf durch seine Hand ins Bild tritt, wird der Apparat nicht direkt sichtbar. Dieser Apparat darf jedoch auf keinen Fall mit dem Fotografen verwechselt werden.

Die große Bedeutung des Apparates für eine Fotografie versuchte schon Vilém Flusser zu benennen. Ihm zufolge ist der Fotoapparat weder ausschließlich als Konsumgut, noch als Werkzeug zu verstehen, da Apparate nicht die Absicht haben die Welt zu verändern, sondern die Bedeutung dieser Welt (vgl. Flusser 1999: 20ff). Der/die Fotograf/in ist stets auf der Suche nach neuen Informationen im Rahmen der Apparat-Möglichkeiten und spielt somit immer gegen den Apparat, obwohl beide zugleich eine Einheit bilden. Der Apparat beherbergt zwei Programme, das des Werkzeugs zur automatischen Bilderaufnahme und das des Spielzeugs. Diese Programme sind es, die den eigentlichen Wert des Fotoapparates ausmachen (vgl. Flusser 1999: 24ff). „Der Fotograf hat Macht über die Betrachter seiner Fotografien, er programmiert ihr Verhalten; und der Apparat hat Macht über den Fotografen, er programmiert seine Gesten. Diese Umlenkung der Macht vom Dinglichen auf das Symbolische ist das eigentlich Kennzeichnende dessen, was wir Informationsgesellschaft und nachindustriellen Imperialismus nennen.“ (Flusser 1999: 29) Die vorprogrammierten Kategorien der Kamera umschließen die Kulturbedingungen,

was zur Massenkultur führt. Zwar tut der Apparat, was der/die Fotograf/in will, jedoch kann auch der/die Fotograf/in nur agieren soweit es der Apparat zulässt (vgl. Flusser 1999: 30ff). Nach Flusser sind Farbfotografien eine größere Lüge als Schwarz/Weiß-Fotografien, da erstere ihren theoretischen Charakter stärker verstecken. Der/die Fotograf/in selbst möchte andere durch seine/ihre Fotografien informieren und sich damit in deren Gedächtnissen verewigen. Das Apparateprogramm möchte sich dagegen weiterentwickeln und profitiert von seinen Nutzer/innen als Lieferant/innen von Feedback (vgl. Flusser 1999: 40ff).

Eine heutige Philosophie der Fotografie könnte, so Flusser, über die Fotografie hinaus, für die nachindustrielle Gesellschaft einen Durchbruch bedeuten. Dafür muss sie den Aspekt der Freiheit in der Fotografie finden und sie dabei durchleuchten (vgl. Flusser 1999: 68ff). „Die Philosophie der Fotografie hat die Aufgabe, über diese Möglichkeit der Freiheit – und damit der Sinngebung – in einer von Apparaten beherrschten Welt nachzudenken [...] Eine solche Philosophie ist notwendig, weil sie die einzige Form von Revolution ist, die uns noch offensteht.“ (Flusser 1999: 74)

Berücksichtigt man nun diese Ausführungen und die Zentralsetzung des Apparates durch den Fotografen Francois Dourlen selbst, kann der Fotoapparat als weitere Bildebene der Fotografien verstanden werden.

10 Die Gestaltung einer neuen Wirklichkeit

„(...) ich bin mir der Welt, als einer Vielfalt von Wirklichkeiten bewußt.“

(Berger & Luckmann 2013: 24)

Basierend auf der Segmentanalyse der beiden Bilder, sollen nun die Strukturprinzipien herausgearbeitet werden, welche in den Fotografien von Francois Dourlen zu finden sind. Dabei ist erkennbar, dass die Fotografien zunächst versuchen unsere Aufmerksamkeit zu erwecken, uns als Betrachter/innen anschließend Gestaltungsmacht zusprechen und uns abschließend einen Handlungsauftrag erteilen.

10.1 Die Bilder erwecken unsere Aufmerksamkeit

Wie bereits im Kapitel zur Augmented Reality erwähnt wurde, ist unsere Aufmerksamkeit in der heutigen Zeit eines unserer kostbarsten Güter. Nicht ohne Grund sprechen einige Autoren von einem neuen Zeitalter der „Aufmerksamkeitskultur“ (vgl. Niesyto 2004, Franck 1998). In einer komplexen Welt wie dieser muss jedes Element darum kämpfen, Beachtung zu finden. Durch die endlosen Weiten von online Photosharing-Plattformen und visuellen Inhalten auf social media Plattformen hat sich dieser Umstand für Bilder noch zusätzlich verstärkt. Die Fotografien von Francois Dourlen zeichnen sich dadurch aus, dass sie sich dieses Drucks bewusst sind und alles daran setzen, die Blicke der Betrachter/innen auf sich zu ziehen. Diese Wirkung wird über zwei Vorgänge erreicht.

10.1.1 Wecken von Gefühlen

Die Fotografien von Francois Dourlen wollen durch einfache und leicht verständliche Darstellungen Emotionen bei den Betrachter/innen wecken. Auch wenn nicht jeder Person die Szene im Smartphone bekannt ist, ist die konkrete Positionierung, die unwirkliche Kombination und Überlagerung von Elementen in der Fotografie überraschend. Der/die Betrachter/in widmet der Fotografie einen zweiten Blick und die Aufmerksamkeit ist gewonnen. Dies passiert jedoch nicht nur über den Überraschungseffekt, sondern ebenfalls durch Ambivalenzen und Verfremdungseffekte, die sich für uns nicht auf den ersten Blick auflösen und Neugierde wecken. Bei der Analyse der einzelnen Segmente wurden immer wieder Stimmen in den Analysegruppen laut, dass das jeweilige Bild Frustration auslöse, sein Sinn nicht verstanden wurde und mit jedem Segment mehr Fragen entstünden als sich Antworten boten. Bis zum Ende warteten die Teilnehmer/innen neugierig auf die eine Antwort, die jedoch niemals kam. Die Rätselhaftigkeit des Bildes löst sich nur sehr schwer auf und hält somit die Aufmerksamkeit der Betrachter/innen.

Die Verfremdungseffekte der Fotografien liegen einerseits in der offensichtlich manipulativen Zusammensetzung beziehungsweise Überlagerung von Elementen die jedoch sehr detailgetreu

erfolgt. Egal ob es sich um eine Montage handelt oder nicht, eine Vermutung in diese Richtung stellt sich aufgrund der konkreten Platzierung in jedem Fall ein und führt zu einem weiteren Verfremdungseffekt. Andererseits werden allgemein bekannte Themen aufgegriffen und verfremdet dargestellt. Die Ambivalenzen zeigen sich durch gegensätzliche Themen im Bild, wie beispielsweise die zeitgleiche Darstellung von Bewegung und Stabilität. Nicht außer Acht zu lassen sind auch die positiven Gefühle, die die Fotografien auslösen. Dies ist einerseits die Freude an der amüsanten Darstellung und andererseits die Verbundenheit mit dem Fotografen, die durch die geteilte Freude an einer Figur beziehungsweise einem Film oder einer Serie entsteht.

10.1.2 Präsentation von aus den Medien vertrauten Inhalten

Neben dem Wecken von Gefühlen bieten die Fotografien vertraute Inhalte, was sie einfach zugänglich macht. Da die Bilder auf Instagram veröffentlicht wurden, sind deren Zielgruppe vor allem jene Menschen, die einen regelmäßigen Umgang mit der medial vermittelten Welt pflegen. Die meisten dieser Personen kennen die in den Fotografien präsentierten Szenen bereits aus den Medien, sie finden sich in einer bekannten und vertrauten Umgebung wieder. Damit sind jedoch nicht nur die populärkulturellen Bilder auf dem Smartphone gemeint. Jene Personen, welchen diese Inhalte nicht bekannt sind, finden sich trotzdem in vertrauten Gefilden wieder. Denn wie schon Theodor Adorno und Max Horkheimer (2006) meinten, halten Produkte der Kulturindustrie alles vorhersehbar und in bekannten Mustern. Den Ausführungen der Autoren folgend, werden alle technischen Medien nach demselben Arbeitsgang produziert, in ihnen spiegelt sich „der Triumph des investierten Kapitals“ (Horkheimer & Adorno 2006: 132). Die Autoren gingen aus diesem Grund davon aus, dass die Kulturindustrie die Reproduktion des erweiterten Geistes verhindere: „Die Produkte selber (...) sind so angelegt, daß ihre adäquate Auffassung zwar Promptheit, Beobachtungsgabe, Versiertheit erheischt, daß sie aber die denkende Aktivität des Betrachters geradezu verbieten (...)“ (Horkheimer & Adorno 2006: 134). Da sich die Gesellschaft an den Produkten der Kulturindustrie vergnügt und erfreut, zeigt sie, dass sie mit dieser Entwicklung einverstanden ist (vgl. Horkheimer & Adorno 2006: 150-154). Mit diesen Anschauungen im Hinterkopf, zeigt sich auch die alltägliche Szene, welche das Bild im Bild umgibt, als eine durch die Medien bekannte. Sie spiegelt wie diese den Alltag des westlichen Kulturkreises wieder. Dabei wird sowohl auf eine bestimmte Art von Mensch verwiesen, ein gut situierter Mann mit weißer Hautfarbe, wie auch auf konkrete amerikanische Marken, wie Apple und Converse, die einen gewissen Lebensstil symbolisieren und als Statussymbole dienen. Somit stellt es keine Herausforderung für den/die Betrachter/in dar, sich auf die Fotografien von Francois Dourlen einzulassen. Schwere Kost wie beispielsweise ein aufwendiger Lerneffekt bei der Betrachtung oder eine kritische Botschaft im Bild werden eher nicht vermutet.

Um die Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen, wirken die Fotografien somit auf den ersten Blick simpel und ihre offensichtliche Botschaft einfach verständlich. Es zeigt sich, mit welchem Aufwand es einhergeht, eine Szene als zufällig und einfach darzustellen. Durch die eben erklärte amüsante beziehungsweise abstrakte Inszenierung der Inhalte und die einfache Einordnung dieser in bekannte Muster entsteht die offensichtliche Botschaft der Bilder: Erkenne Altbekanntes in einer amüsanten Neuzusammenstellung wieder. Trotz dieser offensichtlich erkennbaren Botschaft, bleibt jedoch eine gewisse Rätselhaftigkeit bestehen. Das Bild geht in dieser einfachen Botschaft nicht gänzlich auf. Denn diese Botschaft ist nicht neu, tagtäglich werden bekannte visuelle Elemente in neuen Kontexten dargestellt und somit reproduziert. Wieso aber diese Art der Darstellung? Im Gegensatz zu anderen Reproduktionen wird ein Element vor das andere geschoben. Es werden nicht beide Ebenen nebeneinander, sondern übereinander dargestellt. Darüber hinaus stehen sie nicht lediglich für sich, sondern es wird ein ineinandergreifen, eine Interaktion angedeutet. Erkennt der/die Betrachter/in die offensichtliche Botschaft des Bildes, bleibt die Rätselhaftigkeit der interaktiven Handlungsebene in mehrerlei Hinsicht bestehen. Eine nähere Auseinandersetzung mit den Fotografien bietet tiefere Einblicke, beansprucht jedoch dementsprechend viel Zeit. Gleichzeitig ist aus diesem Grund anzunehmen, dass es im Rahmen der alltäglichen Betrachtung, auf beispielsweise der Plattform Instagram, bei der oberflächlichen Auseinandersetzung bleibt. Somit wird übersehen wer in diesen Fotografien die Kontrolle hat, die Handlungen und Interaktionen steuert und die Gestaltungsmacht der Szene übernimmt. Denn tatsächlich handelt es sich um sehr komplexe Bilder, hinter denen sich eine tieferliegende Botschaft versteckt. Die formale Komposition des Bildes setzt zahlreiche Elemente gleichzeitig in den Fokus, um den gewünschten Effekt bei den Betrachter/innen zu erlangen. Werden die Fotografien nun analysiert, kann ausgemacht werden, dass die offensichtliche Botschaft sich darum erweitert, nicht nur Altbekanntes wiederzuerkennen, sondern Neues zu gestalten.

10.2 Die Bilder sprechen uns Macht zu

Haben die Fotografien erst einmal unsere Aufmerksamkeit gewonnen, gehen sie einen Schritt weiter. In diesem sprechen sie zunächst dem Fotografen und daraufhin dem/r Betrachter/in als solchem/r eine gewisse Gestaltungsmacht zu. Dies passiert einerseits über die machtvolle Position des Fotografen und andererseits über die Verbindungsherstellung zu dem/der Betrachter/in.

10.2.1 Fotograf als matchvoller Akteur

In den Fotografien kommt es zur Selbstdarstellung des Fotografen Francois Dourlen, der durch die abgelichtete Hand beziehungsweise den Arm selbst ins Bild tritt. Seine Rolle wird somit zusätzlich zum Fotografen um die des Abgebildeten ergänzt. Diese Selbstdarstellung zeigt Dourlen als Person, welche sichtbar in das bildliche Geschehen eingreift. Er nimmt absichtsvoll, gezielt und offensichtlich Einfluss auf die Fotografien und verändert somit deren Bildsinn. Diese Handlung spricht ihm als Person die Macht zu, die gegebenen Bedingungen beeinflussen und verändern zu können. Diese Macht kommt in jeder Fotografie dem/der jeweiligen Fotografen/in zu. Im Gegensatz zu anderen Fotografien wird die Macht in diesen Bildern jedoch durch augenscheinliches Eingreifen abgebildet und so ein entscheidender Teil der Bildbotschaft. Darüber hinaus scheint es im Bild, aufgrund der Positionierung, dass das Handy zur Verlängerung des Armes und der Hand des Fotografen wird. Damit erfolgt eine Kombination zwischen der Aktionswelt und der medialen Welt. Dies hat zur Folge, dass sich die Fähigkeiten des Fotografen erweitern und auch, wie im Bild zu sehen, seine Möglichkeiten Einfluss auf seine Umgebung zu nehmen. Diese Entwicklung ermöglicht es dem Fotografen die Welt um sich zu erweitern und neue Phänomenräume beziehungsweise Wirklichkeitsbereiche zu öffnen.

Auf diesen Vorgang geht bereits Paul Frosh (2015) ein, wenn er vom Selfie als kinästhetischem Bild spricht (siehe Kapitel 5). Auch er ist der Ansicht, dass Fotografien nicht nur die Vergangenheit thematisieren können, sondern die Veränderbarkeit der Gegenwart offenbaren. Außerdem spricht er in weiterer Folge von der Entgrenzung zeitlicher und räumlicher Ebenen (vgl. Frosh 2015: 1609f.). Auch Alfred Schütz und Thomas Luckmann sprechen von den Strukturen der Lebenswelt und der alltäglichen Lebenswelt, welche vom Menschen beeinflusst werden kann. Die Autoren vertreten die Ansicht, dass nur diese Lebenswelt des Alltags die ausgezeichnete Wirklichkeit des Menschen ist (vgl. Schütz & Luckmann 2003: 29f.). „Die Lebenswelt ist also eine Wirklichkeit, die wir durch unsere Handlungen modifizieren und die andererseits unsere Handlungen modifiziert.“ (Schütz & Luckmann 2003: 32f.)

10.2.2 Verbindungsherstellung zu dem/der Betrachter/in

Der Arm, durch den Dourlen in seine Fotografien tritt, geht über den Bildrahmen hinaus und öffnet das Bild somit darüber hinaus. Dies hat zur Folge, dass eine Verbindung zu dem/der Betrachter/in hergestellt wird. Die Hand zieht den/die Betrachter/in ins Bild und wird somit zum Verbindungsglied zwischen Betrachter/in und Fotografie.

Dadurch, dass nur die Hand ins Bild tritt und nicht etwa das Gesicht des Fotografen, bleibt die Hand wie die anderen Ebenen im Bild ein einzelnes, für sich stehendes Element. Wie die anderen Ebenen, kann sie mit verschiedenen Elementen kombiniert und neu zusammengesetzt werden. Diese Art der Anonymität ist beabsichtigt und führt dazu, dass der Hand eine Beliebigkeit zukommt. Der Winkel und die Positionierung der Hand im Bild lassen vermuten, dass deren Besitzer sich ungefähr in der Position des/der Betrachters/in befindet. Dadurch fühlt sich der/die Betrachter/in räumlich in den Besitzer der Hand hineinversetzt. Er/sie fühlt sich als Teil einer der dargestellten Elementkombinationen: Hand und Arm stammen vom Fotografen, der Körper gehört zu dem/der Betrachter/in. Die nicht näher charakterisierte und für sich alleine stehende Hand bietet wenig Raum für Widersprüche, die dabei, sich in diese hineinzusetzen, aufkommen könnten. Somit bildet die Hand nicht nur ein Verbindungsglied zwischen Betrachter/in und Fotografie, sondern auch zwischen Betrachter/in und Fotograf. Der/die Betrachter/in wird selbst Teil einer Kombination von Elementen. Arm und Hand werden seine/ihre verlängerten Gliedmaßen, durch die er/sie Anteil am Bild nimmt. Der/die Betrachter/in wird dadurch eingeladen das Bild nicht nur von außen anzusehen, sondern sich selbst als Akteur/in wahrzunehmen und ein Teil der Szene zu werden.

Durch den Arm, welcher nun in Kombination sowohl mit dem Handy, wie auch dem/der Betrachter/in steht, werden nun auch Betrachter/in und Handy verbunden. Die Gestaltungsmacht, welche dem Fotografen zukommt, kommt nunmehr auch den Betrachter/innen zu, da sie sich in dessen Rolle wiederfinden. Durch das sichtbare Eingreifen in das Bild, das Verdecken von Elementen oder Kombinieren unterschiedlicher Ebenen, wird nun dem/der Betrachter/in Gestaltungsmacht zugesprochen.

10.3 Die Bilder erteilen uns einen Handlungsauftrag

Wie immer im Leben geht mit einer gewissen Macht jedoch auch eine gewisse Verantwortung einher. Nachdem die Fotografien die Betrachter/innen als machtvolle Akteur/innen postuliert haben, veranschaulichen sie nun, wie diese mit eben jener Macht umzugehen haben. Dafür müssen sich diese als Vermittler/innen zwischen den Lebens- und Realitätsbereichen erkennen und selbst die aktive Gestaltung der Wirklichkeit übernehmen.

10.3.1 Mensch als Vermittler zwischen den Ebenen

In den Bildern tritt der Mensch, vertreten durch den Fotografen, als vermittelnder Akteur auf. Er wird durch den Arm beziehungsweise die Hand direkt im Bild dargestellt, jedoch auch als Erzeuger der Fotografie indirekt in diese eingeschrieben. Durch einerseits die fotografische Handlung, welche die Elemente zusammen ablichtet, und andererseits die Kombination der unterschiedlichen Bildebenen durch die Hand, werden diese zu einer gemeinsamen Einheit. Dieses Zusammenfügen von vermeintlich abgegrenzten Elementen passiert bewusst und sehr gezielt, verändert dabei den ursprünglichen Kontext der einzelnen Elemente und stellt sie stattdessen in einen neuen Kontext. Dabei scheint es, als würden die einzelnen Ebenen miteinander agieren, in einander übergehen und sich gegenseitig beeinflussen. Der Mensch stellt somit einen Zusammenhang zwischen den Ebenen dar, der so ursprünglich nicht bestand. Damit wird er zum Vermittler, durch welchen die vermeintlich unabhängig voneinander existierenden Ebenen eine sinnvolle Kombination erfahren und ihre Abgrenzung nicht mehr haltbar ist. Grundlage dieser Kombination sind die Vorstellungskraft und die gedanklichen Bilder des Menschen. Während die Kombination zunächst gedanklich im Kopf des Menschen passiert, kann sie später auch physisch, wie in den Fotografien, erfolgen. Im Menschen, in seiner Vorstellungskraft, werden die strikt voneinander unterschiedenen Ebenen Teil einer gemeinsamen Welt: Der Welt der Möglichkeiten. In dieser finden sich sowohl Elemente der realen Welt, der erwachsenen Welt, der Aktionswelt und der Welt der Apparate wie auch Elemente der medialen Welt, der kindlichen Welt, der Fantasiewelt und der Symbolwelt.

Auch hier kann auf die Strukturen der Lebenswelt nach Schütz und Luckmann verwiesen werden. Die Autoren sprechen davon, dass durch die Vorstellungskraft des Menschen fantasiert und entworfen werden kann. Solche Vorstellungen können wahrscheinlich oder unwahrscheinlich sein, erwünscht oder nicht erwünscht. In jedem Fall aber sind sie vorstellbar, also aus typischen Elementen eines subjektiven Wissensvorrates zusammengesetzt (vgl. Schütz & Luckmann 2003: 476ff.). Die Vorstellungen einer vom Menschen gestalteten Wirklichkeit, welche verschiedene Ebenen sinnvoll verbindet, beruht somit auf einzelnen Elementen unseres Wissensvorrates.

Um die Rolle des Menschen als Vermittler der Ebenen zu unterstreichen, werden in den Fotografien nicht nur die nahtlosen Verschmelzungen, sondern auch die sichtbaren Grenzen deutlich abgebildet. Somit wird die Gleichzeitigkeit von Verschmelzung und Trennung zum Thema. Der Fotograf zeigt damit, dass beide Darstellungsweisen in der Welt des Möglichen liegen. Der Mensch hat die Fähigkeit Ebenen zu verbinden, jedoch auch sie zu trennen. Während die Verschmelzung vor allem durch die offensichtliche Handlung des menschlichen Arms im Zentrum des Bildes steht, stellen die Abgrenzungen, über die Interaktionen sogar hinausgehen können, eine Randnotiz dar. Sie sind als Anmerkung zu verstehen und sollen die Machtverhältnisse klären. Die vermeintliche Abgrenzung zwischen den unterschiedlichen Lebens- und Wirklichkeitsbereichen wird durch die bildliche Verschmelzung in Frage gestellt, in welcher die Ebenen nahezu nahtlos ineinander übergehen. Das Bild vermittelt damit erneut die Botschaft, dass diese gedachte und gelebte Trennung unterschiedlicher Lebens- und Wirklichkeitsbereiche nicht mehr haltbar ist, diese ineinandergreifen und sich gegenseitig beeinflussen. Die sichtbare Trennung legt demgegenüber erneut offen, wem in diesem Zusammenhang die Gestaltungsmacht zukommt. Auch wenn die Trennung der Ebenen in der heutigen Welt nicht mehr haltbar ist, liegt es in der Hand des Menschen diese sinnvoll zu verbinden und einen gemeinsamen Wirkungsbereich zu schaffen. Die Verschmelzung erfolgt durch das Zutun des Menschen und kann sich nur durch diesen erfüllen: „Nicht nur die Welt könnte anders sein, sondern es existieren diese Realitäten und alternativen Möglichkeiten nicht in der Leere – sie hängen immer und unausweichlich von unserem Verhalten und von unseren Möglichkeitsprojektionen ab. Im Virtuellen wird die Realität des Möglichen erprobt, und diese Erfahrung kann für eine Gesellschaft, die immer stärker eine der Notwendigkeit der Kontingenz ausgesetzte Gesellschaft ist, wertvoll sein.“ (Esposito 2010: 175f.)

10.3.2 Gestaltung der Welt nach „unseren“ Vorstellungen

Mit diesem Wissen, dass der Mensch der Vermittler zwischen unterschiedlichen Lebens- und Wirklichkeitsbereichen ist und sich diese nur durch ihn verbinden können, ergeben sich diese vollends der Macht des Menschen. Somit bestimmt der Mensch darüber, welche Elemente und Ebenen mit anderen ergänzt und verbunden werden und welche für sich alleine stehend in den Hintergrund treten. Es liegt am Mensch zu entscheiden, welche Inhalte es Wert sind überlagert, ausgetauscht beziehungsweise ergänzt zu werden und welche unverfälscht bestehen bleiben. An dieser Stelle wird die Macht des Menschen zusätzlich verstärkt, ihm wird die Gestaltung nicht nur eines Bildes zugesprochen, sondern die Gestaltung der Wirklichkeit beziehungsweise die Konstruktion dieser.

Folgt man dieser Überlegung, wird die Kombination mit anderen Elementen und Inhalten durch den Menschen als Aufwertung dieser wahrgenommen. Die Elemente an sich werden als wichtig

genug erachtet, in einem neuen Kontext eine Rolle zu spielen. Dieses Verschmelzen unterschiedlicher Ebenen und Elemente wertet diese auf, da sie von den positiven Eigenschaften der anderen profitieren können. Beispielsweise erhält die mediale Ebene durch die Kombination mit der realen Ebene deren Verbindlichkeit und Präsenz. Die reale Ebene wiederum erhält durch die Kombination mit der medialen Ebene die Charaktereigenschaften der unbegrenzten Möglichkeiten und der Gestaltbarkeit. Die Verschmelzung der Ebenen miteinander, führt zu einer Verschmelzung der jeweiligen Charaktereigenschaften und so zu einer völlig neuen Wirklichkeitsebene.

Diese Gestaltungsmacht des Menschen muss in jedem Fall auch kritisch betrachtet werden. Denn wodurch erhalten die Menschen ihre Wertigkeiten, nach denen sie die Wirklichkeit gestalten wollen? Vertreter der kritischen Theorie, wie beispielsweise Günther Anders, standen den Medien stets skeptisch gegenüber. Nach Anders geben uns diese ein Bild der Wirklichkeit wieder, welches nicht der Realität entspricht (vgl. Anders 1989: 100ff.). Die Medien weichen unsere Horizonte dermaßen auf, dass wir schließlich sogar die Realität nicht mehr als solche erkennen und auf sie mit gelernten Mustern aus der Medien-Realität reagieren (vgl. Anders 1989: 131-134). Diese Annahme könnte durch die vorliegenden Bilder von Francois Dourlen untermauert werden. Die medialen Elemente werden über die realen gelegt, der Mensch beginnt die reale Welt wie die mediale zu gestalten. Somit kann geschlussfolgert werden, dass zwar der Mensch bestimmt, wie er seine Realität gestalten möchte, jedoch sind es die Medien, die uns bestimmte Bewertungsmuster antrainiert haben, nach denen wir nun handeln. Folgt man Anders Überlegungen, bestimmen die Medien durch ihre vorgefertigten Muster mit dem Werkzeug Mensch selbst ihren Wert. Doch wer oder was bestimmt über die Bewertungsmuster der Medien? Dazu gibt es viele verschiedene Theorien der Mediatisierung (vgl. Hepp 2013), die an dieser Stelle nicht behandelt werden können, da sie nicht Schwerpunkt dieser Arbeit sind. Entscheidend bleibt jedoch die Frage danach, wo jene Bewertungsmuster, die für die Gestaltung der Wirklichkeit herangezogen werden, ihren Ursprung finden. Dieser Fragestellung sollten zukünftige Forschungen nachgehen.

All diese Botschaften, die den Bildern inhärent sind, führen nun schlussendlich zu jenem Handlungsauftrag, welcher uns von den Fotografien von Francois Dourlen vermittelt wird. Dieser meint, dass wir als Vermittler/innen zwischen den unterschiedlichsten Lebens- und Wirklichkeitsbereichen diese verbinden sollen und damit nach „unseren“ Wertvorstellungen unsere Welt konstruieren sollen. Da sich jede/r Betrachter/in in die Rolle des Fotografen hineinversetzen kann, ist es eine an die Anonymität gerichtete Aufforderung, dem Beispiel der Bilder zu folgen. Eine solche Aufforderung meint, die uns zur Verfügung stehenden Werkzeuge

zu nutzen, um unsere eigenen Fähigkeiten und somit die Welt um uns zu erweitern, etwas Neues zu erschaffen; und sei es durch die Überlagerung des Bestehenden.

11 Das Verhältnis zwischen Bild und Wirklichkeit

„Aus der Diskussion theoretischer Bildkonzepte ist hervorgegangen, dass sich das Verhältnis zwischen Bild und Wirklichkeit nicht fixieren lässt. Vielmehr ist davon auszugehen, dass dieses Verhältnis – nicht zuletzt auch in historischer Perspektive – vielerlei Bezüge und Dimensionen aufweist.“ (Breckner 2010: 267)

Die vielen Ebenen der Fotografien von Francois Dourlen können als Referent/innen für die vielfältigen Lebens- und Wirklichkeitsbereiche unseres Alltags gesehen werden. Dabei ist anzunehmen, dass bei der Betrachtung weiterer Fotografien der Bilderserie noch mehrere dieser Ebenen und Welten zutage treten würden. Gleichzeitig kann jedoch vermutet werden, dass sowohl das Generieren von Aufmerksamkeit, die machtvolle Position des Menschen sowie seine vermittelnde Rolle und die eigenmächtige Gestaltung der Wirklichkeit auch in den restlichen Fotografien von Francois Dourlen zentrale Themen darstellen.

Werden die Erkenntnisse der Analyse auf die eingangs formulierte Forschungsfrage bezogen, so kann das Ergebnis wie folgt beschrieben werden. In den Fotografien von Francois Dourlen präsentiert sich unser Alltag als Zusammensetzung aus Elementen der unterschiedlichsten Kontexte und Lebensbereiche. Diese sind, durch die Fantasie und Vorstellungskraft des Menschen, heutzutage nicht mehr eindeutig voneinander abzugrenzen. Aus diesem Grund wird der Alltag beziehungsweise die Wirklichkeit, zu welcher auch die Medienwelt zählt, als etwas vom Menschen Konstruiertes dargestellt. Sie entsteht durch die Gestaltungsmacht jedes/r Einzelnen und fußt auf dessen/deren Bewertungsmustern. Der Alltag wird somit nicht als etwas uns Gegebenes verstanden, sondern als etwas von uns Beeinflussbares. In diesen Überlegungen offenbart sich das Verhältnis zwischen Bild und Wirklichkeit.

Nach Gernot Böhme sind unterschiedliche Bezüge zwischen Bildern und Wirklichkeiten möglich. Die Bilder können dabei als Anzeichen, Symbol, Sichtbarmachung, Kommunikationsmittel oder Steigerung der Wirklichkeit fungieren (vgl. Böhme 1999 zit. nach Breckner 2010: 267f.). Die hier analysierten Fotografien von Francois Dourlen vereinen diese, sich nicht gegenseitig ausschließenden, Funktionen von Bildern. Zunächst sind die Fotografien ein Anzeichen für einen gewissen Zustand, in welchem der Mensch eine reale Szene mit einem medialen Inhalt in Verbindung bringt, auch wenn dies meist über die Gedankenkraft passiert. Gleichzeitig symbolisieren die Fotografien das Medienzeitalter und die westlich geprägte Kultur, welche ihre Grundlagen darstellen. Eine der zentralsten Botschaften der Bilder wird über ihre Funktion der Sichtbarmachung zugänglich. Die Fotografien ermöglichen es, die Gleichzeitigkeit von Verschmelzung und Abgrenzung darzustellen. Dies passiert einerseits durch die nahezu nahtlosen Übergänge zwischen den interagierenden Ebenen und die zusammenführende

Handlung der menschlichen Hand, andererseits über die trotzdem sichtbaren Abgrenzungen zwischen den Ebenen. Auch der collageförmige Charakter der Fotografien, welcher durch das Bild im Bild und die Zusammensetzung der einzelnen Elemente entsteht, kann durch die visuelle Präsentation sichtbar gemacht werden. Diese Botschaft der Gleichzeitigkeit zweier vormals als konträr gedachter Zustände beziehungsweise Ebenen, könnte sprachlich nicht auf die Weise vermittelt werden, wie es durch das Bild möglich ist. Durch die öffentliche Präsentation der Fotografien auf der Photosharing-Plattform sowie durch die direkte Ansprache der Betrachter/innen, werden die Bilder zum Kommunikationsmittel, welches einen Handlungsauftrag vermittelt. Obwohl die Fotografien vielfältige Funktionen ineinander vereinen, ist eine davon als Schlüsselfunktion hervorzuheben. Die wohl bedeutendste und zentralste Funktion des Bildes ist ihre Steigerung von Wirklichkeit. „In dieser Perspektive zeigt nicht das Bild etwas von einer Wirklichkeit, die sich unabhängig von diesem Bild konstituiert hat, sondern das Bild bestimmt, was die Wirklichkeit ist.“ (Breckner 2010: 268) Denn in den Fotografien von Francois Dourlen wird nicht lediglich die Wirklichkeit abgebildet, sondern ein neues Bild der Wirklichkeit präsentiert.

12 Ausblick

Die Themen der menschlichen Gestaltungsmacht und der Verschmelzung von verschiedenen Realitätsebenen findet sich nicht nur in den Fotografien von Francois Dourlen. Bei näherer Betrachtung der Medien und aktueller Phänomene wird augenscheinlich, dass diese Themen in unterschiedlichsten Formen Teil unseres alltäglichen Lebens sind. Dies unterstreicht, dass es sich um Themen handelt, welche unsere Gesellschaft zurzeit beschäftigen und uns vor neue Herausforderungen stellen. Altbekannte Muster brechen auf und der Mensch sucht neue Möglichkeiten mit diesen Herausforderungen umzugehen. Eine davon, die eigenmächtige Gestaltung der uns umgebenden Welt, konnte in dieser Arbeit illustriert werden.

An dieser Stelle sei angemerkt, dass sich die Aussagen dieser Arbeit auf die Analyse zweier Fotografien begrenzt, was gleichzeitig eine gewisse Limitierung dieser Arbeit bedeutet. Obwohl es sich um eine qualitative Analyse handelt, welche vor allem in die Tiefe und nicht in die Breite zu gehen vermag, handelt es sich um ein sehr begrenztes Datenmaterial, was in der Ergebnisbetrachtung nicht außer Acht gelassen werden sollte. In zukünftigen Studien könnte der Materialumfang erweitert werden. Des Weiteren beschränkt sich diese Arbeit auf eine Art von Datenmaterial und Analyseform, was sich ebenfalls auf die Ergebnisse auswirkt. Speziell bei prozesshaften Phänomenen wie diesem wäre es interessant, an unterschiedlichen Ebenen anzusetzen und beispielsweise Bildmaterial mit Interviews zu kombinieren. Da die Fotografien wie wir sie schlussendlich betrachten, einer gedanklichen Idee des/der Fotografen/in zugrunde liegen, könnte diese Betrachtung die Ergebnisse erweitern. Auch wäre es denkbar, eine weitere Methode der Bildanalyse zum Vergleich heranzuziehen. Letztlich soll angemerkt werden, dass die Segmentanalyse der Fotografien in unterschiedlichen Analysegruppen erfolgte, um verschiedene Sichtweisen und Anschauungen der Bilder zu erhalten.

Im Laufe des Entstehungsprozesses dieser Arbeit tauchten immer mehr Phänomene auf, welche die öffentliche Auseinandersetzung mit dem Thema der menschlichen Neugestaltung vorantrieben. Ein Beispiel dafür sind die Fotografien von Rich McCor der als „paperboy“ auf Instagram zu finden ist (vgl. [instagram.com](https://www.instagram.com/paperboy_)). Ähnlich wie Francois Dourlen kombiniert auch er Elemente der realen Welt mit von seiner Hand ergänzten Elementen. Im Gegensatz zu den hier bearbeiteten Fotografien finden sich in seinen Bildern jedoch keine Rahmen mehr. Er hält nicht sein Smartphone in die Szene, sondern eine per Hand ausgeschnittene, einfarbige Silhouette. Während zwar die sichtbare Rahmung verschwindet, ist es bei Rich McCors Fotografien die einheitliche Farbe der Ausschnitte, die eine Abgrenzung eindeutig sichtbar macht. Trotz der anderen Herangehensweise finden sich viele Gemeinsamkeiten in den Bildern der Fotografen und auch in den Vorstellungen dieser. Auf Instagram schreibt McCor: „Someone once said ‚Go out and transform the world‘. I took it literally.“ (vgl. [instagram.com](https://www.instagram.com/paperboy_)) Befragt zu seinem Hobby

meinte er, es gefalle ihm, dass die Menschen seine Art die Welt zu sehen mögen (vgl. dailymail.co.uk). Wie bei Dourlen basieren auch die Fotografien von McCor auf seinen gedanklichen Bildern, was deren Bedeutung erneut hervorhebt. Auch andere aktuelle Phänomene, wie das bereits erwähnte Augmented Reality Spiel Pokémon Go zeigen, dass die Menschen vermehrt danach streben unseren alltäglichen Wirklichkeitsbereich zu erweitern. Aus diesem Grund ist es von großer Bedeutung, diese Erweiterung von Phänomenräumen wissenschaftlich zu hinterfragen. Dazu bedarf es mehr Forschungsarbeiten, welche sich mit diesem Thema auseinandersetzen.

13 Literatur- und Abbildungsverzeichnisse

13.1 Offline-Literaturverzeichnis

- Abbott, Wendy; Donaghey, Jessie; Hare, Joanna; Hopkins, Peta (2013): An Instagram is worth a thousand words: an industry panel and audience Q&A. *Library Hi Tech News*, Volume 30, Issue 7, pp. 1-6.
- Altheide, David L.; Snow, Robert P. (1979): *Media logic*. Beverly Hills: Sage Publication.
- Anders, Günther (1989): *Die Antiquiertheit des Menschen*. Gütersloh: Bertelsmann-Club.
- Azuma, Ronald T. (1997): A Survey of Augmented Reality. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, Volume 6, Issue 4, pp. 355-385.
- Barthes, Roland (1985): *Die helle Kammer. Bemerkungen zur Photographie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- Becker, Howard S. (1986): Do Photographs Tell the Truth? In: ders. (Hg.): *Doing things together*. Evanston: Northwestern University Press, 273-292.
- Benjamin, Walter (2007): *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- Berger, Peter L.; Luckmann, Thomas (2013): *Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit. Eine Theorie der Wissenssoziologie*. Frankfurt am Main: Fischer Verlag.
- Boehm, Gottfried (1994): Die Wiederkehr der Bilder. In: ders. (Hg.): *Was ist ein Bild?* München: Wilhelm Fink Verlag, 11-38.
- Böhme, Gernot (1999): *Theorie des Bildes*. München: Wilhelm Fink Verlag.
- Bourdieu, Pierre (1981): Eine illegitime Kunst. Die sozialen Gebrauchsweisen der Photographie. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- Breckner, Roswitha (2012): Bildwahrnehmung - Bildinterpretation. Segmentanalyse als methodischer Zugang zur Erschließung bildlichen Sinns. *Österreichische Zeitschrift für Soziologie*, Volume 2, Issue 12, pp. 143-164.
- Breckner, Roswitha (2010): *Sozialtheorie des Bildes. Zur interpretativen Analyse von Bildern und Fotografien*, Bielefeld: transcript.
- Döring, Nicola (2003): *Sozialpsychologie des Internet: die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen*. Göttingen: Hogrefe, Verlag für Psychologie.
- Esposito, Elena (2010): Ästhetik und Spiel. Formen der Kontingenz in der pluralen Realität. In: Pietraß, Manuela; Funiok, Rüdiger (Hg.): *Mensch und Medien. Philosophische und sozialwissenschaftliche Perspektiven*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 159-177.
- Flusser, Vilém (1999): *Für eine Philosophie der Photographie*. Göttingen: European Photography Konstanz, UVK.

- Flusser, Vilém (1993): Vom Virtuellen. In: Rötzer, Florian; Weibel, Peter (Hg.), Cyberspace. Zum medialen Gesamtkunstwerk. Wien: Klaus Boer Verlag, 65-71.
- Franck, Georg (1998): Ökonomie der Aufmerksamkeit. München: Hanser.
- Frosh, Paul (2015): The Gestural Image: The Selfie, Photography Theory, and Kinesthetic Sociability. *International Journal of Communication*, Volume 9, pp. 1607-1628.
- Goffman, Erving (2011): Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag. München: Piper Verlag GmbH.
- Gómez-Cruz, Edgar; Meyer, Eric T. (2012): Creation and Control in the Photographic Process: iPhones and the emerging fifth moment of photography. *Photographies*, Volume 5, Issue 2, pp. 203-221.
- Gruber, Christine (2014): Smartphones als Werkzeug zur Selbstdarstellung. Geschlechtsspezifische Selbstpräsentation am Beispiel der App „Instagram“. Wien: Magisterarbeit.
- Gye, Lisa (2007): Picture This: the Impact of Mobile Camera Phones on Personal Photographic Practices. *Journal of Media & Cultural Studies*, Volume 21, Issue 2, pp. 279-288.
- Hepp, Andreas (2013): Medienkultur. Die Kultur mediatisierter Welten. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Horkheimer, Max; Adorno, Theodor W. (2006): Dialektik der Aufklärung: Philosophische Fragmente. Frankfurt am Main: Fischer Verlag.
- Imdahl, Max (1994): Ikonik. Bilder und ihre Anschauung. In: Gottfried Boehm (Hg.) Was ist ein Bild? München: Wilhelm Fink Verlag, 300-324.
- Krotz, Friedrich; Hepp, Andreas (2012): Mediatisierte Welten. Forschungsfelder und Beschreibungsansätze. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften
- Lasén, Amparo; Gómez-Cruz, Edgar (2009): Digital Photography and Picture Sharing: Redefining the Public/Private Divide. *Knowledge, Technology & Policy*, Volume 22, Issue 3, pp. 205-215.
- Livingstone, Sonia (2009): On the mediation of everything: ICA presidential address 2008. *Journal of communication*, Volume 59, Issue 1, pp. 1-18.
- Lueger, Manfred (2010): Interpretative Sozialforschung: Die Methoden. Wien: Facultas.
- Mehler-Bicher, Anett; Steiger, Lothar (2014): Augmented Reality: Theorie und Praxis. München: De Gruyter Oldenbourg.
- Milgram, Paul; Takemura, Haruo; Utsumi, Akira; Kishino, Fumio (1994): Augmented reality: A class of displays on the reality-virtuality continuum. *Telemanipulator and Telepresence Technologies*, SPIE Volume 2351, pp. 282-292.
- Mitchell, William J. T. (1990): Was ist ein Bild? In: Bohn, Volker (Hg.): Bildlichkeit. Internationale Beiträge zur Poetik. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 17-68.

- Möbius, Hanno (2000): *Montage und Collage. Literatur, bildende Künste, Film, Fotografie, Musik, Theater bis 1933*. München: Wilhelm Fink Verlag.
- Müller-Doohm, Stefan (1997): Bildinterpretation als struktural-hermeneutische Symbolanalyse. In: Hitzler, Roland; Honer, Anne (Hg.): *Sozialwissenschaftliche Hermeneutik. Eine Einführung*. Opladen: Leske + Budrich, 81-108.
- Niesyto, Horst (2004): Aufmerksamkeitserregung. Kritische Anmerkungen zum kulturellen Kapitalismus unserer Zeit und den Aufgaben einer emanzipatorischen Medienbildung. In: Pirner, Manfred L.; Breuer, Thomas (Hg.): *Medien – Bildung – Religion: Zum Verhältnis von Medienpädagogik und Religionspädagogik in Theorie, Empirie und Praxis*. München: kopaed, 52-72.
- Nightingale, Virginia (2007): The Cameraphone and Online Image Sharing. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, Volume 21, Issue 2, pp. 289-301.
- Raab, Jürgen (2007): Die ‚Objektivität‘ des Sehens als wissenssoziologisches Problem. *Sozialer Sinn*, Volume 8, Issue 2, pp. 287-304.
- Richter, Rudolf (2002): *Verstehende Soziologie*. Wien: Facultas.
- Schütz, Alfred; Luckmann, Thomas (2003): *Strukturen der Lebenswelt*. Konstanz: UVK.
- Storey, John (2001): *Cultural Theory and Popular Culture. An Introduction*. London: Pearson Prentice Hall.
- Strinati, Dominic (1995): *An Introduction to Theories of Popular Culture*. London: Routledge Taylor & Francis Group.
- Treibel, Annette (2000): *Einführung in soziologische Theorien der Gegenwart*. Opladen: Leske + Budrich.
- Weibel, Peter (1993): Virtuelle Realität: Der Endo-Zugang zur Elektronik. In: Rötzer, Florian; Weibel, Peter (Hg.), *Cyberspace. Zum medialen Gesamtkunstwerk*. Wien: Klaus Boer Verlag, 15-46.

13.2 Online-Literaturverzeichnis

- Becker, Gene (2009): We're wired to augment our world and our selves. The connected world (Blog), <http://www.lightninglaboratories.com/tcw/tag/augmented-reality/page/2/>, 11.02.2017.
- Bopp, Kolja (2011): „Medialphysische Wirklichkeiten“. Magisterarbeit. http://www.medialphysisch.de/wp-content/uploads/2012/08/Bopp_Medialphysische_Wirklichkeiten.pdf, 11.02.2017.
- Breckner, Roswitha (2008): Bildwelten - Soziale Welten. Zur Interpretation von Bildern und Fotografien, Online-Beitrag zu ‚Workshop & Workshow Visuelle Soziologie‘. https://www.soz.univie.ac.at/fileadmin/user_upload/inst_soziologie/Personen/Institutsmitglieder/Breckner/Breckner_Bildwelten.pdf, 11.02.2017.
- Pemberton, Becky (2016): Cut above the rest: Photographer transforms famous locations into amazing artwork using paper cut-out props. http://www.dailymail.co.uk/travel/travel_news/article-3676652/Cut-rest-Photographer-transforms-famous-locations-amazing-artwork-using-paper-cut-props.html, 11.02.2017.
- Francois Dourlen: Diverse online Profile zur eigenen Person.
500px: <https://500px.com/francoisdourlen>, 11.02.2017.
Facebook: <https://www.facebook.com/lesphotosdefrancois/>, 11.02.2017.
Instagram: <https://www.instagram.com/francoisdourlen/?hl=de>, 11.02.2017.
Twitter: <https://twitter.com/photos2francois?lang=de>, 11.02.2017.
- From Baywatch babes to Marge Simpson as a Queen's Guard: Photographer uses iPhone to capture his favorite movie characters in everyday settings: Artikel in der Dailymail. <http://www.dailymail.co.uk/news/article-3204266/From-Baywatch-babes-Marge-Simpson-Queen-s-Guard-Photographer-uses-iPhone-capture-favorite-movie-characters-everyday-settings.html>, 11.02.2017.
- Geser, Hans (2010): Augmenting things, establishments and human beings. Hans Geser: Online Publications, Zürich. http://socio.ch/intcom/t_hgeser24.pdf, 11.02.2017.
- Instagram-Künstler Francois Dourlen: Artikel in der Bildzeitung. <http://www.bild.de/digital/internet/instagram/fotograf-fuegt-film-figuren-ins-richtige-leben-ein-42289862.bild.html>, 11.02.2017.
- Instagram Photo Download. <http://www.dinsta.com/photos/>, 11.02.2017.
- Jurgenson, Nathan (2011): Digital Dualism versus Augmented Reality. <http://thesocietypages.org/cyborgology/2011/02/24/digital-dualism-versus-augmented-reality/>, 11.02.2017.
- Klein, Georg (2006): Visual Tracking for Augmented Reality. A thesis submitted for the degree of Doctor of Philosophy, <http://www.robots.ox.ac.uk/~gk/publications/Klein2006Thesis.pdf>, 11.02.2017.

Kleinz, Torsten; Beuth, Patrick (2016): Pokémon Go. Pikachu und die Parallelgesellschaft. Artikel in der Zeit. <http://www.zeit.de/digital/games/2016-07/pokemon-go-app-ios-android-deutschland>, 11.02.2017

Paperboy: Online Profil zur eigenen Person. <https://www.instagram.com/paperboy/>, 11.02.2017.

Pokémon GO – Steh' auf und GO! Trailer von Pokémon GO Deutschland. <https://www.youtube.com/watch?v=-efS3dueLL0>, 11.02.2017.

Saltz, Jerry (2014): Art at Arm's Length: A History of the Selfie. Artikel im New York Magazine, [http://www.cam.usf.edu/InsideART/Inside_Art_Enhanced/Inside_Art_Enhanced_files/6D.Art_at_Arm's_Length_\(2014_article\).pdf](http://www.cam.usf.edu/InsideART/Inside_Art_Enhanced/Inside_Art_Enhanced_files/6D.Art_at_Arm's_Length_(2014_article).pdf), 11.02.2017.

Sonnad, Nikhil; Truong, Alice (2016): The ultimate guide to Pokémon Go. <http://qz.com/731057/the-ultimate-guide-to-pokemon-go/>, 11.02.2017.

What is Instagram? FAQ der Homepage. <https://www.instagram.com/about/faq/>, 11.02.2017.

13.3 Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Screenshot aus dem „Pokémon Go“ Trailer.....	36
Abbildung 2: Unterschiedliche Layer in „Pokémon Go“.....	41
Abbildung 3: Veranschaulichung des Wahrnehmungsprozesses des Bildes Beschilderung	54
Abbildung 4: Identifizierte Segmente des Bildes Beschilderung.....	56
Abbildung 5: Erstes Segment des Bildes Beschilderung.....	57
Abbildung 6: Segmente 1+2 des Bildes Beschilderung.....	58
Abbildung 7: Segmente 1-4 des Bildes Beschilderung.....	59
Abbildung 8: Segment 6 des Bildes Beschilderung.....	61
Abbildung 9: Segmente 2+3+4+6 des Bildes Beschilderung.....	62
Abbildung 10: Segmente 1-6 des Bildes Beschilderung.....	63
Abbildung 11: Alle Segmente des Bildes Beschilderung.....	64
Abbildung 12: Bild Beschilderung mit eingezeichneten Perspektivlinien	65
Abbildung 13: Bild Beschilderung mit veranschaulichter szenischer Choreografie.....	66
Abbildung 14: Bild Beschilderung mit eingezeichneten Feldlinien.....	67
Abbildung 15: Bild Beschilderung mit eingezeichnetem Bildmittelpunkt.....	67
Abbildung 16: Veranschaulichung des Wahrnehmungsprozesses des Bildes Serie	71
Abbildung 17: Identifizierte Segmente des Bildes Serie.....	73
Abbildung 18: Das erste Segment des Bildes Serie.....	74
Abbildung 19: Segmente 1-3 des Bildes Serie.....	75
Abbildung 20: Segmente 1-4 des Bildes Serie.....	76
Abbildung 21: Segment 5 des Bildes Serie.....	78
Abbildung 22: Segmente 3-5 des Bildes Serie.....	79
Abbildung 23: Segmente 1+3+4+5 des Bildes Serie.....	80
Abbildung 24: Alle Segmente des Bildes Serie.....	81
Abbildung 25: Bild Serie mit eingezeichneten Perspektivlinien	83
Abbildung 26: Bild Serie mit veranschaulichter szenischer Choreografie.....	85
Abbildung 27: Bild Serie mit eingezeichneten Feldlinien.....	87
Abbildung 28: Bild Serie mit eingezeichnetem Bildmittelpunkt.....	87
Abbildung 29: Francois Dourlen beim Erstellen seiner Fotografien.....	90
Abbildung 30: Apparate und Equipment von Francois Dourlen.....	90

13.4 Quellenverzeichnis zu den Abbildungen

Abbildung 1: Screenshot aus dem „Pokémon Go“ Trailer (2016).
https://www.youtube.com/watch?v=Qryf2F_QfXg, 13.02.2017.

Abbildung 2: Unterschiedliche Layer in „Pokémon Go“ (2016).
<http://www.latestnews360.com/read/1332831/economy-news/GO.html>, 13.02.2017.

Abbildungen 3-15: Fotografie des Typs Beschilderung von Francois Dourlens Instagram Account (2016). <https://www.instagram.com/p/BBuo6PCOkG4/?taken-by=francoisdourlen&hl=de>, 13.02.2017.

Abbildungen 16-28: Fotografie des Typs Serie von Francois Dourlens Instagram Account (2016). <https://www.instagram.com/p/BBMzWG6uklp/?hl=de>, 13.02.2017.

Abbildung 29: Francois Dourlen beim Erstellen seiner Fotografien (2016).
<https://www.instagram.com/p/BCPr2uMukPs/?taken-by=francoisdourlen&hl=de>, 13.02.2017.

Abbildung 30: Apparate und Equipment von Francois Dourlen (2016).
<https://www.instagram.com/p/BCNRCgMukJG/?hl=de>, 13.02.2017.

14 Zusammenfassung

Was für uns als einzelnen Menschen Wirklichkeit bedeutet, bestimmen und konstruieren wir jeden Tag aufs Neue. Aus diesem Grund ist diese Konstruktion auch ein im ständigen Wandel begriffener Prozess. Diese Arbeit beschäftigt sich mit der Frage wie in speziellen Fotografien unser Alltag dargestellt wird und was uns dies über eben diese Konstruktion der Wirklichkeit erzählen kann. Im Speziellen bezieht sich diese Arbeit auf die Fotografien von Francois Dourlen. Er fotografiert alltägliche Szenen und ergänzt diese mit visuellen Elementen auf dem Bildschirm seines Smartphones, welches er in das Bild hält. Damit verändert er bewusst die Bildbotschaft und verbreitet diese über die Veröffentlichung der Fotografien auf der Photosharing-Plattform Instagram.

Da Bilder unsere Wirklichkeit gleichzeitig abbilden und sie mitkonstruieren, stellen sie die geeignetste Form von Datenmaterial für diese Fragestellung dar. Die Fotografien von Francois Dourlen werden dafür einer Ersteindrucksanalyse nach Müller-Doohm unterzogen und in weiterer Folge anhand der Segmentanalyse nach Roswitha Breckner näher betrachtet.

Die Ergebnisse der Bildanalyse zeigen, dass sich unser Alltag in den Fotografien von Francois Dourlen als Zusammensetzung aus Elementen der unterschiedlichsten Kontexte und Lebensbereiche präsentiert. Die gedachte Trennung dieser Bereiche ist demnach nicht mehr haltbar. Diese greifen hingegen ineinander, beeinflussen sich gegenseitig und werten sich durch ihre unterschiedlichen Charaktereigenschaften auf. Der Mensch nimmt dabei die Rolle des Vermittlers ein. Durch seine Fantasie und Vorstellungskraft, wird die Wirklichkeit zu etwas vom Menschen Konstruiertem, der Alltag zu etwas von uns Beeinflussbarem. Durch diese Öffnung von Phänomenräumen entsteht eine neue Wirklichkeitsebene. In den Bildern vollzieht sich somit eine Steigerung von Wirklichkeit: Es wird nicht lediglich die Wirklichkeit abgebildet, sondern ein neues Bild der Wirklichkeit präsentiert.

15 Abstract

Each single person decides and constructs every day anew what she defines as reality. For this reason, this construction is in a process of constant change. This paper focuses on the question, how the everyday life is presented in specific photographs and what this tells us about the just mentioned construction of reality. In particular, this paper refers to the photographs of Francois Dourlen. He takes pictures of everyday scenes and adds a visual element with the screen of his smartphone, which he holds in the picture. Thereby he modifies the message of the pictures and spreads it by publishing the photographs on the photosharing-platform Instagram.

Given that pictures simultaneously picture and create our reality, they are the appropriate dataset for this kind of problem. Therefore, the photographs of Francois Dourlen undergo Müller-Doohm's "Ersteindrucksanalyse" and then will be reflected closer based on Roswitha Breckner's "Segmentanalyse".

The results of the image analysis show, that in the photographs of Francois Dourlen, our everyday life is presented as composition of elements from different contexts and areas of life. The thought separation of these areas is therefore not stable anymore. The areas interlock, influence and up value each other due to their diverse characteristics. The person acts as a mediator. Through her phantasy and imagination, the reality gets to something constructed by the human, the everyday life to something influenceable. Due to this opening of phenomenon spaces there arises a new layer of reality. Within the photographs a gain of reality takes place: There is not just the reality being pictured, but the presentation of a new picture of the reality.