

Virtual Amoeba – Metabild zu einer Theorie digitaler Bilder

Virtual Amoeba – metapicture on a theory of digital pictures

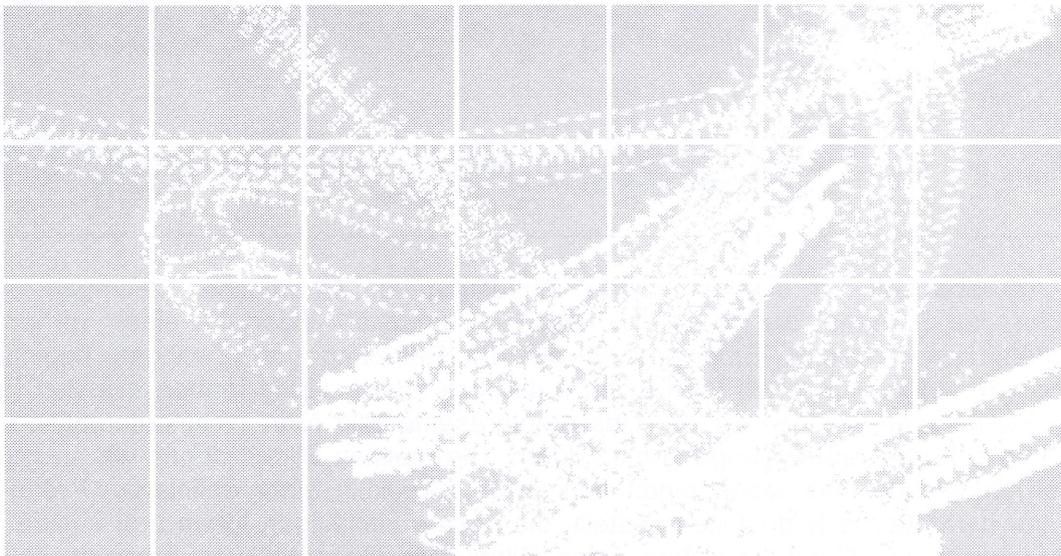
Kai Pohl
FHTW Berlin
Kommunikationsdesign/digitale Medien
Warschauer Platz 6-8, 10245 Berlin
Tel.: [+49 +30] 29371251
E-Mail: k.pohl@web.de
Internet: <http://www.amoeboid.de>

Zusammenfassung:

Virtual Amoeba ist ein Metabild im Internet zur gemeinsamen Aneignung und Transformation digitaler Bilder. Seine Struktur beruht auf den Thesen einer Theorie über digitale Ästhetik und digitale Emanzipation. Letztere beginnt mit der Befreiung von aufgezwungenen Welt-Bildern, die sich zwangsläufig formen aus den Bild-Welten der allgegenwärtigen Massenmedien.

Abstract:

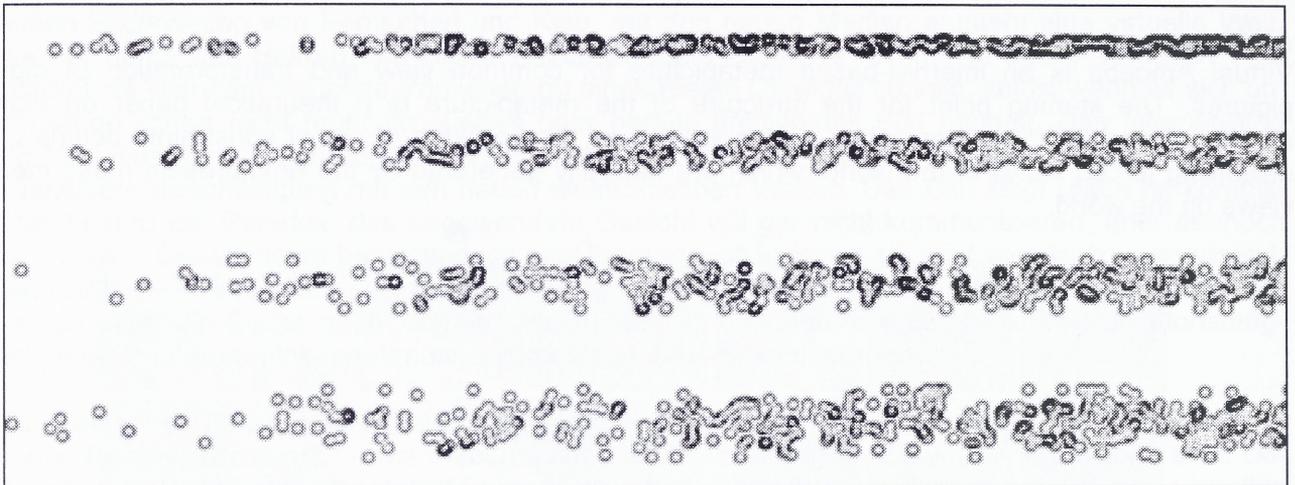
Virtual Amoeba is an internet-based metapicture for common view and transformation of digital pictures. The starting point for the structure of the metapicture is a theoretical paper on digital aesthetics and digital emancipation. Emancipation as the breaking of social constraints begins with dissolving forced views of the world, which are naturally generated by the omnipresent mass media views on the world.



Auf virtuellen Bahnen rasen digitale Bilder durch die Welt, um unsere Monitore zu erleuchten. Auf ihnen scheint die Welt in Stücken, und Bild für Bild formen sich ungeahnte Wirklichkeiten. Digitale Bilder werden mehr und mehr zu den Bildern, die die Welt bedeuten. Die technische Struktur des World Wide Web erweitert die digitale Ästhetik hinsichtlich gemeinsamer Bildbetrachtung **und** Bildtransformation. Kollektive Veränderbarkeit kann somit als strukturelle Eigenschaft digitaler Bilder aufgefaßt werden.

Die Theorie **binary digit pictures** untersucht, wie die digitalen Technologien der Bilderzeugung die Wirklichkeit durch Bilder transformieren. Als Ergebnis wird das Emanzipationspotential digitaler Bilder als jüngste technische Bildart beschrieben. Die 5 Thesen der **binary digit pictures** [in Kurzform: Abstand gewinnen, Einblicke schaffen, Inhalte zurückholen, Verbindungen herstellen, Verhältnisse umformen] sind inhaltliche und strukturelle Grundlagen für die Entwicklung der Metabildstruktur **Virtual Amoeba** [amoeba <grch.>: von wechselnder Gestalt]. Meta- meint, daß die Bilder der Struktur nicht Wirklichkeit im direkten Sinne abbilden, sondern sie zeigen die Art und Weise, in der digitale Bilder die Wirklichkeit vermitteln. Im Metabild wird die Sprache digitaler Bilder anhand digitaler Bilder untersucht.

Virtual Amoeba dient der Visualisierung der **binary digit pictures**. Genauer gesagt: die 5 Thesen als Extrakt der Theorie finden ihr bildliches Pendant in den 5 Bereichen des Metabildes. Das heißt aber nicht, daß etwa der zweite Bereich die Visualisierung der zweiten These darstellt. Kein geradliniger Weg führt von den verständlichen Worten einer schriftlichen Abhandlung zu den erkennbaren Bildern einer Metabildstruktur. Kein Schematismus kann Worte in Bilder übersetzen. Der Inhalt der Thesen wird anhand metaphorischer visueller Formulierung in den Bildbereich übertragen. Ich betrachte **Virtual Amoeba** nicht als Ergebnis, sondern als offenen Prozeß. Sichtbar werden Bilder im Fluß, die gleich einer Amöbe ständig die Gestalt wechseln.



Virtual Amoeba soll zur unspektakulären Auflösung von Oberflächen beitragen: sei es die Oberfläche des Screens, die von individuellen Denkmustern oder die eines vorherrschenden gesellschaftlichen Konsens. Emanzipation als die Befreiung von Zwängen beginnt mit der Befreiung von aufgezwungenen Welt-Bildern, die sich zwangsläufig formen aus den Bild-Welten der allgegenwärtigen Massenmedien. Das omniprésente Bild führt nicht automatisch zu einem offenen und selbstbewußten Umgang mit Bildern. Die meisten Bilder, denen wir ausgesetzt sind, markieren Endpunkte: sie haben einen definierten Zweck in einer definierten Werte-Welt. Wir werden vor hermetische Bild-Welten gestellt, die unsere vielfältigen Ideen und unsere Phantasie auf sich fokussieren. Damit erreichen diese Bilder das Gegenteil von Emanzipation. Es sind Versatzstücke von fertig gelieferter Aufklärung, indem sie individuelle Entscheidungsmöglichkeiten und Wahrnehmungsweisen definieren und kanalisieren.

Virtual Amoeba verfolgt die Umkehrung dieser Sichtweise: in der Metabildstruktur führen virtuelle Besucherzahlen und Betrachtungszeiten zur Transformation der Bilder. Die Dynamik der Bilder visualisiert den veränderlichen Dateninput. Es ergeben sich Innenansichten digitaler Bilder, die

sich nicht durch bloße Anschauung erschließen. Sie fordern die Aktivität der Betrachter, die eine technisch hergestellte Interaktivität zur Grundlage hat, gleichzeitig aber über diese hinausgeht. Die interaktiven Ansichten des Metabildes bieten die Möglichkeit einzugreifen. Ein Bild muß in seiner Wirkung Formbarkeit und Unabgeschlossenheit vermitteln, damit es nicht als Endzustand, sondern als eine Ansicht unter vielen aufgefaßt wird. So können unerwartete Reaktionen des Bildes und unterschwellige visuelle Nuancen erfahrbar werden. Obwohl die Bilder anfänglich allen Betrachtern gleich entgegentreten, spielt die Individualität bei der Bilderschließung eine erhebliche Rolle. Die Bilder präsentieren sich nicht als hermetische Einheit; sie wollen den Betrachter ansprechen, sich ihm öffnen, um sich ihm zu zeigen. Diese Bilder wollen Träume, Tagträume, Visionen, Phantasiegebilde, Ahnungen, Wahrnehmungsbrüche, unlogische Assoziationen, seelisches Strömen, Verzauberung, Reflexionen, Erinnerungen, ungeordnete Betrachtungen, Wertlosigkeit, Abschweifung, Versenkung und spontane Gedanken anschaulich werden lassen. Was diese Bilder nicht vermitteln wollen, sind Punkte, Sieg, Schnelligkeit, Effektivität, Leistungsfähigkeit, Wertvorstellungen, Gewinn, Verlust, Verdienst, Ökonomie der Zeit, Gewinner und Verlierer.

Virtual Amoeba ist der Versuch einer Medienkritik durch das Medium selbst: digitale Bilder dienen als Mittel der Reflexion und Einflußnahme. Es ist ein Versuch, digitale Bilder und die gegenwärtigen Strukturen ihrer Erzeugung anhand von Metabildern auf Inhalt und Wirkung hin zu erforschen.