

How to understand... animated GIFs?

Lasse Scherffig, Stefanie Stallschus



Irgendwann wurden sie abschätzig nur noch ›Zappelbilder‹ genannt. Die Flut der animierten GIFs auf den Webseiten der 1990er Jahre wurde viel beklagt, über ihren Kitsch und ihre Funktionslosigkeit oft gespottet, aber ihrer Verbreitung tat das trotzdem keinen Abbruch. Erst mit den höheren Übertragungsraten und dem Animationswerkzeug Flash, das mehr Farben darzustellen vermochte sowie die Verwendung von Ton und Video ermöglichte, war das Graphics Interchange Format mehr oder weniger überflüssig geworden. Das animierte GIF galt seitdem als Synonym für das frühe World Wide Web und die Verirrungen des Webdesigns in seinen Anfangszeiten. Doch siehe da, plötzlich taucht das animierte GIF wieder auf und gilt als ›trash chic‹. Die Bilder zappeln zwar noch, aber ansonsten haben sie mit den blinkenden und hüpfenden Cartoons von damals nur noch wenig zu tun. Denn aktuell wird das Dateiformat mit Vorliebe dafür verwendet, kleine Filme auf der Basis von gefundenen oder selbst gedrehten Kamerabildern zu kreieren. Im Netz spricht man auch von ›cinematic GIF‹ oder ›cinemagraphs‹. Popularisiert wurde das Phänomen durch diverse Applikationen, die seit 2011 auf den Markt geworfen wurden und die Herstellung solcher Animationen erheblich vereinfacht haben, Retro-Bildfilter häufig inklusive. Sogar eine Ausstellung wurde dem animierten GIF vor Kurzem in London gewidmet, für die nicht nur etablierte Fotograf_innen um einen Beitrag gebeten, sondern auch Beiträge der allgemeinen Öffentlichkeit gesammelt wurden.¹

Die Rückbesinnung auf ein Dateiformat, das nicht nur aus der Mode gekommen, sondern auch technisch als veraltet anzusehen ist – bereits 2004 war das PNG-Format angetreten, es zu ersetzen –, erscheint hier als ein »reinventing the medium«², das nach Rosalind Krauss genau dann stattfinden kann, wenn ein Medium seine eigene Obsoleszenz erreicht hat. Dieses Neuerfinden betrifft einen Medienbegriff, der ein Medium als Menge ästhetischer und kommunikativer Konventionen begreift, die auf seinen technischen Bedingungen basieren, ohne mit ihnen identisch zu sein. Der heutige Gebrauch des neu erfundenen animierten GIF wäre damit von dessen technischer Definition in Verflechtung mit den ökonomischen Kontexten und den Praxen der visuellen Kommunikation von Online-Communities geprägt.

Zwar ist das animierte GIF einerseits von Formaten abgelöst worden, die sich für die Darstellung von Bild oder Video jeweils besser eignen mögen, als Hybrid zwischen Bild und Bewegtbild scheint es aber weiterhin einen spezifischen Mehrwert zu generieren. Das hat technisch damit zu tun, dass die Spezifikation von HTML seit der Erfindung des World Wide Web durch Tim Berners-Lee ein IMG-Tag vorsieht, mit dem sich Bilder in Webseiten einfügen lassen,³ während ein VIDEO-Tag für die bisher noch nicht vollendete Version 5 des Standards noch immer nur in Planung ist. Ökonomisch und technisch bedeutet dies, dass das Abrufen und Abspielen von Videos im Webbrowser keinen unabhängigen Standard folgt und immer auf proprietäre Plug-ins angewiesen ist. Und auch für Autoren hat dies zur Folge, dass nicht nur die schlichte Größe von Videodateien ihr Bereitstellen im Internet erschwert, sondern auch dass die Infrastruktur des Video-Hostings auf oft aufwändige und kostenpflichtige Streaming-Architekturen angewiesen ist.

Noch tiefer im technologischen Kern des animierten GIF macht dessen Dateiformat klar, dass digitale Bilder nicht nur eine Oberfläche, sondern auch eine ›Unterfläche‹⁴ besitzen. Ihr Bildobjekt besteht aus sichtbaren Zeichen, auf Ebene des



Bildträgers sind diese aber als ›unsichtbare‹ Daten repräsentiert, auf denen algorithmisch operiert werden kann.⁵ Damit wird die Trennung zwischen statischem Bild und dynamischem Video zu einem gewissen Grad zu einer Frage der auf ihnen operierenden Algorithmen. Denn auch in einem animierten GIF ist tatsächlich nur ein einziges Bild gespeichert. Das Dateiformat speichert und komprimiert alle Bilddaten als ein ›logisches Bild‹ fester Größe, das keinen zeitlichen Ablauf und keine aufeinanderfolgenden Einzelbilder kennt.⁶ Erst der Algorithmus, der das logische Bild liest und schließlich zeichnet, kann entscheiden, es als neben- und untereinander gekachelte Einzelbilder zu interpretieren, die es nacheinander zu zeigen gilt. Ob und wie dies geschieht, entscheiden Meta-Informationen in der Bilddatei, die dem darstellenden Algorithmus zum Beispiel vorschreiben, mit welchem zeitlichen Delay ein bestimmter Ausschnitt des logischen Bildes darzustellen ist. Die Verwendung der dafür zuständigen ›Graphical Control Extension‹ ist allerdings optional. Mehr noch: Ihre Verwendung zur Darstellung von Animationen und damit die Etablierung des Formats ›animiertes GIF‹ stellt schon von Anfang an eine Umnutzung des GIF-Standards dar. Denn dessen technische Definition bezieht sich lediglich in ihrem Appendix auf ›Animation‹ – und auch hier nur, um festzustellen: »The Graphics Interchange Format is not intended as a platform for animation, even though it can be done in a limited way.«⁷

In den Blogs und Foren des aktuellen Internets sind es gerade diese ›nicht intendierten‹ und ›limitierten‹ Qualitäten des GIF-Formats, die seine Neuerfindung mit vorantreiben. Imageboards und Webseiten wie reddit, die für die Produktion kultureller Formate im Internet eine Avantgardefunktion übernehmen, haben eine Ökonomie der Aufmerksamkeit in Technologie gegossen, bei der alleine schon aus technischen Gründen nur das zu sehen ist, was sich schnell erschließt und worauf ebenso schnell reagiert werden kann.⁸ Die technisch verursachte Flüchtigkeit von Inhalten führt zum Beispiel auf dem berühmtesten Imageboard 4chan dazu, dass ein Thema oder Bild für durchschnittlich fünf Sekunden auf der Startseite zu sehen ist – und nach fünf Minuten vollständig verschwindet: »[E]phemerality and deletion create a powerful selection mechanic by requiring content the community wants to see be repeatedly reposted, and potentially remixed. We believe this is critical to the site's influence on internet culture and memes.«⁹ Diese Infrastruktur, die auf ein permanentes Aggregieren, Aneignen und Kommentieren von Bildmaterial hinausläuft und die oftmals das Hochladen von Bildern, aber nicht von Videos ermöglicht, verbindet sich mit dem animierten GIF so zu einem Format, das auf der Grenze von Bild und Bewegtbild operiert und weder das eine noch das andere ist. Dank seiner heute verspotteten Rolle in der Frühphase des Internets gibt es darüber hinaus bereits zahllose animierte GIFs, die sich aneignen und remixen lassen.

Das Aneignen von zirkulierenden Bildern durch die GIF-Animation ist ein aktuelles Beispiel für die aktiven Formen der Konsumtion im Internet. Michel de Certeau zufolge steht den kommerziellen Produkten der Medien eine andere Produktion der Konsumierenden gegenüber, die im Akt des Gebrauchs zur Manipulation, Assimilation und Umorganisation der vorgegebenen Produkte zu führen vermag.¹⁰ Betrachtet man die animierten GIFs unter dieser Perspektive einer



Visualisierung der individuellen Konsumerfahrung, dann fällt zunächst die Vielfältigkeit des gesammelten Bildmaterials auf, das aus allen möglichen Unterhaltungs- und Nachrichtenformaten des Kinos, Fernsehens und Internets stammt. Dieser Mix spiegelt in erster Linie das vielseitige Angebot des Internets wider, aber er macht auch deutlich, dass sich in der »wilden« Konsumpraxis die Unterschiede zwischen institutionell und individuell produzierten Inhalten kontinuierlich nivellieren. Andererseits werden diese Unterschiede in der einzelnen Animation nicht angetastet, da es sich immer nur um einen kurzen Ausschnitt, ein Bildfragment handelt, das potenziell aber unendlich viele neue Konstellationen einzugehen vermag. Dieses reversible Verhältnis zwischen Fragment und Gesamtzusammenhang macht genau den Unterschied zu den früheren Praxen der Aneignung aus, wie man sie beispielsweise aus kompilativen Filmen und Videos auf der Basis von Found Footage kennt. Dort herrscht der Anspruch, durch die ungewohnte Zusammenstellung des Materials und die damit einhergehende dekonstruierende Durchsicht eine bislang übersehene Ebene der Bedeutung freizulegen. Das animierte GIF dagegen hat die Verbindungen zum größeren Zusammenhang gekappt und konzentriert sich auf den Moment, der als komischer, anarchischer, poetischer, bedeutungsvoller, unheimlicher, ekliger und vieles mehr Aufmerksamkeit beansprucht. Erst mit der seriellen Form oder der zusätzlichen Kontextualisierung durch Schrift, Bild und Ton entsteht ein größerer Erzählzusammenhang: Das kann beispielsweise eine dynamisch sich entwickelnde Gesprächssituation in einem Forum sein, eine autobiografische Form der Aufzeichnung auf einer personalisierten Webseite oder die Sammlung in einem Blog als Ausweis von Sachkenntnis.

Was lässt sich darüber hinaus auf der inhaltlichen Ebene zu den animierten GIFs bemerken? Hinsichtlich der Cinemagrafien fällt auf – übrigens unabhängig davon, ob sie von Amateur_innen oder von professionellen Fotograf_innen bzw. Designer_innen gemacht wurden –, dass sich Inszenierungen düsterer Atmosphären und Momente des Unheimlichen besonderer Beliebtheit erfreuen. Das Material liefert gar nicht unbedingt die Klassiker des Horrorfilms. Häufig orientiert sich die Auswahl der Sequenzen an geläufigen ikonischen Standbildern, die durch die Animation lediglich extrovertierter werden. Gelegentlich entstehen dabei auch neue starke Bilder, etwa wenn der Investmentbanker Patrick Bateman aus *American Psycho* bei seiner täglichen ästhetisch-athletischen Selbsterfektionierung mit dem Springleit zu sehen ist.¹¹ Bemerkenswert aber ist das weit verbreitete Faible für das hypnotisch wirkende Detail an der Grenze zum Grauen in den eigens gedrehten Cinemagrafien. So trifft man auf grotesk wippende Baumwipfel in alpträumenhaften Landschaften, merkwürdig autonom agierende Schatten, suchende Augen in einem versteinerten Gesicht, ewig mobile Maschinen in toten Industriebrachen und viele weitere Motive, die an das historische Repertoire der Grenzüberschreitung zwischen Lebendigem und Totem erinnern. Eine solche thematische Fokussierung scheint sich auch geradezu aufzudrängen hinsichtlich eines Darstellungsverfahrens, in dem die partielle Animation des Bildes besonders effektiv zur Geltung kommt und somit der Kontrast von lebendiger Bewegung und stiller Leblosigkeit ins Bild gesetzt wird. Die bildliche Darstellung unter digitalen Bedingungen funktioniert eben nicht mehr nach den Kategorien früherer medienpezifischer Differenzierungen, vielmehr führt sie zu gravierenden Verschiebungen dessen, was als fotografische oder filmische Besonderheit wahrgenommen wird.

Abbildungen

Daniel Helbig: Serie GIF-Books (2012). Die Serie verarbeitet digitale Bildsequenzen aus Videospiele als analoge Daumenkinos. Die Daumenkinos basieren auf den GIFs *Headshot.GIF*, *Kneefall.GIF* und *Assist.GIF*.
<http://www.contemporary-fine-games.de/replay/?projects> (zuletzt gesehen am 16.09.2012).

- 1 Born in 1987: The animated GIF, Ausstellung der Photographers' Gallery London, 19.05.–10.07.2012.
Vgl. die Pressemitteilung unter: <http://thephotographersgallery.org.uk/the-wall-2> (zuletzt gesehen am 05.09.2012).
- 2 Rosalind E. Krauss: Reinventing the Medium, in: *Critical Inquiry*, Vol. 25, No. 2, 1999, S. 289–305.
- 3 Tim Berners-Lee/Daniel Connolly: Hypertext Markup Language (HTML), Internet Draft, 1993,
<http://www.w3.org/MarkUp/draft-ietf-iiir-html-01.txt> (zuletzt gesehen am 05.09.2012).
- 4 Vgl. hierzu Frieder Nake: Surface, Interface, Subface. Three Cases of Interaction and one Concept, in: Uwe Seifert/Jin Hyun Kim/Anthony Moore (Hg.): *Paradoxes of Interactivity*, Bielefeld 2008, S. 92–109.
- 5 Mit dem problematischen Verhältnis von Bildträger und Bildobjekt und dessen Rolle in der Informatik hat sich »How to understand ...« bereits in *off topic #0* befasst.
- 6 Vgl. hierzu und zum Folgenden CompuServe Incorporated: Graphics Interchange Format, Version 89a, 1990,
<http://www.w3.org/Graphics/GIF/spec-gif89a.txt> (zuletzt gesehen am 05.09.2012).
- 7 CompuServe Incorporated: Graphics Interchange Format (1990).
- 8 Zu dieser »content ephemerality« vgl. Michael S. Bernstein/Andrés Monroy-Hernández et al.: 4chan and /b/: An Analysis of Anonymity and Ephemerality in a Large Online Community, in: *Proceedings of the Fifth International AAAI Conference on Weblogs and Social Media*, Menlo Park 2011, S. 50–57.
- 9 Michael S. Bernstein (2011), S. 56.
- 10 Michel de Certeau: *Kunst des Handelns*, Berlin 1988, S. 80.
- 11 Zu finden in dem Blog »If we don't, remember me« von Gus Mantel, <http://iwdrum.tumblr.com/post/8228511989> (zuletzt gesehen am 03.09.2012).

How to understand... ist eine Initiative zur Diskussion von aktuellen (Bild-)Technologien, initiiert von Urs Fries (experimentelle Bildtechnologien), Stefanie Stallschus (Kunsthistorikerin) und Lasse Scherffig (Informatiker und Medienkünstler).