

Charlotte Wächter
KD 13 HFMIV
Bildfehler SS21
Ulrike Brückner

ganz

normal

digital

fragments from digital space

Sechs Videoclips über das gemeinsam einsame Überschreiten und
Unterwandern räumlicher Grenzen

Make-up-Filter für den perfekten Look bei Zoom & Skype

The secret to better Zoom calls is zooming out

17 Zoom Meeting Video Tricks for Looking Good

Zoom Fatigue: 4 Tipps gegen die Online-Müdigkeit

Zoom Burnout? Diese 5 Tipps können helfen

5 Tipps: Zoom like a pro

6 unterschätzte Tipps für gelungene Online-Meetings

Online-Meeting: Sieben Tipps für eine digitale Gesprächskultur

Die Figuren fallen durch die Map, in Bestürzung, immerzu. Es hört nicht auf. Der Boden gibt nach, die Figuren entschwinden in die Haltlosigkeit, sie stürzen nach unten – durch unendlich fehlgeleitete, immer wieder kurz aufblitzende eigentlich nicht begehbare Schichten programmierter Antimaterie. Bei jedem Schritt der Figuren muss wieder berechnet und entschieden werden, dass der Untergrund tragfähig ist. Wenn die Berechnung misslingt, beginnt der Fall.

*Erst kommt die
Zeit ins Stürzen
und dann die Erde,*
2021

KONZEPTTEXT

Der Untergrund, das Fundament, ja, die einzig mögliche Basis von Kommunikation und sozialer Interaktion, des sich-Sehens außerhalb des privaten Kontextes bildeten in den vergangenen 400 Tagen programmierte, virtuelle, immaterielle Räume (Und es ist längst kein Ende des Ewig-Meetings in Sicht – im Gegenteil: das Zeitalter von Videocall-Tools scheint grade erst begonnen). Der Unbegebarkeit dieser Räume trotzend, sitzen wir dann dort, alle zusammen kilometerweit voneinander entfernt auf der Arbeit, in der Uni zuhause. Irgendwas muss also dran sein, muss konkret sein an dem Raum, der alle Räume vereint. Dennoch: Wenn wir uns sehen, aber doch nur das voneinander wahrnehmen können, was durch ein berechnetes Fenster sichtbar ist, dekonstruiert dann nicht schon die Ausschnitthaftigkeit allein das Gezeigte? Vielleicht trägt mein Gegenüber gar keine Hose, was zuhause ja eigentlich auch legitim scheint. Wir sind also irgendwie überall gleichzeitig. Unser Aufenthaltsort scheint mehrere Dimensionen zu kennen. Ich bin zuhause in einem digitalen Raum in weit entfernten Zimmern anwesend, werde durch nicht begehbare Schichten programmierter Antimaterie getragen. Misslingt die Berechnung, verunklären technische Defekte zunehmend die Kommunikation. Gesehenes oder Gesagtes bricht mitten im Satz ab. Oder beides gleichzeitig. Wir sitzen gemeinsam in einem Raum, der in unterschiedliche Router und fremde Netze verstrickt ist. Schwindet die

Verbindung an einer Stelle, verallgegenwärtigt sich die Virtualität unseres Treffens und kommt der Fiktion dabei gefährlich nah. Bricht das komplette Meeting ab, bin ich allein in meinem Zimmer.

Der Bildfehler, welcher sich aus all diesen Umständen konstituiert, hat mich im gleichnamigen Seminar im SS 21 beschäftigt. Zum Verständnis scheint es wichtig erneut zu erwähnen, dass nicht nur die technische (Bild- und Ton-) Ebene sondern auch die Bedeutungsebene allerhand Fehlerpotenzial birgt. Im Zentrum meines Projektes soll die Frage stehen, wie sich diese neuen Erfahrungen im digital-immatriellen Raum auditiv und visuell erfahrbar machen lassen.

Zur Klärung dieser Frage, boten sich die vorgegebenen virtuellen Hintergründe von Zoom und Webex an, da sie die ausgeschnittene Person in einem Umfeld zeigen, welches nicht ihren Aufenthaltsort widerspiegelt – dennoch ist sie darin zu sehen. Ähnlich also, wie einem Meeting-Raum beizutreten, der faktisch nicht begehbar ist. Das Präsentierte drückt die gefühlte Absurdität des digitalen Meeting-Alltags überspitzt aus, sodass sie erfahrbar wird. Zusätzlich entsteht ein technischer Bildfehler, wenn sich der/die/das Auszuschneidende zu schnell bewegt, sodass der programmierte Hintergrund nicht hinterherkommt. Das Bild flackert, ungewollt blitzen Gegenstände (oder Teile davon) auf und wieder einmal wird offengelegt, was nur in der digitalen Dimension tatsächlich zu sein scheint. Gleichzeitig stört in diesem Falle auch das, was vor der Kamera passiert die perfekte virtuelle Illusion. Durch die sichtbare Synthese der Bildebenen entsteht ein visuelles Wechselspiel der Störungen zwischen der digitalen und der konkreten Realität.

Zusätzlich führen Gegenstände inmitten der Szenerie mein Projekt inhaltlich ad absurdum. Was vor der Kamera passiert, ist geplant und konstruiert, sodass eine Erzählebene entsteht, die sich weder allein im Foto (dem virtuellen Hintergrund selbst), noch einstig in der durchblitzenden Situation finden lässt. Konstruiert sind ebenfalls die begleitenden Tonspuren, welche dem Entstehen von neuen Erzähl- und Bedeutungsebenen zu tun.

Bei digitaler Präsentation stellt sich die Frage nahezu von selbst, ob die gezeigten Störungen real sind, d.h. tatsächlich auf dem Präsentationsmedium entstehend oder intendiert-konstruiert im Video enthalten sind – irgendwie ganz normal digital.