

Alex Grein / Beate Gütschow / Susanne Holschbach /
Inga Schneider (Hrsg.)

Photographic Materials

Archives and New Tools

HERBERT VON HALEM VERLAG



Kunsthochschule
für Medien Köln
Academy of
Media Arts Cologne

HERBERT VON HALEM VERLAG

edition KHM

Die *edition KHM* ist eine Kooperation zwischen der Kunsthochschule für Medien Köln und dem Herbert von Halem Verlag.

Die KHM sieht sich herausgefordert, mit ihren Editionen neben der Pflege bisheriger Publikationsmöglichkeiten wie Katalogen, Künstlerbüchern und Büchern in der vorliegenden Edition, alternative Publikationsformen zu gestalten, z. B. durch die Entwicklung von digitalen Publikationen, die über die Veröffentlichung von Text-PDFs hinausgehen (siehe: www.khm.de).

Ziel der *edition KHM* ist die Herausgabe eines innovativen und reflektierten editorischen Programms, das die aktuellen Projekte und Produktionen, Forschungsprozesse und Diskurse an der KHM widerspiegelt. Das schließt auch Vorhaben Ehemaliger und Externer ein, sofern thematische Bezüge zur KHM gegeben sind.

Gründungsherausgeber: Hans Ulrich Reck

Inhalt

Vorwort

I. NEUE FOTOGRAFISCHE WERKZEUGE?

ALEX GREIN / BEATE GÜTSCHOW 12
Neue fotografische Werkzeuge?

JOËL VACHERON 17
Spatial Imagery And Planetary Imagination

MARCO DE MUTIIS 38
The Player as Photographer as Worker

LILIAN HABERER 55
Tangible Files and Merged Displays.
Zur Materialität fotografischer Praktiken

II. ARCHIVE DER ZUKUNFT/ZUKUNFT DER ARCHIVE

SUSANNE HOLSCHBACH / INGA SCHNEIDER 84
Archive der Zukunft / Zukunft der Archive

LUCIA HALDER 88
Decolonize the Photo Archive.
Herausforderungen, Ansätze und Beispiele

SABINE FOLIE 104
Superimpositions:
Mediale Überlagerungen in Praktiken
des Archivs und der Kuration

Autorinnen und Autoren 116

Vorwort

Dieser Band enthält eine Auswahl der Beiträge aus dem zweitägigen Symposium »Photographic Materials: Archives and Tools«, das im Mai 2019 an der Kunsthochschule für Medien Köln (KHM) im Rahmen des Photoszene-Festivals und seines Programms *Artist Meets Archive* stattfand.

Das Symposium war eine Kooperationsveranstaltung der KHM, der Internationalen Photoszene Köln und der Deutschen Gesellschaft für Photographie (DGPh) und fand mit der wissenschaftlichen Diskussion eine Verankerung in der Programmausrichtung des Festivals. Fünf internationale Künstler*innen waren eingeladen, an fünf fotografischen Archiven und Sammlungen Kölns zu recherchieren und aus ihren Einblicken jeweils eine Ausstellung zu erarbeiten. Gleichzeitig wurden künstlerische Auseinandersetzungen zu der Fragestellung rund um »New Tools« in den an die KHM angrenzenden Ausstellungsräumen, dem Glasmoog – Raum für Kunst & Diskurs und dem CASE – Projektraum für Fotografie sowie in der Galerie Falko Alexander gezeigt.

Die vorliegende Publikation kann nur exemplarisch einige Aspekte dieser weiterhin anhaltenden Diskussion zum Wandel des Mediums Fotografie auf den beiden Diskursfeldern, dem der Werkzeuge und dem der Archive, aufgreifen.

Bildarchive befinden sich gegenwärtig in einer Phase der Transformation. Bei der Migration des analogen Archivmaterials ins Digitale und im nächsten Schritt auch in den öffentlichen Ausstellungsraum müssen komplexe Entscheidungen getroffen werden, die nicht nur über den Ausschuss des Materials, sondern auch über die Narration der Überlieferung entscheiden. Dabei bietet der Umgang mit den fotografischen Archiven auch eine wertvolle Perspektive auf die Neuen Werkzeuge, die das Medium nicht nur in den dreidimensionalen Raum erweitern, sondern auch neue Techniken und Felder eröffnen.

Da die Publikation inhaltlich gleich zwei Themenfelder zum fotografischen Material behandelt, wird sowohl der Frage nach den neuen fotografischen Werk-

zeugen wie auch der Frage nach der Zukunft der Archive und den Archiven der Zukunft eine eigene Einleitung gewidmet.

Der Teil *Neue fotografische Werkzeuge?* beinhaltet den Beitrag von Joël Vacheron, der Satellitenbilder vor dem Hintergrund gegenwärtiger fotografischer Produktion erforscht. Marco De Mutiis untersucht den Modus ›Fotografieren‹ innerhalb fotorealistischer Video Games und Lilian Haberer zeigt, wie Künstler*innen mehr und mehr auf (Re)Materialisierung von Fotografien durch neue Stofflichkeiten, Strukturen und Displays fokussieren. Während im Teil *Archive der Zukunft/Zukunft der Archive* die Beiträge von Lucia Halder zur Dekolonialisierung des Archives und Sabine Folie über die kuratorischen Herausforderungen und Praktiken im Umgang mit einem Künstlerin-Archiv aufgenommen wurden.

Der Vortrag von Joanna Zylińska ›Undigital Photography‹ ist in englischer Sprache in dem Buch *AI Art: Machine Visions and Warped Dreams* bei Open Humanities Press nachzulesen. Ebenso nicht enthalten in diesem Band ist die Lecture-Performance von Estelle Blaschke und Armin Linke ›Image Capital‹, die in der englischen Zeitschrift *Gray Room* und der französischen Zeitschrift *Inframince* veröffentlicht wurde und der Beitrag ›The Crises of Evidence: Memory Practices and Archiving‹ von Madhusree Dutta.

Wir danken allen Referent*innen, die aus ihrer persönlichen Berufspraxis und oder ihrer wissenschaftlichen Forschung die Entwicklungen des fotografischen Materials fortwährend befragen und sich um eine gegenwärtige Einordnung bemühen. Wir danken den Autor*innen des vorliegenden Bandes für den stets guten Austausch.

Unser Dank als Herausgeberinnen gilt auch den drei Institutionen der Kunsthochschule für Medien Köln, der Internationalen Photoszene Köln und der Deutschen Gesellschaft für Photographie (DGPh) für Ihr Vertrauen, sowie allen, an den Ausstellungen und dem Symposium beteiligten Akteur*innen. Ferner gilt unser Dank dem Herbert von Halem Verlag für die Ermöglichung, Förderung und Herausgabe dieses Bandes.

Alex Grein, Beate Gütschow, Susanne Holschbach und Inga Schneider

ALEX GREIN / BEATE GÜTSCHOW

Neue fotografische Werkzeuge?

Bei der Vorbereitung des Symposiums entstand eine Notizliste mit Gedanken zur gegenwärtigen Fotografie, vor allem zur Beschaffenheit ihrer neuen technischen Parameter. Aus diesen Notizen möchten wir ein paar Aspekte vorstellen.

Neue fotografische Werkzeuge, was summiert sich unter diesem Begriff?

Wir verstehen unter den fotografischen Werkzeugen heute vieles: Sicher die Kamera, die das Bild aufzeichnet, aber auch die Software, mit der das Bild bearbeitet wird, ist fotografisches Werkzeug. Ebenfalls dazuzählen könnte man die Geräte, die eine Materialisierung digitaler Fotos ermöglichen, also Belichtungs- und Druckapparate. Screens und Beamer materialisieren die Fotos nicht, machen sie aber sichtbar. Darüber hinaus würden wir die Algorithmen und Programme, die Fotografien für uns sortieren, priorisieren, verschicken oder automatisiert löschen, als fotografische Werkzeuge bezeichnen. Fotografische Werkzeuge heute sind also eine Vielzahl von Geräten und Softwares, die nicht separat voneinander betrachtet werden können.

In der Moderne wurde von einigen Fotograf*innen propagiert: Die benutzten fotografischen Techniken sollen zunächst verstanden und beherrscht werden, erst danach könnten sie legitim eingesetzt werden. Aus heutiger Sicht ist das eine absurde Forderung. Die digitale Kamera mag begreifbar sein, bei den Bildbearbeitungs-Softwares sind die Funktionen klar, jedoch nicht die dahinterliegende Architektur. Algorithmen, die Fotografien in Suchmaschinen verwalten, sind weder als Code zugänglich, noch sind ihre Funktionsweisen gänzlich offenlegt. Die Fotograf*innen arbeiten also heute in einer Art Blackbox, bei der die

Produktionsmittel nicht durchdrungen, verstanden und identifiziert sind. Wir haben versucht, für dieses Symposium Informatiker*innen als Referent*innen zu gewinnen, die sich mit automatisierter Bildauslesung befassen. Uns ist dies nicht gelungen, vermutlich, weil unsere Anfragen aus informatisch-fachlicher Sicht naiv gestellt waren. Es scheint also kaum eine Schnittstelle zwischen Künstler*in und Hersteller*in in den komplexen fotografischen Tools zu geben; die Künstler*innen beschränken sich größtenteils auf die Benutzung der Werkzeuge.

Die meistbenutzte Kamera heute, das Smartphone, hat zusätzliche Aufzeichnungstools: Höhenmesser, Mikrofone, Kompass, Thermometer, auch die Grenze zwischen Film und Fotografie verwischt im Handy durch Funktionen wie Panorama und Slow Motion. Betrachtet man die verschiedenen Kameratypen, scheint es eine Regel zu geben: Je professioneller eine Fotokamera ist, desto weniger ist sie gleichzeitig auch ein anderes Werkzeug als eine Kamera.

Inzwischen besitzt jedes Foto eine Vielzahl ihm eingeschriebener Metadaten. Eine Fotografie heute ist also nicht nur eine bildliche Repräsentation von Wirklichkeit, sie ist vielmehr eine multiple Ansammlung von Information, von Daten, die keineswegs nur für die menschliche Betrachtung gemacht werden, sondern für große Datensammlungen, in denen sie maschinell ausgewertet werden. Algorithmen machen Fotografien zu einer Währung, ihre Verwertbarkeit hat durch automatische Bildauslesung eine vollkommen neue Dimension angenommen.

Was hat all dies mit der künstlerischen Fotografie zu tun? Vielleicht könnten die Künstler*innen in der Zukunft als einzige ohne Algorithmen fotografieren, indem sie sich diesen verweigern? Oder sollten sie die fotografischen Werkzeuge – besonders die Software-Architekturen – doch reflektieren, sich ermächtigen, in die Blackbox hineinzuschauen?

Wir möchten nun ein paar Überlegungen zur Fotogrammetrie formulieren, eine Technik, die in der Reihe der neuen fotografischen Werkzeuge eine Sonderrolle einnimmt, denn sie ist ein mächtiges Tool zur Vermessung.

Bei fotogrammetrischen Anwendungen wird ein Gegenstand von allen Seiten fotografiert. Aus diesen Fotos baut eine Software anschließend ein 3D-Modell. Das Modell besitzt eine Polygonennetz und eine darüberliegende akkurate fotografische Oberfläche. Gleichzeitig ist der aufgezeichnete Gegenstand in seinen Abmessungen erfasst. Diese Technik kommt bei der satellitengestützten fotografischen Erfassung des Stadtraumes zur Anwendung. Konzerne wie Google und Apple liefern uns durch fotogrammetrische Verfahren zunehmend genauere 3D-Repliken des öffentlichen Raumes. Die dreidimensionalen Karten von Städten sind zwar im Web visuell für jedermann zugänglich, die dahinterliegenden Vermessungsdaten und ihre Verwertung bleiben jedoch den Konzernen vorbehalten.

Die Fotogrammetrie ermöglicht eine multiple Autorenschaft, denn die große Anzahl von Fotografien, die für die Berechnung eines 3D-Modells zugrunde gelegt werden, müssen nicht aus einer Hand stammen. Microsoft entwickelte die Panorama- und 3D-Modellierungssoftware *Photosynth*, mit der man Fotos des gleichen Ortes aus verschiedenen Quellen in einen 3D-Raum zusammenfügen konnte. Gerade für politisch brisante Situationen ist diese Technik interessant: Wenn mehrere Aufnahmen von verschiedenen Standpunkten von der gleichen Situation gemacht werden, ist der Raum vermessen. Aus diesen Daten lässt sich ein 3D-Modell der Situation berechnen, auch der Standort jeder einzelnen Kamera ist in so einem Modell ablesbar, und auch der Blick zurück auf die fotografierenden Personen ist in so einer bildlichen Anordnung erstmalig möglich.

Wie hat sich die Materialität von Fotografie durch neue fotografische Werkzeuge verändert?

Rückblickend hat die ›Materialisierung‹ eines fotografischen Bildes beziehungsweise das Fixieren eines Lichtbildes auf Papier 1838 begonnen. Das von William Henry Fox Talbot entwickelte Negativ-Positiv-Verfahren ermöglichte ihm, Fotografien abzdrukken und diese zu vervielfältigen. Dadurch haben (fotografische) Bilder eine eigene Physis, eine eigene Stofflichkeit bekommen. Auch im digitalen Verfahren wird das Bild in Form eines Ausdrucks als Inkjet-Print oder als Ausbelichtung materialisiert.

Heute ermöglichen neue Drucktechniken das Verarbeiten von Bildmaterial auf unterschiedlichsten Materialien: Gedruckt wird neben den klassischen Bildträgern auch auf Stoff, Metall, Keramik oder Kunststoff. Bei dem Wassertransferdruck können Fotos auf dreidimensionale Körper aufgebracht werden. Diese neuen Drucktechniken verändern die flächig angelegte Fotografie hin zu der raumbildenden Skulptur.

Der Titel des Symposiums ›Photographic Materials‹ ist daher absichtlich gewählt: Bei der rasanten Entwicklung, die die Fotografie durchlebt, sei es durch neue fotografische Werkzeuge oder das Flottieren von Bildern im Internet, hat sich die Materialität des Mediums verändert.

Die Unterteilung des Bildbegriffes in Bildträger, Bildsujet und Bildobjekt ist zurückzuführen auf den Mathematiker und Philosoph Edmund Husserl. Zu dieser Erkenntnis kam er im Rahmen seiner Vorlesungen zu *Phantasie und Bildbewußtsein* in den Jahren 1904/05. Seiner These zufolge ist somit das physische Material, das darstellende und das dargestellte Objekt einzeln zu betrachten. Der

Bildträger ist das tatsächlich vorgefundene physische Material. Mit dem Bildsujet ist das tatsächliche Objekt gemeint, welches im Bild zum Ausdruck kommt, das Bildobjekt hingegen repräsentiert das Gesehene. Der von Edmund Husserl verwendete Begriff der ›physischen Bilder‹ bezeichnet Bilder als materielle Artefakte, die uns zum Beispiel in Form von analogen Fotografien begegnen.¹

Es stellt sich die Frage, inwiefern digitale Fotografien oder Computersimulationen, die nicht als Artefakte materialisiert sind, als ›physisch‹ bezeichnet werden können.

Der Medienwissenschaftler Stefan Meier vertritt in seinem Aufsatz *Die Simulation von Fotografie. Konzeptuelle Überlegungen zum Zusammenhang von Materialität und digitaler Bildlichkeit* die These, dass es in der digitalen Fotografie keine indexikalische Verbindung mehr zwischen dargestelltem Objekt und physischem Material gibt und somit die Rede von einer Simulation von Fotografie sein müsste.² Meier schreibt:

»Ihrer Bildlichkeit wird zwar weiterhin Darstellungsfunktion zugeschrieben, jedoch ist das konkrete Ähnlichkeits- und/oder indexikalische Verhältnis mit der außermedialen Welt nicht mehr bestimmbar.«³ [...] »Bilder schaffen demnach eine neue Realität, die selbstreferenziell ohne eine vermeintliche Realwelt auskommt [...]«.⁴

Wie wird diese neue Realität heute eingesetzt?

Durch die Weiterentwicklung von CGI-Techniken (*Computer Generated Imagery*) wirken virtuell entstandene Bilder heute fotorealistischer als je zuvor. Gegenstände, Oberflächen und überzeichnete Körper werden in 3D-Programmen erstellt und perfektioniert. Durch Manipulation und Simulation entsteht eine Hyperrealität. Welche Bilder aus der Kamera kommen und welche der Computer errechnet hat, ist kaum noch voneinander zu unterscheiden: Diese Verschmelzung könnte die zukünftige Fotografie enorm verändern.

In der ›Augmented Reality‹ verschmilzt der reale Raum – gesehen im Livebild des Smartphones – mit virtuell hergestellten Gegenständen. Mithilfe von

1 Vgl. HUSSERL, EDMUND: *Phantasie und Bildbewußtsein*, herausgegeben von: MARBACH, EDUARD, Text nach Husserliana, Band XXIII. Hamburg [Felix Meiner Verlag] 2006, S. 19ff.

2 Vgl. MEIER, STEFAN: *Die Simulation von Fotografie. Konzeptuelle Überlegungen zum Zusammenhang von Materialität und digitaler Bildlichkeit*. In: FINKE; HALAWA (Hrsg.): *Materialität und Bildlichkeit*. Berlin [Kulturverlag Kadmos] 2012, S. 128.

3 Ebd.: 142.

4 Ebd.: 135.

Cloud Anchors können diese virtuellen Gegenstände von mehreren Benutzer*innen gleichzeitig gesehen werden. Dies könnte bedeuten, dass der öffentliche Raum in der Zukunft um eine virtuelle Realität ergänzt wird, in beiden Räumen würde man sich zeitgleich gemeinsam bewegen und handeln. Diese hinzugefügte virtuelle Realität könnte wiederum das Fotografieren der Zukunft maßgeblich beeinflussen.

Wir hoffen, im Rahmen dieses Tagungsbands einige der oben genannten Aspekte beleuchten zu können.

Literatur

- HUSSERL, EDMUND: *Phantasie und Bildbewußtsein*. Herausgegeben von: MARBACH, EDUARD, Text nach Husserliana, Band XXIII. Hamburg [Felix Meiner Verlag] 2006
- MEIER, STEFAN: Die Simulation von Fotografie. Konzeptuelle Überlegungen zum Zusammenhang von Materialität und digitaler Bildlichkeit. In: FINKE, MARCEL; HALAWA, MARK A. (Hrsg.): *Materialität und Bildlichkeit*. Berlin [Kulturverlag Kadmos] 2012