

Text: Franz Thalmair

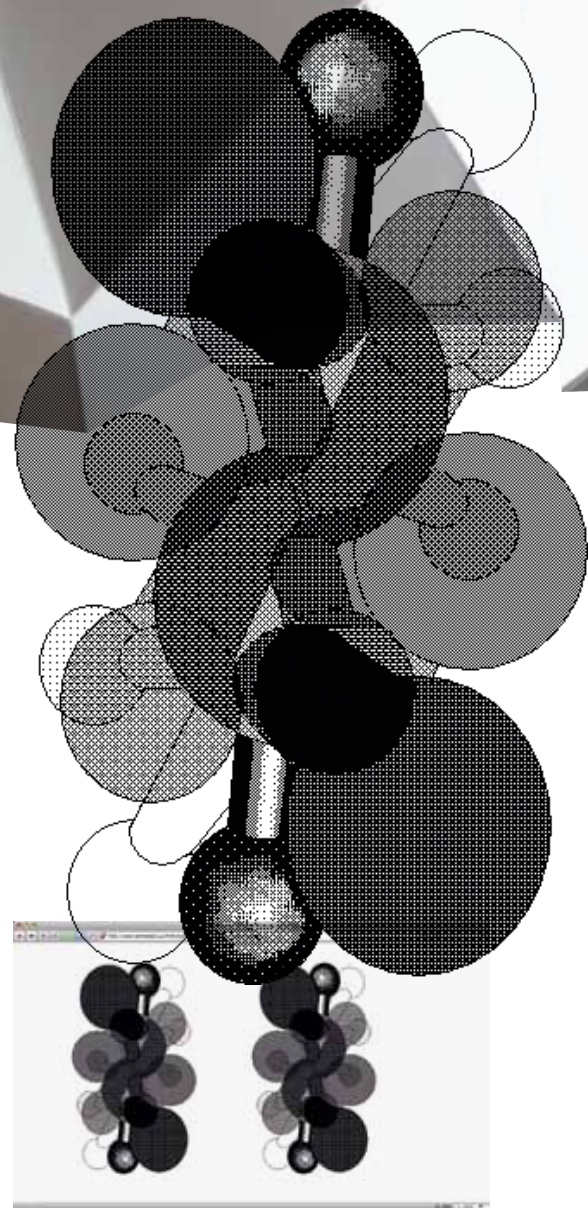
Blinkende Webseitenköpfe, rasterförmig angeordnete, sich perpetuierende Hintergrundmotive, Navigationstools, Listensymbole und allen voran der Bauarbeiter, der in Hunderten von Variationen vor sich hin schaufelt und bei dieser Tätigkeit unermüdlich anzeigt, dass die soeben besuchte Webseite »in Arbeit« ist. Sie sind klein, lizenzfrei und vor allem sind sie animiert und überall: Graphics Interchange Formats oder kurz GIFs. »Animierte GIFs sind zu einer Art allgegenwärtigem »Minikino« geworden, das dem Personal Computer und dem World Wide Web ganz und gar eigen ist«, schreibt der in New York lebende Künstler Tom Moody, der zu einer Gruppe von UserInnen gehört, die die Kurzanimationen nicht nur als irritierenden Bestandteil des Navigierens durch das Web, sondern als netzkulturelles und nicht zuletzt als künstlerisches Phänomen verstehen: »Beinahe jeder kann sie herstellen, und beinahe jeder Browser kann sie darstellen. Anders gesagt, keine Komprimierung durch YouTube, keine Wartezeiten, keine Mitgliedschaften oder proprietären Formate, um sie anzusehen; und sie können mit den einfachsten und billigsten Bildprogrammen erstellt werden. Animierte GIFs sind der reinste Ausdruck des demokratischen Webs, gemeinsam mit JPGs und PNGs stellen sie seine authentischste Bildsprache dar.«<sup>1</sup>

Der entscheidende Vorteil des seit 1987 als Dateiformat existierenden GIFs gegenüber JPGs oder PNGs liegt neben der Art der Bildkomprimierung vor allem in seiner Fähigkeit, mehrere Einzelbilder zu einem Dokument zu

## Minikino im Selbsterfahrungsmodus Zur Rolle sogenannter »animierter GIFs« (Graphics Interchange Formats)

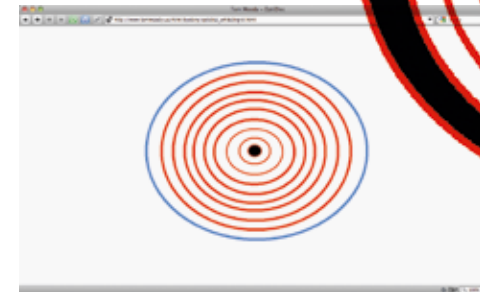
sammeln und in Bewegung zu versetzen. Animierte GIFs behandeln jeden einzelnen Frame als Ebene ein und desselben Bildes. Beim Erstellen animierter GIFs wird die Anzeigedauer des jeweiligen Bildes definiert, wobei ein Frame den nächsten entweder zur Gänze ersetzt oder überlagert. Präsentiert wird die Abfolge meist als Endlosschleife.

Die Bildsprache animierter GIFs, die von Olia Lialina und Dragan Espenschied als »digitale Folklore« oder »volkstümliches Web« bezeichnet wird, ergibt sich aus einer unüberschaubaren Mischung aus »Online-Amateurlkultur, digitaler Selbstbau-Elektronik, Typo-Nihilismus, Memes, Teekannen und Penisvergrößerungen«<sup>2</sup>. Ein Blick auf »OptiDisc«<sup>3</sup> und »Double Double Centrifuge«<sup>4</sup>, zwei der zahlreichen im Netz zirkulierenden Arbeiten von Tom Moody, verdeutlicht die Funktion von animierten GIFs in einem künstlerischen Zusammenhang. »OptiDisc« besteht aus 18 einzelnen Frames und zeigt zehn konzentrisch angeordnete rote Ellipsen, die sich durch die Animation von innen nach außen und wieder nach innen blau färben und deren Zwischenräume sich in einer Gegenbewegung ebenso pulsierend mit schwarzer Farbe füllen. Die animierten GIFs



Tom Moody  
»Double Double Centrifuge«, 2004–2010

von »Double Double Centrifuge« bestehen im Gegensatz dazu zwar nur aus nur acht Einzelbildern, es handelt sich dabei jedoch um zwei parallel zueinander angeordnete Doppelzentrifugen, die in Graustufen und unterschiedlichen Oberflächentexturen um ihre eigene Achse drehend einen Moiré-Effekt hervorrufen sollen. Was beim Surfen in der Regel lästig erscheint – das permanente Flackern eines Hintergrundbilds, das Rotieren der Weltkugel, wenn ein kommerzielles Unternehmen sein globales Netzwerk abbildet, oder das Wachsen und Schrumpfen von Körperteilen, durch das die Werbung zwei Zentimeter mehr verspricht – wird von Tom Moody als kontem-

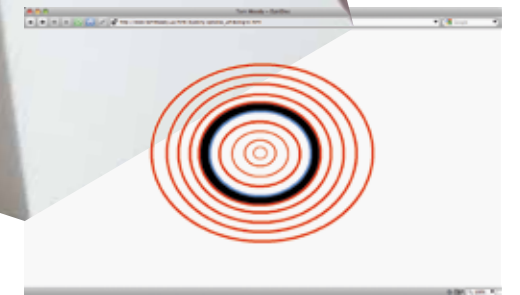


Tom Moody  
OptiDisc, 2005

platives Moment vorgeführt und mit der Kaderarbeit des Experimentalfilms, dem psychologischen Rahmen von Op-Art oder wissenschaftlichen Visualisierungsmethoden – also mit der Bildsprache der Moderne – assoziiert.

Werden animierte GIFs aus kunst- oder kulturtheoretischer Sicht besprochen, so reduziert sich die Analyse meist auf Bildinhalte, Bewegungsmuster oder ihre gesellschaftliche Rolle im Zusammenhang mit zahlreichen weiteren netzkulturellen Phänomenen. Um dem entgegenzuwirken, untersucht die Autorin Sally McKay die Qualitäten der Kurzanimationen aus wahrnehmungstheoretischer Sicht und stellt fest, dass animierte GIFs aufgrund der Nähe der BetrachterInnen zu ihren Bildschirmen »gleichermaßen »in deren Gesicht« wie im Kopf sind und ihre Affekte mit der immersiven Erfahrung eines täglichen Internetgebrauchs zusammenhängen«. Unter Bezugnahme auf den Philosophen Brian Massumi vergleicht sie die Intensität der Wahrnehmung von animierten GIFs mit einem Zustand der Spannung, »der sich wie ein zeitliches Versinken, wie ein Loch in der Zeit«<sup>5</sup> äußert. Es geht dabei um jenen kurzen Moment, bevor Handlungen gesetzt werden und bevor sich Gefühle entwickeln. Bei animierten GIFs tragen die Zeiträume zwischen den Frames zu dieser Spannung bei: kurz genug, um Bewegung zu suggerieren, lang genug, um eine Lücke in der Wahrnehmung entstehen zu lassen.

Vergleichbar mit den nicht-linearen Bewegungen eines Loops konfrontieren zahlreiche Kunstpraktiken ihre BetrachterInnen heute immer wieder mit den Bedingungen der eigenen



ren Rand der Seite rotiert ein einzelner schwarzer Bildpunkt um eine Linie im Zentrum des bewegten Bilds, beim zweiten GIF handelt es sich um zwei Pixel, beim dritten um drei – das Spiel setzt sich schließlich bis zur Nummer 1.024 am unteren Ende der Seite fort. Mit zunehmender Nummerierung nimmt zwar die Anzahl der Pixel zu, in gleichem Maß nimmt aber die Unterscheidbarkeit der einzelnen Animationen ab. Die Nummer 1 wird als teuerstes Kunstwerk gehandelt, da es aus nur einem rotierenden Pixel besteht und somit der Grad an Originalität am höchsten eingestuft wird. Der Kalkulation des Projekts liegt eine Formel zugrunde, die auch dafür verantwortlich ist, dass sich das erste GIF im Laufe der Zeit und, sofern sich alle weiteren Werke verkaufen lassen, auf einen Wert von 16.384 Euro einpendelt: Der Preis ergibt sich aus der Anzahl der Verkäufe, dividiert durch die Nummer des jeweiligen GIFs und multipliziert mit 16. Kim Asendorf und Ole Fach verorten ihr Projekt »auf dem Weg in die Zukunft. Es befindet sich nicht am Ziel, sondern vielmehr kurz nach dem Start, aber es ist eines der Pionierprojekte, um Dateien einen Wert zuzuordnen«<sup>6</sup>. Inwieweit sich solche Modelle zur Verwertbarkeit von animierten GIFs am Kunstmarkt etablieren, bleibt jedoch abzuwarten, denn verkauft haben die beiden Künstler bis dato nur wenige Pixelanimationen über 100 Euro – die meisten liegen im Segment zwischen 2,61 und 2,53 Euro.

<sup>1</sup> Tom Moody, IMG MGMT: Psychotronic GIFs (2008); [www.artfagcity.com/2008/08/05/img-mgmt-psychotronic-gifs](http://www.artfagcity.com/2008/08/05/img-mgmt-psychotronic-gifs)  
<sup>2</sup> Dragan Espenschied/Olia Lialina, Digital Folklore: To Computer Users, with Love and Respect. Merz Akademie 2009; <http://digitalfolklore.org>  
<sup>3</sup> Tom Moody, OptiDisc (2005); [www.tommoody.us/html/byobny/optidisc\\_whitebkgrd.html](http://www.tommoody.us/html/byobny/optidisc_whitebkgrd.html)  
<sup>4</sup> Tom Moody, Double Double Centrifuge (2004–2010); [www.tommoody.us/html/byobny/double-double-centrifuge.html](http://www.tommoody.us/html/byobny/double-double-centrifuge.html)  
<sup>5</sup> Sally McKay, The Affect of Animated GIFs, Art & Education, September 2009; [www.artandeducation.net/paper/the-affect-of-animated-gifs-tom-moody-petra-cortright-lorna-mills](http://www.artandeducation.net/paper/the-affect-of-animated-gifs-tom-moody-petra-cortright-lorna-mills)  
<sup>6</sup> Diedrich Diederichsen, Eigenblutdoping. Köln 2008, S. 35.  
<sup>7</sup> Sabeth Buchmann, Wiederholung ist nicht, was sich wiederholt, in: Sabeth Buchmann et al. (Hg.), Wenn sonst nichts klappt: Wiederholung wiederholen. Hamburg/Berlin 2005, S. 72.  
<sup>8</sup> Kim Asendorf/Ole Fach, GIF MARKET (2011); <http://gifmarket.net>  
<sup>9</sup> Ebd.