

**Vera Schwamborn**  
**Small Data Photography**  
**Mit weniger Daten mehr erfahren**

„Die Fotografie ist die Philosophie unserer Zeit.“

Vilém Flusser<sup>1</sup>

„Beinahe jedermann besitzt heute eine Kamera und knipst.“<sup>2</sup> Was Vilém Flusser 1983 konstatierte, lange bevor 1991 die erste Digitalkamera und 2002 das erste Fotohandy auf den Markt kamen, hat vierzig Jahre später existentielle Ausmaße angenommen.<sup>3</sup> Heute benötigt man keine Kamera mehr, um zu knipsen, sondern nur ein Telefon. Jede und jeder nimmt auf, immer und immer wieder, das Smartphone ist überall dabei, jede Situation ist gleich wichtig, jeder Moment ein Motiv. Die Technik ist elaboriert, jedes Foto gelingt.

Doch was heißt Gelingen: Schärfe, Farbe, Auflösung? Nur Draufhalten und schon perfekt? Abhanden gekommen ist die materielle Umständlichkeit aber auch die dingliche Rückgebundenheit der analogen Fotografie: das Entwickeln des Negativs, die Herstellung des Positivs. Alles hat sich in Pixel aufgelöst, die über den Erdball in Echtzeit geschickt werden.<sup>4</sup> Obwohl wir in digitalen Fotos ertrinken, können wir uns ein Leben ohne sie nicht vorstellen. Ohne unser Kamera-Handy fühlen wir uns blind. Als würden wir in den Räumen, die wir ohne Smartphone durchlaufen, nicht existieren.

Nach Flussers Definition sind jedoch fast alle Fotos, die auf diese Weise entstehen, „redundant“. Sie besitzen keine Information. Informative Fotos sind nur solche, die uns irritieren und unsere Sehgewohnheiten herausfordern. Die uns innehalten lassen und zum Nachdenken animieren. Um solche Bilder zu generieren, muss man gegen den Apparat spielen und „nach noch unerforschten Möglichkeiten im Apparatprogramm“<sup>5</sup> suchen.

## **Spielen gegen den Apparat**

Doch wie spielt man gegen ein Mobiltelefon? Lässt sich in demselben Medium, mit dem alle

---

<sup>1</sup> In einem Brief an Alan Meyer 1973, zitiert nach Marc Lenot: *Jouer contre les appareils*, Paris 2017, S. 120

<sup>2</sup> Für eine Philosophie der Fotografie, Göttingen 1983, S. 40

<sup>3</sup> Vgl. Flussers Vorhersage, dass „die technischen Bilder das existentielle Interesse der künftigen Menschen auf sich konzentrieren“ werden, in: *Ins Universum der technischen Bilder*, Göttingen 1985, S. 8

<sup>4</sup> Flussers Visionen über das Spielen mit synthetischen Bildern sowie den Austausch von Gedanken und Gefühlen in Bildform nehmen den Alltag von TikTok, Instagram und BeReal vorweg, siehe ebd., S. 68/69

<sup>5</sup> Philosophie der Fotografie, a.a.O., S. 27

knipsen, Redundanz überwinden? Ohne dabei auf vorgefertigte *After-Effects* gängiger Bildprogramme zurückzugreifen und die Fotos zu manipulieren (ausschneiden, filtern, Farbwerte ändern)? Wie entstehen digitale Bildwelten, die nachvollziehbar „fotografisch“ sind und doch überraschend ungewohnt? Wie gewinnen wir durch experimentelles Fotografieren mit einem Mainstream-Apparat jene Freiheit, die „ein Modell für die Freiheit im nachindustriellen Kontext überhaupt“<sup>6</sup> sein kann?

Das zufällige Foto eines Grandhotels im tschechischen Karlsbad entpuppte sich als Auslöser für den experimentellen Weg der Einbildung.<sup>7</sup> Aufgenommen mit einem unsmarten Nokia im Oktober 2015, ganze 144 KB klein. Irgendetwas ist anders an diesem Bild, dessen Motiv unzählige Touristenbroschüren zielt. Es wirkt wie verschleiert, ohne dabei „unscharf“ zu sein. Das dunkle Grün von Blättern und Schilf mutet „realistisch“ an<sup>8</sup>, doch unnahbar. Im oberen Bereich franst der „grüne“ Wald bläulich in den weißen Himmel aus. Farben wie aus einer Parallelwelt. Der Polaroid-Effekt. Das Bildresultat besitzt eine unvorhergesehene Information, obwohl oder gerade weil es sich um eine digitale Knipserei mit einer primitiven VGA-Kamera handelt.

Diese Entdeckung galt es mit weiteren Fotografien zu erforschen. 480 x 640 Pixel, das war die Ausgangslage. So wenig wie in der ersten Handykamera von Sanyo. So wenig wie in den Spielkameras für Kleinkinder. Somnambule Sicherheit, als könne man Träume fotografieren. Als gäbe es eine umgekehrte Korrelation: je kleiner die Datenmenge, desto schärfer das Traumbild. Die Motive sind alltäglich, ein nahezu linsenloses Bannen der Außenwelt. Weichgezeichnete Jetztzeit mit *Déjà-Vu*-Effekt. *Small Data Photography*.<sup>9</sup> Und das Erstaunliche: Trotz der wenigen vom Apparat gesammelten Bilddaten lassen sich die Dateien je nach Motiv erheblich vergrößern, sowohl digital als auch im Print. Ohne dabei ihre Datenlücken zu schnell preiszugeben.

## Farbige Lichtmalerei

Die Fotos wirken unscharf, doch sind sie es nicht. Es ist nur unsere Sehroutine, die Schärfewirkung mit hoher Auflösung gleichsetzt. Man möchte mehr sehen. Doch das Bild verweigert sich, es hat zu wenig Daten – Datenmangel, Datenverzicht, *Small Data*. Soll unsere Wahrnehmung die scheinbar fehlenden Pixel hinzufügen? Freiraum, Leerstellen, Ellipsen – wie gehen wir damit um? Was fangen wir mit 100 oder 200 KB pro Bild an, wenn wir gewohnheitsmäßig Fotos mit 3 bis 8

---

<sup>6</sup> Ebd., S. 55

<sup>7</sup> Vgl. Flussers Analyse der Imagination (traditionelle Bilder) und der Einbildung (technische Bilder) in: *Ins Universum der technischen Bilder*, a.a.O., S. 16

<sup>8</sup> Vgl. die Codierungsanalyse des Begriffs „Grün“ in: *Für eine Philosophie der Fotografie*, a.a.O., S. 31

<sup>9</sup> Die Bezeichnung *Small Data Photography* ist meine begriffliche Klammer für diese Fotografien. Einige davon wurden bereits 2017, viele weitere 2019 („Demons & Data“) in unterschiedlichen Formaten ausgestellt; siehe auch [www.worteundzeichen.de](http://www.worteundzeichen.de)

MB konsumieren?

Die *Small Data* Fotos erscheinen wie gemalt. Ihre „hineingeschmuggelten“ Farben<sup>10</sup> erinnern an Pigmente auf einer Leinwand. Farbige Lichtmalerei durch Datenreduzierung? Die Maler, die im 19. Jahrhundert mit der Fotografie experimentierten, erreichten – damals noch unbeabsichtigt – ähnlich verschleierte, „malerische“ Aufnahmen der Welt. Die erste Fotografie überhaupt, Nièpce’ *Camera-Obscura*-Sicht auf Le Gras, ist nur eine Idee von Welt, kaum greifbar, eher Traumbild als Abbild. Durch *Small Data* erscheint beides in eins. Digitale *Pictorial Photography* ohne Retusche. Ein erstaunliches Phänomen, hervorrufbar, doch nicht planbar. Allein dadurch zu erreichen, dass man sich auf die Beschränkung des Apparates einlässt und sie bis an die Grenzen treibt.

In Zeiten automatisierter Datenauswertung und künstlicher Intelligenz sind wir eher mit dem Begriff *Big Data* vertraut. Doch das ist die Welt der Maschinen. Unsere Welt, die der Menschen, ist bestimmt von *Small Data*. Es ist eine Welt, die wir mit unseren Sinnen begreifen und nachempfinden können. Die Welt von Tag und Nacht, Wachen und Träumen. Es ist das, was alle Menschen verstehen. Vielleicht liegt hier die Faszination oder genauer die Information der datenarmen Farbfotografien. In der schönen neuen Welt immer genialerer iPhones und immer größerer Bilddateien bergen diese lückenhaften Fototräume eine Möglichkeit, vertrautes Terrain zurückzugewinnen.

## Farbe, Imagination, Einbildung

In seinem Aufsatz „Vilém Flusser und die Farben“<sup>11</sup> fasst Karl Gerstner Flussers Vorstellung der menschlichen Kulturstufen zusammen: von der Welt der Objekte zu den Bildern, von den Bildern zum Text und von diesem wiederum zu den Zahlen, der Stufe höchster Abstraktion und Effizienz.<sup>12</sup> Der Preis für diesen Fortschritt: „Unser Wissen entfernte sich zunehmend vom Erleben, von dem, was die Sinnesorgane vermitteln.“<sup>13</sup> Im Austausch mit Gerstner dachte Flusser daher über die Entwicklung eines Farbencodes nach, der parallel zu den quantifizierenden Zahlencodes eine den Sinnen zugängliche Symbolik qualitativ erlebbar machen sollte. Eine Art ästhetischen Denkens, eine Versöhnung von Kunst und Wissenschaft.

Die *Small Data* Fotografien verbinden, auf ihre eigene Weise, künstlerische und technische

---

<sup>10</sup> Vgl. Flussers Gegenüberstellung von Schwarz-Weiß und Farbfotografie, Für eine Philosophie der Fotografie, a.a.O., S. 31

<sup>11</sup> KUNSTFORUM International Bd. 117, S. 94 ff.

<sup>12</sup> Flussers 5-Stufen-Modell vom Naturmenschen (vierdimensional) zur Stufe der Komputation (nulldimensional) findet sich in: Ins Universum der technischen Bilder, a.a.O., S. 10

<sup>13</sup> Gerstner, a.a.O., S. 95

Welt. Die radikale Reduktion rechenoperativer Möglichkeiten bringt offensichtlich eine eigene Ästhetik hervor. Im Abtasten der datenarmen Bilder erfährt das pixelüberfütterte, redundanzgesättigte Auge eine überraschende Irritation. Es kann Erinnerungen aus dem eigenen Bilderhaushalt hinzufügen. Diese Fotografien sind erlebbar. Sie können uns mittels und trotz digitaler Technik einen Eintritt in Bildwelten eröffnen, die vor dem Text und jenseits der Zahl liegen. Eine Verbindung von Imagination und Einbildung.

„Eine Traumwelt also, die nicht ‚unter‘ dem wachen Bewusstsein liegt, sondern ‚darüber‘ lagert, eine bewußte und bewußt erzeugte, eine ‚überbewußte‘ Traumwelt.“<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> Ins Universum der technischen Bilder, a.a.O., S. 139