

Daniela Wentz

## Das GIF. Geschichte und Geltung eines Formats aus dem Geist des Tanzes

2020

<https://doi.org/10.25969/mediarep/13655>

Veröffentlichungsversion / published version  
Zeitschriftenartikel / journal article

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Wentz, Daniela: Das GIF. Geschichte und Geltung eines Formats aus dem Geist des Tanzes.  
In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft*. Heft 22: Medium | Format, Jg. 12 (2020), Nr. 1, S. 42–52. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/13655>.

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

### Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial - No Derivatives 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

# DAS GIF

## Geschichte und Geltung eines Formats aus dem Geist des Tanzes

G I F (tm)

Graphics Interchange Format (tm)

A standard defining a mechanism  
for the storage and transmission  
of raster-based graphics information

June 15, 1987

(c) COMPUSERVE INCORPORATED, 1987

[T]he GIF is the file format of the internet generation.

It's our vinyl, our compact disc.

DAVID HAYES,

Head of Creative Strategy bei Tumblr, 2016

### Dancing Forever: Einleitung

Im Sommer 1998 schreibt Autor und Produzent Zack Stentz in der Silicon-Valley-Zeitschrift *Metro* anlässlich einer Konferenz der Universal Studios: «I have seen the future of television, and it looks like Fred Astaire dancing with a vacuum cleaner – forever.»<sup>1</sup> Worüber Stentz hier aus dem Häuschen gerät, ist eine dreiteilige Serie von TV-Werbespots der Staubsaugerfirma Dirt Devil. Die Serie zeigt bekannte filmische Tanzszenen des damals bereits seit zehn Jahren verstorbenen Fred Astaire, wobei die jeweiligen *props* gegen Staubsaugermodelle ausgetauscht wurden. Wenn Stentz auf diese Weise die Zukunft, konkret die des Fernsehens, verkündet, dann schreibt er damit zwar nicht über das, worum es an dieser Stelle gehen soll, nämlich ein digitales Bildformat, das GIF, oder genauer: das Animated GIF. Und doch entfaltet der zitierte Satz retrospektiv den Hauch des Prophetischen und ließe sich auf gleich mehreren Ebenen auch als kürzeste medienhistorische und medienästhetische Allegorie auf dieses Format verstehen, das seit mehr als zwei Jahrzehnten eine veritable

<sup>1</sup> Zack Stentz: So Real They're Virtual, in: *Metro*, 3.9.1998, [www.metroactive.com/papers/metro/09.03.98/virtualcelebs-9835.html](http://www.metroactive.com/papers/metro/09.03.98/virtualcelebs-9835.html) (4.9.2019).

netzbasierte Bildkultur ermöglicht (hat), die besonders in der potenziell unendlichen Bewegung und in der Philosophie des Tanzes zu sich selbst zu kommen scheint. Damit ist das GIF weit mehr als nur ein technischer Standard der Darstellung von Bewegungsbildern bzw. eine Bezeichnung für Animationen im Internet. Seine Verwendung weist ihm vielmehr nicht nur einen Platz im Zentrum heutiger Netzkultur zu, in der das <Gifen> mit geloopten Bewegungsbildern aus Film und Fernsehen eine ubiquitäre Bildpraktik darstellt, sondern im Internetzeitalter insgesamt. Denn bereits seit der Einführung des World Wide Web, vor allem seit der Einführung von Browsern, die die Einbindung von Bild- und Grafikformaten erlaubten, also seit Anfang der 1990er Jahre, dominierte das Animated GIF die Erscheinungsweise von zahllosen Internetseiten, bevölkerten hüpfende, winkende Smileys, blinkende, glitzernde Schriftzüge, flackernde Flammen, wehende Fahnen und das notorische *under-construction*-Zeichen vor allem die persönlichen Websites von Millionen von Internet-User\_innen. Seit den frühen 2000er Jahren, also ziemlich genau mit der Entwicklung des Web 2.0, wurden diese im deutschsprachigen Raum ungemein treffend <Zappelgifs> genannten Animationen zunächst völlig unpopulär. Erst in den späten Nullerjahren kam das GIF, allerdings nun in der benannten veränderten ästhetischen Form, wieder zurück. Wenn wir heute über das GIF sprechen, wenn wir GIFs posten und mit und durch sie kommunizieren, dann meinen wir in den allermeisten Fällen eben nicht mehr das animierte Zappelgif, sondern extrem kurze, meist geloopte Clips, bestehend aus Momenten aus Filmen, Fernsehserien und -sendungen oder anderem popkulturellem oder auch privatem Bewegungsbildmaterial, in letzterem Fall vor allem Kinder- und Katzen-Content. Das GIF ist heute, trotz seiner eigentlich überholten Technologie, populärer und ubiquitärer denn je.<sup>2</sup> Wurden GIFs der neueren Generation zunächst vor allem auf Seiten wie Reddit und 4chan, Portalen wie BuzzFeed und Microblogging-Diensten wie Tumblr hochgeladen und geteilt, erlaubte nach anfänglichen Abwehrbemühungen auch Facebook 2015 das Posten von GIFs in Kommentaren. Einfach zu bedienende Bildbearbeitungssoftware ermöglicht es so ziemlich jeder\_jedem, eigene GIFs zu erstellen oder Kurzsequenzen aus digitalem Bewegungsbildmaterial zu extrahieren. Wem das noch zu anstrengend ist, der\_die hat die Möglichkeit, auf GIF-Datenbanken und -Suchmaschinen wie Gifsoup oder Giphy zuzugreifen. Auf neueren iPhone-Betriebssystemen ist die Giphy-App zudem neben z. B. Emojis standardmäßig in der Content Library des Nachrichteninterface zu finden, und auch der Instant-Messaging-Dienst WhatsApp hat Giphy standardmäßig integriert.

Zwar stehen die Popularität und Ubiquität des Formats in einem Missverhältnis zum Stand seiner Erforschung. Dennoch sind gerade in den letzten Jahren vereinzelte Untersuchungen erschienen, die sich entweder in einer Makroperspektive seiner Geschichte und einer allgemeineren Einschätzung seiner Rolle in digitaler Kommunikation widmen oder sich mit sehr konkreten, dabei ganz unterschiedlichen theoretischen Zugriffsweisen dem heute dominanten

<sup>2</sup> Die Popularität des GIFs ist seit mittlerweile einigen Jahren so hoch, dass das *Oxford English Dictionary* es bereits 2012, pünktlich zu seinem 25. Geburtstag, zum Wort des Jahres (im US-amerikanischen Englisch) erklärte, noch vor *selfie*, dem diese Ehre erst im Jahr darauf zuteil wurde.

GIF annähern, beispielsweise das Konzept des Unheimlichen oder die Logik der Sharing Economy.<sup>3</sup>

Mir wird es im Folgenden um zwei Dinge gehen. Erstens möchte ich zeigen, dass das *graphics interchange format* schon aufgrund seiner, teilweise über 30 Jahre zurückreichenden, technischen Affordanzen darauf angelegt war und ist, eine Existenzweise als *networked object* zu führen, d. h. nicht nur angesehen, sondern «created, used, posted, collected, copied, modified, performed»<sup>4</sup> zu werden und damit die Bildpraktiken zu ermöglichen, die das Internet, oder besser das *social web*, zu derjenigen Bildkultur machen, die es war und (bislang) ist.<sup>5</sup> Ich folge damit der These, die Jonathan Sterne am MP3-Format entwickelt hat, wonach die Spezifität eines Formats seine kulturelle und ästhetische Reichweite weitgehend determinieren kann, und zwar auch dann noch, wenn sich die ihm zugrunde liegenden medialen und infrastrukturellen Bedingungen gewandelt haben:

All formats presuppose particular formations of infrastructure with their own codes, protocols, limits, and affordances. Although those models may not remain constant, aspects of the old infrastructural context may persist in the shape and stylization of the format long after they are needed. Some will be the result of defaults chosen at one moment and left unexamined; others will become core parts of the user's experience and therefore noticeable in their absence. In either case, the sensory and functional shape of the format may emerge from the «objective necessities and constraints of data storage» and transmission at the moment of their development, «but they also accrue phenomenological and aesthetic value» as people actually experience them.<sup>6</sup>

Zweitens möchte ich eine damit verbundene kleine Geschichte dieser webbasierten Bildkultur entwickeln, die sich, wie mit Blick auf das eingangs wiedergegebene Zitat von Jack Stentz zu zeigen sein wird, zugleich als Tanzkultur verstehen lässt und das medienphilosophische Potenzial des Formats freilegen wird.

### I. Dancing Girl: Eine kurze Medienarchäologie des Animated GIF

Bereits der erste Blick auf GIFs des Web 1.0, also die Zappelgifs des GeoCities-Zeitalters, und GIFs 2.0, d. h. die heute dominierenden Clips aus bereits bestehendem Bewegtbildmaterial, zeigt: GIFs aus den frühen Tagen des Internets und der Gegenwart eint zweierlei: erstens ein je spezifisches Verhältnis von Stillstand und Bewegung, und zweitens die potenzielle Unendlichkeit der GIF-Bewegung, weshalb das GIF beinahe ausschließlich als Loop Verwendung findet. Ein geradezu paradigmatisches Bildobjekt für das GIF ist aus diesen Gründen der tanzende Körper.

Einige der bekanntesten Animated GIFs aus der Frühzeit des Netzes, neben *under construction* und zappelnden Smileys, zeigen tanzende Figuren, etwa die *Dancing Banana*, das *Dancing Baby* oder das sogenannte *Dancing-* oder *Hula-Girl*, eine brünette Frau in einem roten Kleid (Abb. 1), um die es mir im Folgenden gehen wird.<sup>7</sup>

<sup>3</sup> Jason Eppink: A Brief History of the GIF (so far), in: *Journal of Visual Culture*, Jg. 13, Nr. 3, 2014, 298–306; Lance Ulanoff: The Rise and Fall and Rise of the GIF, in: *Mashable*, 10.8.2016, [mashable.com/2016/08/10/history-of-the-gif/](http://mashable.com/2016/08/10/history-of-the-gif/) (4.9.2019); Kate Miltner, Tim Highfield: Never Gonna GIF You Up: Analyzing the Cultural Significance of the Animated GIF, in: *Social Media + Society*, Jg. 3, Nr. 3, 2017, 1–11; Arild Fetveit: The uncanny mediality of the photographic GIF, in: *NECSUS. European Journal of Media Studies*, Jg. 7, Nr. 1, 2018, 45–65; Graig Uhlin: Playing in the Gif(t) Economy, in: *Games and Culture*, Jg. 9, Nr. 6, 2014, 517–527.

<sup>4</sup> Eppink: A Brief History.

<sup>5</sup> Zum Affordanzbegriff vgl. James Gibson: *The Theory of Affordances*, in: Robert Shaw, John Bransford (Hg.): *Perceiving, Acting and Knowing*, New York 1977, 67–82; ders.: *Wahrnehmung und Umwelt*, München 1982. Die Stärke des Konzepts im Kontext meines Arguments liegt in seiner Fokussierung auf die Handlungsoptionen, die ein Gegenstand oder eben eine Technologie eröffnen, und zwar ohne einem einseitigen Technikdeterminismus das Wort zu reden oder rein sozialkonstruktivistisch zu argumentieren. Vielmehr geht es um die wechselseitige Hervorbringung von Nutzung und technischem Artefakt und ein damit einhergehendes Unterlaufen einer klaren Subjekt-Objekt-Unterscheidung. Vgl. auch Joanna McGrenere, Wayne Ho: Affordances: Clarifying and Evolving a Concept, in: *Proceedings of Graphics Interface*, Montréal 2000, 179–186.

<sup>6</sup> Jonathan Sterne: *MP3. The Meaning of a Format*, Durham, London 2012, 56.

<sup>7</sup> Vgl. auch Wanda Strauven: Let's Dance. GIF 1.0 versus GIF 2.0, in: Marek Jancovic, Axel Volmar, Alexandra Schneider (Hg.): *Format Matters. Standards, Practices, and Politics in Media Cultures*, Lüneburg 2020, 47–63.



**Abb. 1** Einzelbilder des Dancing Girl von Chuck Poynter, Animated GIF, 1996

In einem nicht endenden Loop schwofte das Dancing Girl auf zahllosen Internetseiten. Die berühmteste Anekdote über diese Animation ist ein vergessenes, blinkendes, schwarzes Pixel am unteren rechten Rand des Bildes, das vielleicht niemals jemand bemerkte oder das auch niemand zu entfernen wagte.<sup>8</sup> Die Geschichte dieser Animation, die unterscheidet sie von den meisten GIFs dieser Generation, lässt sich recht präzise zurückverfolgen.<sup>9</sup> Gemeinsam mit zwei männlichen Tanzpartnern gehörte das Dancing Girl als Teil des <Dance Fever Cast> ursprünglich zu den Animationssamples der Apple-Macintosh-Software VideoWorks und muss als Schwarz-Weiß-Animation 1985 entstanden sein.<sup>10</sup> Die Geschichte des Dancing Girls reicht damit zurück bis in die Vorzeit des WWW und des Multimedia-Zeitalters, und tatsächlich bis in die Vorzeit des GIF-Formats selbst, und das obgleich das *graphics interchange format* selbst bereits ein Fossil der digitalen Epoche darstellt. 1987 wurde es von CompuServe entwickelt und als erstes Farbformat eingeführt.<sup>11</sup> CompuServe, der erste Netzwerkdienst, der PC-Nutzer\_innen E-Mail-Nutzung, Foren und Chat anbot, erleichterte damit zunächst das Teilen von Bildern. Vor dem Release von GIF 87a, so die offizielle Bezeichnung, mussten Nutzer\_innen, die Bilder ansehen wollten, diese herunterladen und anschließend mit einem zusätzlichen Programm öffnen.<sup>12</sup> Das GIF wurde nicht nur so designt, dass Bilder im Moment ihres Empfangs gesehen werden konnten, das Format ermöglichte auch das Speichern mehrerer Bilder in einer Datei. Da die GIF-Dateien im Vergleich zu anderen Grafikformaten nur wenig Speicherplatz brauchten, konnten selbst größere Bilder auch mit langsamen Modems übertragen werden.

Vor allem dank der effizienten, verlustfreien Kompression und CompuServes relativ offener Lizenzpolitik konnte sich das GIF als Dateiformat durchsetzen und bis heute als Bild-Standardformat neben JPEG halten. Mit einem Update im Jahr 1989 wurden weitere, für den Erfolg des Formats unerlässliche Features eingeführt, etwa Transparenz und Animationen, die es, trotz mittlerweile überholter Technologie, zum bis dato nicht zu verdrängenden Softwarestandard machen, der in allen Browsern dargestellt werden kann.<sup>13</sup> Die Transparenzoption ermöglicht ein Durchscheinen-Lassen der Hintergrundfarbe, sodass die

<sup>8</sup> Olia Lialina: In memory of Chuck Poynter, user and GIF maker, in: *One Terabyte of KiloByte Age*. Digging Through the Geocities Torrent, 22.3.2011, [blog.geocities.institute/archives/2466](http://blog.geocities.institute/archives/2466) (4.9.2019).

<sup>9</sup> Die Netzkünstlerin Olia Lialina, die sich im Übrigen als Animated-GIF-Model bezeichnet, hat ihre Herkunft recherchiert. Siehe den Blog von Lialina und Dragan Espenschied *One Terabyte of KiloByte Age*: [blog.geocities.institute/archives/tag/hulagirl](http://blog.geocities.institute/archives/tag/hulagirl) (4.9.2019). Vgl. zur Geschichte des Dancing Girl auch Straußen: Let's Dance.

<sup>10</sup> Olia Lialina: Dancing File Not Closed Yet, in: *One Terabyte of KiloByte Age*, 30.3.2011, [blog.geocities.institute/archives/2559](http://blog.geocities.institute/archives/2559) (4.9.2019).

<sup>11</sup> CompuServe Incorporated: *Graphics Interchange Format Specification*, 15.6.1987, online unter [www.w3.org/Graphics/GIF/spec-gif87.txt](http://www.w3.org/Graphics/GIF/spec-gif87.txt) (4.9.2019).

<sup>12</sup> Vgl. Eppink: A Brief History.

<sup>13</sup> CompuServe Incorporated: *Graphics Interchange Format: Version 89a. Programming Reference*, 31.7.1990, online unter [www.w3.org/Graphics/GIF/spec-gif89a.txt](http://www.w3.org/Graphics/GIF/spec-gif89a.txt) (4.9.2019).

GIFs dem Eindruck nach jede beliebige, vor allem eben auch nicht rechteckige Form annehmen können und sich die Bewegung nicht auf das Innere eines in sich unbewegten Rahmens begrenzt, sondern auf die gesamte Animation übertragen lässt. Wie Olia Lialina betont, ermöglicht diese Transparenz dem GIF zudem «to exist everywhere (on any page and any background), which is historically [...] important for the development of the file format into the medium».<sup>14</sup> GIF-Animationen werden auf diese Weise integraler Bestandteil von Websites.<sup>15</sup> In der animierten Form werden mehrere Einzelbilder in einer einzigen Bilddatei gespeichert, die der Browser automatisch als Sequenz abspielt. Mit diesem Update erlaubte das Format zunächst zwar nur das einmalige Durchlaufen einer Sequenz, der Netscape Navigator 2.ob4 von 1995 nutzte aber schließlich den 1989 eingebauten *application extension block*, um dem GIF seitdem auch den Loop zu ermöglichen.<sup>16</sup> Nebensächlich in welcher Form, der Vorteil einer solchen Animationsmöglichkeit in nur einer Bilddatei lag für frühe Website-Betreiber\_innen, Plattformen und Nutzer\_innen genauso wie für heutige auf der Hand: Statt Bandbreite und Speicherplatz in Anspruch nehmende Videosequenzen einbetten zu müssen, gab und gibt es mit dem GIF die Möglichkeit, einfache und einzelne Bilder bereitzustellen, die sich gleichwohl wie Videos verhalten.

Damit zurück zum Dancing Girl: Der Hobby-Programmierer Chuck Poynter, ein Pilot der U. S. Air Force, schenkt dem Dancing Girl sein schönes rotes Kleid, wandelt es in ein GIF und fügt außerdem noch einige Frames hinzu.<sup>17</sup> Er versieht die Datei mit seiner Signatur, stellt sie dann zum Download auf seiner Seite *Original Animations for Download* der Allgemeinheit zur freien Verfügung und benutzt das Dancing Girl auch als Emblem seiner Seite. Diese Website, die heute noch von den Nachfahr\_innen Poynters konserviert wird, war wohlbekannt in den frühen Jahren des WWW, unter anderem weil sie in Webmaster-Handbüchern Erwähnung fand. Im offiziellen Handbuch zum Netscape Communicator von 1998, das sich als «comprehensive strategy for total mastery of the Internet and of Web Content creation» verstand, wird Poynters Seite als erstklassige Quelle für Animated GIFs genannt. Unter einer Abbildung der Landing-Page der Seite heißt es: «The GIF animation site has lots of cool animated icons.»<sup>18</sup>

Das Dancing Girl zeigt deutlich, dass eine Konstellation aus Animations- und Browsersoftware-Entwicklung, Internet-Infrastruktur, Lizenzpolitiken und User\_innen-Praktiken dem GIF als Dateiformat zum Durchbruch verhelfen, es zum Ikon des GeoCities-Zeitalters machen und auch seine dominante Erscheinungsform als Endlosschleife vorstrukturieren. Denn der Loop ist auch eine Programmier-Urform. Lev Manovich schreibt hierzu:

It is relevant to recall that the loop gave birth not only to cinema but also to computer programming. Programming involves altering the linear flow of data through control structures, such as <if/then> and <repeat/while>; the loop is the most elementary of these control structures. If we strip the computer from its usual interface and follow the execution of a typical computer program, the computer will reveal itself to be another version of Ford's factory, with a loop as its conveyer belt.<sup>19</sup>

<sup>14</sup> Olia Lialina: Animated GIF as a Medium, in: [Art.teleportacia.org](http://Art.teleportacia.org), [art.teleportacia.org/observation/GIF-as-medium/](http://art.teleportacia.org/observation/GIF-as-medium/) (4.9.2019).

<sup>15</sup> Ebd.

<sup>16</sup> Vgl. Eppink: A Brief History.

<sup>17</sup> Lialina: In memory of Chuck Poynter.

<sup>18</sup> Bryan Pfaffenberger: *Netscape Communicator*, Boston 1998, 550.

<sup>19</sup> Lev Manovich: *The Language of New Media*, Cambridge 2002, 317.

Auch in der ersten Multimedia-Software QuickTime, die 1991 eingeführt wurde, ist die Endlosschleife neben der linearen Abspieldweise von Anfang an als Standardeinstellung integriert. Manovich bezeichnet den Loop deshalb als «the narrative form appropriate for the computer age».<sup>20</sup> Viele der bekanntesten neueren GIFs reflektieren diese Qualität, indem sie Gebrauch machen von Bewegungen, die ein repetitives, zirkuläres oder virtuell infinites Moment in sich tragen, wie etwa der klatschende Orson Welles als Charles Foster Kane in *Citizen Kane*, der Popcorn kauende Michael Jackson oder auch Jeff Bridges als «Dude» in *The Big Lebowski*, wie er seinen White Russian umrührt. Es ist deshalb auch kein Zufall, dass das Internet voll ist von Porno-GIFs. Die Wiederholungshäufigkeit der pornografischen Körperakte machen sie geradezu zu idealtypischem Loop-Material und lassen Porno-GIFs vom ursprünglichen Material beinahe ununterscheidbar werden.<sup>21</sup>

Der Loop, das weiß auch Manovich, ist so alt wie das Bewegtbild selbst. Der GIF-Loop reiht sich so auch in eine Genealogie des Kinos ein. Die prä- und protokinematografischen Apparaturen wie Phenakistiskop, Zoopraxiskop etc. waren nicht nur loopbasiert, sondern im Falle von Eadweard Muybridge und Étienne-Jules Marey zugleich untrennbar verbunden mit einer durch die Apparate ermöglichten Epistemologie der Bewegungen und des Ausdrucks der Körper (Abb. 2).

Während das Kino, der Animationsfilm vielleicht einmal ausgenommen, genau jene Charakteristika des präkinematografischen Bewegtbilds nach und nach verdrängt, die es mit dem GIF verbinden – den zirkulären Loop, das repetitive Auf-der-Stelle-Treten der Bewegung vor einem statischen Hintergrund und die uneinheitliche Framezahl –, weichen diese medialen Qualitäten in pornografische Peepshows, aber auch in die Film- und Medienkunst aus, wo sie als medientechnische und medienästhetische Strategien dem linearen Erzählkino entgegenstehen und in dieser Hinsicht mit dem GIF und seinen Features parallel geführt werden können.

Für Giorgio Agamben bildet die Obsession mit Körperbewegungen und Gesten, wie sie im späten 19. und frühen 20. Jahrhundert sowohl in den wissenschaftlichen Anstrengungen der Physiologie, Psychiatrie, Ergonomie,

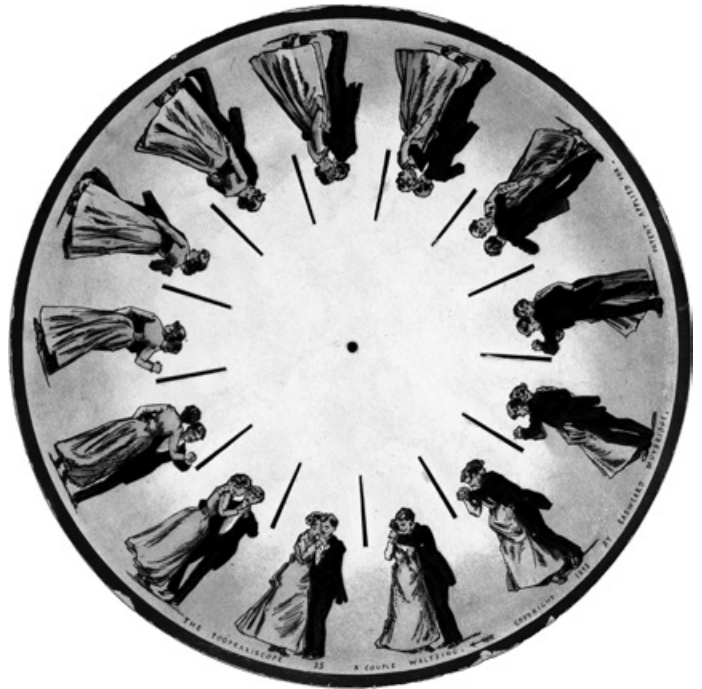


Abb. 2 Zoopraxiskop-Scheibe von Eadweard Muybridge, 1893

<sup>20</sup> Ebd.

<sup>21</sup> Eine der wenigen Auseinandersetzungen mit pornografischen GIFs findet sich bei Tim Keen: *Fleshy motions, temporal sinks: affect and animated gifs*, in: *Porn Studies*, Jg. 3, Nr. 3, 2016, 314–316, [dx.doi.org/10.1080/23268743.2016.1148330](https://doi.org/10.1080/23268743.2016.1148330).

Arbeitswissenschaft und Kunstgeschichte, aber auch im Roman, der Lyrik, dem Tanz, dem Stummfilm etc. beobachtet werden kann, den Anlass für ein zeitdiagnostisches Argument, das dem damaligen Bürgertum einen Verlust seiner Gesten bescheinigt und es genau aus diesem Grund als von ihnen besessen erklärt. In seinen «Noten zur Geste» spricht er der Geste ein medienreflexives, wenn nicht medienphilosophisches Potenzial zu, insofern sie nicht nur kommunikativ wirksam wird, sondern Medialität als solche zum Thema macht: «Die Geste ist die Darbietung einer Mittelbarkeit [medialità], das Sichtbarmachen eines Mittels [mezzo] als solches. Sie lässt das In-einem-Medium-Sein [l'essere-in-un-medio] des Menschen erscheinen und öffnet ihm auf diese Weise die ethische Dimension.»<sup>22</sup> Der Geste eignet auf diese Weise ein ähnlicher Doppelcharakter wie dem Bild: zwischen Zeigen und Sich-Zeigen.

Besondere Bedeutsamkeit in Agambens Theorie der Geste kommt einerseits dem Bild, andererseits dem Tanz zu. Gilles Deleuze' Theorie vom Bewegungs-Bild des Kinos weitet er auf die Situation des Bildes in der Moderne im Allgemeinen aus. Wenn ein Bild, wie er mit Bezug auf Deleuze, Muybridge, aber auch auf die Sportfotografie erklärt, so von der «antinomischen Spannung» zwischen dem Stillstellen einer Bewegung und der gleichzeitigen Bewahrung der *dynamis* dieser Bewegung beseelt sei, sollte man weniger von einem Bild als vielmehr von einer Geste sprechen.<sup>23</sup> Das Kino, so Agamben, «führt die Bilder in die Heimat der Geste zurück».<sup>24</sup> Der Tanz wiederum sei genau dann und deshalb Geste, wenn und weil er «nichts anderes ist als die Austragung und Darbietung des medialen Charakters der Körperbewegungen».<sup>25</sup> Gabriele Brandstetter greift diesen Gedanken zum Zusammenhang von Geste und Tanz auf und spitzt ihn zu, indem sie, insbesondere im modernen Tanz, die deiktische Seite des Tanzes zugunsten eines reinen Sich-Zeigens in Auflösung begriffen sieht: «Nicht als <Botschaften> erscheinen die Gesten im Tanz, sondern als Einheiten, in denen Bewegung auf sich selbst weist.»<sup>26</sup>

Geste und Tanz soufflieren damit die Antwort auf gleich zwei Fragen, die mit der Medienkultur des GIFs verbunden sind: Erstens diejenige danach, auf welches Bedürfnis der exzessive Einsatz von Animated GIFs im Web der ersten Stunde antwortet, und zweitens die Frage danach, warum die körperliche Bewegung und der Tanz zu einem solch erfolgreichen Motiv und Bildobjekt werden konnten. Wenn wir Agamben respektive Brandstetter darin folgen, dass die Geste pure Potenzialität oder Medialität zum Ausdruck bringt und dass der Tanz die Geste quasi bereinigt, sie befreit von ihrem Etwas-bedeuten-Müssen, dann kann es gar nicht weiter verwundern, dass das Zappel- oder Tanz-GIF am Anfang der Netzkultur steht und die Karriere machen sollte, die ihm noch heute höchste Popularität beschert. Denn dann ließe sich das GIF als Ursache und Garant des sogenannten Sozialen der Netzkultur verstehen, weil es einzig und allein einem Zweck dient – der Herstellung und Aufrechterhaltung der Kommunikation – und in diesem Sinne eine rein phatische Funktion erfüllt. Das Zappelgif, in der Frühzeit des Netzes in den meisten Fällen das einzige dynamische Element

<sup>22</sup> Giorgio Agamben: *Noten zur Geste*, in: ders.: *Mittel ohne Zweck. Noten zur Politik*, Zürich, Berlin 2001, 53–62, hier 60 (Einfügungen i. Orig.).

<sup>23</sup> Ebd., 58.

<sup>24</sup> Ebd., 59.

<sup>25</sup> Ebd., 60.

<sup>26</sup> Gabriele Brandstetter: *Gesten und Gags – im modernen und zeitgenössischen Tanz*, in: Erika Fischer-Lichte, Christoph Wulff (Hg.): *Gesten. Inszenierung, Aufführung und Praxis*, München 2010, 254–265, hier 254.



auf ansonsten völlig statischen Seiten, bringt nicht mehr, aber eben auch nicht weniger zum Ausdruck als Kommunikabilität als solche und ist gleichbedeutend mit «Hello, I have a website» oder «Welcome to my home page». So wie der Loop immer wieder zu seinem Anfang zurückkehrt, kommuniziert das GIF die Tautologie seiner Kommunizierbarkeit. Dem Dancing Girl kommt dabei eine herausgehobene Funktion zu. In seinem In-eins-Fallen von medialem Zappeln und körperlichem Zappeln kann es als Reflexionsfigur dieser Funktion des GIFs für die beginnende Netzkultur verstanden werden. Tanzen wird hier *als* Tanzen vorgeführt. Das Dancing Girl ist bereits eine Geste zweiter Ordnung, deren quasi-epistemologischer Einsatz im Offenlegen der Potenzialität nicht nur des Tanzes als Geste, sondern des Zappelgifs als Geste liegt.

## II. The Future of Television. Das Nachleben der Bilder

Wenngleich das Dancing Girl in Gestalt des *Real Dancing Girl*, dem GIF eines \_einer anonymen Tumblr-User\_in, ein getreues Remake erfahren hat – inklusive des schwarzen Pixels – und sich in technischer Hinsicht von Kontinuität sprechen lässt, müssen doch Verschiebungen und Brüche zwischen GIF 1.0 und GIF 2.0 konstatiert werden, und zwar sowohl seine dominante ästhetische Erscheinungsweise als auch die mit ihm verbundenen Bildpraktiken betreffend.<sup>27</sup> Tanzt das GIF 1.0 selbst, bildet der Tanz für das GIF 2.0 wenngleich ein privilegiertes, so doch nur noch ein Bildmotiv unter anderen. Wanda Strauven hat in einem kürzlich erschienenen Artikel die Unterschiede zwischen den beiden GIF-Arten sehr ausführlich herausgearbeitet, die sie ebenfalls GIF 1.0 und GIF 2.0 nennt. So weist sie überzeugend und unter Bezug auf Olia Lialina darauf hin, dass im Unterschied zum GIF 1.0., welches dank seiner Transparenzfunktion zum integralen Bestandteil ganzer Seiten werden kann, das GIF 2.0, vor allem in Form der geloopten Clips, eher <Inhalt> von Seiten und weniger Teil von ihnen ist.<sup>28</sup>

Ungebrochen ist auch beim GIF 2.0 ohne Zweifel jedoch das Interesse an Geste und Gebärde. Besonders interessant erscheint das GIF 2.0 dort, wo es sich als eine Form der bewegtbildbasierten Kommunikation etabliert und wo es als Antwort auf andere Bilder oder auch Texte in Onlineforen, *comment threads*, Chats, Online-Rollenspielen, Fan-Fiction etc. verwendet wird. GIFs tragen in diesen Zusammenhängen genau dort das Gestische und Non-Verbale der Kommunikation wieder ein, wo es durch textbasierte computervermittelte Kommunikation ersetzt wurde. In den Worten Andreas Hetzels: «Die Geste steht hier für ein verkörpertes, adressiertes, je konkretes Sagen, das jedem gesagten Gehalt vorausgeht. In der Geste eröffnet sich allererst die Möglichkeit einer Kommunikation [...].»<sup>29</sup> Dies geht so weit, dass für Smartphone-Betriebssysteme Tastatur-Apps entwickelt wurden, die die Buchstaben durch auswählbare GIFs ersetzen. Internetseiten und Apps wie Giphy oder Gifuniverse müssen vor dem Hintergrund von Agambens medienhistorischer These in der Aby Warburgs

<sup>27</sup> [Real\\_Dancing\\_Girl, realdancinggirl.tumblr.com/WHOAMI](https://www.tumblr.com/WHOAMI) (4.9.2019).

Die Seite bezieht sich auf die Arbeit von Olia Lialina.

<sup>28</sup> Vgl. Strauven: Let's Dance.

<sup>29</sup> Andreas Hetzel: *Jenseits von Stimme und Schrift. Anmerkungen zu einer Rhetorik der Geste*. Vortrag auf der 6. interdisziplinären, internationalen Graduiertenkonferenz an der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen/Nürnberg: «Grenz//Gänge. Kultur – Medien – Ökonomie», 5.–7.11.2004, siehe auch [www.gradnet.de/drupal/?q=node/28](http://www.gradnet.de/drupal/?q=node/28) (4.9.2019).

Atlasprojekt und das Kino die Schlüsselpositionen zur Wiedergewinnung der verlorenen Geste besetzen, als veritable Archive filmischer – und televisueller – Gesten verstanden werden.

Kritik an einer Sichtweise, die von Agambens These ausgehend das Kino als sichtbares Gestenvokabular begreift, übt allerdings Gertrud Koch:

Aus den Filmen lernen wir die Gesten der Kultur, wir lernen, wie man die Haare zurückwirft, wie man fest um das Whiskeyglas greift, um Virilität zu markieren, wie man die Gesten der Augenbrauen bedient etc. etc. etc. Allerdings erscheinen die Gesten der Filmschauspieler meist a-brechtianisch als naturalisierte Körpertechniken, zu denen wir selbst uns mimetisch nachahmend statt beobachtend-kritisch verhalten. Im Kino führen die Schauspieler das Gestenrepertoire der Kultur und Gesellschaft vor, ohne es uns als solches zu zeigen.<sup>30</sup>

Genau hier liegt der entscheidende Unterschied zwischen dem Originalmaterial des Films oder Fernsehens und den daraus extrahierten GIFs. Das GIF befreit die Geste zunächst aus ihrem filmischen oder televisuellen Kontext, d. h. etwa ihrem Platz in der Kausalkette von Ereignissen eines Films. Es ersetzt narratives Telos durch radikale Offenheit. Dieser dekontextualisierte Status der Geste, potenziert noch durch den konstitutiven Loop des GIFs, verschafft ihr zuallererst die Potenzialität des Agamben'schen Gestenbegriffs. Ich zitiere noch einmal Agamben zum Tanz als Geste:

Zwischen Möglichkeit und faktischer Wirklichkeit, worin er sich erschöpft, führt der Tanz ein mittleres Sein, in dem Potenz und Akt, Mittel und Zweck sich ausgleichen und einander hervorbringen. Dieses Gleichgewicht, das das eine im anderen enthüllt, ist keine Negation, wohl aber eine wechselseitige Exposition, nicht Stasis, sondern wechselseitiges Beben der Potenz im Akt und des Aktes in der Potenz.<sup>31</sup>

Der dekontextualisierte, befreite Zustand der Geste ermöglicht es ihr zugleich, zu einem idealen Objekt der Zirkulation und Kommunikation in einer Ökologie der Netze zu werden. Der Bewegungsexzess des Loops bewahrt sie dabei im Gebrauch davor, einfach rekontextualisiert zu werden. Seine Repetitivität ist der Garant für den Erhalt ihrer Potenzialität.

Exzess und Wiederholung sind auch die Stichworte für meinen letzten Punkt. Für Agamben, durch dessen Brille ich mich dem GIF als Geste und seiner Medienkultur genähert habe, sind die Geste und ihre Theorie nicht Selbstzweck, sondern die Bedeutung der Geste liegt in ihrer besonderen Handlungsdimension und – damit verbunden – ihrer ethisch-politischen Motiviertheit. Das pragmatische Besondere der Geste ist ihr Status eines Dazwischen, zwischen Handlung als Vollzug (*praxis*) und Handlung als Herstellung (*poiesis*): «Die Geste ist also dadurch gekennzeichnet, dass man in ihr weder etwas hervorbringt bzw. macht noch ausführt bzw. handelt, sondern etwas übernimmt und trägt.»<sup>32</sup> Gerade dieses Übernehmen und damit auch Annehmen charakterisiert gleich in doppelter Hinsicht den spezifischen Handlungszusammenhang des GIFs 2.0. Denn die Kultur des GIFs ist auch in Zeiten der totalen Durchkommerzialisierung des

<sup>30</sup> Gertrud Koch: Die Gesten des Films, die filmische Geste – Gibt es einen Gestus des Films?, in: Fischer-Lichte, Wulff (Hg.): *Gesten*, 145–153, hier 146.

<sup>31</sup> Die um zwei Abschnitte erweiterte Version des Textes von Agamben findet sich in: Jutta Georg-Lauer (Hg.): *Postmoderne und Politik*, Tübingen 1992, 97–107, hier 107.

<sup>32</sup> Agamben: *Noten zur Geste*, 59.

Netzes – und dies ist eine weitere formatspezifische Kontinuität – eine Kultur der *commons*, in diesem Fall eine Kultur der Zuschauer\_innen.<sup>33</sup> Letztere betrachten das Kino und das Fernsehen a posteriori auf ihre gestische Verwertbarkeit hin, übernehmen Bilder, nehmen sie an, d. h. appropriieren sie, decken vielleicht gänzlich andere filmische Qualitäten in ihnen auf als ihre narrativen. Sie deuten sie und deuten sie um, etwa durch <falsche Untertitel> und beziehen sie auf das Aufführen der eigenen Identität und Geschichte im Alltag. Ein für diese Logik einschlägiges Blog, dabei nur ein Beispiel unter vielen, die ähnlich funktionieren, ist *PhD Stress. The life of a queer grad student unfolded*.<sup>34</sup> Dieses Blog ist besonders brillant dort, wo die Imagination und Planung eines Ereignisses, etwa ein Vortrag oder ein Bewerbungsgespräch, bebildert wird mit einem großen Auftritt, nur um es gleichzeitig mit einem ironischen *cat-fail*-GIF zu konterkarieren. Von der Gefahr einer Naturalisierung des Gestischen kann im *social web* und seinen GIFs damit keine Rede sein. In der Repetitivität des Loops und der Serialität des Nebeneinanders der gleichen Gesten, aus denen ich in den entsprechenden Datenbanken auswählen kann, um mein Leben bildlich zu kommentieren, werden, etwa im Fall einer Geste des Haarewerfens, Kategorien der Identität wie <Geschlecht> als «seriell eingeübte permanente Aktualisierung kultureller und sozietärer Einschreibungen»<sup>35</sup> nicht nur zelebriert, sondern offengelegt. Die damit unweigerlich einhergehende verschiebende Wiederholung, die den Kern subkultureller Entwürfe ausmacht, wird so zum Kern und performativen Gag unzähliger Blogs.

Die Bildpraktiken des GIFs 2.0 sind damit also selbst Gesten, Gesten des Annehmens und Übernehmens, aber eines reflexiven Übernehmens, das sowohl um den performativen Charakter als auch um die mediale Verfügbarkeit von Rollenmodellen, Identitäten und Körperlichkeiten weiß, die die Selbststilisierungen und Inszenierungen alltäglichen Handelns immer schon beeinflussen. Das Gestische des Kinos, das für Agamben zugleich das Politische des Kinos darstellt, wird in der Medienkultur des GIFs 2.0 zu einer Formatpolitik der Zuschauer\_innen.

<sup>33</sup> Vgl. auch Uhlín: *Playing in the Gif(t) Economy*.

<sup>34</sup> Siehe [phdstress.com/](http://phdstress.com/) (4.9.2019).

<sup>35</sup> Karin Bruns: *Vom freien Ausdruck uniform(iert)er Körper. Geste und Tanz zwischen narrativem Kino und den experimentellen Filmen* Miranda Pennels, in: Reinhold Görling, Timo Skrandies, Stephan Trinkaus (Hg.): *Geste. Bewegungen zwischen Film und Tanz*, Bielefeld 2015, 199–214, hier 201.



Abb. 1 Susanne Brügger: 10314, 29,7 × 39 cm, Selbstverlag, 1986  
(Orig. in Farbe)