media/rep/

Repositorium für die Medienwissenschaft

MEDIENwissenschaft
Rezensionen | Reviews

Karina Kirsten

Winfried Gerling, Florian Krautkrämer (Hg.): Versatile Camcorders: Looking at the GoPro-Movement

2023

https://doi.org/10.25969/mediarep/19671

Veröffentlichungsversion / published version
Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:
Kirsten, Karina: Winfried Gerling, Florian Krautkrämer (Hg.): Versatile Camcorders: Looking at the GoPro-Movement. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 40 (2023), Nr. 2, S. 178–180. DOI: https://doi.org/10.25969/mediarep/19671.

Nutzungsbedingungen:
Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:
http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/

Terms of use:
This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:
http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/

DFG Deutsche Forschungsgemeinschaft

Philipps Universität Marburg

Winfried Gerling, Florian Krautkrämer (Hg.): Versatile Camcorders: Looking at the GoPro-Movement

Berlin: Kulturverlag Kadmos 2021, 224 S., ISBN 9783865994615, EUR 24,90

Seit ihrer Markteinführung im Jahr 2004 hat die GoPro-Kamera audiovisuelle Praktiken in Lifestyle-Sportarten wie Surfen, Snowboarden oder Mountainbiking nachhaltig verändert und ist aus Extremsportarten nicht mehr wegzudenken. Während die erste GoPro noch eine analoge Einwegkamera war, folgte mit der ersten digitalen GoPro Hero 2006 das entscheidende Modell, das das Unternehmen zum internationalen Marktführer für Action-Kameras aufstiegen ließ. Diese bemerkenswerte Unternehmensgeschichte bildet den Ausgangspunkt des von Winfried Gerling und Florian Krautkrämer herausgegebenen Sammelbandes *Versatile Camcorders: Looking at the GoPro Movement*. Die besondere Bauweise – klein, leicht, robust und wasserdicht – gepaart mit Weitwinkelobjektiv(en) und leistungsfähiger Software (z.B. eingebaute Bildstabilisatoren) mündete, wie die Herausgeber Gerling und Krautkrämer einleitend festhalten, in ein „new media ‚ecosystem'" (S.18), das Kamera, Körper, Bewegung und Umwelt über smarte Computerumgebungen und deren weltweites Netzwerk in einzigartiger Weise miteinander verbindet. Die GoPro-Bewegung zeichnet sich auch durch eine neue „culture of sharing" (ebd., siehe auch den Beitrag von James Trew, S.167-176) aus. Mit Gerlings und Krautkrämers Sammelband liegt eine erste einschlägige medienwissenschaftliche Publikation zum Phänomen auf Englisch vor, die den inzwischen vielfältigen Anwendungsbereichen und ausdifferenzierten soziotechnischen Praktiken dieser Kameratechnologie nachgeht und sich an den phänomenologischen Besonderheiten wie den ‚neuen' Bildkulturen abarbeitet.

In Bezug auf die soziotechnischen Praktiken verweisen die ersten Beiträge von Gerling, Jan Distelmeyer und Krautkrämer zurecht auf den limitierten Status der Kamera als Simondon'sches technologisches Objekt, das ohne Software, Stick, Halterung oder Netzwerkeinbettung nur eine ‚abstrakte' Existenz pflegt. Angesichts der zur Nutzung nötigen zusätzlichen technologischen (Infra-) Struktur spricht Distelmeyer von einer „programmatic technology" (S.68), an die der Blick übertragen wird und der eine entscheidende Rolle innerhalb von Bildproduktion, -ästhetik und -zirkulation zukommt. Die Praxis ist, dass wir nicht sehen, was wir mit beziehungsweise durch die GoPro filmen. Entsprechend sieht Gerling die GoPro-Spezifik auch in einem „companion view" (S.43) – einem Zusammenspiel menschlicher und nicht-menschlicher Agenten, die ein neues Kameragenre, die Action-Cam, prägen.

Bei Krautkrämer, Gerling und Distelmeyer klingt bereits an, was

sich als Konsens durch die Beiträge des Bandes zieht: Die GoPro hat den (Amateur)Filmbereich ganzheitlich und nachhaltig verändert und eine eigene ‚GoPro Culture' hervorgebracht, die durch die besondere, visuell sichtbare Körper-Kamera-Verbindung einen starken Wiedererkennungswert besitzt. Von GoPro-Bildern geht eine starke Körperlichkeit aus, weil die im Bild sichtbaren Körperteile und der Kopf als zentraler Referenzpunkt die Aufnahmen an einen realen Körper und dessen leibliche Erfahrung *in action* zurückbinden (vgl. S.85).

Statt die vor allem im Fallschirmspringen typische exozentrische Trageform der GoPro, in der die Kamera über einen am Helm befestigten Stick auf den Körper und Kopf zurückgerichtet wird, als Selfie zu lesen, lädt der Beitrag von Philippe Bédard ein, den in vielen Diskursen mitgeführten Anthropozentrismus der Kamera zu überdenken. Exozentrische Aufnahmen haben für Bédard nicht mehr den menschlichen Körper im Zentrum der Wahrnehmung, auch wenn er auf ironische Weise zum Zentrum des Bildes und zum festen Fixpunkt einer bewegungsreichen Umwelt wird. Stattdessen konfrontieren sie uns mit einem „reflexive ‚reversal of the gaze'" (S.46).

Dies steht nicht im Widerspruch zu Krautkrämers Beobachtung, die Faszination für GoPro-Bilder, egozentrisch oder exozentrisch, gehe auf das Wissen um die Präsenz des menschlichen Körpers zurück (vgl. S.85). Geschickt verweist er hierbei auf Linda Williams' Konzept der *body genres* (vgl. „Film Bodies: Gender, Genre, and Excess." In: *Film Quarterly* 44 [4], 1991, S.2-13), um zu verdeutlichen, wie sich die ästhetische Qualität der physischen Aktivitäten sowohl an dem dargestellten Körper (zwar nicht malträtierend) als auch am leiblichen Körper der Zuschauenden abarbeitet (vgl. S.85). Die besondere performative Körperpraxis, die die GoPro zur Schau stellt, ist dabei jedoch häufig Bühne eines männlichen Heldentums, wie Julian Jochmarings Beitrag passend ergänzt. Leider werden diese performativen Genderdiskussionen im Band nicht weitergeführt.

Trotz des Fokus auf durch die GoPro initiierte Neuerungen verliert der Sammelband nie medienhistorische Vorläufer aus den Augen. Besonders lesenswert in dem Zusammenhang ist Nanna Verhoeff und Iris van der Tuins Beitrag, der die Faszination für überhöhte Bewegungen, Point-of-View-Perspektiven und die daraus resultierenden Schwindeleffekte sowohl bereits in *phantom rides* des frühen Kinos angelegt sehen, als sie auch bei Handkameraaufnahmen und Videospielsimulationen wiederfinden. Die Erfahrung virtueller Reisen, wie sie auch die GoPro über ihre körperbeziehungsweise kopfnahe Trag- und Aufnahmehöhe erlaubt, hat kinematografische Tradition, die die GoPro im Besonderen und Action-Cameras im Allgemeinen in variierter Weise fortführen (vgl. S.99f.).

Längst werden Action-Cameras aber nicht mehr nur an menschlichen Körpern getragen, sondern an diversen (Sport-)Geräten, Fahrzeugen und Drohnen befestigt, um ungewöhn-

liche Perspektiven und Interaktionen einzufangen. Entsprechend begrenzt sich der Nutzungsbereich von GoPros, wie weitere Beiträge des Bandes überzeugend beweisen, nicht mehr nur auf den Sportbereich oder Aufnahmen actionreicher Bewegungen, sondern hat sich auf diverse Kontexte ausgeweitet. Zu Raumfahrtbildern mit der GoPro bietet der Beitrag von Anne Quirynen aufschlussreiche Einblicke in eine ideologisch aufgeladene Bildproduktion des Weltalls. Filme von *spacewalks* und Marsexpeditionen preisen Raumfahrtaktivitäten als Erfolge technologischer und menschlicher Leistungen, wobei sie für Quirynen als Teil internationaler Eroberungsprojekte gelesen werden müssen, die zu einer neokolonialen Logik des als zugänglich und bewohnbar und darin letztlich potenziell ausbeutbarem ‚Weltallterrains' beitragen (vgl. S.133). Im Militär- und Propagandabereich zeigt Simon Menner auf, wie GoPros nicht nur Teil einer weiteren ideologischen Bildproduktion geworden sind, sondern inzwischen auch zur Standardkampfausrüstung gehören. Abseits militärischer Anwendungen oder staatlicher Überwachungspraktiken betrachtet Tobias Conradi Drohnenaufnahmen mit der GoPro im Freizeitbereich, wo es vor allem um erhöhte Perspektiven geht – etwa auf monumentale Gebäudekomplexe oder durch Naturkatastrophen zerstörte Landschaften. In beiden Fällen zeigt Conradi, wie die Bilder ohne menschlichen und subjektiven Standort einen merkwürdig ‚ortlosen' Eindruck gewichtsloser Monumentalität beziehungsweise erhabener Zerstörung hinterlassen (vgl. S.119f.).

Eine weiteres, durch GoPros hervorgebrachtes Phänomen sind Tiervideos, die nach Marek Jancovic bisherige medientheoretische Ansätze zur sozialen Praxis und zu menschlichen Praktiken in ihrem anthropozentrischen Verständnis herausfordern und im Sinne einer *animal media practice* neu gedacht werden müssen (vgl. S.208). Die Begegnungen zwischen Tier und Technologie, die in Formen wie Wolfcams, Kittycams oder Nestcams viral gehen, durchkreuzen aber nach Jancovic nicht nur audiovisuelle Codes und menschliche Subjektivität, sondern erweitern die Handlungsdimensionen, die bisher als exklusiv menschlich angesehen wurden (vgl. S.218).

Weitere lesenswerte Beiträge zur GoPro in *Virtual Reality*-Filmprojekten (Christophe Merkle), zum Ursprung des GoPro typischen ‚*fish-eye*' (Nanna Heidenreich) und zur ästhetischen Praxis im Kunstfilm *Swamp* (Jochmaring) fügen dem Band um das facettenreiche Phänomen der GoPro noch weitere interessante Aspekte hinzu.

Karina Kirsten (Siegen)