

Isabell Otto

# Interfacing als Prozess der Teilhabe

## Zur Ästhetik von Smartphone-Gemeinschaften am Beispiel von Snapchat

»Laden, nicht verstehen, löschen«<sup>1</sup> – so kennzeichnet das Tech-Portal *BASIC thinking* Anfang 2017 die Umgangsweise vieler Journalist\_innen mit der Smartphone-App Snapchat. Dabei wäre eine eingehende Beschäftigung mit *Snap Inc.*, ein seit seinem Start im Jahr 2011 ständig wachsendes Technologie- und Social Media-Unternehmen, für den Online-Journalismus durchaus angemessen. Schließlich plante das Unternehmen seinen Börsengang für März 2017 und bietet seine Applikation für iOS- und Android-Mobilgeräte zunehmend Nachrichtenhäusern und Werbekunden als Verbreitungsplattform an. Snapchat ist in erster Linie eine Kamera-App, die den Austausch von Bildnachrichten ermöglicht. Die Besonderheit der App liegt darin, dass die einmal abgerufen Bilder mindestens eine, aber höchstens zehn Sekunden lang auf dem Display des Empfänger-Smartphones aufscheinen und dann verschwinden, eine Anwendung, die somit zur Verbreitung von sensiblen Bildmitteilungen wie Nacktfotos einlädt und in der Frühphase als »Sexting«-App<sup>2</sup>

1 Fabian Mirau: »Snapchat: Die bekannteste Unbekannte in der Medienlandschaft«. Auf: *BASIC thinking*, dort datiert am 14.2.2017, <https://www.basichinking.de/blog/2017/02/14/snapchat-medien>, zul. abgerufen am 10. März 2017.

2 Vgl. Franziska Roesner, Brian T. Gill u. Tadayoshi Kohno: »Sex, Lies, or Kittens? Investigating the Use of Snapchat's Self-Destructing Messages«. In: Nicolas Christin u. Reihaneh Safavi-Naini (Hg.): *Financial Cryptography and Data Security – 18th International Conference, FC 2014, Revised Selected Papers* 8437. Berlin u. Heidelberg: Springer, 2014, S. 64–76; Jennifer Charteris, Sue Gregory u. Yvone Masters: »Snapchat, Youth Subjectivities and Sexuality: Disappearing Media and the Discourse of Youth Innocence.« In: *Gender and Education* (23.5.2016), doi:10.1080/09540253.2016.1188198, S. 1–17; Joris Van

galt. Snapchat hat mittlerweile zahlreiche zusätzliche Funktionen, die alle den Austausch flüchtiger, aber immer auch fixierbarer, (Bewegt-)BildNachrichten in einer ständig wachsenden Snapchat-Community gewährleisten sollen: Kurze Videos; Filter, die das eigene Selfie animieren und ›in Echtzeit‹ z. B. in ein mit verzerrter Stimme sprechendes Tier verwandeln oder einen Regenbogen ausspeien lassen; Geofilter, die nur in einer bestimmten Region angezeigt werden; die Möglichkeit bewegte und unbewegte Bildern zu einer ›Story‹ zusammenzusetzen, die von den Followern in einem Zeitraum von 24 Stunden angesehen werden können; Praktiken, die mit einem Freund gemeinsam vor dem Display durchgeführt werden können wie der Gesichtertausch in einem Doppel-Selfie (Face Swap), usw.

Snapchat ist mit Funktionen, die das Smartphone in seinen unterschiedlichen medialen Verfahren ins Spiel bringen, im ›Mainstream‹ der Social Apps angekommen und beginnt Facebook seinen Rang als größtes soziales Netzwerk streitig zu machen.<sup>3</sup> Doch Journalist\_innen ist, auch wenn sie sich an den Gebrauch von Facebook oder Twitter zur Verbreitung ihrer Nachrichten gewöhnt haben und ein Smartphone zu ihrer Standardausrüstung gehört, die vor allem bei Teenagern beliebte App noch völlig fremd: »zu jung, zu neu und zu anders«.<sup>4</sup> Ebenso ergeht es den mittlerweile in die Jahre gekommenen Pionieren der Netzkultur, die nun als Early Adopters des Nicht-Verstehens gelten können: »Wir, die wir viel früher als alle anderen Snapchat nicht verstanden haben«<sup>5</sup>, so kennzeichnet Sascha Lobo im Rahmen der Digitalkonferenz *re:publica* 2016 das Verhältnis der *lost generation* der Netzkultur – er meint damit Internet-User um die 40 – zur boomenden Smartphone-App.<sup>6</sup> Snapchat

Ouytsel u. a.: »Sexting: Adolescents' Perceptions of the Applications Used for, Motives for, and Consequences of Sexting.« In: *Journal of Youth Studies* (1.11.2016), doi:10.1080/13676261.2016.1241865, S. 1–25.

3 Vgl. Tim Pommerenke: »Snapchat gewinnt, Facebook verliert. Beliebte Apps bei Jugendlichen«. Auf: *Spiegel online*, dort datiert am 23. Oktober 2016, <http://www.spiegel.de/netzwelt/apps/jim-studie-2016-snapchat-gewinnt-facebook-verliert-a-1122761.html>, zul. abgerufen am 10. März 2017.

4 Mirau: »Snapchat« (wie Anm. 1).

5 Zitiert nach: Tweet von Patrick Beuth (@PatrickBeuth). Auf: *Twitter*, dort datiert am 2.5.2016, <https://twitter.com/PatrickBeuth/status/727195217946918912>, zul. abgerufen am 24. Februar 2017.

6 Vgl. Nils Jacobsen: »Sascha Lobos re:publica-Rede und der Snapchat-Frust: ›Wir, die digitale lost generation‹«. Auf: MEEDIA, dort datiert am 5.3.2016, <http://meedia.de/2016/05/03/sascha-lobos-republica-rede-wir-die-digitale-lost-generation>, zul. abgerufen am 10.3.2017.

zeichnet eine ganz eigene Palette an Praktiken und Funktionen aus, die nicht vergleichbar und nicht einholbar sind mit den Kompetenzen der einstigen digitalen Elite. Wie zahlreiche Tutorials und Anleitungsvideos zeigen, die auf dem Videoportal YouTube veröffentlicht werden, gibt es jedoch selbst in der Generation der Millennials oder Digital Natives viele, die Snapchat (noch) nicht verstehen, aber – den Adressierungsweisen und View-Zahlen dieser Videos zufolge – dringend verstehen wollen.

Der Fall Snapchat zeigt besonders deutlich, dass die Teilhabe an digitalen Kulturen mit ständig neuen Anforderungen verbunden ist und potenziell Teilhabende herausfordert, sich besondere Fertigkeiten – *digital skills* – fortlaufend neu anzueignen. Es ist nicht ungewöhnlich, dass es stets die jüngeren Generationen sind, die diese Fähigkeiten zuerst ausbilden und sie einsetzen, um eine ebenso exklusive wie (sich selbst) exkludierende Gemeinschaft den bereits etablierten und somit veralteten Praktiken der Gemeinschaftsbildung demonstrativ entgegenzusetzen – im Fall von Snapchat stünde hierfür z. B. die Abgrenzung von Facebook oder WhatsApp, also von Apps, die bereits von der Elterngeneration intensiv genutzt werden. Henry Jenkins hat an diesem Phänomen schon vor Jahren sein Plädoyer für den Erwerb von »*new media literacies*«<sup>7</sup> im Rahmen einer Partizipationskultur des Digitalen ausgerichtet. Die Figur des jugendlichen partizipierenden Users ist hierbei nicht nur Ergebnis einer Beobachtung von Umgangsweisen mit digital vernetzten Medien, sondern eine Idealfigur, die sich eine Medienerziehung zum Vorbild nehmen und ihre Nachahmung fördern soll. Jenkins pädagogisierende und demokratisierende Bestimmung der Netzkultur holt jedoch die Teilhabe an einer Gemeinschaft, wie sie sich gegenwärtig über bzw. vermittelt durch Snapchat formiert, immer erst zu spät ein. Denn genau diese Bemühung eines Einholens, die auch in der gegenwärtigen journalistischen Debatte und den Versuchen einer empirisch-sozialwissenschaftlichen<sup>8</sup> oder werbestrategischen<sup>9</sup> Vermessung dieser neuen Formen von Gemeinschaftlichkeit zu beobachten ist, droht

7 Henry Jenkins with Ravi Purushotma, Margaret Weigel u. Katie Clinton: *Confronting the Challenges of Participatory Culture. Media Education for the 21st Century*. Cambridge, MA, u. London: MIT-Press, 2009, S. xiii.

8 Vgl. exemplarisch Joseph B. Bayer u. a.: »Sharing the Small Moments: Ephemeral Social Interaction on Snapchat«. In: *Information, Communication & Society* 19,7 (2016), S. 956–977.

9 Vgl. Patrick Beuth: »Snapchat. Wir kommen in Frieden«. Auf: *ZEIT ONLINE*, dort datiert am 3.5.2016, <http://www.zeit.de/digital/internet/2016-05/snapchat-republica-rpten-sascha-lobo>, zul. abgerufen am 10. März 2017.

die sich in einer Abgrenzungsbewegung verfertigende Gemeinschaft im selben Zug ihrer Ergründung aufzulösen. Die Gemeinschaft scheint auf, wo sie von (Noch-)Nicht-Teilhabenden (noch) nicht verstanden wird. Ihrer vermessenden Aneignung entzieht sie sich. Um sie, wie es der folgende Beitrag unternehmen möchte, medientheoretisch zu beschreiben, ist deshalb ein Gemeinschaftskonzept sinnvoll, das die sich ständig aufschiebende Form der Gemeinschaft ebenso in den Blick rückt wie die medialen Relationen der Teilhabe, die eine Gemeinschaftsbildung im Sinne eines verbindend-trennenden Mit-Teilens ermöglichen oder verhindern; eine Bestimmung von Gemeinschaftlichkeit also, die Überlegungen zur Dekonstruktion essentialistischer Gemeinschaftsbegriffe und Medien als relationales Vermittlungsgeschehen der Gemeinschaftsbildung und -auflösung fruchtbar macht.<sup>10</sup>

Der folgende Beitrag fragt nach dem Stellenwert von Wahrnehmungsmöglichkeit für die Herausbildung von Gemeinschaften, für die das Smartphone konstitutiv ist. Besonders interessant im Kontext der Untersuchung einer so verstandenen *Smartphone-Ästhetik* ist die App Snapchat deshalb, weil sich in der Temporalität ihrer exklusiv-exkludierenden Gemeinschaftsbildung, die in der Debatte um ihr Nicht-Verstehen (›zu jung, zu neu, zu anders‹) ebenso kenntlich wird, wie in den Praktiken des ephemeren Austauschs von audiovisuellen Mitteilungsschnipseln (›Snaps‹), die Bedingung der Wahrnehmungsmöglichkeit von Smartphone-Gemeinschaften besonders gut beobachten lässt. *Smartphone-Ästhetik* wird im Folgenden in den sicht- und hörbaren Synchronisierungsvorgängen auf Smartphone-Displays analysiert und in ihrem Verhältnis zu Prozessen der Teilhabe bzw. als Vorgang der Verfertigung von Gemeinschaft befragt. Synchronisierung als Sichtbarkeit, Abzeichnung oder Lesbarkeit einer sich ständig verfertigenden, aber auch ständig aufgeschobenen, nicht eingelösten Gemeinschaft lässt sich unter dem Begriff des ›Interfacing‹ beschreiben. Es geht um Vorgänge, die das Smartphone-Display als raumzeitliches Zwischen in den Blick rücken, als verbindend-trennende Schnittstelle, in der sich Hard- und Softwareprozesse, menschliche Fertigkeiten und technische Abläufe aufeinander abstimmen. Die folgenden Ausführungen nehmen zunächst eine genauere Bestimmung des Interface als raumzeitlichen Vorgang der medialen Teilhabe vor (1.) und beziehen diese

10 Vgl. Jean-Luc Nancy: *singular plural sein*. Zürich: diaphanes, 2012; Georg Christoph Tholen: »Überschneidungen. Konturen einer Theorie der Medialität«. In: Sigrid Schade u. Georg Christoph Tholen (Hg.): *Konfigurationen. Zwischen Kunst und Medien*. München: Fink, 1999, S. 15–34.

Überlegungen auf Snapchat (2.). Der Beitrag widmet sich dann unterschiedlichen Modi der Abstimmung von Gemeinschaftlichkeit, die für Smartphone-Gemeinschaften eine große Rolle spielen und im Fall von Snapchat besonders kenntlich werden: Matching (3.), Tuning (4.) und Adjustierung (5.). Abschließend rücken die Störungen der Synchronisierung genauer in den Blick, die unabdingbar sind für die Teilhabeprozesse in/über/vermittelt durch das Smartphone (6.).

## 1 Die Raumzeitlichkeit des Interface

Interfaces sind Schnittstellen zwischen menschlichen und technischen Entitäten. Sie vermitteln und übersetzen zwischen Mensch und Gerät, zwischen Gerät und Gerät oder zwischen Hardware und Software.<sup>11</sup> Auch wenn sie mit Displays und Oberflächen wie Touchscreens in Verbindung stehen können, sind Interfaces keine fixierbaren Objekte, sondern prozessual zu denken: Begegnungszonen im Dazwischen, die nicht nur einen räumlichen Zwischenbereich der Navigation in und mit einem Device<sup>12</sup> einnehmen sondern auch eine zeitliche bzw. »zeitkritische« Dazwischenkunft markieren.<sup>13</sup> In diesem Sinne als raumzeitliche Schnittstellen lassen sie sich auch als »Puffer<sup>14</sup> oder als »Filter<sup>15</sup> bezeichnen, die Interaktion ermöglichen und einschränken. Als Zonen des »Zwischen« verweisen sie auf differente Zeitlichkeiten unterschiedlicher Entitäten. Interfaces ermöglichen raumzeitliche Verbindungen zwischen disparaten Entitäten (wie User und Smartphone, aber auch zwischen Smartphone-User und Smartphone-User). Statt von Interface ist somit eher von

11 Vgl. Florian Cramer u. Matthew Fuller: »Interface«. In: Matthew Fuller (Hg.): *Software Studies*. London: MIT Press, 2008, S. 149–152.

12 Vgl. Jon M. Wargo: »Spatial Stories with Nomadic Narrators: Affect, Snapchat, and Feeling Embodiment in Youth Mobile Composing«. In: *Journal of Language & Literacy Education* 11.1 (2015), S. 47–64, hier S. 49.

13 Vgl. Wolfgang Ernst: *Chronopoetik. Zeitweisen und Zeitgaben technischer Medien*. Berlin: Kadmos, 2012, S. 175f.

14 Donald A. Norman: »Waiting: A Necessary Part of Life«. In: *Interactions – Optimistic Futurism* 15.3 (2008), S. 36f., hier S. 36.

15 Adriana de Souza e Silva u. Jordan Frith: *Mobile Interfaces in Public Spaces: Locational Privacy, Control, and Urban Sociability*. New York u. London: Routledge, 2012, S. 1.

einem Vorgang des ›Interfacing‹ zu sprechen, und zwar als ein Geschehen, dass die vermittelnden Prozesse der Begegnungszone selbst kennzeichnet.<sup>16</sup>

Die Disparatheit der Entitäten, die im Vorgang eines Interfacing aufeinander abgestimmt werden, zeigt sich darin, dass sie sich wechselseitig unbekannt sind, füreinander als Blackboxes erscheinen und in ihren Operationen nicht unmittelbar aneinander anschließen können. Sie können sich nur mit Hilfe einer Vermittlung über ein Interface verstehen bzw. miteinander kommunizieren. Eine Nutzerin kann die komplexen Vorgänge in einem Computer nicht nachvollziehen. Sie benötigt eine Vermittlung über ein graphisches User-Interface, das ihr eine begrenzte Einsichts-, Kontroll- und Steuermöglichkeit des Computers gewährleistet. Interfacing ist somit ein Vorgang der Mediation, ein medialer Prozess. Dass Interfaces als raumzeitliche Mediationen operieren, wird besonders in Symbolen deutlich, die ihre Vermittlungsoperation menschlichen Usern sichtbar machen: in Prozessanzeigen wie Ladebalken oder Throbbers, rotierende Bällen, pulsierende Kreise, sich drehende Sanduhren. Sie signalisieren der Nutzerin, die vor einem Computerbildschirm sitzt oder das Display ihres Smartphones auf ihrer Handfläche betrachtet, dass eine Diskrepanz besteht zwischen den Eigenzeiten der digitalen Prozesse, die ihr unzugänglich sind (etwa die Rechenoperationen, die zum Laden eines Videos notwendig sind), und ihrer subjektiven Eigenzeit. Sie muss warten. Doch dieses Warten ist nicht einfach ein Ärgernis in der Mensch-Computer-Interaktion, das die Designer von User-Interfaces durch den geschickten Einsatz von Wartesymbolen abmildern oder gar beseitigen könnten.<sup>17</sup> Es zeigt vielmehr einen entscheidenden Aspekt des Interfacing überhaupt: Die Notwendigkeit ebenso wie den Bedarf der Synchronisierung unterschiedlicher

**16** Jason Farman spricht ebenfalls von ›Interfacing‹, bezieht den Begriff jedoch auf die Vorgänge, die ein pervasives, aber fixiert gedachtes Interface den beteiligten Akteuren ermöglicht, nicht auf das Vermittlungsgeschehen selbst (vgl. Jason Farman: *Mobile Interface Theory. Embodied Space and Locative Media*. London u. New York: Routledge, 2012, S. 63). Auch Alexander Galloway ist mit seinem prozessual gedachten Interface-Konzept eher an den Effekten interessiert, die diese Prozessualität nach sich zieht (vgl. Alexander R. Galloway: *The Interface Effect*. Cambridge: Polity Press, 2012). Vgl. zum Interfacing-Konzept, wie es hier verfolgt wird, Isabell Otto u. Mathias Denecke: »WhatsApp und das prozessuale Interface. Zur Neugestaltung von Smartphone-Kollektiven«. In: *Sprache und Literatur* (SuL) 44.111: »App-Kultur« (2013), S. 14–29; Isabell Otto: »Spinning Beach Ball of Death. Gebräuche der Unterbrechung im Zeitgefüge zwischen Usern und digitalen Medien«. In: *lendemains – études comparées sur la France* 39.154–155 (2014), S. 120–134.

**17** Vgl. Steven C. Seow: *Designing and Engineering Time. The Psychology of Time Perception in Software*. Boston: Prentice Hall, 2008.

Geschwindigkeiten und Dauern.<sup>18</sup> Das Warten spannt ein raumzeitliches Gefüge zwischen Nutzerin und Smartphone auf, es setzt sie zueinander in Relation und stimmt sie aufeinander ab – und zwar wahrnehmbar auf dem Display des digitalen Device.

Die im Fall der Wartesymbole offensichtliche raumzeitliche Operation des Interface hat weitere Dimensionen, die enger mit den Besonderheiten des Smartphones als mobilem, portablem, personalisiertem und sensorisch in seine technosoziale Umwelt eingewobenem (also selbst wahrnehmenden) Device in Verbindung stehen, und somit jene Aspekte betreffen, die das Smartphone vom (stationären) Computer unterscheidet.<sup>19</sup> Vorgänge des Interfacing spielen nicht nur zwischen User und Gerät eine Rolle, sondern auch zwischen den durch eben diese Mediationsprozesse des Interfacing eng mit dem Device verflochtenen Smartphone-Usern, die als Mensch-Technik-Hybride<sup>20</sup> bestimmt werden können. In der Forschung zum Mobiltelefon ist der Effekt einer raumzeitlichen Abstimmung bereits vor der Verbreitung des internetfähigen Smartphones unter dem Stichwort der »medialen Kopräsenz«<sup>21</sup> beschrieben worden. Die ubiquitäre und kontinuierliche Erreichbarkeit von Handy-

18 Vgl. Armin Nassehi: *Die Zeit der Gesellschaft. Auf dem Weg zu einer soziologischen Theorie der Zeit. Neuauflage mit einem Beitrag »Gegenwarten«*. 2. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2008, S. 307.

19 Wobei die Grenzen zwischen Computer und Smartphone fließend verlaufen bzw. von »Mischformen« wie Laptops, Tablets, Phablets etc. durchkreuzt werden. Es ist deshalb sinnvoll, das Smartphone nicht als klar fixierbares technisches Ding zu verstehen, sondern als offenes Objekt ohne zentralen Wesenskern und mit ausfransenden Rändern. Dennoch sind die diskursiven Zuschreibungen ernst zu nehmen, die klare Rahmungen und Unterscheidungen vornehmen, – wie diejenige zwischen Computer und Smartphone.

20 In der Forschung wurde eine enge, ja intime Bindung von User und Gerät konstatiert (vgl. Sherry Turkle: »Always-On/Always-On-You: The Tethered Self«. In: James E. Katz, Hg.: *Mobile Communication Studies*. Cambridge, MA: MIT Press, 2008, S. 121–137; Erika Linz: »Konvergenzen. Umbauten des Dispositivs Handy«. In: Irmela Schneider u. Cornelia Epping-Jäger, Hg.: *Formationen der Mediennutzung III: Dispositive Ordnungen im Umbau*. Bielefeld: transcript, 2008, S. 169–188), die sich mit Antoine Hennion auch als abhängig-anhängliche Relation zwischen offenem Objekt und offenem Subjekt beschreiben lässt (vgl. Antoine Hennion: »Offene Objekte, Offene Subjekte. Körper, Dinge und Bindungen«. In: *Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung* 11: »Offene Objekte«, 2011, S. 93–109).

21 Vgl. Erika Linz u. Katharine S. Willis: »Mediale Kopräsenz. Anwesenheit und räumliche Situierung in mobilen und webbasierten Kommunikationstechnologien«. In: Annika Richterich u. Gabriele Schabacher (Hg.): *Raum als Interface. Massenmedien und Kommunikation* (MUK) 187/188. Siegen: Universi, 2011, S. 145–161.

oder Smartphone-Usern evoziert eine Nähe des Zusammen-Seins, die sich auch bei räumlicher Entfernung einstellen<sup>22</sup> und sich auch durch asynchrone Mitteilungen wie Text- oder Bildnachrichten, die nicht unmittelbar beantwortet werden müssen, verfertigen kann.<sup>23</sup> In diesem Sinne ermöglicht das Smartphone in seinen unterschiedlichen technologischen Komponenten und Handlungsoptionen mediale Relationen des Interfacing zwischen User-Smartphone-Hybriden, die ein raumzeitliches Gefüge der Ko-Präsenz zwischen ihnen weben.

Die Forschung zum Mobiltelefon rückt damit in ihren Befunden in auffallende Nähe zu philosophischen Beschreibungen einer sich im fortlaufenden Werden verfertigenden Gemeinschaft. In Jean-Luc Nancys Bestimmung des Seins als aufgeschobenes, stets ko-präsentisches Mit-Sein gibt es kein singuläres Sein.<sup>24</sup> Jedes Da-Sein ist in dieser Denkweise stets Zusammen-Sein, jedes Sein schließt eine »Beziehungsförmigkeit unseres Lebens«<sup>25</sup> ein, so auch Judith Butler in ihren jüngeren Schriften; jedes Individuum – in den theoretischen Beschreibungen Michaela Otts formuliert – ist ein Dividuum, das ohne Relationen zu anderen bzw. auch nicht-menschlich anderem nicht denkbar ist.<sup>26</sup> Die Ko-Präsenz, die das Smartphone vermittelt, lässt sich als Manifestation des In-Relation-Seins unter der gegenwärtigen technologischen Bedingung verstehen. Es kommt jedoch noch ein wichtiger Aspekt hinzu: Die Operationen des Interfacing, die auf Smartphone-Displays sichtbar werden, leisten die Symbolisierung einer gemeinsamen Raum-Zeit, die Nancy als entscheidend für die (vorübergehende) Herausbildung von Gemeinschaften beschreibt. Symbolisieren meint, die Teilhabe an einer Gemeinschaft in ein Bild zu übersetzen, das gleichermaßen verbindend wie trennend dazwischentritt.<sup>27</sup> Was das Interface symbolisiert, ist, dieser Denk- und Beschreibungsweise folgend, das verbindend-trennende ›Mit‹ des Mit-Seins in einer Smartphone-

22 Vgl. Kennetz J. Gergen: »The Challenge of Absent Presence«. In: James E. Katz u. Mark Aakhus (Hg.): *Perpetual Contact. Mobile Communication, Private Talk, Public Performance*. Cambridge: Cambridge University Press, 2002, S. 227–241.

23 Vgl. Richard Ling: »Texting and the Growth of Asynchronous Discourse«. In: ders.: *The Mobile Connection. The Cell Phone's Impact on Society*. Amsterdam: Elsevier/Morgan Kaufmann Publishers, 2008, S. 145–167.

24 Vgl. Nancy: *singulär plural sein* (wie Anm. 10), S. 100.

25 Judith Butler u. Athna Athanasiou: *Die Macht der Enteigneten. Das Performative im Politischen*. Zürich u. Berlin: diaphanes, 2014, S. 16.

26 Vgl. Michaela Ott: *Dividuationen. Theorien der Teilhabe*. Berlin: b\_books, 2015.

27 Vgl. Nancy: *singulär plural sein* (wie Anm. 10), S. 98.



Gemeinschaft, die medialen Relationen einer Teilhabe an technosozialen Vorgängen, die sich im Downloadsymbol eines Videos ebenso zeigen wie im Warten darauf, dass eine Smartphone-Mitteilung von einem anderen User beantwortet oder kommentiert wird. Snapchat, so die Argumentation, die dieser Beitrag verfolgen möchte, setzt mit seinen ephemeren Bildmitteilungen, die innerhalb einer exklusiven, (sich) exkludierenden Gemeinschaft zirkulieren, an genau dieser raumzeitlichen Symbolisierung von Gemeinschaftlichkeit an.

## 2 Interfacing Snapchat

In diesem Sinne lässt sich auch das eingangs beschriebene (Noch-)Nicht-Verstehen der App als ein Vorgang des gemeinschaftsbildenden Interfacing beschreiben, als eine Synchronisierung von disparaten, sich nicht-verstehenden Entitäten. Abstimmung wird hier als Erweiterung von Fertigkeiten im Gebrauch des Smartphones ausbuchstabiert. Es geht um eine in Aussicht gestellte Teilhabe an einer Gemeinschaft, die an die zu erwerbenden Fähigkeiten sowie ein zukünftiges Verstehen der App gebunden ist und sich in den Anleitungen zum richtigen ›Snapchatten‹ in Form einer persönlichen Adressierung von noch nicht (ausreichend) Teilhabenden verfertigt: Interfacing Snapchat. So präsentiert sich die Reisebloggerin und Social Media Journalistin Christine Neder, die 2011 mit ihrem Couchsurfing-Erfahrungsbericht *90 Nächte, 90 Betten* bekannt geworden ist, also ein besonderes Faible für eine ›Teilhabe am Alltag<sup>28</sup> anderer Menschen hat, auf ihrem Blog *Lilies Diary* nicht nur als ›Snapchat-süchtig‹, sondern auch als kundige Reiseführerin ins Land der Zombie-Filter und des ›Regenbogenkotzens<sup>29</sup>. Auf ihrem Blog veröffentlicht die Anfang 30-Jährige und somit relativ ›altersweise‹ Snapchatterin Anleitungen mit Screenshots; in der Snapchat-Playlist ihres YouTube-Kanals

28 Vgl. hierzu das sich u. a. mit Couchsurfing beschäftigende Forschungsprojekt *Tourismus 2.0. Zwischen medialer Vermittlung und digitaler Entnetzung*, das Urs Stäheli im Rahmen der Forschergruppe *Mediale Teilhabe. Partizipation zwischen Anspruch und Inanspruchnahme* leitet; vgl. <https://mediaandparticipation.com/ueber/teilprojekt-4>, zul. abgerufen am 10. März 2017.

29 Vgl. Christine Neder: »Snapchat – Wie eine App mein Leben verändert hat«. Auf: *Lilies Diary*, dort datiert am 30. März 2015, <http://www.lilies-diary.com/snapchat-wie-eine-app-mein-leben-veraendert-hat>, zul. abgerufen am 10. März 2017.

stellt sie Tutorials für Anfänger und Fortgeschrittene bereit, in denen sie ihre Wisch- und Tippbewegungen mit einer zweiten Kamera filmt und kommentiert.<sup>30</sup> Sie stellt dabei ein Feature als besonders relevant für die Frage heraus, was Snapchat ist und kennzeichnet: Die Möglichkeit alle seine Follower, über die Funktion ›Story‹ am eigenen Tagesablauf teilhaben zu lassen. Jeder Snapchat-User, so erklärt Neder, hat die Möglichkeit, kleine (Bewegt-)Bilder zur persönlichen Geschichte seines Tages zusammenzustellen und seinen Freunden so ›in Echtzeit‹ das eigene Leben mitzuteilen: »Ich kann euch endlich live durch den Tag mitnehmen.«<sup>31</sup> Die Reisebloggerin stellt dabei deutlich heraus, dass es nicht nur um eine nomadisch-räumliche Weise des Geschichtenerzählens<sup>32</sup> geht, sondern um eine raumzeitliche Abstimmung: Neder nimmt ihre Follower auf ihre Reisen *und* in ihrem Tagesverlauf mit. Um die gesendete Geschichte zu rezipieren, müssen die empfangenden User sie rechtzeitig (innerhalb von 24 Stunden) abrufen. Sie können sie in ihrer Verfertigung also in einer beinahe synchronen Ko-Präsenz mitverfolgen, oder asynchron am Ende ihres Tages. Die mitteilende Reisende kann wiederum in der Liste ihrer Follower sehen, wer schon oder noch nicht an ihrem Tag teilhat oder wer so sehr und nachhaltig teilhaben möchte, dass er einzelne Bilder in Screenshots festgehalten hat. Snapchat leistet nicht nur eine raumzeitliche Abstimmung mit einer Gefolgschaft, die sich sowohl durch synchrone als auch durch asynchrone Praktiken vollziehen kann. Die App macht diese Abstimmung auf Smartphone-Displays sichtbar. Genau hierin liegt, wie im Folgenden anhand von drei Modi der Gemeinschaftsbildung genauer herausgestellt werden soll, die Ästhetik des Interfacing.

30 Vgl. Christine Neder: »Lilies Diary. Travel and Lifestyle Videos. All About Snapchat«. Auf: *YouTube*, dort zul. aktual. am 29. Dezember 2016, <https://www.youtube.com/playlist?list=PLfjFYnCYoEv1OVxHhu2rm6VTqrPX3j2dw>, zul. abgerufen am 10. März 2017.

31 Christine Neder: »Snapchat – Endlich könnt ihr live dabei sein«. Auf: *Lilies Diary*, dort datiert am 03. März 2015, <http://www.lilies-diary.com/snapchat-endlich-koennt-ihr-live-dabei-sein>, zul. abgerufen am 10. März 2017.

32 Vgl. Wargo: »Spatial Stories with Nomadic Narrators« (wie Anm. 12).

### 3 Matching

In den Adressierungsformen der Snapchat-Anleitungen im Rahmen von *Lilies Diary* wird ein erster Modus des Interfacing kenntlich: Abstimmung als eine Form des Einpassens (»Matching«), das in eine Paar- und Gefolgschaftsbildung gleichermaßen mündet. Neder spricht in ihren Blogbeiträgen und Videos die Gemeinschaft ihrer Freunde an, die jedoch nur durch eine Vielzahl an zumindest potenziell reziproken Paar-Relationen zwischen ihr und einem anderen Snapchat-User entstehen kann. Die einzelnen Paar-Beziehungen zwischen Neder und ihren Followern sind durchaus vergleichbar mit Praktiken der Abstimmung, die für Dating-Apps zentral sind, auch wenn hier weder eine Anbahnung von Liebesbeziehungen noch Sexting eine Rolle spielt. Tinders Slogan »It's a Match«, der angezeigt wird, wenn sich zwei User »liken«, sich also durch reziprokes Gefallen ein Paar gebildet hat, kennzeichnet auch die raumzeitliche Abstimmung in Snapchat: Das »Adden« eines anderen Users, das rechtzeitige Anschauen seiner Snaps und das Erwidern der Mit-Teilung durch eigene Snaps synchronisiert zwei Smartphone-User in ihren raumzeitlichen Praktiken und lässt sie somit zu einem Match werden. Matching blendet – und auch das wird in Tinder ebenfalls deutlich – die dazwischentreten- de mediale Vermittlung aus und behauptet eine Relation der Unmittelbarkeit und Authentizität. Doch Snapchat geht an einem entscheidenden Punkt andere Wege als Tinder: Zentral für die hier zu beobachtende Verfertigung einer Gemeinschaft durch (Ein-)Passung ist Snapchats Flüchtigkeit: Es geht, so das Versprechen der App, nicht um die perfekte Aufnahme, die rhetorisch fein geschliffene Nachricht und die vorteilhafte Pose, sondern um schnell erstellte Mitteilungen, auf deren unmittelbares Verschwinden ihr Sender vertrauen kann.<sup>33</sup> Die ephemere Bildkommunikation in Snapchat wird somit eher als eine neue, digitale Form von Oralität aufgefasst oder als spontane Interaktion, die einem Face-to-Face-Kontakt vergleichbar ist.<sup>34</sup> Die zirkulierenden Snaps gleichen gesprochener Sprache, die gleich nach ihrer Artikulation wie-

33 Vgl. Meredith Salisbury u. Jefferson D. Pooley: »The #nofilter Self: The Contest for Authenticity among Social Networking Sites, 2002–2016«. In: *Social Sciences* 6.10 (2017), doi:10.3390/socsci610010, S. 1–24, hier S. 13.

34 Vgl. Joseph B. Bayer u. a.: »Sharing the Small Moments: Ephemeral Social Interaction on Snapchat«. In: *Information, Communication & Society* 19.7 (2016), doi:10.1080/1369118X.2015.1084349, S. 956–977.

der verhallt (»fading-away effect«);<sup>35</sup> die Bildlichkeit des Snapens löst sich somit von einer medienkulturellen Bestimmung des Bildes als Verfahren des Festhaltens und Speicherns eines Augenblicks.

Die Bloggerin Neder ist in ihren Aufforderungen, an ihrem Leben live teilzunehmen, sehr nahe an der Firmenideologie, die Snap Inc. in der Anfangszeit vertreten hat: Snapchat ersetze die Dauerhaftigkeit und den Dokumentations- bzw. Archivierungszwang von Netzwerken wie Facebook durch die Aufrichtigkeit des ephemeren, nicht fixierbaren Moments.<sup>36</sup> Der hauseigene Social Media Forscher Nathan Jurgenson bringt diese (erneut exklusiv-exkludierende) Abgrenzung von sozialen Netzwerken, die auf Permanenz setzen, klar auf den Punkt. Es geht um Bedeutsamkeit und echte Gefühle, um Bilder als »authentic expressions of the true self«,<sup>37</sup> deren trennendes Dazwischentreten durch ihre Flüchtigkeit ausgelöscht wird, ohne dass ihr verbindendes Moment davon betroffen wäre: »Permanent social media fixates on the details of a photo, whereas temporary social media fixates on what it meant and what it moved within you.«<sup>38</sup> Snapchat, so das Versprechen, setzt an die Stelle des perfekten Bildes den perfekten Match: Die Abstimmung von Usern, deren Identität beweglich und flüssig bleiben darf, die ihr Leben in seiner Fehlerhaftigkeit und Flüchtigkeit sich so zeigen können, wie es ist, ohne es kategorisieren, perfektionieren und dokumentieren zu müssen. Snapchat (einmal verstanden) erlaube ein Interfacing von User-Profilen, die mit der fluiden Zeitlichkeit des »echten Lebens« übereinstimmen: »[T]emporary social media [wie Snapchat] will provide new ways of understanding the social media profile, one

35 Oren Soffer: »The Oral Paradigm and Snapchat«. In: *Social Media + Society* 2.3 (2016), doi:10.1177/2056305116666306, S. 1–4, hier S. 2.

36 Vgl. Salisbury u. Pooley: »The #nofilter Self« (wie Anm. 33), S. 13.

37 So paraphrasieren James E. Katz und Elizabeth Thomas Crocker abgrenzend Richard Hapers Perspektivierung von Textmitteilungen in seinem Buch *Texture*, die sie kritisch auf Selfies übertragen: »[A]t least in terms of the visual forms of virtual interaction, there is great deal of calculation that takes place.« (James E. Katz u. Elizabeth Thomas Crocker: »Selfies and Photo Messaging as Visual Conversation: Reports from the United States, United Kingdom and China«. In: *International Journal of Communication* 9, 2015, S. 1861–1872.)

38 Nathan Jurgenson: »Temporary Social Media«. Auf: *Snap Inc.*, dort datiert am 19. Juli 2013, <https://www.snap.com/de-DE/news/post/temporary-social-media>, zul. abgerufen am 07. März 2017.

that isn't comprised of life hacked into frozen, quantifiable pieces but instead something more fluid, changing, and alive.«<sup>39</sup>

## 4 Tuning

Was die Behauptung, aus der Mitteilung von ephemeren Snaps gehe eine un-mittelbare, nicht-mediale Teilhabe hervor, nicht weiter berücksichtigt, ist, dass Snap Inc. von Anfang an die Möglichkeit des Empfängers, Screenshots der Bild-Mitteilungen zu erstellen, nicht ausgeschlossen, sondern als auf dem Display des Senders angezeigte Praktik in die Konventionen des Snapchattens eingebunden hat. Die Einführung der Funktion ›Memories‹ im Sommer 2016, die es Usern ermöglicht die selbsterstellten Bilder oder Videos zu archivieren, weiter zu bearbeiten und noch origineller zu gestalten, später zu versenden oder erneut anzusehen, hat somit weniger eine grundlegende Veränderung Snapchats zur Folge, weil nun auch hier (wie bei Instagram und Facebook) das schnell und in der Bewegung erstellte Bild einer perfektionierten Hochglanz-Bearbeitung weicht.<sup>40</sup> Vielmehr baut Memories Eigenschaften weiter aus, die Snapchat von Anfang an gekennzeichnet haben:<sup>41</sup> Das Wechselspiel zwischen Flüchtigkeit und Fixierung bzw. zwischen vorgeblich unbearbeitet-authentischen und ostentativ künstlich-veränderten Bildern. Entscheidend ist, dass auch die Operationen des Eingreifens und Speicherns auf den Smartphone-Displays kenntlich werden: Screenshots des Empfängers werden mit farbigen Doppelpfeilen markiert; alte Aufnahmen, die aus den Memories eines Snapchat-User verschickt werden, sind durch Angabe der Aufnahmezeit und einen weißen Rahmen gekennzeichnet: Flüchtigkeit und Fixierung, Un-

39 Nathan Jurgenson: »The Liquid Self«. Auf: *Snap Inc.*, dort datiert am 20. September 2014, <https://www.snap.com/de-DE/news/post/the-liquid-self>, zul. abgeruf. am 10. März 2017.

40 Steffen Lüdke: »So funktioniert das neue Snapchat-Memories. Was Snapchats neues Feature kann und wie es die App verändern wird«. Auf: *Bento*, dort datiert am 12. Juli 2016, <http://www.bento.de/gadgets/snapchat-memories-das-steckt-hinter-dem-neuen-feature-695465>, zul. abgeruf. am 10. März 2017.

41 Zumal die Erinnerung gerade auch ohne Archivierungsfunktion für die ephemere Bildkommunikation eine Rolle spielt. Vgl. Sarah Handyside u. Jessica Ringrose: »Snapchat Memory and Youth Digital Sexual Cultures: Mediated Temporality, Duration and Affect«. In: *Journal of Gender Studies* (2.2.2017), doi:10.1080/09589236.2017.1280384, S. 1–14.

mittelbarkeit und sichtbare Vermittlung bleiben somit in den Prozessen des Interfacing eng aufeinander bezogen.

Es zeigt sich hierin ein zweiter Modus der Abstimmung, der die Gemeinschaftsbildung in und vermittelt durch Snapchat prägt und sich unter dem Begriff ›Tuning‹ fassen lässt: ein kalibrierendes Einstimmen aufeinander, eine Regulation zwischen zwei Extremen, die eine möglichst harmonische Mischung herstellen soll. Alfred Schütz, Begründer der phänomenologischen Soziologie, hat den Begriff ›Tuning‹ Anfang der 1950er Jahre verwendet, um für jede Kommunikationsweise die Notwendigkeit einer Beziehung der reziproken Abstimmung geltend zu machen. Diese Abstimmung kennzeichnet Schütz als ein wechselseitiges Teilen von Erfahrungsströmen einer inneren Zeitlichkeit, das ein Zusammenleben in einer lebendigen Gegenwart und auf diese Weise die Erfahrung eines ›Wir‹ ermöglicht, aber durch Tuning überhaupt erst hergestellt werden muss. Ebenso wie in der für ihn einflussreichen Zeitphilosophie Edmund Husserls beschreibt Schütz die innere Zeitlichkeit in musikalischen Metaphern und die Abstimmung der Kommunikation als gemeinsames Musizieren, als »mutal tuning-in relationship«. <sup>42</sup> Die bei Schütz weniger relevante räumliche Komponente des Abstimmens hat Richard Coyne 2010 in seiner Studie *The Tuning of Place* in den Vordergrund gestellt und auf die Durchdringung sozialer Räume durch digitale Medien und die Stimmung bzw. Kalibrierung von Geräten und Menschen bezogen. <sup>43</sup>

Für Snapchat lässt sich in Anschluss an diese Bestimmung von Abstimmungsvorgängen eine raumzeitliche Form des Tunings geltend machen, die sich besonders auf ein ko-präsentisches Mit-Sein in einer Snapchat-Gemeinschaft richtet. Im Unterschied zum (Werbe-)Versprechen des ›Perfect Match‹ beim wechselseitigen Mitnehmen durch den Alltag ist die Gemeinschaftsbildung des Tunings enger an die Snapchat-Praktiken gebunden, an die Synchronisierungsarbeit, die in der Herstellung und Mitteilung von gleichermaßen authentischen wie originellen Snaps besteht. Die Praktiken des Tunings zeigen, dass Teilhabebeziehungen nicht einfach gegeben sind, sondern aus einer wechselseitigen Einstimmung in Vorgängen des Interfacing hervorgehen: Filter, Sticker, Animationen, narrative Dramaturgien transformieren das User-Selbst ebenso wie seine Umgebung und seinen Tagesablauf, so dass sie

42 Alfred Schütz: »Making Music Together. A Study in Social Relationship«. In: *Social Research* 18.1 (1951), S. 76–97, hier S. 96.

43 Vgl. Richard Coyne: *The Tuning of Place. Sociable Spaces and Pervasive Digital Media*. Cambridge, MA, u. London: MIT Press, 2010.

in Hinblick auf die Teilhabe an einer Snapchat-Gemeinschaft mitteilbar werden. Diese Transformations-Möglichkeiten prägen auch die Anleitungsvideos im YouTube-Kanal von *Lilies Diary*: Die Snapchat-Reiseführerin erläutert und führt vor, wie unterschiedliche Filter übereinander gelegt, Sticker erstellt, das eigene Gesicht mit Filtern animiert, Schriften vorschoben, eingefärbt oder Bitmojis erstellt und eingefügt werden können: »Ihr könnt da total kreativ werden«,<sup>44</sup> stellt Neder in Aussicht.

## 5 Adjustierung

Der kreativen Freiheit der Transformationen des Tunings sind jedoch strikte Grenzen gesetzt. Die Vorgänge der Gemeinschaftsbildung sind in technologische und ökonomische Strukturen eingewoben, die im Vorgang des Interfacing als Machtkonstellationen wirksam sind.<sup>45</sup> Jedes Interfacing geschieht unter dem Preis der Zurichtung, Einpassung oder Einspannung der zu synchronisierenden Entitäten. Dieser Modus des Interfacing lässt sich unter dem Begriff der ›Adjustierung‹ fassen. Denn schließlich vollzieht sich die Gemeinschaftsbildung vermittelt durch Snapchat nicht spontan, sondern wird technologisch ermöglicht und befördert durch die Entwicklungen eines Konzerns, der von diesen Gemeinschaften möglichst umfassend profitieren möchte. Jeder erstellte Sticker lässt sich somit als unentgeltliche ebenso wie unfreiwillige Mitarbeit an einer Gewinnmaximierung des Unternehmens Snap Inc. verstehen.<sup>46</sup> Die Einpassung der User in ökonomische Strukturen geschieht einerseits ganz offensichtlich und wird auf der Snapchat-Website für Werbekunden angeboten: Über die Funktion ›Discover‹, die mit Wisch nach links auf dem Snapchat-Display erscheint, können Nachrichten- oder Werbekanäle platziert werden, die ihre ›Stories‹ zum Abonnement anbieten. Das Feature ›Geofilter‹

44 *Lilies Diary*: »SNAPCHAT Tutorial \*deutsch\* | Neue Funktionen – Sticker, Shazam, Gruppenchat | *Lilies Diary*«. Auf: *YouTube*, dort datiert am 20. Dezember 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=Hmu3R1odZhc&list=PLfjFYnCYoEv1OVxHhu2rm6VTqrPX3j2dw&index=2>, zul. abgerufen Am 10. März 2017.

45 Vgl. James Ash: *The Interface Envelope. Gaming, Technology, Power*. New York u. London: Bloomsbury, 2015.

46 Tiziana Terranova: »Free Labor. Producing Culture for the Digital Economy«. In: *Social Text* 18.2, S. 33–58.

erlaubt es Unternehmen, ortsbezogene Werbung in Snapchat einzubetten, auch Filter können gesponsert werden. Snap Inc. stellt seinen Kunden darüber hinaus verschiedene Tools zur Vermessung und werbestrategischen Erschließung von User-Praktiken zur Verfügung.<sup>47</sup> Das Erfolgsmodell Snapchat als Werbeplattform führt mittlerweile auch zur Adjustierung (und somit ökonomischen Synchronisierung) anderer Social Media-Plattformen am Vorbild der Snapchat-Ästhetik: WhatsApp gibt seit Februar 2017 mit der neuen Funktion ›Status‹ seinen Usern die Möglichkeit, ihren Kontakten Bilder und Videos zu ihrem aktuellen Befinden mitzuteilen.<sup>48</sup> Und nachdem Instagram es im Sommer 2016 eingeführt hat, testet auch Facebook das Feature ›Stories‹ und seine Potenziale als Werbekanal.<sup>49</sup>

Die Adjustierung in Snapchat hat jedoch noch weitere Dimensionen, die mit sehr viel subtileren Machttechnologien und Praktiken der Verfertigung von User-Subjekten einhergeht. Die im September 2015 eingeführten ›Snapchat Lenses‹ ermöglichen eine Transformation des eigenen Selfies ›in Echtzeit‹. Die App nimmt hierbei eine Adjustierung des Gesichts vor, die mit Anweisungen an die Nutzerin eingefordert wird und in schriftlichen Aufforderungen auf dem Display erscheint: »Zieh die Augenbrauen hoch« für das Monokel-Selfie oder »Öffne den Mund« für das Regenbogen-speiende-Selfie.<sup>50</sup> Smartphone-User werden auf diese – unterhaltsame – Weise in der Synchronisierung mit den Display-Operationen des Geräts ›zugerichtet‹. Eine verschärfte Form dieser zurichtenden Adjustierung zeigt sich in Debatten um *slut shaming*<sup>51</sup> oder um die Hacker-Angriffe auf Snapchat, die im Herbst 2014

47 Vgl. »Advertising on Snapchat«. Auf: Snapchat, <https://www.snapchat.com/l/de-de/ads>, zul. abgeruf. am 10. März 2017.

48 Vgl. »Status-Updates. WhatsApp wird Snapchat ähnlicher«. Auf: *Spiegel online*, dort datiert am 21. Februar 2017, <http://www.spiegel.de/netzwelt/apps/whatsapp-neue-status-updates-erinnern-an-snapchat-a-1135511.html>, zul. abgeruf. am 10. März 2017.

49 Vgl. Christian Erxleben: »›Stories‹ bei Snapchat, Instagram und Facebook«. Auf: *Internet World Business*, dort datiert am 08. März 2017, <http://www.internetworld.de/online-marketing/instagram/stories-snapchat-instagram-facebook-1199612.html>, zul. abgeruf. am 10. März 2017.

50 Vgl. »Wenn das Selfie 'nen Regenbogen kotzt: Snapchat-APK bringt Echtzeit-Effekte für alle«. Auf: Chip, dort datiert am 24. September 2015, [http://www.chip.de/news/Dank-Snapchat-Regenbogen-kotzen-Gesichtstracking-bringt-Echtzeit-Effekte\\_83387750.html](http://www.chip.de/news/Dank-Snapchat-Regenbogen-kotzen-Gesichtstracking-bringt-Echtzeit-Effekte_83387750.html), zul. abgeruf. am 10. März 2017.

51 Vgl. Charteris, Gregory u. Masters: »›Snapchat‹« (wie Anm. 2), S. 7; Wendy Hui Kyong Chun u. Sarah Friedland: »Habits of Leaking: Of Sluts and Network Cards«. In:



die Verbreitung von zehntausenden privater Fotos zur Folge hatten.<sup>52</sup> Die technologische Adjustierung der User lässt sich als ein (macht)technologisches ›Framing‹ im Sinne einer Rahmung bzw. Rasterung ihrer Bilder<sup>53</sup> verstehen, die Snapchat-User (von sich) mitteilen und sich damit – gerade aufgrund des für Snapchat typischen Wechselspiels zwischen Flüchtigkeit und Speicherung – den Zugriffen einer Gemeinschaft aussetzen, deren Ausmaße sie nicht überschauen können. Die Gemeinschaftsbildung im Modus der Adjustierung macht somit die Gemeinschaft als Zumutung und die Schattenseiten der Teilhabe kenntlich.

## 6 Gemeinschaftlichkeit der Dis-Synchronie

Die Modi des Interfacing, die hier mit den Begriffen Matching, Tuning und Adjustierung unterschieden wurden, sind kennzeichnend für die Verfertigung von Smartphone-Gemeinschaften und am Beispiel von Snapchat besonders gut zu beobachten. Sie sind nicht als Alternativen, sondern als eng miteinander verflochtene, aufeinander bezogene und sich wechselseitig bedingende Verfahren der Gemeinschaftsbildung zu verstehen. Mit Matching wurden diskursive Zuschreibungen (in der Werbung oder in Tutorials) beschrieben, die eine Smartphone-Gemeinschaft als Gefüge aus perfekten Passungen in Aussicht stellen: Die Teilhabenden können sich wechselseitig in ihre raumzeitlichen Situationen mitnehmen und erfahren auf diese Weise ein ›unmittelbares‹ und ›authentisches‹ Teil-Sein. In den Snapchat-Praktiken wird jedoch eher kenntlich, dass Interfacing sich im Modus eines Kalibrierens vollzieht, das zwar von den Versprechen einer unmittelbaren Teilhabe geleitet ist, aber stets auch die medienästhetischen Verfahren ihrer Verfertigung ausstellt, ja in der Verwendung ständig wechselnder Filter und Features sie regelrecht zelebriert. Gleichzeitig sind Snapchat-User immer auch technologischen Bedin-

*differences: A Journal of Feminist Cultural Studies* 26.2 (2015), doi: 10.1215/10407391-3145937, S. 1–28.

<sup>52</sup> Vgl. »Hackerangriff. Mehr als hunderttausend Snapchat-Fotos geleakt«. Auf: *Zeit online*, dort datiert am 10. Oktober 2014, <http://www.zeit.de/digital/datenschutz/2014-10/snapchat-gehackt-cyberangriff-fotos-gestohlen>, zul. abegruf. am 10. März 2017.

<sup>53</sup> Vgl. Judith Butler: *Frames of War. When is Life Grievable?* London u. New York: Verso, 2009, S. 8.

gungen der App unterworfen und können die Möglichkeiten der Teilhabe nur zum Preis ihrer zum Teil unfreiwilligen und unbewussten Einpassung in einen Vorgang der Gemeinschaftsbildung in Anspruch nehmen.

Das Interfacing in den Modi Matching, Tuning und Adjustierung formiert die Gemeinschaft nicht als harmonisches Zusammenspiel oder gelingende Synchronisation, sondern als ständige Synchronisierungsarbeit. Die Gemeinschaft ist nur im Entzug, als nicht erreichter Horizont, aber niemals als fixierte Einheit gegeben. Die mit-geteilten Snaps verbinden und trennen die User gleichermaßen, synchronisieren sie und halten sie in einem Abstand der Dis-Synchronie. Auch dies wird in den Praktiken des Snapchattens kenntlich: Verstörende Selfies, bizarre Transformationen und Entstellungen des eigenen Gesichts, das zu einem (nicht-menschlichen) Anderen wird und mit verzerrter Stimme spricht, Face Swaps mit Baby, Plüschtier oder einem Autoreifen zirkulieren nicht nur über Snapchat, sondern bilden in den Netzkulturen ein regelrechtes Genre heraus: Gerade die faziale (Ver-)Störung, die Irritation im Inter-Facing mit dem Gegenüber, trägt zur Verfertigung einer Gemeinschaft bei, deren Teilhabende zwischen Nähe und Distanz, zwischen Verbindung und Trennung, zwischen scheinbarer Unmittelbarkeit und ausgesetzter Vermittlung oszillieren. Durch die ständige Aktualisierung von Filtern, Stickern, Features hält Snapchat (noch) mit dieser Dynamik der Gemeinschaftsbildung Schritt und kann als in Aussicht gestellte Gemeinschaft in ihrem ständig mit produziertem Nicht-Verstehen aufscheinen.