

MEDIEN KOMPA RATISTIK

Beiträge zur
Vergleichenden Medienwissenschaft

2 / 2020

AISTHESIS VERLAG

Wissenschaftlicher Beirat:

Lorenz Engell (Weimar), Jörn Glasenapp (Bamberg), Vinzenz Hedinger (Frankfurt a. M.), Jochen Hörisch (Mannheim), Angela Keppler (Mannheim), Andreas Mahler (Berlin), Ruth Mayer (Hannover), Nicolas Pethes (Köln), Jens Schröter (Bonn), Linda Simonis (Bochum), Uwe Wirth (Gießen), Sandro Zanetti (Zürich)

Das Periodical *Medienkomparatistik* eröffnet ein neues Forum für vergleichende Medienwissenschaft. Das Zusammenwirken unterschiedlicher Medien und verschiedener medialer Praktiken spielt nicht nur in der gegenwärtigen Alltagswelt eine zunehmend bedeutende Rolle. Vielmehr hat sich in den letzten Jahren, ausgehend von den literatur-, kunst-, und medienwissenschaftlichen Einzeldisziplinen ein fächerübergreifendes Diskussionsfeld herausgebildet, das sich gezielt Fragen des Medienvergleichs und der Interferenz von Medien widmet. Dieser interdisziplinäre Forschungsbereich erlebt derzeit in den Kulturwissenschaften eine erstaunliche Konjunktur. Neben der vergleichenden Methodologie als wichtige heuristische Grundlage besteht eine weitere Zielsetzung der Medienkomparatistik darin, allgemeine Kriterien zur systematischen Erfassung der einzelnen Medien zu entwickeln und ihre jeweiligen Operationsleistungen in sich wandelnden kulturellen Kontexten zu erkunden. Dabei soll ein weites Spektrum medialer Formen und Verfahren einbezogen werden, das von analogen und digitalen Bild- und Schriftmedien über dispositive Anordnungen bis hin zu diskursiven Wissensformationen reicht.

Welche spezifischen Eigenschaften zeichnen einzelne Medien aus, was trennt und was verbindet sie? Welche produktiven Austauschbeziehungen ergeben sich aus medialen Konkurrenzen und Konvergenzen? Wie lassen sich historische Transformationen medialer Praktiken und Ästhetiken erfassen? Wie können mediale Verhältnisbestimmungen medientheoretisch neu konturiert werden?

Das Periodical erscheint zunächst jährlich in einem Band von ca. 200 Seiten. Da es in einem interdisziplinären Forschungsbereich angesiedelt ist, richtet es sich an verschiedene kulturwissenschaftliche Fachgruppen, wie zum Beispiel Komparatistik, Medienwissenschaft, Kunstgeschichte sowie einzelne Philologien wie Anglistik, Germanistik, Romanistik etc.

Medienkomparatistik

Beiträge zur
Vergleichenden Medienwissenschaft

2. Jahrgang

2020

Herausgegeben von
Lisa Gotto und Annette Simonis

AISTHESIS VERLAG

Bielefeld 2020

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation
in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische
Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

[Als Print-Ausgabe: 2020, ISBN 978-3-8498-1578-3]

© Aisthesis Verlag Bielefeld 2020
Postfach 10 04 27, D-33504 Bielefeld
Satz: Germano Wallmann, www.geisterwort.de
Alle Rechte vorbehalten

ISBN 978-3-8498-1579-0
ISSN 2627-1591
www.aisthesis.de

Alexandra Müller (Gießen)

Virtuelle Räume, digitale Kommunikation und metaphorische Netzwerke

Zur intermedialen Darstellung des Internets in Film und Fernsehen

Das Internet findet auf unterschiedlichste Weise Eingang in den Film: Digitale Formate wie Webserien, Podcasts oder sogar Tweets¹ werden im Medienwechsel Grundlage filmischer Adaptionen, filmische Experimente mit interaktiven und virtuellen Technologien generieren neue, zwischen Film und Computerspiel angesiedelte Medienkombinationen, transmediale Erweiterungen führen auf verschiedene Arten Film- und Serienuniversen im digitalen Raum fort und intermediale Bezüge erzählen durch die Imitation einer digitalen Ästhetik nicht (nur) *über* das Altermedium², sondern oft auch *durch* das andere Medium. Zu letzterer intermedialer Kategorie gehörende Phänomene der Thematisierung, Evozierung oder Simulierung sollen hier im Kontext der Darstellung des Internets analysiert werden.

Aufgrund der Ubiquität digitaler Medien im Alltag spielen seit einigen Jahren neuere Technologien als Bezugsmedien eine zentrale Rolle in vielen Filmen und Serien. Filmische Internetanwendungen werden dabei vor allem als grafische Benutzeroberfläche, als Nutzungsschnittstelle zwischen Anwender und technischem Gerät visualisiert, die Repräsentation der Hardware erscheint meist nachrangig. Nicht die Darstellung von Computern und Smartphones³, sondern die Inszenierung von vernetzten Systemen, Räumen und Kommunikationsstrukturen steht daher im Fokus dieses Artikels. Eingegangen werden soll in diesem Zusammenhang insbesondere auf intermediale Evozierungen des Altermediums durch die Nachahmung digitaler Ästhetiken vermittels des Formenrepertoires des Films, simulierte Screen- und Desktopfilme und auf die Darstellung der dominant schrift- und zeichenbasierten digitalen Kultur durch die

1 Vgl. Adi Robertson. „Zola proves that a viral Twitter thread can make a great movie. #TheStory turned into a gorgeous caper.“ *The Verge*, 28.01.2020. <https://www.theverge.com/2020/1/28/21082396/zola-the-story-viral-twitter-thread-film-review-sundance-2020> [letzter Zugriff: 23.03.2020].

2 Der Begriff des Altermediums bezieht sich auf das kontaktgebende Referenzmedium oder -mediensystem (hier das Internet), zu dem das Objektmedium (hier der Film) im intermedialen Prozess Kontakt aufnimmt, d. h. es thematisiert, imitiert oder integriert. Vgl. Irina O. Rajewsky. *Intermedialität*. Tübingen: Francke, 2002.

3 Vgl. zur Darstellung des Computers im Film: Stefan Höltgen. „Zelluloidmaschinen. Computer im Film“. *Medienreflexion im Film: Ein Handbuch*. Hg. Kay Kirchmann/Jens Ruchatz. Bielefeld: transcript, 2014. S. 293-317. Die folgende Homepage führt eine Auflistung von Computern in Filmen: James Carter. *Starring the Computer. Computers in Movies and Television*. <http://www.starringthecomputer.com> [letzter Zugriff: 23.03.2020].

Integration von Schrift im Filmbild. Begonnen wird die Untersuchung mit einer Betrachtung von visuellen Metaphern und Strategien der Sichtbarmachung virtueller Räume.

1. Internetarchitektur als intermediale Konfiguration im Film: Die digitale Umgebung als Netzstruktur und Raumkonstrukt

Um virtuelle Vorgänge wie das Verschicken von Daten, die sich eigentlich der Sichtbarkeit entziehen, visuell für den Zuschauer zu konkretisieren, wird das Internet häufig als grafische Struktur dargestellt. Die aus Gründen einer Komplexreduzierung eingesetzten bildlichen Metaphern entstammen dabei insbesondere dem Bezugsfeld der Vernetzung. Hervorzuheben sind hier die Netzstruktur des Gitters und das Wurzelgeflecht des Rhizoms, die in ihrer jeweils spezifischen Visualisierung der Internetarchitektur unterschiedliche mediale und technische Eigenheiten des Netzes sichtbar machen. Vor allem in älteren Filmen und TV-Serien wird das Internet – oft imaginiert als ‚betretbare‘ Raumsimulation – als Gitter- oder Rasterformation mit rechten Winkeln und geraden Linien abstrahiert. Dieses Modell eines durch die Hardware begrenzten Raumes lässt sich bildgestalterisch an der geometrischen Präsentation des ‚Innenlebens‘ eines Computers im Science Fiction-Film *TRON* (1982) exemplifizieren. In der Fortsetzung des Films beschreibt der Erschaffer der virtuellen Welt diese wie folgt: „The Grid. A digital frontier. I tried to picture clusters of information as they moved through the computer. What did they look like? Ships? Motorcycles? Were the circuits like freeways?“⁴ Visuelle Anleihen an Netzdiagramme aus dem Bereich der Infrastruktur – zum Beispiel Strom- oder Verkehrsnetze – lassen sich nach wie vor aber auch in neueren Produktionen finden; hier dienen sie insbesondere der Darstellung von zielorientierten digitalen Prozessen wie einem Cyberangriff, dem Versenden einer E-Mail oder einem Datentransfer, die die Exteriorität des Raums ‚Internet‘, also seine „materielle, faktische, andauernde Ausgedehtheit [...] in der Welt“⁵, konstituiert etwa durch Server, Kabel, Endgeräte oder den User, herausstellen.⁶

Die Wahrnehmbarmachung der eigentlich imperzeptiblen Vorgänge erfolgt dabei häufig als Remedialisierung von grafischen Darstellungen elektrischer Technologien: Der digitale Informationsverkehr wird als Stromfluss, als Bewegung elektrischer Ladungsträger entlang des linearen Verteiler-Netzes der

⁴ Joseph Kosinski. *Tron: Legacy*. USA: Walt Disney Pictures, 2010. TC: 00:00:30-00:00:47. In ähnlicher Weise wird das ‚Internet der Zukunft‘ im Film *Johnny Mnemonic* (1995) visualisiert.

⁵ Jan Wöpkling. *Raum und Wissen: Elemente einer Theorie epistemischen Diagrammgebrauchs*. Berlin/Boston: De Gruyter, 2016, S. 12.

⁶ Als neuere Produktionen, die auf diese Visualisierungsstrategie zurückgreifen lassen sich beispielsweise *Cybergeddon* (2012), *Who am I – Kein System ist sicher* (2014), *Blackhat* (2015), *CSI: Cyber* (2015-2016) anführen. Häufig geht der Darstellung ein Zoomen auf die Hardware (Bildschirm, Kabel, Prozessor, Webcam) voraus. Auch Stockbilder zum Thema Internet greifen oft auf dieses Netzmodell zurück.

metaphorischen Datenautobahn und nicht als interaktives Netz visualisiert. Auf der akustischen Ebene wird die Reise des digitalen Blitzes oft entsprechend vom Knistern oder Brummen einer Hochspannungsleitung begleitet.

Für die Darstellung vor allem der Kommunikations- und Verweisktionen in digitalen Netzen wird in neueren Filmen hingegen auf eine rhizomatische Knotenrepräsentation zurückgegriffen, die versucht, ein dezentrales Netzwerk, das aus heterogenen kleineren – etwa ringförmig, sternförmig oder busförmig vermaschten – Netzwerken aufgebaut ist, abzubilden. Hier wird die Netzstruktur entsprechend ihrer Rhizomorphizität als unbegrenzt wachsender Prozess von Verbindungen, als „ein Gefüge prinzipiell unberechenbarer Transformationsprozesse“⁷ in Szene gesetzt. Durch die Raumfigur des Rhizoms wird nicht mehr vornehmlich die statische Topologie des Internets, der Aspekt der Maschinengebundenheit des Digitalen, also die artifizielle Form der Organisation des Netzes von Hardware zu Hardware, in den Blick genommen, sondern es werden vielmehr seine topographischen Relationen, die dynamische, spatiotemporale „Vielfalt der Raumerfahrung“⁸, aufgezeigt.

Bezieht sich die bildliche Metapher des Rasternetzes also vornehmlich auf die Vorstellung eines stationären, kabelgebundenen Internets, versinnbildlichen die rhizomatischen Verflechtungen die zunehmende Mobilisierung des Internets etwa durch portable Endgeräte, die zu einer medialen Durchdringung des Alltags führt. Betont wird dabei insbesondere die soziale – quasi biologische – Komponente digitaler Interaktionen und Medienpraktiken. Dieser Zusammenhang lässt sich beispielsweise auch optisch an der Grafisierung des Internets in Oliver Stones Film *Snowden* (2014) verdeutlichen: Verzweigte Lichtbögen, die in einer Panorama-Ansicht die globalen Verflechtungen virtueller Kontakte visualisieren, werden in einer Überblendung zur Detailansicht der Gewebeschnitt einer Iris.⁹ Durch die Ineinsetzung von Körper und Netzwerk über die als Match Dissolve in Szene gesetzte Texturmetaphorik wird zunächst allgemein auf die Verzahntheit von Mensch und Maschine sowie die zunehmende Technologisierung des menschlichen Alltags verwiesen; im Kontext der Erzählung um den bekannten NSA-Whistleblower rekurriert die Szene im Besonderen aber vor allem auf neue Möglichkeiten – nicht nur staatlicher, sondern auch kommerzieller – digitaler Überwachungstechniken durch Datenakkumulation. Die Teilhabe am WorldWideWeb in der Post-Snowden-Ära, so macht der Film deutlich, lässt den User zum Insassen in einem neuartigen Panopticon werden. Das Auge dient dabei nicht nur emblematisch als Symbol des Ausspähens. Das Geflecht des digitalen Fingerabdrucks – Browserverlauf, IP-Adresse, Systemkonfiguration, Cookies etc. – wird ähnlich wie die Struktur des Irisstromas zum Mittel der Personenidentifizierung.

7 Alexander Friedrich. *Metaphorologie der Vernetzung. Zur Theorie kultureller Leitmetaphern*. München: Wilhelm Fink, 2015. S. 359.

8 Bernhard Waldenfels. „Topographie der Lebenswelt“. *Topologie: Zur Raumbeschreibung in den Kultur- und Medienwissenschaften*. Hg. Stephan Günzel. Bielefeld: transcript, 2007. S. 69-84, hier S. 76.

9 Oliver Stone. *Snowden*. USA/D: Endgame Entmt./Vendian Entmt./KrautPack Entmt., 2016. TC: 01:00:22-01:00:40.

Zur Darstellung des Internets wird im Film jedoch nicht nur auf grafische Modelle zurückgegriffen. Das Netz wird auch als konkreter Ort imaginiert. Dabei spielt die Metapher des Cyberspace, die in den frühen Anfängen des Internets herangezogen wurde, um das neue Medium fassbar zu machen, durchaus immer noch eine Rolle.¹⁰ Durch animierte Sequenzen wird etwa im polnischen Film *Suicide Room*¹¹ der Austausch in einem Chatroom als Begegnung in einer virtuellen Alternativwelt wiedergegeben, um den Rückzug des jugendlichen Protagonisten aus der Wirklichkeit auch visuell über die Raumkonstruktion wahrnehmbar zu machen. Die ‚digitale Umgebung‘ wird als eine von Avataren bevölkerte immersive Landschaft präsentiert. Als weitere neuere Beispiele, die in ähnlicher Weise zur Abbildung virtueller Gegenwelten – oft mit einem Bezug zu Online-Spielen – auf den Einsatz von Animationstechnologien zurückgreifen, lassen sich hier unter anderem die deutsche TV-Produktion *Play* (2019), die *Black Mirror*-Episode „Striking Vipers“ (2019), der amerikanische Blockbuster *Ready Player One* (2018), die britische Serie *Kiss me first* (2018) oder der französische Thriller *L'Autre Monde* (2010) anführen. Das Eintauchen in diese virtuellen Räume wird dabei oft als gefahrvoll für die zwischen zwei Realitätsebenen wechselnden Protagonisten dargestellt.

Darüber hinaus lässt sich eine Reihe von Filmen aufzeigen, die das ‚Leben im Computer‘ nicht anhand eines fiktiven, oft fantastischen Simulationsraums zu veranschaulichen suchen, sondern im Gegenteil digitale Handlungen in einen quasi analogen Kontext versetzen, indem eigentlich virtuelle Interaktionen als realweltliche dargestellt werden. Im britischen Film *Chatroom*¹² werden die Unterhaltungen von fünf jugendlichen Teilnehmern eines Onlineforums entsprechend nicht als Schrifteinblendungen realisiert oder von animierten Grafikfiguren nachgestellt; die Treffen werden präsentiert, als ob sich die eigentlich räumlich voneinander getrennten Internetuser gemeinsam in einem realen Zimmer befinden würden, das man über einen langen Flur, von dem verschiedene Türen, hinter denen sich weitere Chatrooms verbergen, abgehen, betreten muss. Die Zusammenkunft der „Chelsea Teens!“ erinnert aufgrund der Platzierung der Jugendlichen in einem Stuhlkreis an das psychotherapeutische Setting einer Gruppentherapie. Durch die Verwendung der Gebäudemetapher wird das Internet als bewohnbarer Raum imaginiert, durch den Verweis auf die Sozialform des Sitzkreises schließt die Darstellung der virtuellen Begegnung an nichtdigitale

10 In zahlreichen Sci-fi-Filmen der 1980er und 1990er Jahre wird der futuristische Cyberspace als räumliche Illusion einer geometrischen Techno-Landschaft inszeniert. Im Film *The Lawnmower Man* wird während der Titelsequenz der futuristische Ort wie folgt beschrieben: „By the turn of the millenium a technology known as VIRTUAL REALITY will be in widespread use. It will allow you to enter computer generated artificial worlds as unlimited as the imagination itself. Its creators foresee millions of positive uses – while others fear it as a new form of mind control...“ (Brett Leonard. *The Lawnmower Man*. USA/UK: Allied Vision, 1992). Vgl. außerdem u. a. *TRON* (1982), *Johnny Mnemonic* (1995), *The Thirteenth Floor* (1999) oder *eXistenZ* (1999).

11 Jan Komasa. *Suicide Room* (Sala Samobójców). P: Mediabrigade, 2011.

12 Hideo Nakata. *Chatroom*. UK: Ruby Films, 2010.

Erfahrungsräume an. Der digitale Raum erscheint auf diese Weise, anders als die eben angesprochenen Trickfilmwelten, vertraut. Das sich hier eigentlich zwei ontologisch sehr unterschiedliche Räume überlappen, wird auf der Bildebene oft vergessen gemacht. Die Inkongruenz der sich überlagernden Raumkonzepte wird jedoch über die Gestaltung der Konversationsituation impliziert, denn „besonders anfangs ist [dem Regisseur Hideo Nakata] spürbar daran gelegen, seinen Protagonisten jene seltsam zwischen Schriftlichkeit und Mündlichkeit oszillierende Onlinesprache in die Mäuler zu legen, die sich nur in einem synchronen fernschriftlichen Medium entfalten kann.“¹³

Auch der deutsche Hacker-Film *Who am I – Kein System ist sicher*¹⁴ rekurriert auf eine strukturelle Analogie, um den Raum Internet darzustellen: Hier wird der wiederholte Informationsaustausch im Darknet, sozusagen dem Untergrund des Internets, als Begegnung in einem U-Bahn-Waggon visualisiert. Das U-Bahn-Verkehrsnetz lässt sich wie das Darknet als ein abgeschlossenes Netzwerk fassen, welches nur über bestimmte Zugänge erreichbar ist. Das Verlassen des Surface Webs, des ‚sichtbaren‘ Bereichs des WorldWideWeb, wird dabei durch das Verlassen des öffentlichen Verkehrsraums und durch einen konkreträumlichen Abstieg widergespiegelt. Ein ähnlicher Verweis auf die Metapher des Datenverkehrs und die Bedeutung des Internets als Transitraum findet in *23: Nichts ist wie es scheint* Verwendung. In einer Szene transformiert sich die zunächst als Blitz sichtbar gemachte digitale Datenübertragung durch eine Überblendung in einen fahrenden Zug.¹⁵

Im Film *The Fifth Estate*¹⁶, der die Entstehung der Whistleblower-Plattform Wikileaks zum Thema hat, greift Regisseur Bill Condon zur Darstellung des Geschehens im Internet ebenfalls auf eine Form räumlicher Materialisierung zurück. Der digitale Handlungsort der Enthüllungsplattform wird durch den Newsroom einer Zeitungsredaktion für den Zuschauer versinnbildlicht. Der den virtuellen Raum repräsentierende physische Raum stellt dabei eine Verbindung zur traditionellen Presse her, gegen die sich in der Verfilmung insbesondere der Gründer der Whistleblower-Plattform Julian Assange, gespielt von Benedict Cumberbatch, antagonistisch positioniert. Die beabsichtigte Ablösung der als veraltet betrachteten Institution des Journalismus als öffentliche Kontrollmacht wird so über die imaginierte Inbesitznahme des Raumes verdeutlicht. Auffällig bei der Inszenierung des imaginären Großraumbüros ist insbesondere die Bedeckung des Fußbodens mit Sand. Dies weist zum einen auf eine am Strand stattfindende Rückblende aus der Kindheit des Protagonisten, die Einblick in die Motivation zur Gründung von Wikileaks gewährt, zurück. Darüber hinaus erinnert der sandige Boden des virtuellen Büros daran, dass auch das oft als

13 Jochen Werner. „Chatroom – Kritik.“ 27.08.2010. <https://www.critic.de/film/chatroom-2313/> [letzter Zugriff: 23.03.2020].

14 Baran bo Odar. *Who am I – Kein System ist sicher*. D: Wiedemann & Berg Filmproduktion/SevenPictures Film/Deutsche Columbia Pictures Film Produktion, 2014.

15 Hans-Christian Schmid. *23: Nichts ist wie es scheint*. D: Claussen & Wöbke Filmproduktion, 1998. TC: 00:12:11-00:12:19.

16 Bill Condon. *The Fifth Estate*. USA/B/IND: DreamWorks/Reliance Entmt., 2013.

immateriell wahrgenommene Internet ebenso wie vorrangegangene Kommunikationsmedien wie der Telegraf einer materiellen Infrastruktur bedarf und daher Energie und Rohstoffe wie beispielsweise Sand – etwa für die im Atlantik verlegten Glasfaserkabel – (ver)braucht.

Zum anderen lässt sich die Gestaltung des Zimmers als Kommentar des Films, der auf dem Buch eines desillusionierten Weggefährten des Australiers basiert¹⁷ und die „Hybris des Julian Assange“¹⁸ zur Darstellung bringen will, zum Status der Plattform als Akteur der fünften Gewalt lesen. Das Unternehmen ist wortwörtlich auf Sand gebaut, es erscheint im übertragenen Sinn also auf einer instabilen (juristischen, moralischen, finanziellen) Grundlage errichtet. Der Film endet dann auch nach einem Streit über die möglicherweise fatalen Folgen einer unredigierten Veröffentlichung der US-Botschaftsdepeschen für geheimdienstliche Informanten mit der vorübergehenden Abschaltung der zentralen Software durch den aus dem Projekt ausgestiegenen Unterstützer Daniel Berg, porträtiert von Daniel Brühl, im Jahre 2010. Die Submission-Plattform ist für Whistleblower so nicht mehr erreichbar und dem Zugriff Assanges entzogen. Zur Dramatisierung dieses digitalen Prozesses dient dem Film wiederum eine analoge Äquivalenzbildung: Die Stilllegung von Wikileaks wird als Zerstörung des Büroraums durch Berg – das Mobiliar wird zertrümmert, Akten werden verbrannt – filmisch eingefangen (vgl. Abbildung 1).¹⁹ Durch den Bezug auf eine realweltliche Handlung wird für den Rezipienten zum einen die zuvor auch auf einem Monitor präsentierte Tätigkeit der Außerbetriebsetzung der Website verständlich gemacht; zum anderen kann dem computerbasierten Vorgang auf diese Weise mehr Dramatik verliehen werden.

Obwohl sich die ausgewählten Beispiele in ihrer Darstellung noch an der Metapher des Cyberspace orientieren und infolgedessen räumlich anmutende, virtuelle Alternativwelten inszenieren, lassen sich in den Filmen auch Momente erkennen, die das Internet nicht als statischen, immersiven Raum konzeptualisieren, sondern als raumzeitliche Struktur, die „für den Rezipienten als präsent, wahrnehmbarer Raum nur während der Dauer seiner Nutzung“²⁰ erfahrbar ist. So brechen in *Chatroom* beispielsweise Szenen im virtuellen Raum unvermittelt ab, da einer der Jugendlichen plötzlich den Computer ausschaltet, um seine Internetaktivitäten vor den Eltern zu verbergen. Das Internet wird so als relationaler und infolgedessen subjektiver Raum, der sich erst (und immer nur momenthaft) im Austausch zwischen Person und Objekten – Dokumente, Dateien, Links – konstruiert, dargestellt. Auch in *The Fifth Estate* wird dieser

17 Der Film basiert auf Daniel Domscheit-Bergs *Inside WikiLeaks: Meine Zeit bei der gefährlichsten Website der Welt* (2011) und David Leighs und Luke Hardings *Wikileaks: Inside Julian Assange's War on Secrecy* (2011).

18 Detlef Borchers. „Kinofilm ‚Inside Wikileaks‘. ‚Es klebt Blut an den Händen von Assange!“ *Frankfurter Allgemeine Zeitung* 23.10.2013. <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/medien/kinofilm-inside-wikileaks-es-klebt-blut-an-den-haenden-von-assange-12629461.html> [letzter Zugriff: 10.04.2020].

19 Condon. *The Fifth Estate* (wie Anm. 15). TC: 01:50:23-01:51:45.

20 Manfred Faßler. *Netzwerke. Einführung in die Netzstrukturen, Netzkulturen und verteilte Gesellschaftlichkeit*. München: Fink, 2001. S. 185.



Abbildung 1: The Fifth Estate (2013)

Umstand durch schnelle Bildwechsel zwischen Einstellungen, die die Protagonisten an ihren Rechnern zeigen, und Einstellungen im imaginierten Büroraum, hervorgehoben. Der Film trägt darüber hinaus der Mobilisierung des Internets Rechnung, indem das ‚Büro‘ von unterschiedlichen realen Räumen wie Cafés, Abstellkammern oder den eigenen vier Wänden aus ‚betreten‘ werden kann. Ähnliches lässt sich in *Chatroom* beobachten. Die analoge Realität erscheint so durch digitale Medien überlagert. Auf diese Weise entsteht ein hybrider Raum, in welchem die Grenzen zwischen einer medientechnisch generierten und der ‚realen‘ Welt zu verschwimmen beginnen. Durch die Digitalisierung des Alltags verliert die Metapher des Cyberspace als Veranschaulichung von Internetnutzung infolgedessen an Bedeutung, da in diesen hybriden Räumen beide Realitätsebenen zeitgleich präsent sind:

Dieser fortschreitende Paradigmenwechsel [...] ist dafür verantwortlich, dass wir uns bei der Nutzung des Internets nicht etwa in eine virtuelle Parallelwelt begeben (wie es anfangs noch verstanden wurde), sondern vielmehr unseren Alltag, unsere Umgebung und unsere direkte Umwelt digital erweitern. Die durch den Ausbau der Mobilfunknetze nunmehr selbstverständliche Möglichkeit des nahezu andauernden Online-Seins auf der einen Seite und mittlerweile fest etablierte technische Funktionen wie GPS-Lokalisierung und Bilderkennung auf der anderen Seite, bestärken diese enge Verquickung zwischen Netz und (Alltags-)Welt.²¹

Auch aktuelle intermediale Darstellungen rekurren in ihrer Raumgestaltung entsprechend immer weniger auf die Vorstellung einer Parallelwelt, um unsere

21 Inga Gryl/Tobias Nehrdich/Robert Vogler. „geo@web. Zur Entfaltung und Anverwandlung eines neuen Forschungsfeldes“. *geo@web: Medium, Räumlichkeit und geographische Bildung*. Hg. dies. Wiesbaden: Springer Fachmedien, 2013. S. 9-31, hier S. 10.

zunehmend digitalisierte Welt zu reflektieren; das Internet wird vielmehr als integraler Teil der abgebildeten Realität in Szene gesetzt. Modelle des Ubiquitous oder Wearable Computing ersetzen damit das Konzept der virtuellen Realität als theoretischer Bezugspunkt filmischer Darstellung des Digitalen. In der amerikanischen Hacker-Serie *Mr. Robot*²² beispielsweise wird dem Zuschauer insbesondere in der ersten Staffel die Wirklichkeit – gefiltert durch die Wahrnehmung des Protagonisten Elliott, eines IT-Spezialisten – als ein quasi von drinnen nach draußen „umgestülpte[r] Cyberspace“²³ präsentiert. Das virtuelle Leben wird dabei zur realen Umgebung.²⁴ Personen werden vom Hauptdarsteller etwa als ihre Facebook-Profile, Avatare, als Chatverlauf oder IP-Adressen wahrgenommen; es werden sprachliche Analogien zwischen Computerprogrammen und menschlichem Verhalten gezogen – Selbstmordgedanken werden wie folgt im Voice-Over verbalisiert: „Deletion. When you make that decision, there’s always that moment of hesitation. That annoying ‚Are you sure?‘ dialogue box. And then you have to make a call. Yes or no.“²⁵ Außerdem wird der mentale Zusammenbruch des Protagonisten bildlich durch einen Glitch-Effekt, also durch eine digitale Bildstörung, dargestellt.

Die Vermischung medial und nicht medial erzeugter Welten kulminiert schließlich in einer Szene, in welcher der in seiner Identität verunsicherte Protagonist die Nichtauffindbarkeit einer eigenen digitalen Präsenz im Netz mit seiner realen Nichtexistenz korreliert: „Do I even exist? [...] We have to hack me. Nothing. No identity. I’m a ghost.“²⁶ Diese Wahrnehmungsdarstellung einer „Mixed Reality“, in der eigentlich distinkte Realitätsebenen sich nicht nur durchdringen, sondern gar nicht mehr differenzierbar erscheinen, wird in der Serie eingesetzt, um Elliotts dissoziative Identitätsstörung, die dem Zuschauer erst am Ende der ersten Staffel offenbar gemacht wird, zu vermitteln.²⁷ Der

22 Sam Esmail. *Mr. Robot*. USA: USA Network, 2015-2019.

23 Torsten Meyer. „Das Netzwerk-Sujet.“ *Netzwerk als neues Paradigma?: Interdisziplinäre Zugänge zu Netzwerktheorien*. Hg. Florian Kiefer/Jens Holze. Wiesbaden: Springer Fachmedien, 2018. S. 39-64, hier S. 43.

24 Vgl. zur Inszenierung des digitalen Raums in *Mr. Robot* auch Lisa Gotto. „Einschreiben, Umschreiben, Weiterschreiben. Mr. Robots digitale Schreiboperationen.“ *Fernsehserie und Literatur. Facetten einer Medienbeziehung*. Hg. Vincent Fröhlich/Lisa Gotto/Jens Ruchatz. München: edition text + kritik, 2019, S. 382-398.

25 Sam Esmail. „eps3.7_dont-delete-me.ko 3.8.“ *Mr. Robot*. USA: USA Network, Erstausstrahlung: 29.11.2017.

TC: 00.12.20-00:12.44. Vgl. beispielsweise auch: „Maybe it’s not about avoiding the crash. But it’s about setting a breakpoint to find the flaw in the code, fix it, and carry on until we hit the next flaw – the quest to keep going, to always fight for footing.“ Esmail. „eps2.1_k3rnel-pan1c.ksd.“ *Mr. Robot*. Erstausstrahlung: 20.07.2016. TC: 01:01:20-01:01:38.

26 Sam Esmail. „eps1.7_wh1ter0se.m4v.“ *Mr. Robot*. USA: USA Network, Erstausstrahlung: 12.08.2015. TC: 00:41:20-00:42:20.

27 Hacken wird auch in den Filmen *Who am I – Kein System* ist sicher und *23: Nichts ist wie es scheint* mit geistiger Erkrankung und psychotischen Halluzinationen in Verbindung gebracht.

insbesondere durch Simmel, Benjamin und Freud etablierte Prototyp des modernen Großstadtneurotikers wird so in *Mr. Robot* postmodern zum im umgestülpten Cyberspace lebenden Psychotiker gewandelt; Elliots psychotische Wirklichkeitswahrnehmung, für die Wahrheit und Fiktion gleichermaßen real erscheinen, wird infolgedessen exemplarisch für das Realitätserleben der hyperkonnektiven und medial geprägten Gesellschaft: „The world itself is just one big hoax. Spamming each other with our running commentary of bullshit masquerading as insight, our social media faking as intimacy.“²⁸

Die unsichtbare Allgegenwärtigkeit der Vernetzung des Alltags bildet sich auch in der Wahl der Schauplätze der Serie ab. Anders als in den zuvor angeführten Beispielen tauchen die Figuren nicht in virtuell erzeugte Welten ein, die Handlung findet zu großen Teilen an identiäts- und geschichtslosen Orten wie öffentlichen Verkehrsmitteln, Vergnügungsstätten oder Büroanlagen statt, die wie der Transitraum Internet im Sinne von Marc Augés Theorie der Übermoderne als Nicht-Orte beschrieben werden können.²⁹ Digitale und nichtdigitale Räume erscheinen in *Mr. Robot* so gleichermaßen als Orte „der einsamen Individualität, der Durchreise, de[s] Provisorischen und Ephemeren“³⁰ – sie werden daher für den Protagonisten auch in ihrer sozialen Funktion als gelebter Raum ununterscheidbar. Das Sich-Bewegen im urbanen Raum wird so im Kontext dieser Semantisierung des physischen Raums auch ohne einen direkten Verweis auf das Internet sinnbildhaft für das Flanieren im digitalen Nicht-Ort des Cyberspace.

Darüber hinaus wird zum Beispiel auch anhand der Lichtgestaltung die „Expansion des technogenen Raums“³¹ in den Alltagsraum sichtbar gemacht, indem etwa das bläuliche Effektlit des Bildschirms als moderne Variante einer Chiaroscuro-Beleuchtung eingesetzt wird. Die in blaues Displaylicht und Dunkelheit getauchte Welt des Hacker-Protagonisten wird so bereits über die Ausleuchtung von der meist im High-Key-Stil gefilmten Welt des Finanzkapitalismus optisch unterschieden. Die dem Bildschirm eigentümliche Form der

28 Sam Esmail. „eps1.0_hellofriend.mov.“ *Mr. Robot*. USA: USA Network, Erstausstrahlung: 17.03.2015. TC: 00:12:35-00:13:13.

29 Vgl.: „Dennoch sind die Nicht-Orte das Maß unserer Zeit, ein Maß, das sich quantifizieren lässt und das man nehmen könnte, indem man – mit gewissen Umrechnungen zwischen Fläche, Volumen und Abstand – die Summe bildet aus den Flugstrecken, den Bahnlinien und den Autobahnen, den mobilen Behausungen, die man als ‚Verkehrsmittel‘ bezeichnet (Flugzeuge, Eisenbahnen und Automobile), den Flughäfen, Bahnhöfen und Raumstationen, den großen Hotelketten, den Freizeitparks, den Einkaufszentren und schließlich dem komplizierten Gewirr der verkabelten oder drahtlosen Netze, die den extraterrestrischen Raum für eine seltsame Art der Kommunikation einsetzen, welche das Individuum vielfach nur mit einem anderen Bild seiner selbst in Verbindung bringt.“ Marc Augé: *Orte und Nicht-Orte. Vorüberlegungen zu einer Ethnologie der Einsamkeit*. Frankfurt a. M.: S. Fischer, 1994. S. 94.

30 Ebd.: S. 92.

31 Günther Oetzel. „Technotope Räume – vom Naturraum zum verbotenen Raum.“ *Virtuelle und ideale Welten*. Hg. Ulrich Gehmann. Karlsruhe: KIT Scientific Publishing, 2012. S. 65-83, hier S. 77.

Beleuchtung, positioniert als Unter- oder Gegenlicht, generiert insbesondere bei dunklen Einstellungen expressive Aufnahmen, die oft der Hervorhebung negativer Aspekte der Neuen Medien wie digitale Vereinsamung, Cyberkriminalität oder die Gefahr eines Realitätsverlusts dienen.

Im Film *Searching*³² beispielsweise, der die Suche eines Vaters nach seiner verschwundenen Tochter nur vermittelt des Geschehens auf Computerbildschirmen erzählt, wirkt in einigen Szenen der Laptop als einzige Lichtquelle. Das künstliche Licht generiert dabei eine affektive Atmosphäre, die die Einsamkeit und Verzweiflung des Protagonisten David reflektiert.³³

2. Formen der Evozierung des Altermediums: Filmische Imitation digitaler Ästhetik

Neben dem Einsatz von Verräumlichungsstrategien und visuellen Metaphern, die die Medialität und Multifunktionalität der neuen Medien für den Zuschauer zu konkretisieren versuchen, werden vor allem auch Formen intermedialer Bezugnahmen in Szene gesetzt, die ästhetische Aspekte der digitalen Medien durch filmische Kompositionstechniken und Parameter wie Kameraperspektive, Schnitttechniken, Beleuchtung oder Bildschirmformate imitieren. So lassen sich beispielsweise Loops, One-Shots, Jumpcuts oder vertikale Bildformate funktionalisieren, um den visuellen Rhythmus des Digitalen nachzupfinden. In der Indie-Produktion *Like Me*³⁴ beispielsweise, in welcher die Hauptdarstellerin versucht, durch gewagte Videostunts Viralität zu erlangen, lässt sich die Präsentation des Drogen- und Zuckertrips der Protagonistin als schnell geschnittene, sich wiederholende Aneinanderreihung von kurzen in sich identischen Einzelbildern als intermediale Bezugnahme auf das Grafikformat des animierten GIF interpretieren. Die Schleifen sind im Kontext der Handlung so weniger als selbstreferentieller Verweis auf die Vorgeschichte des Kinofilms zu deuten, sondern als Rekurs auf die Erweiterung des Bildes in der digitalen Umgebung zum Hybrid zwischen Bild und Video. Der Regisseur wählt den Loop, um eine medialisierte Realität, die durch permanente, auf Viralisierung ausgerichtete Informations- und Entertainmentendlosschleifen erzeugt wird, widerzuspiegeln.

Neben der zyklischen Kurzeinstellung des Loop und einer hohen Schnittfrequenz, die die simultane Wahrnehmung über Multiscreens simulieren kann,

32 Aneesh Chaganty. *Searching*. USA: Screen Gems, 2018.

33 Vgl. hierzu auch die Aussage von Juan Sebastián Barón, dem Kameramann des Films: „There are moments when David is really vulnerable, and that’s when we played around with the lights from the laptop, how that’s an element that gives you the impression that he’s suffering through the screen a little bit. The screen becomes a component that maybe you didn’t notice before.“ In: Pierce Singgih. „*Searching*: Cinematographer Juan Sebastián Barón on the Power of Authentic Camerawork.“ *Filmschoolrejects.com*, 06.09.2018. <https://filmschoolrejects.com/searching-cinematographer-juan-sebastian-baron-interview/> [letzter Zugriff: 23.03.2020].

34 Robert Mockler. *Like Me*. USA: Dogfish Pictures/Glass Eye Pix, 2017.

ließe sich der One-Shot, nicht nur von produktionsseite – One-Shots in Spielfilmlänge wurden erst durch digitale Aufnahmetechniken möglich –³⁵, sondern auch von einer rezeptionsseite als probates Mittel der filmischen Simulation einer digitalen Ästhetik anführen. Während in der *Tatort*-Folge „Die Musik stirbt zuletzt“ (2017), in der die Ermittler in ‚Echtzeit‘ während eines laufenden Konzerts einen Mord aufklären, die durchgängig gedrehte Einstellung als intermediale Anspielung auf das Live-Performen im theatralen und orchestralen Raum gewertet werden kann, geriert sich die (fast) ungeschnittene *Mr. Robot*-Folge „eps3.4_runtime-err0r.r00“³⁶ nicht als ‚Theateraufführung‘, sondern verweist im Kontext der inhaltlichen Bezugspunkte zunächst auf mittlerweile ubiquitäre Formen digitaler Überwachung. Neben panoptischen Überwachungskamerasystemen spielt hier zunehmend eine Kultur der *interveillance*, in der „non-hierarchical and non-systematic monitoring practices are part of everyday life“³⁷, eine wichtige Rolle. Verortet ist dieses ‚gemeinschaftliche‘ Monitoring insbesondere in den sozialen Medien:

Any Internet user is a potential surveillant force: most obviously, this multiplication of gazes comes from a Web 2.0 user's ability to quickly and easily upload/update information, not just about him/herself, but those around him/her [...] The explosion of more sophisticated portable Internet-connected devices [cameras continuous connection to the Internet] allow the user to not only watch but also record and upload any action they can point their device at.³⁸

Ferner lässt sich dieses filmtechnische Experiment der simulierten Echtzeitübertragung, das – für das amerikanische Kabelfernsehen eigentlich undenkbar – sogar ohne Werbeunterbrechung ausgestrahlt wurde, als Anspielung auf das Unterhaltungssphänomen des Live-Streaming verstehen, das Realität und Authentizität als stilistisches Merkmal digitaler Videoproduktion vermarktet; ein Eindruck, der insbesondere durch den Blick des Protagonisten direkt in die Kamera – das Bewusstsein der Aufnahmesituation und die Anerkennung des

35 So beschreibt Nicholas Rombes das digitale Kino als „resurrection of real time and the single take“. *Cinema in the Digital Age*. London: Wallflower, 2009. S. 27. „The emblematic digital real-time film is Alexander Sokurov's Russian Ark, consisting of a single take that lasts approximately an hour and a half and that could not have been shot on film.“ Ebd. S. 26.

36 Sam Esmail. „eps3.4_runtime-err0r.r00“. *Mr. Robot*. USA: USA Network, Erstausstrahlung: 08.11.2017. Die Folge soll den Eindruck eines One-Shot vermitteln, besteht aber tatsächlich aus 31 Einstellungen, die in der Postproduktion zusammengefügt wurden. Vgl. zur Produktion der Folge: Liz Shannon Miller. „Mr. Robot Creator and Cinematographer Reveal What It Took to Make Episode 5 Look Like One Long Take.“ *IndieWire*, 08.11.2017. <https://www.indiewire.com/2017/11/mr-robot-season-3-episode-5-making-of-eps34runtimeerr0r00-1201895559/> [letzter Zugriff: 11.01.2020].

37 André Jansson. „Interveillance: A New Culture of Recognition and Mediatization.“ *Media and Communication* 3/3 (2015): S. 81-90, hier S. 81.

38 Aaron Tucker. *Interfacing with the Internet in Popular Cinema*. New York: Palgrave Macmillan, 2014. S. 141.

Zuschauers als evidenten Merkmal eines anderen Ausstrahlungsprinzips als des erzählenden Films – zu Beginn der Episode, begleitet von den Worten „Do not leave me, stay on focus“³⁹, unterstützt wird.

Mr. Robot setzt noch weitere Elemente des *Mise-en-scène* ein, um sein Sujet auch über die Bildsprache zu transportieren: So erläutert der Schöpfer und Regisseur der Serie, dass etwa bei Einstellungen, die aus der Vogelperspektive gedreht wurden, die Darstellung aus der Übersicht Linienstrukturen aufweisen sollten, die dem Muster auf einem Microchip ähnelten.⁴⁰ Außerdem evoziert die ungewöhnliche Bildaufteilung während vieler Dialogsequenzen, bei der die im Schuss-Gegenschuss-Verfahren gezeigten Gesprächspartner über kaum *nose room* verfügen, die Figuren also mit wenig Abstand zum Bildrand hin agieren, die räumliche Positionierung – die Proximität zur Displayoberfläche – beim Kommunizieren via Video-Telefonie.⁴¹ Diese Wirkung wird durch weitere unkonventionelle Bildeinstellungen unterstützt: Bei einigen Close-Up-Aufnahmen von Figuren, gefilmt aus einer leichten Untersicht, werden immer wieder Teile der Zimmerdecke im Hintergrund integriert – Einstellungen, die insbesondere bei der virtuellen Kommunikation über mobile Geräte wie Smartphones häufig vorkommen können.

Ein anderer ästhetischer Aspekt digitaler Kommunikation wird in der Episode „Nosedive“⁴² der Science-Fiction-Serie *Black Mirror* imitiert, um sich satirisch mit den Anerkennungsstrukturen und der Selbstvermarktung in den sozialen Medien auseinanderzusetzen. Die Folge spielt in einer Welt, in der jede Interaktion über eine App, die ihre Benutzer mit einer AR-Kontaktlinse ausstattet und so die Realität computergestützt erweitert, bewertbar ist. Das sich hieraus ergebende Rating hat Auswirkungen auf den sozioökonomischen Status; es bestimmt das gesellschaftliche und berufliche Leben der Bewerteten. Der persönliche digitale Auftritt auf der Social-Media-Plattform der App hat infolgedessen realweltliche Konsequenzen. Die digitale Vernetzung bedingt so eine Veränderung der Funktionalität des physischen Sozialraums, der primär als fotogener Hintergrund im Hinblick auf seine Verwertbarkeit für das eigene virtuelle Profil von Bedeutung ist: „[Nosedive] conveys one’s broadcasted life (via check-ins, photos, and status updates) as a socially sanctioned status [...]. To live outside such a system [...] conceived as a near-impossible, if not outright laughable, choice.“⁴³ Das Filmbild ahmt dabei die Tonalität, Motivik und den

39 Sam Esmail. „eps3.4_runtime-err0r.r00“ (wie Anm. 35). TC: 00:09:45-00:09:48.

40 Vgl. das Interview in: Matt Grobar. „Mr. Robot, DP Tod Campbell On His Visual Approach To Sam Esmail’s Dark, Off-Kilter World.“ *Deadline*, 22.08.2017. <http://deadline.com/2017/08/mr-robot-tod-campbell-sam-esmail-emmys-interview-1202141936/> [letzter Zugriff: 11.01.2020].

41 Vgl. Sean T. Collins. „How *Mr. Robot* Became One of TV’s Most Visually Striking Shows.“ *Vulture*, 02.09.2015. <https://www.vulture.com/2015/09/mr-robot-visually-striking-cinematography.html> [letzter Zugriff: 22.01.2020].

42 Joe Wright. „Nosedive.“ *Black Mirror*. UK: Netflix, Erstausstrahlung: 21.10.2016.

43 Manuel Betancourt. „Why does Hollywood tell so many stories about women obsessed with social media?“ *Pacific Standard*, 11.08. 2017. <https://psmag.com/social-justice/why-are-so-many-ladies-insta-fiends-in-movies> [letzter Zugriff: 22.04.2020]. Für eine

Selbstinszenierungscharakter der auf Plattformen wie Instagram oder Facebook veröffentlichten Onlinefotografie nach. Einzelne Einstellungen muten in ihrer Bildkomposition und Unbewegtheit sogar wie inszenierte Fotografien an. Sanftes Licht, Pastellfarben und weiche Konturen erzeugen am Anfang der Episode eine makellose Welt, eine „enhanced reality“⁴⁴, die mit einer Filter-App bearbeitet zu sein scheint. Während der Zuschauer auf der inhaltlichen Ebene die Protagonistin Lacie dabei beobachtet, wie sie ihren Alltag fotografisch ‚aufzuwerten‘ versucht, wird über die imitierte Bildästhetik eben diese digitale Selbstinszenierung optisch gespiegelt.⁴⁵

Über diese Form der Evozierung des Altermediums, die oft erst durch den inhaltlichen Kontext des Films als intermediale Bezugnahmen zu erkennen sind, gehen *Screen*-Filme, ein Subgenre, bei dem Filmbild einen Computerbildschirm wiederzugeben scheint, hinaus. Durch die simulierte Ineinssetzung von diegetischer Webcam und extradiegetischer Kamera werden so etwa in Thriller- und Horrorfilmen Spähsoftware und gehackte Kameras mobiler Geräte zur Grundlage der filmischen Inszenierung: Der Rezipient verfolgt Aufnahmen intimer Momente über den simulierten Computerbildschirm eines Hackers.⁴⁶ Diese Prämisse hat zur Folge, dass durch die Nachahmung (oder zum Teil auch Verwendung) nichtprofessioneller Aufzeichnungsgeräte die Möglichkeiten der Kamerabewegungen, Einstellungsgrößen und Lichtführung nur eingeschränkt ausgeschöpft werden. Die so begrenzte Perspektive kann eine kammerspielartige Atmosphäre erzeugen, wird jedoch häufig durch den Wechsel zwischen verschiedenen Webcams dynamisiert. Neben dieser modernisierten Variante des *Found Footage*-Erzählformats lassen sich als weitere Beispiele für *Screen*-Filme Produktionen anführen, deren Handlung wie etwa in der ursprünglich als Webvideos

Analyse der Episode im Hinblick auf soziale Medien als neue Form des Panoptikums vgl.: Francois Allard-Huver/Julie Escurignan. „Black Mirror’s ‚Nosedive‘ as a New Panopticon: Interveillance and Digital Parrhesia in Alternative Realities.“ *Black Mirror and Critical Media Theory*. Hg. Angela M. Cirucci/Barry Vacker. London: Lexington Books, 2018. S. 43-54.

44 „Instagram’s product always seemed to endorse an enhanced reality. The first filters, by Kevin Systrom und then Cole Rise, turned photography into art. And then, as photo-editing technology improved, models and celebrities [...] often asked for filterst hat would beautify their faces. [...] On Instagram, users are so accustomed to enhanced images that the culture of disclosure works the oposite way, with people tagging photos #nofilter when it’s real.“ Sarah Frier. *No Filter: The Inside Story of Instagram*. New York: Simon & Schuster, 2020.

45 Zu einer ähnlichen Schlussfolgerung kommt Erik Abriss bezüglich des Films *Ingrid Goes West* (2017): „They capture a world where IRL and URL have collapsed onto each other, where ‚But First, Coffee‘ and other shorthand caption-speak festoon the streets, as to exist solely as a carefully composed backdrop to a pseudo-candid photo for social media consumption.“ Erik Abriss. „Ingrid Goes West: A Dark Comedy That Shines an Empathetic Light on Digital Addiction.“ *Vulture*, 16.08.2017. <https://www.vulture.com/2017/08/ingrid-goes-west-a-dark-comedy-that-shines-an-empathetic-light-on-digital-addiction.html> [letzter Zugriff: 20.01.2020].

46 In Filmen wie *Aux yeux de tous* (2012), *The Den* (2013), *Open Windows* (2015) oder *Ratter* (2015).

veröffentlichten TV-Serie *Web Therapy* (2011-2015) ausschließlich – oder zumindest fast ausschließlich – über Video-Chats vermittelt werden. Die Videochataufnahmen erzeugen dabei ästhetische Abweichungen von gängigen cineastischen Konventionen. Hierzu zählen etwa die häufig vertikale Ausrichtung der Bilder insbesondere bei Videokonferenzen mit mehreren Teilnehmern und der nicht als metafiktionales Stilmittel verwendete Blick in die Kamera. Zudem wird durch die Nachahmung des Altermediums die Großaufnahme zur primären Einstellungsgröße für Dialogsegmente. Darüber hinaus werden Unterhaltungen nicht mehr hauptsächlich im Schuss-Gegenschuss-Prinzip präsentiert, da durch die Verwendung einer Splitscreen-Struktur die Gesprächsteilnehmer meist zeitgleich zu sehen sind. Aktion und Reaktion der Akteure werden so simultan in einer Einstellung gezeigt. Die Kommunikationssituation der Bildtelefonie erlaubt es auch, die eigentlich off-screen verorteten Protagonisten durch die Bild-im-Bild-Funktion für den Zuschauer sichtbar zu machen.

Es handelt sich bei dieser intermedialen Konfiguration um eine narrative Technik, die im Zuge der restriktiven Drehbedingungen während des weltweiten Corona-Lockdowns sowohl bei Independent-Produktionen als auch bei großen Studios an Popularität gewonnen hat. So liefen im April und Mai 2020 beispielsweise spezielle Quarantäne-Episoden der Serien *Parks & Recreation*, *All Rise* und *Mythic Quest: Raven's Banquet*, die sich dieser (hauptsächlich) bildschirmvermittelten Erzählweise bedienen.⁴⁷ Inhaltlich wird sich dabei nicht nur mit der Pandemie und dem Leben im Lockdown befasst, auch die digitale Kommunikationsumgebung wird zum Thema gemacht. Verhandelt werden dabei zum einen private Kommunikationsstrukturen und Beziehungsdynamiken im virtuellen Raum und zum anderen Aspekte der Virtualisierung des Arbeitsumfelds – in der Gerichtsserie *All Rise* etwa wird eine virtuelle Gerichtsverhandlung abgehalten, in *Mythic Quest* wird das ungewohnte Arbeiten im Homeoffice erprobt.⁴⁸

Anders als bei den soeben genannten Beispielen, die zwar Computerbildschirme ‚verfilmen‘, das andere Medium jedoch primär über seine Kamerafunktion darstellen, imitieren Desktopfilme⁴⁹ zusätzlich die grafische Benutzerober-

47 Zudem wurde im selben Verfahren von der BBC die 6-teilige, seit Juni ausgestrahlte Serie *Staged* produziert, auf ZDFneo lief im April das tägliche Format *Drinnen – Im Internet sind alle gleich* und Netflix hat eine Anthologie-Serie mit dem Arbeitstitel *Social Distancing* in Auftrag gegeben. Auch viele Theater haben während der Schließung der Bühnen Online-Stücke inszeniert (als Livestream oder hochgeladenes Video), die die Schauspieler im Videochat-Austausch zeigen. Vgl. z. B. die folgenden Aufführungen: *Midnight Your Time* (Donmar Warehouse, UK), *What Do We Need to Talk About* (The Public Theatre, USA) oder *Unprecedented* (Headlong/Century Films, UK).

48 Michael M. Robin. „Dancing at Los Angeles“. *All Rise*. USA: CBS, Erstaussstrahlung: 04.05.2020. Rob McElhenney. „Quarantine“. *Mythic Quest: Raven's Banquet*. USA: Apple TV, Erstaussstrahlung: 22.05.2020.

49 Vgl. zum Genre der Desktopfilme: Alexandra Müller. „Netzkommunikation, Ablenkungskultur und Informationsexzess. Der verfilmte Desktop als intermediale Konfiguration des Digitalen.“ *Jahrbuch Komparatistik 2018* (2019): S. 127-150. Als Beispiele lassen sich der Kurzfilm *Noah* (2013), die Dokumentation *Transformers: The*

fläche einer Desktopumgebung oder eines Smartphone-Displays. Es wird filmisch ein Als-ob-Monitor kreierte, dessen materielle Abspielfläche zum Ausgangspunkt visuellen Erzählens wird und die Darstellung einer Innensicht des Benutzers des technischen Geräts ermöglicht:

Das Interagieren mit Icons, Fenstern, Menüs, Symbolleisten oder Schaltflächen wird zur Grundlage der Narration. Digitales Verhalten wird dergestalt nicht nur thematisiert, sondern anhand der durch die multimodale Erweiterung des Filmbilds erzeugten intermedialen Simulation der Computerarbeitsfläche vorgeführt. Aufgrund von Bild-im-Bild-Effekten, hervorgerufen beispielsweise durch sich überlagernde Dialogfenster und Videotelefonie, und der durch die Präsentation von Webseiten, Emails oder Textverarbeitungsprogrammen bedingten Schriftintegration, entstehen unkonventionelle filmische Bildkompositionen, die aber für den Zuschauer bekannte digitale Bildeinstellungen abbilden.⁵⁰

Die Darstellung simultanen Internetsurfens, Musikhörens, Nachrichtentipps und Videochattens, das plötzliche Sich-Öffnen von Pop-Up-Fenster und der ständige Wechsel zwischen verschiedenen Webseiten und Dateien wird zum Ausdruck einer digitalen ‚Ablenkungskultur‘. Die Bild-im-Bild-Elemente dienen dabei nicht nur der optischen Nachahmung eines Monitors, sondern evozieren in ihrem visuellen Übermaß Simultanität als Prinzip digitaler Zeitlichkeit und den Informationsexzess des Internets. In der Episode „Connection Lost“⁵¹ der Serie *Modern Family* versinnbildlichen die durch sich überlagernde Programmfenster oder parallel verwendete Dokumente entstehenden Split-screen-Aufnahmen das Verhaltensphänomen des Multitaskings. In der Sitcom kulminiert die zerteilte Bildstruktur in einer Einstellung, die sieben gleichzeitig geöffnete Browser-Tabs auf dem zuvor leeren Desktop zeigt (vgl. Abbildung 2). Um das zeitliche Nebeneinander, das Übermaß der simultan eintreffenden Informationen bildlich einfangen zu können, werden die aufgerufenen Webseiten als sich überlappend dargestellt. Die Szene präsentiert so die modernisierte Version eines überquellenden Schreibtischs.

Beständige Aufmerksamkeitsverlagerungen angesichts der medialen Bilderflut können zum anderen durch harte Schnitte inszeniert werden. Dies kann beispielsweise durch das Öffnen und Schließen von Webseiten erzeugt werden. Längere Szenen werden auf diese Weise von nur ein bis zwei Sekunden dauernden Einstellungen unterbrochen. Die filmische Projektionsfläche wird für den Zuschauer in ihrer intermedialen Imitation der digitalen Benutzeroberfläche zu einem Ort geteilter Aufmerksamkeit, denn die multimediale Komplexität

Premake (2014), die *Modern Family*-Episode „Connection Lost“ (2015), die Horrorfilme *Unfriended* (2015) und *Unfriended: Dark Web* (2018), die Mini-Serie *Il revient quand Bertrand?* (2016) sowie die Filme *Searching* (2018) und *Profile* (2018) anführen. Außerdem wurden bereits auf ähnliche Weise Werbespots, Musikvideos, Videoinstallationen und Computerspiele produziert.

50 Ebd.: S. 129f.

51 Steven Levitan. „Connection Lost“. *Modern Family*. USA: 20th Century Fox Television, Erstaussstrahlung: 25.02.2015.

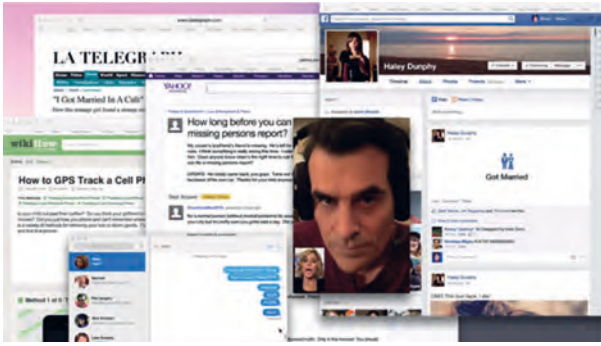


Abbildung 2: Modern Family

zwingt den Rezipienten der Desktopfilme immer wieder dazu, sich zwischen Handlungsverlauf und Hintergrund, zwischen Bildsegmenten oder zwischen gesprochener und geschriebener Sprache zu entscheiden. Über die Inszenierung dieser visuellen Überwältigung und Informationsüberlastung wird der Umgang mit den digitalen Medien daher nicht nur thematisiert, das Medium wird selbst erlebbar gemacht.

Das Desktopformat animiert durch den Detailreichtum seiner Bilder und durch die Imitation eines Bildschirms, der anders als die Kinoleinwand die persönliche Interaktion mit Bildern ermöglicht, ein taktiles Sehen, das zum Anhalten oder Zurückspulen des Films und zum Vergrößern des Bildes einlädt. Die intermediale Erzählform entfaltet ihr Als-ob-Potential daher nicht primär in der in distanzierenden Fernsicht auf die Kinoleinwand, sondern vor allem in der Nahsicht auf die „nonthreatening, intimate, touch-based interface[s]“⁵² mobiler Endgeräte.⁵³

3. Abgefilmte Interfaces und frei schwebende Textnachrichten: Die Integration des Altermediums in das Filmbild

Das Desktopformat kann insbesondere auch zur Aufzeichnung einer subjektiven Kameraperspektive funktionalisiert werden. Der dem Zuschauer über das inszenierte Display gewährte Einblick in die Internetaktivitäten – das Aufrufen von Webseiten, das Eingeben von Suchanfragen, das Öffnen von Dateien, der

52 Martine Beugnet/Annie van den Oever. „Gulliver Goes to the Movies: Screen Size, Scale, and Experiential Impact – A Dialogue“. *Screens: From Materiality to Spectatorship – A Historical and Theoretical Reassessment*. Hg. Dominique Chateau/José Moure. Amsterdam: Amsterdam University, 2016. S. 247-257, hier S. 254.

53 Vgl. hierzu ausführlicher: Alexandra Müller. „Netzkommunikation, Ablenkungskultur und Informationsexzess. Der verfilmte Desktop als intermediale Konfiguration des Digitalen“ (wie Anm. 48). S. 137f.

schriftliche Austausch via Mail oder Messengerdienst – ermöglicht dabei die nonverbale Darstellung einer internen Fokalisierung der Figur. Die Bildebene kann durch die Integration von Schrift in den filmischen Raum Erzählerfunktionen übernehmen, die sonst durch auditive Mittel wie Voice-over geleistet werden müssten. Beispielsweise dient das Scrollen des Protagonisten durch alte Chat-Verläufe und Social-Media-Einträge zu Beginn der französischen Serie *Il revient quand Bertrand?*⁵⁴ als Exposition – der Zuschauer erfährt vermittelt des schriftlichen Austauschs Näheres über den unglücklichen Verlauf der handlungsbestimmenden Liebesbeziehung der Hauptfigur. Ferner können, indem der Akt des Verfassens, Löschens und Absendens einer Email oder Textnachricht in Szene gesetzt wird – die Schriftzeichen sozusagen als „Typokinetogramm“⁵⁵ sukzessive in Bewegung gesetzt werden, Denkprozesse sichtbar werden.⁵⁶ Durch Tätigkeiten wie Umformulieren, Zögern oder Verwerfen erscheint das Interface des Computers dann als „temporary palimpsest [...] with false starts and notes-to-self sometimes visible in the cracks of the intended presentation.“⁵⁷

Der Verweis auf die Neuen Medien findet dabei nicht nur in Desktopfilmen über Formen der Schriftintegration statt. Die Ubiquität digitaler Kommunikationsmedien führt dazu, die Schrift im Film selbst in Mainstream-Formaten eine Renaissance erlebt. Während Szenen, die Figuren beim Chatten, Surfen im Internet oder Textnachrichtenschreiben zeigen, in vielen Fällen vorrangig als authentisierendes Zeitrequisit einer digitalisierten Lebenswelt dienen, so lassen sich durchaus auch zunehmend Beispiele identifizieren, die den intermedialen Verweis als Ausgangspunkt einer Thematisierung des Altermediums nutzen. Die Schrift der digitalen Kommunikation wird zum Beispiel prominent in den Serien *House of Cards* (2013-2018), *Sherlock* (2010-), *Pretty Little Liars* (2010-2017), *How to Sell Drugs Online (Fast)* (2019) oder in den Filmen *Personal Shopper* (2016) und *Disconnect* (2012) als „gleichberechtigte Größe innerhalb des diegetischen Raums [und als] funktionales Element der Fiktion“⁵⁸ eingesetzt.

Die grafischen Benutzeroberflächen und Textnachrichten können als Insert von Displays abgefilmt oder als Einblendungen, die als nicht gerätgebundene Fragmente eines Interfaces, etwa als frei schwebende Sprechblase oder Icon, das Filmbild überschreiben, integriert werden. Die verschiedenen

54 Guillaume Cremonese. *Il revient quand Bertrand?* F: Arte, 2016.

55 Michael Schaudig. „Flying Logos in Typosphere“. Eine kleine Phänomenologie des graphischen Titeldesigns filmischer Credits.“ *Schrift und Bild im Film*. Hg. Hans-Edwin Friedrich/Uli Jung. Bielefeld: Aisthesis, 2002. S. 163-184, hier S. 181.

56 Vgl. zur Darstellung von Gedanken im Film durch Schrift, exemplifiziert anhand der Serie *Sherlock* (2013-) auch: Judith Niehaus. „Gedanken lesen lassen. Zur narrativen Funktion(sweise) von Gedankenvisualisierung durch Schrift“. *Medienobservationen* (2017). <https://www.medienobservationen.de/2017/niehaus-gedanken-lesen-lassen/> [letzter Zugriff: 20.03.2020].

57 Sharday Mosurinjohn. „Overload, Boredom and the Aesthetics of Texting“. *Boredom Studies Reader: Frameworks and Perspectives*. Hg. Michael E. Gardiner/Julian Jason Haladyn. London: Routledge, 2017. E-book. O. A.

58 Hans-Edwin Friedrich/Uli Jung. „Vorwort.“ *Schrift und Bild im Film*. Hg. dies. Bielefeld: Aisthesis, 2002. S. 9-12, hier S. 10.

Darstellungsformen unterscheiden sich in ihrer semantischen Funktion der Informationsvergabe kaum, sie können aber durchaus unterschiedliche narrative Zwecke verfolgen. Die Darstellungsmöglichkeit der Einblendung erweist sich nicht nur von einem produktionstechnischen Standpunkt aus als ökonomischer, sie kann zudem erzähltechnisch dynamischer wirken und rekurriert darüber hinaus auf die durch Digitalisierungsprozesse bedingte zunehmende Dematerialisierung von Daten und Informationen. David Banks betont, dass die bildschirmlose Präsentation digitaler Schrift unserer tatsächlichen Wahrnehmung näher kommt:

You will also notice that [in *Sherlock*] we are almost never forced to view a tiny, too-bright, Blackberry-esque screen every time a phone is used. Not only is that unpleasant to see, but it is not how we experience the information our phones give us. We look at the phone and see the screen, but the social action is ephemeral and separated from the screen itself. As N. Katherine Hayles might put it – we anthropomorphize the computer, while the virtual creatures „computationalize“ us. The phones are not props, but they are not characters either. They disembodied characters and translate their utterances across space and time.⁵⁹

Die vollkommen frei schwebende und quasi apparatlose Repräsentation von Textnachrichten und Internetseiten in der BBC-Serie *Sherlock* generiert wiederum eine hybride Realität, in der Digitales und Analoges sich für den Protagonisten überlagern. Dies wird durch den Umstand unterstrichen, dass die Schrifteinblendungen nicht auf digital übermittelte Informationen beschränkt sind, sondern auch Gedanken und Wahrnehmungsakte des Detektivs auf die gleiche Weise visualisiert werden. Die Perzeption von virtueller und realer Umwelt unterscheidet sich dabei in nichts.⁶⁰ Durch die Auflösung des Displays wird die ganze Welt zum Bildschirm erweitert. Immer wieder kommt es zu Einstellungen, in denen die abgebildeten Texte und Bilder von Webseiten auf die Gesichter der Betrachtenden – so etwa in der Folge „The Hounds of Baskerville“⁶¹ – projiziert werden. Die Darstellung der digitalen Hautprojektion verweist auf Konzepte des Wearable Computing: „Die Neupositionierung des Menschen zu einer technischen Umwelt mündet in eine veränderte Praxis von Zuschreibung und Autonomie. Diese hat dem Anspruch gerecht zu werden, dass ubiquitäre Technik ihre Funktion einer prothetischen Erweiterung des

59 David Banks. „*Sherlock: A Perspective on Technology and Story Telling*.“ *Cyborgology* (2012). <https://thesocietypages.org/cyborgology/2012/01/25/sherlock-a-perspective-on-technology-and-story-telling/> [letzter Zugriff: 30.01.2020].

60 Die Schrifteinblendungen symbolisieren dann auch keine Schreibakte oder Nachrichtenübermittlungen, sondern Wahrnehmungsakte. Entsprechend wird die Schrift dynamisiert: Sie verblasst langsam, zerbricht plötzlich oder wird – im angetrunkenen Zustand – unscharf.

61 Paul Mcguigan. „The Hounds of Baskerville.“ *Sherlock*. UK: Hartswood Films/BBC Wales, Erstaussstrahlung: 08.01.2012.

Körpers überschritten hat.⁶² Der Mensch selbst wird so als Einschreibungsort des Digitalen, als transhumaner⁶³ Datenkörper inszeniert (vgl. Abbildung 3).

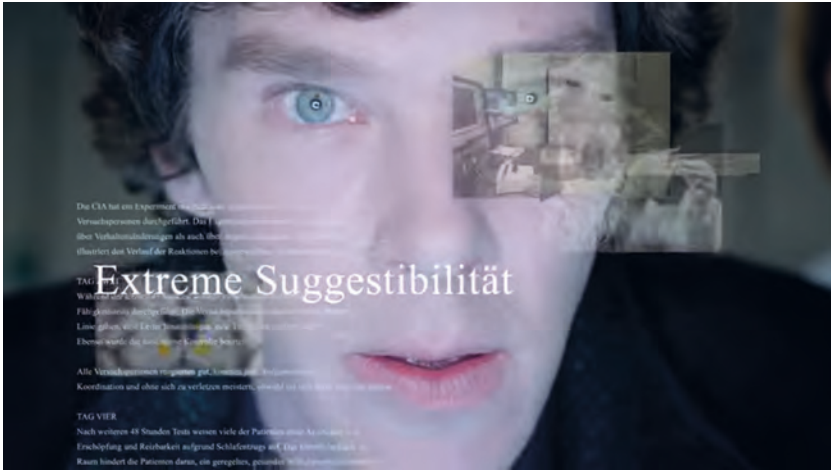


Abbildung 3: Sherlock (2012)

In *Sherlock* kommen jedoch insbesondere beim Umgang der restlichen Figuren mit dem Internet auch andere Formen der Repräsentation zur Anwendung. Neben der diegetischen Darstellung von Computerschrift auf verschiedenen Bildschirmen werden extradiegetische Sprechblasen oder grafische Benutzeroberflächen, deren Optik aus der eigenen Mediennutzung vertraut ist, in das Filmbild integriert. Hierbei handelt es sich um die gebräuchlichste Art der intermedialen Bezugnahme. Interessant erscheint bei dieser Wiedergabeform weniger die sich oft ähnelnde Gestaltung (Form, Farbe, Schrifttyp) der Einblendungen und vielmehr ihre individuelle Platzierung im Raum. Im Film *Men, Women & Children*⁶⁴ (deutscher Titel: *#Zeitgeist*), der sich recht moralistisch mit den Schattenseiten der digitalen Kultur (Cybermobbing, Internetsucht, Identitätsdiebstahl etc.) auseinandersetzt, füllen die von den Charakteren betrachteten

62 Stefan Rieger. „Anthropophilie. Das neue Gewand der Medien.“ *Smartphone-Ästhetik: Zur Philosophie und Gestaltung mobiler Medien*. Hg. Oliver Ruf. Bielefeld: transcript, 2018. S. 123-142. Hier S. 133.

63 Vgl. zu Sherlocks Transhumanismus auch: „The crux of Sherlock has always been the ongoing question about how ‚human‘ Sherlock is, and how his relationship with John Watson has made him a more relatable, ‚better‘ man. But just as every season likes to reveal a mystery hidden in plain sight, it’s worth wondering: is this a show that’s also been secretly pointing out the ways in which we’ve all outsourced parts of ourselves to our technology? Is Sherlock actually about how transhuman we’ve all become without even noticing?“ Graeme McMillan. „Sherlock’s Text Messages Reveal Our Transhumanism.“ *Wired UK*, 03.02.2014. <https://www.wired.co.uk/article/sherlock-tech> [letzter Zugriff: 20.01.2020].

64 Jason Reitman. *Men, Women & Children*. USA: Paramount Pictures, 2014.

Webseiten und Nachrichten entweder den Hintergrund aus oder werden wie eine Last über den nach unten gesenkten Köpfen der meist jugendlichen User eingeblendet (vgl. Abbildung 4). Die Schrift ist dabei oft nicht völlig entzifferbar, Bilder aufgrund der Kürze der Einblendung nicht erkennbar. Texte werden infolge dieser präsentativen (und nicht diskursiven) Darbietung von Schrift nicht gelesen, sondern gesehen: Schriftinformationen werden zu Bildinformationen transformiert. Die Darstellung dient im Film somit nicht der semantischen Informationsvergabe, sondern der Sichtbarmachung der als zersetzerisch für das gesellschaftliche Miteinander eingestuften Allgegenwart des Internets.



Abbildung 4: Men, Women & Children (2014)

Auch Szenen digitaler Überwältigung etwa durch Kommunikationsüberschuss, virale Social Media-Momente oder Hasskommentar-Kampagnen können evokiert werden, indem Schrift als visuelles Element verwendet wird. Der Zustand der Informationsüberflutung kann durch sich sukzessive überlagernde Nachrichten, Posts oder E-Mails, die das gesamte Filmbild zu überschreiben beginnen, eingefangen werden. Digitale Schrift tritt auch hier nicht mehr als referentielles Zeichen auf, sondern als Datenmenge. Für solche Inszenierungen des digitalen Exzess eignen sich daher Einblendungen besser als auf Zeigeflächen gebundene Inserts.

Formen der synchronen digitalen Schriftkommunikation werden darüber hinaus ebenfalls meist durch Schrifteinblendungen und nicht Inserts realisiert. Da die Schrift als Teil des Bildes erscheint, entsteht kein Einschnitt in den Erzählfluss; zudem kann gleichzeitig mit der Nachricht die Reaktion und Emotionen

des Lesenden oder des Schreibenden abgebildet werden.⁶⁵ Die Inszenierung der virtuellen Gesprächssituation lehnt sich dabei in ihrer Raumaufteilung sehr häufig an die filmische Darstellung von Telefongesprächen an. Wie bei einem Splitscreen nehmen die ‚Teilnehmer‘ der Unterhaltung jeweils eine Hälfte des Filmbildes ein. Die oft in Höhe des Gesichts des Nachrichtenempfängers platzierten eingehenden Textnachrichten werden zum Stand-In für das virtuelle Gegenüber. Durch die räumliche Proximität kann so trotz der Nichtsichtbarkeit des abwesenden Gesprächspartners emotionale Nähe transportiert werden.

Asynchrone Kommunikation, die Darstellung von Interaktionsschwierigkeiten – seien diese technischer oder menschlicher Natur – sowie Formen der Nichtkommunikation werden hingen oft durch das Abfilmen von Nachrichten auf Displays vermittelt. Inserts verweisen durch die Sichtbarkeit des Endgeräts auf die technische Mittelbarkeit digitaler Gesprächssituationen. Der Monitor – mal konzipiert als verbindendes Element, mal als physikalisches Hindernis – wird dabei als materielle Abspieelfläche wahrnehmbar gemacht. Dramaturgisch orientiert sich die Abbildung daher eher an der filmischen Wiedergabe des monologischen Mediums Brief und nicht an der des dialogischen Mediums Telefon. Um lange auf den Bildschirm gerichtete Einstellungen zu vermeiden, werden meist keine Gespräche, sondern einzelne Schreib- oder Leseakte gezeigt: Wie bei der Inszenierung des Briefs „werden die Figuren des Absenders und des Adressaten nicht durch die Montage zusammengeführt [...]. Stattdessen fällt in der Regel sogar eine der beiden Komponenten weg.“⁶⁶

Entsprechend kann das Insert im Kontext der Digitalkultur als narratives Mittel dienen, um einseitige Kommunikationsprozesse und Formen der Nichtkommunikation in Szene zu setzen. Durch eine Großaufnahme der leeren Zeigefläche lassen sich beispielsweise Momente des (vergeblichen) Wartens auf eine Antwort oder die Unfähigkeit, selbst zu schreiben, darstellen. Nicht die menschliche Verbindung, sondern der Austausch mit der Maschine wird auf diese Weise betont und verweist so auf die Vereinzelung im digitalen Raum.⁶⁷

65 Vgl.: Tony Zhou. „A Brief Look at Texting and the Internet in Film. Video Essay.“ *Every Frame a Painting*. 15.08.2014. <https://www.youtube.com/watch?v=uFfq2zblGXw> [letzter Zugriff: 20.01.2020].

66 Christina Bartz. „Antwortlos. Brief, Postkarte und Email in filmischer Reflexion.“ *Medienreflexion im Film: Ein Handbuch*. Hg. Kay Kirchmann/Jens Ruchatz. Bielefeld: transcript, 2014. S. 243-256, hier S. 245.

67 Dies lässt sich beispielsweise am Film *Personal Shopper* exemplifizieren. Hier erhält die Protagonistin Maureen nach dem Tod ihres Zwillingbruders, einem Medium, der ihr versprochen hatte, ihr ein Zeichen aus dem Jenseits zu schicken, plötzlich Textnachrichten von einem unbekanntem Absender. Über 20 Minuten verfolgt der Zuschauer über den Blick auf Maureens Smartphone, wie sich eine asynchrone Unterhaltung über mehrere Tage hinweg zwischen der jungen Frau und dem nur über den Bildschirm fassbaren Fremden, hinter dem sich möglicherweise der Bruder verbirgt, entspinnt. Die Präsenz des Mediums und die Körperlichkeit des Vorgangs stehen dabei im Fokus. Die übermittelten Nachrichten erscheinen für die Darstellung nachrangig. Olivier Assayas. *Personal Shopper*. F/D: CG Cinéma/Vortex Sutra, 2016. TC: 00:38:00-00:59:30.

Die Wahl der intermedialen Darstellungsform wird infolgedessen zum Ausdruck einer Medienreflexion, die zeitgenössische mediale Bedingungen und Funktionen von digitaler Kommunikation aufzeigt und den gesellschaftlichen Umgang mit den Neuen Medien hinterfragt.