

Komparatistik

Jahrbuch
der Deutschen Gesellschaft
für Allgemeine und Vergleichende
Literaturwissenschaft

2018



AISTHESIS VERLAG

AV

Komparatistik

Jahrbuch
der Deutschen Gesellschaft
für Allgemeine und Vergleichende
Literaturwissenschaft

2018

Herausgegeben im Auftrag des Vorstands
der Deutschen Gesellschaft für Allgemeine
und Vergleichende Literaturwissenschaft
von Annette Simonis, Martin Sexl und Alexandra Müller

AISTHESIS VERLAG

Bielefeld 2019



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.

Aisthesis Verlag Bielefeld 2019
Postfach 10 04 27, D-33504 Bielefeld
Satz: Germano Wallmann, www.geisterwort.de
Alle Rechte vorbehalten

[Open Access] ISBN 978-3-8498-1637-7
[Print] ISBN 978-3-8498-1386-4
[E-Book] ISBN 978-3-8498-1387-1
ISSN 1432-5306
www.aisthesis.de



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz.

Alexandra Müller

Netzkommunikation, Ablenkungskultur und Informationsexzess

Der verfilmte Desktop als intermediale Konfiguration des Digitalen

Intermediale Konstellationen haben sich in zeitgenössischen Film- und Fernsehproduktionen als wichtiges sowohl ästhetisches als auch narratives Gestaltungsmittel etabliert.¹ Aufgrund der Ubiquität digitaler Medien im Alltag spielen seit einigen Jahren insbesondere auch neuere Technologien als Bezugsmedien eine zentrale Rolle. Filmische Internetanwendungen werden dabei vor allem als grafische Benutzeroberfläche, als Nutzungsschnittstelle zwischen Anwender und technischem Gerät visualisiert, die Darstellung der Hardware – etwa des Smartphones oder des Computers² – erscheint meist nachrangig. Textnachrichten oder Webseiten werden entsprechend immer seltener in Großaufnahme auf abgefilmten Displays präsentiert; Schrift- und Bildeinblendungen fungieren so nicht mehr als Inserts, sie überschreiben als nicht gerätgebundene Fragmente eines Interfaces, etwa als frei schwebende Sprechblasen oder Icons, das Filmbild. Diese Darstellungsmöglichkeit erweist sich nicht nur von einem produktionstechnischen Standpunkt aus als ökonomischer, sie kann zudem erzähltechnisch dynamischer wirken und rekuriert darüber hinaus auf die durch Digitalisierungsprozesse bedingte zunehmende Dematerialisierung von Daten und Informationen.

Während die Integration von Szenen, die Figuren beim Chatten, Surfen im Internet oder beim Agieren in Sozialen Netzwerken zeigen, in vielen Fällen vorrangig als authentisierendes Zeitrequisit einer digitalisierten Lebenswelt dient, so lassen sich durchaus auch zunehmend Beispiele identifizieren, die den intermedialen Bezug als Ausgangspunkt einer Thematisierung oder gar Simulation des Altermediums nutzen. Durch die Imitation einer digitalen Ästhetik werden Geschichten dann nicht (nur) *über* das Medium, sondern vor allem *durch* das andere Medium erzählt. Das Internet avanciert auf diese Weise zum primären – meist kritisch beleuchteten – Aktionsraum der Figuren. So eröffnet die grenzenlose Weite des Datenmeeres dem jugendlichen Protagonisten im Film *Famosos e os Duendes da Morte*³ beispielsweise zunächst einen Fluchtraum aus der Tristesse und Isolation der brasilianischen Provinz – in der Unwirklichkeit des virtuellen

1 Vgl. hierzu beispielsweise: Annette Simonis. *Intermediales Spiel im Film. Ästhetische Erfahrung zwischen Schrift, Bild und Musik*. Bielefeld: Transcript, 2010; oder: Kay Kirchmann/Jens Ruchatz (Hg.). *Medienreflexion im Film: Ein Handbuch*. Bielefeld: Transcript, 2014.

2 Vgl. zum Motiv des Computers im Film zum Beispiel: Stefan Höltgen. „Zelluloidmaschinen. Computer im Film“. *Medienreflexion im Film: Ein Handbuch*. Hg. Kay Kirchmann/Jens Ruchatz. Bielefeld: Transcript, 2014. S. 293-316.

3 Esmir Filho. *Famosos e os Duendes da Morte*. BRA: Warner Bros., 2009.

Lebens wiederholt sich für den Heranwachsenden jedoch nur die Leere der ihn umgebenden realen Welt. In die Handlung eingefügte YouTube-Clips markieren online verlebte Zeit, versinnbildlichen aber auch Tagträume und Fantasien. Durch die Einbindung der fremden Medieninhalte verschwimmen für den Betrachter infolgedessen die Realitäts- und Erlebnisebenen des Jungen. In den Filmen *Disconnect* (2012), *Men, Women & Children* (2014) oder *10.000 km* (2014), in denen sich gleichfalls ein Großteil des Geschehens auf und zwischen Computerbildschirmen abspielt, wird das Internet ebenso als Ort der Einsamkeit und der Entfremdung dargestellt. Der spanische Film *10.000 km*⁴ etwa erzählt die Geschichte einer Fernbeziehung nur durch die Videoanrufe zwischen den räumlich getrennten Liebenden. Der Zuschauer erhält dabei – genauso wie der abwesende Partner – Einblick in das Leben des Anderen ausschließlich bildschirmvermittelt. Die jeweiligen Wohnungen der beiden Figuren werden nicht verlassen. Durch die so begrenzte Perspektive entsteht eine kammerspielartige Atmosphäre. Der Monitor, der zunächst als verbindend erlebt, im Laufe der Handlung aber zum trennenden Element, zum physikalischen Hindernis wird, wird dabei als materielle Abspielfläche wahrnehmbar gemacht. Einen Schritt weiter in der Imitation digitaler Medien gehen Filme, in denen diegetische Webcams und extradiegetische Kamera quasi in eins fallen: Hier konstituieren Akte des Aufnehmens, Betrachtens und Abspielens das Filmbild. Vor allem im Thriller- und Horrorgenre werden auf diese Weise Spähsoftware und gehackte Kameras mobiler Geräte zur Grundlage der filmischen Inszenierung. In Filmen wie *Aux yeux de tous* (2012), *The Den* (2013), *Open Windows* (2015) oder *Ratter* (2015) verfolgt der Rezipient Aufnahmen intimer – aber in Reichweite digitaler Aufnahmegeräte gelebter – Momente über den simulierten Computerbildschirm eines Hackers. Überwachungsszenarien etablieren sich infolgedessen als wichtiges Motiv in der intermedialen Auseinandersetzung mit dem Digitalen. Das Internet wird zum Bedrohungsraum erklärt: „In converting our actions into storable data, interacting with the screen – even just carrying it around as it continues to interact with the network – makes our most personal details accessible to others. The screen has become the ideal surveillance tool.“⁵ Die hier angesprochene abstrakte Gefährdung durch digitale Verfolgungsmechanismen und Datenspeicherung konkretisiert und personifiziert sich in den Horrorfilmen in der Figur eines mörderischen Voyeurs.

Der verfilmte Desktop: Multimodale Erweiterung des Filmbilds als Simulation des Digitalen

Während bei den soeben erwähnten Beispielen zwar Computerbildschirme ‚verfilmt‘ werden, so beschränkt sich die Nachahmung des anderen Mediums doch hauptsächlich auf die Abbildung der Kamerafunktion. Die Filme gerieren

⁴ Carlos Marques-Marcet. *10.000 km*. ES: Avalon, 2014.

⁵ Stephen Monteiro. „Introduction“. *The Screen Media Reader: Culture, Theory, Practice*. Hg. Stephen Monteiro. New York/London: Bloomsbury, 2017. S. 1-12, hier S. 7.

sich infolgedessen als modernisierte Variante von *Found Footage*-Erzählformaten. Bei Desktopfilmen⁶, die hier anhand der Episode „Connection Lost“ der Serie *Modern Family*, des Kurzfilms *Noah*, der Videoinstallation *Grosse Fatigue* der französischen Künstlerin Camille Henrot und des Videospiele *Her Story* näher beleuchtet werden sollen, fungiert der Monitor in ähnlicher Weise als abschließlicher Schauplatz der Handlung. Jedoch wird in diesen Filmen, die in der Filmkritik beispielsweise auch als „screen capture“-Film⁷ oder als „Panorama-Film“⁸ bezeichnet werden, darüber hinaus auch die grafische Benutzeroberfläche einer Desktop-Umgebung⁹ imitiert. 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

6 Der Filmkritiker Kevin B. Lee beispielsweise verwendet die Bezeichnungen ‚Desktop Cinema‘ oder ‚Desktop Documentary‘, da diese Art des Filmens den Computermontitor zugleich als eine „camera lens and a canvas“ verwenden und dadurch die Rolle des Internets „not only as a boundless repository of information but as a primary experience of reality“ hervorhebt. Kevin B. Lee. „Transformers: The Premake“. 2014. <https://www.alsolikelife.com/premake-1> [letzter Zugriff: 10.10.2018].

7 Der Begriff ‚screen capture‘ bezieht sich dabei insbesondere auf den Herstellungsprozess des Films. Er verweist auf ein Verfahren, das sich als filmisches Äquivalent zum ‚screen shot‘ beschreiben lässt: Die Desktopumgebung wird nicht extra durch Motion-Design animiert, sondern direkt durch Softwareprogramme von einem Computerbildschirm ‚abgefilmt‘. Da aber sowohl die Episode „Connection Lost“ der Serie *Modern Family* als auch der Film *Grosse Fatigue*, auf die hier vornehmlich eingegangen werden soll, nicht – oder nicht ausschließlich – dieser Produktionsweise folgen, erscheint der Ausdruck nicht passend. Vgl. zur Bezeichnung beispielsweise Bryan Bishop. „Modern Family’s new episode never leaves the screen of a MacBook Pro“. *The Verge*. 17.02.2015. <https://www.theverge.com/2015/2/17/8050553/modern-family-apple-mac-episode-connection-lost> [letzter Zugriff: 10.11.2018].

8 In einer Rezension zum Film *Profile*, einer Adaption von Anna Erelles *Dans la peau d'une djihadiste: Enquête au cœur des filières de recrutement de l'État islamique*, taucht beispielsweise die Bezeichnung Panorama-Film auf. Vgl. David Assmann. „Profile im Panorama: Undercover im IS“. *Der Tagesspiegel*. 17.02.2018. <https://www.tagesspiegel.de/kultur/profile-im-panorama-undercover-im-is/20974544.html> [letzter Zugriff: 20.11.2018]. Mit dem Begriff ‚Panorama‘ wird sich auf die Einstellungsgröße bezogen: Der Film zeigt den Desktop während der gesamten Zeit in der Raumtotalen, es gibt keine Zoomfahrten oder Kameraschwenks. Da es sich bei dieser filmtechnischen Entscheidung aber nur um ein mögliches und nicht um ein nötiges Merkmal eines Desktopfilms handelt, lässt sich dieser Begriff nur bedingt genreübergreifend anwenden.

9 Die Bezeichnung ‚Desktop‘ verweist im weiteren Verlauf immer auf die grafische Benutzeroberfläche und nicht auf einen häufig auch unter diesem Namen firmierenden Desktop-PC, also einem nichtportablen Computersystem, das aus einzelnen Komponenten – aus Rechner, Monitor, Tastatur und Maus – besteht.

Textverarbeitungsprogramme bedingten Schriftintegration, entstehen unkonventionelle filmische Bildkompositionen, die aber für den Zuschauer bekannte digitale Bildeinstellungen abbilden. Anders als bei Science Fiction- oder Hacker-Darstellungen, die einen Großteil der Filme ausmachen, die sich der Thematik des Internets widmen, soll hier die Technologie nicht futuristisch oder befremdend, sondern alltäglich wirken. Der Rezipient soll sich in der subjektiven Kameraeinstellung auf dem Bildschirm des Protagonisten wiederfinden können und dort ausgeführte Online-Praktiken problemlos identifizieren können. Im Desktop-Horrorfilm *Unfriended*¹⁰ etwa, in dem ein rachsüchtiger Geist sich die digitalen Kanäle zunutze macht, um eine über Videochat verbundene Gruppe Jugendlicher heimzusuchen, sind es daher eigentlich vertraute digitale Ereignisse – das sich plötzliche Öffnen von Pop-Up-Fenstern, unvermittelte Benachrichtigungstöne von Instant-Messenger-Diensten oder die pixelierten Gesichter der virtuellen Gesprächspartner –, die Spannung und Schreckmomente erzeugen sollen. Im Kurzfilm *Noah*¹¹, einem der frühesten Projekte, das Desktopereignisse als Mittel der Narration verwendet, verfolgen wir das Zerbrechen einer Teenagerbeziehung. Dargestellt wird dies durch ein vorrangig visuelles Erzählen, das vom Zuschauer erwartet, dass er die virtuellen Aktionen des titelgebenden Protagonisten etwa in den Sozialen Netzwerken ohne eine zusätzliche Kommentierung entziffern kann. Auch das Ende des Liebesverhältnisses wird dem Betrachter in entsprechender Weise vornehmlich gezeigt und nicht berichtet: Das Beziehungsauflösung findet durch das Verschieben der gemeinsamen Bilder des Paares in das Papierkorbsymbol einen digitalen Ausdruck. Eine ganz ähnliche Szene findet sich im Film *Searching*¹², der die Suche eines Vaters nach seiner verschwunden Tochter ebenfalls nur vermittels Computerbildschirmen erzählt: Das Löschen des Eintrags „Mom’s coming home“ aus der Kalenderfunktion des Computers nach einer Clip-Montage von Familienfotos und Videoaufnahmen der Mutter im Krankenhaus lässt den Zuschauer die emotionale Tragweite dieser symbolischen Handlung auch hier leicht ermitteln. Trotz der auf den ersten Blick einschränkenden Prämisse des Konzepts findet das Erzählverfahren bisher überraschend vielseitig in Kino- oder Kurzfilmen, in TV-Episoden, Videoessays, Werbespots, Musikvideos, Computerspielen oder Kunstinstallationen Einsatz und kann zudem genreübergreifend zur Erzeugung von Komik und Angst oder zur Visualisierung so unterschiedlicher Emotionen wie Hass, Trauer oder Liebe verwendet werden.

Ungeachtet ihrer unterschiedlichen Gattungszugehörigkeit und ihren sehr unterschiedlichen Handlungen reflektieren die Desktopfilme durch die intermediale Konfigurierung dabei alle medienanthropologische Fragestellungen zum gesellschaftlichen Umgang mit den ‚Neuen‘ Medien, indem insbesondere

10 Leo Gabriadze. *Unfriended*. USA: Blumhouse Productions, 2015. [DVD: Universal Pictures Deutschland 2016].

11 Patrick Cederberg/Walter Woodman. *Noah*. USA, 2013. Der 18-minütige Kurzfilm lief im Programm vieler Filmfestivals und lässt sich auf dem Vimeo-Kanal des Regisseurs streamen: <https://vimeo.com/65935223> [letzter Zugriff: 20.11.2018].

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

zeitgenössische mediale Bedingungen und Funktionen von Kommunikation, Wissensorganisation sowie Rezeptions- und Perzeptionsmodalitäten ins Zentrum des Geschehens gerückt werden. Sie werden zudem als Abbildung dominant schrift- und zeichenbasierter digitaler Alltagskultur aus einer medienhistorischen Sicht zu Chronisten einer distinkten Phase in der Mensch-Computer-Beziehung. Zur Imitation von medialer Aktualität lässt sich das Erzählformat infolgedessen aber auch nur einsetzen, solange die Tastaturbedienung und grafische Interfaces als dominante Eingabeparadigmen zur Kommunikation mit dem Computersystem bestehen bleiben. So lässt sich etwa ein Trend zu sprachbasierten Benutzerschnittstellen beobachten – anzuführen wäre hier zum einen die Benutzung von Sprachassistentinnen, die manuelle Internetrecherchen und das Aufrufen von Webseiten abzulösen beginnt, und zum anderen das zunehmende Versenden von Sprach- anstelle von Textnachrichten –, der der Bildlichkeit des Desktopformats, das auf Sichtbarkeit der maschinellen Befehlsanweisung angewiesen ist, entgegenwirkt:

Software, gedacht als Summe der von den informatischen Konsumentinnen jeweils in Anspruch genommenen Betriebssysteme, Anwendungsprogramme, Apps, Online-Services usw., würde sich dadurch auf eine im Gebrauch weitgehend ‚unsichtbare‘ Sammlung von Hintergrunddiensten reduzieren. Sie ginge ästhetisch in der ‚Umgebung aus Alltagssprache‘ auf, an die bisher eher umwegig über Tastaturen, Icons, Zeigergeräte, Programmfenster usw. angeschlossen ist, und würde von ihr in letzter Konsequenz ununterscheidbar. Als auf Hardware laufender Code würde Software selbstredend nicht aufhören zu existieren; aber sie ginge ihrer alten Gestalt als eigenartiges Oberflächenphänomen tendenziell verlustig.¹³

Durch die intermediale Nachahmung *realer* grafischer Oberflächenphänomene können zusätzlich zu der bereits erwähnten Dokumentierung digitaler Medienanwendungen auch zeitspezifische optische Erscheinungsformen etwa der sich wandelnden Interfaces von Internetseiten oder Betriebssystemen wie *Windows* filmisch ‚konserviert‘ werden. Diese mediale Historizität lässt sich zudem als Erzählelement funktionalisieren. So markiert beispielsweise die Eingangssequenz in *Searching*, die die Desktopdarstellung eines veralteten Betriebssystems, erkennbar durch die typische Gestaltung von Icons, Anwenderprogrammen, Taskleisten und des Bildschirmhintergrunds, zeigt, dass der Film nicht in der unmittelbaren Gegenwart einsetzt. Das Vergehen von Zeit kann hier vermittels der historischen Variabilität digitaler Oberflächen und Erscheinungsformen sichtbar gemacht werden.

13 Till A. Heilmann. „Es gibt keine Software. Noch immer nicht oder nicht mehr“. *Smartphone-Ästhetik: Zur Philosophie und Gestaltung mobiler Medien*. Hg. Oliver Ruf. Bielefeld: Transcript, 2018. S. 159-178, hier S. 177.

Der Desktop als gelebter Raum digitaler Sozialbeziehungen: *Modern Familys* „Connection Lost“

Anhand der 2015 in den USA ausgestrahlten Episode „Connection Lost“¹⁴ der US-amerikanischen Sitcom *Modern Family* soll nun unter anderem näher beleuchtet werden, wie eine filmisch erzeugte ‚digitale‘ Dramaturgie als Erzählverfahren funktionalisiert werden kann. Thematisch im Fokus der Sendung steht die Übersetzung der ‚analogen‘ familiären Beziehungsdynamiken und Kommunikationsstrukturen in einen virtuellen Raum. Das Anliegen der Serienschöpfer ist es, insbesondere digitale Alltäglichkeit humoristisch einzufangen. Die 136. Folge der trotz des Titels grundsätzlich recht konservativ inszenierten Comedyserie besticht daher vor allem durch das formatabweichende Erzählexperiment und weniger durch einen außergewöhnlichen Plot: Der Zuschauer verfolgt – gewissermaßen in Echtzeit –, wie Serienmutter Claire während einer Geschäftsreise auf ihrem Notebook versucht, ihre Familie in Abwesenheit virtuell zu managen. Als besondere Herausforderung stellt sich dabei die Kontaktaufnahme mit der ältesten Tochter Hailey heraus, die sich nach einer Auseinandersetzung nicht mehr meldet. Es entspinnt sich eine Online-Odyssee, die den Aufenthaltsort der vermeintlich verlorenen Tochter lokalisieren soll. Stationen der virtuellen Reise sind hierbei einerseits Vernetzungs- und Mediaplattformen, Suchmaschinen, Webseiten wie Kartendienste oder Nachrichtenportale und andererseits Interaktionsräume, die durch Momente der Netzkommunikation wie etwa des Chattens geschaffen werden. Die Internetsuche nimmt an Dringlichkeit und infolgedessen an visueller Hektik zu, als Haileys Online-Aktivitäten und das Verfolgen des GPS-Signals ihres Smartphones den Eindruck vermitteln, dass sie schwanger sei und heimlich geheiratet habe. Die Irrfahrt beginnt mit einem Establishing Shot auf einen Desktopbildschirm, auf dem sich der Benutzer des Laptops – der sich in der Menüleiste als „Claire’s MacBook“ zu erkennen gibt – in ein Flughafen-Wifi-Netz einwählt. Auf diese Weise wird zunächst der Computerbildschirm als Setting eingeführt. Der Akt des Einloggens verdeutlicht darüber hinaus, dass dieser vordefinierte Handlungsort aufgrund seiner Funktion als Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine und zwischen analoger und digitaler Welt, den Erfahrungsraum der Episode auf das globale Datenetz ausweitet.¹⁵

Das intermediale Als-ob-Surfen inszeniert das Internet dabei als relationalen und infolgedessen subjektiven Raum, der sich erst (und immer nur momenthaft) im Austausch zwischen Person und Objekten – Dokumente,

14 Steven Levitan. „Connection Lost“. *Modern Family*. USA: 20th Century Fox Television, 2015.

15 Der Prozess des Einloggens dient für viele der Desktopfilme, etwa in *Unfriended: Dark Web* (2018), als Eingangsszene. Im Film *Noah* wird die Anmeldemaske nicht nur zum Zwecke der Markierung der filmischen Situierung auf einem Computerbildschirm eingesetzt, der dort eingetragene Benutzername dient zugleich als Titel des Films. Der Peritext ‚Titel‘ wird genauso wie die als Text in einem *Pages*-Dokument präsentierten Credits des Abspanns Teil des diegetischen Bildes.

Dateien, Links – konstruiert. Anders als bei den eingangs erwähnten *Found Footage*-Filmen wie *Ratter* oder *Aux yeux de tous* entspricht in „Connection Lost“ der Blick auf den Monitor nicht der externen Fokalisierung eines Überwachungsszenarios. Dem Betrachter wird ganz im Gegenteil eine Innensicht auf den sich off-screen befindlichen Internetuser gewährt. Der Rekurs auf das andere Medium dient daher nicht nur einer filmischen Reflexion von Digtalkultur, sondern manifestiert sich als narratives Verfahren. Die technologisch vermittelte interne Perspektivierung kann als Ausgangspunkt für eine Charakterstudie genutzt werden. So bietet sich bereits die Darstellung des Bildschirmhintergrunds als Möglichkeit einer impliziten, optischen Figurencharakterisierung an. Dies wird anhand eines kurzen Vergleichs zwischen Noahs und Claires Desktop augenfällig: Während bei dem Jugendlichen gespeicherte Fotos sowie Musik- und Textdateien als Sinnbild aufgeschobener Arbeit chaotisch auf der untersten Fensterebene verteilt sind (siehe Abbildung 1), finden wir bei der ordnungsliebenden Familienmutter zunächst eine aufgeräumte, fast leere Arbeitsfläche vor. Ferner können – ganz ähnlich wie dies auch bei der Präsentation ‚analoger‘ Schauplätze der Fall ist – den persönlichen digitalen Raum gestaltende optische Elemente wie als Favoriten gesetzte Seiten, auf dem Rechner installierte Programme, gespeicherte Dateien oder Ordnernamen als figürliche Selbstaussagen interpretiert werden. Jedoch ist es nicht die ‚räumliche‘ Gestaltung, sondern vor allem die durch den Kontakt Mensch-Maschine erzeugte Bewegung im digitalen Raum, die eine nichtakustisch vermittelte filmische Introspektion in die Gefühls- und Gedankenwelt der Figuren möglich macht. Die Kollage aus gleichzeitig geöffneten Fenstern und Tabs (siehe Abbildung 1) sowie die assoziativen Sprünge von Webseite zu Webseite generieren eine *mind map* des fiktiven Anwenders. Es gelingt „Connection Lost“ sogar ‚Erinnerungsbilder‘ zu zeigen, ohne den Bildschirm und die Handlungsgegenwart der Protagonistin zu verlassen. So wird der Streit mit der Tochter, der mit dem Smartphone aufgenommen wurde und nun von Claire auf ihrem PC abgespielt wird, quasi als Rückblende in Szene gesetzt. Auch das Betrachten von Babyfotos der Tochter in einer ‚Diashow‘ kann als medialisierte Reminiszenz oder als Tagtraumszene betrachtet werden. Die Bildebene kann vor allem auch durch die Integration von Schrift in den filmischen Raum Erzählerfunktionen übernehmen, die sonst durch auditive Mittel wie Voice-over geleistet werden müssten. Denkprozesse können beispielsweise sichtbar gemacht werden, indem der Akt des Verfassens und Absendens einer Email oder Textnachricht – und nicht primär die übermittelte Information – in Szene gesetzt wird.¹⁶ Durch Tätigkeiten wie Umformulieren, Zögern oder Verwerfen erscheint das Interface des Computers dann als „temporary

16 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: 09.10.2018].

palimpsest [...] with false starts and notes-to-self sometimes visible in the cracks of the intended presentation.¹⁷

Das Desktopformat wird allerdings nicht ausschließlich als Aufzeichnung einer subjektiven Kameraperspektive, die intime Einblicke in die Gefühlswelt des beobachteten Protagonisten erlaubt, funktionalisiert. Über die Darstellung eines personalisierten Internets hinaus werden Momente visueller Überwältigung generiert, die den Einfluss der und den Umgang mit den digitalen Medien nicht nur thematisieren, sondern das Medium selbst erlebbar machen sollen. So verdeutlicht die das World Wide Web nachahmende Bilderflut in Henrots Film *Grosse Fatigue*, wie noch zu zeigen sein wird, den Zusammenhang von Wissens-erzeugung, Informationsverbreitung und Machtausübung im Informationszeitalter, während der visuelle Exzess im Horrorfilm *Unfriended* und im Thriller *Searching* insbesondere auf die gesellschaftlichen Herausforderungen, die die Sozialen Medien darstellen, verweist.

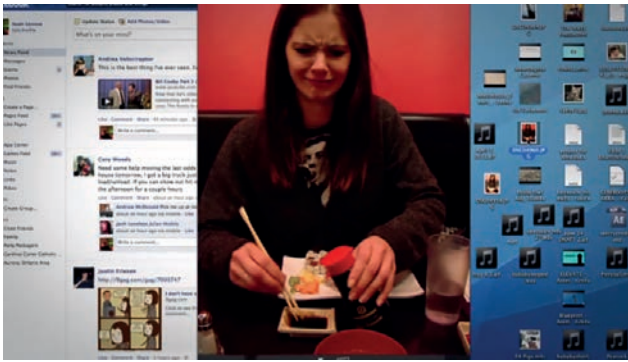


Abbildung 1: Noah (2014)

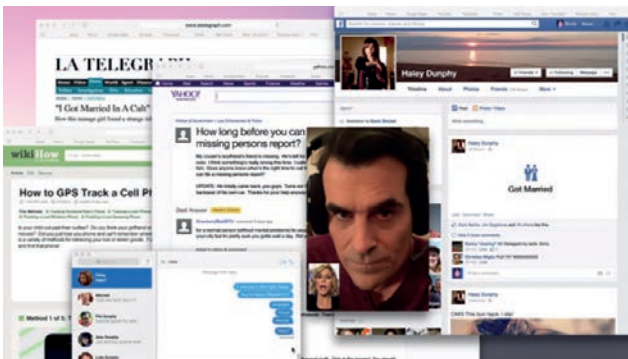


Abbildung 2: Modern Family (2015)

17 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.

In *Noah* und *Modern Family* hingegen versinnbildlichen die durch sich überlagernde Programmfenster oder parallel verwendete Dokumente entstehenden Splitscreen-Aufnahmen das Verhaltensphänomen des Multitaskings. Im Kurzfilm wird das simultane Computerspielen, Musikhören, Nachrichtentippen und Videochatten mit der Freundin zum Ausdruck einer digitalen ‚Ablenkungskultur‘, die eine fragmentierte Aufmerksamkeit fordert. In der Sitcom wiederum kulminiert die zerteilte Bildstruktur in einer Einstellung, die sieben gleichzeitig geöffnete Browser-Tabs auf dem zuvor leeren Desktop zeigt. 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 (siehe Abbildung 2). Im Kontext der Serie erscheint der im Splitscreen verräumlichte beständige Fokuswechsel daher nicht nur als Visualisierung einer sich durch den Einfluss neuer Medien verändernden Konzentrationsfähigkeit. Die Inszenierung des digitalen Multitaskings reflektiert darüber hinaus die Herausforderung ‚Mehrfachaufgabenperformanz‘, der sich in dieser ‚modernen‘ Familie insbesondere wieder die berufstätige Mutter stellen muss. Multitasking wird in beiden Darstellungen nicht nur thematisch erörtert, sondern zum Erzählprinzip erhoben.

Simultanität und Instantaneität als Prinzipien digitaler Zeitlichkeit werden im Desktopfilm jedoch nicht nur durch Bild-im-Bild-Elemente evoziert, sondern können auch konsekutiv über die Einstellungskonjunktionen vermittelt werden. Zum einen werden Bildveränderungen wie Zoom-In- bzw. Zoom-Out-Aufnahmen oder ‚Kamerabewegungen‘ wie Reißschwenks als Mittel der Montage verwendet. Die so als subjektive *Blickwechsel* markierten *Bildwechsel* kennzeichnen die durch Unschärfe verbundenen Einstellungen als in der Raumtotalen des Computerbildschirms zusammengehörende Teilbilder. Hektik und Schnelligkeit, plötzliche Aufmerksamkeitsverlagerungen angesichts der medialen Bilderflut können zum anderen durch harte Schnitte, die ebenfalls ein Nebeneinander und nicht ein Nacheinander der filmischen Bilder suggerieren, inszeniert werden. Dies kann beispielsweise durch das Öffnen und Schließen von Webseiten erzeugt werden. Längere Einstellungen werden auf diese Weise immer wieder von Szenen unterbrochen, die aus nur ein bis zwei Sekunden dauernden Einstellungen bestehen. So erinnert die Geschwindigkeit des Bildwechsels in einer Szene, in der Noah seine Aufmerksamkeit beständig zwischen seinem Videochat-Partner, seinen Textnachrichten und einem Online-Spiel teilt, an die Schnittfrequenz einer Actionszene. Der hektische Rhythmus der schnellen Bildfolge wird zudem akustisch durch die diegetische Musik unterstützt. Der Jugendliche springt in seiner Playlist von einem Titel zum nächsten, so dass Lieder immer nur kurz angespielt werden und das Stakkato des musikalischen Schnelldurchlaufs infolgedessen die optische Unruhe verstärkt. Auch die Integration der Aufnahmen der Videotelefonie, deren Bilder sich durch eine gesteigerte Dynamik und Mobilität auszeichnen,¹⁸ bringt durch die Simulation digitaler Ästhetik zusätzlich Bewegung ins filmische Bild.

18 Lisa Gotto identifiziert unter anderem Mobilität und Dynamik als mediale Spezifika des Smartphones, da hierdurch eine Ästhetik entstehe, die den Smartphone-Film

Die filmische Projektionsfläche wird in ihrer intermedialen Imitation der digitalen Benutzeroberfläche so zu einem Ort geteilter Aufmerksamkeit. Die Informationsüberlastung zwingt den Rezipienten der Desktopfilme immer wieder dazu, in Momenten multimedialer Komplexität, sich zwischen den vielfältigen und teilweise gegenläufigen Repräsentationsmodi, zwischen Handlungsverlauf oder Hintergrund, zwischen Bildsegmenten oder zwischen gesprochener und geschriebener Sprache zu entscheiden. Im Horrorfilm *Unfriended* wird anders als in den bereits angesprochenen Beispielen die Raumtotale des Computerbildschirms nicht verlassen; die Blicklenkung des Zuschauers innerhalb des Bildarrangements durch optische Fahrten wie Zoom-Aufnahmen fällt somit weg. Es entsteht mitunter der Eindruck einer „de-centered mise-en-scène“¹⁹: Es bleibt dem Rezipienten in vielen Sequenzen überlassen, welchen der sechs Teilnehmer des Video-Gruppenchats er verfolgt. Der Fokus des Bildes wird hier nicht durch eine subjektive Kameraführung, die die Augenbewegung des Protagonisten nachahmt, vorgegeben. Das gleichzeitige Im-Blick-Behalten unabhängiger Bildsegmente führt dabei zu einer erhöhten Erwartungsspannung, denn der Schauplatz für den Einbruch potentieller Schreckmomente vervielfältigt sich.

In *Modern Family* wird der geteilte Bildschirm hingegen zur Erzeugung von Komik eingesetzt. Diese ergibt sich einerseits häufig aus der Inkongruenz zwischen verbaler Kommunikation und simultan eingeblendeter digitaler Handlung und andererseits aus selbstreferentiellen Anspielungen wie dem Verweis auf frühere Episoden in Form eines Social-Media-Posts oder Witzen, die sich in der Informationsflut der frequentierten Webseiten verbergen, wie die für den Bruchteil einer Sekunde eingeblendete Nachrichtenschlagzeile, dass Danny Zucker, Produzent der Serie und langjähriger Trump-Kritiker, einen „real estate mogul“²⁰ zu einem Boxmatch herausgefordert hat. Der Humor entsteht in beiden Fällen vor allem aus der multimodalen Erweiterung des ‚Filmtextes‘ durch die Integration von Schrift als „gleichberechtigte Größe innerhalb des diegetischen Raums [und als] funktionales Element der Fiktion.“²¹ Gerade bei letzterer, für die Serie untypische und infolgedessen an das experimentelle Format gebundene Form von Komik bedarf es jedoch eines detailorientierten Sehens, das oftmals ein Sich-Abwenden vom Dialog und der Ereignisebene der Schauspieler voraussetzt. So versucht Claire im Laufe der Folge mehrfach den College-Bewerbungssay ihrer jüngeren Tochter, den diese ihr drei Mal, jeweils in aktualisierter Form, per E-Mail sendet, gegenzulesen; sie wird jedoch immer wieder durch digitale Zerstreungen wie der eigenen Facebook-Seite davon abgehalten,

von anderen bereits etablierten Formen des Films unterscheide. Vgl. Lisa Gotto: „Beweglich werden. Wie das Smartphone die Bilder zum Laufen bringt“. *Smartphone-Ästhetik. Zur Philosophie und Gestaltung mobiler Medien*. Hg. Oliver Ruf. Bielefeld: Transcript, 2018. S. 227-242, hier S. 234.

19 David Edelstein: „*Unfriended* Turns Everything Teens Love against Them“. *Vulture*. 16.04.2015. <http://www.vulture.com/2015/04/movie-review-unfriended.html> [letzter Zugriff: 20.10.2018].

20 Steven Levitan. Connection Lost (wie Anm. 14). 00:21:05.

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

sich dem Text – der sinnigerweise mit einem Verweis auf das Phänomen der Ablenkung einsetzt – zu widmen. Daher entgeht ihr auch, dass ihre Tochter in der letzten Fassung, die nach dem Überfliegen der ersten zwei Sätze ebenfalls schnell wieder geschlossen wird, eine Modifikation in Form einer kurzen Leseradressierung eingefügt hat. Der aufmerksame Betrachter kann folgendes entdecken:

Nietzsche believed that most culture exists purely to distract us from the truth. If he is to be believed, then the context of our experience matters little when compared to the content of our experience. For this reason, I believe Yale will provide the best possible opportunities to expand as a scholar, pupil and person. No institution, however dedicated and prestigious, can instil a desire for betterment where none exists and *I know you're not reading this, mom*. If allowed to join the student body, I will diligently strive to make the most of every advantage, both in school and beyond campus.²²

Im Verharren auf der schriftlichen Umgebung emanzipiert sich der Zuschauer in solchen Szenen von der subjektiven Kamera, denn er konzentriert sich auf Aspekte der Einstellung, die dem kursorischen Blick des Protagonisten entgegen. Durch das Lesen und nicht mehr nur ‚Sehen‘ des Textes wird die zunächst präsentative Darbietung von Schrift zur diskursiven Darstellung transformiert.²³ Dies ist aufgrund der Kürze der Einblendungen jedoch oft nur durch ein Eingreifen in die Sukzessivität des Handlungsablaufs – also durch das Anhalten oder ‚Zurückspulen‘ des Films – möglich. Entscheidet sich der Rezipient für eine derartige Aktion, wirkt sich diese folglich als *Distraction* aus: Der Zuschauer wird durch den Fokuswechsel weg vom Geschehen selbst performativer Teil der filmischen In-Szene-Setzung digitaler Ablenkbarkeit. Besonders augenfällig wird dies in Momenten, in denen die aufwendige Gestaltung des Hintergrunds dazu einlädt,²⁴ im Internet zu überprüfen, ob sich aufgerufene Videoaufnahmen

22 Steven Levitan. *Connection Lost* (wie Anm. 14). 00:21:03-00:21:06, meine Hervorhebung.

23 In der deutschen Version des amerikanischen Films *Searching* (wie Anm. 12) hat man sich dazu entschieden, nur die als essentiell für den Plot erachteten schriftlichen Mitteilungen wie Textnachrichten zwischen den Hauptdarstellern, Suchanfragen oder Überschriften ins Deutsche zu übersetzen. Alte Einträge auf Pinnwänden oder Text auf Webseiten werden hingegen – aus pragmatischen Gründen wie einem zu hohen Arbeitsaufwand oder technologischer Schwierigkeiten – im englischen Original belassen. Der nichtübersetzte Text wird damit als Bild klassifiziert, er wird als präsentative und nicht diskursive Darstellung behandelt.

24 Das Desktopformat verlangt aufgrund dieses Detailreichtums eine lange Vor- und Nachbereitungsphase. *Searching* beispielsweise wurde in 13 Tagen abgedreht, benötigte aber – hierin aufwendigen CGI-Blockbustern ähnlich – zwei Jahre in der Postproduction. Die Integration von geschriebenem Text, zusätzlich zum gesprochenen Text der Dialoge, wirkt sich dabei auch auf die Preproduction aus, wie Aneesh Chaganty und Sev Ohanian, die beiden Drehbuchautoren des Films, im Interview erläutern: „The script for *Searching* is 117 pages, but it came to our attention quite dramatically that the actual script, when you count all the lines of text that you can read

oder Webseiten auch außerhalb der erzählten Welt finden lassen. Indem der Zuschauer die Recherche der Protagonisten auf diese Weise nachahmt, fügt sich der intramedialen Zerstreung der Aufmerksamkeit eine transmediale Erweiterung hinzu. Sehen ist hier nicht nur reine Betrachtung, es wird in Handlung überführt. Das Desktop-Format animiert durch den Detailreichtum seiner Bilder und durch die Imitation eines Displays – eines Bildschirms, der anders als etwa die Kinoleinwand die persönliche Interaktion mit und Manipulation von Bildern ermöglicht – einen involvierten Blick, ein taktiles Sehen. Das Bild wird zum „cue for action“: „Pictures on a computer screen are not something to look at but to *click* at.“²⁵ Entsprechend kann die intermediale Erzählform ihr Als-ob-Potential nicht primär im Dispositiv ‚Kino‘, also in distanzierender Fernsicht, auf einer großen Leinwand, sondern vor allem in der Nahsicht auf die „non-threatening, intimate, touch-based interface[s]“²⁶ mobiler Endgeräte entfalten. Der fingierte Monitor doppelt sich im Blick auf den eigenen Monitor.

Das filmische Bild nimmt auch innerhalb der Diegese bereits Bezug auf durch digitale Technologie veränderte Sehgewohnheiten. Die Videochataufnahmen, die im Falle von *Modern Family* tatsächlich alle mit Hilfe von Smartphones oder Tabletcomputern aufgezeichnet wurden, erzeugen ästhetische Abweichungen von gängigen cineastischen Konventionen (siehe zu den folgenden Ausführungen Abbildung 2). Hierzu zählen zunächst die vertikale Ausrichtung der Bilder der Videotelefonate und der Blick in die Kamera, der in diesem Szenarium gerade kein metafiktionales Stilmittel, keine Direktadressierung des Zuschauers markiert. Zudem wird durch die Nachahmung des Altermediums die Großaufnahme – recht filmuntypisch – zur primären Einstellungsgröße für Dialogsegmente. Die Darstellung von Unterhaltungen folgt darüber hinaus nicht mehr dem Schuss-Gegenschuss-Prinzip, da die Gesprächsteilnehmer durch die Split-screen-Struktur zeitgleich zu sehen sind. Aktion und Reaktion der Akteure können so simultan in einer Einstellung eingefangen werden. Die besondere Kommunikationssituation der Bildtelefonie erlaubt es auch, die eigentlich off-screen

in the movie, from all the comments, and news articles, and everything in between, probably represents closer to 1,000 pages.“ Brad Gullickson. „The Filmmakers Behind *Searching* Explain the Torturous Craft of Desktop Cinema“. 5. Dezember 2018. <https://filmschoolrejects.com/searching-explain-desktop-cinema/> [letzter Zugriff: 10.12.2018].

- 25 Thomas Elsaesser. „The ‚Return‘ of 3-D: On Some of the Logics and Genealogies of the Image in the Twenty-First Century“. *Critical Inquiry* 39 (2013): S. 217-246, hier S. 243.
- 26 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. Vgl. zur Veränderung des Dispositivs ‚Kino‘ durch mobile Endgeräte beispielsweise auch: Francesco Casetti/Sara Sampietro. „With Eyes, With Hands. The Relocation of Cinema Into iPhone“. *Moving Data: The iPhone and the Future of Media*. Hg. Pelle Snickars/Patrick Vonderau. New York: Columbia University, 2012. S. 19-32.

verorteten Protagonisten durch die Bild-im-Bild-Funktion für den Zuschauer sichtbar zu machen.

Die Hauptdarsteller machen sich ferner akustisch wahrnehmbar: Tipp- und Klickgeräusche im Off-Ton verweisen gleich zu Beginn der Reise in den Cyberspace auf die Körperlichkeit, auf die physische Präsenz der Computerbenutzer. Anders als in den zahlreichen Sci-Fi-Darstellungen der 1980er und 1990er Jahre, in denen Computernetzwerke – inszeniert als allumfassende Baudrillard'sche Simulationen – zum Schauplatz der Handlung werden und wir den Figuren als entkörperlichte Avatare folgen, erscheint das Internet der Desktop-Filme als Verbindungsstelle materieller und virtueller Welten. Die Leiblichkeit der nur virtuell anwesenden Kommunikationsteilnehmer steht nicht in Frage:

Auch wenn ein Akteur weltweit kommuniziert, seinen Tabletrechner immer bei sich hat und immer erreichbar ist, so sitzt er doch stets hier/jetzt vor dem Monitor, empfindet hier/jetzt die schmerzende Sehnenscheidenentzündung, die von den zu oft wiederholten Bewegungen am Bildschirm herrühren.²⁷

Eine einfache Körper-Geist-Dichotomie wie sie in den frühen Verfilmungen oft konstatiert wurde, lässt sich infolgedessen anhand des tatsächlich gelebten digitalen Raums nicht (mehr) aufmachen.²⁸

In der *Modern Family*-Episode werden indessen binäre Subjekt-Objekt-Oppositionen hinterfragt: Die finale Pointe, dass sich nämlich die Tochter die ganze Zeit über zu Hause in ihrem Zimmer aufgehalten und ihr Smartphone nur im Auto eines Freundes vergessen hat, vermittelt nicht nur den medienkritischen Gemeinplatz, dass wir über das Kommunizieren Fernraum nicht den Nahraum vergessen dürfen, als Fazit, sondern stellt durchaus Mensch-Maschine-Grenzen infrage. Dies geschieht zunächst im Zusammenhang mit der Vorstellung einer technologischen Erweiterung des menschlichen Körpers durch portable Medien, die „verinnerlicht“, angeeignet und ein nahezu intimer Lebensbestandteil werden.“²⁹ Auffällig ist hierbei zudem, dass trotz des Titels

27 Gesa Lindemann. „Leiblichkeit und Körper“. *Handbuch Körpersoziologie. Band 1. Grundbegriffe und theoretische Perspektiven*. Hg. Robert Gutzler/Gabriele Klein/Michael Meuser. Wiesbaden: Springer, 2017. S. 57-66, hier S. 58.

28 Zum Mythos der virtuellen Entkörperung im Cyberspace vgl. beispielsweise Michael Heim: „In cyberspace minds are connected to minds, existing in perfect concord without the limitations or necessities of the physical body“, *The Metaphysics of Virtual Reality*. Oxford: Oxford University, 1993. S. 34. Ähnlich auch Arthur Kroker und Michael Weinstein: „Human flesh no longer exists, except as an incept of the wireless world.“ „The Theory of the Virtual Class“. *Electronic Media and Technoculture*. Hg. John Thornton Caldwell. New Brunswick: Rutgers University, 2000. S. 117-136, hier S. 129. Eine frühe kritische Antwort hierauf: Allison Muri. „Of Shit and the Soul: Tropes of Cybernetic Disembodiment in Contemporary Culture.“ *Body & Society* 9/3 (2003). S. 73-92.

29 Tristan Thielmann. „Mobile Medien“. *Handbuch Medienwissenschaft*. Hg. Jens Schröter. Stuttgart: Metzler, 2014. S. 350-359, hier S. 351. Als grundlegenden Text zur Mensch-Maschine-Figuration des ‚Cyborgs‘ vgl. Donna J. Haraway. „A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist – Feminism in the Late Twentieth

der Episode keinerlei Verbindungsprobleme auftreten, das Objekt als integraler Teil des Subjekts nicht durch Störanfälligkeit auf sich aufmerksam macht – Fehlkommunikation entspringt immer zwischenmenschlicher Fehlinterpretation. Nichterreichbarkeit wird aufgrund dieser Symbiose zu einer nichtvorstellbaren Vorstellung. Aus dieser Prämisse heraus erfolgt in der Sitcom eine Subjektivierung des Objekts Smartphone: Claire interagiert im Verlauf der Folge immer wieder mit dem ‚besitzerlosen‘ Handy und wertet die Nichtreaktion auf ihre Anrufe und Textnachrichten in einem Kontext, in dem Kommunikation als beständig vorausgesetzt wird, naturgemäß als bedeutsame Aussage. In der Verwechslung von Mensch und Maschine erfährt diese eine Verlebendigung, der Apparat wird als eigenständiger Akteur positioniert. Durch den Akt der Nichtkommunikation besteht die Maschine in diesem Szenario in gewisser Weise den Turing-Test.

Trotz dieses subtilen Moments einer Vermenschlichung von Technologie und der #Cyborgisierung# der sich # auch innerhalb der Diegese # nur über Bildschirme manifestierenden Figuren wird in *Modern Family* die Verwendung sozialer Medien und digitaler Kommunikationsmöglichkeiten, so lässt sich resümieren, nicht als entfremdend oder gefährlich porträtiert. Netzkommunikation tritt nicht als Menschheitsgeißel, sondern als eine zusätzliche, komplementäre und alltägliche Form familiärer Kontaktpflege in Erscheinung.

Der Desktop als Ort der Wissensorganisation: Camille Henrots Videoinstallation *Grosse Fatigue*

Während das Internet durch die subjektive Kameraperspektive in *Modern Family* als persönlich erlebter Raum filmisch eingefangen und der Versuch unternommen wird, das Sich-Befinden im Cyberspace realitätsnah für den Zuschauer zu simulieren, reflektiert Camille Henrots Videoinstallation *Grosse Fatigue*³⁰ das Netz als kollektiven Raum, als ein grundlegendes Ordnungsprinzip, das die Strukturen des Denkens unserer Epoche konfiguriert. Der 13-minütige Film präsentiert eine Abfolge unablässig sich öffnender, schließender und überlappender Bilder und Videoaufnahmen, die durch ihre grafische Darstellung und aufgrund der Rahmung durch einen Desktophintergrund als aufpoppende Computerfenster identifiziert werden können. Die Einstellungen werden auf der auditiven Ebene von pochenden Hip Hop Beats, die Rhythmik in das Erscheinen und Verschwinden der Bilder bringen, und *Spoken Word Poetry*

Century“. *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. Hg. Donna J. Haraway. London: Routledge, 1991. S. 149-181.

30 Camille Henrot. *Grosse Fatigue*. FR: Silix Films, 2013. Der Film wurde anlässlich der 55. Biennale in Venedig 2013, die unter dem Motto „Palazzo Enciclopedico“ firmierte, das erste Mal vorgeführt und dort mit dem silbernen Löwen ausgezeichnet. Danach war (und ist) der Kurzfilm Teil vieler Ausstellungen – 2014 wurde er etwa in der Tate Modern, 2015 im MoMA gezeigt. Ein kurzer Eindruck des Werkes lässt sich über einen ‚Trailer‘ der Produktionsfirma gewinnen. Einzusehen beispielsweise unter: <https://vimeo.com/86174818>.

begleitet.³¹ Rezitativ vorgetragen wird die – oder besser: eine – Entstehungsgeschichte des Universums, die aus verschiedenen indogenen Mythen, religiösen Schöpfungsvorstellungen und wissenschaftlichen Ursprungstheorien assembliert wurde. Das Kollagenhafte der Textkompilation spiegelt sich auch im Mit- und Nacheinander der kurzen Videoaufnahmen auf dem fingierten Computerbildschirm wider. Die Prozession der Bilder erzeugt keine lineare oder kohärente Narration, sie springt von einem zum anderen visuellen Eindruck und erzeugt so einen intermedialen Rekurs auf das assoziativ geleitete Surfen im Netz.

Als wiederkehrende Motive der von der Künstlerin selbstgedrehten, teilweise aber auch im Internet vorgefundenen Clips tauchen zum einen verschiedenste Aufzeichnungssysteme wie Tontafeln mit Keilschrift, Bücher, Tonbänder oder CDs auf, die die Aufmerksamkeit des Betrachters auf die Medienpraktik des Bewahrens und auf Fragen der Archivierbarkeit von Wissen lenken. Durch das Desktop-Setting des Films wird dabei auch das Internet als Speichermedium hinterfragt. Da eine Vielzahl der auftauchenden Bilder aufgrund ihrer Imitation von Computerfenstern mit Kreuzen zum Schließen ausgestattet sind, wird bereits durch die optische Gestaltung auf die einfache ‚Weg-Klickbarkeit‘ dematerialisierten Wissens, auf die Vergänglichkeit vieler digitaler Inhalte angespielt. Zum anderen sind häufig ethnografische Objekte sowie Wissenschaftler der Smithsonian Institution, die beim Klassifizieren von Präparaten und Artefakten gefilmt werden, zu sehen. Außerdem werden Screen-Capture-Aufnahmen von virtuellen Handlungen wie Suchmaschinenanfragen oder die Konsultation eines Online-Lexikons gezeigt. Die Bilder nehmen explizit Bezug auf Methoden der Wissenserzeugung, -verbreitung und -bewahrung und konstituieren eine Reziprozität von Welterschaffung und Wissensproduktion. Die Einbettung der Bilderflut in eine Desktopumgebung verbindet die Fragestellung wiederum mit dem Informationserwerb und den Informationskanälen der Digitalkultur: Der künstlerische Ausdruck wird zu einer Foucault’schen Archäologie des Informationszeitalters.

Der Film beginnt zunächst auf einer fast leeren Arbeitsfläche, die als Hintergrundbild eine bekannte Weltraumansicht zeigt. Ein tiefes Einatmen ist zu hören, eine ‚Grosse Fatigue‘ betitelte Datei wird geöffnet und durch diesen Schöpfungs*Klick* offenbart sich dem Betrachter das Universum in einer Überfülle an Bildern. Das Computerdisplay wird auf diese Weise als primärer Zugang – als Fenster – zur Welt etabliert und das Internet gleichzeitig zum Möglichkeitsraum eines kulturellen, wissenschaftlichen und religiösen Synkretismus erklärt: Die Schnittstelle Mensch-Computer geriert sich infolgedessen als Ausgangspunkt einer neuen Evolution.

Zum Ausgangspunkt wird der Desktop auch für den kreativen Schöpfungsprozess der Künstlerin. Zu den Vorbereitungen zu der anlässlich eines Stipendiatenaufenthalts am Smithsonian entstandenen Installation äußert sich Henrot folgendermaßen:

31 Der Text wurde zusammen mit dem Dichter Jacob Bromberg verfasst und gesprochen von dem Künstler Akwetey Orraca-Tetteh. Die Musik stammt von DJ Joakim Bouaziz Henrots, einem häufigen Kollaborateur von Henrot.

While preparing for my stay in DC and researching the [Smithsonian] database, I was obsessively making screen captures of the strange combinations of images that were appearing on my computer when making ‚selections‘ of things I wanted to view. It was permanent chaos and cacophony, and I felt as if the history of the universe could be written with this spirit in mind.³²

Die synästhetische Kakophonie des visuellen Exzesses inspirierte dabei nicht nur die Mehrfachbild-Gestaltung des Films; der Titel *Grosse Fatigue* nimmt ebenfalls Bezug auf eine durch das Internet ausgelöste „fatigue visuelle“³³, die zugleich körperliche Ermattung und künstlerische Erschöpfung – ein Gefühl, als sei man „arrivé après la création, après l’action“³⁴ – bewirkt. Mit dem eigenen Werk, das sich kreativ mit dieser Bilderflut auseinandersetzt, demonstriert sie, dass eine durch ihre digitale Umgebung geprägte Gegenwartskunst sich oft durch Prozesse des Findens und nicht des Erfindens konstituiert:

[I]t amuses me to think of creation myths in relation to the creation of an artist and take this as another version of a creation myth, with lightness. Origin and authenticity are often fetishized and used in ideology. So I wanted to approach this subject by criticizing this compulsion, without removing its beauty.³⁵

Artistische Techniken der Rekontextualisierung, Remediatisierung oder des Sampling, die vor allem auf oder durch den Computer entstehen, bezeugen ihre Kreativität nicht im Schöpfen eines Ursprungs, sondern im Akt des Anordnens.

Die Bedeutung von Ordnungsprinzipien reflektiert der Film allerdings nicht nur im impliziten Rekurs auf künstlerische Verfahren; untersucht wird auch der Zusammenhang von Welterzeugung und Wissensorganisation. So evozieren – und manchmal persiflieren – die Bildinhalte vieler Abbildungen verschiedenste Formen historischer Wissensordnung und Sinnstiftungsverfahren. Es werden etwa die von Foucault für Renaissance, Klassik und Moderne identifizierten Episteme visuell aufgerufen: Durch die Bildmontage erzeugte Analogien beispielsweise zwischen einem Apfel und dem *Apple*-Logo oder zwischen einer Aufnahme des Kosmos und einem *Galaxy*-Smartphone spielen in ihrer suggerierten Übereinstimmung zwischen Zeichen und Bezeichnetem auf das Wissensmodell der Ähnlichkeit an.³⁶ Abstraktionsmodelle wie Tabellen,

32 Das Zitat der Künstlerin entstammt folgendem Interview: Andréa Picard, „Camille Henrot: A Hunter-Gatherer During a Time of Collective Grosse Fatigue“. *Cinema Scope*. 2013. <http://cinema-scope.com/columns/tiff-2013-preview-grosse-fatigue-camille-henrot-franceusa/> [letzter Zugriff: 20.10.2018].

33 Das Zitat (00:02:47) entstammt einem Interview der Künstlerin, das auf dem YouTube-Kanal der Biennale veröffentlicht wurde „Biennale Arte 2013: Camille Henrot“. BiennaleChannel. 28.05.2013. <https://www.youtube.com/watch?v=MYycsJz8vtc> [letzter Zugriff: 12.10.2018].

34 Ebd. 00:03:24.

35 Picard. Camille Henrot (wie Anm. 32). o. A.

36 Vgl. hierzu Michel Foucault. *Die Ordnung der Dinge: Eine Archäologie der Humanwissenschaften*. Aus dem Franz. von Ulrich Köppen. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 141997. S. 46-76.

Skizzen und Karten sowie die Systematik des Klassifizierens und Benennens der Pflanzen- und Tierwelt (etwa filmisch wiedergegeben durch die taxonomierten Präparate im Smithsonian) verweisen auf das Modell der Repräsentation.³⁷ Auch die wissenschaftliche Ordnungsfigur ‚Mensch‘ ist durch ethnologische und psychoanalytische Bücher, durch anthropologische Artefakte oder durch eine angedeutete Masturbationsszene vertreten.

Ein Modell für die Darstellung von Wissenskonfiguration und Erkenntnislogik sowie für die Zirkulation von Informationen im 21. Jahrhundert erprobt Henrot hingegen auf der formalen Ebene ihres Films. Die scheinbare Ordnungs- und Hierarchielosigkeit des auf dem digitalen Schreibtisch dargebotenen Bilderreigens stellt zunächst ganzheitlich angelegte, homogene Wissenssysteme und feststehende Taxonomien infrage. Sie versinnbildlicht zudem medial bedingte Modifikationen kognitiver Prozesse des Erkennens, Verstehens und Synthetisierens von Informationen. Die nonlineare Vernetzung der Hypermedialität wird zur zentralen Ordnungsfigur des postmodernen Denkens – das Browsing die primäre Erkenntnistätigkeit. Neben der Beschleunigung und dem Übermaß manifestiert sich für die Künstlerin dabei vor allem die Personalisierung des Wissens als zentrale Herausforderung für unsere durch das Internet überforderte Informationsverarbeitung und -verbreitung:

The concept of hyper-media seemed very interesting, and I haven't found any other system of visual expression that can effectively express the issue of flow and disparity of information we face as humans with the internet. It creates an order, but the multiplication of knowledge means that the order can only be personal and subjective. This makes sense because that subjective order can include any combination of ideas, whereas with a rational and objective system there will always be blind spots, which it cannot include because it would seem contradictory.³⁸

Subjektive Empfindungen ersetzen sachliche Betrachtungen, Wissen wird zur Meinung herabgestuft: „Wikipedia rather than encyclopedia.“³⁹ In der filmischen Inszenierung der persönlichen Internetrecherche zeichnet Henrot nicht nur die eigene Werkgenese nach, sie verweist im Kontext von Wissensorganisation als Ausübung von Herrschaft auch auf Technologien der Personalisierung (Empfehlungsdienste, marktwirtschaftliche Filter, Algorithmen etc.), die die digitale Informationsbeschaffung bestimmen. So erinnern viele der Einstellungen an die Ergebnisseiten einer Google-Bilder-Suche: kontextlose Aufnahmen, nach einer dem Betrachter unbekanntem Logik versammelt. Auch die Amalgamierung von Werbung und Wissen, die bereits durch die Tatsache augenfällig wird, dass der Name eines Konzerns zum generischen Begriff für die digitale Form der Informationsakquise avancieren konnte, wird durch die intermediale Bildpräsentation evoziert. So lassen sich kleinere, plötzlich – quasi unerwünscht – aufspringende

37 Vgl. „Die Klassik liebt Überblicke, Tabellen, Bilder – wobei die Bilder mit Namens- und Bezeichnungsordnungen in systematischer Übereinstimmung stehen müssen.“ Ebd. S. 269.

38 Picard. Camille Henrot (wie Anm. 32). o. A.

39 Ebd.

und dabei andere Bilder überlagernde Fenster als Nachahmungen von Pop-Ups, von sich als Nachricht verkaufender Reklame, lesen.

Die durch die mediale Begrenztheit des Films für den Zuschauer inaktiv gewordene Benutzeroberfläche des Desktops führt in ihrer intermedialen Gestaltung vor Augen, dass diese Form einer algorithmisch erzeugten Erkenntnisuche nicht Wissen produziert, sondern zunächst nur Informationen liefert. Henrots Kriterien, auf denen die Zusammenstellung ihrer Datenmenge basiert, erscheinen dabei für den Betrachter letztendlich ähnlich undurchsichtig wie die marktwirtschaftlichen Prinzipien, nach denen die Ergebnisliste einer Google-Suche erstellt wird. Die Informationskollage sperrt sich in beiden Fällen gegen ein Wissen über das Wissen. Für den Philosophen Patrick Lynch entspricht daher unser durch Google geprägter Umgang mit Wissen einem unkritischen Akt des Vertrauens: „Knowing by Google is now so familiar that it has an unnoticed seamlessness that we earlier only attached to perception. Where we used to say that seeing is believing, now we might say ‚googling is believing.‘“⁴⁰ Es handelt sich um ein rezeptives und nicht um ein reflektierendes Wissen,⁴¹ das den Wahrheitsanspruch der Suchmaschinen nicht hinterfragt. Durch die In-Eins-Setzung von Leinwand und simuliertem Computerbildschirm scheint es in der Installation, anders als in den erzählenden Desktopfilmen, kein Außerhalb des Monitors zu geben, nicht digital abbildbare Informationen werden so zu blinden Flecken, zu einem *hors-champ* unserer westlichen Wissensgesellschaft.

Der Verzicht auf die Inszenierung eines Computeranwenders im filmischen Off, der als menschliche Kontrollinstanz der digitalen Bilderflut in Erscheinung tritt, ruft zudem Vorstellungen eines Posthumanismus, wie sie im Kontext von künstlicher Intelligenz und algorithmischen Systemen diskutiert werden, auf. Die Thematik nimmt Henrot auch anhand zweier prägnanter Bildeinstellungen auf – sie positioniert das Transhumane so als epistemisches Erkenntnisinteresse der Postmoderne. Wissenstheoretisch geht es nicht mehr vornehmlich nur um die Vermessung und Repräsentation von Wirklichkeit, sondern vor allem auch um die Erschaffung von Realitäten. In Henrots Geschichte des Universums dient der Computer nicht nur als zeitgenössischer Schauplatz von Wirklichkeit, als Fenster zur Welt, er wird selbst zum Weltenschöpfer. Zum einen wird dies dem Zuschauer durch einen Videoclip, der einen Laptop zeigt, auf dem ein Ausschnitt aus Rainer Werner Fassbinders 1973 ausgestrahltem Zweiteiler *Welt am Draht* gespielt wird, vorgeführt. Die Szene erzeugt zunächst eine Metaisierung, sie ist selbstreflexive Beobachtung des ‚Filmischen‘. Es wird vorgeführt wie durch Prozesse der Remedialisierung das Display als Ein- und Ausgabemedium zunehmend den Fernsehbildschirm oder die Leinwand ablöst. Das Wahrnehmungsdispositiv des Monitors scheint dabei im direkten Vergleich mit der Installation, so legt die intermediale Präsentation nahe, für Henrot den Kunstcharakter des Mediums Film zu unterminieren: Da der Computer nicht nur als filmische Projektionsfläche, sondern zugleich auch als mobiler Arbeitsplatz und

40 Michael P. Lynch. *The Internet of Us: Knowing More and Understanding Less in the Age of Big Data*. New York: Liveright, 2016. S. 5.

41 Vgl. ebd. S. 26-28.

als Kommunikationsmittel dient, bietet das Display anders als der abgedunkelte, heterotopische Museums- oder Kinosaal keinen Raum für eine adäquate Kontemplation des Gesehenen. Der auf dem Notebook abgespielte Ausschnitt aus *Welt am Draht* ist hier nur ein um Aufmerksamkeit konkurrierendes Bild unter vielen. Es mangelt einer solchen Kunstbetrachtung am Erlebnischarakter, sie wird zum Medienkonsum.⁴²

Bezieht man nun die Handlung von Fassbinders Film in die Betrachtung mit ein, eröffnet sich eine weitere Reflexionsebene. Die über 40 Jahre alte Science Fiction-Erzählung, die von der Erschaffung künstlich generierter Welten handelt, wirft Fragen zur Vermischung von Realität und Virtualität sowie zur Selbstbestimmung des Menschen gegenüber autonom werdenden Computersystemen auf. Eine Thematik, die mittlerweile auch außerhalb eines fantastischen Rahmens, diskutiert werden muss, da bereits bei alltäglichen Handlungen die Subjektposition des Internetanwenders immer wieder unterlaufen wird:

The screen interface is also the privileged point of access to us, serving as the frame for tracking, quantifying, and commodifying our existence. It efficiently reduces our decisions and actions to fodder for algorithms that nudge us in directions we may not otherwise go as they constantly seek to monetize our time and attention.⁴³

Diese aufgrund einer zunehmend bildschirmvermittelten Welt- und Selbstkonstituierung digitale Erweiterung des menschlichen Körpers visualisiert *Grosse Fatigue* auch anhand folgender Szene: Die in einem Fenster gezeigte Abbildung einer Frau wird plötzlich zerstückelt, indem sie sich auf mehrere Fenster aufteilt, die wiederum so positioniert sind, dass sie die Gestalt einer hybriden Person nachbilden. Das Verhältnis von Bildgröße und Auflösung verändert sich dabei, der aus verschiedenen Computerfenstern aufgebaute Leib erscheint nunmehr pixeliert. Er repräsentiert den unter anderem über verschiedene Cloud-Server verbreiteten virtuellen Datenkörper bestehend etwa aus Standortmeldungen, Likes, Online-Rezensionen, Account-Namen und Passwörtern. Eine virtuelle Existenzform, die nur an der und durch die interaktive Schnittstelle Mensch-Maschine Realität wird, aber potentiell über den Tod der biologischen Entität hinaus bestehen bleibt.

Einer solchen durch Dematerialisierungsprozesse geprägten ‚unfassbaren‘ Computerrealität, setzt Henrot die Physikalität ihrer gefilmten Objekte entgegen. Die Gegenstände werden in den Clips in Bewegung gesetzt, sie erhalten für den Betrachter eine Dreidimensionalität. Artefakte und Präparate werden angefasst, erkundet, sie werden *begriffen*; die unterschiedlichen Medien treten nicht nur als Apparate beispielsweise als Pinsel und Leinwand in Erscheinung, sondern als Medienpraktiken, als Akt des Zeichnens. Im Visuellen wird so das

42 Der Künstlerin selbst war es deshalb auch wichtig, dass ihre Installation nicht außerhalb eines musealen Kontexts etwa als Stream im Internet zugänglich wird. Der Film soll isoliert vom alltäglichen Medienkonsum erlebt werden. Vgl. „Biennale Arte 2013: Camille Henrot“. BiennaleChannel. 28.05.2013. <https://www.youtube.com/watch?v=MYycsJz8vtc> [letzter Zugriff: 12.10.2018].

43 Stephen Monteiro. Introduction (wie Anm. 5). S. 7.

Taktile evoziert, Wissensproduktion wird an haptisches Erleben rückgebunden. Die wiederholte filmische Inszenierung von berührenden Händen – „gleichzeitig Sinnesorgan – des Greifens, Tastens und Fühlens [und] Handlungsorgan – des Ergreifens, Fassens und Manipulierens“⁴⁴ auf dem Monitor ruft in diesem Zusammenhang auch gesteigerte Kommunikations- und Interaktionsmöglichkeiten touch- und gestenbasierter Displays auf, ein erweitertes Konzept von Haptik wird manifest, das physikalische und virtuelle Bereiche verbindet: „Im Raum Digitaler Medien greift die Hand in den Bildschirm, manipuliert auf diese Weise Zeichenwelten, macht sie dem körperlichen Handeln durch Simulationsprozesse zugänglich.“⁴⁵ Die auf dem verfilmten Display erscheinenden, in Bewegung gesetzten Finger können so wiederum als intermedialer Verweis auf das Digitale gelesen werden.

Der Desktop als Interaktionsort: Das Computerspiel *Her Story*

Durch die filmische Inszenierung *auf* (und nicht nur Simulation *von*) interaktiven Bildschirmoberflächen beginnen sich die Grenzen zwischen dem Medium Film, das sich selbst bereits Anfang des neuen Jahrtausends durch Computertechnologien erneuert hat, und anderen digitalen Medien weiter zu verwischen. Aktuelle Experimente mit interaktiven Filmformaten wie die Serie *Mosaic* (2018) oder der Film *Bandersnatch* (2018),⁴⁶ die den Zuschauer zum Eingreifen in die Erzählung auffordern, verlangen ein handelndes Sehen, das nicht auf einem Bildschirm oder einer Leinwand, sondern auf einem Display stattfindet: „The display is fully realized in the form of the touch screen. Here the eye is connected to the fingers, and it is they that signal if the observer is paying attention and what kind of attention they are paying.“⁴⁷ Die materielle Konkretisierung digitaler Technologien im Film, die die Grundlage für interaktive Sequenzen

44 Bernard Robben. „Die Bedeutung der Körperlichkeit für be-greifbare Interaktion mit dem Computer“. *Be-greifbare Interaktionen. Der allgegenwärtige Computer: Touchscreens, Wearables, Tangibles und Ubiquitous Computing*. Hg. Bernard Robben/Heidi Schelhowe. Bielefeld: Transcript, 2012. S. 19-40, hier S. 28.

45 Ebd. S. 29.

46 Vgl. zu neueren cineastischen Versuchen der interaktiven Einbindung des Zuschauers wie beispielsweise im niederländischen Film *APP* (2013), bei dem das Smartphone des Rezipienten als *Second Screen* für die Inszenierung genutzt wird, Sarah Atkinson. *Beyond the Screen: Emerging Cinema and Engaging Audiences*. New York/London: Bloomsbury, 2014. S. 85-100. Als Variante eines interaktiven Desktopfilms ließe sich das Projekt *#wargames* (2018) anführen, anzusehen unter: <https://helloeko.com/wargames/> [letzter Zugriff: 20.10.2018]. Die Erzählung findet auf verschiedenen Displays statt, zwischen deren Fokalisierung der Zuschauer immer wieder wechseln kann. Die Auswahl der Computer- und Handybildschirme soll sich dann auch auf den Verlauf der Handlung auswirken.

47 Francesco Casetti. „What Is a Screen Nowadays?“ *The Screen Media Reader: Culture, Theory, Practice*. Hg. Stephen Monteiro. New York/Oxford: Bloomsbury, 2017. S. 29-38, hier S. 35.

bildet, führt zu einer Hybridisierung des Mediums. Der Film nähert sich durch die interaktive Erweiterung – Interaktivität wird dabei grundsätzlich verstanden als „ability to let the user exert an influence on the content and/or form of the mediated communication“⁴⁸ – den medialen Strukturen eines Computerspiels an.

Bereits bei den nichtinteraktiven Desktopfilmen ermöglicht die Positionierung des Zuschauers in der ‚Egoperspektive‘, die Handlung als Rollenspiel wahrzunehmen. So muss sich ein Rezensent während des Schauens der *Modern Family*-Episode sogar daran erinnern, dass es sich eben nicht um interaktive Bilder handelt: „The graphics were so realistic that I reached for my mouse once or twice to try to move a window – before remembering I was watching TV on my computer.“⁴⁹ Diese filmisch erzeugten Illusionsmomente von Handlungsfähigkeit weisen perspektivisch auf eine Konvergenz⁵⁰ der Medien im Digitalen voraus. Versuche der Gamifizierung des Mediums Film durch die Integration von Interaktionsmöglichkeiten beziehungsweise einer Cinematisierung des Computerspiels durch längere nichtspielbare Erzählphasen erschweren eine eindeutige mediale Zuordnung: Die Klassifizierung eines interaktiven Projekts als Film oder als Spiel hängt dann maßgeblich vom Produzenten ab.

Abschließend soll daher im Folgenden das 2015 veröffentlichte Computerspiel *Her Story*⁵¹ als Beispiel eines interaktiven Desktopfilms Erwähnung finden. Während die Rezipienten von „Connection Lost“, *Searching* oder *Grosse Fatigue* der verfilmten Internetrecherche letztendlich nur als Zuschauer beiwohnen, wird der Spieler in *Her Story* selbst zum Suchenden auf einer Desktopoberfläche, die den Interfaces der 1990er Jahre nachempfunden ist. Das Spiel entfernt sich dabei nie von seinem anfänglichen Setting, einem alten Polizeicomputer. Auf dem Monitor lassen sich verschiedene Fenster und Textdateien öffnen, so dass der Spieler ähnlich wie die Protagonisten der Desktopfilme seinen eigenen Splitscreen-Bildschirm erzeugen kann (siehe Abbildung 3).

Zentrales Spielelement ist die polizeiliche Datenbank, die zahlreiche Videoclips von verschiedenen Vernehmungen einer Tatverdächtigen in einem alten Mordfall gespeichert hat (siehe Abbildung 4). Bei den Filmszenen handelt es sich um *Full Motion Videos*, das heißt, die Ausschnitte wurden mit einer Schauspielerin gedreht und nicht mit computergenerierten Figuren erzeugt, wie dies sonst bei *cut scenes* in Videospielen üblich ist – auch diese Realfilmszenierung ist Ausdruck der gerade erwähnten Medienhybridisierung.⁵² Das Betrachten

48 Jens F. Jensen. „The Concept of Interactivity in Interactive Television“. *Interactive Television: TV of the Future or the Future of TV?* Hg. Jens F. Jensen/Cathy Toscan. Aalborg: Aalborg University, 1999. S. 25-66, hier S. 59.

49 Anick Jesdanun. „Apple-centric *Modern Family* Goes beyond Gimmicks“. *Chicago Tribune* 24.02.2015. <https://www.chicagotribune.com/bluesky/technology/chic-review-applecentric-modern-family-20150224-story> [letzter Zugriff: 04.02.2018].

50 Vgl. hierzu grundlegend: Henry Jenkins. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University, 2008.

51 Sam Barlow. *Her Story*. 2015. Es handelt sich hierbei um ein selbstveröffentlichtes Indiespiel. Digital zu beziehen über: <https://www.herstorygame.com/purchase/>.

52 Für einen Überblick zu den Anfängen der im Kontext neuer CD-ROM-Technologien in den 1980er und 1990er Jahren entstandenen *Full Motion Videos*, bezeichnet

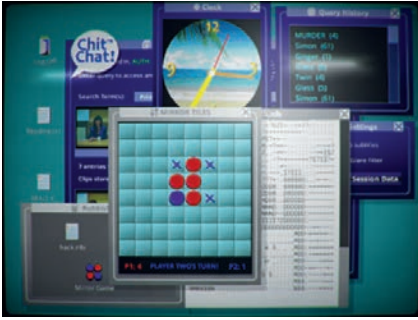


Abbildung 3: Her Story (2015)

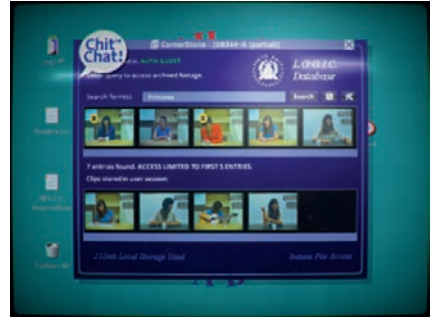


Abbildung 4: Her Story (2015)

der nichtspielbaren Aufnahmen ist dabei kein bloßer narrativer Zusatz, sondern essentielles ludisches Moment. Es gilt Tathergang, Motiv und Täter aus den nicht chronologisch präsentierten Verhörausschnitten zu ermitteln. Die Antworten der Verdächtigen sind transkribiert; Zugang zu den einzelnen Clips kann sich der Spieler aber nur über die richtige Eingabe von Schlagworten oder Satzphrasen in ein Suchfeld verschaffen. Gelenkt wird das Spiel folglich nicht über einen Joystick oder andere Steuerelemente wie Maus oder Cursortasten, sondern nur über die Texteingabe. Da das Geschehen durch Videoaufnahmen und nicht durch Schrifteinblendungen vermittelt wird, lässt sich das Spiel jedoch nicht unter die Gattung der *Textadventures* subsummieren, bei denen der Handlungsverlauf ebenfalls in Textform dargestellt wird und die sich daher eher am Literarischen und nicht am Filmischen orientieren.

Spieldesigner Sam Barlow sieht sein Werk dem Genre der *Desktop Thriller* zugehörig: „In the late eighties and early nineties there were a few games like this. *The Fourth Protocol*, *The Thirteenth Floor*, *The Vera Cruz Affair*. [...]he interface was literally you sat at your desk, with the interface being [...]a computer interface.“⁵³ Der Blick auf das Display entführt bei dieser Art Spiel nicht in fantastische Welten, kein Avatar durchwandert exotische Schauplätze. Vor dem Computer sitzend, auf einen Bildschirm schauend, simuliert der Spieler, er sitze

auch als interaktive Filme oder *Hyper Movies* vgl. Bernard Perron. „Genre Profile: Interactive Movies“. *The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond*. Hg. Mark J. P. Wolf. London: Greenwood, 2008. S. 127-133. Das kurzlebige Genre erfährt zur Zeit eine kleine Renaissance. Neben *Her Story* lässt sich beispielsweise das Spiel *The Bunker* (2016, Allan Plenderleith) anführen, das auch vollständig aus Filmaufnahmen besteht. Hier überwiegen die cinematischen die ludischen Elemente, das Werk ließe sich daher auch als interaktiver Film klassifizieren. Eine Director's Cut-Version des Spiels lief ein Jahr später dann sogar im Programm einiger Filmfestspiele.

53 Adam Smith. „Text, Lies And Videotape: Her Story Interview“. 23.01.2015. <https://www.rockpapershotgun.com/2015/01/23/text-lies-and-videotape-her-story-interview/> [letzter Zugriff: 12.10.2018].

vor einem Computer und schaue auf einen Bildschirm. Der eigene Computer wird zum fiktionalen Computer: „[It is the] most directly immersive form of first-person gaming [...], because the character’s body is almost exactly positioned in the way that the player’s body is.“⁵⁴ Während jedoch Spionage- und Strategiespiele wie *The Thirteenth Floor* (1992) oder *Uplink* (2001) das Computersetting als Ausgangspunkt dafür verwenden, den Spieler außergewöhnliche Aufgaben lösen zu lassen wie das Hacken von Computersystemen oder das Koordinieren eines Geheimdienstes, transformiert sich in *Her Story* eine der alltäglichsten Anwendungen im Internet, die Suchanfrage, zur Spielmechanik. Die Suche nach hilfreichen Informationen zur Lösung des Kriminalfalls gleicht dem Navigieren im Netz; Prozesse des Umformulierens, Spezifizierens und Assoziierens von Begriffen treiben die ‚Spielhandlung‘ voran. Spieldesigner Sam Barlow erläutert entsprechend, dass die Grundidee des Spiels auf das Prinzip des Googlers zurückgreift: „If you can Google, you can play *Her Story*. The mechanic of searching for clips in the database is so simple that anyone can pick up and play.“⁵⁵ Die Suchstruktur des Spiels spiegelt dabei durchaus Aspekte der Wissensproduktion im Internet.

Ähnlich wie bei der Ergebnisliste einer Online-Recherche – und anders als etwa bei der Konsultation von Enzyklopädien oder Speziallexika – ist der Zusammenhang, in dem ein bestimmter Begriff Verwendung findet, wie bereits schon anhand *Grosse Fatigue* angesprochen, zunächst nicht ersichtlich. Die Videoausschnitte stehen beziehungslos nebeneinander – die Suche nach dem Wort ‚glass‘ etwa, erzeugt fünf Treffer, die alle unterschiedliche Begriffsinhalte wie Brille, Trinkglas, Glasplatte oder Spiegel abdecken. Jeder Treffer führt den Zuhörer in eine andere Richtung. Aus dem Informationsüberschuss muss hier für die Ermittlung Relevantes gefiltert und kontextualisiert werden. Es ist ein personalisiertes Suchen: Hinweise in den Aufzeichnungen führen zu neuen Suchbegriffen, die wieder zu neuen Videos führen. Jeder neue gesprochene Textausschnitt der Verdächtigen bringt weitere Sprachinformationen zu tage, die wiederum mit anderen Textsegmenten verbunden sind. Die Reihenfolge, in der die einzelnen Clips gesehen werden, ist so für jeden Spieler individuell. Es entsteht infolgedessen keine lineare, sondern eine verlinkte Narration.⁵⁶ Die Interaktivität des Formats wirkt sich also nicht auf die Story von *Her Story* aus, da dem Zuschauer keine Handlungsalternativen, keine Entscheidungsmöglichkeiten auf der Ebene der *histoire* geboten werden. Durch die nichtlineare Präsentation des Geschehens gestaltet der Spieler jedoch den *discourse* der Handlung, die Anordnung des Erzählten selbst. Er wird zum Editor seines eigenen

54 Ebd.

55 Sam Barlow. *Her Story*. 2015. <http://www.herstorygame.com/about/> [letzter Zugriff: 12.10.2018].

56 Der Computerspieler erzeugt sich quasi seine eigene Form von Hypertext: „The reader determines the unfolding of the text by clicking on certain areas, the so-called hyperlinks, that bring to the screen other segments of text.“ Marie-Laure Ryan. *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University, 2001. S. 5.

Desktopfilms, der von den Konventionen des Kinos und des Videospiele abweichend, kein markiertes Ende hat, also nicht über eine definitive Schlusszene oder eine final zu bewältigende Aufgabe verfügt. Es müssen nicht notwendig alle 271 Clips ‚gespielt‘ werden. Wie bei einer Google-Suche entscheidet der Anwender selbst, wann er genug Informationen gesammelt hat, um für sich selbst Sinn zu stiften. Der Spieler setzt einfach einen Endpunkt durch das Schließen des Programms oder das Herunterfahren des Rechners: Eine recht passende Schlussgebung für eine computergebundene Desktopperzählung.