



universität
wien

MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

„Formen des Verteilens: Zur Ästhetik der graphischen
Benutzeroberfläche in UNFRIENDED“

verfasst von / submitted by

Lasse Prang, BA

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree
of

Master of Arts (MA)

Wien, 2019 / Vienna 2019

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

UA 066 583

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

MA Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreut von / Supervisor:

Univ.-Prof. Dr. Lisa Gotto, M.A.

Inhalt

Einleitung.....	4
Desktop-Film	5
UNFRIENDED	7
Methode	8
Aufbau	10
1. Fenster verteilen: Die graphische Benutzeroberfläche	12
Das Interface: Mehr als Mittler zwischen Mensch und Maschine	12
Der Desktop: Grundbaustein des Interfaces	15
Das virtuelle Fenster: Drauf- und Durchsicht.....	19
Virtuelle Fenster in UNFRIENDED	22
Die Diskretisierung des Bildraums	27
Räumliche Montage.....	32
Zusammenfassung des 1. Kapitels	37
2. Aufmerksamkeit verteilen: Die Zuschauer_innen von UNFRIENDED	38
Zerstreute Wahrnehmung.....	38
Desktop(-Film) wahrnehmen: Das Abtasten virtueller Fenster.....	40
Suchbilder in UNFRIENDED	45
Zusammenfassung des 2. Kapitels	53
3. Formen verteilen: Zwischen Viewer und User.....	55
Die Verlagerung des Films	55
Die filmische Versionierung von UNFRIENDED	61
Bricolage in Produktion und Rezeption	66
Methoden des Abrufens	70
UNFRIENDED als <i>Cinema of Human-Computer-Interactions</i>	72
Schluss.....	77
Anhang	81
Quellenverzeichnis	81
Abbildungsnachweise	86
Zusammenfassung (deutsch)	87
Zusammenfassung (englisch).....	88

Einleitung

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit der Darstellung und Wahrnehmung der graphischen Benutzeroberfläche im Film UNFRIENDED. Anders ausgedrückt kann das Vorhaben dieser Arbeit als ein Zusammenführen und Herausarbeiten der speziellen Rückwirkungen der graphischen Benutzeroberfläche und des damit verbundenen Computers auf das Medium des Films beschrieben werden.

Die von Steven Johnson bereits in den 1990er-Jahren postulierte *Interface Culture*¹ ist mittlerweile unzweifelhaft und konsensuell angekommen: Die Bedienung der graphischen Benutzeroberfläche (*Graphical User Interface*, kurz GUI) ist alltäglich geworden, sei es im Umgang mit dem Computer, Smartphone oder Fernseher. Da Interfaces nicht bloß als Schnittstellen funktionieren, sondern Inhalte durch ihre ästhetische Form in der Rezeption selbst beeinflussen, ist eine genaue Untersuchung von Benutzeroberflächen in verschiedenen Kontexten von großer Wichtigkeit. Jan Distelmeyer fasst es wie folgt zusammen: „Sofern wir irgendetwas mit Computern zu tun haben, gehen Interfaces uns alle an.“² Distelmeyer fordert weiters eine „Interface-Mise-en-scène“, um die Ästhetik graphischer Benutzeroberflächen „ebenso ernst zu nehmen und zu untersuchen, wie dies z.B. an europäischen Universitäten in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts für den Film durchgesetzt worden ist.“³ Ein ähnliches Vorhaben wird in dieser Arbeit unternommen – präzise unter Miteinbeziehung des filmischen Mediums.

Die graphische Benutzeroberfläche bezeichnet die für Benutzer_innen visuell und auditiv wahrnehmbare Ebene des Computers. GUIs folgen bestimmten und bestimmbaren gestalterischen Prinzipien, welche für Benutzer_innen aber nicht unbedingt ersichtlich oder schlicht nicht von Interesse sind; solange es während der Benutzung nicht zu technischen Schwierigkeiten kommt, wird das Interface idealiter nicht als solches wahrgenommen.

¹ Vgl. Steven Johnson, *Interface Culture: How New Technology Transforms the Way We Create and Communicate*, San Francisco: HarperEdge 1997.

² Jan Distelmeyer, *Machtzeichen: Anordnungen des Computers*, Berlin: Bertz + Fischer 2017, S. 34.

³ Ebd., S. 81.

„The graphical user interface (GUI) as we know it does not stem from an aesthetic tradition, but from an engineering tradition that has paradoxically tried to get rid of it“, schreibt Søren Pold.⁴ Damit macht Pold auf einen ersten Gesichtspunkt aufmerksam, welcher die graphische Benutzeroberfläche auszeichnet: Die Benutzeroberfläche bedarf vermeintlich keiner gesonderten (ästhetischen) Betrachtung, sondern wird zuvorderst bloß als Mittel zum Zweck angesehen, die Computer-Bedienung zu erleichtern. Zumeist wird es daher unter Gesichtspunkten der Benutzbarkeit betrachtet, welche ästhetische Aspekte zurückstellen oder gänzlich unbeachtet lassen. Als prominentester Vertreter einer solchen Denkrichtung kann Jakob Nielsen gelten.⁵ „Nielsen believes that the Web is for business, not pleasure: it should be a transparent channel for information transfer. He is literally an iconoclast, arguing that graphics are greatly overused on the Web“, beschreiben Jay David Bolter und Diane Gromala in ihrem Buch *Windows und Mirrors* die Ideen Niensens.⁶ Bolter und Gromala richten ihren Fokus auf genau diesen von Nielsen weitgehend unbeachteten, jedenfalls hinten angestellten Faktor der Ästhetik der Benutzeroberfläche, der auch in der vorliegenden Arbeit im Mittelpunkt stehen wird. Verbunden wird die Betrachtung des GUIs mit der Gattung des Desktop-Films.

Desktop-Film

Eine Reihe von Filmen der 2000er- und vor allem 2010er-Jahre macht die Visualität von GUIs zu ihrem gemeinsamen Nenner: Diese Filme spielen sich zur Gänze oder zum größten Teil auf diversen graphischen Benutzeroberflächen ab. Das verdeutlicht zweierlei: Erstens ist die Benutzeroberfläche durchaus ein *Objekt*, das sich auch innerhalb eines sinnlichen Wahrnehmungsbereichs bewegt, in welchem es selbst nicht bloß in vermittelnder Rolle und im Hintergrund auftritt; daran anschließend

⁴ Søren Pold, „Interface Realisms: The Interface as Aesthetic Form“, in: *Postmodern Culture*, 15, 2/01.2005, URL: <http://pmc.iath.virginia.edu/issue.105/15.2pold.html>.

⁵ Jakob Nielsen hat eine Vielzahl an Artikeln zur Computer-Bedienung verfasst, von denen viele auf seiner Webseite abrufbar sind. (Vgl. Nielsen Norman Group, „UX & Usability Articles“, in: *Nielsen Norman Group*, URL: <https://www.nngroup.com/articles/> [17.10.2019].)

⁶ Jay David Bolter/Diane Gromala, *Windows and Mirrors: Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*, Cambridge: MIT Press 2003, S. 5.

macht diese sich aktiv im Entwickeln befindende Gattung des *Desktop-Films*, dessen Name bis dato keinesfalls gesetzt ist,⁷ zweitens deutlich, dass das Interface einer Betrachtung bedarf, und zwar auch im Kontext anderer medialer Formen, wie etwa der des Films.

In seinem Buch *The Cinema Dreams Its Rivals* von 2006 beschreibt Paul Young die Auswirkungen der aufkommenden digitalen Medien auf das Medium des Films: „[Hollywood] uses fantasies of new media to rejuvenate its own self-image“, so Young.⁸ Zweifelsohne ist die Darstellung neuer, digitaler Medien immer schon ein Thema oder Bestandteil filmischer Werke; auch das Computer-Interface hat nicht erst mit dem Desktop-Film filmische Abbildung erfahren, sondern ist seit der gesellschaftlichen Verbreitung digitaler Geräte in der einen oder anderen Form in Filmen auffindbar, oftmals in Form eigens für diese Filme designer *FUIs*,⁹ welche nurmehr oberflächlich auf die ihnen eigene Funktionalität verweisen; oder als Bestandteil von Spielfilmen, in denen Figuren Interfaces bedienen, eben weil diese heutzutage ubiquitär sind.¹⁰

Während Filme Interfaces also bereits abbilden, tritt dessen tatsächliche, der realen Interface-Form und -Ästhetik entsprechende Repräsentation erst mit dem Desktop-Film dezidiert auch in den thematischen Mittelpunkt; im Falle von *UNFRIENDED* handelt es sich dabei um eine Darstellung der Benutzeroberfläche des Apple-Betriebssystems *Mac OS X*. Darüber hinaus werden auch bestimmte Aspekte der Funktionalität des Interfaces übertragen, die eine zunehmende Verknüpfung neuer Medien und dem Film nahelegen. Um das Herausarbeiten der bei diesen Übersetzungsprozessen – Computer zu Film und umgekehrt – auftretenden

⁷ In dieser Arbeit wird der Begriff *Desktop-Film* verwendet, da er klar auf das verbindende Element der darunter gruppierbaren Filme hinweist: Im Zentrum steht die graphische Benutzeroberfläche, ausgehend vom für Benutzer_innen vertrauten virtuellen Schreibtisch, dem Desktop.

⁸ Paul Young, *The Cinema Dreams Its Rivals: Media Fantasy Films from Radio to the Internet*, Minneapolis: University of Minnesota Press 2006, S. 205.

⁹ „FUI has several interpretations. The F can stand for Fantasy, Fictional, Fake or Futuristic.“ (Maxon, „FUI, GUI and HUD“, URL: <https://www.maxon.net/en/news/maxon-blog/article/fui-gui-and-hud/> [11.09.2019].)

¹⁰ Vgl. Joceline Andersen, „The Body of the Machine: Computer Interfaces in American Popular Cinema since 1982“, in: *Projections*, 5, 2/2011, S. 75–95.

Merkmale geht es in dieser Arbeit. Konkret werden diese am Film UNFRIENDED veranschaulicht.

UNFRIENDED

Primärer Betrachtungsgegenstand der vorliegenden Arbeit ist der Horrorfilm UNFRIENDED (R: Levan Gabriadze, 2015, in einigen Ländern auch unter dem Titel UNKNOWN USER veröffentlicht). UNFRIENDED handelt von fünf High-School-Schüler_innen, die während eines *Skype*-Videogesprächs von dem Geist ihrer Mitschülerin Laura Barns heimgesucht werden. Laura hatte sich ein Jahr vorher aufgrund eines anonym verbreiteten Videos, in welchem sie bewusstlos und sich bloßstellend auf einer Party zu sehen ist, und dem daraus resultierenden Cyber-Mobbing das Leben genommen. Wie sich im Laufe des Films herausstellt sind die Protagonist_innen des Films maßgeblich an der Verteilung des Videos beteiligt gewesen.

Das Publikum von UNFRIENDED verfolgt das Geschehen anhand des *MacBook*-Bildschirms der Hauptfigur und ehemalig besten Freundin Lauras, Blaire Lily. Der Geist klinkt sich unter dem Benutzernamen *billie227*¹¹ in das *Skype*-Gespräch ein und agiert per Textnachrichten und Online-Links mit den anderen, örtlich verteilten Figuren. Blaire und ihre Freund_innen werden der Reihe nach von *billie227* zum Selbstmord getrieben, den die anderen Figuren nur hilflos mit ansehen können, da sie an unterschiedlichen Orten verteilt und nur per *Skype* verbunden sind. Die Gruppe sucht derweil online nach Hinweisen auf die Identität der Antagonistin beziehungsweise einen möglichen Ausweg aus der letztlich ausweglosen Situation: Am Ende des Films muss auch Blaire sterben; ihr (und den Zuschauer_innen) wird von *billie227* eine längere Fassung des anonymen Videos zugespielt, aus welcher ersichtlich wird, dass es von Blaire selbst hochgeladen wurde. Abschließend wird das Laptop zugeklappt und Blaire von Lauras nun manifestiertem Geist angegriffen.

Aus drei Gründen eignet sich UNFRIENDED als beispielhafter Gegenstand für ein Nachdenken über die filmische Darstellung des GUIs: Erstens ist der Film ein

¹¹ Die eigenwillige Orthographie der zahlreichen textuellen Elemente in UNFRIENDED wird wie im Film gezeigt wiedergegeben.

sich formal sehr eng an die Paradigmen tatsächlich existierender graphischer Benutzeroberflächen haltender Film; zweitens ist der Film der erste sogenannte *Screenmovie*, eine filmische Gattung, die als quasi gleichbedeutend mit Desktop-Film verstanden werden kann, jedoch bereits stark in die Richtung eines Markennamens geht. UNFRIENDED kann – gemeinsam mit dem zweiten Screenmovie, SEARCHING (R: Aneesh Chaganty, 2018), sowie einer Fortsetzung namens UNFRIENDED: DARK WEB (R: Stephen Susco, 2018) – zumindest als Auslöser der *populären* Rezeption dieser Art von Film identifiziert werden;¹² drittens verdeutlicht insbesondere UNFRIENDED ein die Arbeit durchziehendes Argument, dass nämlich Desktop-Filme nicht zuletzt anhand einer Kontextualisierung innerhalb der heutigen Medienumgebung funktionieren und auch im Rahmen einer solchen untersucht werden müssen. Aus diesen Gründen bietet sich UNFRIENDED als geeigneter Gegenstand für die Untersuchung der Ästhetik der graphischen Benutzeroberfläche in einem filmischen Umfeld an.

Methode

Untersucht wird die Ästhetik der Benutzeroberfläche anhand einer Reihe von Begrifflichkeiten, die dazu dienlich sind, ein Zusammenführen der Eigenschaften des Interfaces und des Films zu ermöglichen. Es geht somit um den Plot oder Inhalt von UNFRIENDED nur insoweit, als dass dieser mit der Form des Films eng verknüpft ist; im Mittelpunkt stehen aber vielmehr ebenjene Rückwirkungen und die sich daraus konstituierenden Beziehungen der medialen Formen des Computers und des Films.

Das primäre Unterfangen umfasst eine Aufschlüsselung der Visualität und Funktionalität der graphischen Benutzeroberfläche innerhalb eines filmischen

¹² So scheint das Interesse an Filmen dieser Art erst mit UNFRIENDED ein größeres Publikum gefunden zu haben, obwohl bereits frühere Filme auf dasselbe ästhetische Gimmick zurückgriffen, die Benutzeroberfläche als primären Schauplatz des Geschehens zu verwenden. Titel, die in Artikeln zum Desktop-Film-Genre immer wieder auftauchen, sind neben UNFRIENDED und SEARCHING etwa der Horrorfilm THE DEN (R: Zachary Donahue, 2013), der Thriller OPEN WINDOWS (R: Nacho Vigalondo, 2014) und das Videoessay TRANSFORMERS: THE PREMAKE (R: Kevin B. Lee, 2014). (Vgl. Jan Distelmeyer, „Desktop-Filme: Hilfe, da gibt’s keinen Button!“, URL: <https://www.epd-film.de/themen/desktop-filme-hilfe-da-gibts-keinen-button> [30.08.2019]; Jenny Jecke, „Profile - Warum sich Desktop-Filme ideal für Horror eignen“, 19.02.2018, URL: www.moviepilot.de/news/profile-warum-sich-desktop-filme-ideal-fur-horror-eignen-1103322 [30.08.2019].)

Kontexts. Der *Interface*-Begriff dient der vorliegenden Arbeit dabei als Ausgangspunkt; er wird in dieser Arbeit als weitestgehend gleichbedeutend mit dem der graphischen Benutzeroberfläche verwendet und bezieht sich somit auf die wahrnehmbare, auf die ästhetische Ebene der Benutzeroberfläche, welche für die filmische Darstellung selbstredend von primärer Bedeutung ist.

Sich durch die Arbeit ziehend sind eine Reihe von *Schwellenphänomenen* – des Drauf- und Durchguckens, des Verteilens und Versammelns, der Konvergenz und Divergenz –, wie es das Interface per definitionem selbst eines ist. Dass diese sich nicht zuletzt aus dem sich ständig weiterentwickelnden Verhältnis der sich ebenso im Wandel befindenden medialen Formen des Films und Computers (und konkret: dessen sinnlich wahrnehmbarer, *oberflächlicher* Ebene) konstituieren, gilt es in dieser Arbeit zu untersuchen. Ausgegangen wird dabei von der Seite der neuen Medien und dem Interface; dieses Vorhaben kann gewissermaßen als die Fortführung der von Lev Manovich in seinem Buch *The Language of New Media* angefangenen Unterfangens von 2001 bezeichnet werden. Darin untersucht Manovich die Auswirkungen des filmischen Mediums auf die – zur Zeit der Veröffentlichung des Buchs – neuen Medien.¹³ Manovich refereiert anhand bestimmter Filme, insbesondere dessen avantgardistischer, modernistischer Spielarten, auf das digitale Medium, um dessen ästhetische Merkmale, dessen titelgebende *Sprache* herauszuarbeiten.¹⁴ In der vorliegenden Arbeit soll ein ähnlicher und gleichzeitig weiterführender Schritt gemacht werden: Der Computer hat den Film mittlerweile als prominentestes Medium abgelöst beziehungsweise bestimmte Merkmale adoptiert, die ursprünglich dem filmischen Medium entstammten, welche sich nun wiederum auf das filmische Medium auswirken; im Zentrum steht dabei das Interface und dessen Elemente, die dieser Arbeit als Ausgangspunkt dienen und die prominent in UNFRIENDED auftauchen. Grundsätzlich geht es um das Herausarbeiten der ästhetischen Merkmale der graphischen Benutzeroberfläche. Unter *Ästhetik* sollen dabei aber nicht ausschließlich die visuellen Attribute des GUIs, sondern auch dessen Wahrnehmung vonseiten der Zuschauer_innen, genauso wie die spezifischen

¹³ Vgl. Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge: MIT Press 2001.

¹⁴ „I use ‚language‘ as an umbrella term to refer to a number of various conventions used by designers of new media objects to organize data and structure the user’s experience.“ (Ebd., S. 7.)

Merkmale neuer Medien und dessen Verknüpfung mit dem filmischen Medium verstanden werden.

Aufbau

Der Aufbau der Arbeit gestaltet sich wie folgt: Die Arbeit ist in drei Kapitel gegliedert, die sich UNFRIENDED und der Benutzeroberfläche jeweils unter einem Aspekt des *Verteilens* annähern. Diese titelgebenden Formen des Verteilens sollen der Arbeit als roter Faden dienen und einen umfassenden Blick auf den Desktop-Film und UNFRIENDED gewähren. Es geht dabei nicht um eine systematische Untersuchung anhand eines rigoros ausdefinierten Verteilungs-Begriffs; vielmehr sollen dessen vielfältige Deutungs- und Einsatzmöglichkeiten erhalten und für diese Arbeit ertragreich gemacht werden.

Das erste Kapitel widmet sich der Ästhetik der graphischen Benutzeroberfläche und dessen konstituierender Elemente, dem Desktop und den virtuellen Fenstern. Ausgehend vom Interface-Begriff wird die Darstellung und Funktionalität dieser Elemente aufgeschlüsselt. An einer beispielhaften Szene aus UNFRIENDED wird konkret die zuvor theoretisch hergeleitete Doppelperspektivität des virtuellen Fensters verdeutlicht – oder genauer: die unklare Perspektivität der Benutzeroberfläche in ihrer Gesamtheit. Die These dieses Kapitels ist, dass das Interface auf der Basis verteilter virtueller Fenster funktioniert, dessen ästhetische Merkmale in UNFRIENDED sicht- und wahrnehmbar werden.

Das zweite Kapitel wird anhand des Ausgangsbegriffs der *Zerstreuung* die Zuschauer_innen-Position in UNFRIENDED untersuchen. Dafür wird die Doppelperspektivität der virtuellen Fenster des ersten Kapitels aufgegriffen; parallel zu dieser kann gleichsam von einer verteilten (oder zerstreuten) Rezeptionsweise gesprochen werden, so lautet die in diesem Kapitel ausgeführte These. Eine weitere Sequenz aus UNFRIENDED dient der Verdeutlichung dieses Arguments.

Das dritte Kapitel behandelt eine Reihe von Thematiken, die im Gegensatz zu den vorigen Kapiteln über UNFRIENDED als alleinigen Betrachtungsgegenstand hinausreichen beziehungsweise selbigen Film in einen größeren medialen Kontext setzen. Anhand der im 2. Kapitel erarbeiteten Zuschauer_innen-Position wird ein

Verhältnis von Zuschauer_innen und Benutzer_innen im Bezug auf UNFRIENDED formuliert. Dafür werden bestimmte interaktive Aspekte des Computer-Mediums in eine Beziehung zur filmischen Darstellung in UNFRIENDED gestellt und verhandelt, erneut unter Verwendung von Szenen aus UNFRIENDED.

Im Schlussteil werden die Ergebnisse der Kapitel zusammengefasst und es werden einige Ansätze für eine thematische Weiterarbeit formuliert.

1. Fenster verteilen: Die graphische Benutzeroberfläche

Das Interface: Mehr als Mittler zwischen Mensch und Maschine

Die graphische Benutzeroberfläche bezeichnet die für Benutzer_innen im Umgang mit dem Computer sichtbare Ebene des *Interfaces*. Etymologisch gesehen bedeutet Interface *Zwischenform* (lat. *Inter*=Zwischen und lat. *Facies*=Form). Dem Begriff ist somit eine Schwellen-Funktionalität inhärent, ein Fungieren an Übergängen, aber auch eine irgendwie geartete, nach außen gerichtete, sichtbare Erscheinungsform. Bezogen auf den Computer ist das Interface als eine Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine zu verstehen; es dient der Bedienung des Computers. Etabliert hat sich der Begriff der Mensch-Computer-Interaktion (*Human Computer Interaction*, kurz HCI), als deren zentrales Element die graphische Benutzeroberfläche – streng betrachtet nur eine diverser, auch Hardware-Peripheriegeräte wie Maus und Tastatur umfassenden, Interface-Formen¹⁵ – benannt werden kann.

Das GUI dient der Vermittlung der Funktionalität verschiedener Programme und digitaler Inhalte anhand einer visuellen Darstellung selbiger. Dabei folgt es bestimmten gestalterischen Regeln und Konventionen. Primäres Ziel der Interface-Gestaltung ist es, den Benutzer_innen eine möglichst einfache Bedienung des Computers zu ermöglichen: „If we design and develop digital products in such a way that the people who use them can easily achieve their goals, they will be satisfied, effective, and happy“, beginnt ein Standardwerk zum Interface-Design.¹⁶

Dem zuträglich ist unter anderem das Design-Prinzip der *direkten Manipulation*. Darunter zu verstehen ist erstens die visuelle Repräsentation verschiedener Datentypen, zweitens deren Benutzung anhand unmittelbarer, gestischer Aktionen wie Klicken, Verschieben und Vergrößern, sowie drittens ebenso unmittelbare visuelle Rückmeldungen auf die ausgeführten Aktionen.¹⁷ Das bereits in den Anfangszeiten

¹⁵ Diese Geräte sind für die Arbeit nicht von größerem Belang; der Interface-Begriff bezieht sich in dieser Arbeit deshalb auf die graphische Benutzeroberfläche und ist mit diesem gleichbedeutend zu verstehen.

¹⁶ Alan Cooper/Robert Reimann/Dave Cronin/Christopher Noessel, *About Face: The Essentials of Interaction Design*, 4. Aufl., Indianapolis: John Wiley and Sons 2014, S. 3.

¹⁷ Vgl. ebd., S. 315.

des GUIs entwickelte Prinzip direkter Manipulation ist weiterhin vorherrschend: Evident wird dies, wenn Benutzer_innen anhand von Hardware-Interfaces wie der Maus auf ihrem Computer die virtuellen Repräsentationen von Daten anklicken, um *direkt* mit ihnen zu interagieren. Die gestalterische Wirksamkeit direkter Manipulation drückt sich insbesondere dadurch aus, dass diese Art von Interaktion mittlerweile selbstverständlich geworden ist; dabei fußt sie auf einem internen konzeptuellen Konflikt:

„There was a strangely paradoxical quality to direct manipulation: in reality, the graphic user interface had added another layer separating the user from his or her information. But the tactile immediacy of the illusion made it seem as though the information was now closer at hand, rather than farther away.“¹⁸

Die graphische Benutzeroberfläche bezeichnet eine weitere Ebene, die sich zwischen die Hardware-Architektur des Computers und seine Benutzer_innen schaltet. Der Effekt der Unmittelbarkeit, den die graphische Benutzeroberfläche anvisiert, resultiert also aus einem umso stärkeren Akt der Vermittlung. Dieser Konflikt wohnt der Benutzeroberfläche inne: Das Ziel eines jeden guten GUIs ist einerseits die möglichst intuitive Bedienung, das größtmögliche *Auflösen* der Schnittstelle zwischen den Benutzer_innen und den Inhalten; andererseits gäbe es bei einer erfolgreichen, ausnahmslosen Auflösung dieser Schnittstelle keinen Bedarf mehr für ein Interface – die Inhalte würden quasi *unvermittelt* vermittelt werden.¹⁹

Interfaces sind mehr als nur Mittler zwischen Mensch und Maschine; sie beeinflussen vielmehr die Wahrnehmung der vermittelten Inhalte durch ihr eigenes Erscheinen. Alexander Galloway zufolge beschreibt das Interface sich selbst als “a door or a window or some other sort of threshold across which we must simply step to receive the bounty beyond. But a thing and its opposite are never joined by the interface in such a neat and tidy manner.“²⁰ Da das Interface konstant im Begriff ist,

¹⁸ Johnson 1997, S. 21.

¹⁹ „The more intuitive a device becomes, the more it risks falling out of media altogether, becoming as naturalized as air or as common as dirt.“ (Alexander R. Galloway, *The Interface Effect*, Cambridge: Polity Press 2012, S. 25.)

²⁰ Ebd., S. 52.

unwahrnehmbar zu werden, tritt es in bestimmten Momenten umso stärker selbst als Objekt in Erscheinung. Für Benutzer_innen präsentiert sich ein jeweiliges Interface mehr oder weniger intuitiv. Dabei agiert das Interface immer an der Grenze zum eigenen Verschwinden, jedenfalls dem *Effekt* des Verschwindens für die Benutzer_innen. Branden Hookway schreibt dazu:

„[T]he illusory disappearance of the interface is an essential aspect of the operation of a user interface, inasmuch as an operator internalizes the user interface in the course of working through it, so as to subjectively experience that which is opened up by the interface in a seemingly direct and unmediated way.“²¹

Für Hookway stellt sich also nur durch die Benutzung eine Gewohnheit an jeweilige Bedienungs-Paradigmen ein, sodass ein mehr oder weniger unbeeinflusstes Erleben der Inhalte stattfinden kann, bei welchem das Interface nurmehr im Hintergrund agiert. Erst die tatsächliche Benutzung erlaubt demnach das Betrachten des Vermittelten und nicht simultan auch des Vermittelnden.

Gleichzeitig lassen sich Benutzer_innen gezwungenermaßen auf die durch das Interface ermöglichte Funktionalität ein: Bestimmte Inhalte sind stets mit ebenso vorbestimmten Interfaces verknüpft, über die das Abrufen jener funktioniert; die Benutzer_innen müssen Inhalte anhand der ihnen von einem jeweiligen Interface zur Verfügung gestellten Funktionen betrachten, bedienen und bearbeiten. Wer sich etwa ein Video auf *YouTube* oder ein Bild auf *Instagram* ansehen möchte, muss mit den Layouts, Optionen, Anordnungen der Webseiten und Apps vorliebnehmen, die von ihnen angeboten werden. Hookway dazu: „[B]y imposing itself as a condition necessary for the expression of human agency, the interface comes to define human agency.“²²

Das GUI ist Hilfsmittel im Umgang mit digitalen Inhalten einerseits und andererseits ein potentiell Hindernis in dessen erfolgreicher, das bedeutet: *möglichst ungestörter* Rezeption.²³ Das Interface soll gleichzeitig aber keineswegs komplett verschwinden; schließlich bietet es auch die Werkzeuge an, mit welchen

²¹ Branden Hookway, *Interface*, Cambridge: MIT Press 2014, S. 15.

²² Ebd., S. 17.

²³ Die Rezeptionshaltung ist Thema des 2. Kapitels.

Benutzer_innen Inhalte bearbeiten und rezipieren können. Das Interface ist somit keinesfalls ausschließlich als ein transparentes *Fenster* zu verstehen, sondern vielmehr – wie von Galloway obig angemerkt²⁴ – gleichsam auch immer als dessen *Rahmen*, der sich auf das Gerahmte auswirkt. Um diese Distinktion – und gleichzeitig: dessen Auflösung – wird es in den folgenden Abschnitten gehen.

Der Desktop: Grundbaustein des Interfaces

Der *Desktop* ist das grundlegende Element der graphischen Benutzeroberfläche. Bereits 1973 veröffentlichte Xerox PARC unter Mitwirkung des Computer-Pioniers Alan Kay den *Xerox Alto*. Bestandteil dieses (experimentellen, nicht frei erhältlichen) Computer-Systems war die erste graphische Benutzeroberfläche, die aus „pull-down menus, windows, icons, all organized on or as a ‚desktop‘ space“²⁵ bestand und sich in ihrer Funktionalität und Gestaltung kaum von den heutigen GUIs unterschied. Mit dem *Alto* entwarf Xerox PARC ebenjene „four pillars of the desktop UI paradigm“, wie Alan Cooper schreibt, „windows, icons, menus (and other widgets), and pointer, or WIMP for short.“²⁶ Einer der ersten mit einer graphischen Benutzeroberfläche ausgestatteten Computer für Endbenutzer_innen war der *Apple Lisa* von 1983, den Cooper als „remarkable, accessible, exciting, far too expensive (\$9,995 in 1983), and frustratingly slow“ beschreibt und welcher folglich keinen durchschlagenden Erfolg erzielte.²⁷ Der *Lisa*-Computer legte vielmehr den Grundstein für den ein Jahr darauf veröffentlichten von Apple veröffentlichten *Macintosh*:

„The Mac single-handedly brought an awareness of design and aesthetics to the industry. It not only raised the standards for user-friendliness, but it also enfranchised a whole population of skilled individuals from disparate fields who were previously locked out of competing because of the industry’s self-absorption in techno-trivia.“²⁸

²⁴ Siehe Fn. 20.

²⁵ Kris Cohen, „Bitmapped Form“, in: *Open Set. Arts, Humanities, Culture*, 18.02.2015, URL: <http://www.open-set.com/krcohen/essays/bitmapped-form/> [01.09.2019].

²⁶ Cooper/Reimann/Cronin/Noessel 2014, S. 435.

²⁷ Ebd.

²⁸ Ebd., S. 436.

Die *Alto*-, *Lisa*- und insbesondere *Macintosh*-Computer waren technisch und kulturell zukunftsweisend; als Folge kann der Desktop spätestens seit den 1980er-Jahren als fundamentales Element der visuellen Repräsentation von den sich auf dem Computer befindenden und von Benutzer_innen abruf- und manipulierbaren Daten angesehen werden. Turkle beschreibt die weitreichende Wirkung des *Macintosh*-Computers konzis: „We have learned to take things at interface value.“²⁹ Und weiter: „We are moving toward a culture of simulation in which people are increasingly comfortable with substituting representations of reality for the real. We use a *Macintosh*-style ‚desktop‘ as well as one on four legs.“³⁰ Der *Macintosh* erlaubte die Computer-Bedienung erstmals auch Personen, die weniger technisch versiert waren oder denen die neue, visuelle Benutzeroberfläche in ihrer *Funktionsweise*³¹ eher entgegenkam als die visuell nicht repräsentative, auf Expert_innen-Nutzung ausgelegte Kommandozeile (*Command Line Interface*, kurz CLI).³²

²⁹ Sherry Turkle, *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, New York: Simon & Schuster 1995, S. 23.

³⁰ Ebd.

³¹ Ein wegweisender Artikel zur Mensch-Computer-Interaktion wird 1945 veröffentlicht: In *As We May Think* beschreibt der Ingenieur Vannevar Bush den sogenannten *Memex* (*Memory Extender*), „a sort of mechanized private file and library.“ (Vannevar Bush, „As We May Think“, in: *The Atlantic Monthly*, 07.1945, URL: <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/> [16.09.2019].) Bush beschreibt den *Memex* als eine Art Tisch, auf welchem – anhand einer Tastatur, Knöpfen und Reglern – durchsichtige Bildschirme verteilt werden, die verschiedenes Material anzeigen können. (Vgl. ebd.) Bush vergleicht den *Memex* ausdrücklich mit einem gewöhnlichen Schreibtisch, um nämlich, dem Desktop gleich, auf dessen gewohnte Benutzung zu verweisen, als Oberfläche, auf welcher Material zueinander angeordnet werden kann: „This is the essential feature of the memex. The process of tying two items together is the important thing.“ (Ebd.) Der *Memex* soll durch das In-Verbindung-Stellen disparaten Materials „new forms of encyclopedias“ konstituieren, „ready made with a mesh of associative trails running through them[.]“ (Ebd.) Bush antizipiert mit dem *Memex* nicht nur Hypertext- und Datenbank-Systeme, wie sie heutzutage genutzt werden, um große Informationsmengen abrufbar zu machen; er verweist vor allem auf die titelgebende, potentielle Denk- und Funktionsweise, die auf einem sinnlich motivierten Arrangieren von Material auf einer Schreibtisch-ähnlichen Oberfläche basiert.

³² Sherry Turkle widmet der Entwicklung vom CLI zum GUI ein Kapitel in *Life on the Screen*. (Vgl. Turkle 1995, S. 50–76.) Laut Turkle lässt sich damit die Entwicklung hin zu bestimmten Bedienungs-Stilen verknüpfen, die mit der graphischen Repräsentation von Daten in Form von direkt manipulierbaren Objekten korrelieren: Die „soft mastery“ des GUIs bezeichnet ein „playing with the elements of a program“ und steht im Gegensatz zur „hard mastery“ des CLIs, welche „rule-driven“ und auf „top-down planning“ basiert. (Ebd., S. 51.) Siehe auch das 3. Kapitel zur *Bricolage*, welche von Turkle als ein Aspekt der Soft Mastery benannt wird. (Vgl. ebd., S. 59.)

Der oberflächlichen Wahrnehmung dienlich ist das Prinzip des Metapher-Designs. Darunter zu verstehen ist die metaphorische Übertragung von Bedienungskonzepten, die Benutzer_innen bereits aus dem Umgang mit bestimmten Echtwelt-Objekten bekannt sind. Anne Friedberg schreibt dazu:

„As new media are introduced, metaphor functions as accomodation, wrapping the newly strange in the familiar language of the past. Architecture, long a metaphor for philosophy, was also adopted as an early model for software design. In the culture of the interface, we live in the realm of metaphor.“³³

Der Name des Desktops kommt aufgrund der Anlehnung an die Funktionsweise eines realen Schreibtischs zustande: Wie ein Schreibtisch ist der Desktop zuvorderst als Arbeitsfläche zu verstehen, auf welcher *Objekte* verschiedener Art abgelegt werden können. Hinweis auf die Natur dieser Objekte gibt eine weitere Entwicklung Alan Kays: Mit dem sogenannten *Dynabook* antizipieren Kay und Adele Goldberg im Jahre 1977 nicht nur tragbare Computer-Systeme – Apples auch namentlich ähnliches *MacBook* etwa –, sie formulieren indirekt auch eine Konzeption des Computers an sich:

„What would happen in a world in which everyone had a Dynabook? If such a machine were designed in a way that *any* owner could mold and channel its power to his own needs, then a new kind of medium would have been created: a metamedium, whose content would be a wide range of already-existing and not-yet-invented media.“³⁴

Der Computer nach Kay und Goldberg soll bekannte und neuartige Medien in Form eines *Metamediums* vereinen. Dies erklärt die beschriebene Orientierung an Echtwelt-Metaphern wie der des Schreibtischs, aber auch die simultane Verbindung mit neuartigen Konzepten. Diese Mischung des Bekannten und Neuen wird am Desktop wie folgt deutlich: Auf dem virtuellen Schreibtisch erscheint ein digitaler Film zuerst als *Icon*, ebenso wie ein Text oder ein Bild, welches als direkt manipulierbare Verknüpfung zur jeweiligen Datei dient; das Anklicken eines Icons öffnet im Normalfall

³³ Anne Friedberg, *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*, Cambridge: MIT Press 2006, S. 15.

³⁴ Alan Kay/Adele Goldberg, „Personal Dynamic Media“, in: *IEEE Computer*, 10, 3/03.1977, S. 31–41, hier: S. 40.

eine Software-Anwendung, die der Betrachtung und Manipulation der jeweilig verknüpften Datei dient. Metapher-Design dient dabei bloß der Orientierung an Bekanntem. Der virtuelle Schreibtisch lässt sich zwar partiell anhand des realen Gegenstücks aufschlüsseln, erweitert dessen Funktionalität aber um einige entscheidende Aspekte: Anders als ein materieller Schreibtisch zeichnet sich der Desktop primär durch seine Wandelbarkeit und Funktionalität als formlose Ablagefläche für Icons aus, anstatt eigens in Erscheinung zu treten. Terry Harpold beschreibt die Raumwahrnehmung und visuelle Qualität des Desktops deshalb auch als eine ganz bestimmte Art *leeren* Raums, als einen „thin‘ space – a form of space which is nearly emptied out beforehand, so that movement within it and mastery of the objects it contains is minimally challenging to the user.“³⁵ Der Desktop soll entmaterialisiert in den Hintergrund rücken und nur die Verwendung anderer Objekte auf der Benutzeroberfläche und die Bewegung innerhalb der digitalen Umgebung ermöglichen.

Die Idee des Computers als einem Metamedium findet hier ihren Ausdruck: Eine Vielzahl medialer Formen kann graphisch repräsentiert und auf der Oberfläche des Desktops angeordnet und benutzt werden. In Form von Icons können nicht nur Textdateien und Ordner – soweit noch eng der Schreibtisch-Metapher folgend – angeordnet und benutzt werden; auch Bild- und Videodateien, interaktive Videospiele und selbstverständlich alles Genannte kombinierende Webseiten finden in dem Desktop einen gemeinsamen Grund. Schreibtisch und Desktop gemein ist die Möglichkeit, verschiedene Objekte zu platzieren und direkt zu manipulieren; der Desktop erlaubt jedoch eine ungleich größere Vielfalt der so manipulierten Objekte und Medienformen, die durch die Benutzeroberfläche eine generalisierende *Gleichmachung* erfahren,³⁶ infolge welcher vielmehr die durch das GUI ermöglichten Methoden des Manipulierens und der Informationsverarbeitung in den Vordergrund treten. Das für die Manipulation entscheidende Element ist das virtuelle Fenster.

³⁵ Terry Harpold, „Thick & Thin: ‚Direct Manipulation‘ & The Spatial Regimes of Human-Computer Interaction“, *Proceedings of SIGGRAPH 2001*, ACM Press 2001, S. 78–82, hier: S. 81.

³⁶ „Stripping different media of their original distinctions, the interface imposes its own logic on them.“ (Manovich 2001, *The Language of New Media*, S. 65.)

Das virtuelle Fenster: Drauf- und Durchsicht

Wie auch der Desktop hat das virtuelle Fenster ein architektonisches Vorbild, an welchem sich die Funktionalität basal orientiert; das virtuelle Fenster hat mit seinem Vorbild allerdings noch weniger gemeinsam als der Desktop: „Nicht mehr das *eine* Bild und der *eine* Betrachterstandpunkt, vielmehr multiple Fenster, dynamische Standpunkte und Interaktion sind von den digitalen Fenstersystemen konfiguriert“³⁷, fasst die Kunsthistorikerin Margarete Pratschke die zentralen Eigenschaften des virtuellen Fensters (*Windows*)³⁸ zusammen: Es ist zumeist von *mehreren* virtuellen Fenstern die Rede; daraus resultieren auch mehrere Fensterrahmen, die zu Sehendes und Positionen konstituieren, aus denen wiederum nicht nur das Gerahmte, sondern auch die Rahmen selbst anzusehen sind.

Der im Interface verankerte Widerspruch von Hilfsmittel und Hindernis spiegelt sich somit auch im virtuellen Fenster wider, welches sich durch eine irgendwie geartete Mischung aus Drauf- und Durchsicht auszeichnet. Harpold beschreibt dies als „strategies of frank spatial hybridity, mixing flat and deep visual fields.“³⁹ Das sich so konstituierende, komplexe visuelle System kann anhand der von Jay Bolter und Richard Grusin angeführten „double logic of remediation“⁴⁰ näher beschrieben werden. *Remediatisierung* bezeichnet die Darstellung medialer Formen innerhalb eines anderen Mediums. Dadurch entsteht ein Austausch zwischen vermeintlich isolierten Medienformen, bei welchem bestimmte Merkmale stärker und andere schwächer ausgeprägt repräsentiert werden: „Our culture conceives of each medium or constellation of media as it responds to, redeploys, competes with, and reforms other media.“⁴¹ Konziser noch beschreiben Bolter und Diane Gromala den Vorgang der

³⁷ Margarete Pratschke, „Overlapping Windows‘: Architektonische Raumkonzepte als Vorbilder des digitalen Bildraums grafischer Benutzeroberflächen“, in: Jörg H. Gleiter/Norbert Korrek/Gerd Zimmermann (Hrsg.), *Die Realität des Imaginären: Architektur und das digitale Bild. 10. Internationales Bauhaus-Kolloquium*, Weimar: Bauhaus-Universität 2008, S. 211–218, hier: S. 214.

³⁸ Microsofts *Windows*-Betriebssystem bezieht sich namentlich selbstverständlich genau auf diese virtuellen Fenster.

³⁹ Harpold 2001, S. 80.

⁴⁰ Jay David Bolter/Richard Arthur Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge: MIT Press 1999, S. 2.

⁴¹ Ebd., S. 55.

Remediatisierung in *Windows and Mirrors* als „the making of new media forms out of older ones.“⁴²

Anhand des Konzepts der Remediatisierung zeigen Bolter und Grusin (und darauf folgend: Bolter und Gromala) Verbindungslinien zwischen verschiedenen alten (historischen) und neuen (digitalen) Medienformen auf. Das verweist auf die erwähnte *Doppellogik der Remediatisierung*. Als zentraler Aspekt dieser Doppellogik ist ein Wechselspiel zwischen „the transparent presentation of the real and the enjoyment of the opacity of media themselves“⁴³ oder der ständige Konflikt zwischen *unmittelbarer* und *hypermediatisierter* Repräsentation zu verstehen; anhand dieses Konflikts kann auch das virtuelle Fenster charakterisiert werden.

Das virtuelle Fenster ist in doppelter Funktion aktiv: Erstens agiert es als (möglichst) unsichtbarer Rahmen, der auf den Inhalt verweist und ausschließlich diesen sicht- und erlebbar macht. Dies korreliert mit dem Konzept der Unmittelbarkeit (*Immediacy*). Bolter und Grusin geben dafür drei Beispiele: Als erstes Beispiel nennen die Autoren Anwendungen virtueller Realität, deren Echtheit einen Effekt der Unmittelbarkeit evoziert und das Simulierte als real erscheinen lässt; zweitens die Desktop-Metapher, welche die Computer-Bedienung anhand bekannter Bedienungs-Paradigmen so natürlich und selbstverständlich machen soll, dass die Benutzer_innen sich fühlen, als interagierten sie mit real existierenden Objekten, als säßen sie tatsächlich an einem Schreibtisch und nicht vor einem Computer-Bildschirm; drittens nennen Bolter und Grusin perspektivische Darstellungsweisen, die der Sichtweise des menschlichen Auges nachempfunden sind und die auf eine photorealistische Abbildung abzielen.⁴⁴ Zusammengefasst lässt sich unter Unmittelbarkeit eine Form der Vermittlung verstehen, die aufgrund hoher Effektivität als natürlich und quasi unvermittelt wahrgenommen wird. Eine unmittelbare Wahrnehmung des virtuellen Fensters konzentriert den Blick auf den Inhalt, den das Fenster rahmt, nicht aber auf den Rahmen selbst. In diesem Fall wird das virtuelle Fenster (idealiter) durchsichtig. Es lassen sich Verbindungslinien zwischen dem klassischen,

⁴² Bolter/Gromala 2003, S. 83.

⁴³ Bolter/Grusin 1999, S. 21.

⁴⁴ Vgl. ebd., S. 21–30.

narrativen Film und den Vorstellungen virtueller Realität ziehen; beide Formen sind auf das Konstruieren einer kohärenten diegetischen Film- respektive Spielwelt ausgelegt, die eine Immersion der Zuschauer_innen respektive Benutzer_innen, also ein unmittelbares Erfahren erlauben soll.⁴⁵ Zentral ist dafür, dass die unmittelbare Erfahrung den Blick auf ein *einzelnes* Fenster konzentriert:

„Think of the computer screen as a window, opening up onto a visual world that seems to be behind or beyond it. This is the world of information that the computer offers: texts, graphics, digitized images, and sound. Concentrating on the text or images, the user forgets about the interface (menus, icons, cursor), and the interface becomes transparent. HCI specialists and some designers speak as if that were the only goal of interface design: to fashion a transparent window onto a world of information.”⁴⁶

Konträr dazu positioniert sich die zweite Funktion und Wahrnehmungsweise, die durch die virtuellen Fenster konstituiert wird – die eines Rahmens, der die Befehle zur Manipulation *von* und Interaktion *mit* dem Gerahmten beherbergt. Der Rahmen des Fensters selbst tritt hier in Erscheinung. Dies korreliert mit dem Konzept der Hypermediatisierung (*Hypermediacy*); nicht zufällig wählen Bolter und Grusin als primäres Beispiel „the heterogeneous ‚windowed style‘ of World Wide Web pages, the desktop interface, multimedia programs, and video games.”⁴⁷ Das virtuelle Fenster ist hier weniger Fenster denn Rahmen sowie opake Oberfläche; und insbesondere *multiple* Fenster machen natürlich auf ihre jeweiligen, die Inhalte voneinander abgrenzenden Rahmen aufmerksam.

Das Anzeigen von Informationen „in overlapping and re-sizable windows arranged in a stack, similar to a pile of papers on a desk“⁴⁸ zeugt von der metaphorischen Darstellung des Computers als Schreibtisch; die *gestapelten* Fenster weisen gleichzeitig erneut auf den dem Interface inhärenten Konflikt hin, mehreren Perspektiven und medialen Formen gerecht werden zu wollen: „As a result, the

⁴⁵ „When compositing restores the unbroken surface so that the film can be transparent to the viewer, it is working in the service of immediacy.“ (Ebd., S. 154.)

⁴⁶ Bolter/Gromala 2003, S. 26.

⁴⁷ Bolter/Grusin 1999, S. 31.

⁴⁸ Lev Manovich, „Avant-garde as Software“, in: *Artnodes*, 0, 2/01.12.2002, URL: <http://artnodes.uoc.edu/article/10.7238/a.v0i2.681/> [13.10.2019], S. 4.

computer screen becomes a battlefield for a number of incompatible definitions – depth and surface, opaqueness and transparency, image as illusionary space and image as instrument for action.“⁴⁹ Im folgenden Abschnitt soll diese doppelte Darstellungsweise der virtuellen Fenster anhand einer Szene aus UNFRIENDED verdeutlicht werden.

Virtuelle Fenster in UNFRIENDED

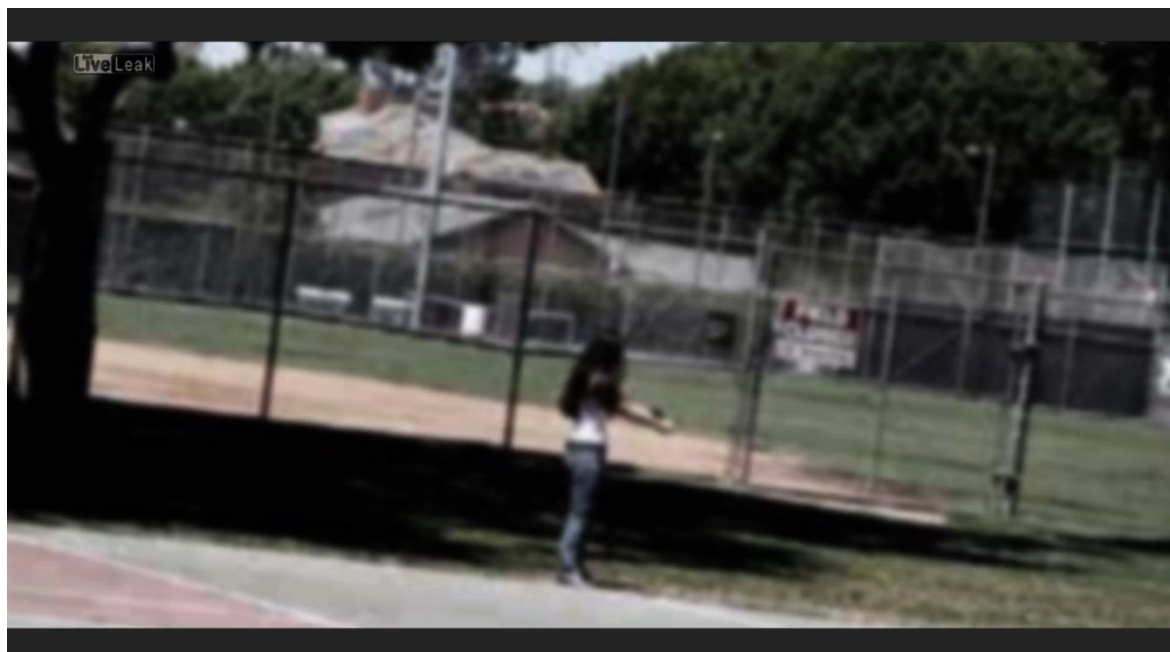
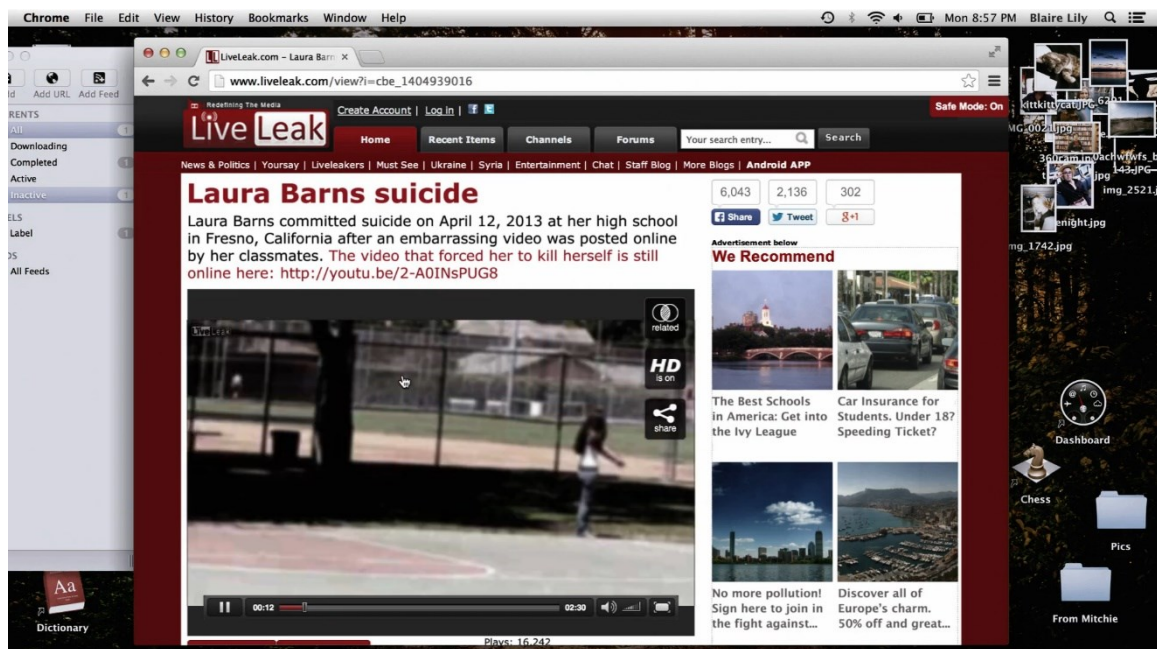
UNFRIENDED beginnt mit einem Schwarzbild, bevor die graphische Benutzeroberfläche des Apple-Betriebssystems erstmals in Erscheinung tritt. Zu sehen sind mehrere geöffnete Fenster, die den Desktop größtenteils verdecken. Mittig ist eine die Webseite eines *LiveLeak*-Videos in einem Internetbrowser-Fenster geöffnet, auf welcher eine Warnung zu sehen ist, dass der folgende Inhalt nicht jugendfrei sei. Der Mauszeiger der Protagonistin von UNFRIENDED, Blaire Lily, klickt auf *Continue*, woraufhin die tatsächliche Video-Webseite eines Videos namens *Laura Barns suicide* geladen wird. Dessen Textbeschreibung lautet: „Laura Barns committed suicide on April 12, 2013 at her high school in Fresno, California after an embarrassing video was posted online by her classmates. The video that forced her to kill herself is still online here: [http://youtu.be/2-A0INsPUG8\[.\]](http://youtu.be/2-A0INsPUG8[.])“⁵⁰ Blaire startet das Video und aktiviert den Vollbildmodus. In einer verwackelten Kameraaufnahme ist zu sehen, wie die Figur Laura Barns sich mit einer Pistole selbst erschießt. Das Video beginnt automatisch zu spielen, wird nach einer Weile von Blaire in den Vollbild-Modus versetzt.⁵¹ Nach rund eineinhalb Minuten wird das Video von Blaire gestoppt, der Vollbildmodus beendet und der *YouTube*-Link in der Textbeschreibung aktiviert.⁵²

⁴⁹ Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge: MIT Press 2001, S. 90.

⁵⁰ Vgl. Abb. 1.

⁵¹ Vgl. Abb. 2.

⁵² Besonders aufmerksamen Zuschauer_innen könnte in dieser Szenenfolge auffallen, dass erstens die Zeitleiste des *LiveLeak*-Videos im Vollbild- und Fenstermodus nicht miteinander übereinstimmt; Blaire schließt das (Vollbild-)Video nach einer Minute und 21 Sekunden (von 1'59“ angezeigter Gesamtlänge). In der Folge zeigt die Zeitleiste allerdings nur 46 Sekunden Abspielzeit an (von 2'30“ Gesamtlänge). Zweitens stimmt der in der Textbeschreibung angegebene *YouTube*-Link nicht mit der nach Anklicken sich öffnenden, im Browser-Fenster ablesbaren, Adresse überein – <https://www.youtube.com/watch?v=6ihE-GnEvqk>. (Vgl. Abb. 3) Das sind einerseits simple



Abbildungen 1 und 2: Drauf- respektive Durchsicht⁵³

Kontinuitätsfehler; interessanter ist jedoch, dass diese Fehler (unfreiwillig) auf die Konstruktion des Films selbst hinweisen. Auf diesen Aspekt wird im 3. Kapitel zurückgekommen.

⁵³ UNFRIENDED, R: Levan Gabriadze, US 2015, Amazon-Video, [0'55"]; [1'10"], eigene Screenshots.

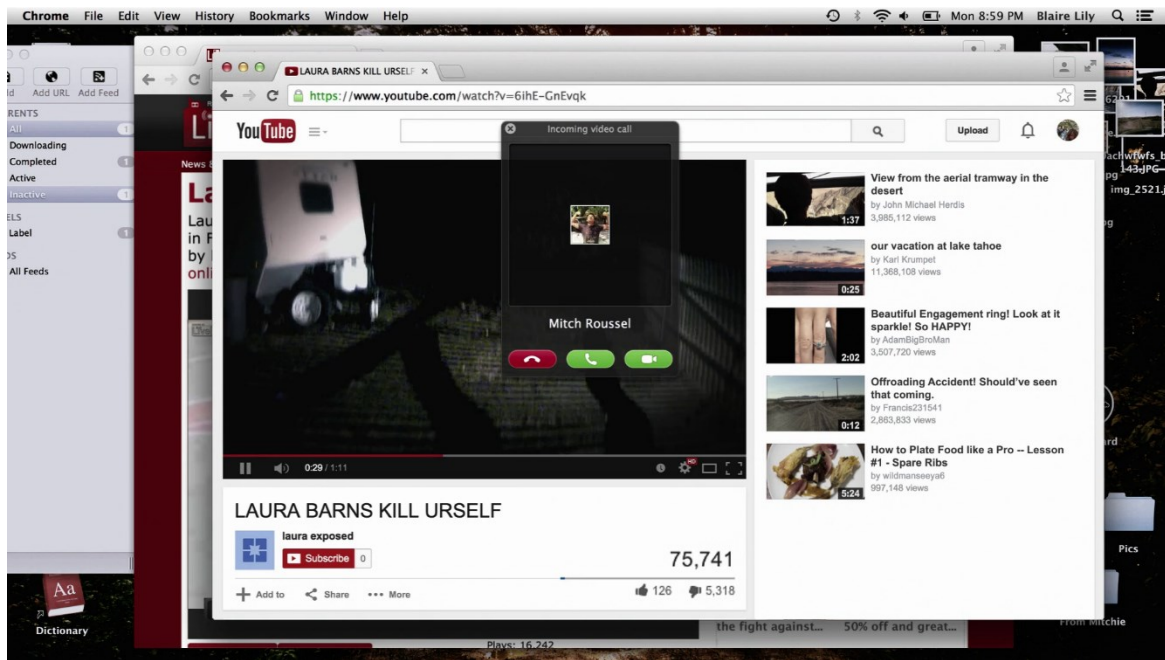


Abbildung 3: Diskrete virtuelle Fenster⁵⁴

Das *LAURA BARNS KILL URSELF* betitelte *YouTube*-Video wird ebenfalls angesehen, dieses Mal im Fenstermodus, bis sich nach einer halben Minute ein *Skype*-Anruf in der Mitte des Bildes öffnet.⁵⁵ Blaire stoppt die Video-Wiedergabe und nimmt den *Skype*-Anruf an.

Die beschriebene Szenenfolge macht die Doppelsicht des virtuellen Fensters deutlich: Im Vollbild-Modus wiedergegeben verweist das *LiveLeak*-Video von Lauras Suizid nur noch durch das Wasserzeichen der Webseite auf die Einbindung in eine Web-Plattform (und deutet hin auf den möglichen Inhalt des Videos);⁵⁶ davon abgesehen fungiert das Internetbrowser-Fenster für den Moment transparent: Es erlaubt eine Durchsicht, infolge welcher der Rahmen unsichtbar wird und die von Bolter und Gromala beschriebene Unmittelbarkeit erreicht werden kann, die mit der Sicht durch das architektonische Fenster übereinstimmt: „Just as we gaze through a window in the physical world, the GUI’s window metaphor suggests that the interface can present data, words or images, as they ,really are‘—without distorting

⁵⁴ Ebd. [2’09“], eigener Screenshot.

⁵⁵ Vgl. Abb. 3.

⁵⁶ *LiveLeak* ist eine mit *YouTube* vergleichbare Plattform, auf welcher Benutzer_innen eigenes Material hochladen können. *LiveLeak* erlaubt das Hochladen auch gewalttätiger Tötungs- und Unfallvideos, von Inhalten also, die auf anderen Plattformen verboten sind.

them.“⁵⁷ Das Video selbst erinnert an die *Found-Footage*-Ästhetik, welche Ende der 1990er-Jahre insbesondere durch THE BLAIR WITCH PROJECT (R: Daniel Myrick, Eduardo Sánchez, 1999) an Bekanntheit gewann und sich durch eine bestimmte Auffassung von *Realismus* auszeichnet.⁵⁸ Der Effekt immersiver Unmittelbarkeit wird dadurch momentan verstärkt.

Entscheidend ist aber auch, was in der Folge mit dem Video passiert: Sobald der Vollbildmodus deaktiviert wird – und dies geschieht bereits nach sehr kurzer Dauer –, ist erneut die gesamte *LiveLeak*-Webseite zu sehen. Das Video spielt hier keine priorisierte Rolle mehr, sondern *koexistiert*⁵⁹ mit den verschiedenen anderen Interface-Elementen, welche größtenteils nichts mit dem Inhalt des Videos – und darüber hinaus: des Films – zu tun haben: „[T]he cinema image [...] becomes just a small window on a computer screen, one stream among many others coming to us through the network.“⁶⁰ Die Gesamtheit der so verteilten Elemente, nicht nur *innerhalb* des Browser-Fensters, sondern auch den dahinterliegenden, größtenteils verdeckten Desktop (und die darauf verteilten Icons verschiedener Anwendungen, Ordner und Bilddateien) inkludierend, bildet somit eine hypermediatisierte, heterogene Oberfläche, welche auf die eigene mediale Beschaffenheit aufmerksam macht.⁶¹

Manovich verweist dahingehend auf Bezugspunkte neuer Medien zu Techniken avantgardistischer Kunst des 20. Jahrhunderts: „Playwright Bertold [sic] Brecht’s strategy of revealing the conditions of an illusion’s production [...] has

⁵⁷ Bolter/Gromala 2003, S. 42.

⁵⁸ Nicholas Rombes beschreibt dies als „disposable aesthetics“, „[a] style seemingly shorn of all calculation“: „One of the most striking characteristics of this disposable style is in its treatment of the audience, which is invited to participate as a voyeur, watching experiences which mirror their own in terms of the shocking banality of everyday life.“ (Nicholas Rombes, *Cinema in the Digital Age*, London: Wallflower Press 2009, S. 23.) In diesem Fall ist weniger der Inhalt als vielmehr die Visualität des Videos selbst banal, die mit ihren „rough edges, the wavering cameras, the pixilated [sic] images“ (Ebd. S. 27.) mittlerweile eben bereits als Stilmittel (früher) digitaler Filme kodifizier- und identifizierbar geworden sind – ob als *Found-Footage* oder, wie Rombes es auch nennt, „DV Humanism“. (Ebd. S. 25.) In den folgenden Kapiteln wird darauf zurückgekommen.

⁵⁹ „Indeed, the *coexistence* [eig. Hervorhebung] of a number of overlapping windows is a fundamental principle of the modern GUI.“ (Manovich 2001, *The Language of New Media*, S. 97.)

⁶⁰ Ebd., S. 211.

⁶¹ Vgl. Bolter/Grusin 1999, S. 34.

become embedded in hardware and software themselves.“⁶² Nicht zuletzt der Mauszeiger – immer auch „the user’s virtual doppelgänger“⁶³ – macht dabei auf eine Art *Verfremdungseffekt* aufmerksam, der in UNFRIENDED besonders deutlich wird: Es ist hier nicht der eigene Mauszeiger, der für die Handlungen innerhalb des Interfaces verantwortlich zeichnet – in UNFRIENDED ist die Benutzeroberfläche unbenutz- und nur ansehbar. Das Publikum verfolgt den Mauszeiger der Protagonistin, dessen Desktop-Umgebung sich den Zuschauer_innen als eine individuelle, *fremde* Konfiguration der darauf verteilten Elemente – Ordner, Dateien, Fenster – präsentiert. Dadurch werden erstens die architektonischen Anleihen des Interfaces betont, wenn das filmische Publikum in UNFRIENDED auf den fremden Desktop der Protagonistin blickt, so wie es auch klassischere filmische Mise-en-Scène-Anordnungen ansehen würde; und zweitens wird dadurch die Bedienung des Computers selbst in den thematischen Vordergrund gestellt.

Manovich ähnlich betonen Bolter und Gromala daran anschließend eine dritte Funktion von Interfaces, zumindest im Kontext künstlerischer Darstellungen selbiger: „Because computer designers so often assume that the interface should be a window, digital art insists that the interface can also be a mirror.“⁶⁴ An dieser Stelle soll festgehalten werden, dass das eine Durch- und Draufsicht ermöglichende virtuelle Fenster einen Verfremdungseffekt quasi in seinem Design angelegt hat,⁶⁵ der insbesondere in UNFRIENDED durch den Wegfall der dem Interface inhärenten unmittelbaren Interaktivität aufgezeigt wird. Im folgenden Abschnitt soll der Bildraum der Benutzeroberfläche weiter aufgeschlüsselt werden.

⁶² Manovich 2001, *The Language of New Media*, S. 207.

⁶³ Johnson 1997, S. 22.

⁶⁴ Bolter/Gromala 2003, S. 28. Die Idee, dass diese – vom digitalen Fenster und folglich auch UNFRIENDED konstituierte – Drauf- und Durchsicht auch einen Blick auf die Benutzer_innen beziehungsweise Zuschauer_innen zurückwirft, zieht sich durch die gesamte vorliegende Arbeit und wird im 3. Kapitel ausführlicher thematisiert.

⁶⁵ Bolter und Gromala dazu: “If we only look *through* the interface, we cannot appreciate the ways in which it shapes our experience. We should be able to enjoy the illusion of the interface as it presents us with a digital world. But if we cannot also step back and see the interface as a technical creation, then we are missing half of the experience that new digital media can offer.” (Ebd., S. 27.)

Die Diskretisierung des Bildraums

Eine primäre Funktion des virtuellen Fensters ist, da es zumeist in Mehrzahl auftritt, dass es andere Fenster und Objekte überlagern kann. Es ist dann, sich wie ein Stapel Papier verhaltend – um momentan der Schreibtisch-Metapher zu folgen –, stets nur das oberste der übereinander platzierten Fenster sichtbar. Dadurch wird eine Tiefenwirkung impliziert, welche die vermeintliche Flachheit des Desktops – wie von Harpold als entleerter Raum⁶⁶ bezeichnet – verkompliziert. Der Desktop fungiert dann als unterste Ebene, die von virtuellen Fenstern, sich ebenfalls auf mehreren Ebenen bewegend, (partiell) verdeckt wird; Margarete Pratschke beschreibt diesen Effekt als ein „moving on planes at different depths whose definition in space remains vague.“⁶⁷ In UNFRIENDED sind stets noch Partien des Desktops sichtbar – die virtuellen Fenster sind nur in Ausnahmefällen wie der Eingangsszene in ihrer gesamten Größe geöffnet, wodurch die räumliche Tiefenwirkung – die Stapelung mehrerer Fenster –, aber auch eine *Diskretisierung* der so gestapelten Elemente evoziert wird. Im Sinne einer *Abimisierung* offenbart sich ein sich immer weiter verkomplizierender Bildraum, dessen virtuelle Fenster ihrerseits eigene Bildräume vorweisen und sich gesamtkompositorisch weiterhin diskret zueinander verhalten.

Diese Aufteilung des Bildraums der graphischen Benutzeroberfläche weist gewisse visuelle Parallelitäten auf: Margarete Pratschke beschreibt die virtuellen Fenster etwa als „fragmented and collage-like“.⁶⁸ Damit stellt Pratschke eine Verbindung zu den Collagebildern der modernen Kunst des 20. Jahrhunderts her. Das Hauptmerkmal der *Collage* (von frz. *Coller*=Kleben) ist „the combination of heterogeneous elements into one single form“, wie Yvonne Spielmann es zusammenfasst.⁶⁹ Spielmann vergleicht die Verwendung unterschiedlich texturierter Materialien in der kubistischen Collage mit der Kombination von bewegten und unbewegten

⁶⁶ Vgl. Harpold 2001, S. 81. Siehe auch Fn. 35.

⁶⁷ Margarete Pratschke, „Interacting with Images—Toward a History of the Digital Image: The Case of Graphical User Interfaces“, in: Horst Bredekamp/Vera Dünkel/Birgit Schneider (Hrsg.), *The Technical Image: A History of Styles in Scientific Imagery*, Chicago: University of Chicago Press 2015, S. 48–61, hier: S. 53.

⁶⁸ Ebd.

⁶⁹ Yvonne Spielmann, „Aesthetic Features in Digital Imaging: Collage and Morph“, in: *Wide Angle*, 21, 1/1999, S. 131–148, hier: S. 138.

Bildern innerhalb eines einzigen filmischen, *gemischten* Bildes; genauso gemischt oder sogar widersprüchlich sei bei solcherart filmischen Collage-Bildes dann auch die räumliche Wirkung.⁷⁰ Die visuelle Gemeinsamkeit ist augenscheinlich: Das GUI ist von ebenjener heterogenen Oberflächen-Gestaltung, die auch die Collage auszeichnet. Die Anfangsszene von UNFRIENDED macht dies deutlich; darin werden Video, Standbilder und textuelle Elemente innerhalb eines Bildes, doch anhand mehrerer Fenster miteinander in Beziehung gesetzt, dabei jeweils eigene Bild- und Informations-Räume eröffnend, bedingt durch die multimediale Natur des jeweilig Gerahmten.

Doch erst in den Unterschieden zur Collage können die Besonderheiten der Visualität des GUIs festgemacht werden. So beschreibt Pratschke die Anordnungen der Benutzeroberfläche als „fairly orderly, dominated by orthogonal lines—the rectangular shapes are not dissolved or irreparably disintegrated, as in (analog) physical collages in the visual arts.“⁷¹ Sie unterscheidet die Collagenbilder der modernen Kunst von den Formationen virtueller Fenster damit anhand eines Aspekts der Ordnung, innerhalb welcher auch mehrere Fenster sich weiterhin diskret zueinander bleiben und nicht zu einem neuen Bild verschmelzen.

Pratschke zufolge hat das virtuelle Fenster deshalb zumindest *weniger* mit der Collage als mit „issues involving the principles governing the arrangement of pictures and the representational principle of tableaux for purposes of survey or comparison“ zu tun.⁷² Damit weist Pratschke wiederum auf die dem Interface inhärente Beeinflussung der Wahrnehmung hin, die durch bestimmte Gestaltungs-Paradigmen bedingt ist, darunter solche, die Objekte diskret, in einem das *Untersuchen* oder *Vergleichen* anregenden Modus zueinander erscheinen lässt. Ein solcher Modus lässt sich auch in der sogenannten *Wunderkammer* (auch *Kunstschränk* oder *Kuriositätenkabinett* genannt) der Renaissance- und Barockzeit finden. Die von Pratschke angeschnittene Verbindungslinie wird insbesondere von Barbara Stafford

⁷⁰ Vgl. ebd., S. 141.

⁷¹ Pratschke 2015, S. 53.

⁷² Ebd., S. 53f.

näher ausgeführt:⁷³ Wunderkammern „resembled a mosaic whose tesserae were simultaneously accessible to sight.“⁷⁴ In ihnen offenbarten sich eine Vielzahl von Objekten, die zueinander angeordnet wurden, und die laut Stafford aufgrund ihrer strengen Organisation eine gewisse fremdartige Neuheit erlangten. Gleichzeitig, so Stafford, würden die Betrachter_innen der Wunderkammer implizit eigens dazu aufgefordert, zwischen den in ihr versammelten Objekten Verbindungen herzustellen: „[T]he compartmentalized organization makes even the familiar appear unfamiliar. And, in spite of insistent borders, the beholder senses that such extravagantly disparate objects must somehow also be connected.“⁷⁵ Diese den Wunderkammern innewohnende Form der Interaktivität bezieht Stafford schließlich auf das Computer-Interface:

„Not unlike when one faces the sophisticated icons on a Macintosh monitor, significant relationships must be discovered among incongruous objects. Both the computer and the *Kunstschränk* compel the viewer to select from a parade of responsive miniaturized pictures.“⁷⁶

Wie die Wunderkammer gestaltet sich die Benutzeroberfläche als eine Sammlung und Anordnung verschiedener Objekte, deren Trennlinien zueinander weiterhin bestehen bleiben, die also gleichzeitig diskret, gar willkürlich und doch einer internen, verbindenden Logik zu folgen scheint. Stafford bezeichnet diese, sich den Betrachter_innen zwischen den disparaten Objekten – und Stafford meint hier sowohl die Inhalte der Wunderkammer als auch „personal computer menus, [Microsoft] Word and WordPerfect software“⁷⁷ – auftuenden Verbindungen als „striking encounters“ und als „impelling the observer to voyage among enigmatic, co-present riddles attractively distributed within an information-rich geography.“⁷⁸

⁷³ Auch Bolter und Grusin stellen in *Remediation* eine ähnliche Verbindung her, verweisen im Anschluss aber ihrerseits auf die umfangreicheren Ausführungen Staffords. (Vgl. Bolter/Grusin 1999, S. 35f.)

⁷⁴ Barbara Maria Stafford, *Good Looking: Essays on the Virtue of Images*, Cambridge: MIT Press 1996, S. 34.

⁷⁵ Ebd., S. 75.

⁷⁶ Ebd., S. 74.

⁷⁷ Ebd., S. 75.

⁷⁸ Ebd.

Stafford verdeutlicht damit zweierlei: Erstens gestaltet sich das Anschauen von Wunderkammer und Computer-Interface als eine interaktive Form der Rezeption, während welcher die Zuschauer_innen nicht ausschließlich Input erhalten, sondern auch selbst aktiv Verbindungen erschließen. Nötig ist dies, weil weder die Wunderkammer noch das GUI eine klare, lineare Abfolge vorgibt: „Optionen werden angehäuft und versichern uns unserer Möglichkeiten, auswählend aktiv zu werden“, wie Distelmeyer es bezüglich des Zweiteren anmerkt.⁷⁹ Die Betrachter_innen müssen sich selbst einen Weg bahnen, einen roten Faden konstruieren, anhand welchem sich ein kohärenter, subjektiver Eindruck des Rezipierten einstellen kann: „Whether roaming cyberspace or wandering through a densely material collection, according to this interactive view, we remain the producers and directors of knowledge.“⁸⁰

Zweitens stellt Stafford fest – und dies schließt unmittelbar an das Voranstehende an – dass vonseiten der Zuschauer_innen innerhalb einer *illusionistischen* Freiheit operiert wird, „since the colorful icons are generated by an unknown programmer just as *Wunderkammer* possessions were arranged for their noble owners.“⁸¹ Die einzelnen Objekte, die auf dem virtuellen Schreibtisch und in darauf platzierten virtuellen Ordnern – Kabinetten – verteilt sind, folgen in ihrer individuellen Anordnung zwar vornehmlich der persönlichen Logik der jeweiligen Benutzer_innen; sie tun dies aber stets anhand der von den Interface-Designer_innen verordneten Paradigmen und Regeln der Interaktion selbst: [T]he computer user is asked to follow the mental trajectory of the new media designer.“⁸² Interface-Designer_innen sind somit zentral für die Erfahrung digitaler Inhalte, da sie für die Gestaltung der Container ebenjener Inhalte verantwortlich zeichnen.

Die Begrifflichkeiten der Kammer, des Schreibtischs, des Fensters machen deutlich: Es handelt sich um irgendwie geartete *räumliche* Anordnungen, die von

⁷⁹ Distelmeyer 2017, S. 78. Siehe auch das 3. Kapitel dieser Arbeit.

⁸⁰ Stafford 1996, S. 76.

⁸¹ Ebd., S. 77.

⁸² Manovich 2001, *The Language of New Media*, S. 61.

Designer_innen gestaltet und bewusst architektonisch kontextualisiert werden.⁸³ Die Orientierung der graphischen Benutzeroberfläche an architektonischen Vorbildern wurde vorherig am Schreibtisch und Fenster verdeutlicht. Dabei wird deutlich, dass das virtuelle Fenster über die Funktionalität seines architektonischen Äquivalents hinausreicht. Dasselbe gilt in der Folge auch für den vom Interface konstituierten Bildraum.

„The agora of the twenty-first century may very well relocate to cyberspace, but it won't get very far without interface architects to draw up the blueprints“, schreibt Steven Johnson in den 1990er-Jahren.⁸⁴ Er umschreibt damit die Versuche, die graphische Benutzeroberfläche als mehr oder weniger konkrete räumliche, architektonisch kohärente Umgebung zu präsentieren.⁸⁵ Statt konkretisierter Räumlichkeiten sollte vielmehr „a strange mix of open-endedness and limitation“ die heutzutage übliche Interface-Inszenierung bestimmen: „You could build anything you wanted in that new information-space—but it had to be simple, and easy to represent.“⁸⁶

Das Interface dient primär der einfachen Bedienung, es steht unter einem von Distelmeyer bezeichneten „Primat der Übersicht“. ⁸⁷ Dies führt zurück zum leeren Raum, den Terry Harpold bezüglich des Desktops beschreibt: „[U]sers are constituted as users by their successful penetration and traversal of this space“, schreibt Harpold.⁸⁸ Er betont damit die Aspekte der einfachen Bedienbarkeit, aber auch der Räumlichkeit des Interfaces: „The visual fields of contemporary GUIs are irreducibly

⁸³ „When interface designers chose *window* to describe the framed rectangles on the screen that present text or graphical data, they made a choice that had vast cultural significance. As a result we have spent the past twenty years opening, resizing, minimizing, and closing ‚windows‘.“ (Bolter/Gromala 2003, S. 42.)

⁸⁴ Johnson 1997, S. 18.

⁸⁵ Als Beispiele überdeutlich konkreter graphischer Benutzeroberflächen führt Johnson *Magic Cap* (1994) von General Magic und *Bob* (1995) von Microsoft an. *Magic Cap* repräsentierte einen Häuserblock, durch den Benutzer_innen einem Computerspiel ähnlich navigieren mussten und *Bob* ein Wohnhaus, in welchem verschiedene Räume etwa *Office*-Anwendungen zugeordnet waren. „Somewhere along the way the good faith of user-friendly metaphors had been replaced by the hysteria of total simulation“, beschreibt Johnson *Magic Cap* und *Bob*. (Ebd., S. 60.)

⁸⁶ Ebd., S. 44f.

⁸⁷ Distelmeyer 2017, S. 152.

⁸⁸ Harpold 2001, S. 81.

hybrid; their inconsistencies demonstrate technical and conceptual limits of the common instances of this odd sort of place we call ‚cyberspace‘, führt Harpold seine Argumentation weiter aus.⁸⁹ Auch der räumlich abstrahierten Interface-Umgebung haftet somit weiterhin eine Notion konkret fassbarer Räumlichkeit an, die über die rein ergebnisorientierte Operationalität hinausreicht beziehungsweise die beiden Faktoren kombiniert.⁹⁰ Während das Interface von Benutzer_innen also generell eher als Arbeitsoberfläche und weniger als begeh- und navigierbare Räumlichkeit aufgefasst wird, zeugt ein Film wie UNFRIENDED auch vom Gegenteil – wohl auch und genau deshalb, weil es sich bei UNFRIENDED um einen Film und kein tatsächlich funktionales Interface handelt. Im Folgenden soll dies unter stärkerer Bezugnahme auf das Medium des Films verdeutlicht werden.

Räumliche Montage

Als einen Hauptpfeiler der Ästhetik digitaler Filme benennt Lev Manovich die räumliche Montage (auch *Windowing* genannt).⁹¹ Genauer bezeichnet Manovich damit die Art hybrider Bilder, die durch digitale Techniken ermöglicht werden – der Begriff der Montage verweist dabei auch auf Manovichs Bezugspunkt: Er leitet stets vom Film hin auf seinen zentralen Betrachtungsgegenstand, die neuen Medien. Für Manovich unterscheidet sich die räumliche Montage von der gewohnten linearen filmischen Montage, welche einzelne Szenen (Kameraaufnahmen) in einer „assembly line of shots that appear on the screen one at a time“ zeige.⁹² Die räumliche Montage hingegen „could involve a number of images, potentially of different sizes and proportions, appearing on the screen at the same time.“⁹³ Manovich beschreibt ein

⁸⁹ Ebd.

⁹⁰ So verwendet Alan Cooper auch rezent eine Haus-Metapher, um die Sinnhaftigkeit multipler Fenster für die Gestaltung von Software-Anwendungen zu demonstrieren: „If we imagine our application as a house, each application window is a separate room. The house itself is represented by the application’s primary window, and each room is a pane, document window, or dialog box. We don’t add a room to our house unless it has a purpose that cannot be served by other rooms.“ (Cooper/Reimann/Cronin/Noessel 2014, S. 444.)

⁹¹ Vgl. Manovich 2001, *The Language of New Media*, S. 322.

⁹² Ebd.

⁹³ Ebd.

gemischtes Bild, welches sich aus mehreren, diskreten Einzelteilen zusammensetzt. Zu betonen ist dabei, dass es sich um ein *einzelnes*, so herausgebildetes Bild handelt; Michael Betancourt konkretisiert dies wie folgt: „What Manovich means by the ‚one image/one screen logic‘ is precisely a shift not to multiple screens (expanded cinema) but to a singular screen that contains several discrete images[.]“⁹⁴ Dies findet im Interface selbstverständlich seinen Ausdruck; dieses umfasst mehrere verteilte Bilder, die aber immer vom Rahmen nicht nur des jeweiligen Fensters, sondern schließlich immer vom Bildschirm selbst eingerahmt werden.

Die räumliche Montage kennzeichnet ist aber weiters auch die Aufgabe der Filme-Macher_innen, nämlich „to construct a logic that determines which images appear together, when they appear, and what kind of relationships they enter into with one other.“⁹⁵ Dies unterscheidet sich insofern von linearer Montage – also der filmisch gewohnten Abfolge einzelner Bilder –, als dass die räumliche Montage sich aus ebenjener beschriebenen, verteilten Bildästhetik ergibt, die der graphischen Benutzeroberfläche stets inhärent ist und die in UNFRIENDED abgebildet wird.⁹⁶ So sind in der ersten Szene von UNFRIENDED eben nicht nur die verteilten Fenster dargestellt – es ist auch eine sich innerhalb dieser Fenster abspielende *Handlung* zu verfolgen.

Als *Macro-Cinema* skizziert Manovich anschließend eine Art Film, die mehrere Fenster in seine Filmsprache integriert, also die Stilmittel räumlicher Montage in die Praxis umsetzt; dadurch würde die Tradition räumlicher Montage wieder

⁹⁴ Michael Betancourt, *Beyond Spatial Montage: Windowing, or the Cinematic Displacement of Time, Motion, and Space*, London: Routledge 2016, S. 55. Das von Betancourt erwähnte *Expanded Cinema* der 1960er- und 1970er-Jahre versuchte die Grenzen des filmischen Mediums durch experimentelle Techniken auszuweiten; zuvorderst zu nennen sind dabei Methoden zur Multiprojektion, also dem Projizieren von Laufbildern auf *mehreren* Leinwänden oder Oberflächen gleichzeitig. (Für eine ausführliche Abhandlung zum Expanded Cinema vgl. Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, New York: Dutton 1970.)

⁹⁵ Manovich 2001, *The Language of New Media*, S. 322.

⁹⁶ Gleichzeitig ist die räumliche Montage keineswegs nur mit der Ästhetik des GUIs verknüpft. Sérgio Dias Branco etwa betont, dass der „mosaic-screen“ – so bezeichnet Branco das Phänomen eines segmentierten Bildraums – nicht das Produkt digitaler Technologien sei, „but it is made easier, and, in a sense, encouraged by them.“ (Sérgio Dias Branco, „The Mosaic-Screen: Exploration and Definition“, in: *Refractory: a Journal of Entertainment Media*, 27.12.2008, URL: <http://refractory.unimelb.edu.au/2008/12/27/the-mosaic-screen-exploration-and-definition-%e2%80%93-sergio-dias-branco/> [09.09.2019].)

auftauchen, welche vom Film des 20. Jahrhunderts unterdrückt wurde, so Manovich.⁹⁷ Manovich beschreibt in der Folge die Auswirkungen einer Ästhetik räumlicher Montage. Durch den neugewonnenen Aspekt der (ebenso neuartigen) Räumlichkeit des Bildes – „the position of images in space in relation to each other“⁹⁸ – kommt es zu einem Effekt des Vergleichens

„as images do not replace each other (as in cinema) but remain on the screen throughout the movie, as each new image is juxtaposed not just with the image that preceded it but with all the other images present on the screen. The logic of replacement, characteristic of cinema, gives way to the logic of addition and coexistence.“⁹⁹

Manovich beschreibt die Ästhetik räumlicher Montage als die einer vergleichenden Gegenüberstellung, in welcher die lineare Abfolge filmischer Bilder durch eine Akkumulation mehrerer, dann verteilter Bilder ersetzt wird. In einer solchen Bildkonfiguration gewinnen ebenjene, sich aus der Mehrzahl versammelter Bilder gewonnenen Querverbindungen gegenüber einzelner Bilder an Bedeutung. Das Resultat ist „a new cinema in which the diacronic [sic] dimension is no longer privileged over the synchronic [sic] dimension“¹⁰⁰. Damit beschreibt Manovich genau das, was die Wunderkammer und das Computer-Interface einlösen; auf Zweiteres bezieht er sich mit seinem SOFT CINEMA-Projekt (2005, zusammen mit Andreas Kratky) auch künstlerisch konkret.¹⁰¹

Auch die Bezüge zur Avantgarde-Kunst werden von Manovich im Bezug auf die räumliche Montage sowie dessen Ästhetik aufgegriffen. Im avantgardistischen Film sieht Manovich die räumlicher Montage verwirklicht: „It is no accident that the European avant-garde of the 1920s, inspired by the engineering ideal of efficiency,

⁹⁷ Vgl. Manovich 2001, *The Language of New Media*, S. 324.

⁹⁸ Ebd., S. 325.

⁹⁹ Ebd.

¹⁰⁰ Ebd., S. 326.

¹⁰¹ Als SOFT CINEMA bezeichnet Manovich die eigene künstlerische Auseinandersetzung mit einem Macro-Cinema und der räumlichen Montage. Dafür orientiert Manovich sich ganz ausdrücklich an den Paradigmen von Computer-Interfaces. (Vgl. Lev Manovich, „Soft Cinema OS“, 2002, URL: www.ecommons.cornell.edu/bitstream/handle/1813/3915/Manovich_Lev.pdf;sequence=2 [15.07.2019].) In den folgenden Kapiteln wird auf SOFT CINEMA unter verschiedenen Gesichtspunkten zurückgekommen.

experimented with various alternatives, trying to load the screen up with as much information at one time as possible.“¹⁰² Die Verbindungslinie zum GUI drückt sich laut Manovich etwa in Szenen aus Dziga Vertovs Film *MAN WITH A MOVIE CAMERA* (1929) aus, dessen „two overlapping images from a composite shot [...] become a dozen windows opened at once on a computer desktop.“¹⁰³ Damit beschreibt Manovich schließlich erneut einen Vorgang der Remediation, dieses Mal avantgardistischer Filmkunst, deren Techniken nun „further developed, formalized in algorithms, codified in software, made more efficient and effective“ werden.¹⁰⁴

UNFRIENDED ist, da der Film das Interface auf realistische Weise darstellt, ein perfektes Beispiel für die Prinzipien der räumlichen Montage. Der gesamte Film basiert auf dem Zusammenspiel der Inhalte mehrerer virtueller Fenster, welche von den Filme-Macher_innen so inszeniert sind, dass sich eine sinnvolle narrative Abfolge feststellen lässt. Anders ausgedrückt: UNFRIENDED organisiert seine narrative Struktur anhand der von den Filme-Macher_innen (und der Hauptfigur) verteilten Fenster und macht dadurch besonders deutlich auf die Funktionalität und Räumlichkeit der Benutzeroberfläche aufmerksam. Dies zeigt sich bereits in der Anfangsszene des Films, wenn sich anhand der im Laufe der Sequenz übereinander legenden Software- und Browser-Fenster – angefangen beim *LiveLeak*-Fenster, welches bereits eine weitere Software und den Desktop verdeckt, über den aufgerufenen *YouTube*-Link und schließlich der sich öffnende *Skype*-Anruf¹⁰⁵ – ein immer weiter verkomplizierender Bildraum eröffnet, der gleichsam als die Aufzeichnung eines von der Hauptfigur eingeschlagenen Pfades durch die Desktop- und GUI-Umgebung aufgefasst werden kann. Dieser ist nicht nur räumlich, sondern auch perspektivisch zu verstehen, wovon der beschriebene Wechsel zwischen dem unmittelbaren Vollbildmodus und der hypermediatisierten Fenster-Ansicht zeugt.

¹⁰² Manovich 2002, „Avant-garde as Software“, S. 5.

¹⁰³ Ebd., S. 8.

¹⁰⁴ Ebd.

¹⁰⁵ Vgl. Abb. 3.

Was sich in der räumlichen Montage des GUIs verwirklicht sind somit *bestimmte Vorsätze* avantgardistischer Filmkunst,¹⁰⁶ deren Resultat die eigenwillige Bildästhetik ist, die in den virtuellen Fenstern realisiert ist. Dabei ist zu vermerken, dass diese nicht aus einem ästhetisch-künstlerischen, sondern rein Benutzer_innen-orientierten Impetus heraus motiviert und somit immer schon Objekt eines konzeptuellen Konflikts sind.

Anders ausgedrückt: Der Computer als Metamedium bedeutet *nicht* ein Ende nachvollziehbarer Perspektivität, weil es auf modernistische Ideen neuer Sichtweisen abzielt,¹⁰⁷ sondern weil eine solche avantgardistische – räumlich verteilte – Darstellung gegenüber eines singulären Fensters von erhöhter Effektivität und Übersichtlichkeit im Umgang mit einer Vielzahl an Dateien und digitalisierter medialer Formen ist.¹⁰⁸

¹⁰⁶ Als Beispiele für die frühe Auseinandersetzung mit Formen räumlicher Montage, die später im GUI ihren Ausdruck finden, können neben Vertov auch Filippo Tommaso Marinettis *futuristisches Kino* und Sergei Eisensteins *dynamisches Quadrat* genannt werden. Marinetti beschreibt ein futuristisches Kino als „[c]inematic simultaneity and interpenetration of different times and places. We shall project two or three different visual episodes at the same time, one next to the other.“ (F.T. Marinetti, „The Futurist Cinema“, in: Lawrence S. Rainey/Christine Poggi/Laura Wittman (Hrsg.), *Futurism: An Anthology*, New Haven: Yale University Press 2009, S. 229–233, hier: S. 232.) Eisenstein wiederum beschäftigt sich in seinem Essay *The Dynamic Square* mit den Dimensionen des filmischen Bildes. Der Regisseur beklagt die gleichartige Dimensionierung des Bildes – der Kino-Leinwand – und überlegt, welche Möglichkeiten eine weniger fixierte filmische Sprache haben könnte. (Vgl. Sergei Eisenstein, *Film Essays and a Lecture*, Jay Leyda (Hrsg.), Princeton: Princeton University Press 1982.) Eisenstein kommt zu dem Schluss, dass eine Dynamisierung der Bildfläche nötig sei, um den „passive horizontalism“ (Ebd., S. 49.), also die gewöhnlich horizontal verlängerte filmische Bildfläche, zu überwinden. Dafür geeignet sieht Eisenstein die Form des Quadrats, welche keine seiner Seiten kategorisch favorisiere und welches „with absolute grandeur every geometrically conceivable form of the picture limit“ (Ebd., S. 52.) ermögliche. Das dynamische Quadrat nach Eisenstein kann vor allem als ein Ausgangspunkt für dem jeweiligen Inhalt gerecht werdende Bildformate angesehen werden und ist dementsprechend im virtuellen Fenster verwirklicht.

¹⁰⁷ So bezeichnet Manovich Vertovs Film als „systematically try[ing] different ways to overcome what [Vertov] thought were the limits of human vision“ und als „aim[ing] to go beyond simple human navigation through physical space.“ (Manovich 2001, *The Language of New Media*, S. 276.)

¹⁰⁸ Pratschke formuliert den konzeptuellen Konflikt wie folgt: „The formal structure of digital window systems resembles that of modernist constructivist collages designed to disorient the beholder. The historic parallelism of form reveals how problematic and positively contradictory the methods of arrangement employed in user interfaces are when considered in light of the original intention to simplify: disorder and irritation are universal features of constructivist collages.“ (Pratschke 2015, S. 57.)

Zusammenfassung des 1. Kapitels

Die graphische Benutzeroberfläche vereint unmittelbare und hypermediatisierte Darstellungs-Paradigmen in einer Kombination aus vermeintlich intakter Perspektivität und einer kompletten Auflösung selbiger in Form virtueller Fenster, die sich auf dem Desktop verteilen (lassen). UNFRIENDED stellt die Desktop-Umgebung realistisch dar und macht somit auf die visuellen Eigenheiten selbiger aufmerksam.

Die beispielhafte Eingangsszene des Films verdeutlicht die Doppelperspektivität der virtuellen Fenster anhand eines Videos, welches im Vollbild und im Fenstermodus abgespielt wird. Im Vollbildmodus stellt sich ein weitestgehend klassischer Effekt der immersiven Zuschauer_innen-Beteiligung ein: Das virtuelle Fenster funktioniert hier durchsichtig. Der Fenstermodus hingegen verdeutlicht die dem GUI eigene Ästhetik mehrerer verteilter virtueller Fenster, welche ferner multimediales Material beinhalten.

Mit dem virtuellen Fenster erhalten multimediale Inhalte einen gleichmachenden Rahmen, der die Wahrnehmung ebenso beeinflusst wie das Gerahmte selbst. Das Interface offenbart Merkmale verschiedener visueller Techniken der modernen Kunst des 20. Jahrhunderts, zuvorderst der Collage, welche sich insbesondere auf die Gestaltung des Bildraums auswirken. Dieser wird aufgeteilt in mehrere, diskrete Sektoren – virtuelle Fenster –, welche, ähnlich einer Wunderkammer, nebeneinander stehend einen heterogenen Bildraum konstituieren.

In UNFRIENDED wird die Benutzeroberfläche unbenutz- und nur ansehbar, wodurch noch einmal gesondert auf dessen Räumlichkeit aufmerksam gemacht wird. Die räumliche Montage, die den Bildraum mit mehreren Elementen befüllt, in mehrere Bereiche einteilt und die als Bedienungskonzept im Interface verankert ist, wird in UNFRIENDED weiters dazu genutzt, um anhand der möglichen Techniken virtueller Fenster eine Geschichte des Interfaces zu konstruieren. Um die Wahrnehmung dieser durch das Interface konstituierten Visualität geht es im nächsten Kapitel der Arbeit, nämlich anhand der Zuschauer_innen-Position innerhalb der vom GUI herausgebildeten architektonischen Anordnung.

2. Aufmerksamkeit verteilen: Die Zuschauer_innen von UNFRIENDED

Zerstreute Wahrnehmung

In diesem Kapitel geht es um die Verknüpfung der im 1. Kapitel herausgearbeiteten Visualität des Interfaces und von UNFRIENDED mit der Position des Publikums. These ist, dass die verteilten virtuellen Fenster eine ebenso verteilte Aufmerksamkeitshaltung der Zuschauer_innen konstituieren und einfordern. Als Ausgangspunkt dient der Begriff der *Zerstreuung*. In *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* schreibt Walter Benjamin:

„Die Rezeption in der Zerstreuung, die sich mit wachsendem Nachdruck auf allen Gebieten der Kunst bemerkbar macht und das Symptom von tiefgreifenden Veränderungen der Apperzeption ist, hat am Film ihr eigentliches Übungsinstrument. In seiner Chockwirkung kommt der Film dieser Rezeptionsform entgegen.“¹⁰⁹

Benjamin verwendet den Begriff der Zerstreuung nicht als Pejorativum, sondern sieht damit vielmehr eine eigenständige Form der Rezeption verbunden;¹¹⁰ Zerstreuung dient hier deshalb eher als ein „umbrella term for a range of perceptual responses“, wie Carolin Duttlinger es nennt.¹¹¹ Der Film eignet sich laut Benjamin dafür, die durch die zunehmende Technisierung beeinflusste und stärker beanspruchte Wahrnehmung zu erproben. Diese Wahrnehmung fasst er unter dem Konzept der Zerstreuung zusammen: „Das Publikum ist ein Examiner, doch ein zerstreuter.“¹¹² Zerstreuung nach Benjamin beschreibe eine Rezeptionshaltung, in welcher der Fokus situativ zu verschieben sei, „from here to there, from now to then [...], such that no

¹⁰⁹ Walter Benjamin, *Das Kunstwerk Im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, Burkhardt Lindner (Hrsg.), Frankfurt: Suhrkamp 2013, S. 247.

¹¹⁰ Howard Eiland distinkuiert etwa eine „mere distraction“ von der Benjaminschen „productive distraction“. (Howard Eiland, „Reception in Distraction“, in: *boundary 2*, 30, 1/03.2003, S. 51–66, hier: S. 60.)

¹¹¹ Carolin Duttlinger, „Between Contemplation and Distraction: Configurations of Attention in Walter Benjamin“, in: *German Studies Review*, 30, 1/02.2007, S. 33–54, hier: S. 42.

¹¹² Benjamin 2013, S. 247.

frame of reference can pretend to validate timeless maps and sovereign perspectives“, so Lutz Koepnick.¹¹³

Der Kinofilm diene den Bewohner_innen der modernen Großstadt des 20. Jahrhunderts zum Erproben neuartiger Sinneseindrücke: „The cinema is described as a perceptual *Übungsinstrument*, teaching the audience to take in the stimuli of modern life in a casual, detached state of distraction“, so Duttlinger.¹¹⁴ Ein solches filmisches Erproben neuer Intensitäten sollte schließlich eine *Gewöhnung* an die neugewonnenen Eindrücke erlauben. Das ist ein entscheidender Punkt von Benjamins Wahrnehmung in der Zerstreuung: „Gewöhnen kann sich auch der Zerstreute. Mehr: gewisse Aufgaben in der Zerstreuung bewältigen zu können, erweist erst, dass sie zu lösen einem zur Gewohnheit geworden ist.“¹¹⁵ Zerstreute Rezeption findet also eher beiläufig denn aufmerksam statt, auch weil das Publikum sich mithilfe des Films an eine Aufnahme mannigfaltiger Sinneseindrücke gewöhnt hat oder zu gewöhnen imstande ist.

In ihrem Buch *Verteilte Aufmerksamkeit* unternimmt Petra Löffler den Versuch, solch eine namensgebende Wahrnehmungshaltung zu detaillieren. Löffler veranschaulicht dies anhand von Filmen des frühen Kinos, welches laut Löffler der „Erprobung sensomotorischer Reaktionen“ diene, und ein *situatives Reagieren* vonseiten der Zuschauer_innen erforderte, sich in einem aktiveren Blick äußernd.¹¹⁶ Insbesondere die Tiefenschärfe früher Filme werde „zum Formprinzip des gleitenden Blicks, der den Bildraum sukzessive abtastet und seine Aufmerksamkeit auf die kaleidoskopische Fülle der gebotenen Objekte verteilt[.]“¹¹⁷

Carolyn Duttlinger beschreibt die Benjaminsche Zerstreuung demzufolge als „a form of attentiveness whose openness towards the marginal, the overlooked, and

¹¹³ Lutz P. Koepnick, *Framing Attention: Windows on Modern German Culture*, Baltimore: Johns Hopkins University Press 2007, S. 12.

¹¹⁴ Duttlinger 2007, S. 42.

¹¹⁵ Benjamin 2013, S. 247.

¹¹⁶ Petra Löffler, *Verteilte Aufmerksamkeit: Eine Mediengeschichte der Zerstreuung*, Zürich: Diaphanes 2014, S. 227.

¹¹⁷ Ebd., S. 245. Diese „kaleidoskopische Fülle“ setzt Löffler an anderer Stelle mit aufeinander folgenden Einzelbildern des Films gleich, „die *per se* kaleidoskopisch sind“. (Ebd., S. 321.) Für UNFRIENDED kann der Kaleidoskop-Effekt der Wunderkammer ähnlich und eben als Verteilung *innerhalb* der einzelnen Bilder verstanden werden.

the forgotten collapses neither into solipsistic absorption nor into endless dispersal.“¹¹⁸ Eine zerstreute oder verteilte Wahrnehmung, so resümiert Löffler, „zielt auf eine neue posthumane Sensibilität [ab], die verschiedene Rhythmen und Geschwindigkeiten erprobt, das Beiläufige und Flüchtige beachtet und Formen der Rezeptivität und des Denkens ausbildet[.]“¹¹⁹

Die zerstreute oder verteilte Wahrnehmung kann deshalb als ein *situatives Oszillieren* zwischen involvierter Immersion und distanzierter Übersicht beschrieben werden; erst in ihrer Wechselwirkung bilden diese beiden Positionen, was als zerstreute Wahrnehmung oder verteilte Aufmerksamkeit bezeichnet werden kann.

Das Argument ist in der Folge, dass das Interface und UNFRIENDED eine ähnlich verteilte Aufmerksamkeit konstituiert, welche die Zuschauer_innen in eine Position des oszillierenden Blickens versetzt, aus welcher heraus nicht nur die Handlung eines Films, sondern auch die diese Handlung konstruierenden Mechanismen wahrgenommen werden. Dies wird im folgenden Abschnitt weiter ausgeführt.

Desktop(-Film) wahrnehmen: Das Abtasten virtueller Fenster

Laut Manovich findet die Rezeption in der Zerstreuung in der Ästhetik neuer Medien einen perfekten Ausdruck; insbesondere das Changieren des Blicks zwischen Modi der immersiven und distanzierten Wahrnehmung signalisiert für Manovich ebenjene von Benjamin beschriebene Rezeptionshaltung, die nun innerhalb der Desktop-Umgebung eine neue Realisierung gefunden hat.¹²⁰ Und auch Koepnick betont, dass in der graphischen Benutzeroberfläche und den virtuellen Fenstern eine verteilte Aufmerksamkeit ihren Ausdruck findet:

“Let it be noted [...] that in our daily interactions with computer screens, we often find ourselves vacillating between competing conceptions of the interface. While individual software programs capture our senses with ever more detailed simulated environments, such that we, like Benjamin’s moviegoer, feel that we can indeed enter the screen and go calmly and adventurously traveling, the multiplicity of open windows across the space of our screen

¹¹⁸ Duttlinger 2007, S. 51.

¹¹⁹ Löffler 2014, S. 340.

¹²⁰ Manovich 2001, *The Language of New Media*, S. 207.

cannot but draw awareness to the very framing of the virtual. While each window on our desktop asks us to attach ourselves [...] to a distinct world of simulated immersion, no single window can by itself completely dominate our perception and identification.”¹²¹

Eine Reihe theoretischer Ansätze schließen an Formen einer zerstreuten Rezeptionshaltung an und versetzen dessen Konzept in den Kontext neuer Medien und verteilter Bildsprachen. Einige dieser Formulierungen werden in der Folge vorgestellt.

Als sogenannten *Scan-and-Search* bezeichnet Tara McPherson eine zeitgenössische Rezeptionshaltung, die sich mit der zerstreuten Rezeption verbinden lässt.¹²² Unter diesem *abscannenden* Blick versteht McPherson eine Art der Rezeption, die stets den gesamten Frame in Betracht zieht, in welchem etwas passieren *könnte*, oder wie sie es ausdrückt: „The scan-and-search is about a fear of missing the next experience or the next piece of data.“¹²³ Diese Art verteilter Aufmerksamkeit und Achtsamkeit erfordert eine hohe Anteilnahme und gleichzeitig Mobilität des Blicks der Zuschauer_innen. McPherson verbindet den abscannenden Blick zuerst einmal mit der eigenen, aktiven Bewegung durch das Internet und dessen „fly-through infoscape“.¹²⁴ Der abscannende Blick führe im Internet

„into what feels like navigable space that responds to our desire. We create architectures as we move through the Web via bookmarks and location bars, structuring unique paths through databases and archives. This is not just channel-surfing; it feels like we’re wedding space and time, linking research and entertainment into similar patterns of mobility.“¹²⁵

McPherson bestärkt hier die Beschreibung von *Cyberspace* als einer tatsächlich navigierbaren räumlichen Anordnung, was nicht zuletzt mit den im I. Kapitel gemachten Punkten bezüglich des von der Benutzeroberfläche eröffneten Bildraums korreliert: Der GUI-Bildraum setzt sich aus verteilten virtuellen Fenstern zusammen,

¹²¹ Koepnick 2007, S. 21.

¹²² Tara McPherson, „Reload: Liveness, Mobility, and the Web“, in: Wendy Hui Kyong Chun/Thomas Keenan (Hrsg.), *New Media Old Media: A History and Theory Reader*, New York: Routledge 2006, S. 199–208, hier: S. 204.

¹²³ Ebd.

¹²⁴ Ebd., S. 203.

¹²⁵ Ebd., S. 204.

innerhalb welcher multimediale Inhalte rezipiert und navigiert werden können; selbiges gilt selbstredend auch für das von McPherson fokussierte Internet.

Die entleerte, irrealen Architektur des Interfaces versetzt die Benutzer_innen dabei in eine dementsprechend unklar bestimmbare, stets changierende Position – vielleicht in eine Art *freien Fall*, wie Hito Steyerl es bezeichnet.¹²⁶ Steyerl bezieht sich auf einen im digitalen Zeitalter stattfindenden Rückgang zentralperspektivischer Darstellungsweisen in verschiedenen künstlerischen Bereichen und der simultanen Verbreitung vertikaler Übersichten, etwa durch Militärtechnologien wie Drohnen oder Softwares wie *Maps* und *Earth* von Google bedingt: „[N]ew technologies have enabled the detached observant gaze to become ever more inclusive and all-knowing to the point of becoming massively intrusive—as militaristic as it is pornographic, as intense as extensive, both micro- and macroscopic.“¹²⁷

Worauf Steyerl mit dieser neuen Sichtweise – später auch konkret: *Zuschauer_innen-Position*¹²⁸ – aufmerksam macht, ist die obig dargelegte verteilte Aufmerksamkeit. Steyerl konzentriert sich dabei auf die Perspektive der erhöhten Draufsicht, welche für den narrativen Film sicherlich die ungewohntere der zwei konstituierenden Perspektiven – „in front of and above“¹²⁹ des Bildschirms/der Leinwand – darstellt; die Loslösung von einer dem Menschen ähnlichen Perspektive bedeutet, das Bild aus einer Perspektive zu sehen, die einer distanzierten überblickhaften Sichtweise entspricht, aus welcher heraus mehrere Objekte – Icons oder Fenster etwa – gleichzeitig im Auge behalten werden und der Blick sich somit hinwendet zu dem von McPherson beschriebenen Abscannen des Bildes. Aber die Benutzeroberfläche korreliert eben nicht (nur) mit einer solchen Draufsicht; die Benutzeroberfläche ist viel eher von keiner bestimmten Perspektivität, sondern zeichnet sich exakt durch das momentane Hin- und Herwechseln zwischen Durch- und

¹²⁶ Vgl. Hito Steyerl, *The Wretched of the Screen*, Berlin: Sternberg Press 2012, S. 12.

¹²⁷ Ebd., S. 27.

¹²⁸ So beschreibt Steyerl einen „multiple spectator“ für ein digitales Kino, dessen von ihr genannte ästhetische Merkmale – „merg[ing] with graphic-design practices, drawing, and collage“ – mit denen der räumlichen Montage kongruieren. (Ebd.)

¹²⁹ Friedberg 2006, S. 227.

Draufsicht aus, zwischen dem Fokussieren einzelner Fensterinhalte und mehrerer Fensterrahmen.

Mit den *prozessualen Zuschauer_innen* konzipiert Marina Hassapopoulou die wohl konkreteste Position selbiger, die eine Verbindung zwischen dem Interface und dem Film herstellt und die auch direkt für UNFRIENDED nutzbar gemacht werden kann.¹³⁰ Hassapopoulou bezieht sich in ihrem Text auf Lev Manovichs *SOFT CINEMA*, ein experimentalfilmisches Projekt, das bestimmte ästhetische Merkmale graphischer Benutzeroberflächen – allen voran: verteilte Fenster – mit dem Medium des Films zu verbinden suchte, in Form per Software aus vorgefilmten Sequenzen generierter Kompositionen. Manovich selbst beschreibt *SOFT CINEMA* als „a (potentially unlimited) collection of short movies in different styles. Some are in the tradition of film essays’, some are fictional narratives, and some are non-narrative music videos.“¹³¹ Dabei wird das Bild aufgeteilt in Bereiche, die ganz gezielt an die Aufteilungen der graphischen Benutzeroberfläche erinnern sollen: „While filmmakers such as Peter Greenaway and Mike Figgis have already used a multi-screen format for fiction films, thinking about the visual conventions of Graphical User Interface as used in computer culture gives us a different way to do macro-cinema.“¹³²

Laut Hassapopoulou priorisiere das prozessuale Zuschauen “the narration (how the story is told and how it materialises on the screen) over the narrative (the story itself), as the viewer has to sort through the narrative data – materialising as discrete windows, audio tracks, and text/subtitles – in order to piece together a

¹³⁰ Vgl. Marina Hassapopoulou, „Reconfiguring Film Studies Through Software Cinema and Procedural Spectatorship“, in: *NECSUS. European Journal of Media Studies*, 3, 2/2014, S. 21–42.

¹³¹ Manovich 2002, „Soft Cinema OS“. Anders als UNFRIENDED ist *SOFT CINEMA* entschieden in einem künstlerischen Kontext zu verorten. Dem Projekt wurde somit keine weitreichende mediale Rezeption zuteil; die hier dargelegte Zuschauer_innen-Position Hassapopoulous ist aufgrund der ästhetischen Verwandtschaften dennoch für UNFRIENDED und den Desktop-Film brauchbar und zeigt die Verselbständigung der Ästhetik räumlicher Montage auf, welche mittlerweile eben auch in einem populärfilmischen Kontext angekommen ist; einige der von Hassapopoulou festgestellten Merkmale von Manovichs *SOFT(WARE) CINEMA* sind in UNFRIENDED noch stärker vertreten. So wird in UNFRIENDED – und allgemein: Filmen, die die Benutzeroberfläche realitätsgetreu darstellen – der *Werkzeug-Charakter* des Interfaces (mehr dazu im 3. Kapitel) noch deutlicher als in *SOFT CINEMA*, welches sich mit der tatsächlichen Computer-Bedienung anhand von Interfaces nicht direkt auseinandersetzt.

¹³² Ebd.

coherent storyline.”¹³³ Das prozessuale Zuschauen gestaltet sich folglich nicht als vollständig immersive Tätigkeit; stattdessen sehen sich die Zuschauer_innen immer an einer Art Schwelle positioniert:

“[T]he *Soft Cinema* viewer is not absorbed into the film’s projected space; she is fully conscious that there are working mechanisms and infrastructures producing that which audiovisually (de)materialises on the screen. The viewer occupies a liminal space; cinema here is neither a field of illusion nor, in conventional terms, narrative verisimilitude. In the context of *Soft Cinema* the procedural spectator takes on the additional role of reading data input as it appears on the interface. She engages in a hybrid practice of spectatorship that blends interface/screen reading with information processing and audio-visual, cognitive labor (on the viewer’s part).”¹³⁴

Prozessuales Zuschauen ist direkt verknüpft mit dem Wahrnehmen der graphischen Benutzeroberfläche und dessen Mechanismen, welche das Gesehene erst konstruieren. Erforderlich ist demzufolge auch die Mitarbeit der Zuschauer_innen, um nämlich, wie obig beschrieben, den Überfluss an Informationen, die das Interface offenlegt, in eine irgendwie geartete (narrativ schlüssige) Reihenfolge zu bringen.

Dem zuträglich ist – und dies gilt nicht nur für *SOFT CINEMA*, sondern auch und vor allem für *UNFRIENDED* –, dass das heutige Publikum an die Bedienung graphischer Benutzeroberflächen auf dieselbe Weise gewöhnt ist, also mit der verteilten Ästhetik und Wahrnehmungshaltung selbiger zweifelsohne vertraut ist: Was Steven Johnson in den 1990er-Jahren antizipiert, dass nämlich Benutzer_innen auch in den „[c]utting-edge information-spaces“ des GUIs irgendwann ihre „sea legs“ finden würden,¹³⁵ kann mittlerweile als eingetreten gelten; dadurch, dass *UNFRIENDED* die Benutzeroberfläche vornehmlich realistisch darstellt, können Zuschauer_innen, denen die *Mac OS X*-Oberfläche und die diversen Softwares und Webseiten durch eigene Erfahrungen bekannt sind, das Geschehen intuitiv nachvollziehen.

Das Publikum eines Films wie *UNFRIENDED* ist mit der graphischen Benutzeroberfläche durch die eigene Benutzung vertraut, weshalb das bloße Sehen eines GUIs und dessen multiperspektivischer, modernistischer Räumlichkeit heutzutage

¹³³ Hassapopoulou 2014, S. 29.

¹³⁴ Ebd., S. 32.

¹³⁵ Johnson 1997, S. 228.

kaum noch als schockierend oder neuartig bezeichnet werden kann. Die verteilte Ästhetik der graphischen Benutzeroberfläche als die im Desktop-Film zu erprobende Wahrnehmungserfahrung zu bezeichnen, wäre deshalb zu kurz gegriffen; dennoch oder gerade deshalb erweist sich der Desktop-*Film* als ein Übungsinstrument neuer Sinneseindrücke, die durch die digitalen Technologien bedingt sind. Hassapopoulou bemerkt dazu:

„Just as early cinema arguably prepared audiences and worked as a buffer for shocks of technological and industrial modernity, software cinema trains the viewer in new modes of film spectatorship and new modes of narrative and affective subjectivity that correspond to the ways in which we interact with digital technologies.“¹³⁶

UNFRIENDED zeigt nicht nur die Desktop-Umgebung als ein im filmischen Kontext ungewohntes Sujet; es verbindet das GUI auch mit einer sich vollständig darauf abspielenden narrativen Ebene. Genau diese Kombination kann als neuartig bezeichnet werden: Die Verknüpfung eines narrativ stringenten Agierens innerhalb der Interface-Umgebung, die – wie auch Hassapopoulou im obigen Zitat festhält – im Sinne der räumlichen Montage von den Zuschauer_innen von UNFRIENDED eingeübt wird, überhaupt der Einübung bedarf, kann somit als das bezeichnet werden, was über die eigene Bedienung und das *funktionale* Interface hinausreicht oder zumindest von dessen Erfahrung abweicht und eine neue Mischform herausbildet, die im Film ihr Übungsinstrument findet. Dies soll im folgenden Abschnitt unter Zuhilfenahme einer Szene des Films verdeutlicht werden.

Suchbilder in UNFRIENDED

Die in der Folge beschriebene Szene zeigt den Tod der Figur Val. Die Szene beginnt mit dem *Skype*-Fenster, in welchem die Webcam-Aufnahmen der sechs Gesprächsteilnehmer_innen sowie das Standardbild von billie227 – der dämonischen Antagonistin – aufgereiht zu sehen sind. Das Webcam-Bild Vals ist groß über den kleineren Porträts der anderen Figuren positioniert. Während sich die Gesichter dieser

¹³⁶ Vgl. Hassapopoulou 2014, S. 38.

anderen Figuren bewegen, bleibt Vals Bild still – Val starrt in die Kamera, offensichtlich in ihrem Badezimmer sitzend. Es erscheint eine Nachricht von billie227 im *Skype*-Fenster: „VAL ROMMEL KILL URSELF“. Vals Bild ist weiterhin still, während die anderen Figuren wortlos und mit erschrockenen Ausdrücken in ihre Webcams blicken.¹³⁷

Nach einer Weile ruft Blaire mithilfe ihres Smartphones Val an. Diese geht nicht an ihr Handy und ihr Webcam-Bild ist weiterhin unbewegt – bis sich an der unteren rechten Ecke das durch den andauernden Anruf vibrierende Smartphone Vals langsam und stetig ins Bild bewegt.¹³⁸ Im nächsten Moment fällt Vals Webcam-Gerät vom Tisch, sodass in einer kurzen Sequenz erst eine ruckartige Kamerafahrt und anschließend nurmehr der Fußboden in Vals Badezimmer zu sehen ist.¹³⁹ Die anderen Figuren, weiterhin in den kleinen Fenstern unterhalb Val angeordnet, blicken nun erneut gespannt in die eigenen Kameras. Durchgehend zu hören ist im Hintergrund das Gebell eines Hundes. Die Figuren fragen mehrmals nach, ohne jedoch eine Antwort zu erhalten.

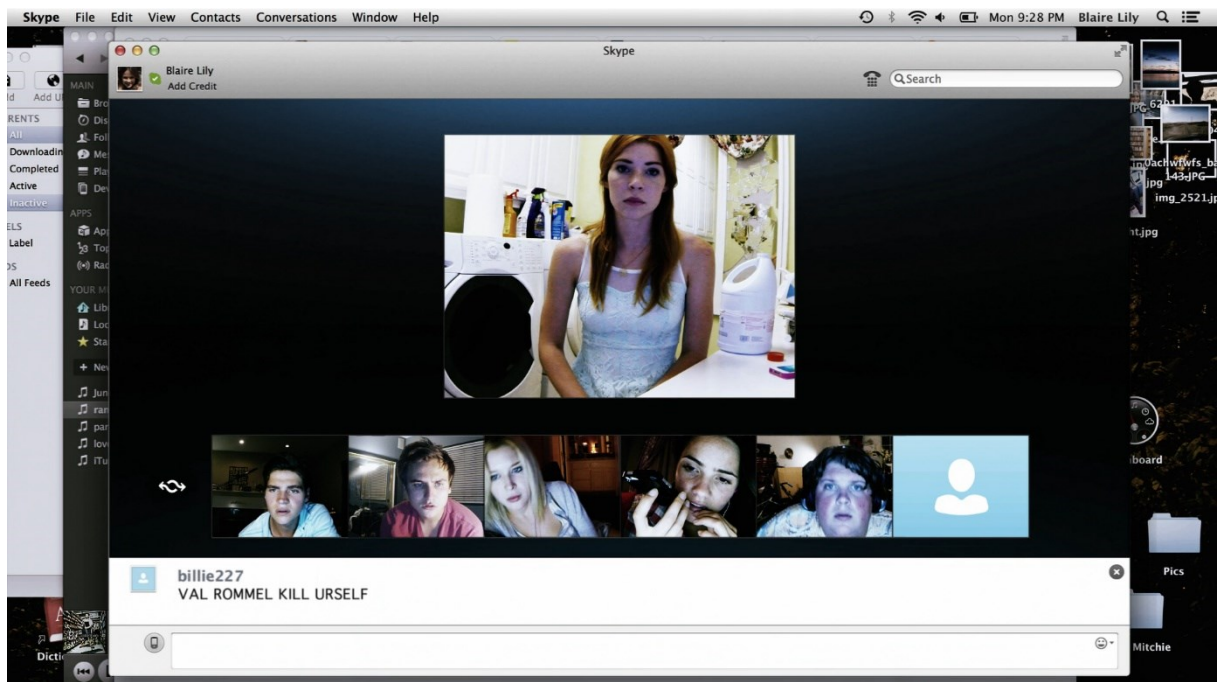
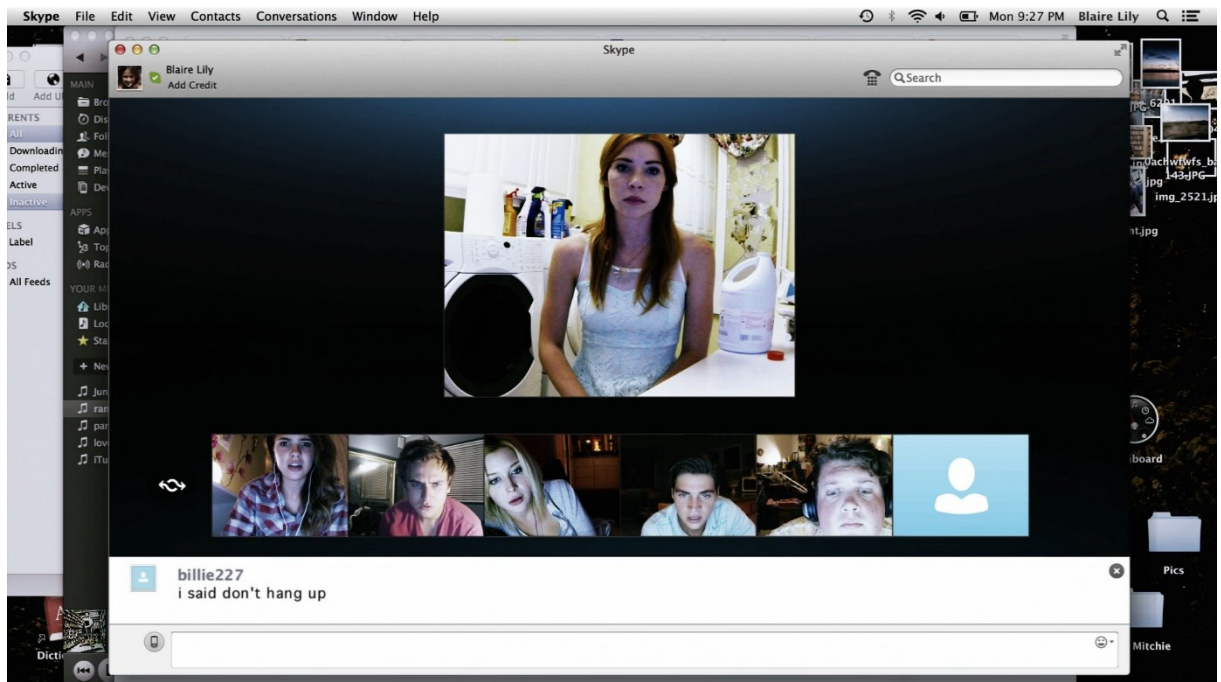
Schließlich wird Vals Webcam bewegt. Es sind das Bein einer knienden Figur und der Schuh einer am Boden liegenden Figur zu sehen – letzterer Val gehörend. Die Figuren hören eine Zahlenfolge, 10-35, woraufhin Blaire ihr Browser-Fenster öffnet und bei Google nach *police code scanners* sucht. Sie öffnet eine Webseite auf der Polizei-Meldecodes verzeichnet sind. 10-35 meint demnach einen *Time check*. Die Figuren hören in der Folge noch die Codes 5250 beziehungsweise 5150 (*Mental case*) und 10-55 (*Suicide*), die jeweils von Blaire auf der Webseite nachgeschlagen werden. Die Szenenfolge abschließend gibt es eine letzte Bewegung der Kamera Vals: Ausschnittthaft ist nun ihr am Boden liegender Körper zu sehen, sowie Polizist_innen, die schließlich Vals Webcam abschalten.¹⁴⁰

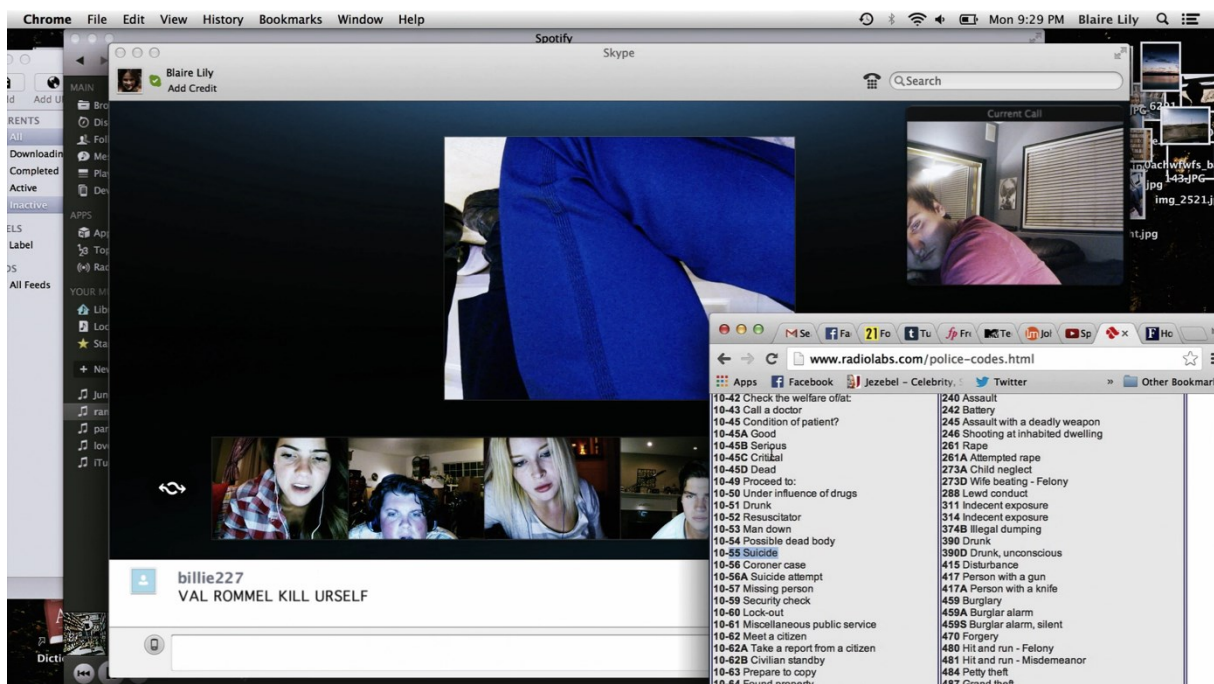
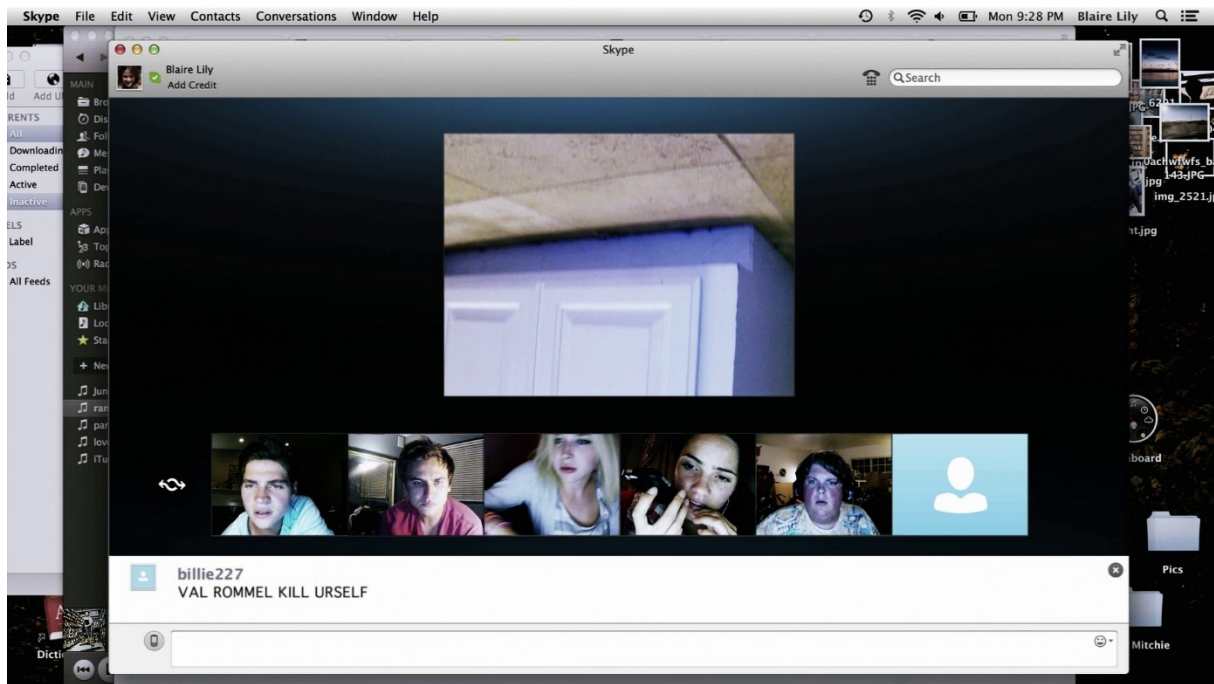
¹³⁷ Vgl. Abb. 4.

¹³⁸ Vgl. Abb. 5.

¹³⁹ Vgl. Abb. 6.

¹⁴⁰ Vgl. Abb. 7.





Abbildungen 4-7: Aufmerksamkeit aufteilen¹⁴¹

¹⁴¹ UNFRIENDED [34'00"]; [35'16"]; [35'19"]; [37'05"], eigene Screenshots.

Hinsichtlich einer Aufschlüsselung der filmischen Wahrnehmung des Interfaces, auch der Unterschiede zum tatsächlichen Interface, ist diese Szenenfolge aufschlussreich. Es geht dabei um die Frage der Zuschauer_innen-Position in dieser Sequenz.

Zu sehen ist das durchgängig geöffnete *Skype*-Fenster, mit den Fenstern der anderen Figuren, sowie Blaires Internetbrowser-Fenster. Zu Beginn der Szene ist das *Skype*-Fenster das zuoberst positionierte Fenster; Die Zuschauer_innen nehmen dementsprechend vor allem wahr, dass die groß und mittig platzierte Val sich nicht zu bewegen scheint, sowie die Reaktionen ihrer Freund_innen darauf. Zu lesen ist nun die *Skype*-Nachricht von billie227, die sich, wie obig beschrieben, kurz darauf verändert, dann aber für die Dauer der beschriebenen Sequenz bestehen bleibt: „VAL ROMMEL KILL URSELF“.¹⁴²

Die erste Minute der Szene ist davon geprägt, dass sich kaum etwas im Bild bewegt; die Figuren starren auf ihre Bildschirme und warten, dass etwas passiert und spiegeln damit die Reaktion der Zuschauer_innen wider: Das Publikum nimmt hier eine aktive Rolle ein; es kann in dieser Sequenz deshalb von einer immersiven Perspektivität gesprochen werden, in welcher Zuschauer_innen in eine den Figuren ähnliche Haltung gespannten *Absuchens* versetzt werden. Miranda Ruth Larsen beschreibt diese rezeptive Haltung im Bezug auf die Desktop-Filme UNFRIENDED und SEARCHING als eine „hyper-attention to frames and borders.“¹⁴³ Den Figuren des Films gleich wird die Aufmerksamkeit in diesem Moment auf einen Punkt fixiert, jedenfalls nachdem das sich in den Frame bewegende Smartphone registriert wird; wie in einem klassischen Film rückt mit Vals Webcam-Bild ein einziges, homogenes Bild in den Mittelpunkt des Blicks der Zuschauer_innen. Der fixierten Aufmerksamkeit zuträglich ist in diesem Moment auch Vals direkter Blick in die *Kamera* beziehungsweise auf die Zuschauer_innen; es wiederholt sich in dieser Sequenz der bereits in

¹⁴² Vgl. Abb. 4.

¹⁴³ Miranda Ruth Larsen, „Desktop Horror and Captive Cinema“, in: *Henry Jenkins*, 12.02.2019, URL: www.henryjenkins.org/blog/2019/2/10/cult-conversations-desktop-horror-and-captive-cinema-by-miranda-ruth-larsen [10.09.2019].

der Eingangsszene des Films evozierte identifikatorische Effekt der Found-Footage-Ästhetik, welche das Publikum unmittelbar in das Geschehen miteinbezieht.¹⁴⁴

Nachdem Vals Laptop vom Tisch fällt und sie reglos am Boden liegt, verschiebt sich der Fokus auf ein neu sich öffnendes Browser-Fenster, in welchem Blaire – und die Zuschauer_innen – die nun auditiv von den Polizist_innen vernehmbaren Polizeicodes aus einer Liste heraussuchen.¹⁴⁵ Das Bild von Vals Kamera ist in dieser Sequenz größtenteils eingefroren, die Gesichter der anderen Figuren sind weiterhin (wortlos) bewegt und dienen, zusammen mit der Liste, als Fokuspunkt. Während vorher also das Bild von Vals Webcam und vor allem das darin vibrierende Smartphone als einziger Blickpunkt dienten, überblicken die Zuschauer_innen nun wiederum sowohl das *Skype*- als auch das neu geöffnete Browser-Fenster; die Zuschauer_innen tun es der Hauptfigur gleich und behalten – in der den Film prägenden Haltung – mehrere Fenster gleichzeitig im Blick. Der Wechsel zwischen den Perspektiven geschieht dabei fließend, innerhalb einer Sequenz und je nach Gezeigtem.

Die Aufmerksamkeit wird in diesem Moment gleichzeitig auf bewegtes (innerdiegetisches) Videomaterial und auf die statische, rein textuelle Liste mit Polizeicodes aufgeteilt. Von den Zuschauer_innen ist also nicht bloß eine Verteilung des Blicks erforderlich, sondern auch eine Anpassung an die mediale Art des so Erfassten – ein Wechseln „between different mental sets – different kinds of cognitive activity.“¹⁴⁶ UNFRIENDED erfordert nicht nur das Rezipieren von Laufbildern, sondern auch von textuellen und auditiven Informationen – nicht etwa nach-, sondern vor allem nebeneinander. Die sich in dieser Szene bemerkbar machende verteilte Aufmerksamkeit positioniert getreu Manovich „multitasking as the social and cognitive norm.“¹⁴⁷ Die durch eigene Erfahrungen angelernte Bedienung und gewohnte Wahrnehmung von Interfaces ist eine Voraussetzung, um UNFRIENDED rezipieren zu können – anders ausgedrückt: Das beiläufige Verfolgen mehrerer virtueller Fenster ist

¹⁴⁴ Vgl. Fn. 58.

¹⁴⁵ Vgl. Abb. 7.

¹⁴⁶ Manovich 2001, *The Language of New Media*, S. 210.

¹⁴⁷ Ebd.

in UNFRIENDED eine Grundbedingung für das Verständnis des Films und dessen narrativer Konstruktion.

Das in dieser Szene von den Zuschauer_innen erwartete Mitdenken weist auch darauf hin, dass in UNFRIENDED die Grenzen zwischen Arbeit und Unterhaltung verschwimmen oder gar zusammenfließen: So wie das Interface immer primär als Werkzeug zum Verrichten verschiedener Aufgaben dient, wird es in UNFRIENDED zum Container einer filmischen Narrative umfunktioniert. Diese Narrative konzentriert sich selbst jedoch auf die Benutzung des Interfaces und hält sich eng an die Regeln des GUIs, sodass die Zuschauer_innen präzise in eine Rolle *zwischen* der aktiver Benutzer_innen und passiver Zuschauer_innen versetzt werden. Da das Interface in UNFRIENDED nurmehr anseh- und nicht eigens benutzbar ist, wird für die Zuschauer_innen vor allem der Aspekt der räumlichen Anordnung betont, die durch die geöffneten Fenster geschaffen wird; den Zuschauer_innen, denen die Methoden dieser Anordnungen durch die eigenen Interface-Erfahrungen vertraut sind, bleibt *fast* nichts anderes übrig, als den Aktionen der Hauptfigur zu folgen.

An Vals Todesszene zeigt sich auch beispielhaft, was für den gesamten Film gilt, dass nämlich die Zuschauer_innen nicht nur die Handlung verfolgen, sich also in die Position der Hauptfigur hineinversetzen; denn auch die filmisch repräsentierte Benutzeroberfläche erlaubt noch ein Abweichen von dem durch die Aktionen der Hauptfigur suggerierten Platzieren der eigenen Aufmerksamkeit: Während im klassischen Film durch verschiedene Kamera-Techniken mehr oder weniger strikt suggeriert wird, welches Bildelement in einem Moment von erhöhter Wichtigkeit ist, kommt es in UNFRIENDED zu dem von Shane Denson beschriebenen „de-linking of the camera from the focused view of the human“¹⁴⁸ *postkinematischer* Bilder: “Postcinematic images often require us to view them differently, to attend to the full frame and all of the elements it contains as potentially equal in significance (or insignificance).“¹⁴⁹ Dadurch, dass UNFRIENDED die graphische Benutzeroberfläche durchgehend in ihrer ausladenden Flächigkeit zeigt und die *informativ relevanten* Elemente neben für die Handlung nicht wichtigen Icons, Werbeanzeigen oder

¹⁴⁸ Shane Denson, „Post-Cinema after Extinction“, in: *Media Fields Journal: Critical Explorations in Media and Space*, 13/2018, URL: <http://mediafieldsjournal.org/post-cinema-after-extinction/>.

¹⁴⁹ Ebd.

Recommended Videos platziert – dies wird in der im 1. Kapitel besprochenen Eingangsszene des Films besonders deutlich, wenn neben dem tatsächlich angesehenen *YouTube*-Video auch weitere Videos angezeigt werden, gilt aber grundsätzlich für den gesamten Film –, wird dem Publikum des Films zumindest partiell *die* Art eigener und aktiv auswählender Sehweise zuteil, die auch tatsächlichen Computer-Benutzer_innen durch das Interface ermöglicht wird: „Indem das Video ostentativ durch eine Sammlung anderer verdrängt wird, herrscht nun sowohl in als auch neben dem Video-Rahmen – dem Zentrum der Aufmerksamkeit – paradigmatische Rivalität.“¹⁵⁰

Während eine Art vollends individueller explorativer Raum-Erkundung, die etwa McPherson im Bezug auf das Internet formuliert, in *UNFRIENDED* zwar nicht möglich ist, kann dem den Blick und die Aufmerksamkeit bewusst verteilenden Publikum doch das eine oder andere, etwa die Figuren charakterisierende Detail auffallen, wenn beispielsweise zwischenzeitlich der *Gmail*-Posteingang oder die *Facebook*-Seite der Hauptfigur zu sehen ist – in Momenten also, in denen das Bild besonders reich an textuellen Informationen ist.¹⁵¹ Laut Larsen fordere *UNFRIENDED* die Zuschauer_innen auf

„to scan the dearth of *information* [Fett im Original, Anm. d. Verf.] contained within the desktop view for clues and abnormalities. We infer characterization from the speed of mouse clicks, the hesitation of entering text, and the way the desktop itself is organized.“¹⁵²

Damit lässt sich in *UNFRIENDED* eine eigene Form verteilter Aufmerksamkeit ausmachen: Die Zuschauer_innen sehen sich erstens situativ mit der Hauptfigur und ihren Handlungen identifiziert, folgen also dem für die fortschreitende Handlung relevanten Pfad virtueller Fenster; zweitens erlaubt die Desktop-Umgebung aber weiterhin auch, den Blick auf sekundäre Interface-Elemente zu richten, um daraus etwaige

¹⁵⁰ Distelmeyer 2017, S. 134f. Darauf wird im 3. Kapitel zurückgekommen.

¹⁵¹ Ein Blick auf den Eintrag zu *UNFRIENDED* in der *Internet Movie Database* gibt Aufschluss über die aus verschiedenen Szenen und den gezeigten Interfaces ablesbaren Informationen, die hier (von Fans) aufgelistet wurden. (Vgl. Internet Movie Database (IMDb), „Unknown User (2014) - Connections“, URL: https://www.imdb.com/title/tt3713166/movieconnections/?tab=mc&ref_=tt_trv_cnn [22.10.2019].)

¹⁵² Larsen 2019.

Informationen zu ziehen oder um den Desktop in seiner Gesamtheit zu überblicken und die Aufmerksamkeit in der Folge auch auf die Mechanismen der räumlichen Montage selbst zu richten, welche während der eigenen Computer-Bedienung nicht eigens wahrgenommen beziehungsweise für garantiert akzeptiert werden. Es kommt damit in dieser Sequenz – präziser aber: im gesamten Film – zum von Koepnick beschriebenen doppelten Effekt räumlicher Montage, nämlich „[to] open up new territories in which modernist principles of montage and popular standards of visceral identification begin to coexist in uncontested simultaneity.“¹⁵³ Das Publikum findet sich weder ausschließlich in einer mit der Sicht der Hauptfigur gleichgestellten, noch in einer komplett davon entfernten Rolle wieder. Stattdessen lässt sich exakt im Oszillieren zwischen diesen Rollen die verteilte Aufmerksamkeit festmachen, die in UNFRIENDED gleichzeitig eine immersive und überblickende Sichtweise konstituiert.

Zusammenfassung des 2. Kapitels

Dieses Kapitel detaillierte die Position der Zuschauer_innen von UNFRIENDED. Dafür wurde vom Begriff der zerstreuten Wahrnehmung nach Walter Benjamin ausgegangen. Diese bezeichnet eine aktivere Zuschauer_innen-Position, aus welcher heraus die neuartigen Eindrücke der modernen Großstadt im Kino erprobt wurden, um sich an selbige gewöhnen zu können. Die Rezeption in der Zerstreuung *verteilt* die Aufmerksamkeit auf mehrere Punkte, auch im Sinne einer doppelten, immersiven und distanzierten Perspektive.

Davon ausgehend wurden rezente Weiterentwicklungen der zerstreuten Wahrnehmung vorgestellt, darunter der abschnellende Blick nach Tara McPherson, welcher als eine aktualisierte Version der zerstreuten Rezeption bezeichnet werden kann, die sich auf das räumliche Navigieren vom (abstrahierten) Cyberspace konzentriert, der als Äquivalent zur modernen Großstadt angesehen werden kann.

Marina Hassapoulou schließlich formuliert mit dem prozessualen Zuschauer eine Rezeptionshaltung, die Interface und Kino miteinander verknüpft.

¹⁵³ Koepnick 2007, S. 21.

Prozessuales Zuschauen bezeichnet eine Haltung, aus welcher heraus sowohl die Handlung als auch die Techniken zum Konstruieren der Handlung beachtet werden, das Publikum also in einer nicht vollständig vertieften Position verharret.

Konkret auf das Interface bezogen bedeutet das, dieses sowohl in dessen Funktionalität als durchsichtigem Fenster als auch opaker *Oberfläche* wahrzunehmen. Dies markiert eines der fundamental festzuhaltenden Momente des Desktop-Films: Das ständige *Verorten* des Blicks innerhalb der Benutzeroberfläche, um auf etwaige Geschehnisse reagieren zu können, gleicht einer Verteilung des Blicks. Die Zuschauer_innen identifizieren sich abwechselnd (oder simultan) mit der Hauptfigur, dessen Blick sie teilen; oder sie bleiben auf Distanz und nehmen den gesamten, heterogenen Bildraum wahr, der auch in seiner nicht direkt interaktiven Form weiterhin ein gewisses Maß an selbstbestimmter Blickführung erlaubt.

3. Formen verteilen: Zwischen *Viewer* und *User*

Die Verlagerung des Films

In den vorigen beiden Kapiteln wurde UNFRIENDED als ein alleinstehender *Film* behandelt. UNFRIENDED wurde im Kino gezeigt und ist zwischenzeitlich auf diversen Streaming-Plattformen sowie auf DVD und Blu-ray erwerbbar, kann also auf verschiedene Weisen rezipiert werden.¹⁵⁴ Der Film folgt weiters einem Spannungsbogen und hat eine Handlung, die sich generell an Konventionen von Hollywood- als auch Horrorfilmen hält und die nach knapp bemessenen 83 Minuten Laufzeit eine mehr oder weniger befriedigende Konklusion seines Verlaufs anbietet. Rein als Film betrachtet ist UNFRIENDED somit nicht außergewöhnlich – abgesehen von der augenscheinlich relativ unverbrauchten Desktop-Ästhetik und dessen Wahrnehmung.

UNFRIENDED kann zwar für sich betrachtet rezipiert werden – doch, so argumentiert dieses Kapitel, kann der Film damit nicht als komplett *abgeschlossen* bezeichnet werden. Damit gemeint ist, dass der Film gewisse extrafilmische Elemente umfasst, die den Rahmen des kompletten, rein filmischen – und rein als Film rezipierten – Werks auflösen und gewissermaßen die dem filmisch repräsentierten Interface verloren gegangene Interaktivität in einer Form wieder einführt, die noch über die aktivere Zuschauer_innen-Position hinausreicht.

¹⁵⁴ Es gibt unterschiedliche Meinungen dazu, in welcher Örtlichkeit UNFRIENDED am wirkungsvollsten anzusehen ist: Peter Bradshaw etwa argumentiert, dass der Film auf einer großen Kinoleinwand gesehen werden müsse, um einen „eerie ‚blow-up‘ effect“ zu generieren: „You have to see those browsers, with all their irritating little features and insidious ads and prompts, all those designs that have become embedded in your subconscious mind, magnified to the size of Stonehenge.“ (Peter Bradshaw, „Unfriended Review – Cyberbullying Skype Tale Rings Too True“, in: *The Guardian*, 30.04.2015, URL: www.theguardian.com/film/2015/apr/30/unfriended-review-chilling-cyberbullying-tale-skype [10.09.2019].) Damit betont Bradshaw die *unheimliche*, also verfremdende Wirkung des Films, wenn gleich aus einer (zu) einseitigen Perspektive heraus; sinnvoller erscheint es, auch die Wirkung aufzuzeigen, die UNFRIENDED beim gegenteiligen Ansehen auf dem eigenen Computer entfacht, wenn sich der Film mimetisch über die eigene Desktop-Umgebung legt und den Zuschauer_innen die von ihrem Computer gewohnte direkte Kontrolle entzieht. Miranda Ruth Larsen wägt demgemäß ab, ob das Ansehen im Kino oder auf dem eigenen, dimensional ähnlichen Bildschirm wirkungsvoller wäre – und landet schließlich in der Mitte: „Perhaps the optimal screening environment depends on our own personal engagement with screens themselves.“ (Larsen 2019.)

Kristen Daly formuliert die Zuschauer_innen-Position der sogenannten *Viewer* und damit zusammenhängend auch eine neuartige Konzeption des filmischen Mediums:

„Cinema 3.0 makes us think, but it also makes us interact [...]. I think that this interaction has empowered us as viewers, and that the new regime of Cinema 3.0, the interactive-image, opens up exciting venues of expanded narrative, which energize the audience as co-collaborators.“¹⁵⁵

Erinnernd an Formen der Fan- und Remix-Kultur beschreibt Daly eine Art von Film, welche die Zuschauer_innen als *Viewer* zumindest partiell auch zu Benutzer_innen macht: Cinema 3.0 „put[s] the viewer to work. Thus, the experience of the movie is more like a project and a piecing together of disparate parts, some perhaps contained in the movie text itself and some which may be found in other media.“¹⁵⁶ Ein jeweiliger Film ist demzufolge bloß noch ein Teil dessen, was schließlich – und erst in der Gesamtheit des verteilten Materials – ein Werk konstituiert. Das Material kann verschiedener medialer Art sein, was auch Folgen für die mehr oder weniger *geschlossene* filmische Form nach sich zieht.¹⁵⁷

Ähnlich wie Daly beschreibt auch Richard Grusin eine Bewegung hin zu Zuschauer_innen als Benutzer_innen, nämlich in Form eines sogenannten *Cinema of Interactions*:

“This digital cinema of interactions is not a pure, new digital, interactive medium but a distributed form of cinema, which demands us to rethink the cinema as object of study and analysis, to recognize that a film does not end after its closing credits, but rather continues beyond the theater to the DVD, the video game, the soundtrack, the websites, and so forth.“¹⁵⁸

¹⁵⁵ Kristen Daly, „Cinema 3.0: The Interactive-Image“, in: *Cinema Journal*, 50, 1/2010, S. 81–98, hier: S. 98.

¹⁵⁶ Ebd., S. 86.

¹⁵⁷ Wenn man darunter jedenfalls, wie in dieser Arbeit, narrativ orientierte Filme versteht, deren Ablauf laut Knut Hickethier als „ein ereignishaftes, konfliktorientiertes Geschehen“ und „[a]ls Auftreten von Figuren, als Handlung zwischen ihnen (Interaktion) innerhalb eines begrenzten Spielfeldes, innerhalb eines Raumes, geprägt durch Konflikt und dessen Lösung“ aufgefasst werden kann. (Knut Hickethier, *Film- und Fernsehanalyse*, 5. Aufl., Stuttgart: J.B. Metzler 2012, S. 117.)

¹⁵⁸ Richard Arthur Grusin, „Dvds, Video Games, and the Cinema of Interactions“, in: *Ilha do Desterro: A Journal of English Language, Literatures in English and Cultural Studies*, 51/2006, S. 69–91, hier: S. 76.

Weder Daly noch Grusin beschreiben eine eigens *interaktive* Form des Films; stattdessen geht es ihnen um das Ingangsetzen eines Vorgangs, welcher Film inmitten verschiedener, durch neue (interaktive) Medienformen und Technologien evozierter und beeinflusster Prozesse der Verteilung positioniert – inmitten einer „kind of hybrid alliance of digital technology, social use, aesthetic practice, cultures of spectatorship, and economic exchange“, wie Grusin es bezeichnet.¹⁵⁹ Cinema of Interactions und Cinema 3.0 konzipieren Filme als Projekte, welche sich nicht mehr ausschließlich passiv rezipieren lassen, sondern – durch die Verbreitung interaktiver Medien – eine Hinwendung zu ebendiesen Formen von Interaktivität miteinbeziehen. Gemeinsam ist Daly und Grusin dabei, dass sie Film nicht mehr in einer zentralisierten, klar definierten Umgebung verorten – etwa dem Kinosaal –, sondern dass sich Film heute als eine „cross-media interaction“¹⁶⁰ gestaltet, in welcher das Auffinden des jeweiligen Materials selbst Teil der filmischen Erfahrung wird.

Auch Francesco Casetti beschäftigt sich in seinem Buch *The Lumière Galaxy* mit den Auswirkungen der neuen Medien auf den Film. Casetti benennt die Verlagerung (*Relocation*) des Kinos als ein zentrales Element zeitgenössischer Filmrezeption.¹⁶¹ Damit meint er nicht nur eine *örtliche* Verlagerung, also aus dem Kinosaal auf die heimischen Bildschirme etwa; es geht Casetti auch um die erkennbaren Wechselwirkungen zwischen Kino und den neuen Medien: „Cinema has acquired new possibilities and established new relationships, but it is no longer sure what or where it is.“¹⁶² Casetti zeichnet das Kino als sich in einer Identitätskrise befindend – aus- und potentiell abgelöst durch die neuen Medien –, die ihren Ausdruck in Momenten einerseits der Konvergenz und andererseits der gegenläufigen Ausdefinierung seiner medialen Besonderheiten findet; diese diametralen Bewegungen seien laut Casetti nötig, damit der Film – als eigenständige, aber nicht alleinige mediale Form – sich nicht vollends inmitten der heutigen, unübersichtlichen Medienlandschaft verliere:

¹⁵⁹ Ebd.

¹⁶⁰ Daly 2010, S. 82.

¹⁶¹ Vgl. Francesco Casetti, *The Lumière Galaxy: Seven Key Words for the Cinema to Come*, New York: Columbia University Press 2015, S. 17.

¹⁶² Ebd., S. 112.

„As soon as cinema abandons the individuality of a work, the centrality of film, the homogeneity of an industry, and the uniqueness of a language, it may also lose itself in the great sea of audiovisual products[.]“¹⁶³ Was Casetti damit andeutet, ist auch das Verhandeln einer irgendwie gearteten, dem filmischen Medium eigenen Sprache, mit Faktoren der neuen Medien; es geht ihm, anders ausgedrückt, um die *Da-seinsberechtigung* und *Verortung* des Films in der heutigen Zeit.

Ein Moment der medialen Konvergenz sieht Casetti in der Hinwendung zu Formen der Verteilung, die durch das Internet ermöglicht werden, „the typical space of dispersion“.¹⁶⁴ Das Internet bietet mit Webseiten wie *Facebook*, *Instagram* und *YouTube* Plattformen, auf denen eigene Inhalte hochgeladen und die Inhalte anderer Benutzer_innen rezipiert werden können. Zentral ist der Aspekt der aktiven Teilnahme, die von den Zuschauer_innen vorausgesetzt wird, um mediale Inhalte rezipieren zu können und gleichzeitig auch zu produzieren. Infolge dieser Praktiken verändert sich die Rolle der passiven Zuschauer_innen hin zu einer aktiveren Position, aus welcher heraus auch der Gestaltungsprozess eines filmischen Werks wie *UNFRIENDED* beeinflusst und mitgestaltet werden kann. Zwei auf *UNFRIENDED* konkret bezogene Formen dieser aktiveren Rolle des Publikums sollen in der Folge beschrieben werden.

Online lassen sich vielfältige parodistische und editierte Variationen einzelner Szenen des Films finden, die von Zuschauer_innen angefertigt wurden. In diesen Videos werden etwa das originale Schauspieler_innen-Ensemble durch *YouTube*-Persönlichkeiten ersetzt, die Handlung parodiert und Szenen neu editiert.¹⁶⁵ Das deutet auf die obig beschriebene Ausweitung der Zuschauer_innen-Rolle hin, doch für sich genommen kann dieses Phänomen kaum als exklusiv *UNFRIENDED* betreffend bezeichnet werden; das Anfertigen und Hochladen von Fan-Videos kann

¹⁶³ Ebd., S. 101. Diesen Vorgang bezeichnet Casetti auch als Erweiterung (*Expansion*) des Kinos: „[Contemporary cinema] appears ready to adopt new solutions, to copy what other media do, and to go beyond its typical models.“ (Ebd.) Auf die sich dadurch synthetisierende filmische Sprache wird im letzten Abschnitt dieses Kapitels zurückgekommen, unter konkreter Bezugnahme auf *UNFRIENDED*.

¹⁶⁴ Casetti 2015, S. 123.

¹⁶⁵ Vgl. YouTube-User Shane Dawson TV, „Unfriended - Official Trailer PARODY“, 27.01.2015, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=5liTryEjyqA> [29.08.2019]; YouTube-User David Lin, „Unfriended- Ken's death- edited in 'Searching' (2018) style“, 30.12.2018, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=BheYzWRB1KM> [29.08.2019].

vielmehr als eine allgemeine Folge digitaler Medien benannt werden, die eine quasi unmittelbare Verbreitung *von* und Interaktion *mit* selbigen Fan-Materialien erlaubt und den von Casetti, Daly und Grusin gemachten Bemerkungen zu einem digitalen Film entspricht, der Zuschauer_innen stärker in den Gestaltungsprozess involviert; dies kann für quasi alle zeitgenössischen Filme gelten, die eine gewisse Aufmerksamkeit erhalten und dessen Publikum sich auf eine solche Weise mit dem Gesehenen auseinandersetzt.

Doch nicht ausschließlich Fan-Material erweitert UNFRIENDED: Viele der im Film von den Protagonist_innen abgerufenen Webseiten sind auch tatsächlich existent; sie können also anhand der im Film sichtbaren URLs und Suchbegriffe auf den jeweiligen Plattformen – *YouTube*, *Liveleak* usw. – abgerufen werden.¹⁶⁶ Dementsprechend können Benutzer_innen das hochgeladene Material auch den jeweiligen Funktionen der Online-Plattformen entsprechend ansehen, kommentieren und bewerten. Teile von UNFRIENDED gewinnen dadurch ganz konkret an Verteilbarkeit und eine Eingliederung in die distributiven Mechanismen und Prozesse genannter Plattformen, sowie das Platzieren in nächster Nähe zum obig beschriebenen Fan-Material.

Es lässt sich eine Parallele zu THE BLAIR WITCH PROJECT ziehen: Der Film wartete bereits Ende der 1990er-Jahre mit einer transmedialen Werbekampagne auf, die sich im damals noch weitaus weniger bekannten Internet abspielte und den Film auf einer Webseite als eine Dokumentation und die Hauptfiguren als verschollen darstellte.¹⁶⁷ Was UNFRIENDED aber von THE BLAIR WITCH PROJECT unterscheidet, ist, dass Ersterer das Abrufen dieses Materials (und die Methoden dazu) selbst in den

¹⁶⁶ Viele der im Film sichtbaren und besichteten Webseiten sind mittlerweile nicht mehr online. Sie sind aber teilweise von Fans archiviert und unter anderen Adressen wieder verfügbar gemacht worden. Ein Publikum, welches sich den Film etwa einige Jahre nach dessen Erscheinen ansieht, wird die originalen Webseiten nicht mehr aufrufen, sondern höchstens auf in zweiter, dritter usw. Generation von Fans gespeicherte Versionen selbiger zurückgreifen können, möglicherweise mit Hinweisen auf ebenjene remediatisierenden und versionierenden Vorgänge selbst. Zuschauer_innen werden somit auch zu Archivar_innen, die extrafilmische Elemente eines Werks am Leben erhalten und dieses dadurch mehr oder weniger direkt mitgestalten können.

¹⁶⁷ Für näheres zu den transmedialen Elementen von THE BLAIR WITCH PROJECT vgl. Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press 2006, S. 101–103.

thematischen Mittelpunkt stellt, auch weil die Transmedialität eines solchen Projekts sich in den 20 zwischen den Filmen liegenden Jahren und dem Beginn der Popularisierung des *Found-Footage*-Genres verselbständigt hat;¹⁶⁸ es ist zumindest dem Publikum eines Films wie UNFRIENDED zur Gewohnheit geworden, dass Film nicht mehr ausschließlich in Kinosälen, sondern eben auch auf Laptop-Bildschirmen und im Internet rezipiert wird, sich die auf filmischer Ebene einstellende verteilte Aufmerksamkeit also auch über den Film hinaus als Grundhaltung dient.

UNFRIENDED ist somit ein Werk, dessen Komponenten verschiedener Art und transmedial verteilt sind. Das bedeutet, dass zur Rezeption nicht mehr nur das Ansehen des Films gehört, sondern auch das Aufsuchen der online verteilten Clips – zumindest dann, wenn ein solch umfassendes Erleben gewünscht ist; ohne diese Materialien ist UNFRIENDED weniger als unvollständig denn als *erweiterbar* zu bezeichnen. Erweiterbarkeit kann hier verstanden werden als eine Kombination zweier der von Manovich benannten Grundprinzipien neuer Medien, namentlich der *Modularität* und *Variabilität* selbiger. Mit Modularität meint Manovich die Natur digitaler Medien sich aus diskreten (digitalen) *Samples* zusammenzusetzen, welche wiederum zu neuen Elementen verbindbar sind.¹⁶⁹ Daran anschließend meint Variabilität, dass Modularität nicht bloß auf technischer Ebene *bedingt* ist, sondern auch die Ästhetik digitaler Kunstwerke prägt, dass diese nämlich aufgrund ihrer diskreten Einzelteile immer neu – und in neuen Kombinationen – zusammensetzbar sind.¹⁷⁰ Der Bezug zu UNFRIENDED wird in der Folge anhand eines Blicks auf einige konkrete Videos erläutert.

¹⁶⁸ Gleichwohl wurde auch UNFRIENDED mit einer transmedialen Kampagne beworben: Auf einer Webseite konnten Benutzer_innen mit einem die Antagonistin des Films repräsentierenden *Chatbot* per Texteingabe interagieren. (Die Webseite ist mittlerweile nicht mehr online abrufbar – ein YouTube-Video zeigt eine beispielhafte Konversation zwischen einer Benutzerin und dem Chatbot. (Vgl. YouTube-User Tripple Aces, „Talking to Laura Barns! UNFRIENDED“, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=yDChdJyZSVw> [20.10.2019].)

¹⁶⁹ Vgl. Manovich 2001, *The Language of New Media*, S. 31.

¹⁷⁰ Vgl. ebd., S. 36. Nicht zuletzt die Verbindungslinie von Wunderkammer zu GUI verdeutlicht dies.

Die filmische Versionierung von UNFRIENDED

Der erste offizielle Trailer zu UNFRIENDED wurde am 12. Januar 2015 auf dem *YouTube*-Kanal von MTV veröffentlicht.¹⁷¹ Im Vergleich zur später veröffentlichten Fassung fallen einige Unterschiede auf: Erstens wird die graphische Benutzeroberfläche weniger wirklichkeitsgetreu, das heißt: aus der unveränderten Perspektive der Protagonistin beziehungsweise ihres Laptop-Bildschirms gezeigt; stattdessen wird der Blick mithilfe klassisch filmischer Schnitte und Zooms auf einzelne Interface-Elemente wie relevante Text-Nachrichten konzentriert. Dies ist zweifelsohne als effektives Stilmittel angedacht, um die Prämisse des Films innerhalb der kurzen Laufzeit des Trailers spannend (und verständlich) vermitteln zu können und entspricht nicht der tatsächlich im Film verwendeten Darstellungsweise.¹⁷²

Zweitens enthält der Trailer Szenen, die im Film nicht oder in abgeänderter Form auftauchen. Ein Beispiel ist die Todesszene der Figur Ken. Im Trailer wird eine Kamerafahrt gezeigt, die im späteren Film nicht auftaucht, in welcher die Antagonistin sich auf Ken zubewegt und im nächsten Moment direkt anzugreifen scheint.¹⁷³ Anhand der diegetischen Uhr, die den gesamten Film über rechts oben in der Benutzeroberfläche ablesbar ist, sowie dem Handlungsablauf und der Positionen der Figuren in den jeweiligen *Skype*-Fenstern, lässt sich eine ungefähre Gegenüberstellung der Szenen aus dem Trailer und dem später veröffentlichten Film anstellen:¹⁷⁴ Im Film gibt es in dieser Szene einen verlängerten Ausfall der *Skype*-Verbindung,

¹⁷¹ Vgl. YouTube-User MTV, „Unfriended | Official Trailer | MTV“, 12.01.2015, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Q72LWqCx3pc> [09.10.2019].

¹⁷² Das Resultat erinnert stilistisch an den Desktop-Film *SEARCHING*, der das GUI auf ähnliche Weise zu dramatisieren versuchte. Der *YouTube*-Benutzer David Lin hat einige prägnante Szenen aus UNFRIENDED im Stil von *SEARCHING* und dem beschriebenen UNFRIENDED-Trailer editiert – in einem weiteren Ausdruck aktiver Fan-Praktiken. (Vgl. YouTube-User David Lin 2018, „Unfriended- Ken’s death- edited in ‚Searching‘ (2018) style“.)

Auch die im 2. Kapitel behandelte Todesszene der Figur Val wurde von Lin so bearbeitet. (Vgl. YouTube-User David Lin, „Unfriended edited in ‚Searching‘ (2018) style- Val’s death“, 28.12.2018, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=hTNQ-IDZ3tM> [16.10.2019].) In einem Vergleich zwischen der so editierten und originalen Szene wird besonders evident, was in Zweiterer an eigener Mitarbeit eingefordert wird, welche Lin den Zuschauer_innen durch zahlreiche Zooms auf die (von ihm) für wichtig erachteten Elemente der Szene *abnimmt* und dadurch vor allem den identifikatorischen Effekt mit der Hauptfigur und dessen Blickposition verstärkt.

¹⁷³ Vgl. YouTube-User MTV 2015, [2‘06“]. Siehe auch Abb. 8.

¹⁷⁴ Vgl. Abb. 8 und 9.

der das Bild effektiv für einige Sekunden zum Stillstand bringt. Diese neue Sequenz im Film ersetzt das im Trailer noch zu Sehende; die anschließende Sequenz von Kens Ableben erscheint im Trailer wie im Film ident. Zuschauer_innen, denen sowohl der Trailer als auch der Langfilm bekannt ist, erlangen den Eindruck, dass der Film sich nicht in seiner Komplettheit offenbart und ihnen bestimmtes Material vor-
 enthalten wird; der Inhalt wird dadurch gewissermaßen *variabel*.

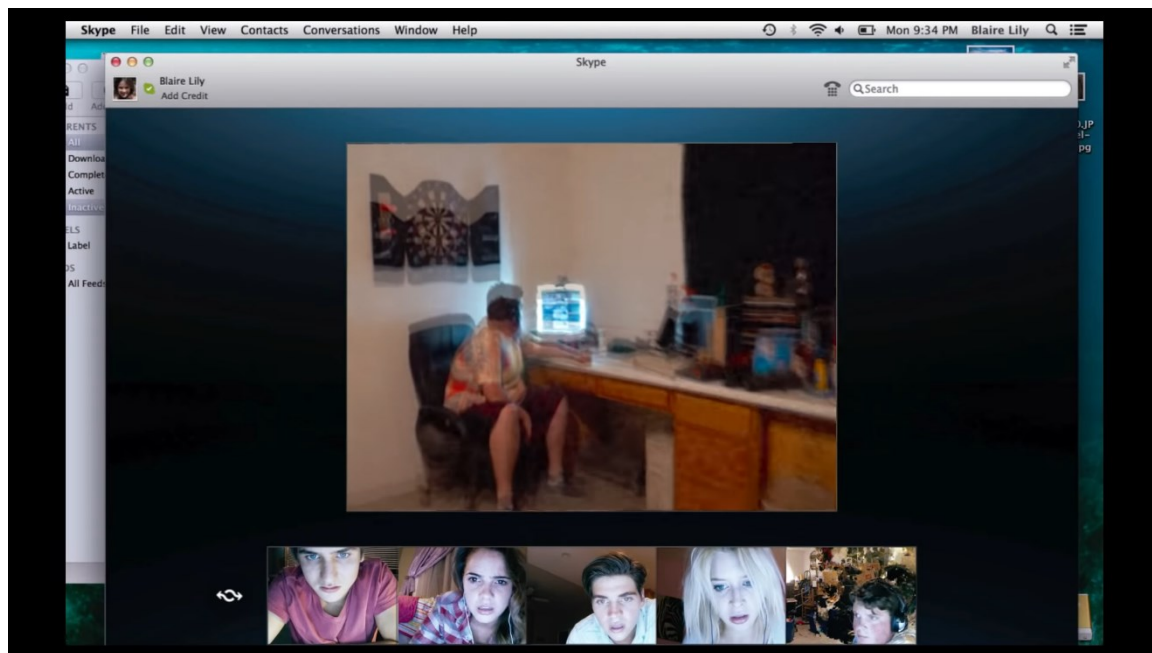


Abbildung 8: Die Todesszene Kens im UNFRIENDED-Trailer¹⁷⁵

Darüber hinaus existiert zumindest eine weitere (offizielle) Version der Szene, welche ebenfalls auf *YouTube* auffindbar ist.¹⁷⁶ Diese, dem Titel des Videos zufolge, erste Version der Szene spielt sich vollends anders ab; vor allem findet das Ableben Kens an einer anderen Stelle im Film statt: Die innerdiegetische Uhr zeigt in dieser Version 9:24 PM, während die Szene im Trailer und Film jeweils bei 9:34 PM beginnt. Diese zehnminütige Differenz würde, da der Film in Echtzeit abläuft, notwendigerweise eine schwerwiegende Veränderung der gesamten narrativen Struktur des Films nach sich ziehen. Während die fertige Filmfassung, also die eine

¹⁷⁵ YouTube-User MTV 2015, [2'06"], eigener Screenshot.

¹⁷⁶ Vgl. YouTube-User Unfriended, „Unfriended - Ken Death (First Concept)“, 02.05.2015, URL: https://www.youtube.com/watch?v=D6GU_KslzfQ [29.08.2019]. (Siehe auch Abb. 10.)

aneinandergereihte Szenenabfolge enthaltende Fassung, als die *definitive* Fassung angesehen werden kann, wird deren Stabilität durch die öffentlich gemachten alternativen Szenenabläufe in Frage gestellt. Casetti verwendet den Begriff der *Assemblage*, der hier dienlich ist: „The term ‚assemblage‘ refers both to a connection between different elements and to the new unity that is thus created.“¹⁷⁷ So wie Casetti die Assemblage anschließend beschreibt, kann auch der Film UNFRIENDED bezeichnet werden: „[C]oherent and solid without being inflexible.“¹⁷⁸



Abbildung 9: Die Todesszene Kens im UNFRIENDED-Film¹⁷⁹

Weniger wichtig ist deshalb der konkrete Inhalt, als *dass* die Inhalte zwischen Trailer, unveröffentlichter Szene und veröffentlichtem Film variieren. Der fertige Film wird somit eine mehrerer möglicher Versionen, deren modulare Bestandteile und Modularität *an sich* durch das (offiziell) online auffindbare Material partiell offengelegt und durch die zahlreichen ästhetisch ähnlichen Fan-Versionen erweitert werden.

¹⁷⁷ Casetti 2015, S. 81.

¹⁷⁸ Ebd. Der Begriff der (dreidimensionalen) Assemblage erinnert darüber hinaus selbstverständlich auch an die im 1. Kapitel dargelegte Beziehung der (zweidimensionalen) künstlerischen Collage zur Visualität der graphischen Benutzeroberfläche.

¹⁷⁹ UNFRIENDED, [46'24"], eigener Screenshot.

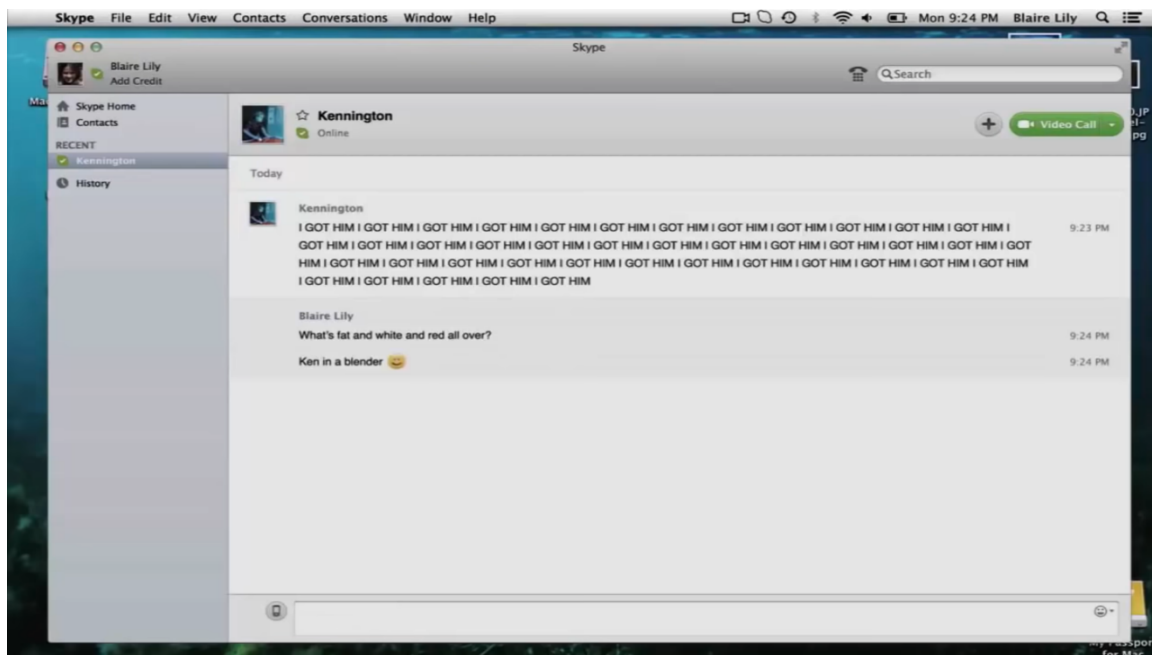


Abbildung 10: Eine dritte Version von Kens Todesszene¹⁸⁰

Zum Produktionsprozess sagt Andrew Wesman, der Filmeditor von UNFRIENDED, in einem Interview folgendes:

“It was a blessing and a curse that the story could be constantly written and rewritten in post. On the one hand it’s great, because we could solve almost any narrative problem. On the other hand, the process could go on forever, because we’re constantly rethinking things and we could be creative about the storytelling at any point in the process [...]. It was so open-ended, the way that we could work on this, that we had limitless possibilities.”¹⁸¹

Wesman beschreibt die Konstruktion von UNFRIENDED als einen potentiell unendlichen Prozess, der sich vor allem in der Postproduktion abspielt und durch diese erst ermöglicht wird. Das erklärt die szenischen Differenzen zwischen Trailer und

¹⁸⁰ YouTube-User Unfriended 2015, [1’15“]. YouTube-Kommentaren unter diesem Video zufolge existiert darüber hinaus noch eine weitere, vierte Version von Kens Todesszene.

¹⁸¹ YouTube-User ScreenLife, „Post-production in Screenlife. Part2“, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=yDUXPBHGTB4> [19.08.2019], [5’55“-6’29“].

Endprodukt, da UNFRIENDED bis kurz vor (und tatsächlich: auch *nach*) der Veröffentlichung ein editierbares, modulares, variables Projekt bleibt.¹⁸²

Der Produzent des Films, Timur Bekmambetov, verantwortlich zeichnend für die Produktionsfirma Bazelevs, welches sich zunehmend auf die Produktion sogenannter *Screenmovies* oder *Screenlife*-Filme zu spezialisieren scheint,¹⁸³ beschreibt den Produktionsprozess von UNFRIENDED in einem Interview ähnlich:

„It was about a one-week shoot and a few months of editing. Then we had additional photography. We changed the script and shot a few more elements. The post-production was very long because nobody knew the rules [in the edit] [so im Orig., Anm. d. Verf.]. In the first pass there were a lot of Skype windows with people talking to each other. Then later on we discovered there was a chat feature where people just type and it was more intense than people just talking to each other. We were trying to figure out how to make it, so it was a longer process in the post.“¹⁸⁴

Wie Wesman betont auch Bekmambetov, dass sich die Produktion von UNFRIENDED primär in der Postproduktion abspielte, und dass der Film dabei in einer Art offenen Lernprozesses entstand, in welchem die *Regeln* des Desktop-Films erst eigens zu definieren waren.¹⁸⁵ Laut Bekmambetov ist Desktop-Film genreunabhängig;¹⁸⁶ entscheidend sei nur das Halten an die Konventionen reeller graphischer Benutzeroberflächen: „You can’t break the rules. [...] I think audiences really feel this world, this reality, and if you are lying they immediately feel it. [...] It’s like viral videos: people

¹⁸² Auch die bereits erwähnten Kontinuitätsfehler wie veraltete Links, die in dem Film auftauchen, deuten auf mehrfache Revisionen und Veränderungen der letztlich veröffentlichten Fassung hin. (Siehe dazu Fn. 205.)

¹⁸³ *Screenmovie* und *Screenlife* können als Versuche vonseiten Bekmambetovs und Bazelevs verstanden werden, das sich im Entwickeln befindende Genre des Desktop-Films markenwirksam zu besetzen.

¹⁸⁴ Elbert Wyche, „Timur Bekmambetov, ‚Unfriended‘“, in: *Screen International*, 20.04.2015, URL: <https://www.screendaily.com/interviews/timur-bekmambetov-unfriended/5086774.article> [06.06.2019].

¹⁸⁵ Daraus resultierten auch drei ausformulierte Regeln des *Screenmovie*-Genres, die von Bekmambetov während der Werbekampagne zu UNFRIENDED online veröffentlicht wurden. (Vgl. Timur Bekmambetov, „Rules of the Screenmovie: The Unfriended Manifesto for the Digital Age“, in: *MovieMaker Magazine*, 22.04.2015, URL: www.moviemaker.com/archives/moviemaking/directing/unfriended-rules-of-the-screenmovie-a-manifesto-for-the-digital-age/ [22.09.2019].)

¹⁸⁶ Wyche 2015.

will never re-share something if they know it's made up. They want to share something real.“¹⁸⁷

Bekmambetov beschreibt, dass UNFRIENDED in einer früheren Version vor allem aus *Skype*-Gesprächen bestand, bevor die Funktionalität der Texteingabe der Software entdeckt und für filmisch wirkungsvoll befunden wurde. Betont wird auch während der Produktion der Prozess des Ausprobierens innerhalb und anhand der vom Interface erlaubten Operationen und Formen, um einen realistischen Eindruck zu gewährleisten. Dieser ist notwendig, um den Zuschauer_innen dieselbe Mobilität zu erlauben, die sie von der eigenen Interface-Bedienung gewohnt sind – nur dass sich diese in UNFRIENDED eben auf das visuelle Verfolgen der Aktionen der Hauptfigur beschränkt – und gegebenenfalls das eigene Aufsuchen des online verteilten Materials nach sich zieht. Im folgenden Abschnitt soll dieser Prozess näher beschrieben werden.

Bricolage in Produktion und Rezeption

Der Kunstkritiker Nicolas Bourriaud schreibt, dass, „[i]n a world that records as quickly as it produces, art no longer immortalizes but tinkers and arranges, throwing the products it consumes on the table pell-mell [von frz. *Péleméle* = hastig, gemischt, durcheinander, Anm. d. Verf.].“¹⁸⁸ Bourriaud beschreibt die zeitgenössische künstlerische Praxis als ein fortwährendes Anordnen von Material. Er orientiert sich dabei direkt an Praktiken des Surfens und Folgens von Webseiten-Hyperlinks und deren „simultaneous presence of heterogeneous surfaces, which the user links by charting a course or by random exploration.“¹⁸⁹ Das Folgen eines solchen Kurses – „amid a profusion of links, of files arranged on the surface of the screen or buried under banners, popups, and interfaces“ – konstituiere sodann eine „composition by journey“.¹⁹⁰

¹⁸⁷ Ebd.

¹⁸⁸ Nicolas Bourriaud, *The Radicant*, Berlin: Sternberg 2009, S. 88.

¹⁸⁹ Ebd., S. 114.

¹⁹⁰ Ebd.

Auch Daniel Cermak-Sassenrath betont „Ausprobieren, Probehandeln und explorative[s] Lernen“ im Umgang mit dem Computer.¹⁹¹ Die Benutzeroberfläche erlaubt durch die Prinzipien der direkten Manipulation und die graphische Veranschaulichung von Funktionalität ein spielerisches *Learning by Doing*. Benutzer_innen eignen sich neue Software-Anwendungen – und grundlegender: die Fähigkeit des Zurechtfindens innerhalb der im 1. Kapitel beschriebenen mehrperspektivischen Desktop-Umgebung – anhand von Benutzung an. Genauso verhält es sich mit dem Produktionsprozess von UNFRIENDED, dessen *Skype*-Textfelder, wie Bektambetov es im obigen Zitat beschreibt, das Ergebnis ebenjener Ausprobierens und Probehandelns, somit auch des „Erforschen[s] eines Möglichkeitsraumes“ sind.¹⁹² Für die Macher_innen von UNFRIENDED wird Kultur wortwörtlich zum von Bourriaud beschriebenen *Werkzeugkasten*,¹⁹³ sich ausdrückend in der Funktionalität einer jeweiligen Software, und sohin zu einem Prozess des Arrangierens, des *In-Formation-Bringingens*¹⁹⁴ verschiedener Inhalte, der sich zunehmend oder ausschließlich in der Postproduktion abspielt. UNFRIENDED macht deshalb die von Manovich benannte Entwicklung der Regisseur_innen hin zu Designer_innen besonders augenfällig.¹⁹⁵

Desktop-Film ist dabei insofern abhängig von der Funktionalität und Bedienung von Softwares und deren Interfaces, als dass die realistische Darstellung selbiger das fundamentale Element des Genres darstellt.¹⁹⁶ Da sich UNFRIENDED auf tatsächlich existierenden Online-Plattformen abspielt – und seine Bestandteile auf selbigen Plattformen verteilt und abrufbar macht –, hat sich der Film gezwungenermaßen auch nach den Interface-Paradigmen zu richten, die von den jeweiligen

¹⁹¹ Daniel Cermak-Sassenrath, *Interaktivität als Spiel: Neue Perspektiven auf den Alltag mit dem Computer*, Bielefeld: Transcript 2015, S. 88.

¹⁹² Ebd., S. 199.

¹⁹³ Vgl. Bourriaud 2009, S. 158.

¹⁹⁴ „[I]nformation means the act of taking form or being put into form. So in contrast to data, information stresses less a sense of presence and giving-forth, and more a plastic adoption of shape. Information exists wherever worldly things are ‚in-formed‘, or ‚put into form.‘“ (Galloway 2012, S. 81f.)

¹⁹⁵ „[W]hile a person who directs a feature or a short film that is centered around actors and live action can still be called a ‚filmmaker‘, in all other cases where most of the production takes place in a software environment, it is more appropriate to call the person a ‚designer‘.“ (Lev Manovich, *Software Takes Command: Extending the Language of New Media*, New York: Bloomsbury 2013, S. 296.)

¹⁹⁶ Siehe diesbezüglich Bektambetovs Aussage. (Vgl. Fn. 187.)

Plattformen vorgegeben werden, um erstens für das an diese Paradigmen gewöhnte Publikum nachvollziehbar und glaubwürdig zu sein, sowie um zweitens das Abrufen des auch tatsächlich verteilten Materials zu ermöglichen. Dies markiert eine weitere Facette der neugewonnenen Rolle der Zuschauer_innen als Benutzer_innen, deren Rezeption sich nun nicht mehr auf einen einzigen Film beschränkt, sondern um Verteiltes, eigens per Interfaces aufzurufendes Material erweitert wird. Dazu merkt Casetti an:

“While it was sufficient for the traditional spectator to go into a cinema to find everything he needed, now he literally has to put together the pieces of different components for his viewing. In this sense, he is not only a performer, but also a *bricoleur*: someone who constructs what he needs by taking advantage of a series of opportunities and materials, combining them together and finding the best arrangement.”¹⁹⁷

Casetti beschreibt hier die Figur des *Bricoleurs*. Unter dem Begriff der *Bricolage* ist „the art of putting things together with the materials that happen to be at hand“ zu verstehen.¹⁹⁸ Diese ist für Bolter und Gromala eng mit der digitalen Ästhetik verknüpft.¹⁹⁹ Nicht nur Bolter und Gromala beziehen die künstlerische Form der Bricolage auf digitales Design und das Interface. Sherry Turkle etwa beschreibt in *Life on the Screen* das Handeln „by arranging and rearranging a set of well-known materials“ als Bricolage.²⁰⁰ Turkle schreibt weiter, dass die Objekte des Computers wie “dabs of paint or cardboard cutouts”²⁰¹ manipuliert werden könnten. Sie verweist auf die (spielerische) Bedienung der Benutzeroberfläche, welche anhand von Icons und direkter Manipulation geschieht. und macht damit außerdem auf die sinnliche Funktion des Interfaces aufmerksam, welches die Daten des Computers in visuell wahrnehmbare Informationen übersetzt. Entscheidend ist, dass die so visualisierten Daten sich diskret voneinander und zueinander innerhalb des mehrperspektivischen Desktop-Raums von Benutzer_innen positionieren und anordnen lassen, innerhalb

¹⁹⁷ Casetti 2015, S. 189.

¹⁹⁸ Bolter/Gromala 2003, S. 104.

¹⁹⁹ Vgl. ebd.

²⁰⁰ Turkle 1995, S. 51.

²⁰¹ Ebd., S. 52.

eines iterativen Prozesses: Bricoleur_innen „tend to try one thing, step back, reconsider, and try another.“²⁰²

Auf UNFRIENDED bezogen kann die Rolle der Bricoleur_innen als doppelt besetzt angesehen werden: Erstens verändert sich, wie obig beschrieben, die Rolle der Macher_innen von Filmen wie UNFRIENDED, die eng mit den Paradigmen der Computer-Bedienung verknüpft sind, in Richtung von Designer_innen, die – um Inhalte rezipierbar zu machen – Systeme entwickeln, die aber vor allem bereits vorhandene Systeme für die eigenen Zwecke nutzen; im Falle UNFRIENDED bedeutet dies, die Möglichkeiten der räumlichen Montage und die Funktionalitäten einzelner Softwares und Online-Plattformen für die Zwecke eines narrativen Films umzufunktionieren.

Zweitens nehmen die Rezipient_innen verstärkt eine Rolle ein, aus welcher heraus das Ansehen eines jeweiligen Films sich ihrerseits als ein *Zusammenkleben* verteilten Materials, als ein Projekt erweist. Dies schließt an Staffords Beschreibungen der Wunderkammer an, welche ihrerseits auf einem Verknüpfen disparater Gegenstände basiert, dem Herstellen von Verbindungen, genauso wie an die verteilte Aufmerksamkeit, die sich hiermit nicht nur auf verteilte Elemente innerhalb eines filmischen Bildes bezieht, sondern auch auf Material, welches auf verschiedenen Plattformen verteilt ist. Der Rezeptionsprozess gestaltet sich nicht unähnlich der Produktion, wenn nämlich das beschriebene verteilte Material ebenfalls anhand der bekannten Benutzeroberflächen abgerufen und zu einem Projekt zusammengesetzt wird, das sich zwar am von den Macher_innen intendierten *Pfad* orientieren kann – also den abgeschlossenen Film weiterhin als Mittelpunkt ansieht –, das aber auch mehr oder weniger individuelle Lesarten zulässt, je nachdem, welcher, wieviele oder ob extrafilmisches Material überhaupt miteinbezogen wird oder nicht. Dazu kommt drittens die innerdiegetische Ebene, auf welcher die Figuren ebenfalls durchweg mit dem Abrufen von Informationen beschäftigt sind.

²⁰² Ebd., S. 51.

Methoden des Abrufens

In der Folge rücken die *Methoden des Abrufens* dieser Materialien selbst in den (inner- wie extradiegetischen) Vordergrund. Zur Erläuterung dieser ist die Unterscheidung von Syntagma und Paradigma hilfreich, die von Manovich auf das Gegensatzpaar von Datenbank und Narrative übertragen und wie folgt zusammengefasst wird: „[T]he database of choices from which narrative is constructed (the paradigm) is implicit; while the actual choices from which narrative is constructed (the syntagm) is explicit.“²⁰³ Für die neuen Medien aber drehe sich die Relation um: Die paradigmatische Datenbank werde explizit, als eine ungeordnete Material-Sammlung, aus welcher sich nurmehr implizit eine Narrative ableiten lasse.²⁰⁴

Und auch das in dieser Arbeit detaillierte multiperspektivische Interface ist explizit paradigmatisch, durch das Aufzeigen mehrerer oder aller zu einem Zeitpunkt für die Benutzer_innen durchführbaren Aktionen: „An die Stelle des fest gefügten Syntagmas tritt der Optionen-Pool des Paradigmas, der uns aus Listen, Menüs und Schaltflächen so gut bekannt ist.“²⁰⁵ In UNFRIENDED drückt sich dies etwa aus, sobald in der ersten Szene das *LiveLeak*-Interface zu sehen ist, in welchem das für die Handlung wichtige Video neben weiteren, vergleichsweise unwichtigen Videos angezeigt wird.²⁰⁶ Distelmeyer beschreibt die Inszenierung des (identisch funktionierenden) *YouTube*-Interfaces als „Stapel von Vorschlägen: Variabel wird das Video durch sie, indem die aufgehäuften Alternativen seine Ersetzbarkeit in Szene setzen.“²⁰⁷ Dies rekurriert auf die im 2. Kapitel beschriebene verteilte Aufmerksamkeit, die sich nicht mehr ausschließlich auf ein Bild konzentriert, sondern mehrere im collagierten Interface-Bildraum untergebrachte Elemente gleichsam im Blick behält. Manovich führt zur Datenbank, bereits in einem filmischen Kontext, weiter aus:

„We can think of all the material accumulated during shooting as forming a database, especially since the shooting schedule usually does not follow the narrative of the film but is determined by production logistics. During editing, the editor constructs a film narrative out of this database, creating a

²⁰³ Manovich 2001, *The Language of New Media*, S. 231.

²⁰⁴ Vgl. ebd.

²⁰⁵ Distelmeyer 2017, S. 133.

²⁰⁶ Vgl. Abb. 1.

²⁰⁷ Distelmeyer 2017, S. 131.

unique trajectory through the conceptual space of all possible films that could have been constructed.“²⁰⁸

Damit ist letztlich trotz der paradigmatischen Natur der Datenbank *ein* syntagmatischer Pfad als filmische Endfassung zu sehen – „one trajectory from the paradigm of all trajectories that are defined“.²⁰⁹ Manovich vergleicht dies, zum linguistischen Ursprung der Begrifflichkeiten zurückkehrend, wiederum mit dem Bilden eines Satzes in einer natürlichen Sprache: „Just as a language user constructs a sentence by choosing each successive word from a paradigm of other possible words, a new media user creates a sequence of screens by clicking on this or that icon at each screen.“²¹⁰

Manovich beschreibt außerdem das sogenannte *Information Behavior*;²¹¹ darunter versteht er die Methoden und Eigenarten von Personen im Umgang mit digitalen Informationen: „In the simplest way, the particular way people organize their computer files, or use search engines, or interact on the phone can be thought of as information behavior.“²¹² UNFRIENDED ließe sich demzufolge konzis als das individuelle Informationsverhalten der Hauptfigur Blaire beziehungsweise der Filme-Macher_innen beschreiben. Geert Lovinks Aussage, dass heutzutage Datenbanken statt „well-defined programs“ geguckt (und benutzt) würden,²¹³ ließe sich somit für UNFRIENDED wie folgt relativieren: Die Zuschauer_innen folgen dem stringenten Pfad Blaires durch die Datenbank-Architekturen und Benutzeroberflächen diverser Softwares und Webseiten. Die paradigmatische Natur dieser Webseiten wird dabei zumindest visuell offengelegt – Blaires Pfad ist syntagmatisch und dient dementsprechend als der rote Faden des Films. Den Zuschauer_innen wird währenddessen ein gewisses Maß an autonomer Blickführung gewährt, da die Bilder des Films durchgängig mit Informationen angereichert sind.

²⁰⁸ Manovich 2001, *The Language of New Media*, S. 237.

²⁰⁹ Ebd., S. 231.

²¹⁰ Ebd., S. 232.

²¹¹ Vgl. Lev Manovich, „Post-Media Aesthetics“, 2001, URL: http://manovich.net/content/04-projects/033-post-media-aesthetics/29_article_2001.pdf [16.10.2019].

²¹² Ebd., S. 9.

²¹³ Geert Lovink, „The Art of Watching Databases: Introduction to the Video Vortex Reader“, in: Geert Lovink/Sabine Niederer (Hrsg.), *Video Vortex Reader: Responses to Youtube*, 2. Aufl., Amsterdam: Institute of Network Cultures 2008, S. 9–12, hier: S. 9.

Dieser filmische Teil von UNFRIENDED ist dabei nur ein fixierter von potentiell unzähligen Pfaden, deren Inhalte – die beschriebenen alternativen Todesszenen Kens etwa – zumindest partiell auch online abrufbar sind und somit die potentiellen Abzweigungen ganz konkret aufzeigen. Bezieht man diese Versionen und alternativen Szenenverläufe mit ein, dann kann der filmische Teil von UNFRIENDED als bloß eines der Artefakte inmitten einer *Anordnung*²¹⁴ angesehen werden, die das gesamte Werk bezeichnet – beziehungsweise: die ein prozessuales Projekt in Gang setzt, an welchem die Zuschauer_innen, nun partiell in einer Rolle als Benutzer_innen, wiederum aktiv beteiligt sind und in welchem selbige die Art Position einnehmen, die Daly als Viewer, als Mischform aus Zuschauer_innen und Benutzer_innen bezeichnet.²¹⁵

UNFRIENDED motiviert sein Publikum somit sowohl inner- als auch extradiegetisch zu einer Auseinandersetzung mit dem eigenen Informationsverhalten und der Computer-Bedienung, ob (innerdiegetisch) visuell durch das Verfolgen der aneinandergereihten, linear sich abspielenden Handlung, oder aber konkret die eigene Interface-Benutzung betreffend, wenn extrafilmisches Material aufgesucht, abgerufen, etwaig angefertigt wird – Vorgänge also, die ebenfalls anhand von Benutzeroberflächen funktionieren, überdies denselben, die auch im Film von den Figuren bedient werden.

UNFRIENDED als *Cinema of Human-Computer-Interactions*

UNFRIENDED positioniert sich somit zwischen den medialen Formen des Computers und des Films. In diesem letzten Abschnitt soll diese Positionierung weiter aufgeschlüsselt werden. Als Ausgangspunkt hilfreich ist erneut das Konzept der Remediation; anhand diesem kann UNFRIENDED als die Benutzeroberfläche remediatierend bezeichnet werden – der Film zeigt die Benutzeroberfläche, den Desktop,

²¹⁴ Diese ließe sich mit Peter Lunenfeld – in einer Abgrenzung von interaktiven Hypertexten – als „hypercontext“ bezeichnen, „a rhizomatic and dynamic interlinked communicative community using networks to curate a series of shifting contexts.“ (Peter Lunenfeld, „The Myths of Interactive Cinema“, in: Marie-Laure Ryan (Hrsg.), *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*, Lincoln: University of Nebraska Press 2004, S. 377–390, hier: S. 382.)

²¹⁵ Vgl. Daly 2010. Siehe auch Fn. 155.

die virtuellen Fenster; dabei werden bestimmte Merkmale des GUIs akzentuiert und andere abgeschwächt – ganz augenscheinlich verloren geht die unmittelbare Bedienbarkeit des Interfaces; UNFRIENDED ist kein interaktiver Film, sondern vielmehr ein Film *über* Interaktion.

Der Remedialisierung ähnlich beschreibt Casetti nicht nur die bereits behandelte Verlagerung des Kinos und Films, sondern auch den umgekehrten Vorgang:

„I will use the term re-relocation for this return to the motherland of a cinema that has already migrated to new environments and to new devices, and now takes a step back. In leaving the movie theater, cinema gave film experience the chance to keep on living, albeit in a new way; coming back to the movie theater, cinema contaminates the previous model of experience with the new characteristics that it has acquired elsewhere. Re-relocation signifies precisely a double movement: the departure from the movie theater in search of new territory (relocation); and the return to the theater enriched by a new patrimony (the ,re-, added to the relocation).“²¹⁶

Casettis Ausführungen sind hilfreich, um zu detaillieren, wo und wie UNFRIENDED sich – als Produkt eines medialen Austauschs zwischen Film und Computer – schließlich einordnen lässt. Casetti beschreibt eine Doppelbewegung des Films, die er konkret auf die Zurückführung des bereits durch die neuen Medien beeinflussten Films in die Kinosäle bezieht, verbunden mit neuen und erweiterten Rezeptionsbedingungen.²¹⁷ Casetti argumentiert, unter anderem, dass Film im Kino, also auf einer großen Leinwand gesehen, als Ereignis erscheine, als „a small enigma that provokes the spectators, as it restitutes a consciousness of self and of one’s surroundings.“²¹⁸ Während eine Konzentration auf die örtlichen Bedingungen auch bezüglich UNFRIENDED nicht uninteressant sind,²¹⁹ sind Casettis Überlegungen hier vor allem dienlich, um die Doppelbewegung des filmischen Mediums auf UNFRIENDED zuzuspitzen, unter Miteinbeziehung der obig genannten Merkmale des (syntagmatischen) Films und des (paradigmatischen) Computers.²²⁰

²¹⁶ Casetti 2015, S. 195.

²¹⁷ Vgl. ebd.

²¹⁸ Ebd., S. 200.

²¹⁹ Vgl. Fn. 154.

²²⁰ Re-Relocation lässt sich für den Zweck dieser Arbeit und an dieser Stelle deshalb mit der Remedialisierung gleichbedeutend verstehen.

Für Manovich ist in seinen Ausführungen zur Relation von Datenbank und Narrative Vertovs *MAN WITH A MOVIE CAMERA* von besonderer Wichtigkeit. Manovich schreibt:

„[I]n the hands of Vertov, the database, this normally static and ‚objective‘ form, becomes dynamic and subjective. More important, Vertov is able to achieve something that new media designers and artists still have to learn—how to merge database and narrative into a new form.“²²¹

Manovich bezeichnet Vertovs Film als eine Datenbank von Effekten, welche in der Folge zu einem kohärenten (narrativen) Film zusammengesetzt wurden.²²²

Daran anschließend beschreibt Manovich auch sein eigenes Projekt *SOFT CINEMA* als in einer Tradition mit filmischen Stadterkundungen wie etwa Vertovs Film stehend.²²³ *SOFT CINEMA* kehre jedoch immer wieder zurück "to the same bland image of information labor: a person in front of a computer", weshalb eher die Rede von einem "global city film" sein könne, in welchem die Stadtbewohner_innen sich nicht mehr am selben Ort befinden (müssen).²²⁴ Selbiges kann auch für *UNFRIENDED* gelten; dadurch wird auch die Verbindungslinie zur Rezeption in der Zerstreuung nochmals betont, wenn *UNFRIENDED* nämlich als die virtuellen architektonischen Anordnungen der Jetztzeit als Schauplatz nehmend betrachtet wird, innerhalb welchem die Figuren sich – örtlich voneinander getrennt – durch die Informationsarchitektur und auf diversen Benutzeroberflächen bewegen.

In dieser in *UNFRIENDED* gezeigten, syntagmatischen Bewegung durch die paradigmatische Datenbank und Benutzeroberfläche offenbart sich ein entscheidender Punkt der rekursiven Wirkungen zwischen den Medienformen des Computers und des Films: Während Erstere immer schon durch Interaktivität und nichtlineare, durch eine paradigmatische Variabilität gekennzeichnet ist, nähert Zweitere sich zunehmend an diese Eigenschaften des Computers an; umgekehrt gestaltet sich die filmische Darstellung der Benutzeroberfläche des Computers als nicht interaktiv und einem jeweiligen, fixierten Pfad folgend.

²²¹ Manovich 2001, *The Language of New Media*, S. 12.

²²² Vgl. ebd.

²²³ Vgl. Manovich 2002, „Soft Cinema OS“, S. 4.

²²⁴ Ebd.

UNFRIENDED platziert sich damit gewissermaßen an einer Schwelle zwischen Film und interaktivem Kunstwerk, sollte aber, wie auch in dieser Arbeit an mehrfacher Stelle argumentiert worden ist, letztlich dezidiert als Film – genauer gesagt: als auf einer ganz bestimmten *Vorstellung* von Film basierend – betrachtet werden. Francesco Casetti schreibt, der Film biete, etwa im Gegensatz zu interaktiven Videospielen – welche hier als Äquivalent ebenso interaktiver Datenbank-Navigationen, also jedenfalls auf aktiver *Benutzung* (und nicht nur passiver Rezeption) basierender Werke verstanden werden können – „more cogent narratives. Its stories unfold at an unrelenting pace, to the point of literally taking our breath away.“²²⁵ Die straffe Laufzeit von UNFRIENDED und damit zusammenhängende Stringenz, welche durch die geschickte räumliche Montage der Macher_innen erreicht wird und welche dem tendentiell ausschweifenden, potentiell endlosen Navigieren durch Datenbanken zuwider ist, kann als dieses filmische Element von UNFRIENDED bezeichnet werden. Larsen beschreibt UNFRIENDED deshalb auch als „captive cinema“, also das Publikum für die Dauer des Films gefangen nehmend.²²⁶

David Rodowick beschreibt diesen Konflikt interaktiver, neuer Medien und der Form narrativen Films ähnlich:

„[T]he unidirectional temporality of cinematic narrative—what is most strongly perpetuated in classical narrative form—comes into conflict with the most original and powerful automatisms of digitality—namely, interactivity, control, modularity, and programmability.“²²⁷

Der Wegfall von direkter Einflussnahme auf die Benutzeroberfläche und das Verlagern dieser interaktiven Aspekte, sowie das Hinzufügen konkreter Start- und Endpunkte zumindest zum filmischen Teil von UNFRIENDED sorgen für ein Aufmerksamwerden auf die Darstellungsweisen und die Funktionalität der repräsentierten Interfaces und damit verbundenen Navigations-Prozesse selbst, genauso wie auf den von Rodowick beschriebenen Konflikt der medialen Formen des Computers und Films.

²²⁵ Casetti 2015, S. 116.

²²⁶ Larsen 2019.

²²⁷ David Norman Rodowick, *The Virtual Life of Film*, Cambridge: Harvard University Press 2007, S. 179.

UNFRIENDED kommt damit schließlich der von Manovich geforderten künstlerischen Erforschung der „aesthetic possibilities of all aspects of the user's experience with a computer, this key experience of modern life – the dynamic windows of GUI, multitasking, search engines, databases, navigable space, and others“ nahe.²²⁸ Der Film ließe sich demzufolge als eine Art *Cinema of Human-Computer-Interactions* beschreiben, als eine Gattung Film, welche sich konkret mit den durch die *oberflächlichen* Aspekte der Mensch-Maschine-Interaktion angebotenen Möglichkeiten und erlaubten Erfahrungen auseinandersetzt, den Möglichkeiten die also aus der Begegnung von Mensch und Maschine anhand von Schnittstellen resultieren. Nicholas Rombes formuliert es ganz ähnlich, zu Elementen des *Menschlichen* im digitalen Film, die er etwa mit der bereits erwähnten Found-Footage-Ästhetik verbindet:

“My argument [...] is that the return to humanism [...] in digital cinema is a compensation for the inscrutability of digital systems themselves. The technology is awesome, and even frightening (its seemingly eternal databases), and one cultural response to that is to make stories with that technology that are intensely realistic in their portrayal of human beings and their relationships.”²²⁹

Eine solche Darstellung und Erforschung menschlichen Handelns innerhalb digitaler Umgebungen ist präzise das Thema von UNFRIENDED; diese spielt sich nicht nur auf der innerdiegetischen, narrativen Ebene ab, sondern wirft auch einen Blick auf das *Informationsverhalten* der Zuschauer_innen zurück, welche nun zumindest partiell auch als Benutzer_innen aktiviert werden und sich ihrerseits durch die verteilten Bildräume diverser graphischer Benutzeroberflächen bewegen.

²²⁸ Manovich 2001, *The Language of New Media*, S. 330.

²²⁹ Rombes 2009, S. 83.

Schluss

Die vorliegende Arbeit hat die Ästhetik der graphischen Benutzeroberfläche in UNFRIENDED aufgeschlüsselt. Dafür wurde ein breit gefächelter Ansatz gewählt, um den thematischen Verzweigungen, die mit einer komplexen Thematik wie der Computer-Bedienung einhergehen, gerecht werden zu können. Konkret behandelt wurden der Reihe nach die Aspekte der Visualität der Benutzeroberfläche, dessen Wahrnehmung vonseiten der Zuschauer_innen, sowie eine Verknüpfung mit bestimmten Formen und Merkmalen neuer Medien und deren Rückwirkungen auf das filmische Medium. Diese Aspekte wurden in drei Kapiteln gesondert behandelt, wobei festgehalten werden kann, dass viele der behandelten Punkte kapitelübergreifend von Bedeutung sind beziehungsweise aufeinander aufbauen, um schließlich eine eingehende Auseinandersetzung mit dem primären Betrachtungsgegenstand der Arbeit – dem Desktop-Film UNFRIENDED –, aber gleichzeitig auch dessen direktem Umfeld zu gewährleisten. Alternative Ansätze werden am Ende dieses Abschnitts dargelegt und können ebenso als potentielle Ansatzpunkte der im vorliegenden Text begonnenen Untersuchung der filmischen Darstellung von Interfaces angesehen werden. In der Folge werden die Ergebnisse der einzelnen Kapitel dargelegt.

Im ersten Kapitel ging es um die graphische Benutzeroberfläche, ausgehend vom Begriff des Interfaces. Das Interface bezeichnet die Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine und kann für diese Arbeit effektiv auf dessen visuelle Form, die graphische Benutzeroberfläche, reduziert werden. Die Benutzeroberfläche setzt sich zusammen aus verschiedenen Elementen, die auf Echtwelt-Metaphern basieren, namentlich dem virtuellen Schreibtisch und dem virtuellen Fenster. Ersterer dient als Ablagefläche für von den Benutzer_innen direkt manipulierbare Dateien, die innerhalb virtueller Fenster bedien- und ansehbar sind. Virtuelle Fenster treten zumeist in Mehrzahl auf und deuten auf das zentrale Argument des ersten Kapitels hin: Die graphische Benutzeroberfläche konstituiert eine Doppelsicht, eine Drauf- und Durchsicht auf respektive durch mehrere oder ein virtuelles Fenster, zwischen welchen situativ changiert wird. In UNFRIENDED zeigt sich diese Sichtweise durchgehend: Bereits die erste Szene zeigt sowohl den Vollbild- als auch den Fenster-Modus,

jeweils korrelierend mit einer immersiven Durch- respektive übersehenden Draufsicht des Fensters. Weiters verdeutlicht wurden die graphischen Verbindungen zu sowohl avantgardistischen künstlerischen Techniken wie der modernistischen Collage als auch zur Wunderkammer der Barock- und Renaissance-Zeit: Die Benutzeroberfläche weist eine heterogene Oberflächen- und Raum-Gestaltung auf, sich aus diskreten Elementen (Fenstern) zusammensetzend, welche von den Betrachter_innen eine aktive Wahrnehmungshaltung einfordern. Die virtuellen Fenster konstituieren ihnen eigene räumliche Anordnungen, weshalb – unter Bezugnahme auf Lev Manovich – von UNFRIENDED als einem perfekten Beispiel der räumlichen Montage gesprochen werden kann. UNFRIENDED verdeutlicht die verteilte räumliche Wirkung der Benutzeroberfläche dabei nicht zuletzt durch den Wegfall der eigentlich stets inhärenten direkten Manipulierbarkeit des GUIs, sprich: der Interaktivität. Dadurch wird die Computer-Bedienung selbst in den Vordergrund gestellt und die räumliche Wirkung verstärkt.

Im zweiten Kapitel wurden die im ersten Kapitel herausgearbeiteten visuellen Merkmale aufgegriffen und dessen Wirkung auf die Zuschauer_innen von UNFRIENDED behandelt. Dafür wurde Walter Benjamins Konzeption einer Rezeption in der Zerstreuung in die Jetztzeit, von der modernen Großstadt in das Umfeld der graphischer Benutzeroberfläche überführt. Zerstreuung bezeichnet eine Rezeptionshaltung, welche zwischen verschiedenen Modi und Zentren der Aufmerksamkeit oszilliert. Dies wurde mit der ebenso changierenden Drauf- und Durchsicht verknüpft, welche durch das Interface bedingt ist. In UNFRIENDED äußert sich eine Oszillation des Blicks etwa in den Unterschieden zwischen Vollbild- und Fenster-Modus. Ersterer erlaubt eine quasi-immersive, an klassische Kinofilme erinnernde Wahrnehmung, während welcher das virtuelle Fenster als durchsichtiges Fenster funktioniert; zweiterer stellt das virtuelle Fenster in Beziehung zu den anderen Inhalten der Benutzeroberfläche und macht dessen Charakter als Bedienungselement deutlich. Das virtuelle Fenster funktioniert hier vielmehr als Rahmen denn als tatsächliches Fenster. Die in diesem Kapitel dargelegte verteilte Aufmerksamkeit – unter Zuhilfenahme der Begriffsgebenden Petra Löffler, Walter Benjamin sowie weiterführender Konzepte wie Marina Hassapopoulous prozessualen Zuschauer_innen – gestaltet sich als partiell interaktive Wahrnehmungshaltung; der Blick der

Zuschauer_innen gewinnt an Mobilität und wechselt auch innerhalb einzelner Sequenzen, im Einklang mit der den Film strukturierenden räumlichen Montage und den sich verteilenden virtuellen Fenstern, zwischen Drauf- und Durchsicht, zwischen einem Überblick auf das gesamte Bild und Identifikation mit dem Blick der Hauptfigur, aber auch zwischen Inhalten verschiedener medialer Beschaffenheit wie etwa Video- und Textmaterial, welche in den virtuellen Fenstern einen gleichmachenden Rahmen finden.

Im dritten Kapitel wurde die vorherig ermittelte Zuschauer_innen-Position aufgegriffen und der Film in einem weitreichenderem medialen Kontext situiert. Dafür wurde eingangs die im 2. Kapitel angefangene Entwicklung der Zuschauer_innen hin zu Benutzer_innen weitergeführt: Nicht nur die Hauptfigur von UNFRIENDED interagiert mit dem Computer; auch die Zuschauer_innen werden auch über die den Blick aktivierenden und verteilenden Elemente hinaus zu Benutzer_innen: Auch die eigene Computer-Bedienung wird durch interaktive, online verteilte Elemente des Films engagiert. Die filmische Form wird dadurch ein Stück weit interaktiv beziehungsweise paradigmatisch und passt sich somit an die zugrundeliegende Form der Material-Datenbank an neuer Medien an; UNFRIENDED wird somit zu einer Art Projekt, welches von den Zuschauer_innen in mehreren Versionen zusammengesetzt werden kann.

Gegenläufig lässt sich feststellen, dass in UNFRIENDED zwar die paradigmatische Natur der Benutzeroberfläche sowohl auf einer innerfilmischen, bildsprachlichen Ebene deutlich wird – sich ausdrückend in den gezeigten verteilten Fenstern und Webseiten-Interfaces, welche gleichsam den Blick auf mehrere potentielle Inhalte verteilen –, dass der Film aber vielmehr den die Handlung konstituierenden Interface-Aktionen der Hauptfigur folgt, welche einen syntagmatischen, linearen Pfad durch die Datenbank- und Interface-Architektur bedeuten. Anhand dieser simultanen Konvergenz und Divergenz bestimmter Merkmale der medialen Formen des Computers und des Films lässt sich schließlich die eigenartige Interface-Erfahrung von UNFRIENDED am treffendsten beschreiben. Davon ausgehend wurde UNFRIENDED schließlich als eine Art *Cinema of Human-Computer-Interactions* bezeichnet, welches die Formen der Computer-Bedienung thematisiert und dabei die Inszenierung der Benutzeroberfläche in den Mittelpunkt stellt.

Abschließend sollen noch zwei Ansätze für eine etwaige Vertiefung der in dieser Arbeit unternommenen Untersuchung vorgestellt werden. Naheliegend ist erstens ein Vergleich der bis hierhin zwei UNFRIENDED-Filme untereinander sowie mit dem ebenfalls an mehreren Stellen in dieser Arbeit erwähnten SEARCHING. Diese Filme unterscheiden sich in ihrer Inszenierung der Benutzeroberfläche und der Anwendung räumlicher Montage mehr oder weniger drastisch und konstituieren dadurch auch verschiedene Zuschauer_innen-Positionen. Weiters lässt sich an dieser Stelle anmerken, dass weder der zweite UNFRIENDED-Film noch SEARCHING mit einer vergleichbaren Anzahl der im 3. Kapitel dargelegten transmedialen Elemente aufwartet, dass diese für UNFRIENDED zutreffende Form des Verteilens und Abrufens von extrafilmischen Materialien also keinesfalls als grundlegende Bedingung für Desktop-Filme angesehen werden sollte beziehungsweise die genaue Beziehung zu solcherart Material für einen jeden Film eigens erarbeitet werden müsste.

Zweitens denkbar ist die Ausweitung der erarbeiteten visuellen Merkmale und der damit korrelierenden Rezeptionshaltung auf rezente mediale Mischformen wie etwa Livestreaming-Plattformen, die das Bild gleichsam in mehrere Bereiche aufteilen – oftmals in ein Video- und Chatfenster – und dadurch nicht nur eine verteilte Aufmerksamkeit fördern, die mit jener von UNFRIENDED vergleichbar ist, sondern auch die aktive Teilnahme und unmittelbare Beeinflussung des Gesehenen noch mehr in den Mittelpunkt der Erfahrung stellen.

Anhang

Quellenverzeichnis

Laufbildverzeichnis

UNFRIENDED, R: Levan Gabriadze, US 2015, Amazon-Video.

YouTube-User David Lin, „Unfriended edited in ‚Searching‘ (2018) style- Val’s death“, 28.12.2018, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=hTNQ-1DZ3tM> [16.10.2019].

YouTube-User David Lin, „Unfriended- Ken’s death- edited in ‚Searching‘ (2018) style“, 30.12.2018, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=BheYzWRB1KM> [29.08.2019].

YouTube-User MTV, „Unfriended | Official Trailer | MTV“, 12.01.2015, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Q72LWqCx3pc> [09.10.2019].

YouTube-User ScreenLife, „Post-production in Screenlife. Part2“, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=yDUXPBHGTB4> [19.08.2019].

YouTube-User Shane Dawson TV, „Unfriended - Official Trailer PARODY“, 27.01.2015, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=5liTryEjyqA> [29.08.2019].

YouTube-User Tripple Aces, „Talking to Laura Barns! UNFRIENDED“, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=yDChdJyZSVw> [20.10.2019].

YouTube-User Unfriended, „Unfriended - Ken Death (First Concept)“, 02.05.2015, URL: https://www.youtube.com/watch?v=D6GU_Ks1zfQ [29.08.2019].

Erwähnte Filme:

THE BLAIR WITCH PROJECT (R: Daniel Myrick, Eduardo Sánchez, 1999)

THE DEN (R: Zachary Donahue, 2013)

MAN WITH A MOVIE CAMERA (R: Dziga Vertov, 1929)

OPEN WINDOWS (R: Nacho Vigalondo, 2014)

SEARCHING (R: Aneesh Chaganty, 2018)

SOFT CINEMA (R: Andreas Kratky, Lev Manovich, 2006)

TRANSFORMERS: THE PREMAKE (R: Kevin B. Lee, 2014)

UNFRIENDED: DARK WEB (R: Stephen Susco, 2018)

Literaturverzeichnis

- Andersen, Joceline, „The Body of the Machine: Computer Interfaces in American Popular Cinema since 1982“, in: *Projections*, 5, 2/2011, S. 75–95.
- Bekmambetov, Timur, „Rules of the Screenmovie: The Unfriended Manifesto for the Digital Age“, in: *MovieMaker Magazine*, 22.04.2015, URL: www.moviemaker.com/archives/moviemaking/directing/unfriended-rules-of-the-screenmovie-a-manifesto-for-the-digital-age/ [22.09.2019].
- Benjamin, Walter, *Das Kunstwerk Im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, Burkhardt Lindner (Hrsg.), Frankfurt: Suhrkamp 2013.
- Betancourt, Michael, *Beyond Spatial Montage: Windowing, or the Cinematic Displacement of Time, Motion, and Space*, London: Routledge 2016.
- Bolter, Jay David/Diane Gromala, *Windows and Mirrors: Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*, Cambridge: MIT Press 2003.
- Bolter, Jay David/Richard Arthur Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge: MIT Press 1999.
- Bourriaud, Nicolas, *The Radicant*, Berlin: Sternberg 2009.
- Bradshaw, Peter, „Unfriended Review – Cyberbullying Skype Tale Rings Too True“, in: *The Guardian*, 30.04.2015, URL: www.theguardian.com/film/2015/apr/30/unfriended-review-chilling-cyberbullying-tale-skype [10.09.2019].
- Branco, Sérgio Dias, „The Mosaic-Screen: Exploration and Definition“, in: *Refractory: a Journal of Entertainment Media*, 27.12.2008, URL: <http://refractory.unimelb.edu.au/2008/12/27/the-mosaic-screen-exploration-and-definition-%e2%80%93-sergio-dias-branco/> [09.09.2019].
- Bredenkamp, Horst/Vera Dünkel/Birgit Schneider (Hrsg.), *The Technical Image: A History of Styles in Scientific Imagery*, Chicago: The University of Chicago Press 2015.
- Bush, Vannevar, „As We May Think“, in: *The Atlantic Monthly*, 07.1945, URL: <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/> [16.09.2019].
- Casetti, Francesco, *The Lumière Galaxy: Seven Key Words for the Cinema to Come*, New York: Columbia University Press 2015.
- Cermak-Sassenrath, Daniel, *Interaktivität als Spiel: Neue Perspektiven auf den Alltag mit dem Computer*, Bielefeld: Transcript 2015.
- Chun, Wendy Hui Kyong/Thomas Keenan (Hrsg.), *New Media, Old Media: A History and Theory Reader*, New York: Routledge 2006.
- Cohen, Kris, „Bitmapped Form“, in: *Open Set. Arts, Humanities, Culture*, 18.02.2015, URL: <http://www.open-set.com/krcohen/essays/bitmapped-form/> [01.09.2019].
- Cooper, Alan/Robert Reimann/Dave Cronin/Christopher Noessel, *About Face: The Essentials of Interaction Design*, Indianapolis: John Wiley and Sons 2014.
- Daly, Kristen, „Cinema 3.0: The Interactive-Image“, in: *Cinema Journal*, 50, 1/2010, S. 81–98.
- Denson, Shane, „Post-Cinema after Extinction“, in: *Media Fields Journal: Critical Explorations in Media and Space*, 13/2018, URL: <http://mediafieldsjournal.org/post-cinema-after-extinction/>.

- Distelmeyer, Jan, „Desktop-Filme: Hilfe, da gibt's keinen Button!“, URL: <https://www.epd-film.de/themen/desktop-filme-hilfe-da-gibts-keinen-button> [30.08.2019].
- Distelmeyer, Jan, *Machtzeichen: Anordnungen des Computers*, Berlin: Bertz + Fischer 2017.
- Duttlinger, Carolin, „Between Contemplation and Distraction: Configurations of Attention in Walter Benjamin“, in: *German Studies Review*, 30, 1/02.2007, S. 33–54.
- Eiland, Howard, „Reception in Distraction“, in: *boundary 2*, 30, 1/03.2003, S. 51–66.
- Eisenstein, Sergei, *Film Essays and a Lecture*, Jay Leyda (Hrsg.), Princeton: Princeton University Press 1982.
- Friedberg, Anne, *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*, Cambridge: MIT Press 2006.
- Galloway, Alexander R., *The Interface Effect*, Cambridge: Polity Press 2012.
- Gleiter, Jörg H./Norbert Korrek/Gerd Zimmermann (Hrsg.), *Die Realität des Imaginären: Architektur und das digitale Bild: 10. Internationales Bauhaus-Kolloquium Weimar 2007*, Weimar: Verlag der Bauhaus-Universität 2008.
- Grusin, Richard Arthur, „Dvds, Video Games, and the Cinema of Interactions“, in: *Ilha do Deserto: A Journal of English Language, Literatures in English and Cultural Studies*, 51/2006, S. 69–91.
- Harpold, Terry, „Thick & Thin: ‚Direct Manipulation‘ & The Spatial Regimes of Human-Computer Interaction“, *Proceedings of SIGGRAPH 2001*, ACM Press 2001, S. 78–82.
- Hassapopoulou, Marina, „Reconfiguring Film Studies Through Software Cinema and Procedural Spectatorship“, in: *NECSUS. European Journal of Media Studies*, 3, 2/2014, S. 21–42.
- Hickethier, Knut, *Film- und Fernsehanalyse*, Stuttgart: J.B. Metzler 2012.
- Hookway, Branden, *Interface*, Cambridge: MIT Press 2014.
- Internet Movie Database (IMDb), „Unknown User (2014) - Connections“, URL: https://www.imdb.com/title/tt3713166/movieconnections/?tab=mc&ref_=tt_trv_cnn [22.10.2019].
- Jecke, Jenny, „Profile - Warum sich Desktop-Filme ideal für Horror eignen“, 19.02.2018, URL: www.moviepilot.de/news/profile-warum-sich-desktop-filme-ideal-fur-horror-eignen-1103322 [30.08.2019].
- Jenkins, Henry, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press 2006.
- Johnson, Steven, *Interface Culture: How New Technology Transforms the Way We Create and Communicate*, San Francisco: HarperEdge 1997.
- Kay, Alan/Adele Goldberg, „Personal Dynamic Media“, in: *IEEE Computer*, 10, 3/03.1977, S. 31–41.
- Koepnick, Lutz P., *Framing Attention: Windows on Modern German Culture*, Baltimore: Johns Hopkins University Press 2007.

Larsen, Miranda Ruth, „Desktop Horror and Captive Cinema“, in: *Henry Jenkins*, 12.02.2019, URL: www.henryjenkins.org/blog/2019/2/10/cult-conversations-desktop-horror-and-captive-cinema-by-miranda-ruth-larsen [10.09.2019].

Löffler, Petra, *Verteilte Aufmerksamkeit: Eine Mediengeschichte der Zerstreuung*, Zürich: Diaphanes 2014.

Lovink, Geert, „The Art of Watching Databases: Introduction to the Video Vortex Reader“, in: Geert Lovink/Sabine Niederer (Hrsg.), *Video Vortex Reader: Responses to Youtube*, Amsterdam: Institute of Network Cultures 2008, S. 9–12.

Lovink, Geert/Sabine Niederer (Hrsg.), *Video Vortex Reader: Responses to YouTube*, Amsterdam: Inst. of Network Cultures 2008.

Lunenfeld, Peter, „The Myths of Interactive Cinema“, in: Marie-Laure Ryan (Hrsg.), *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*, Lincoln: University of Nebraska Press 2004, S. 377–390.

Manovich, Lev, „Avant-garde as Software“, in: *Artnodes*, 0, 2/01.12.2002, URL: <http://artnodes.uoc.edu/article/10.7238/a.v0i2.681/> [13.10.2019].

Manovich, Lev, „Post-Media Aesthetics“, 2001, URL: http://manovich.net/content/04-projects/033-post-media-aesthetics/29_article_2001.pdf [16.10.2019].

Manovich, Lev, „Soft Cinema OS“, 2002, URL: www.ecommons.cornell.edu/bitstream/handle/1813/3915/Manovich_Lev.pdf;sequence=2 [15.07.2019].

Manovich, Lev, *Software Takes Command: Extending the Language of New Media*, New York: Bloomsbury 2013.

Manovich, Lev, *The Language of New Media*, Cambridge: MIT Press 2001.

Marinetti, F.T., „The Futurist Cinema“, in: Lawrence S. Rainey/Christine Poggi/Laura Wittman (Hrsg.), *Futurism: An Anthology*, New Haven: Yale University Press 2009, S. 229–233.

Maxon, „FUI, GUI and HUD“, URL: <https://www.maxon.net/en/news/maxon-blog/article/fui-gui-and-hud/> [11.09.2019].

McPherson, Tara, „Reload: Liveness, Mobility, and the Web“, in: Wendy Hui Kyong Chun/Thomas Keenan (Hrsg.), *New Media Old Media: A History and Theory Reader*, New York: Routledge 2006, S. 199–208.

Nielsen Norman Group, „UX & Usability Articles“, in: *Nielsen Norman Group*, URL: <https://www.nngroup.com/articles/> [17.10.2019].

Pold, Søren, „Interface Realisms: The Interface as Aesthetic Form“, in: *Postmodern Culture*, 15, 2/01.2005, URL: <http://pmc.iath.virginia.edu/issue.105/15.2pold.html>.

Pratschke, Margarete, „Interacting with Images—Toward a History of the Digital Image: The Case of Graphical User Interfaces“, in: Horst Bredekamp/Vera Dünkel/Birgit Schneider (Hrsg.), *The Technical Image: A History of Styles in Scientific Imagery*, Chicago: University of Chicago Press 2015, S. 48–61.

Pratschke, Margarete, „„Overlapping Windows“: Architektonische Raumkonzepte als Vorbilder des digitalen Bildraums grafischer Benutzeroberflächen“, in: Jörg H. Gleiter/Norbert Korrek/Gerd

- Zimmermann (Hrsg.), *Die Realität des Imaginären: Architektur und das digitale Bild. 10. Internationales Bauhaus-Kolloquium*, Weimar: Bauhaus-Universität 2008, S. 211–218.
- Rainey, Lawrence S./Christine Poggi/Laura Wittman (Hrsg.), *Futurism: An Anthology*, New Haven: Yale University Press 2009.
- Rodowick, David Norman, *The Virtual Life of Film*, Cambridge: Harvard University Press 2007.
- Rombes, Nicholas, *Cinema in the Digital Age*, London: Wallflower Press 2009.
- Ryan, Marie-Laure (Hrsg.), *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*, Lincoln: University of Nebraska Press 2004.
- Spielmann, Yvonne, „Aesthetic Features in Digital Imaging: Collage and Morph“, in: *Wide Angle*, 21, 1/1999, S. 131–148.
- Stafford, Barbara Maria, *Good Looking: Essays on the Virtue of Images*, Cambridge: MIT Press 1996.
- Steyerl, Hito, *The Wretched of the Screen*, Berlin: Sternberg Press 2012.
- Turkle, Sherry, *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, New York: Simon & Schuster 1995.
- Wyche, Elbert, „Timur Bekmambetov, „Unfriended““, in: *Screen International*, 20.04.2015, URL: <https://www.screendaily.com/interviews/timur-bekmambetov-unfriended/5086774.article> [06.06.2019].
- Young, Paul, *The Cinema Dreams Its Rivals: Media Fantasy Films from Radio to the Internet*, Minneapolis: University of Minnesota Press 2006.
- Youngblood, Gene, *Expanded Cinema*, New York: Dutton 1970.

Abbildungsnachweise

Bei den Abbildungen handelt es sich um Screenshots, die vom Autor von den folgenden Quellen angefertigt worden sind:

Abbildungen 1-7 und 9: UNFRIENDED, R: Levan Gabriadze, US 2015, Amazon-Video.

Abbildung 8: YouTube-User MTV, „Unfriended | Official Trailer | MTV“, 12.01.2015, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Q72LWqCx3pc> [29.08.2019].

Abbildung 10: YouTube-User Unfriended, „Unfriended - Ken Death (First Concept)“, 02.05.2015, URL: https://www.youtube.com/watch?v=D6GU_KslzfQ [29.08.2019].

Zusammenfassung (deutsch)

Diese Arbeit untersucht die Ästhetik der graphischen Benutzeroberfläche (*Graphical User Interface*, GUI) im Film UNFRIENDED. Das GUI bezeichnet die sichtbare Ebene der Mensch-Maschine-Interaktion; Benutzer_innen des Computers interagieren anhand des GUIs mit den jeweiligen Inhalten. Das GUI ist stets um ein eigenes Verschwinden bemüht, hat aber stattdessen immer einen Effekt auf den vermittelten Inhalt. UNFRIENDED spielt sich auf der Benutzeroberfläche eines realen Computer-Betriebssystems ab. Die Zuschauer_innen verfolgen die Handlung anhand des Bildschirms der Protagonistin. Diese Arbeit untersucht die ästhetischen Merkmale, die sich durch diese ungewöhnliche Sehanordnung ergeben.

Die Arbeit ist in drei Kapitel eingeteilt: Das erste Kapitel untersucht die visuellen Merkmale der graphischen Benutzeroberfläche und ihrer Hauptelemente, des Desktops und der virtuellen Fenster. Diese Elemente konstituieren eine mehrdeutige räumliche Anordnung, die zwischen einer immersiven und übersehenden Darstellungsweise alterniert. UNFRIENDED stellt die mehrdeutige Räumlichkeit des GUIs dar und kann deshalb als ein Hauptbeispiel für die von Lev Manovich dargelegte *räumliche Montage* angesehen werden.

Das zweite Kapitel untersucht die Position der Zuschauer_innen innerhalb des verteilten GUI-Bildraums. Ausgehend von Walter Benjamins *Rezeption in der Zerstreuung* wird argumentiert, dass die Aufmerksamkeit des Publikums von UNFRIENDED sich ebenso und parallel zum Gesehenen verteilt.

Das dritte Kapitel situiert UNFRIENDED innerhalb eines weiteren medialen Umfelds. Anhand der in den vorherigen Kapiteln gemachten Feststellungen wird argumentiert, dass Aspekte der interaktiven Natur des GUIs sich auf die geschlossene filmische Form von UNFRIENDED auswirken, sodass dessen Zuschauer_innen zumindest partiell auch zu Benutzer_innen werden, dass das filmisch repräsentierte GUI in UNFRIENDED gegenläufig aber auch an formaler und narrativer Stringenz gewinnt.

Zusammenfassung (englisch)

This thesis examines the aesthetics of the graphical user interface (GUI) as shown in the film UNFRIENDED (2015). The GUI describes the visual layer of human-computer-interaction (HCI): A computer user always interacts through a GUI with the respective contents. While always concerned with making itself invisible, the interface has an effect on what it mediates; it also has aesthetic characteristics. Unfriended takes place entirely on the realistic user interface of the main character's laptop screen. This thesis examines the aesthetic characteristics that this unusual viewing setup constitutes.

The text is structured into three chapters: The first chapter examines the visual characteristics of the interface and its primary elements, the desktop and the virtual window. These elements form what can be described as an ambiguous spatial arrangement, constantly alternating between an immersive and distanced view. UNFRIENDED shows this spatial configuration throughout its runtime and, using principles of what Lev Manovich calls spatial montage, integrates it into its narrative.

The second chapter examines the position of the film's spectators. It is argued, using Walter Benjamin's *reception in distraction* as a starting point, that the viewer's attention is dispersed analogous to the dispersed image space that is seen on screen.

The third chapter situates UNFRIENDED in a wider context of different types of media. Expanding on the previous chapters, it is argued that certain aspects of the GUI's interactive nature expand upon the closed filmic structure of UNFRIENDED, which at least partially make its viewers into users; conversely, the cinematically re-presented user interface gains in formal and narrative cogency.