

Zeitschrift: Filmbulletin : Zeitschrift für Film und Kino
Herausgeber: Stiftung Filmbulletin
Band: 62 (2020)
Heft: 389

Artikel: Ins Netz gegangen : Desktopfilme in Zeiten von Corona
Autor: Vetter, Dennis
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-905890>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 15.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Ins Netz gegangen

Wer Verbindungen zwischen Menschen reguliert, ist eine brisante Frage geworden. Über Desktopfilme, die solche Fragen reflektieren, und in Zeiten physischer Kontaktbeschränkungen eine geisterhafte Aktualität erhalten.

Desktopfilme in Zeiten von Corona

This is a film that takes place, in between a hard place, a hard drive, and an imaginary, a soft space – the cloud that holds my data, and in the soft grey matter, contained within the head.

– All That Is Solid (2014, Louis Henderson)

Unter dem Titel *All That Is Solid* diskutierte der Filmemacher *Louis Henderson* im Jahr 2014, was es auf sich hat mit den Imaginationen eines weltumspannenden technischen Netzwerks von Wissen und Macht. Ein Netzwerk, das mithilfe einer kapitalistischen Ausbeutungsindustrie errichtet wurde. Über allem schwebt in seinem filmischen Weltentwurf die Cloud und damit ein industrieller Datenspeicher in der Hand grosser Konzerne, dessen Form im kommerzialisierten World Wide Web ungreifbar geworden ist. Informationen und Datenpakete haben die physische Welt scheinbar verlassen, schweben regelrecht in den Wolken – so die Rhetorik der Konzerne, die diese Wolken kontrollieren. Henderson findet Bilder, um diese Rhetorik als Irrglauben und als Scheinwahrheit zu kritisieren.

Das weltumspannende Netzwerk des Internets erscheint in *All That Is Solid* als Grundlage des Wissens und Denkens, durch seine Strukturen haben sich die Menschen und ihre Wahrnehmung unwiderruflich verändert. Daher ist es unabdingbar, das Web zu politisieren, es historisch und wirtschaftlich zu verorten.

Vom Display zum Bildraum

Was Hendersons Filmessay neben seinem Scharfsinn, seiner Aktualität zur Pandemiezeit auch auszeichnet, ist

dessen Form: *All That Is Solid* spielt sich ausschliesslich im Rahmen eines Desktops, einer Benutzeroberfläche, ab. Ein Bildraum ausserhalb des Computerdisplays ist gar nicht erst vorhanden. Das Technische ist hier also nicht nur die Grundlage des Denkens, sondern auch des Sehens. Die Bilder, die gezeigt werden, werden durch einen Mauszeiger angeklickt, daneben erscheinen Browserfenster mit Webseiten wie Google und Wikipedia. Henderson zeichnet ein Weltbild, in dem sich das Reale nur noch aus der Distanz über einen technischen Filter erschliessen lässt und schliesslich der Bezug zur Realität im technischen Bildraum verloren geht.

Ein Film, der sich einreicht in eine junge, rund zehn Jahre alte Spielart, die weithin als Desktopfilm oder *screen movie* geläufig ist und sich die Computer-Benutzeroberfläche als Leinwand, Membran und Schwelle zur Welt vorstellt. Bereits 2010 erzählte der Filmemacher *Adam Butcher* in einer solchen Form die Geschichte eines Briten, der sich inspiriert von einer Website auf die Suche nach einem vergrubenen Goldschatz macht und am Ende sein Verderben findet. 2013 folgte Noah von *Patrick Cederberg* und *Walter Woodman* die Trennung eines jugendlichen Paares, das sich über soziale Netzwerke voneinander entfremdet. Im gleichen Jahr veröffentlichte der Medienkünstler *Nick Briz* sein Filmessay *Apple Computers*, und die Künstlerin *Camille Henrot* untersuchte in ihrer Videoarbeit *Grosse fatigue* die Poesie der Desktopoberfläche.

Seit 2014 erfährt die Filmform durch die Arbeiten *Kevin B. Lees* (*Transformers: The Premake*) sowie des russischen Regisseurs und Filmproduzenten *Timur Bekmambetov* (*Wächter der Nacht*) weitreichendere Sichtbarkeit. Letzterer produzierte mit *Unknown User* (2015) den ersten Langfilm im Desktopstil – ein Horrorszenario in Echtzeit, in dem eine Gruppe von Jugendlichen während einer Skype-Sitzung von einem anonymen Nutzer verbal und körperlich attackiert wird. Der Film erhielt einen internationalen Kinostart durch Universal und spielte das 60-Fache seiner Produktionskosten ein. Bekmambetov selbst gilt heute als lautester Fürsprecher der Filmform, er veröffentlichte im Zusammenhang mit *Unknown User* ein Manifest zu den Regeln des *screen movies* und entwickelte selbst eine Software zur unkomplizierten Erstellung von Desktopaufnahmen. Nach der Premiere seines Films *Profile* an der Berlinale 2018 bringt er derzeit zahlreiche weitere Projekte auf den Weg und spricht von vierzehn neuen anstehenden Langfilmprojekten, die

der Stilrichtung zu weiterer Sichtbarkeit und Popularität verhelfen sollen. Bekmambetovs Credo: Desktopfilme sollen Mainstream werden und gehören ins Kino.

Kritik am Medium im Medium

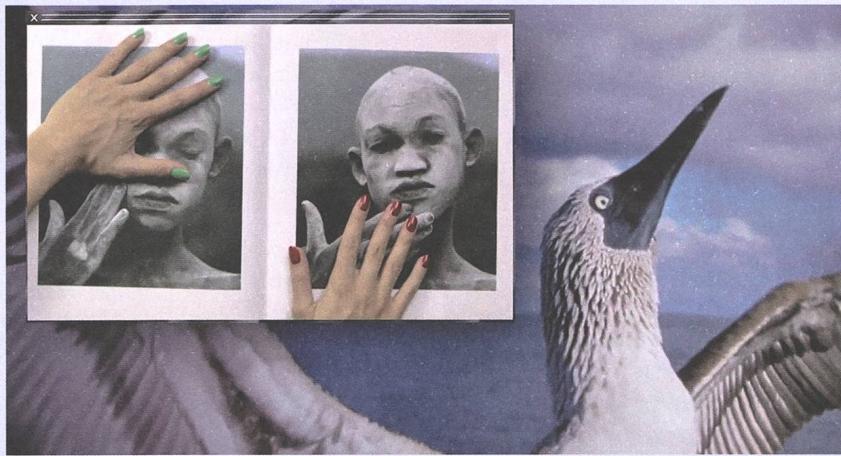
Neben langen Arbeiten mit klassischen Dramaturgien erschienen in den letzten Jahren zahlreiche kurze Arbeiten, die stärker in Kevin B. Lees Tradition stehen, sich am Internet als Raum der Auseinandersetzung abarbeiten und mehrheitlich auch dort Verbreitung fanden. Videoessays wie das Online-Videomanifest *Contra Internet* (2015–2016) von *Zach Blas*, *Watching the Pain of Others* (2019) der französischen Medienwissenschaftlerin und Filmemacherin *Chloé Galibert-Laïné* oder zuletzt *Criticism in the Age of TikTok* (*Charlie Lyne*, 2020) beschäftigen sich mit digital zirkulierenden Bildern, um ihre Produktions- und Verbreitungszusammenhänge sowie ihre Politik offenzulegen.

Zunehmend halten essayistische Desktopfilme auch Einzug in die Kinosäle internationaler Filmfestivals und erschliessen sich dort ein grösseres Publikum. Aktuell stehen diese Filmfestivals in den meisten Fällen jedoch still oder haben ihre Aktivitäten ins Netz verlagert. So bleiben die Arbeiten vorerst weiterhin an den Computerbildschirm gebunden und müssen als Streams betrachtet werden. Auch der reguläre Kinobetrieb, auf den Bekmambetov abzielt, setzt sich derzeit nur mit starken Einschränkungen fort.

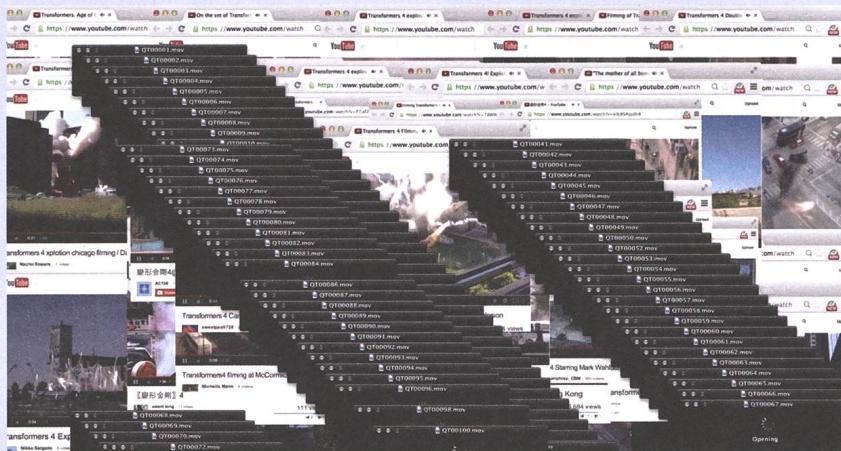
Bekmambetovs Forderung, die Computeroberfläche im Kinosaal einer neuen Betrachtung zu unterziehen, hat sich damit in ihr Gegenteil verkehrt. Es beugt sich derzeit in drastischem Masse den Einschränkungen des Desktops, was eigentlich für meterhohe Leinwände gedreht und montiert wurde: Bilder zwängen sich in Fenster, treten neben Browser und vermengen sich mit der Corona-Alltagserfahrung permanenter Videoschaltungen. Ange-sichts eines wackeligen Kinobetriebs sind Filmbilder derzeit besonders fragil, kontrollierbar, abschaltbar und steuerbar. Die eigentliche Kraft des Kinosaals, eine gemeinsame ästhetische Erfahrung zu forcieren und einzufordern, wurde mit dem Coronavirus durch unmögliche Kinobesuche so spürbar wie lange nicht.

Is the Internet dead?

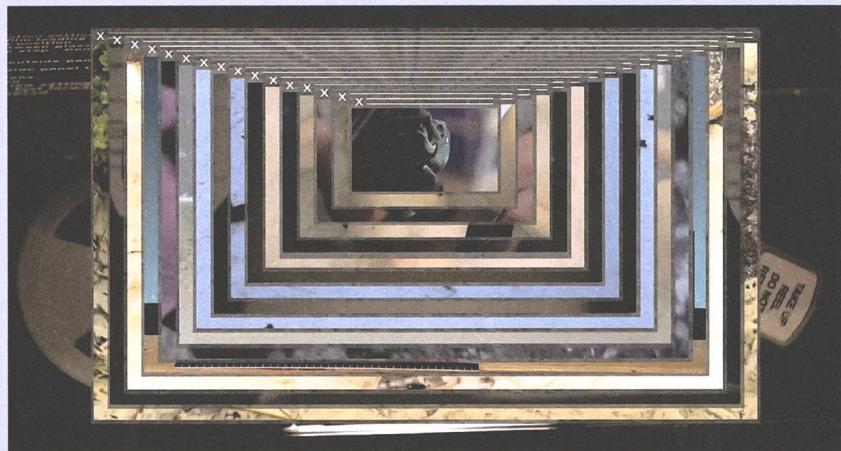
Die Internet- und Technikskepsis zahlreicher Desktopfilme sieht sich derzeit neuen Netzwerktheorien gegenüber



Grosse fatigue (2013) Kamera: Kanamé Onoyama



Transformers: The Premake (2014) von Kevin B. Lee



Grosse fatigue (2013) Schnitt: Yann Chapotel



Grosse fatigue (2013) von Camille Henrot

und tritt in ein ungeahntes Spannungsverhältnis. Denn die Pandemie forciert Gedanken zu einem Netzwerk, das viral und international ist, aber gerade nicht technisch: ein globales Netzwerk der körperlichen Erkrankung und Ansteckung, das die Sterilität des digitalen Raums zur realen politischen Alternative werden lässt. Das Internet birgt als Kontrastfolie zur Coronasituation für alle sozialen Formate das neu codierte Versprechen der vernünftigen Alternative und speziell für das Kino die Hoffnung auf eine grenzenlose Verbreitung marginalisierter künstlerischer Positionen jenseits von Territorien und Premierenregeln. Kaum verwunderlich, erscheinen technikeuphorische Statements zahlreicher Festivalmacher_innen, die von der neuen Reichweite ihrer digitalen Veranstaltungen nicht zu träumen gewagt hätten.

Zauber des Kinos

Gegenpositionen zur neuen Netzwerkeuphorie im Festivalbetrieb liessen nicht lange auf sich warten und griffen die teilnahmslose Abwendung von der gemeinschaftlichen Filmerfahrung an. Sie machen stark, worum es im Kino geht: um den gemeinsamen Zauber der Entgrenzung. Um die Situation, einen Film nicht abbrechen zu können und gefordert zu werden. Um das Taumeln aus dem Saal nach einer traumartigen Seherfahrung, das Neubetrachten der Welt durch die eigenen Augen bei der nächtlichen Rückkehr auf die Strassen einer Stadt.

Wenn Desktopfilme sich derzeit in heimische Computer einschleichen, infizieren sie die Bildschirme mit der Vorstellung, auch zu Hause wäre eine – anders gelagerte – filmische Entgrenzung möglich: Sie sind der bildgewordene Traum von Computern, die die Kontrolle übernehmen, von Bildern, die im Display ein Eigenleben entwickeln und in neue Verhältnisse zueinander treten. Die Desktopfilme der letzten Dekade spiegeln mit ihren Geschichten von Geister-User_innen und virtueller Manipulation in unerwarteter Aktualität die drastische Erfahrung einer technikvermittelten Film- und Weltwahrnehmung unter dem Regime von Corona, überzeichnen die kursierende Angst vor Überforderung und unzureichender Information, spielen mit Verschwörungstheorien.

Und sie tragen letztlich die Frage in sich, was jenseits des Computers liegt: die Frage nach selbstverwalteten Netzwerken und gehaltvollen Verbindungen abseits technokapitalistischer Knotenpunkte.

Dennis Vetter