

Searching : Aneesh Chaganty

Autor(en): **Stern, Lukas**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Filmbulletin : Zeitschrift für Film und Kino**

Band (Jahr): **60 (2018)**

Heft 373

PDF erstellt am: **22.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-863006>

Nutzungsbedingungen

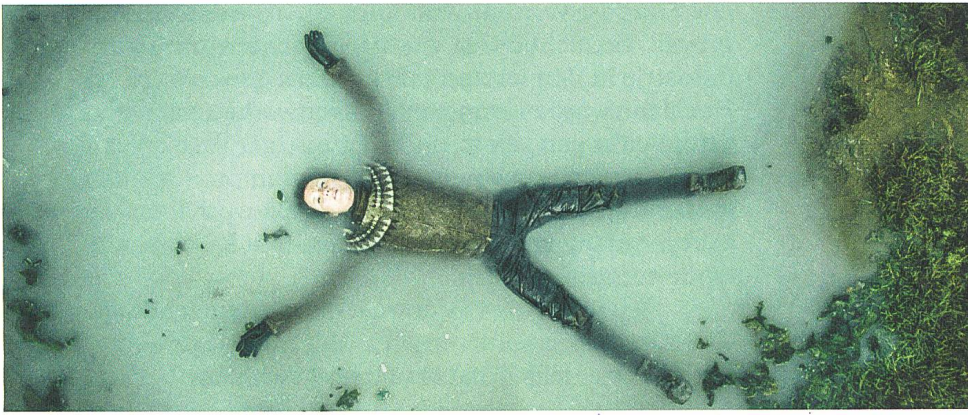
Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.



Woman at War mit Halldóra Geirharðsdóttir



Woman at War Regie: Benedikt Erlingsson



Searching mit Joseph Lee und John Cho



Searching Regie: Aneesh Chaganty, mit Debra Messing und John Cho

Searching



Ein Thriller, der sich auf einem Computerbildschirm abspielt. Searching variiert das noch junge Subgenre des Desktopfilms: Statt Paranoia herrscht hier Kontrolle über die digitale Welt.

Aneesh Chaganty

In gewissem Sinn sind die informationsärmsten Bilder in *Searching* die ausdrucksstärksten: etwa die Aufnahme einer die gesamte Leinwand absuchenden, sich in permanenter Modulation befindlichen, abstrakten Neonleuchtkrake, die erst grellgrün, dann grellgelb über ein rabenschwarzes Bildfeld wabert. Ein Bildschirmschonerbild wird zum Kinomoment, die Energiespar-Eigenbespassung eines Monitors wird ästhetisch umcodiert, mythologisch aufgeblasen und sinnentgrenzt. Dann schiebt sich oben rechts die Ankündigung eines eingehenden Anrufs ins Bild: «Margot Calling». Das Fenster verschwindet, die Krake wogt weiter durchs Schwarz. Dann taucht es wieder auf, bleibt eine Weile im Bildschirmschonerbild stehen, verschwindet, schiebt sich kurz darauf wieder ins Bild, verschwindet abermals und bleibt diesmal verschwunden. Es sind Margots letzte Lebenszeichen. Am nächsten Tag ist sie nicht auffindbar, geht nicht ans Telefon und antwortet nicht auf Textnachrichten, ihr Notebook liegt – das ist ungewöhnlich – auf der Küchenzeile. Margot verschwindet in dieser Nacht, durch die die Krake zog, in dieser Computerbildschirmschonernacht.

Searching ist die neueste Spielart eines noch sehr jungen Subgenres: Der Desktopfilm besteht meist nur aus der Ansicht eines Computerbildschirms. Beinahe alles, was wir in solchen Filmen sehen, findet in einem nach aussen hin umrahmten, nach innen hin aber grenzenlosen Raum der Benutzeroberfläche eines Computers statt. Wir sehen Dokumentenordner, Browserfenster, Facetime-Gespräche, Chatverläufe, aber auch Ladevorgänge, Cursorbewegungen, technische Ausfälle,

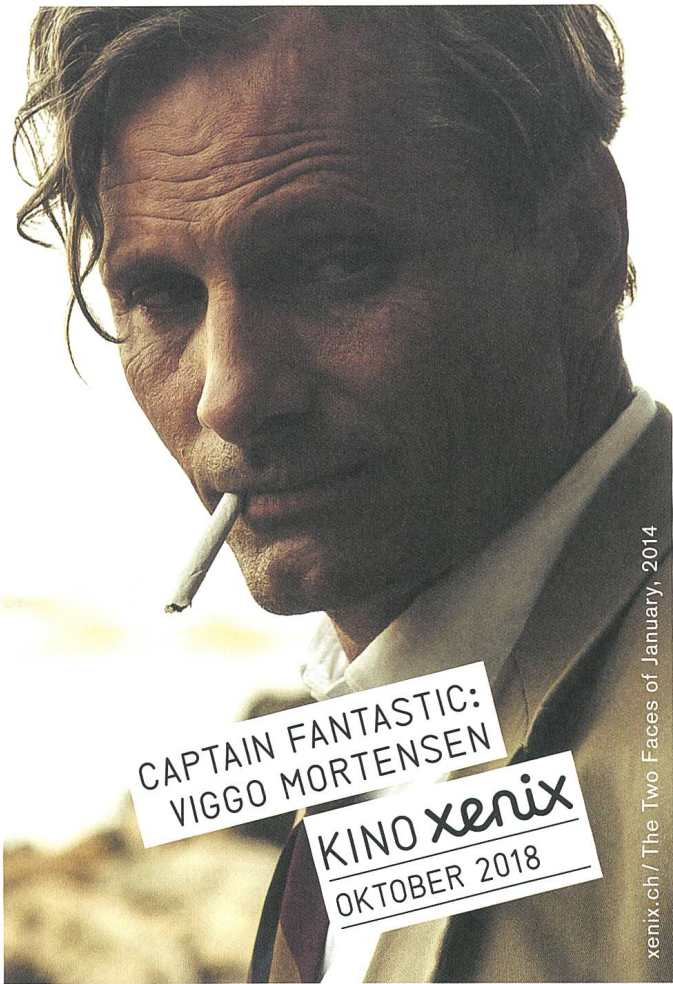
Fehlermeldungen und Bildschirmschoner. Der Desktopfilm entwickelt eine ausgesprochene Zentripetalkraft, alles wirkt ins Innere des Bildfeldes hinein, bis in die Erforschung der einzelnen Pixel, die aber niemals hinaustreten in jene Realität, in der sich die Maschine selbst befindet. An den Status solcher digitaler Bilder, die auf unsichtbaren, man könnte sagen: gespenstischen Codes basieren, lassen sich freilich gängige Horroraffekte knüpfen. Ein Beispiel wäre etwa *Unfriended* (2014) von Levan Gabriadze, in dem es um eine Onlinechatgruppe geht, die von einer unbekanntenen und qua Digitalität unabschätzbaren Macht infiltriert wird.

Gerade mit Blick auf solche Spielweisen und epistemischen Grundsettings ist es spannend zu sehen, worauf es Aneesh Chaganty in seinem Desktopthriller über ein vermisstes Mädchen und dessen verzweifelt den Hergang ihres Verschwindens rekonstruierenden Vater anlegt. Spannend ist das deshalb, weil diese Geschichte über den Verlust der Tochter gerade nicht als eine vom Kontrollverlust im multimedialen Dickicht erzählt wird, sondern ganz im Gegenteil als eine Geschichte des Kontrollgewinns. Am deutlichsten ist das zu sehen, als Vater David (Margot wird nun seit über 24 Stunden vermisst) die Facebook-, Instagram- und E-Mail-Konten seiner Tochter hackt. Fenster um Fenster klickt er sich durch Sicherheitssysteme, in denen er neue Passwörter anfordert, die wiederum an E-Mail-Server gesendet werden, für die er neue Passwörter anfordert: Fenster um Fenster verschafft er sich Zugang zum Leben seiner Tochter; Tab um Tab, Passwort um Passwort ergründet er die Umstände ihres Verschwindens – eine zielsichere Klickkette des Gelingens.

Über weite Strecken sehen wir David von der Webcam gefilmt. Meistens führt er Videotelefonate mit seinem Bruder Peter, mit Margots Mitschüler_innen, mit Detective Vick, die die Ermittlungen leitet. Das Band zwischen den Interfaces (Browser oder Messengersysteme) und dem User, der in und mit ihnen operiert, ist immer stabil. Das Desktopgeschehen wird stets rückgekoppelt an die Subjektivität des Vaters, nichts bricht aus dessen Intentionalität aus. Der digitale Raum – und das dürfte das bestimmende Wesensmerkmal dieses Films sein – ist kontrollierbar. Mit *Searching* sind die Gespenster der Digitalität nun vertrieben; die anonymen (bösen) Mächte, die es im Internet gibt, sind schnell demaskiert; die Unsicherheiten über den Status der Bilder, über ihre Urheber und ihre Vertrauenswürdigkeit sind im Nu aus der Welt geräumt.

Spannender als der Thrillerplot, der in *Searching* mit mal mehr, mal weniger gelungenen Hakenschlägen durchexerziert wird, ist daher die Frage, wie dieser Film den digitalen Multimediaraum einer Bildschirmoberfläche denkt, der sich in potenziell unendliche Simultaneitäten aufspaltet. Er versteht ihn als Aktionsraum, als Kontrollzentrum, als Lebensrettungsinstrument. Mediengeschichtlich ist das sicherlich kein allzu steiles Denkmodell; in der – wenngleich kurzen – Geschichte des Desktopfilms ist diese positivistische Umarmung des Digitalen jedoch fast radikal. Der Mensch beherrscht den digitalen Raum, nur in der Nacht kommen die Kraken.

Lukas Stern



CAPTAIN FANTASTIC:
VIGGO MORTENSEN

KINO *xerix*
OKTOBER 2018

xerix.ch / The Two Faces of January, 2014

Anzeige



Amerikanischer
Experimentalfilm
1940 – 1960

In den 1940er und 1950er Jahren entwickelte sich in den USA eine vielfältige und lebendige Experimentalfilmszene. Als Anderes dominierender Ästhetiken, Ökonomien und Gebrauchsformen fordert der Experimentalfilm dazu heraus, film- und mediengeschichtliche Konzepte, aber auch filmische Erfahrungsweisen und die <Identität> von Medien als Stränge eines sich kontinuierlich entwickelnden historischen Geflechts zu betrachten.

Metaphern einer anderen Filmgeschichte | 580 S. | Klappbr. | zahlr. farb. Abb. | € 48,00 | ISBN 978-3-89472-614-0

www.schueren-verlag.de **SCHÜREN**

Anzeige



35.
KASSELER
DOK FEST
DOCUMENTARY
FILM
AND
VIDEO
13.-18. NOVEMBER 2018

Programm online ab Ende Oktober

www.kasselerdokfest.de

Filmladen Kassel e.V. | Goethestr. 31 | 34119 Kassel | Fon: +49 (0)561 707 64 21 | dokfest@kasselerdokfest.de

Foto: CV Dazfil, Look #3 Prototypes (©Adam R. Harvey) | Design: atelier capra

Anzeige



RE
X 10
18

KINO *Rex* BERN

MENSCHLICHE
KOMÖDIEN

RETROSPEKTIVE
LEO MCCAREY

Anzeige