



Screenshots in bewegtbildlichen Arrangements

Anna Polze, Bochum

Zwischen Stabilität und Interaktivität

Screenshots dienen als Notizen, nehmen Posts aus Social Media auf, dokumentieren Software-Probleme und Fehlermeldungen, registrieren Bildausschnitte, bieten die Möglichkeit zur Duplikation von Inhalten, um Zugriffsrechte zu umgehen, speichern Chatverläufe, werden in Gerichtsprozessen vorgelegt, über Plattformen geteilt, verschickt und kommentiert oder passieren im ständigen Umgang mit der Tastatur oder dem Smartphone einfach aus Versehen.

In der Medienwissenschaft hat sich in den letzten Jahren ein eher zögerliches Interesse an Screenshots im Rahmen der Diskurse zu digitalen Bildkulturen herausgebildet,¹ das jedoch noch in keinem Verhältnis zur Ubiquität des Gegenstands steht. Ich möchte mich diesem Interesse anschließen und nachzeichnen, wie in den vorliegenden Auseinandersetzungen das Verhältnis des Screenshots zu Fragen des Dokumentarischen im Sinne einer Remediation² der Fotografie aufgearbeitet wird. Historische Untersuchungen³ weisen zudem darauf hin, dass die Entwicklung von Screenshots in enger Allianz mit dem Aufkommen interaktiver grafischer User:innen-Interfaces zustande kam. Wie lässt sich diese Linie zwischen Interaktivität und dem Dokumentarisch-Fotografischen auch in der zeitgenössischen Praxis situieren?

Diese Frage möchte ich mit zwei ausgewählten Videoarbeiten von Forensic Architecture als einem besonderen Anwendungsfall durchdenken, um die diskutierten Diskurse zusammenzuführen und mithilfe eines performativen Begriffs des Dokumentarischen zu perspektivieren. In den digitalen Auftritten und videobasierten Investigationen der Londoner Rechercheagentur Forensic Architecture sind Screenshots und Praktiken der *Bildschirmaufzeichnung* im weiteren Sinne ein wiederkehrendes Motiv. Mithilfe von größtenteils online frei verfügbarem

¹ Vgl. z.B. Frosh 2019; Gerling/Holschbach/Löffler 2018.

² Vgl. Bolter/Grusin 2000.

³ Vgl. Allen 2016.

Material erarbeitet das interdisziplinäre Kollaborationsprojekt bewegtbildliche Rekonstruktionen von Menschenrechtsverletzungen und ökologischen Krisen, die einerseits in Gerichtsprozessen vorgelegt, aber auch im Kunstbereich ausgestellt und über Medienplattformen distribuiert werden. Zum Einsatz kommen dafür diverse Bildmaterialien, die für eine digitale Bildkultur und eine vernetzte Medienökologie einschlägig sind: kartografische Satellitenaufnahmen, Handyfotos und Videoclips, 3D-Modelle und architektonische Renderings, Scans von Dokumenten und Akten, Skizzen, Zeug:innenaussagen, Timelines und immer wieder auch Screenshots. Wie tragen Screenshots in den Videoarbeiten von Forensic Architecture zu einer gesteigerten Anschaulichkeit digitaler Umgebungen bei? Und wie werden sie selbst über bewegtbildliche Verfahren und Inszenierungsweisen als *Interaktionsartefakte* anschaulich gemacht?

Screenshots im Spiegel der Fotografie

Als digitale Screenshots werden zweidimensionale Rastergrafiken bezeichnet, die über einen Befehl im Betriebssystem den sichtbaren Zustand des Interfaces kopieren und als Bilddatei ausgeben.⁴ Screenshot und User:innen-Interface sind daher im Moment des Auslösens optisch identisch, weshalb Paul Frosh, der die bisher umfassendste medienpoetische Analyse von Screenshots vorgelegt hat, sie auch pointiert als „Selfie des Geräts“⁵ bezeichnet.⁶ Solche screen-internen Aufnahmen, die technisch seit den 1980er Jahren möglich sind – die Tastenkombination zum Erstellen von Screenshots auf dem Apple Macintosh wurde im Jahr 1984 eingeführt⁷ – unterscheiden sich von historischen Vorläufern wie „Schirmbildern“⁸ und sind auch nicht ausschließlich identisch mit rezenten Exempeln wie der Computerspielfotografie⁹, auch wenn alle drei Bildtypen in unterschiedlichen Aspekten Überschneidungen herausbilden.¹⁰ Als wesentliche semiotische Merkmale des Screenshots können darum zum einen eine ikonische Ähnlichkeit gelten, die sich als mimetische Übereinstimmung in der Bilddatei präsentiert. Nicht nur die visuelle Oberfläche des Screenshots und des Desktops sind optisch identisch, auch die mediale Operation der Bildschirmaufzeichnung stiftet eine scheinbare Entsprechung zwischen Referent und Referenz. Ikonische und mimetische Gleichsetzungen entstehen daher auch, weil nicht erst eine räumliche Wahrnehmung in eine flächige übersetzt werden muss, sondern sich Bild und Referent bereits im gemeinsamen Medium der „Bildschirmwirklichkeit“¹¹ befinden. Eine indexikalische, deiktische Beziehung zwischen Screenshot und Desktop ergibt sich wiederum aus der momentanen Relation von Software und

⁴ Vgl. Gerling/Holschbach/Löffler 2018: 151.

⁵ Frosh 2019: 32.

⁶ Ich referiere hier auf die deutsche Fassung des Kapitels „Screenshots: The Photographic ‚Witnessing‘ of Digital Worlds“ aus Froshs Buch *The Poetics of Digital Media* (2019).

⁷ Vgl. Gerling/Holschbach/Löffler 2018: 150.

⁸ Vgl. ebd.: 145.

⁹ Vgl. Poremba 2007; Moore 2015.

¹⁰ Vgl. Gerling/Holschbach/Löffler 2018.

¹¹ Kohout 2019: 91.

Hardware.¹² Eine solche „rhetorische Klarheit des Screenshots“ wie Paul Frosh formuliert¹³, führe daher zu einer Transparenz des Bildes, die man mit Alexander Galloway als einen foto-ästhetischen *Interface-Effekt* beschreiben könnte: eine Durchschaubarkeit hin auf den Bildinhalt, der die Wirkung, die Technik und die Verfasstheit der medialen Schwelle zum Bild übersehbar macht.¹⁴

Frosh stützt sich in seiner Analyse auf zwei Screenshots, die für eine journalistische Berichterstattung in den klassischen Massenmedien sowohl in Print als auch in Online-Formaten genutzt wurden. Er widmet sich dem Screenshot von Donald Trumps „covfefe“-Tweet¹⁵, der ohne Situierung des Formats in einem Beitrag des *Guardian* als ein „Nachrichtenteilchen“¹⁶ gedruckt wurde, um die absurde Wortschöpfung des damaligen US-Präsidenten zu befragen. Im zweiten Beispiel erläutert Frosh die affektive Wirkung eines WhatsApp-Screenshots, der auf der Titelseite der israelischen Tageszeitung *Jedi'ot Acharonot* abgedruckt wurde. Im Ausschnitt eines Chatverlaufs der Mutter einer getöteten Soldatin sind die letzten Nachrichten zu sehen, die sie an ihre Tochter adressiert hatte. Die beiden grauen Häkchen neben den Worten sind als eindeutige Zeichen kodiert, dass die Nachrichten zwar zugestellt, aber nicht mehr gelesen wurden. Ganz im Einklang mit fototheoretischen Leitideen identifiziert Frosh diese Häkchen als *punctum* des Screenshots.

Die Wahl dieser Beispiele aus dem Kontext der medialen Berichterstattung und dem Print ist bemerkenswert und möglicherweise folgenreich für Froshs Analyse des Screenshots als Remediation der Fotografie, als ein stillgestelltes Bild, das dem Fluss digitaler Interaktionen, Auftritte und Kommunikationsakte entrissen wird. Im Phänomenbereich der Screenshots, so der Autor, werden „Nomenklatur, Bildproduktion, Bildsprache und Bildrezeption“¹⁷ in Anlehnung an fotografische Konventionen reproduziert. Als Fotografien ähnelnde Erinnerungsstücke und Beweismittel deklariert er die digitalen Bildformen, die sich zudem im rechteckigen Format an grafische Konventionen von Bildern und Dokumenten anlehnen. Er beschreibt, dass Screenshots als Dokumente angesehen werden, deren Realitätsgehalt im Zeitalter des im Digitalen vorherrschenden „ständige[n] Zweifel[s]“¹⁸ als Reminiszenz fotografischer Indexikalität erscheinen. Sowohl aufgrund des mobilisierbaren Objektstatus – als ein quasi-physisches digitales Artefakt – als auch im Sinne der fotografischen Darstellungskonventionen sieht Frosh im Screenshot außerdem eine Möglichkeit, Lev Manovichs These, dass sich im Softwarezeitalter statische Elemente in fluide Prozesse verwandeln, dass sie „from

¹² Vgl. Švelch 2020: 5.

¹³ Frosh 2019: 17.

¹⁴ Vgl. Galloway 2013.

¹⁵ Es handelt sich um einen mittlerweile nicht mehr bei Twitter einsehbaren Tweet mit dem Inhalt „Despite the constant negative press covfefe“, den Trump am 31.05.2017 gepostet und wenige Stunden später entfernt hatte.

¹⁶ Frosh 2019: 10.

¹⁷ Ebd.: 26.

¹⁸ Steyerl 2008: 12.

documents to performances“¹⁹ wechseln, zu kritisieren. Dass der Screenshot gerade in seiner fotografischen Funktion auf eine digitale Gegenwart verweist, die in ständiger Veränderung begriffen ist und daher als eine Art atomistisches *Mikrostabilitätselement* eingesetzt wird, kann auch insofern als eine überzeugende These gelten, als sich ihr auch andere Autor:innen anschließen, die sich mit Screenshots befasst haben.²⁰

Lässt sich jedoch dann der in diesen Thesen eher *en passant* vollzogene Nexus zwischen stabilisierender Fotoästhetik und -praxeologie mit dem Anspruch des Dokumentarischen im Hinblick auf den Anwendungsfall bei Forensic Architecture uneingeschränkt aufrechterhalten?

Bewegtbildliche Inszenierungen bei Forensic Architecture I

Ohne im Rahmen dieses Beitrags eine taxonomische Vollständigkeit in Aussicht stellen zu können, fallen einige Muster in den Screenshot-Anwendungen innerhalb der Investigationen von Forensic Architecture auf. Stillstehende Ausschnitte der Social-Media-Interfaces von Twitter und WhatsApp, Google-Applikationen wie *Mail*, navigatorische Anwendungen von *Street View* und *Earth*, aber auch als *Screencast* aufgezeichnete Übertragungen von Softwareanwendungen wie Cinema4D und Blender finden Eingang in eine ganze Reihe an Investigationsvideos der Forschungsagentur. In den Investigationen von Forensic Architecture dienen Screenshots, so meine These, nicht nur als transparente Medien, sondern als Objekte mit eigener Affordanz.²¹

Einen ganz wesentlichen Anwendungsfall, den ich hier hervorheben möchte, bilden die Aufnahmen des Interfaces von Twitter. Sie treten in einem Zuschnitt auf, der einen einzelnen (Bild-)Tweet sowie die Icons und Detailinformationen zeigt, die angeben, wann er veröffentlicht wurde, wie oft geliked und geshared. Diese Screenshots fallen insofern auf, weil sie häufig am Anfang beziehungsweise in den einführenden Sequenzen der Investigationen auftauchen. Sie bilden meist den Auslöser, stellen den Beweisschnipsel, von dem ausgehend weiteres Material hinzugezogen, geolokalisiert, verglichen und modelliert wird. So wird beispielsweise in Forensic Architectures Untersuchung THE BEIRUT PORT EXPLOSION (2020), die die Explosionskatastrophe vom 4. August 2020 am Beiruter Hafen mit einem Modell und einer komplexen Timeline rekonstruiert, ein Screenshot eines Bildes des qualmenden Warendepots eingeblendet. Wie in der Ansicht sichtbar, wurde es von dem:der User:in @nabihboulos, ein:er Augenzeug:in, bei Twitter gepostet. Der Screenshot steht jedoch nicht als transparentes Vermittlungsinstrument für sich selbst, sondern wird in einer sezierenden

¹⁹ Manovich 2013: 33.

²⁰ Vgl. Gerling 2018; Kohout 2019; Moore 2015; Švelch 2020.

²¹ Für den Begriff der Affordanz vgl. Gibson 2015: 119ff. Gibson versteht die Affordanz im Anschluss an Ludwig Wittgenstein und Kurt Lewin als eine Einladung, ein Objekt oder auch eine Oberfläche auf eine bestimmte Weise wahrzunehmen und zu gebrauchen: „An affordance is not bestowed upon an object by a need of an observer and his act of perceiving it. The object offers what it does because it is what it is.“ Gibson 2015: 130.

Montage analysiert. Der Ausschnitt mit Uhrzeit und Datum der Veröffentlichung wird vergrößert nach vorn gestellt, während die Kommentarstimme noch einmal in Worte fasst, was im Bild durch die Vergrößerung inszeniert wird: „The first photograph of the warehouse on fire was uploaded to Twitter at 5:45 pm.“²² Auch ist der Screenshot nicht formatfüllend montiert, sondern liegt als rechteckiges Artefakt, als ein Bildobjekt, auf einer schwarzen Fläche.²³ Die Stasis und Stabilisierung, die Frosh dem Screenshot unterstellt, wird im Verlauf der Sequenz jedoch nicht uneingeschränkt beibehalten. Denn nach dem Aufrufen des Screenshots wird das Foto, das den zentralen Inhalt der Ansicht bietet, aus dem Shot herausgezogen und in einer vergleichenden Perspektive neben eine Satellitenansicht des Hafens gesetzt. Der Screenshot dient nicht als dokumentarische Quelle, der eine indexikalische Autorität zugeschrieben wird, sondern als ein Arsenal und Bilderdepot sowie als ein Verweis auf eine Praxis des (Um-)Verteilens von Bildern, die in sozialen Medien gepostet werden. Screenshots sind daher nicht nur aufgrund ihrer minderen ästhetischen Qualität Beispiele für Hito Steyerls Begriff des „*poor image*“²⁴, sondern auch weil in ihnen eine dezidierte Wertschöpfungs- und Verteilungslogik zum Ausdruck gebracht wird, die als eine fast parasitäre Praxis in bestehende Bildformate – bei Steyerl sind es Videoessays und Kinofilme – interveniert und diese in beschleunigter, verdichteter Weise in visuelle Ökonomien zurückspielt. Steyerl beginnt ihren Text mit einem Satz, der sich wohl auch zu einer Beschreibung von Screenshots eignet: „The poor image is a copy in motion.“²⁵ Den neuen Wert von solchen Kopien bestehender (Bewegt-)Bilder, zu denen Screenshots als Kopierpraktiken der *Screen Culture* in besonderem Maße gezählt werden können, sieht Steyerl in der Beschleunigung und Verstärkung von visuellen Zirkulationen, die in dieser Sequenz des Videos von Forensic Architecture aufgerufen sind.

Neben der Inszenierung von Screenshots als „zu bewegende Bilder“²⁶, die nicht nur das Teilen, Zirkulieren und Verbreiten von digitalen Bildern als logistische Mobilisierung²⁷, sondern auch eine bewegtbildliche videografische Inszenierung durch Animation und Montage mit einbezieht, möchte ich einen weiteren Aspekt aufrufen, der an den historischen Gebrauch von Screenshots anschließt und diese in Zusammenhang mit der Dokumentation von interaktiven User:innen-Interfaces setzt.²⁸

²² THE BEIRUT PORT EXPLOSION (2020), TC 00:00:40.

²³ An anderer Stelle bespreche ich die Funktion dieses schwarzen Arbeitsuntergrunds und entwickle dafür den Begriff der Montagefläche. Vgl. Bolwin/Brannys/Polze 2022: 204–217.

²⁴ Steyerl 2012.

²⁵ Ebd.: 32.

²⁶ Gerling/Holschbach/Löffler 2018: 120.

²⁷ Vgl. Rothöhler 2018.

²⁸ Julia Eckel hat anhand eines Vergleichs von Screencasts und Screenshots eine zentrale Beobachtung formuliert: Während im stillstehenden Screenshot die Interaktivität suspendiert wird, kann der Screencast als Bewegtbildaufzeichnung die Prozessualität des Digitalen dokumentieren und performativ halten: „The nature of the screencast – as a *procedural document* of a *procedural mediality* – is thus that it not only stores and transmits, but also (re)performs processes. In doing so, it becomes a documentary instrument that especially reflects and visualizes what we call ‚digital media‘“ (Eckel 2022: 347; Herv. i. O.). Bei dem hier

Interaktionsartefakte digitaler Umgebungen

In seinem wegweisenden Aufsatz rekonstruiert Matthew Allen die enge historische Verbindung zwischen dem Aufkommen von Screenshots und der Entwicklung grafischer User:innen-Interfaces.²⁹ Screenshots, die ab den 1960er Jahren als ein externes Abfotografieren von erstmals entwickelten Computerbildoberflächen bewerkstelligt wurden, sind daher relevante Zeugnisse für die Geschichte der Mensch-Computer-Interaktion. Historisch einschlägig ist dafür das von Ivan Sutherland im Rahmen seines PhD am MIT entwickelte *Sketchpad*, die erste Software unter deren Verwendung Benutzer:innen mit einem *lightpen* und mit Operatoren wie *draw*, *move*, *circle* interaktiv Linienzeichnungen anfertigen konnten.³⁰ Die Funktionsweise und das Versprechen einer Symbiose zwischen Mensch und Medium³¹, für das das *Sketchpad* in historischen Rekonstruktionen paradigmatisch steht, wurden mithilfe von fotografischen Aufnahmen für ein Publikum sichtbar gemacht und dadurch als erstrebenswerte Entwicklung etabliert. Denn die Computer der 1960er Jahre waren alles andere als interaktiv – und unsichtbar für eine größere, nicht in informationstechnische Belange involvierte Öffentlichkeit.³²

„The first screenshots were created not only to describe what the interactive computer and CAD can do, but also to represent the fact that they were not merely possibilities, but a *reality*.“³³ Dieses Zitat deutet auf den Wandel im Medienbegriff hin, der durch dokumentarische Praktiken wie Screenshots befördert wurde. Dass sich der Computer von einem Werkzeug und einer Rechenmaschine, die nur für bestimmte Aufgaben eingesetzt werden konnte, zu einem ebenbürtigen Partner der Designarbeit und zu einem Werkzeug des Entwerfens im Sinne heutiger Kulturtechnikforschung und Akteur-Netzwerk-Konstellationen emporhob, ist auch diesen ersten Bildern zu verdanken, die als Anschauungsmaterial dienten. Screenshots wurden gezielt eingesetzt, um für neue Anwendungen zu werben. Diese wesentliche Funktion von Screenshots stellt bis heute einen wichtigen Einsatzbereich dar, wenn beispielsweise neue Grafikprogramme vorgestellt werden oder Videogames mithilfe von (fingierten) Screenshots der Spielumgebungen eine Käufer:innenschaft adressieren.³⁴ Denn nicht das eigentliche Objekt im Bild, das Design oder die Zeichnung können in Screenshots von Interfaces und Desktopoberflächen als dargestellte Realitäten gelten, sondern die virtuelle Umgebung als solche wird ins Bild gesetzt. Die grundsätzliche und allgemeinste Funktion von Screenshots wurde daher auch an anderer Stelle als „*evidence of screen activity*“³⁵ bezeichnet.

diskutierten Material handelt es sich gewissermaßen um ein Hybrid aus Screenshot und Screencast, jedenfalls hinsichtlich des Prozessualen, das in der forensischen Reinszenierung die Screenshots nicht allein als stillstehende Dokumente begreift, sondern auch deren Affordanzen berücksichtigt.

²⁹ Vgl. Allen 2016.

³⁰ Vgl. Sutherland 1964: 3f.

³¹ Vgl. Licklider 1960.

³² Vgl. Allen 2016: 638.

³³ Ebd.: 641.

³⁴ Vgl. Švelch 2020: 9f.

³⁵ Moore 2015: 141.

Diese Definition möchte ich hervorheben, da zum einen der Schwerpunkt auf einen performativen Aktivitätsmodus gelegt wird, andererseits mit dem Begriff der *evidence* Fragen nach dem dokumentarischen Potenzial, nach Beweiskraft und Anschaulichkeit mitschwingen, die nicht ausschließlich einen fotografischen Kontext markieren. Darauf werde ich in der Analyse der Videosequenzen von Forensic Architecture zurückkommen.

Diesen Fokus auf *screen activity* macht eine Reihe von Konventionen deutlich, die Allen am Archivmaterial, in digitalen Figurenzeichnungen, Perspektiven von Architektorentwürfen und dreidimensionalen topografischen Ansichten von Flugrouten beobachtet, die mit weißen Linien auf die schwarze Fläche des Sketchpad³⁶ gezeichnet wurden.³⁷ Im Ausschneiden von Teilansichten, dem Sichtbarmachen von Endpunkten grafischer Linienführung und dem Ausstellen einer generell imperfekten, unbereinigten Ästhetik wurde den Betrachter:innen vor Augen geführt, dass es sich um *work in progress* handelte, dass sich die Interaktionspraxis zwischen Gestalter:in und Medium im ständigen Vollzug befindet.³⁸ Dieser Hinweis auf die niedrige ästhetische Qualität von Screenshots lässt sich auch in den zeitgenössischen Analysen finden, wenn Screenshots – wie oben bereits angedeutet – in Verbindung mit Hito Steyrls Begriff der *poor images* gebracht werden.³⁹

Auch dass in Screenshots nicht nur ein Motiv, ein Detail oder ein Sujet festgehalten wird, sondern dass das Milieu des Screens und der auf ihm vollzogenen Anwendungen selbst zu einer Wirklichkeit werden, die sich dokumentieren und bezeugen lassen,⁴⁰ ist für rezente Gebrauchsweisen von Screenshots einschlägig. Vor allem auf den Zusammenhang von Nutzungsweisen der sozialen Medien und Plattformen wie Twitter lässt sich diese Beobachtung übertragen: „Der Screenshot macht den Tweet zugleich zu einer Botschaft innerhalb dieser und über diese Welt.“⁴¹ Vor diesem Hintergrund erscheint es mir sinnvoll, nicht nur die Transparenz und „rhetorische Klarheit“ von Screenshots zu beleuchten, wie sie etwa Frosh thematisiert. Anstatt eine Revision dokumentarischer, beglaubigender Autorität fortzuschreiben und im Sinne fotografischer Bildevidenz eine zweifelsfreie Abbildbarkeit zu postulieren, möchte ich noch einmal den Einsatz von Inszenierungsweisen betrachten, die Screenshots aktivieren.

Bewegtbildliche Inszenierungen bei Forensic Architecture II

In der Fallanalyse THE KILLING OF MUHAMMED GULZAR (2020) wird nicht nur ein einzelner Screenshot referiert, sondern eine ganze Serie. Die Investigation versucht gewaltvolle, rechtswidrige Praktiken der griechischen Grenzposten aus dem Jahr 2020 aufzudecken, die sich gegen Personen richteten, die von der türkischen Grenze kommend in die EU zu gelangen

³⁶ Vgl. Wigley 2017.

³⁷ Vgl. Allen 2016: 658.

³⁸ Vgl. ebd. u. Allen 2015: 271.

³⁹ Vgl. Gerling/Holschbach/Löffler 2018: 160.

⁴⁰ Vgl. Frosh 2019: 42.

⁴¹ Ebd.

versuchten. Unter Analyse von Bildmaterial und Zeug:innenaussagen möchte Forensic Architecture vor allem die Tötung eines pakistanischen Staatsbürgers, Muhammed Gulzar, durch den Einsatz scharfer Munition ermitteln.

Zum Einstieg in das Video erscheint ein Ausschnitt einer Pressemitteilung von *Reuters World News*, deren Überschrift gelb markiert wird: „Turkey will no longer stop Syrian migrant flow to Europe – Turkish official“.⁴² Es folgen zwei Twitter-Screenshots, die in hochkantigen Formaten nebeneinanderstehen und bewegtes Videomaterial von Menschenansammlungen auf einem Weg am Waldrand zeigen. Der zugehörige Text beschreibt die Szenen als Tränengasangriffe auf Migrant:innen. Sie waren dem Versprechen einer offenen Grenze gefolgt und hatten versucht, die Landgrenze zwischen den beiden Ländern bei Kastanies/Pazarkule zu überqueren. Im nächsten Screenshot: der offizielle Account des griechischen Premierministers, in dem die Entscheidung verkündet wird, keine neuen Asylsuchenden aufzunehmen und an den Grenzen „den Grad der Abschreckung auf ein Maximum zu erhöhen.“⁴³ Im Anschluss ein Screenshot von Facebook: Er zeigt eine bewegtbildliche Live-Übertragung. Zu sehen sind Personen, die eine von waldigem Boden und vereinzelt Bäumen gesäumte Straße hinaufgehen, an den Rändern sammeln sich Abfall und Plastikreste. Ein weiterer Screenshot: ein in Türkisch verfasster Tweet mit der Information, dass die griechische Polizei mit scharfer Munition auf Asylsuchende geschossen habe. Wieder wird ein Teil des Textblocks nach vorn gezogen und in englischer Übersetzung gezeigt; einzelne Passagen („live rounds“ und „we witnessed the shooting of 5 asylum seekers“) sind in Gelb markiert. Im Anschluss: ein auf Twitter veröffentlichtes Video des türkischen Regierungssprechers Stelios Petsas, in dem die Äußerungen der türkischen Seite als „Fake news targeted against Greece“ bezeichnet werden.

Die Einleitung des Videos bedient sich also einer Reihe von Screenshots, die auf unterschiedliche Weise in Szene gesetzt werden, um einzelne Passagen hervorzuheben, zu übersetzen oder überhaupt als Bewegtbilder zu zeigen. Denn da es sich bei der Investigation von Forensic Architecture um eine Videoarbeit handelt, mag ein Merkmal der dort verwendeten Screenshots vorerst vielleicht gar nicht ins Auge fallen: Sowohl bei der Live-Übertragung von Facebook und den folgenden Twitter-Szenen ist nur das Interface der Plattformen als stabiler Rahmen gesetzt, in denen die Clips bewegt ablaufen. So handelt es sich um eine in der Postproduktion realisierte Vermengung von Video-Footage und stabilisierender Screenshot-Logik.

Begreift man diese Screenshots als inszenierte Interaktionsartefakte, so prozessiert die Aufbereitung von Forensic Architecture sowohl Produktions- als auch Rezeptionsformen im Umgang mit den sozialen Medien. Denn im Auffächern der diversen Äußerungen auf den sozialmedialen Plattformen, die in THE KILLING OF MUHAMMED GULZAR auch von den

⁴² THE KILLING OF MUHAMMED GULZAR (2020), TC 00:00:10.

⁴³ Ebd., TC 00:00:28, Übersetzung AP.

fliehenden Menschen vor Ort selbst angefertigt und geteilt wurden, wird auch eine politische Medienpraxis der Migration berücksichtigt. Wie Britta Kuster hervorhebt, solle sich eine Darstellung von Migration nicht nur Bildern *über* Migration bedienen, sondern ebenso diejenigen medialen Ausdrucksformen berücksichtigen, die in Migrationspraxen selbst eingebunden sind.⁴⁴ Entgegen einer Darstellungsform, die sich etwa suggestiver Kollektivsymboliken bedient, werden mit den Screenshots audiovisuelle Quellen in den Blick genommen, die die Betroffenen als medienaffine Subjekte selbst veröffentlicht haben.⁴⁵ Über die gemeinsame Rahmung und Montage der Screenshots werden diese mit den Veröffentlichungen der Regierungen – des griechischen und türkischen Regierungssprechers – auf eine Ebene gestellt und auf diese Weise als Dokumente mit ebensolcher Autorität betrachtet. Denn durch die Inszenierung und Selektion von Forensic Architecture dokumentieren die Screenshots zwar auch die virtuellen Umgebungen, denen sie entnommen wurden, jedoch werden gewisse Aspekte strategisch suspendiert. Fragen nach unterschiedlicher Reichweite, Aufmerksamkeitsökonomie und der algorithmischen Eigenlogik von Feeds könnte man zwar andeutungsweise in den Like- und Retweet-Zahlen rekonstruieren, sie sind in der Inszenierung, die einer bewussten Selektion entspricht und die Plattformlogiken ein Stück weit ausblendet, jedoch nicht zentral.

Außerdem werden die unterschiedlichen Screenshot-Beispiele in *THE KILLING OF MUHAMMED GULZAR* nicht einfach nur hintereinander geschnitten, sondern schieben sich vom unteren Bildrand nach oben, um kurz darauf über den oberen Bildrand hinaus wieder aus dem Bild zu treten. Diese Form der sequenziellen Montage erinnert an das Scrollen auf einem Tablet oder Smartphone und an den Gebrauch derjenigen sozialen Plattformen, die in den Screenshots neben dem Bildinhalt referenziert werden. In Szene gesetzt wird ein vertikales Browsen durch digitale Medienartefakte. Diese Inszenierung scheint an das Argument von Manovich anzuschließen, der die Auflösung des Einzeldokuments in der Software-Perfomanz beschreibt.⁴⁶ „Therefore, although some static documents may be involved, the final *media experience constructed by software usually does not correspond to any single documents stored in some media.*“⁴⁷ Interaktionen mit Facebook oder Twitter sowie die Lektüre von Pressemitteilungen auf dem Laptop, so bestätigt es das Video von Forensic Architecture, gleichen weniger einem konzentrierten Betrachten eines Einzeldokuments, sondern sind durch den Modus der Bewegung zwischen verschiedenen Formaten und Content-Angeboten gekennzeichnet. Diese scrollende Bewegung, in der sich die Screenshots abwechseln, erscheint daher als eine Referenz auf Lektüremodi digitaler Bilder und Posts, die die Screenshots nicht nur mit den Plattformen und den Bildinhalten in eine semiotische Beziehung setzen, sondern auch mit Gesten ihrer Rezeption und Interaktion.⁴⁸ Daher scheint Manovichs Beobachtung, die Frosh für den

⁴⁴ Vgl. Kuster 2018: 21.

⁴⁵ Vgl. Ullrich 2017; Gillespie et al. 2016.

⁴⁶ Vgl. Manovich 2013: 35.

⁴⁷ Ebd.: 34, Herv. i. O.

⁴⁸ Vgl. Strauven 2021.

Sonderfall des Screenshots zurückweist, in der Videoinvestigation von Forensic Architecture zu einem bewegtbildlichen *Dokumentwerden* beizutragen, das performative und statische Elemente des Dokumentarischen nicht voneinander separiert, sondern inszenatorisch verbindet. Anschaulich werden in dieser Videografie nicht nur der Inhalt des Screenshots, die auf Twitter geposteten Bilder, nicht nur die Plattformumgebung als solche, sondern eben auch digitale performative Dokumentations-, Rezeptions- und Interaktionspraktiken. Alle vier Elemente sind wesentlich für die Anschaulichkeit von Screenshots bei Forensic Architecture.

Dass einander widersprechende Aussagen auf diese Weise miteinander sequenziert werden, lässt sich ebenso als Geste der Anschaulichkeit deuten, die den Betrachter:innen vor Augen führen soll, wie nah beieinander dokumentarischer Zweifel und Beglaubigung liegen: „There is still no commonly accepted account of what happened that day.“⁴⁹ Das Medium des Screenshots in einer Reanimation scheint sich daher besonders zu eignen, eben diese Unklarheit und Ambiguität zu veranschaulichen. Die Möglichkeit, die „Paradoxien der Bilder [...] zu prozessieren“⁵⁰, indem der dokumentarische Zweifel und eine performative Gebräuchspraxis ineinander übersetzt werden, wird in solchen Montagen realisiert, die Screenshots nicht als atomistische Dokumente ansehen, sondern sie in neue bewegtbildliche Umlaufbahnen zurückspielen. Diese dokumentarische Re-Inszenierung, wie sie bei Forensic Architecture beobachtbar wird, nutzt Screenshots daher nicht nur zur *evidence of screen activity*, sondern vollzieht selbst eine *screen activity of evidence*.

Über die Autorin

Anna Polze, MA, ist Medien- und Kulturwissenschaftlerin und arbeitet als wissenschaftliche Mitarbeiterin am SFB „Virtuelle Lebenswelten“ an der Ruhr-Universität Bochum. Von 2019 bis 2022 war sie Kollegiatin am Bochumer DFG-Graduiertenkolleg „Das Dokumentarische. Exzess und Entzug“. Dissertationsprojekt: „Evidenzprozesse in der digitalen Kultur. Medienästhetik, Mikropolitik, Forensic Architecture“ (Arbeitstitel). Arbeitsschwerpunkte: Digitale Medienkultur, Forensische Ästhetik, Ausstellungen, Videokunst. Aktuelle Publikationen: Digital Culture and Society 13/2021 „Networked Images in Surveillance Capitalism“, Bielefeld: Transcript (hg. mit Olga Moskatova und Ramón Reichert); *Text\Werk. Lektüren zu Hito Steyerl*, Berlin: Hatje Cantz 2022 (hg. mit Lilian Haberer, Philipp Hohmann, Julia Reich, Jolanda Wessel).

Kontakt: anna.polze@rub.de

⁴⁹ THE KILLING OF MUHAMMED GULZAR (2021), TC: 00:01:04

⁵⁰ Ebner 2020: 80.

Web-Videos

THE BEIRUT PORT EXPLOSION (Forensic Architecture, 17.11.2020, <https://forensic-architecture.org/investigation/beirut-port-explosion>, letzter Zugriff: 07.09.2022)

THE KILLING OF MUHAMMED GULZAR (Forensic Architecture, 08.05.2020, <https://forensic-architecture.org/investigation/the-killing-of-muhammad-gulzar>, letzter Zugriff: 07.09.2022)

Literatur

Allen, Matthew (2016): „Representing Computer-Aided Design: Screenshots and the Interactive Computer circa 1960“. In: *Perspectives on Science* 24: 6, S. 637–668.

Allen, Matthew (2015): „Screenshot Aesthetics“. In: Megan Carey (Hg.): *Selected Works*. Michael Meredith, Hilary Sample. New York: Princeton Architectural Press, S. 271–276.

Bolter, David/Grusin, Richard (2000): *Remediation. Understanding New Media*. Boston MA: MIT Press.

Bolwin, Charlotte/Brannys, Maria/Polze, Anna (2022): „Ästhetisch-Epistemische Grenzobjekte. Transversale Konfigurationen im Ausstellungsraum“. In: *ffke journal* 7 (2022), S. 188–238.

Ebner, Florian (2020): „Resurrection Again and Again, Forever, Resurrected Into Something New. Hito Steyerl und die (negative) Errettung der Bilder“. In: Florian Ebner, Susanne Gaensheimer, Doris Krystof, Marcella List (Hg.): *Hito Steyerl. I Will Survive*. Berlin: Spector Books, S. 70–80.

Eckel, Julia (2022): „Screencasting: Documenting Processuality“. In: Winfried Gerling/Sebastian Möring/Marco De Mutiis (Hg.): *Screen-Images*. Berlin: Kadmos, S. 341–371.

Frosh, Paul (2019): *Screenshots. Racheengel der Fotografie*. Berlin: Wagenbach.

Galloway, Alexander (2013): *The Interface Effect*. Cambridge: Polity Press.

Gerling, Winfried (2018): „Photography in the Digital“. In: *photographies* 11: 2–3, S. 149–167.

Gerling, Winfried/Holschbach, Susanne/Löffler, Petra (2018): *Bilder verteilen. Fotografische Praktiken in der Digitalen Kultur*. Bielefeld: transcript.

Gibson, James J. (2015): *The Ecological Approach to Visual Perception*. New York/London: Psychology Press.

Gillespie, Marie et al. (2016): *Mapping Refugee Media Journeys. Smartphones and Social Media Networks. Research Report*. The Open University/France Médias Monde, 13.05.2016, https://www.open.ac.uk/ccig/sites/www.open.ac.uk/ccig/files/Mapping%20Refugee%20Media%20Jouneys%2016%20May%20FIN%20MG_0.pdf, letzter Zugriff: 15.10.2022.

Kohout, Ann-Kathrin (2019): „Screenshots“. In: *POP. Kultur und Kritik* 14 (2019), S. 83–95.

Kuster, Brigitta (2018): *Grenze filmen. Eine kulturwissenschaftliche Analyse audiovisueller Produktionen an den Grenzen Europas*. Bielefeld: transcript.

Licklider, J.C.R (1960): „Man-Computer-Symbiosis“. In: *IRE Trans. On Human Factors in Electronics, HFE*, März 1960, S. 4–10.

Manovich, Lev (2013): *Software Takes Command. Extending the Life of New Media*. New York: Bloomsbury Academic.

Moore, Christopher (2015): „Screenshots as Virtual Photography. Cybernetics, Remediation, and Affect“. In: Catherine Bode/Arthur Paul Longley (Hg.): *Advancing Digital Humanities. Research, Methods, Theories*. London: Palgrave Macmillan, S. 141–160.

Poremba, Cindy (2007): „Point and Shoot. Remediation Photography in Gamespace“. In: *Games and Culture* 2:1, S. 49–58.

- Rothöhler, Simon (2018): *Das verteilte Bild. Stream – Archiv – Ambiente*. Paderborn: Fink.
- Steyerl, Hito (2008): „Die Dokumentarische Unschärferelation. Was ist Dokumentarismus?“. In: dies.: *Die Farbe der Wahrheit. Dokumentarismen im Kunstfeld*. Wien: Turia + Kant, S. 7–17.
- Steyerl, Hito (2012): „In Defense of the Poor Image“. In: *The Wretched of the Screen*. Berlin: Sternberg Press, S. 31–45.
- Strauven, Wanda (2021): *Touch-Screen Archaeology. Tracing Histories of Hands-On Media Practices*. Lüneburg: Meson Press.
- Sutherland, Ivan E. (1964): „Sketchpad. A Man-Machine Graphical Communication System“. In: *Simulation*, Mai 1964, S. 3–20.
- Švelch, Jan (2020): „Redefining screenshots: Toward Critical Literacy of Screen Capture Practices“. In: *Convergence XX:X*, S. 1–16.
- Ullrich, Maria (2017): „Media Use During Escape – A Contribution to Refugees’ Collective Agency“. In: *Spheres. Journal for Digital Cultures* 4 (2017), S. 1–11.
- Wigley, Mark (2017): „Black Screens. The Architect’s Vision in a Digital Age“. In: Andrew Goodhous (Hg.): *When is the Digital in Architecture?* Berlin: Sternberg Press, S. 179–192.