

# „USERPIENT“

*Research Article*

## ***Der hybride User als digitaler Rezipient: Wichtige Begriffe und ihre Implikationen***

Yüksel Hayirli - 2024 Berlin

---

**Abstract:** I have introduced the term ‘USERPIENT’ in order to critically scrutinise today’s approach to digital images from the perspective of the ‘user’ and the ‘recipient’. This describes the hybrid role of the modern digital viewer, who is both active and passive. Digital media should not only be seen as a field of exchange and networking between different media and representational possibilities, but also as a synthesis of different artistic genres. The research project examines the complex interactions between user, recipient and digital space and asks how these roles are increasingly merging and creating new challenges for digital image science. In his contextualisation of Polaroid photography, Baudrillard speaks of the ‘optical materialisation of a magical process’ and describes the Polaroid image as an ‘ecstatic negative that is separated from the real object’. Today’s ubiquitous smartphone photography can be understood by analogy: A perceptual shift is taking place in which the human gaze is shifting towards a tactile legibility on screens (Baudrillard, 1989, p. 120).

As the entire project is still under construction, this article is to be understood as a work in progress and lays the theoretical foundations for a later comprehensive publication.

**Einleitung:** Um den heutigen Umgang mit digitalen Bildern aus der Perspektive des „Users“ und des „Rezipienten“ kritisch zu hinterfragen, habe ich den Begriff des „USERPIENT“ eingeführt. Dieser beschreibt die hybride Rolle des modernen digitalen Betrachters, der sowohl aktiv als auch passiv agiert. Digitale Medien sollten nicht nur als ein Feld des Austauschs und der Vernetzung zwischen verschiedenen Medien und Darstellungsmöglichkeiten betrachtet werden, sondern auch als eine Synthese verschiedener künstlerischer Genres. Das Forschungsprojekt untersucht die komplexen Interaktionen zwischen User, Rezipient und digitalem Raum und fragt, wie diese Rollen zunehmend verschmelzen und neue Herausforderungen für die digitale Bildwissenschaft schaffen. Baudrillard spricht in seiner Kontextualisierung der Polaroidfotografie von der „optischen Materialisierung eines magischen Prozesses“ und beschreibt das Polaroidbild als „ekstatisches Negativ, das vom realen Objekt getrennt ist“. In Analogie dazu kann unsere heutige, allgegenwärtige Smartphone-Fotografie verstanden werden: Es findet eine Wahrnehmungsverschiebung statt, bei der sich der menschliche Blick hin zu einer taktilen Lesbarkeit auf Bildschirmen verschiebt (Baudrillard, 1989, S. 120).

Da sich das gesamte Projekt noch im Aufbau befindet, versteht sich dieser Artikel als work in progress und legt die theoretischen Grundlagen für eine spätere umfassende Publikation.

Keywords: user, recipient, interdisciplinary, digital, visual arts, viewer, interactions, research, preview.

---

[www.yueksel-hayirli.com](http://www.yueksel-hayirli.com)  
[hayirli.yueksel@gmail.com](mailto:hayirli.yueksel@gmail.com)

## „USERPIENT“

Der hybride User als digitaler Rezipient:  
Wichtige Begriffe und ihre Implikationen

Es mag den Anschein haben, dass die Schaffung neuer Begriffe eine Form der Dogmenbildung ist, aber bevor wir neue Dogmen schaffen können, müssen wir die bestehenden verstehen. Mit anderen Worten: Wir versuchen, Begriffe durch andere Begriffe zu verstehen. Ohne sprachliche Benennungen würden sowohl unser strukturelles Verständnis als auch unsere Kommunikation ins Wanken geraten. Begriffe dienen nicht nur der Beschreibung, sondern auch der Orientierung in komplexen Zusammenhängen. Sie bieten uns Anknüpfungspunkte, um Ideen zu fassen, zu hinterfragen und auszutauschen. So gesehen ist das Schaffen neuer Begriffe mehr als nur eine Erweiterung des Wortschatzes; es ist der bewusste Versuch, die Dynamiken und Herausforderungen einer immer komplexer werdenden Wirklichkeit zu erfassen, zu analysieren und eine klare Kommunikation zu ermöglichen.

Begriffe sind das Fundament, auf dem wir unsere Wahrnehmung und unser Verständnis der Welt aufbauen. Neue Begriffe ermöglichen es uns, neue Wirklichkeiten zu denken und zu gestalten. Sie eröffnen nicht nur Möglichkeiten der Kommunikation, sondern schaffen auch Werkzeuge, um bisher unausgesprochene oder unsichtbare Phänomene zu beschreiben und zu reflektieren. Begriffe sind sowohl Rahmen, durch die wir die Welt sehen, als auch Baupläne, mit denen wir uns selbst und unsere Umwelt rekonstruieren können. In einem sich schnell entwickelnden digitalen Zeitalter sind neue Begriffe entscheidend, um mit den Veränderungen Schritt zu halten und eine Sprache zu finden, die die komplexen Interaktionen zwischen Mensch und Technologie ausdrückt. Begriffe ermöglichen es uns, neue Erfahrungen und Zusammenhänge zu erfassen und zu artikulieren – sie helfen uns, nicht nur das zu benennen, was ist, sondern auch das Potenzial dessen zu erfassen, was sein könnte. Diese sprachliche Erweiterung und Rekonstruktion unserer Begriffe erweitert

zugleich unsere Denkmuster und unsere Vorstellungskraft. Begriffe werden so zu Brücken, die uns helfen, über das Bekannte hinaus zu denken und die Welt und uns selbst immer wieder neu zu erfinden.

Interdisziplinäres Wissen aus Informatik, Management und Psychologie ist heute und in Zukunft entscheidend für die Wettbewerbsfähigkeit von Unternehmen und Organisationen.

*„Bilder sind unsere Urszenen, die wir bewahren müssen, ob wir wollen oder nicht. Ein riskantes Unterfangen, denn die Bilder - hier verstanden als neue Medien - konsumieren die Ereignisse, indem sie sie in sich aufnehmen und uns zum Konsum anbieten. So entsteht eine ungeheure Wirkung, aber nur noch als Bildereignis ohne inhaltliche Botschaft oder Information, als Betäubung.“* (Thiele, R., 2006, S. 357).

Wie Thiele beschreibt, haben wir „User“ tatsächlich begonnen, uns Kunst als Teil eines Konsumprozesses anzueignen. Das Leben des „User-Käufers“ scheint sich zunehmend vor dem Bildschirm abzuspielen - mit leerem Blick, lethargisch und isoliert von der Gesellschaft. Han kritisiert die Digitalisierung als Verschärfung der Atrophie unserer narrativen und kommunikativen Fähigkeiten. Diese Atrophie - ein Zustand des kulturellen und sozialen Verfalls - wird durch die digitalen Medien in unserer modernen Welt noch verstärkt und führt zu einer „Kommunikation ohne Gemeinschaft“. Ähnlich wie in Samuel Becketts Quad bleiben die Figuren in einer ständigen, sinnlosen Bewegung gefangen, ohne Austausch oder wirkliche Begegnung, sondern in einem ritualisierten Kreisen im selben Raum. Die Isolation und das Fehlen einer wirklichen Verbindung, wie sie in Quad sichtbar werden, spiegeln Hans Konzept der entleerten Kommunikation in der digitalen Welt wider (Han, 2023, S. 37).

## „USERPIENT“

Der hybride User als digitaler Rezipient:  
Wichtige Begriffe und ihre Implikationen

Man sollte die digitalen Medien als ein Feld für die Vernetzung verschiedenster interaktive Ausdrucksformen betrachten. Die digitale Interaktivität ist nicht allein den Austausch und die Vernetzung zwischen verschiedenen Medien, und Darstellungsmöglichkeiten, sondern auch die Synthese der verschiedenen künstlerischen Gattungen.

Der „Userpient“ als Kundschafter, mit seinem Auge und seinem expliziten Blick, ist nicht in der Lage, das Kunstwerk vor dem Bildschirm zu erfassen.

Im digitalen Zeitalter ist der User nicht mehr nur passiver Rezipient, sondern spielt eine aktive Rolle bei der Rezeption, Verbreitung und Gestaltung von Kunst und Inhalten. Durch die Möglichkeit, Kommentare zu hinterlassen, Werke zu teilen, zu liken oder sogar selbst kreativ zu werden, hat der User einen erheblichen Einfluss auf die digitale Kunstlandschaft und digitale Inhalte.

Was meinen wir also, wenn wir von der „neuen visuellen Bildsprache“ im digitalen Raum sprechen? Eigentlich ist etwas anderes gemeint, nämlich nicht die visuellen Deutungsmuster, sondern die Tatsache, dass diesem Modus selbst eine gewisse Universalität zugeschrieben wird. Zumindest wird so etwas wie eine kontingente Transformation des Bildes als Wahrnehmung impliziert, wenn nicht sogar deskriptiv unterstellt.

Was setzt der digitale Rezipient als Nutzer voraus? Was erwartet er, oder hat er überhaupt eine Erwartung? Die digitale Kunstrezeption verlangt heute vom Nutzer eine andere Herangehensweise, eine andere Haltung zur Kunstrezeption.

„In der digitalen Welt begegnen wir ständig Begriffen und Funktionen, die unsere Interaktionen und Wahrnehmungen prägen. Der Userpient, der gleichzeitig die Rollen des aktiven Nutzers und des rezipierenden Rezipienten einnimmt, navigiert durch diese Umgebung - häufig durch ein Fenster, den Browser - und trifft Ent-

scheidungen, wie z.B. das Drücken des Play-Buttons, um in Inhalte einzutauchen.

Um die Komplexität dieser digitalen Welt zu verdeutlichen, ist es hilfreich, einige Schlüsselbegriffe zu betrachten, die vielleicht fremd erscheinen: Captcha, Hyperlink, Website, Homepage, Cross-Button-Seite, CSS, JS, HTML, JAVA, Icon, Rollover, Responsive, Header, Button, Account, Cookie, Domain Name, GIF, Screenshot, MPEG, JPG, PNG, MP3, MP4, Plug-in, ZIP, Tag, User, Rezipient, Ästhetik, Wahrnehmung, Interface, Raum, Interaktion, VR, immersiv, Bewusstsein, Strom, Energie, Blick, Sehen, Sakkaden, Updown, Neurodesign, Psychologie, System, Punkt, Maus, Gegenwart, Zeit, Körper...

Solche Handlungen sind Schlüssel zur digitalen Erfahrung und leiten Übergänge zwischen passiven und aktiven Rollen ein. Die folgenden Begriffe sind zentrale Elemente dieser Erfahrung und verdeutlichen, wie sich der Userpient als bewusster, reflektierender Teil der digitalen Welt positioniert. Insbesondere werde ich auf Begriffe wie „Fenster“, „Interaktionsdesign“, „Interface“, „Schnittstelle“ und „User Experience“ eingehen, um die Rolle des Userpient umfassend zu beleuchten.

**1 - Captcha** - ein Beispiel für ein interaktives Element, das den „Userpient“ zu einer Handlung zwingt, oft zur Verifizierung, was das Gefühl einer Schwelle oder Barriere erzeugen kann.

**2 - Hyperlink** - beschreibt, wie der „Userpient“ im digitalen Raum navigiert, um zwischen verschiedenen Orten zu wechseln und dabei Informationen oder Inhalte miteinander zu verbinden.

**3 - Cross-Button** - Symbol für die Möglichkeit, digitale Inhalte zu schließen oder zu verlassen, was die Kontrolle des „Userpient“ über das Interface widerspiegelt.

## „USERPIENT“

Der hybride User als digitaler Rezipient:  
Wichtige Begriffe und ihre Implikationen

**4 - Responsive Design** - bezeichnet die Anpassung von Inhalten an das jeweilige Endgerät. Der „Userpient“ erlebt hier, wie sich die Form der Information an sein Gerät anpasst.

**5 - Cookie** - bezeichnet das Speichern und Anpassen von Daten, die das Erlebnis und die Interaktion des „Userpient“ individualisieren.

**6 - Screenshot** - ermöglicht es dem „Userpient“, eine Momentaufnahme zu erstellen, die es ihm erlaubt, den digitalen Raum als Dokument und nicht nur als flüchtigen Ort zu erfahren.

**7 - Spam oder Junk-E-Mail** - stellt eine Form der Informationsüberflutung oder Ablenkung im digitalen Raum dar. Der „Userpient“ muss oft unerwünschte Inhalte aussortieren, was den Prozess der bewussten Wahrnehmung und Filterung digitaler Informationen beschreibt.

**8 - Cache** - bezeichnet die Zwischenspeicherung von Daten, die die Ladezeiten und das Nutzererlebnis beeinflussen. Der „Userpient“ erlebt dadurch eine Art „Gedächtnis“ der digitalen Umgebung, das Informationen vorhält und gleichzeitig die Navigation erleichtert oder beeinflusst.

**9 - Interaktionsdesign:** Theorien und Modelle aus dem Interaktionsdesign können gut erklären, wie Benutzer mit digitalen Elementen und Schnittstellen umgehen. Klassiker wie „The Design of Everyday Things“ von Don Norman bieten tiefe Einblicke in benutzerzentriertes Design und die Psychologie hinter Interaktionen.

**10 - Fenster:** Bei der Auseinandersetzung mit dem Fenster als Konzept kann es spannend sein, sowohl medienwissenschaftliche als auch technische Perspektiven einzubeziehen. Das „Fenster“ als Metapher könnte beispielsweise durch theoretische Ansätze zur Wahrnehmung und zum digitalen Raum ergänzt wer-

den, wie sie in Lev Manovichs Arbeiten zur Softwarekultur oder in Jay David Bolters Konzepten zur Remediation zu finden sind.

**11 - Schnittstelle und Interface:** Hier könnten Arbeiten zu User Experience (UX) und Human-Computer Interaction (HCI) hilfreich sein. Beispielsweise bietet „Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction“ von Yvonne Rogers, Helen Sharp und Jenny Preece eine breite Perspektive auf die Gestaltung intuitiver Interfaces und Schnittstellen. **4 - Responsive Design** - bezeichnet die Anpassung von Inhalten an das jeweilige Endgerät. Der „Userpient“ erlebt hier, wie sich die Form der Information an sein Gerät anpasst.

**Quellcode**

**Technische Grundlagen:** Der Quellcode ist die Grundlage, auf der Webseiten aufgebaut sind. Das Verständnis, wie Quellcode (insbesondere HTML, CSS und JavaScript) aufgebaut ist, ermöglicht es, zu erklären, wie Webseiten funktionieren und wie sie auf den Benutzer wirken.

**Anpassung und Personalisierung:** Quellcode ermöglicht die Anpassung von Webseiten an die spezifischen Bedürfnisse der Benutzer. Du könntest erklären, wie die Manipulation des Quellcodes die Benutzererfahrung verändert und wie der Benutzer diese Anpassungen erlebt.

**Fehler und Benutzerfreundlichkeit:** Quellcode kann sich sowohl positiv als auch negativ auf die Benutzererfahrung auswirken. Schlecht strukturierter oder fehlerhafter Quellcode kann die Benutzerfreundlichkeit beeinträchtigen, was für den Benutzer frustrierend sein kann.

**iFrame**

**Integration von Inhalten:** iFrames (Inline Frames) sind eine Methode, um Inhalte von einer anderen Webseite

## „USERPIENT“

Der hybride User als digitaler Rezipient:  
Wichtige Begriffe und ihre Implikationen

in eine aktuelle Webseite einzufügen. Das Verständnis von iFrames hilft zu erklären, wie der Benutzer mit verschiedenen Quellen innerhalb einer Seite interagiert.

**Multimediale Erlebnisse:** iFrames finden sich häufig in multimedialen Inhalten wie Videos von Plattformen wie YouTube oder Karten von Google Maps. Diese Art der Integration kann das Nutzererlebnis erheblich verbessern und dem Userpient verschiedene Interaktionsmöglichkeiten bieten.

**Komplexität der Interaktion:** iFrames können auch Herausforderungen für die Benutzerinteraktion mit sich bringen, wie z.B. Sicherheits- und Datenschutzfragen (Cross-Origin Resource Sharing). Diese Aspekte können für den Userpient relevant sein, insbesondere in Bezug auf Vertrauen und Wahrnehmung von Inhalten.

**Responsive Design:** Bei der Implementierung von iFrames muss auch das responsive Design berücksichtigt werden, damit sie auf verschiedenen Geräten gut funktionieren. Dies beeinflusst, wie der Userpient den Inhalt auf verschiedenen Bildschirmgrößen wahrnimmt.

**Relevanz des Seitenquelltextes für den Userpient**  
**Interaktive Erfahrungen:** Der Seitenquelltext definiert, wie Benutzer mit den Inhalten interagieren können. Elemente wie Buttons, Formulare und Links werden durch HTML und JavaScript im Quelltext erzeugt. Der Userpient nutzt diese Interaktionen, um seine Rolle als aktiver Teilnehmer im digitalen Raum zu gestalten.  
**Barrierefreiheit und Benutzerfreundlichkeit:** Ein gut strukturierter Quelltext verbessert die Barrierefreiheit und Benutzerfreundlichkeit für alle Nutzer, einschließlich Menschen mit Behinderungen. Der Nutzer, der durch verschiedene Medien und Formate navigiert, profitiert von einem Quelltext, der barrierefreie Praktiken berücksichtigt.

**Suchmaschinen und Sichtbarkeit:** Der Seitenquelltext spielt eine entscheidende Rolle bei der Suchmaschi-

nenoptimierung (SEO). Ein Userpient, der nach Informationen sucht, wird von Webseiten angezogen, deren Quelltext so gestaltet ist, dass er von Suchmaschinen leicht gefunden werden kann. Dies beeinflusst, welche Inhalte der Userpient wahrnimmt und wie er mit ihnen interagiert.

**Kognitive Belastung und Design:** Die Struktur des Quelltextes kann auch die kognitive Belastung des Nutzers beeinflussen. Ein klarer und gut organisierter Quelltext erleichtert es dem Userpient, Informationen schnell zu erfassen und Entscheidungen zu treffen, während ein unübersichtlicher oder fehlerhafter Quelltext zu Frustration führen kann.

**Ästhetik und Wahrnehmung:** Der Quelltext bestimmt nicht nur die Funktionalität, sondern auch das visuelle Design der Website. Die Ästhetik, die der Benutzer wahrnimmt, ist das Ergebnis von CSS und HTML im Quelltext. Das visuelle Erlebnis beeinflusst, wie der Userpient die Inhalte bewertet und welche Emotionen er beim Navigieren empfindet.

**Feedback und Anpassung:** Der Quellcode der Website ermöglicht es den Entwicklern, Anpassungen auf der Grundlage des Feedbacks der Nutzer vorzunehmen. Mit Hilfe von Analysetools kann das Nutzerverhalten analysiert werden und durch Anpassungen im Quellcode können Entwickler die Benutzererfahrung verbessern.