

Daniel Fetzner; Martin Dornberg

Partizipatives Parasitieren. Zum methodischen Potential interaktiver Webdokumentationen in der künstlerischen Forschung

2016

<https://doi.org/10.25969/mediarep/3639>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Fetzner, Daniel; Dornberg, Martin: Partizipatives Parasitieren. Zum methodischen Potential interaktiver Webdokumentationen in der künstlerischen Forschung. In: *AugenBlick. Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft*. Heft 65/66: Die Herstellung von Evidenz (2016), S. 40–56. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/3639>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Partizipatives Parasitieren

Zum methodischen Potential interaktiver Webdokumentationen in der künstlerischen Forschung

1. Kontext

Der Mensch wird in aktuellen medienwissenschaftlichen Diskussionen verstärkt als soziales Wesen im Kontext komplexer ökologischer Gefügebildungen verstanden. In «radikal umweltlichen Ansätzen» ist von «Dividuationen» die Rede, worunter die zunehmende bio- und soziotechnologische Verflechtung von Körper, Gesellschaft und Technik verstanden wird.¹ Diese betrifft in besonderer Weise technische Artefakte und maschinelle Aktanten des Web 2.0. Der Einzelne ist in mediale Inter-Aktionen verwoben und kann kaum mehr ohne diese enaktiven Relationen verstanden werden.² In einem zunehmend transkulturellen Umfeld globaler Kommunikation folgen auch im Bereich der Kunst viele schöpferische Prozesse der Wissensgenerierung kollektiven und zugleich transmedialen Logiken und können in diesem Sinne als «dividuell» (ebd.) bezeichnet werden.

Begriffe wie «Partizipation», «Gemeinschaft» und «Teilhabe» werden im Hinblick auf die Herausbildung dieser relationalen Milieus in den sozialen Medien neu erörtert.³ So ist beispielsweise die interaktive Montage von «Smallest Narrative Units» (SNU) und «Point of Contacts» (POC)⁴ auf YouTube für viele Jugendlichen längst zur kommunikativen Gewohnheit geworden und das Erstellen von *Mashups* und *Remixes* ist eine sinnstiftende Alltagspraxis, die sich nahtlos mit dem eigenen

- 1 Erich Hörl (2013): Tausend Ökologien. Der Prozess der Kybernetisierung und die Allgemeine Ökologie. In: Diedrich Diederichsen, Anselm Franke (Hg.): *The Whole Earth. Kalifornien und das Verschwinden des Außen*. Berlin. S. 121–130 oder Michaela Ott (2015): *Dividuationen. Theorien der Teilhabe*. Berlin.
- 2 Zum Begriff der Inter-Aktion siehe Karmen Franinovic: Interagieren/Inter-aktion. In Jens Badura (Hg.) (2015): *Künstlerische Forschung. Ein Handbuch*. Zürich. S. 161–164, S. 161. *Inter* bezeichnet einen Standpunkt innerhalb einer Erfahrung, während *Aktion* Fragen zu Prozessen und Agency aufwirft. Das *Inter* kann aber auch als das *Dazwischen* verstanden werden.
- 3 Zur aktuellen Erforschung medialer Teilhabekonstellationen vgl. auch die DFG-Forschergruppe *Mediale Teilhabe. Partizipation zwischen Anspruch und Inanspruchnahme* an der Universität Konstanz (www.mediaandparticipation.com).
- 4 Begriffe von Heinz Emigholz (2002): *Das schwarze Schamquadrat*. Berlin, siehe auch <http://korsakow.org> (10.07.2016) und Fußnote 10.

Denken und Fühlen vermengt.⁵ Webtechnologien und -standards⁶ schaffen parallel dazu fortlaufend neue Verknüpfungsmöglichkeiten in Form von interaktiven Medienformaten. Diese Entwicklungen haben in den vergangenen Jahren auch zu einer Wiederbelebung der medienwissenschaftlichen Auseinandersetzung mit dem Format der interaktiven Webdokumentationen, sogenannter «i-docs»,⁷ geführt. Im Kontext der künstlerischen Forschung versprechen diese hypermedial-interaktiven Formate darüber hinaus noch nicht diskutierte methodische Möglichkeiten. Der vorliegende Text fokussiert auf das Erkenntnis und Evidenz generierende Potential von i-docs in forschend-künstlerischen Praktiken. Dazu wird im Folgenden unser Projekt «BUZZ – Parasitäre Ökologien»⁸ und das dazu entwickelte i-doc im Kontext unserer Praxis künstlerischer Forschung vorgestellt und diskutiert. Dieses kann im Netz aufgerufen und sollte idealerweise parallel zum Lesen dieses Artikels verfolgt werden.⁹

I-docs stellen eine Art ethnographische Begleitung und (selbst-)reflexive Ebene der Dokumentation dar und sind als Experimentalraum zu verstehen, der das *Zusammen* von Dingen und Wissen sichtbar machen soll. Dazu wird im ersten Schritt unser Projekt BUZZ im Kontext unserer aktuellen Forschungsinteressen vorgestellt und dann in einem zweiten Schritt auf das i-doc des Projekts und die Frage nach dem erkenntnisgenerierendem Potential von interaktiven Webdokumentationen in forschend-künstlerischen Praktiken eingegangen.

2. Das Projekt BUZZ

Das Projekt BUZZ besteht aus zwei Teilen: einer Intervention in einem südindischen Insektenlabor (2014) und einer installativen Faltung in Freiburg (2015). Im Zentrum beider Interventionen stehen Formen und Begriffe des «Parasitären», wie sie vor allem von Michel Serres (1987) entwickelt wurden.¹⁰

Experimentalsystem I – INFEKTION/INTERVENTION (2014)

Im Sommer 2014 wurde unter der Leitung der Autoren am *Indian Institute of Science* (IISc) in Bangalore ein künstlerisch-medienökologisches Labor eingerichtet. Ziel der Intervention war die Untersuchung von Verkörperungsformen und von Beobachtungspraktiken von sozialen Insekten und partizipativen Gefügebildungen von Mensch- und Tiergesellschaften am Beispiel der südindischen Wespe *Ropalidia*

5 Dies wird von dem amerikanischen Medientheoretiker Douglas Rushkoff kritisch als «Narrativer Kollaps» beschrieben: Rushkoff (2014): *Present Shock*. Freiburg.

6 Webstandards wie HTML 5 haben zur Entwicklung von Authoringsoftware wie beispielsweise *klynt* (<http://www.klynt.net>, 30.4.2016) geführt, die auch in der hier skizzierten Forschung und Lehre Verwendung findet.

7 Ein Begriff von Sandra Gaudenzi, siehe u. a. <http://i-docs.org> (30.4.2016)

8 Eine ausführliche Erläuterung des Projektes ist unter Punkt 2. Das Projekt BUZZ zu finden.

9 Vgl. <http://parasite.metaspaces.de> (14.7.2016).

10 Zum Begriff des Parasiten und des Parasitären vgl. Michel Serres (1980): *Der Parasit*. Frankfurt.

Marginata. Das alte Wespenlabor des ‚Zentrum für ökologische Wissenschaften‘ wurde im Rahmen einer *Artistic Residency* in eine temporäre Unterkunft für BUZZ umgewandelt. Verschiedene Formate wie Skype-Performances, Installationen, Screenings, wissenschaftliche Experimente und Diskussionen schufen Schnittstellen zwischen Wissen und Theorie, Forschungspraktiken und Kunst. Die Intervention verstand sich als *parasitär* im Sinne Michel Serres‘, und mithin als transdisziplinäre Metamorphose, die in der Wissensproduktion einerseits beobachtbar gemacht und andererseits parasitiert und neu erschaffen wurde, was vor Ort auch so wahrgenommen wurde. Das hier vorgestellte i-doc wurde bereits während der Zeit in Indien begonnen, insbesondere was die Sammlung dokumentarischen Materials aber auch der ‚Ideen‘ angeht.

Experimentalsystem II – DISSEMINATION (2015)

Arbeitsergebnisse von BUZZ wurden in Kooperation mit dem ethnographischen Filmfestival Freiburg in einer Kunstgalerie im Rahmen einer zweiwöchigen Assemblage ausgestellt, zur Diskussion gestellt und künstlerisch neu ‚gefaltet‘¹¹. In den Räumen der Galerie T66 wurde dazu ein temporäres Insektenlabor eingerichtet. Eine parasitäre Installation mit einer Ameisenkönigin und drei Arbeiterinnen sowie visuelle Verbindungen und elektroakustische Sounds produzierten Interferenzen; eine Radio-Kurzwellenverbindung erzeugte direkte Kontakte mit Bangalore/Indien. Videoscreenings, Lesungen und Performances mit WissenschaftlerInnen und KünstlerInnen luden zur öffentlichen Diskussion und zu transdisziplinären Auseinandersetzungen ein.

Im Rahmen des Experimentalsystems II wurden partizipative Prozesse ethnoethnographischer Begegnung realisiert, in denen menschliche und nicht-menschliche Formen von Kommunikation und Sinnproduktion inszeniert und auf ihre medialen und ökologischen Einbettungen hin befragt wurden. Vorgänge von Leben, gegenseitiger Bezugnahme, Umweltbildung und Verkörperung wurden durch Überlagerungen künstlerischer, wissenschaftlicher und philosophischer Herangehensweisen sinnlich erfahrbar gemacht, an welchen Menschen, Tiere, Dinge, Theorien und Medien in unterschiedlicher Weise beteiligt sind und die sich gegenseitig befruchten und parasitieren. Dabei folgt unsere Methodik sowohl in unseren Projekten als auch in deren Dokumentation bzw. der Weiterverarbeitung durch interaktive Webformate in großen Teilen einem Verfahren, das Bruno Latour wie folgt beschreibt:

If we display a socio-technical network – defining trajectories by actants‘ association and substitution, defining actants by all the trajectories in which they enter, by following translations and, finally, by varying the observer’s point of view – we have no

11 Zum Begriff der Falte s. Gilles Deleuze (2000): *Die Falte. Leibniz und der Barock*. Frankfurt.

need to look for any additional causes. The explanation emerges once the description is saturated.¹²

Das Zusammenspiel menschlicher und nichtmenschlicher Aktanten sowie deren Bezüge untereinander sollen sowohl durch in den Inhalten unserer Projekte als auch durch deren multiperspektivische interaktive Dokumentation und Weiterverarbeitung ausgestellt werden. Die interaktive Dokumentation soll Prozesse der Sättigung auf der Ebene von Beschreibung, Ausstellung und Vernetzung in Gang setzen und Erklärungswerte und Evidenzmomente generieren. Die Spannung zwischen dokumentarischem und künstlerischem Format realisiert hierbei zusätzlich zu üblichen wissenschaftlichen Methoden, Verfremdungs- und Transfereffekte. Mediale, transmediale und genuine ästhetische Präsentations- und Verknüpfungsformen stellen dabei neue Bezüge zwischen den beteiligten Aktanten her, auf die weiter unten eingegangen wird.

3. Künstlerische Forschung als medienökologische Forschung mit interaktiven Webformaten

Unsere Forschungsgruppe und deren Projekte nutzen das nicht unumstrittene Paradigma der künstlerischen Forschung, das klassische Forschungsprämissen subvertiert. Künstlerische Forschung stellt zum einen infrage, dass Wissen gleichbedeutend mit Wissenschaft ist, und zum anderen, dass Kunst diskursiv nicht zugänglich ist. Dabei wird die Rationalität der Kunst zur Diskussion gestellt und in Bewegung gebracht, denn obwohl Kunst nicht ausschließlich diskursiv verfährt und daher mit einem engen Begriff der Rationalität nicht zu vereinbaren ist, ist Kunst doch stets auch rational und kognitiv. Das verkörperte Wissen (in) der Kunst hat stark implizite und praktische Anteile, wie u. a. in der Phänomenologie, Hermeneutik und kognitiven Psychologie dargelegt wurde. Künstlerische Forschung ist jedoch nicht nur für die Kunst relevant. Der Begriff zielt auf einen neuen Ansatz in den Wissenschaften. «Mit, über und durch» andere – künstlerische, mediale, bild- und bewegungsbezogene – Methoden, Fragen, Inhalte und Techniken sollen individuelle und gesellschaftliche Fragen neu gestellt und beantwortet werden.

Wissen formuliert sich also nicht nur in den Wissenschaften oder in der Alltagspraxis, sondern auch durch künstlerische Formate oder in philosophischen Theorieinstallationen. Das Moment der Darstellung bzw. Medialität produziert dabei Erkenntnis(se), und jede künstlerische Inszenierung rangiert als genuiner Wissens- und Forschungsgenerator. Dabei geht es immer um eine Verbreitung und Diversifizierung von Erkenntnis, Wissen und Darstellung, nicht um die Illustrierung von Vorgefundenem: Es werden also, wie unten genauer gezeigt wird, spezifische Formen aufeinander bezogener transdisziplinärer Evidenzen erzeugt.

12 Bruno Latour (1991): «Technology is society made durable». In: John Law (Hg.): *A sociology of Monsters*. London/New York. S. 129.

Projekte künstlerischer Forschung (im Allgemeinen wie auch das von uns hier vorgestellte) schaffen zugleich einen Anwendungs- und Forschungsrahmen, welcher die Bildung von *research communities* für Forschungsfragen und -themen ermöglicht bzw. auf welchen bestehende Forschungsgruppen (wie auch unsere eigene¹³) zurückgreifen können. Künstlerische Forschung ist immer eine Unternehmung von vielen; die Idee geistigen Eigentums und damit auch die von originärer Autorschaft und der referenzlosen Welt der reinen Kunst sowie die Trennung von Theorie, von Erkenntnis und Anwendungsorientierung müssen zurückgewiesen oder zumindest kritisch hinterfragt werden. Künstlerische Forschung ist zugleich kontextuell, medial und ökologisch informiert. Sie ist tendenziell partizipativ und schafft zugleich neue umweltliche und mediale Beobachtungs- und Darstellungsformen. Sie stellt, gerade wenn sie transmediale und transdisziplinäre Gefügebildungen und deren Produktion und Rezeption in künstlerischen oder forschungsorientierten Werken sichtbar macht, modellhaft eine Mikro-Medienökologie *medialer Teilhabe* dar, wie im Folgenden aufgezeigt werden soll.

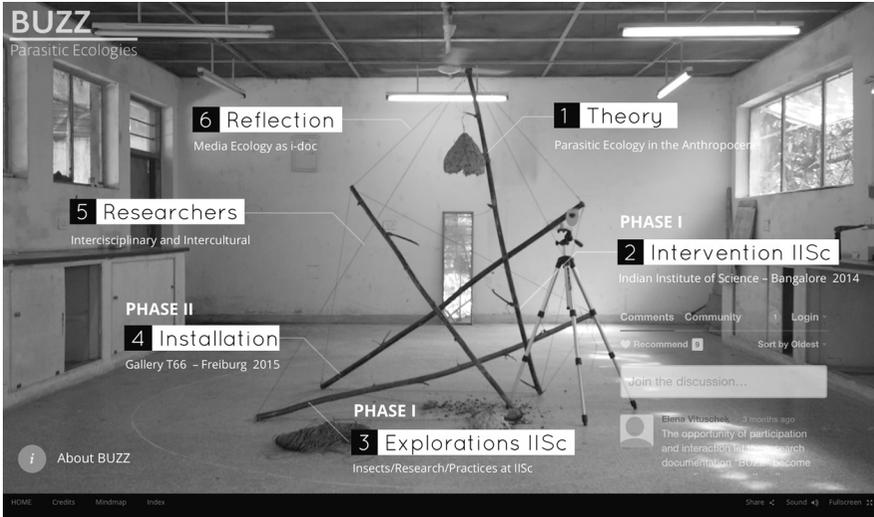
4. Die interaktive Dokumentation BUZZ als Mittel künstlerischer Forschung

Die im Rahmen des BUZZ Projektes erstellte webbasierte Dokumentation soll einerseits der interaktiven Projektdokumentation dienen und andererseits prototypisch der künstlerischen Forschung über und durch das Projekt.

Interaktive Webdokumentationen als mehrdimensional-interaktive Formate zu beschreiben ist methodisch schwierig und von einer unhintergehbaren Ambiguität gekennzeichnet. Sie sollen die UserInnen zu persönlichem, situativ, kognitiv oder/und affektiv bzw. ästhetisch fundiertem bzw. situiertem Handeln bzw. Entscheiden einladen. Gerade durch diese Entscheidungen wird Erfahren und Wissen via kontextueller Einbettungen und transmedialer Verkörperungen bzw. Angeboten erst hergestellt und laufend individuell bearbeitet bzw. überschrieben. Die folgende Darstellung unseres i-docs kann aus diesem Grund Teile dieses ganz persönlichen Prozesses, den wir methodisch als *parasitär* kennzeichnen, nur unterschlagen. Letztlich muss die interaktive Webdokumentation von jedem, d.h. auch von den LeserInnen dieses Artikels, selbst durchlaufen und genutzt werden (s. o.). Auf einer zweiten Ebene ermöglicht unser i-doc allerdings, wie im Folgenden dargestellt wird, Reflexionen, Kommentierungen, Kartierungen des Erlebten und momentbedingter Wissens- und Evidenzerzeugung in das Format einzubauen, also eine explizit forschersche, selbst-reflexive, intersubjektive Ebene, die sowohl für künstlerisches aber auch für zeitgenössisches medienökologisches oder ethnographisches Forschen zentral ist.

Die Startseite unserer Webdokumentation bietet eine Auswahl verschiedener Menüpunkte und eine Kommentierungsfunktion. Der Einstieg kann über die

13 «mbody – künstlerische Forschung in Medien, Somatik, Tanz und Philosophie e.V.» gegründet 2008 von den Autoren. Siehe <http://www.mbodyresearch.de> (30.04.2016).



1 Startseite BUZZ (<http://parasite.metaspaces.de>, 14.7.2016)

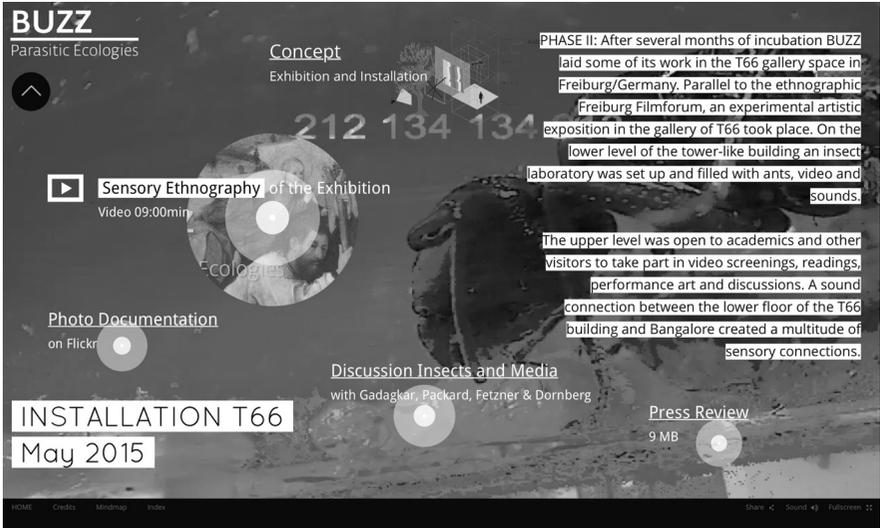
Felder: 1. Theorie, 2. Intervention, 3. Exploration, 4. Installation, 5. Forscher oder 6. Reflexion erfolgen (Abb. 1). Außerdem gibt es einen Button «About BUZZ», einen Link auf eine Übersichtsdarstellung in Form einer Mindmap (Abb. 3) sowie eine indexikalische Übersicht (Abb. 4) der Unterseiten.

Von jedem dieser Menüpunkte gelangt man zu einer Fülle möglicher Verweispfade, die weitere Verknüpfungen und Optionen zulassen (Abb. 2).

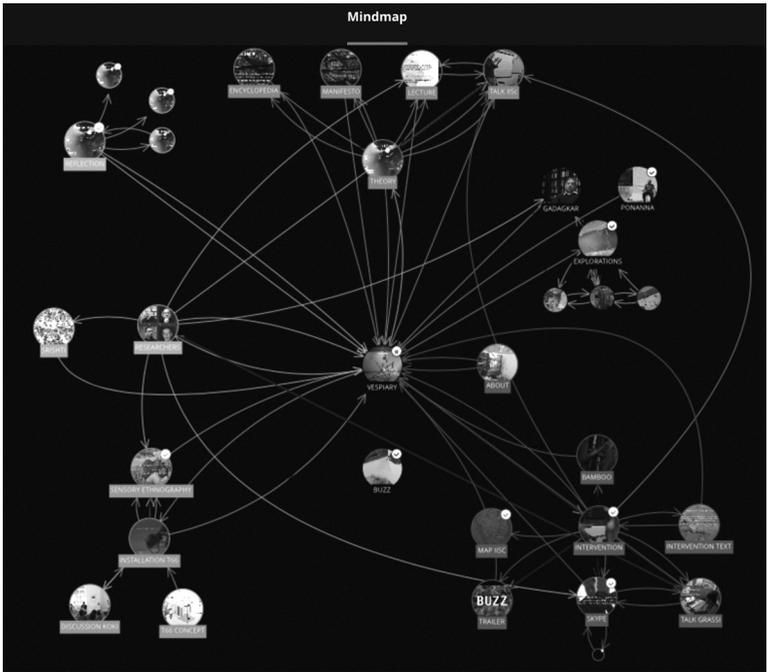
Insgesamt ist ein rhizomatisches Verweisungsgeflecht angelegt, welches eine Vielzahl von Bezügen und Optionen anbietet und damit verschiedene Navigationsstrategien ermöglicht, die mit unterschiedlichen Erfahrungsformen, medialen Angeboten und Beteiligungstiefen einhergehen.¹⁴

In der Analyse interaktiver Webdokumentationen scheint uns die Klassifizierung von Sandra Gaudenzi sinnvoll, die vier unterschiedliche Modi von i-docs

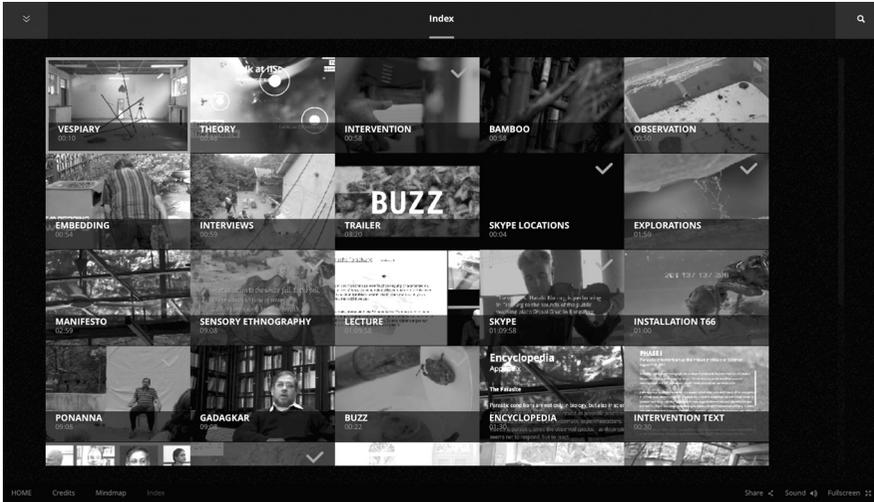
14 Im Sinne von McLuhans Diktum, dass Werkzeuge unser Denken formen, hier ein kurzer kritischer Querverweis auf die Auswahl der verwendeten Authoringsoftware. Alternativ zu Klynt hätte beispielsweise auch Korsakow (<http://korsakow.org>) verwendet werden können, das leider (noch) nicht auf HTML5 basiert, dafür aber den einzelnen Medienobjekten eine höhere *agency* zuweist. Aus einem Mailverkehr mit dem Entwickler Florian Thallofer: «Klynt und Korsakow sind höchst unterschiedlich. Das Ergebnis mag zwar ähnlich aussehen, aber die Denkweise, die dahintersteckt, könnte verschiedener nicht sein. Klynt steht für linear kausales Denken. Der Autor legt die möglichen Abfolgen der Elemente fest. Er denkt sozusagen voraus und gestaltet aktiv, was die Erfahrungen des Betrachters sein werden. Der Fokus des Klynt-Autors ist die Frage: Was will ich dem Betrachter sagen? In Korsakow legt der Autor die Regeln fest, wie sich die einzelnen Elemente finden. Er denkt nicht voraus. Der Fokus des Korsakow-Autors ist: Was will der Inhalt sagen? Daumenregel: Wer weiss, was er dem Betrachter sagen will, nehme Klynt. Wer erforschen will, nehme Korsakow.» (Aus einer Mail vom 29.03.2016 an die Autoren).



2 Beispiel der Unterseite: 4 Installation (<http://parasite.metaspaces.de>, 14.7.2016)



3 Mindmap von BUZZ mit integrierter Stichwortsuche (<http://parasite.metaspaces.de>, 14.7.2016)



4 Indexikalische Navigation nach Unterseiten bzw. Stichwortsuche (<http://parasite.metaspaces.de>, 14.7.2016)

unterscheidet.¹⁵ Der *Konversationelle Modus (1)* – etwa in *Seconds Life's Gone Gito* (2007)¹⁶ – ermöglicht ein selbstbestimmtes Eintauchen in eine Geschichte mit einem hohen Grad von Immersion. Der Autor ist ein Erzähler, welcher in komplexe simulierte *Environments* versetzt wird und dort handeln kann. Im *Hypertext Modus (2)* durchstreifen die UserInnen als EntdeckerInnen eine Fülle möglicher Angebote an Videos, Text, Sounds und Querverweisen. Dieser Modus setzt ein hohes Eigeninteresse der UserInnen an der Thematik und starke Narrative bzw. starke ‚Gesichter‘ voraus, welche Interesse generieren. *Erfahrungsbezogene («experimental») Produktionen (3)* versetzen die Interaktionen der NutzerInnen in konkrete Umgebungen, deren Daten bzw. Agenten mit dem i-doc interagieren und komplexe Wechselwirkungen zwischen der Dokumentation und der Umwelt generieren. Die Anwendung wird in verschiedenen Kontexten wirksam, koexistiert mit diesen, und schafft – beispielsweise während einer Busfahrt durch London – neue «affektive», «verkörpernde» und «geteilte Erfahrungen».¹⁷ Der *partizipatorische Modus (4)* zeichnet sich schließlich durch eine hohe Fähigkeit aus, Beiträge der UserInnen zu integrieren – zumindest auf der Inhaltsebene über Einträge z. B. in Foren –, darüber hinaus aber auch auf der Ebene der Form (d.h. der Programmierung, der Formate und der Entwicklung). Damit werden die NutzerInnen zu KollaborateurInnen,

15 Sandra Gaudenzi (2014): «Strategies of Participation». In: Kate Nash, Craig Hight, Catherine Summerhayes (Hg.): *New Documentary Ecologies. Emerging Platforms, Practices and Discourses*. New York. S. 80ff.

16 Vgl. <https://www.youtube.com/watch?v=UHTLqALPv0> (30.04.2016).

17 Gaudenzi (2014), S. 248–249.

zu KoautorInnen und mithin zu Teilen des Produktionsprozesses der interaktiven Webdokumentation selbst.¹⁸

Gaudenzi betont, dass die Unterscheidung in diese vier Modi nur begrifflich gelingt, konkrete Produktionen in unterschiedlichen Gewichtungen aber Anteile aller vier Typen beinhalten bzw. nutzen. Jedes i-doc kann allein schon über die Möglichkeit der Interaktion als partizipativ gelten, in engem Sinn trifft dies für Gaudenzi allerdings nur auf den vierten Modus tatsächlich zu, weil die NutzerInnen dort auf Inhalte und gegebenenfalls auf Strukturen der interaktiven Umgebung direkten Einfluss nehmen können.

Unser hier vorgestellter Prototyp kann laut dieser Einteilung am ehesten dem *Hypertext Modus* zugeordnet werden. Die NutzerInnen können durch die Inhalte in Form von Videos, Texten, Zeitungsausschnitten, Interviews, Fotos u. a. browsen, dabei aber selbst – abgesehen von einer kontextsensitiven Kommentarfunktion – keine eigenen Inhalte hinzufügen. Auf der Ebene des direkten Gebrauchs ist unsere Plattform von daher nur begrenzt partizipativ, weil die BesucherInnen Inhalte und Formate nicht direkt beeinflussen kann. Im Rahmen der mehrmonatigen Weiterentwicklung des Prototyps wurde dies in Teilen noch ermöglicht. Einige Inhalte und Formate wurden von weiteren Mitgliedern bzw. KünstlerInnen des Projekts kollaborativ erstellt und in das i-doc eingearbeitet – beispielsweise die *Sensory Ethnography*, ein 10-minütiges Video¹⁹ der Ausstellung. Auch einige formale Entscheidungen wurden diskutiert und es wurde über sie abgestimmt. In dieser Hinsicht kann man hier durchaus von einem *living documentary* (Gaudenzi) bzw. von einem größeren partizipativen Umfang sprechen. Der Prozess der partizipativen Entscheidungsfindung und Weiterentwicklung kann aber aus dem im Moment im Netz vorliegenden Prototyp selbst noch nicht direkt erschlossen werden bzw. wurde als solcher (noch) nicht im i-doc kenntlich gemacht. Im Prinzip ist er jedoch möglich und zur Beforschung von Prozessen künstlerischer oder mehrdimensionaler Wissensbildung auch sinnvoll.

Inwieweit kann nun ein i-doc zur künstlerischen Forschungspraxis beitragen? Welches Wissen wird hier generiert und wie? Wie erzeugt ein i-doc besondere Momente dokumentarischer, inhaltlicher und ästhetisch-künstlerischer Evidenz? Gaudenzi nimmt hierzu indirekt Stellung, indem sie spezifische Bereiche der Evidenzherstellung den jeweiligen Modi zuordnet:

- 18 Vgl. Gaudenzi (2014), S. 129–148.; Siobhan O’Flynn (2012): «Documentary’s metamorphic form: Webdoc, interactive, transmedia, participatory and beyond». In: *Studies in Documentary Film* 6 (2), S. 141–157; Sandra Gaudenzi (2011): *Basic characteristics of the interactive documentary. Featuring the interactive documentary. Autor – Text – Interatcor*, <http://i-docs.org/2011/12/25/basic-characteristics-of-the-interactive-documentary-featuring-the-interactive-documentary-ii/>. (14.7.2016).
- 19 Das Video http://parasite.metaspaces.de/#SENSORY_ETHNOGRAPHY ist eine Kooperation der beiden Autoren mit dem Filmemacher Simon Schwab, den Ethnologen Miriam und Felix Remter sowie den Improvisationsmusikern Ephraim Wegner und Jan F. Kurth.



5 10-minütiges Video *Sensory ethnography* mit Kommentierungsfunktion (linke Menüleiste)

- *Momente immersiv-narrativer Dichte (1)* durch Teilhabe an komplexen künstlichen Umgebungen (konversationeller Modus),
- *Momente explorativer Verdichtung/Überkreuzung (2)* durch Nutzung einer Fülle an Auswahlmöglichkeiten unterschiedlicher konsumptiver Formate unterschiedlichster Medialität (Hypertext Modus),
- *Momente verkörpernd enaktiver Verschmelzung (3)* durch räumliche Translokation und Interaktion mit konkreten Umgebungen (experienteller Modus), sowie durch
- *Momente partizipativer Emergenz (4)* durch Teilnahme an einem autopoetischen Prozess der Generierung einer organismisch-interaktionellen Ganzheit (partizipatorischer Modus).

Das Erleben bzw. das Erzeugen von Evidenz wird von uns als multifaktorielles und transkategoriales Geschehen verstanden, das im Format des i-doc immer auch transmediale Elemente beinhaltet. Der oben genannten Einteilung von Gaudenzi folgend können dabei immersiv-konversationelle, explorativ-konsumptive, verkörpernd-enaktiv-experientelle und kollaborativ-interaktionelle Ebenen bzw. Elemente unterschieden werden. In unserem i-doc-Prototyp dominieren explorativ-konsumptive Elemente (des Hypertext Modus), wobei Filmaufnahmen, Interviews, Soundscapes und stärker künstlerische Beiträge wie das *Sensory Ethnography* auch immersive, suggestive und verkörpernde Anreize bzw. Erfahrungen anstoßen.

Weitergehend kann der Prozess der Evidenzgenese als eine Interaktion zwischen im Verlauf nacheinander genutzten (diachron-vertikale Achse, Ebene 1) und

übergreifenden Elementen bzw. Aktivitäten (synchron-horizontale Achse, Ebene 2) verstanden werden. Evidenz entsteht dann momenthaft in Ereignissen (Ebene 3) von Kristallisation, Korrespondenz und Resonanz zwischen Elementen der Ebene 1 (Diachronie), der Ebene 2 (Synchronie) und – im Verlauf zunehmend emergierend – auch der Ebene 3 (Ereignisse bzw. «Gegenwarts- oder Begegnungsmomenten»²⁰). Letztlich entsteht Evidenz damit immer rhizomatisch mehrdimensional, unter Nutzung diagrammatischer, transmedialer und verkörpernder Verfahren, welche verschiedene unterschiedliche Zeitebenen verkoppeln, wie es auch für die Funktion des Gedächtnisses oder des Gehirns gezeigt worden ist.²¹

Der Sozialanthropologe Tim Ingold spricht in diesem Zusammenhang von einer Logik polyphoner transmedialer Bezugnahmen und lebendiger Korrespondenz, von einem «Leben der Linien».²² Materialien und künstlerische Prozesse. Auch die vielschichtigen Entitäten des i-doc selbst kommunizieren nicht, nicht nur oder nicht vorrangig über Sprache. Man muss sich immer, so Ingold, auch praktisch mit einer Fülle von Elementen beschäftigen, sich sozusagen am Berühren, Hören und Forschen beteiligen. Folgerichtig spricht Ingold in diesem Zusammenhang vom Aufbau eines «meshwork» statt von einem «network»²³ und von Logiken gemeinsamen «Besessen-Seins»²⁴ anstatt Distanzierung und Objektivierung.

Die Aktivität der NutzerInnen ist in jedem Fall wesentlicher Bestandteil des i-doc: ihre Interessen, ihre inhaltlichen oder/und ästhetischen Präferenzen, ihre Neugier, aber auch ihre «pathischen»²⁵ Anteile oder Kompetenzen – d.h. ihre Verbundenheit mit speziellen z. B. affektiven Kontexten, welche sie beeinflussen. Über die Erzeugung komplexer Überkreuzungs- und Wechselverhältnisse schafft ihr navigierendes Nutzungsverhalten interaktiv spezifische Kombinationen von Teilen und Momenten und dem Ganzen. Dabei werden mehr oder weniger dichte Momente von «Responsivität»²⁶ geschaffen, welche als Momente spezifischer «symbolischer» und «affektiver» Prägnanz beschrieben werden können.²⁷ Diese Überkreuzungs-

20 Vgl. Daniel Stern (2010): *Der Gegenwärtmoment, Veränderungsprozesse in Psychoanalyse, Psychotherapie und Alltag*. Göttingen.

21 Vgl. z. B. Kurt Goldstein: *Der Aufbau des Organismus*. Paderborn 2014 und Thomas Gruber: *Gedächtnis*. Wiesbaden 2011.

22 Tim Ingold (2015): *The life of lines*. London.

23 Tim Ingold; Petra Löffler; Florian Sprenger (2016): Eine Ökologie der Materialien. Ein email Interview über Korrespondenz, Resonanz und Besessenheit sowie über den Nutzen, Gelehrsamkeit und Handwerk zu verbinden. In: Zeitschrift für Medienwissenschaft 14.1, S. 87–94, hier: S. 92.

24 Ebd. S. 89.

25 Viktor v. Weizsäcker (2005): *Pathosophie*. Gesammelte Schriften Bd. 10, Frankfurt a. M..

26 Vgl. Goldstein (2014) sowie Bernhard Waldenfels: *Das leibliche Selbst. Vorlesungen zur Phänomenologie des Leibes*. Frankfurt a. M. 2000.

27 Mit Dieter Mersch können die oben angesprochenen immersiv-konsumptiv-enaktiv/experimentell-partizipativen Überkreuzungs- und Wechselwirkungsmomente zusammenfassend grob anhand einer Achse zwischen dem Pol *affirmativ-immersiv-affektiv-nonlinearer Evidenz* (Bilder/Töne) einerseits und dem Pol *diskursiv-linear-sequentiell-symbolischer Evidenz* (Texte, Zahlen/Diagramme) andererseits eingeordnet und spezifischer differenziert werden. Siehe Dieter Mersch (2000):

Abbruchs- und Wechselverhältnisse sind nicht nur für die Erzeugung spezifischer kognitiv-symbolischer und affektiv-vorsymbolischer, sondern auch für die ästhetische und die sinnliche Evidenz bzw. Resonanzzentral. Aus diesem Grund ist das i-doc nicht nur zur reinen Dokumentation dieser Ereignisse geeignet, sondern darüber hinaus auch – innerhalb bestimmter Grenzen und mit bestimmten Möglichkeiten – zu deren Erzeugung einerseits und zur Erforschung und Dokumentation dieser Produktion selbst andererseits. Und dies gerade durch die interaktiv-enaktiv-experientell-partizipative Form.²⁸ Damit wird das Format des Dokumentarischen um die Elemente des Selbstreflexiv-Forscherischen und des Künstlerisch-Essayistischen erweiterbar.²⁹

Der multisystemisch-relationale, interaktive Charakter des i-doc stellt durch das Navigieren des Nutzers also immer wieder Bezüge zum Ganzen her (*synchron horizontale Achse*). Wahlmöglichkeiten, Abbrüche, überraschende und immersive Momente, sowie die letztlich tendenziell unerschöpflich-unabsehbare Komplexität des Ganzen erzeugen zugleich Dichte, Vertiefung und eine spezifische Form von Ereignishaftigkeit und Präsenz (*diachron vertikale Achse*). Durch die Interaktion beider Ebenen wird eine spezifische Form von *Performativität* generiert (*Ebene 3*), die sowohl informationelle als auch affektive/perzeptive und ästhetische Qualitäten erzeugt, welche zwischen den Polen Zufall/Serendipität einerseits und Wiederholung/Wiederholbarkeit/Dokumentation andererseits oszillieren.³⁰ Diese Spannung ist nicht nur für interaktive Webdokumentationen, sondern insbesondere auch für alle künstlerischen Prozesse zentral. Dies stützt unsere These, dass interaktive Webdokumentationen nicht nur für die Dokumentation, sondern auch die Erforschung künstlerischer Prozesse besonders geeignet sind – insbesondere wenn dieses performative Oszillieren zwischen Zufall und Wiederholung in der Anwendung

Wort, Zahl, Bild und Ton: Schema und Ereignis. Vortrag, gehalten an der Bauhaus-Universität Weimar.

- 28 Im Hinblick auf die sechs Modi des Dokumentarischen bei Bill Nichols und den essayistischen Dokumentarfilm handelt es sich hier nicht um eine revolutionäre, als vielmehr um eine evolutionäre Weiterentwicklung. Vgl. Bill Nichols (2001): *Introduction to Documentary*. Indiana.
- 29 In unserer Argumentation kombinieren wir alle Typen des i-doc nach Gaudenzi. Hierbei geht sicherlich Systematik verloren. Zwischen ästhetischer, dokumentarischer und sinnlicher Evidenz bestehen transkategoriale Bezüge, deren Beforschung gerade auch im i-doc möglich wäre. Was ist beispielsweise ästhetische Evidenz im Unterschied zur dokumentarischen? Nach William James ereignen sich Prozesse transkategorialer Evidenz bzw. Resonanz peripher an den «Fransen des Bewusstseins» – in Form von flüchtigen Gefühlen, plötzlich auftauchenden schwachen Verbindungen von verschiedenen Feldern, Erlebnissen und Vergangenen; die Dinge verbindend. Vgl. William James (1909, I. A. 1892): *Psychologie*. Leipzig, S. 148–174, hier: S. 161 und 164.
- 30 Die Begriffe Ereignis, Performativität, Affekt und Perzept sowie Ästhetik verweisen auf teilweise differierende, teilweise konfundierte Diskusstadien. Vgl. z. B. Gilles Deleuze; Félix Guattari (1996): *Was ist Philosophie?* Frankfurt a. M.; Erika Fischer-Lichte; Christoph Wulf (Hg.) (2004): *Praktiken des Performativen. Internationale Zeitschrift für Historische Anthropologie* 13.1, Sybille Krämer (2004): Was haben Performativität und Medialität miteinander zu tun? In: Dies. (Hg.): *Performativität und Medialität*. München, S. 13–32, Dieter Mersch (2002): *Ereignis und Aura, Untersuchungen zu einer Ästhetik des Performativen*, Frankfurt.

erlebbar, beobachtbar und kommentierbar gemacht wird. Diese Möglichkeiten sind in unserem i-doc-Prototyp allerdings bisher erst in geringem Umfang genutzt. Das *Sensory Ethnography* der Installation in unserem i-doc beispielsweise zeigt dieses oszillierend performativische Hin und Her auf künstlerische Weise. Es verknüpft verschiedene Ebenen und Elemente miteinander: Zeiten, Räume, Aktanten, Ameisen, Technik, pneumatische Muskeln, Bilder, Theorie, Sounddokumentationen, eine neue künstlerische Intervention – über Sound als parasitäres System, etc. – auch indem sie per Drohnenflug filmisch und sound-choreographisch auf rhizomatische Art in vielerlei «Bewegungen» zu diesen unterschiedlichen Aktanten und Ebenen ihnen hin- und von ihnen wegsteuert.

Hilfreich bei der Beschreibung der Mittel zur Herstellung von Evidenz in interaktiven Webformaten ist hier der Begriff des «Dritten Körpers»³¹, welcher auf das entstehende Prozessganze in der Interaktion mit den Nutzern anspielt. Jedes i-doc erzeugt über Feedbackprozesse und durch die Wechselwirkung vertikaler und horizontaler (aber auch querere, d.h. verknüpfender, ereignishafter) Elemente «autopodetisch» ein relationales emergentes Ganzes, welches neue Realitätskonstruktionen ermöglicht.³² Diese Feedbackprozesse zwischen den Teilen und dem emergenten Ganzen – welches wir gemäß den Prämissen der Embodiment-Theorien «dritter Körper» nennen³³ – können direkt-explizit sein, aber auch indirekter, mehr oder weniger implizit, subsymbolisch. Sie sind einerseits (a) mehrheitlich durch und im Gebrauch hergestellt und andererseits (b) nur durch Prozesse von Metareflexion und künstlerischer Forschung herauszuarbeiten – etwa durch Formen von Kommentierung und neuer inhaltlicher oder künstlerischer Bearbeitung.

Die in interaktiven Webdokumentationen zentralen Wechselwirkungs-, Überkreuzungs- und Abbruchprozesse zwischen vertikalen, horizontalen und queren Momenten erreichen im Idealfall immer wieder Formen emergenter «Drittkörperlichkeit», der «guten Gestalt», der «ausgezeichneten Situation» und der «gelingen Interaktion».³⁴ Spezifische Affekte bzw. prägnante kognitive oder/und ästhetische Momente informieren so am ehesten über das Erreichen einer optimalen

- 31 Klaus Theweleit: Übertragung, Gegenübertragung, Dritter Körper. Zur Gehirnveränderung durch neue Medien. Köln 2007 sowie Martin Dornberg (2014): Dritte Körper. Leib und Bedeutungskonstitution in Psychosomatik und Phänomenologie. In: Arno Böhler; Christian Herzog; Alice Pechriggl (Hg.): *Korporale Performanz. Zur bedeutungsgenerierenden Dimension des Leibes*. Bielefeld, S. 107–127.
- 32 Sandra Gaudenzi (2014): Strategies of Participation. In: Kate Nash; Craig Hight; Catherine Summerhayes (Hg.): *New Documentary Ecologies. Emerging Platforms, Practices and Discourses*. New York, S. 80.
- 33 Vgl. Ralf Hufendiek et al. (2013): *Philosophie der Verkörperung*. Frankfurt a.M. sowie Fetzner; Dornberg (2015).
- 34 Nach Goldstein ist die Gestalt von Wahrnehmungen bzw. Sinneserfahrungen nicht nur von den phänomenalen Gegebenheiten, z. B. Gestaltkohärenzen oder -gesetzen abhängig, sondern von der prozessual-relationalen Strukturiertheit der gesamten Situation, des Einbettungs- und Verbindungsprozesses selbst. Siehe Goldstein (2014), S. 30ff.

«lebendigen» Responsivität³⁵ von Organismus und Umwelt, bzw. zwischen Nutzer und Anwendung.³⁶

Auch der Neurologe Erwin Straus betont den für jede Sinneserfahrung – Wahrnehmen, aber auch Bewegen – notwendigen kohärenten Zusammenhang mit der Umwelt, welche er als das «Andere» des Organismus bezeichnet.³⁷ Dabei bestimmen sich nicht nur das Andere, sondern auch der Bezugnehmende und die Bezugnahme wechselseitig selbst – wir erfahren stets «die Welt und uns zugleich».³⁸ Reduktionistische Theorien der Erfahrung ähneln «das Erleben dem Erlebten an, verdinglichen und verräumlichen (es)», nutzen eine krude Abbild- oder Zeichentheorie und fördern eine «Museumsbesucher»-Methodologie.³⁹ Straus betont hingegen die Vernetzung von Wahrnehmungen und Bewegungen sowie von Räumlichkeit und Zeitlichkeit im sinnlichen Erleben, im Erleben von «Distanz, Grenze, Richtung, Betroffensein. Darin eingeschlossen ist Beweglichkeit und ein eigentümliches Verhältnis von Macht und Freiheit»⁴⁰. Die von Straus angesprochene sinnliche Dynamik⁴¹ («Distanz, Grenze, Richtung, Betroffensein», s. o.) wird gerade im Format des i-doc angesprochen und «in vivo» performiert. Und damit, so unsere These, durch Partizipation am dynamischen «Gesamtkörper» auch besonders gut erlebbar, weil besonders prozessnah, künstlerisch erlebbar und beforschbar.⁴²

35 Sandra Gaudenzi bezieht sich in ihrer Zentralthese des «Living Documentary» auf die Enaktion- und Embodimenttheorien, u. a. von Francisco Varela; Evan Thompson; Eleanor Rosch (1991): *The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience*. Cambridge, vgl. Hufendiek (2013).

36 Rückkopplungsprozesse zwischen NutzerInnen und der interaktiven Anwendung sind einerseits Ziel des i-docs, als auch permanenter Teil des interaktiven Prozesses selbst. Die Kommentierungsfunktion ist ein erster Schritt, diesen Momenten der Evidenz-/Resonanzproduktion nachzuspüren.

37 Erwin Straus (1960): *Psychologie der menschlichen Welt. Gesammelte Schriften*, Heidelberg.

38 Ebd., S. 244.

39 Ebd., S. 244/245.

40 Ebd., S. 247.

41 Straus betont, dass die verschiedenen Sinne in gegenseitigen Bedingungs- und Abhängigkeitsverhältnissen stehen: «Sinn entfaltet sich in die Vielheit der Sinne» (vgl. Straus, S. 253). Dabei lassen die unterschiedlichen Sinne unterschiedliche Qualitäten am Weltbezug hervortreten (wobei Straus hierbei oft überbetont): «Keine der Modalitäten spielt nur in einer einzigen Tonart. Doch ist in jeder einzelnen das Grundthema Ich-und-das-Andere in spezifischer Weise so variiert, dass im Sichtbaren das Beharrende, im Hörbaren das Aktuelle, in der Tastsphäre das Wechselseitige, im Feld von Geruch und Geschmack das Physiognomische, im Schmerz das Machtverhältnis am meisten gekennzeichnet ist» (ebd., S. 261). Dabei wirken «Zeitlichkeit, Räumlichkeit, Grenze, Distanz, Bewegung, Physiognomie, Gemeinschaft, Freiheit und Gebundenheit, Kontakt, Gegenständlichkeit, Zählbarkeit, Möglichkeit des Abstrakten, Erinnerung, Mitteilbarkeit» (ebd.) in wechselseitiger Bedingtheit jeweils mal figurhaft einerseits, mal grundhaft andererseits; mal empirisch, mal transzendental. Im Wechselverhältnis verschiedener Sinne im sinnlichen Gesamtvorgang entstehen «prägnante Punkte, die Vieles freiwillig aus sich hervorbringen und uns entgegnetragen» (Goldstein (2014), S. 416). Der Einsatz der unterschiedlichen sinnlichen bzw. medialen Formate und deren spezifische Wirkungen (etwa z. B. anhand der o.g. Differenzierungen von Straus) kann im i-doc klar beobachtbar gemacht werden, was einen Teilaspekt künstlerischer Forschung besonders akzentuiert.

42 «Nur ein lebendiger Bewegung fähiges Wesen kann sinnlich erleben» (Straus (1960), S. 249). Damit ist ein dynamisches, ja parasitäres Verhältnis von Wahrnehmen und Bewegen/Interaktion, von Teilleistung und Gesamtleistung, von Empirischem und Transzendentelem angesprochen.

Unser Eindruck ist, dass die spezifische Struktur interaktiver Webdokumentationen auf Programmierungs- und Nutzungsebene nicht nur interaktioneller, sondern durch die Einbindung von Animationen und Visualisierungen auch «diagrammatischer» ist,⁴³ als bei rein linearen dokumentarische Formaten – insbesondere, wenn das i-doc Elemente des *Hypertext Modus* integriert. Dadurch arbeitet ein solches Format anteilig auch näher an der Operationsweise von Denken und Bewusstsein selbst, welches so eher zu Prozessen impliziter oder expliziter Selbstbeobachtung angeregt wird. Eine deutlichere Thematisierung und Markierung des Beobachterstandpunkts bzw. des Handelns des Users wird möglich. Dieses Moment ist unseres Erachtens für forschersche Prozesse allgemein, aber insbesondere für künstlerisch-forschersche Prozesse unverzichtbar.

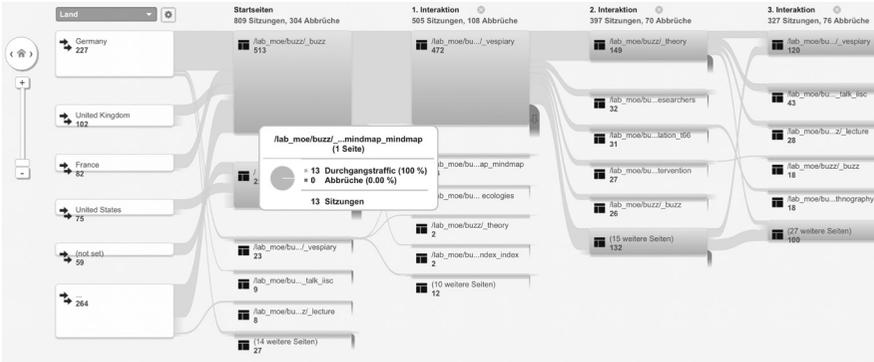
Verstehen oder Sinnerleben entsteht bei unserem Prototyp durch Gefügebildungen der einzelnen Aktanten (dinglich, material, filmisch, textuell, kommentierend) mitspezifischen kognitiven, emotiven und ästhetischen «Begegnungs-, Gegenwarts- oder Evidenzmomenten». Diese stehen in direkter Beziehung zum räumlich-zeitlichen Prozessieren des gewählten «Wegs» des Users im i-doc (horizontale-vertikale-quere Ebenen). Durch Einfügung partizipativer, kommentierender, forscherscher und meta-reflexiver Anteile ist zudem auch eine stärkere Thematisierung und Beobachtung (der Bedeutung) transmedialer Bezüge⁴⁴ bzw. Shifts möglich. Durch die Integration all dieser Aspekte ist das i-doc besonders gut als Mittel für unser Verständnis einer künstlerischen Forschung geeignet – besonders dann, wenn Kommentierungen, Bearbeitungen und Erweiterungen möglich sind. Dies ist bei unserem Prototyp allerdings nur in Ansätzen bereits realisiert, nämlich auf den folgenden vier Ebenen: (a) durch Direkteinträge im i-doc oder (b) durch andere Formen von Spiegelung/Reflexion (etwa Visualisierung des Nutzerverhaltens durch *Google Analytics*) oder (c) durch andere Formen wissenschaftlicher/diskursiver Auswertung z. B. durch wissenschaftliche Artikel –vgl. Punkt 6 unseres i-docs: «Reflexion» – oder aber (d) durch künstlerische «Faltungen» durch Hinzufügung neuer künstlerischer oder essayistischer Formate in das i-doc (wie bei der «Sensory-Ethnography». s. o.).

Über das i-doc werden also paradigmatisch wesentliche Bestandteile, Vorgehensweisen sowie transmediale und transdisziplinäre Bezüge und Gefügebildungen, die in der künstlerischen Forschung zentral sind, benutzt und der Beobachtung zugänglich. Sie werden auf einer Ebene der Beobachtung bzw. Performierung «zweiter Ordnung»⁴⁵ thematisierbar. Transmediale und transdisziplinäre Übersetzungs- und

43 Beispielsweise durch die Einbindung des «Interaktionsbaumes» in Form einer Mindmap mit der Software *klynt*. Vgl. Abb. 3.

44 Also zwischen Text, Video, Bild, Sound, narrativen und diagrammatischen-oberflächenbezogenen Elemente u. a..

45 Vgl. den Zentralbegriff der «Beobachtung 2. Ordnung» in der Kybernetik, vgl. Heinz von Foerster (1981): *Observing Systems*. Seaside, California, vgl. ebenso Niklas Luhmann (1997): *Die Kunst der Gesellschaft*. Frankfurt a. M.



6 Google Analytics von BUZZ, hier sortiert nach Nutzerfluss aus Herkunftsländern

Transponierungsphänomene können über das i-doc durch spezielle Navigationsangebote und –formate evidenter werden als bei anderen Formaten zur Dokumentation und Auswertung künstlerischer Prozesse wie beispielsweise lineare Filmformate, Ausstellungskataloge oder Besprechungen in Fachzeitschriften. Die interaktive Webdokumentation als Mittel der künstlerischen Forschung wird so zu einer Form angewandter Akteur-Netzwerk-Theorie⁴⁶, ein medienökologisches lebendiges «Akteur-Meshwork» in Theorie und Praxis. Da viele Prozesse von Kunst und künstlerischer Forschung kollektiven Charakter haben, kann die spezifisch interaktive Form des i-doc im Netz darüber hinaus als gemeinsame, kollaborativ wirksame Umgebung für Rezeptions- und Forschungsfragen genutzt werden. Entscheidend und sicher kritisch zu diskutieren ist dabei die Frage nach der sich verändernden Navigationsstruktur eines solchen Gefüges durch mögliche Eingriffe und Re-Programmierungen. Technisch aber auch benutzerseitig ist hier die Frage nach einem adäquaten Versionsmanagement zentral, d.h. die Frage nach den Grenzen der Komplexität solcher Verästelungen mit ihren inhaltlichen und intermedialen Bezugnahmen.

Jedes Kunstwerk inauguriert ein medienökologisches Feld, das seiner eigenen Beobachtung gegenüber nicht nur offen ist, sondern diese fordert, ja begehrt. Wer-kästhetik, Rezeptionsästhetik, Produktionsästhetik und Ereignisästhetik als einerseits unterscheidbare und andererseits zugleich vermittelte Ebenen jedes Kunstschaffens und künstlerischer Forschung stellen Paradigma für eine medienökologische Forschung nicht nur zu Kunstwerken, sondern darüber hinaus auch für die Beforschung kultureller und technischer Artefakte überhaupt dar.⁴⁷ Jeder dieser vier Bereiche hat nicht nur ästhetische, sondern auch mediale und ökologische Va-

46 Bruno Latour (2001): *Das Parlament der Dinge. Für eine politische Ökologie*. Frankfurt a. M. sowie ders. (2002): *Die Hoffnung der Pandora. Untersuchungen zur Wirklichkeit der Wissenschaft*. Frankfurt a. M.

47 Dieter Mersch (2015): «Rezeptionsästhetik, Produktionsästhetik, Ereignisästhetik». In: Badura (2015), S. 49–57.

lenzen. Werk-, Rezeptions-, Produktions- und Ereignisaspekte von Kunstprojekten könnten, so unsere These, gerade in der Form des i-doc auf besonders fruchtbare Weise dokumentierbar und erforschbar gemacht werden.

Werden interaktive Dokumentationen zu einer möglichen Methodenkomponente von künstlerischer Forschung, stellen sich auch Fragen nach Produktions- bzw. Rezeptionsästhetik neu. Stärker als bei linearen Medienformaten wirken die Nutzer des i-doc an der Wissensgenerierung mit, indem sie an dem ästhetischen Prozess einerseits, sowie am Prozess von dessen Beforschung andererseits aktiv partizipieren. Die Auseinandersetzung mit dem i-doc im Rahmen von Prozessen künstlerischer Forschung kann so auch als eine Schaffung von neuen Ereignissen statt als reine Werkrezeption verstanden werden; indem sie auf Offenes und Nicht-Feststellbares verweist – ähnlich wie sich Prozesse der künstlerischen Forschung insgesamt fortlaufend verändern, kommentieren und modifizieren. In diesem Sinn können i-docs «Unvorhersehbares in die Anschauung bringen»⁴⁸, d.h. Forschung im genuin künstlerischen Sinne in Gang setzen. Die sich fortlaufend verändernde Morphologie ist dabei medienökologisch künstlerisches Mittel zum Zweck: ein Medium, das selbst zur Nachricht wird und sich so als fortlaufendes Dokument der künstlerischen Forschung realisiert.

48 Mersch (2015), S. 49.