

Oliver Fahle, Beate Ochsner, Anna Wiehl u.a. (Hg.)

AugenBlick. Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft. Heft 65/66: Die Herstellung von Evidenz: Zum Phänomen interaktiver Webdokumentationen

2016

<https://doi.org/10.25969/mediarep/3646>

Veröffentlichungsversion / published version

Teil eines Periodikums / periodical part

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Fahle, Oliver; Ochsner, Beate; Wiehl, Anna (Hg.): *AugenBlick. Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft. Heft 65/66: Die Herstellung von Evidenz: Zum Phänomen interaktiver Webdokumentationen* (2016). DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/3646>.

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.

AUGENBLICK

Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft

65 / 66

Die Herstellung von Evidenz:
Zum Phänomen interaktiver
Webdokumentationen

SCHÜREN

AugenBlick

Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft

Herausgegeben von Ursula von Keitz, Beate Ochsner,
Isabell Otto, Bernd Stiegler und Alexander Zons
In Zusammenarbeit mit Heinz B. Heller

Eine Veröffentlichung der Arbeitsgruppe Medienwissenschaft
im Fachbereich Literaturwissenschaft der Universität Konstanz
Heft 65/66, September 2016

Herausgeber und Redaktion dieser Ausgabe:
Oliver Fahle, Beate Ochsner und Anna Wiehl

Redaktionsanschrift:
Universität Konstanz, FB Literaturwissenschaft – Medienwissenschaft
Universitätsstraße 10, Fach 157, 78457 Konstanz
<http://www.uni-konstanz.de>

Schüren Verlag, Universitätsstr. 55, 35037 Marburg
Drei Hefte im Jahr
Einzelheft € 12,90, Doppelheft € 19,90
Jahresabonnement € 30,-
Jahresabonnement für Studierende € 24,-
Bestellungen an den Verlag
Anzeigenverwaltung: Katrin Ahnemann, Schüren Verlag
www.schueren-verlag.de
© Schüren Verlag, alle Rechte vorbehalten
Gestaltung: Nadine Schrey
Druck: booksfactory, Stettin
ISSN 0179-2555
ISBN 978-3-89472-964-6

Inhalt

Oliver Fahle, Beate Ochsner und Anna Wiehl

Die Herstellung von Evidenz:

Zum Phänomen interaktiver Webdokumentationen

Ein Vorwort

5

Samuel Gantier

Welches Interaktionsdesign entspricht welcher Webdokumentation?

Versuch einer interaktionellen Typologie von Webdokumentationen

aus den Jahren 2005 bis 2015

9

Florian Mundhenke

Erforschung neuer Gestaltungs- und Rezeptionsformen des Dokumentarischen im Netz

Eine Nutzerstudie zur Webdokumentation *Prison Valley* (2010)

23

Daniel Fetzner / Martin Dornberg

Partizipatives Parasitieren

Zum methodischen Potential interaktiver Webdokumentationen

in der künstlerischen Forschung

40

Elisa Linseisen

«Meet my data in limbo»

Dividuelle Begegnungen als selbstdokumentarische Geste von

Webdokumentationen

57

Nicole Braidia

Flucht ins Netz

Ein Vergleich von *Refugees* (Arte, 2014) und *Refugee Republic*

(Submarine Channel, 2014)

78

Interviewbeiträge

Anna Wiehl im Gespräch mit Sandra Gaudenzi

Shifts of focus

A revised perspective on evidence in interactive documentary as *living documentary*. A conversation with Sandra Gaudenzi on autopoiesis,

VR, data-mining and personalization

96

<i>Beate Ochsner im Interview mit Alexander Knetig</i> Über ARTE-Webdokus, Autorschaft und Rezeption	105
<i>Anna Wiehl in einem Interview mit Judith Aston</i> Non-linearity, multiple points of view and intercultural understanding Interactive documentaries as sets of possibilities to tackle the complexities of 21 st century's socio-cultural reality	113
<i>Anna Wiehl im Interview mit Alisa Lebow</i> Evidence from Living Documentary Archives Authorship, Curation and editing in Interactive Database Documentary. An interview with Alisa Lebow on her interactive meta-documentary <i>Filming Revolution</i>	119
Abbildungsnachweis	126
Die Autorinnen und Autoren	127

Die Herstellung von Evidenz:

Zum Phänomen interaktiver Webdokumentationen

Ein Vorwort

Während in Nordamerika (insbesondere in Kanada) seit den 2000er Jahren mit verschiedenen Formen interaktiver Web Dokumentationen experimentiert wird, manifestiert sich das europäische Interesse an diesem vielfältigen Genre mit ca. zehnjähriger Verschiebung. Mittlerweile sind zahlreiche non-lineare, interaktive, journalistische Web-Produkte entstanden, die das Internet nicht (oder nicht mehr) als reines Transportmedium für klassische dokumentarische Erzählformen betrachten. Vielmehr nutzen sie die Optionen vernetzter multimedialer Ressourcen, um dokumentarische Projekte in webspezifischer Art und Weise zu realisieren. Damit schreiben sie sich nicht mehr allein in die Logik des ‹klassischen› Dokumentarfilms ein, sondern operieren zugleich in (inter-)medialen Assemblagen, die in gleichem Maße durch das Spannungsfeld ästhetischer, sozio-ökonomischer, medienkultureller wie auch epistemologischer Praktiken bestimmt werden, wie sie jene bedingen.¹

Eine nach wie vor nicht geklärte Frage ist diejenige nach einem gemeinsamen Begriff für die unterschiedlichen Formate und Produkte, die sich unter Bezeichnungen wie ‹Webdokumentation›, ‹i-doc›, ‹database documentary›, ‹interactive documentary›, ‹enhanced documentary›, ‹living documentary› u. a. versammeln. Nun geht es in diesem Band nicht darum, eine abschließende Begriffsbestimmung vorzunehmen, vielmehr begreifen wir die (noch) bestehende Uneinheitlichkeit als Indiz und Chance für die Proliferation verschiedener Ausprägungen im Werden befindlicher Formate, deren mediale Spielräume noch lange nicht ausgeschöpft sind. Dies vermögen auch die hier versammelten Beiträge zu unterschiedlichen Beispieldokumentationen ein aufs andere Mal zu bestätigen. Das ist der Grund, warum das Feld theoretischer Sondierungen und Forschungen auf die Praxis hin geöffnet und Werkstattgespräche mit ProduzentInnen, MedienkünstlerInnen und DokumentarilmacherInnen eingebunden wurden (vgl. die Interviews mit Alexander Knetig, Sandra Gaudenzi, Judith Aston und Alisa Lebow in diesem Band), um den

1 Vgl. u. a. Lev Manovich. *Language of New Media*. Cambridge, London 2001; Craig Hight, *Documentary Sobriety*. *Documentary Diversions*, in Brian Winston (Hg.) *The Documentary Film Book*, London 2013, S. 198–209; Kate Nash, Craig Hight, Catherine Summerhayes (Hg.) *New Documentary Ecologies. Emerging Platforms, Practices and Discourses*. London 2014.

wissenschaftlichen Diskurs zu erweitern. Dies erscheint auch insofern konsequent, als die Untersuchungsobjekte selbst keiner spezifischen Ontologie gehorchen, wie Elisa Linseisen in ihrem Beitrag hervorhebt: «Webdokumentationen, trans-/cross-/multimedial, non-linear und interaktiv angelegt, formieren sich über ihren Assemblage-Charakter und begründen sich so auf einen transgressiven, differenzierenden Status des Dazwischens, des *Werdens*, im Verbundcharakter von Technik, Subjekt und Welt. Filmische, textbasierte wie ludische und digitale Elemente für sich beanspruchend, gehorchen sie keiner spezifischen medialen Ontologie, sie gründen ihre mediale Identität auf verschiedene Medien und sind damit selbst individuell.» (Elisa Linseisen in diesem Band)

Bei aller Heterogenität in der Bezeichnung werden die verschiedenen Webdokumentationen doch zum einen durch grundlegende Modi der Partizipation (Samuel Gantier, Sandra Gaudenzi und Nicole Braidà in diesem Band) bzw. der Interaktionsstätigkeit (Florian Mundhenke) geeint, woran sich nahtlos die Frage nach der Rolle der UserInnen, ZuschauerInnen oder «InteraktantInnen» anschließt: «[T]he user becomes an active part of the documentary itself, through the act of interacting. Consequently, we're not speaking about <user> but <interactant.>» (Sandra Gaudenzi, in diesem Band) Gleichzeitig zeigt sich hier die grundlegende Ambiguität interaktiver multimedialer Webdokumentationen, die «die UserInnen zu persönlichem, situativ, kognitiv oder/und affektiv bzw. ästhetisch fundiertem bzw. situiertem Handeln bzw. Entscheiden einladen [sollen]» und doch durch die Inanspruchnahme dieser Einladung «Erfahren und Wissen via kontextueller Einbettungen und transmedialer Verkörperungen bzw. Angeboten erst [herstellen]» (Martin Dornberg/Daniel Fetzner, in diesem Band) und mit jeder Bearbeitung, jedem Besuch transformieren. Das Problem der Herstellung von Evidenz in partizipatorischen Strukturen bestätigt auch Judith Aston, wenn sie in einem zusammen mit Sandra Gaudenzi verfassten Artikel schreibt, dass «[the] <moment of truth> now [...] into the actions and decisions of the user/participant»² verortet wird.

Nicht zuletzt aus diesem Grund sind die Fragen, die Samuel Gantier in seinem «Versuch einer interaktionellen Typologie von Webdokumentationen aus den Jahren 2005 bis 2015» stellt – «Welche Handlungsmöglichkeiten werden dem User durch das mediale Dispositiv oktroyiert? Auf welche Weise und unter welchen Bedingungen schlagen diese interaktiven Produktionen neue relationale Formen der Repräsentation von Realität vor?» (Samuel Gantier, in diesem Band) – nach wie vor drängend, um «die systemischen Beziehungen zu analysieren, die die Ebenen der Enunziationsinstanz, des medialen Dispositivs und der UserInnen miteinander verbinden. Die heuristische Dimension dieser interaktionellen Typologie erweist sich mithin als zweifache: Zum einen erlaubt sie die Unterscheidung der Spezifika konzeptioneller Arbeit und zum anderen ermöglicht sie eine Analyse der

2 Judith Aston, Sandra Gaudenzi: «Interactive documentary: setting the field». In: *Studies in Documentary Film* 6 (2), 2012, S. 128.

UserInnenerfahrungen». Die Kartographierung zentraler Konzeptionslogiken, die Samuel Gantier in seinem Beitrag vornimmt, bietet nicht nur für die wissenschaftliche Befragung des Potentials und der Herausforderung interaktiver dokumentarischer Formate wichtige Anknüpfungspunkte; auch für AutorInnen und ProduzentInnen, die sich – wie Alexander Knetig betont – noch in einem Prozess der Auslotung verschiedener Praktiken befinden, stellt sich immer wieder die Frage nach dem Verhältnis von Interaktion und Partizipation, wobei Partizipation u.U. «nicht nur UserInnen-seitig zu beschreiben, sondern in Bezug auf eine Teilhabe zwischen den Medien – vor allem zwischen Fernsehen und Web – anzuwenden [ist]», wie Beate Ochsner mit Alexander Knetig diskutiert.

Gemeinsam mit den in den i-docs angelegten Fragen nach Interaktion und Partizipation, richtet sich der Blick auf die dokumentarischen Verfahren, die in der Herstellung von Evidenz fokussiert werden können. Diese stellt den zweiten zentralen Aspekt dar, der die hier versammelten Beiträge und die in ihnen vor Augen geführten verschiedenen Ausprägungen webbasierten Arbeiten zusammenführt. Im Anschluss an Bill Nichols Überlegungen zum Dokumentarfilm beschreibt Florian Mundhenke die Produktion von Evidenz als argumentative Struktur, die einen «mehrstimmigen Diskurs über das Reale» (Florian Mundhenke, in diesem Band) erzeugt, während Nicole Braidia mit Roger Odins «dokumentarisierender Lektüre» operiert, die vor allem im Falle der mehrschichtigen Webdokumentation *Refugees* (Arte, 2014) Missverständnisse erzeugen kann (Nicole Braidia, in diesem Band). Während Braidia in semiopragmatischer Logik zur besseren Differenzierung der Ebenen rät, sieht Gaudenzi diese Möglichkeit zumindest im Rahmen der *living documentaries* und der relationalen Verflechtung von Leben und Interaktion bzw. Realität und Evidenz(herstellung) nicht (mehr) gegeben:

«Life» [in this context], is connected to another term [...]: the concept of autopoiesis as defined by Maturana and Varela). Autopoiesis describes life as effectively interaction with the world, it conceives of interactivity as a way of being, of relational exchange. If being alive depends on our levels of interaction with our environment then «reality» only exists as a result of such exchange, it is never an entity that can be separated from such dual construction. Reality becomes the evidence that we construct to make sense of our repeated interactions with our environment. Thus, those two terms [interactive and living] say more or less the same thing. Interactive documentary is alive and relational.» (Sandra Gaudenzi, in diesem Band)

In ihrer Arbeit zur Webdokumentation *In Limbo* zeigt Elisa Linseisen in diesem Kontext auf, wie Evidenz letztlich durch Selbstdokumentation hergestellt wird: «Die durch *In Limbo* generierte Evidenz ist Resultat einer narrativ legitimierten Datenakkumulation, -verarbeitung und -speicherung. Das Dokumentierte kann nur nachvollzogen werden, wenn performativ die eigenen Daten preisgegeben werden – die Evidenz hängt graduell an diesem partizipativen Überlassen personen- bzw. IP-Adressen-gebundener Informationen und somit an datenbasierter Selbstdokumentation einer, an ein Subjekt gebundenen, digitalen Identität.»

Nicht nur für Judith Aston und Alisa Lebow eröffnen interaktive multimediale webbasierte Dokumentationen einen Raum für selbstreflexive Befragungen und zugleich epistemologische Momente in Form von «tools for thought» (Judith Aston, in diesem Band) bzw. «tool[s] for thinking for myself» (Alisa Lebow, in diesem Band). Auch Martin Dornberg und Daniel Fetzner begreifen i-docs als eine «Art ethnographischer Begleitung und (selbst-)reflexiver Ebene der Dokumentation», eine Art «Experimentalraum [...], der das Zusammen von Dingen und Wissen sichtbar machen soll» (Martin Dornberg/Daniel Fetzner, in diesem Band).

Im Sinne Alisa Lebows – «Interactive documentary making is brilliant for getting people out of their bedrooms, off their computers and actually talking to people» – öffnen die hier versammelten Beiträge daher einen Denkraum, der nicht nur die interaktiven Webdokumentationen erstmals unter verschiedenen Aspekten und im Rahmen ihrer dokumentarischen Formatierungen im deutschsprachigen Raum verortet, sondern auch die durch die i-docs angestoßenen und erweiterten Debatten um Interaktion, Partizipation und Evidenz medienwissenschaftlich reperierviert.

Welches Interaktionsdesign entspricht welcher Webdokumentation?

Versuch einer interaktionellen Typologie von Webdokumentationen aus den Jahren 2005 bis 2015¹

Einführung

In den Jahren von 2005 bis 2015 wurden mehrere Hundert französisch- und englischsprachige Programme zur Erstellung von Webdokumentationen im Internet publiziert.² Mit Hilfe einer Kartographie der wichtigsten Produktionsakteure können zwei Konzeptionslogiken identifiziert werden:³ Zum einen ermöglichen konzeptuelle Hilfswerkzeuge, dass hypermediale Erzählungen auch ohne weitergehende Kenntnisse im Bereich der Webproduktion veröffentlicht werden können, zum anderen werden auf Anregung staatlicher und regionaler Fonds zur Entwicklung «neuer Medien»⁴ regelmäßig immer ambitioniertere und zugleich kostenintensivere Werke veröffentlicht. In diesem Zusammenhang sollten die UserInnen sich an filmische Interfaces («interface-films», Di Crosta, 2009) gewöhnen, die filmische Codes aus dem Dokumentargenre mit Interaktionsmodi mischen, die gemeinhin

- 1 Dieser Beitrag ist die Übersetzung des Beitrages «Quel design d'interaction pour le web-documentaire? Proposition de typologie interactionnelle de la production pour la décennie 2005–2015». Dieser ist erschienen in: Imed Saleh u. a. (Hg.) (2015): *H2ptm'2015 : Le numérique à l'ère de l'Internet des objets, de l'hypertexte et de l'hyper-objet*. London, pp. 258–272.
- 2 Exemplarisch können hier genannt werden: Klynt, 3WDOC, Racontr, Zeega, Tumulte Hype oder PopCorn. Nun ist es einerseits korrekt, dass diese Werkzeuge die Produktionskosten sinnvoll senken können, indem sie vor allem den Herstellern eine Reihe von Ressourcen (Schablonen, graphische Bibliotheken) anbieten, es ist jedoch andererseits nicht weniger richtig, dass die wirklichen «architextes» (Yves Jeanneret, Emmanuel Souhier: Pour une poétique des écrits d'écran. In: *Xoana* 6–7, 1999, S. 97–107) die kreativen Möglichkeiten des Projektes bedingen (vgl. Laure Bolka-Tabary, Samuel Gantier (2011): L'expérience immersive du web documentaire: études de cas et pistes de réflexion. In: *Les Cahiers du journalisme* 22–23, S. 118–133. http://www.cahiersdujournalisme.net/cdj/pdf/22_23/08_BOLKA_GANTIER.pdf (15.5.2016)).
- 3 Vgl. Samuel Gantier (2012): *Le webdocumentaire, un format hypermédia innovant pour scénariser le réel?* In: *Journalisme en ligne*. Bruxelles, S. 159–177.
- 4 Der Fonds für «Projekte für die neuen Medien» und die Realisierung des «web COSIP» (<http://www.cnc.fr/web/fr/web-cosip>) im Jahr 2011 durch den Centre National du Cinéma et de l'image animée (CNC) hat die Entwicklung interaktiver audiovisueller Web-Produktionen im Rahmen des französischen Kulturerbes vorangetrieben. Parallel dazu haben besonders die Regionen Ile de France, Nord-Pas de Calais und Rhône Alpes ihre Unterstützung im Bereich des kreativen audiovisuellen Sektors erweitert und innovative interaktive kulturelle Programme finanziert.

digitalen Medien («medias informatisés», Jeanneret, 2007) zugeschrieben werden. Diese neue dokumentarische Praxis verändert sowohl die Konzeption wie auch die Rezeptionsgewohnheiten tiefgreifend. Der Autor muss seine redaktionelle wie auch künstlerische Intention gemäß eines *Interaktionsdesignrasters* formalisieren, das darin besteht, Ort und Rolle der UserInnen zu definieren.⁵ Welche Handlungsmöglichkeiten werden den UserInnen durch das mediale Dispositiv oktroyiert? Auf welche Weise und unter welchen Bedingungen schlagen diese interaktiven Produktionen neue relationale Formen der Repräsentation von Realität vor?

Unter Bezugnahme auf verschiedene Untersuchungen im Bereich interaktiver Audiovisualität,⁶ interaktiver Fiktion,⁷ *Net art*⁸ und digitaler Literatur⁹ kann festgehalten werden, dass die größte Relevanz darin besteht, die von UserInnen erwarteten Textoperationen zu qualifizieren. In Weiterführung der Arbeiten Bill Nichols (2010) über das dokumentarische Kino¹⁰ schlägt Sandra Gaudenzi (2013) eine erste Skizze vor, wie interaktive Dokumentationen auf der Basis unterschiedlicher Interaktionsmodi kategorisiert werden können.¹¹ Der vorliegende Beitrag unternimmt eine Reformulierung dieses Ansatzes, um eine Typologie interaktiver

- 5 Die Designer Bill Moggridge und Bill Verplank haben den Begriff des «Interaktionsdesigns» 1986 geprägt, um denjenigen der «Konzeption des User-Interface» abzulösen, der bis dahin bei Informatikern gebräuchlich war. Diese terminologische Änderung fokussiert stärker die Erfahrung der UserInnen denn das Artefakt selbst. So geht es darum, die Bedürfnisse, Vorlieben und Interessen der UserInnen zentral in die Konzeption einzulassen. Die verschiedenen Bedeutungen des Interaktionsdesigns buchstabieren dabei die terminologischen Nuancen aus, die mehr oder weniger auf die technische (Mensch-Maschine-Interaktion), die kommunikative (dialogische Interaktivität), die phänomenologische (Sinneserfahrung) oder die marketingbezogene Dimension bestehen. Vgl. Luca Marchetti, Emmanuele Quinz: Les Basiques le design d'interaction. In: *Leonardo online*, 2013. <http://www.olats.org/livresetudes/basiques/designinteraction/basiquesDI.php> (24.1.2016).
- 6 Vgl. Etienne Perény, Etienne-Armand Amato (2011): «Audiovisuel interactif». In: *Communications*, 1, S. 29–36.
- 7 Vgl. Marida Di Crosta (2009): *Entre cinéma et jeux vidéo: l'interface-film, Métanarration et Interactivité*. Bruxelles/Bry-sur-Marne: De Boeck/INA.
- 8 Jean-Pierre Fourmentraux (2010): *Art et Internet: les nouvelles figures de la création*. Paris: CNRS Éditions.
- 9 Serge Bouchardon (2009): *Littérature numérique: le récit interactif*, Paris: Hermès/Lavoisier.
- 10 Bill Nichols legt eine Kategorisierung des heterogenen dokumentarischen Kinos vor, indem er eine Typologie verschiedener Modi der Repräsentation von Realität entwickelt. Dieser kommunikative und systemische Ansatz zielt darauf, die triadische Relation zwischen dem Regisseur, der Realität und dem Zuschauer zu befragen. Die verschiedenen Modi sind intellektuelle Operations- und Beobachtungskategorien, die sich von historisch situierten Ästhetikkonzeptionen unterscheiden. Der Autor hebt hervor, dass die «patterns» sechs Idealtypen repräsentieren (erklärend, beobachtend, poetisch, reflexiv, partizipativ und performativ) und – je nach Praktiken des Regisseurs – unterschiedlich kombiniert und vermischt werden können (vgl. Nichols (2010): *Introduction to documentary*. Bloomington: Indiana University Press, S. 142–211).
- 11 Sandra Gaudenzi erstellt eine Typologie, die zwischen vier Interaktionsmodi unterscheidet: hypertextuell, konversationell, partizipativ und experimentell (vgl. Gaudenzi (2013): *The Living Documentary: From representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary*. PhD thesis, Goldsmiths Centre for Cultural Studies: University of London. http://research.gold.ac.uk/7997/1/Cultural_thesis_Gaudenzi.pdf (15.5.2016)).

Dokumentationen mit sechs verschiedenen Typen – *hypermedial*, *dialogisch*, *kontributorisch*, *partizipativ*, *spielerisch* und *performativ* – zu entwickeln. Die einzelnen Modi schließen einander nicht aus, in verschiedenen Webdokumentationen findet man sie in Kombination vor. So wird es im Folgenden darum gehen, die systemischen Beziehungen zu analysieren, die die Ebenen der Enunziationsinstanz, des medialen Dispositivs und der UserInnen miteinander verbinden. Die heuristische Dimension dieser interaktionellen Typologie erweist sich mithin als zweifache: Zum einen erlaubt sie die Unterscheidung der Spezifika konzeptioneller Arbeit und zum anderen ermöglicht sie eine Analyse der UserInnenerfahrungen.¹²

Hypermedialer Interaktionsmodus

Die Inszenierung der Interaktivität lotet das allgemeine Prinzip baumförmiger Schriften aus, die die Zusammenstellung der Daten gemäß einer Informationssuche strukturieren, die den LeserInnen den Weg weisen soll. Jean-Pierre Balpe definiert das Hyperdokument¹³ folgerichtig als «informativen Inhalt, der von einem vagen Umfeld konstituiert wird, dessen Sinn sich auf der Basis von Informationswerkzeugen und durch die verschiedenen, die Lektüre orientierenden Parcours herstellt».¹⁴ Dieser Terminologie zufolge konstituiert ein hypermediales Dokument «ein Ensemble von Informationen, die verschiedenen Medientypen (Text, Ton, Bild, Software) angehören und auf einer Vielzahl unterschiedlicher Lektürewegen gelesen (gesehen, gehört) werden können. Was Hypermedien von Hypertexten wesentlich unterscheidet, ist demzufolge nichts anderes als die symbolische Natur der Informationscodierung» (ebd., S. 19). Unter diesem Aspekt kann jede Webdokumentation als hypermediales Dokument begriffen werden, d.h. als «Hypertext, der <Text> anderer Trägermedien verwaltet» (ebd.). Das heuristische Interesse einer hypermedialen Webdokumentation ist es, den Leser zu fordern, indem seine vorrangige Rolle darin besteht, eine Vielzahl möglicher Lektürepfade zu erkunden. Jean-Pierre Balpe betont jedoch, dass es für keinen Leser «eine totale Simultaneität aller Informationen im konsultierten Hyperdokument gibt, die aus diesem Grund zu einem Großteil nur virtuell existieren» (ebd., 47).

12 Der in Begleitdiskursen der neuen Schreibweisen allgegenwärtige Begriff der «UserInnenerfahrung» erscheint auf akademischer Ebene wenig bekannt. Die in diesem Kontext relevante Bedeutung bezieht sich im allgemeinen auf «die Wahrnehmung, die bei einer bestimmten Person im Rahmen ihrer Interaktion mit einem Produkt, einem Dienst oder einer Umgebung entsteht» (Benoit Drouillat (2013): «Expérience utilisateur». *Le Design des interfaces numériques en 170 mots-clés: des interactions homme-machine au design interactif*. Paris: Dunod, S. 57–59).

13 Die Ähnlichkeit zwischen Hypertext- und Hypermediakonzepten wird im Allgemeinen dem amerikanischen Soziologen Ted Nelson zugeschrieben. Dieser verwendete im Jahr 1965 beide Neologismen, um sein berühmtes Informationssystem Xanadu zu beschreiben, das es theoretisch erlaubte, Daten sofort und weltweit zu teilen.

14 Jean-Pierre Balpe (1990): *Hyperdocuments, Hypertextes, Hypermédiás*. Paris: Eyrolles, S. 6.



1 Screenshot aus *Voyage au bout du Charbon*, Büro des Direktors: «Wir bringen Sie zum Bahnhof und Sie werden den nächsten Zug nach Peking nehmen.»

Lev Manovich zufolge ist es – im Unterschied zum filmischen Text – möglich, die unterschiedlichen Einheiten einer hypermedialen Dokumentation aufgrund ihrer Informationsarchitektur zu unterscheiden: «Jede Struktur hypertextueller Links kann dementsprechend unabhängig vom medialen Inhalt des Dokuments präzisiert werden.»¹⁵ Die Wahl der hypermedialen Architektur bestimmt demzufolge ein Navigationsprinzip, das eng mit der Narration verbunden ist. Wie auch immer die Komplexität der Informationsstruktur (linear, baumförmig, parallel, netzartig, hybrid, etc.), die Herausforderung für die Enunziationsinstanz besteht letztlich darin, in einer *geschlossenen Architektur* eine Vielzahl möglicher Lektürewege zu entwickeln. *Voyage au Bout du Charbon* (2008) ist das gelungene Beispiel einer Webdokumentation, die vielfache Wahlmöglichkeiten auf der Basis eines bekannten literarischen Motivs anbietet. Die UserInnen werden dazu eingeladen, sich mit der imaginären Figur des berühmten unabhängigen Reporters zu identifizieren, der eine gefährliche journalistische Untersuchung über die Arbeitsbedingungen in chinesischen Kohleminen durchführt.¹⁶ Im Kontext einer dramaturgischen Engführung kehrt der Journalist im Laufe seiner Ermittlungen zum Büro des Minendirektors zurück und wird dort dazu gezwungen, auf sein ursprüngliches Vorhaben zu verzichten und unverzüglich nach Peking zurückzufahren (vgl. Abb. 1).

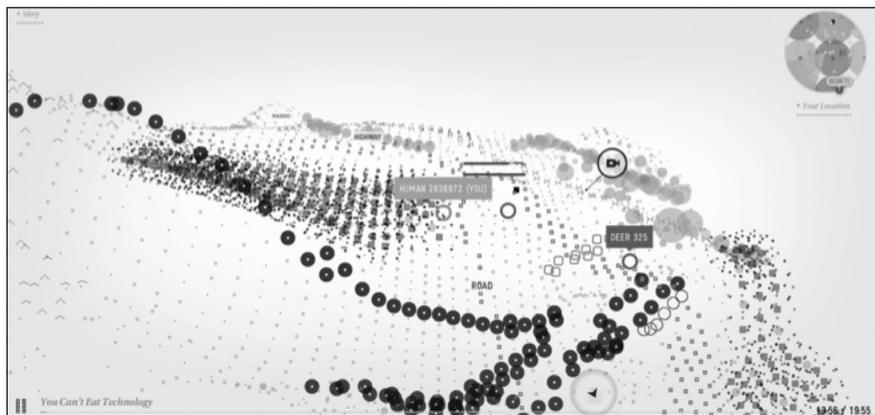
15 Lev Manovich (2010), *Le Langage des nouveaux médias*. Dijon: Les Presses du réel, S. 119.

16 Für eine tiefergehende Analyse der archetypischen Darstellung der berühmten Reporterfigur in Webdokumentationen wie *Voyage au Bout du Charbon* (2008), *Lobésité est-elle une Fatalité?* (2009) oder *Le Challenge* (2009), vgl. Bolka-Tabary, Gantier: «L'expérience immersive du web documentaire: études de cas et pistes de réflexion».

Dialogischer Interaktionsmodus

Die interaktive Komponente des dialogischen Interaktionsmodus‘ besteht darin, zwischen dem medialen Dispositiv und den UserInnen einen Dialog über das bestehende Regelwerk und die vorgefertigten Handlungsmöglichkeiten zu simulieren. Auf diese Weise tauchen die UserInnen in eine Flut von Daten ein, mit der sie in Echtzeit interagieren können. Diese im Vergleich zum hypermedialen Modus technisch anspruchsvollere Inszenierung von Interaktivität korrespondiert mit der idealen Immersion im Videospiel. Eine der in dieser Hinsicht gelungensten Arbeiten ist die Webdokumentation *Bear 71* (2012), die eine Navigation im dreidimensionalen Raum des Naturparks Banff in den kanadischen Bergen anbietet.¹⁷ Die Landschaft wird als Territorium aus Hügeln, kleinen Tälern und Wäldern dargestellt, das von zahlreichen Wasserläufen, Eisenbahnschienen und Autobahnen durchzogen wird. Die graphische und symbolische Bearbeitung wird durch Punkte, Kreuze, Luken und anderen geometrischen Motiven stilisiert. Die Wahrnehmung der Oberfläche ist beweglich und folgt der Bewegungsrichtung eines Avatars, der den Spuren des mit einem GPS-Sender ausgestatteten weiblichen Grizzly namens Bear 71 folgt. Im Laufe der Wanderungen können die UserInnen eine Reihe von Filmen aus Überwachungskameras des Naturparks anschauen, die die Anwesenheit von Wildtieren (Hirsche, Füchse, Bären, Raubvögel, etc.) sowie Touristen zu verschiedenen Tageszeiten und unterschiedlichen Jahreszeiten dokumentiert (vgl. Abb. 2).

Wenn die Zustimmung erteilt wird, integriert die Dokumentation Bilder aus den Webcams der UserInnen in die Diegese der Webdokumentation. Die audiovisuellen



2 Screenshot aus *Bear 71*, interaktiver dreidimensionaler Raum

17 Für eine tiefere Analyse dieser Webdokumentation vgl. Kate Nash (2014): «Clicking on the World: Documentary Representation and Interactivity». In: Kate Nash, Craig Hight, Catherine Summerhayes (Hg.): *New Documentary Ecologies: Emerging Platforms, Practices and Discourses*. New York: Palgrave Macmillan, S. 50–56.



3 Screenshot aus *Bear 71*, Webcam eines Users, integriert in das filmische Interface

Aufnahmen werden dabei in ein Interface integriert, das eine Reihe verschiedener Überwachungsbilder zeigt (Abb. 3). Auf diese Weise spiegeln sich die UserInnen im medialen Dispositiv wider, in das sie während der Zeit der Navigation integriert sind. Sie geraten so zu BeobachterInnen ihrer eigenen Präsenz im Inneren einer Tierwelt, die die wilde Umgebung bevölkert.

Kontributorischer Interaktionsmodus

Dieser Modus wird von einer sehr großen Anzahl von Webdokumentationen verwendet und bietet UserInnen an, durch das Hochladen eigener redaktioneller Inhalte zu partizipieren. Der auktoriale Einsatz besteht darin, einen medialen Rahmen zu inszenieren, der zu Beiträgen anregt, ohne dass diese die Diegese oder das Webdesign verändern. Im Marketing- und ideologischen Kontext des Web 2.0 scheint jedes interaktive Netzprodukt den UserInnen eine besondere Erfindungsgabe aufzuerlegen. Die offerierten Funktionen sollen nicht nur den Zugang oder die Veränderung existierender Inhalte ermöglichen, sondern die Partizipierenden dazu anregen, eigene Daten zu liefern, die in das filmische Interface integriert werden. Dieser Überlegung zufolge kann die Webdokumentation gleichermaßen als *Maschine* wie auch als *Mechanismus* verstanden werden, die oder der «unterschiedliche Beteiligungsmöglichkeiten des/der ZuschauerIn verwaltet, der/die dann, auf der Basis existierender Regeln und Bedingungen, AkteurIn von im Vorfeld identifizierter Handlungsfragmente werden kann».¹⁸ So fordert z. B. *Code Barré* (2011) die UserInnen dazu auf, eine Sammlung von einhundert Abbildungen von Objekten zu konsultieren, die von dreißig Regisseuren realisiert wurden. Die UserInnen können

18 Fourmentraux (2010), S. 39–40.



4 Screenshot aus Code Barré, kontributorischer Raum

ebenso partizipieren, indem sie die Fotografie eines Objektes mit einer Legende versehen und diese posten, um auf diese Weise an der Erstellung einer online verfügbaren Bibliothek von Objekten teilzuhaben (Abb. 4).

Besteht das Hauptinteresse dieses Interaktionsmodus darin, den Inhalt der Website während eines vorgegebenen Zeitraumes zu aktualisieren, so wirft seine Implementierung doch zahlreiche Fragen auf: Bis zu welchem Punkt kann man allen UserInnen die Möglichkeit geben, im Interface zu schreiben, was sie möchten? Wie sollen die Sorge um bestmögliche Qualität der Inhalte mit dem Wunsch vereinbart werden, größtmögliche Partizipation zu erzielen? Wie können die Beiträge der UserInnen auf möglichst elegante Weise integriert werden, ohne die graphische Gestaltung der Seite zu beeinträchtigen? Von nun an ist mit dieser Funktion eine dialektische Spannung zwischen dem Wunsch, den freien Ausdruck zu ermöglichen, und dem Willen verbunden, die redaktionelle Kontrolle über die Plattform zu behalten, wengleich die enunziatorische Instanz generell an zusätzliche Vermittlungen zwischen Werk und Publikum denken muss. Aus Sicht der Produktion handelt es sich häufig darum, die Stelle eines *Community Managers* zu finanzieren oder ein technisches Datenverwaltungsprotokoll zu entwickeln, das während der gesamten Lebenszeit der Webdokumentation automatisiert betrieben werden kann.

Weit davon entfernt, ein allgemeines soziales Phänomen darzustellen – als das die Befürworter des Web 2.0 dies häufig anpreisen –, bleibt die Erzeugung von Inhalten im Internet eine gesellschaftlich diskriminierende Aktivität, die bei weitem nicht die Diversität aller möglichen Profile einer Gesellschaft erreicht. Franck Rebillard zufolge sind die Veröffentlichungen «in der Hauptsache das Werk einer sozialen

Minderheit, derjenigen, die schon vor Zeiten des Internets mit dem Informations- und Kulturbereich verbunden war.»¹⁹ Dem Forscher zufolge reicht die technische und intellektuelle Ausrüstung von Individuen bei weitem nicht aus, um aus der Produktion eigener Webinhalte eine sozial stabilisierte Praxis zu machen, denn «das tatsächliches Handeln [dieser Individuen, B.O.] verdankt sich in erster Linie dem makrosozialen Umfeld, in dem sie aufwachsen» (ebd., S. 55). So ist es der Kontext, der es Pionierpraktiken erlaubt, sich zu einer stabilen, spezifischen Praxis zu entwickeln, bestehende kulturelle Praktiken zu überschreiben oder mit ihnen zu koexistieren.

Partizipatorischer Interaktionsmodus

Dieser Interaktionsdesigntypus verschiebt die auktoriale Instanz weitestgehend in Richtung Rezeption, indem er neuen dokumentarischen Enunziationsinstanzen eine entscheidende Rolle zuschreibt. Die aktive Partizipation der Protagonisten beim Verfassen ihrer eigenen Repräsentation wird favorisiert und auf diese Weise die Möglichkeit eröffnet, neuen «dokumentarischen Stimmen»²⁰ eine bedeutendere Funktion zu attribuieren. Mit anderen Worten handelt es sich darum, denjenigen eine Stimme zu geben, die zuvor formal als Subjekte des Dokumentarischen bezeichnet wurden. Diese Feststellung führt William Uricchio dazu zu konstatieren, dass «das Dokumentarische erneut neue Wege der Repräsentation des «Realen» eröffnet. Diese Mal jedoch wird der soziale Wandel nicht durch neue Repräsentationstechniken dokumentiert, vielmehr gerät die dokumentarische *Form* [Herv. S.G.] selbst zum Subjekt gesellschaftlicher und technologischer Transformationen.»²¹ Die amerikanische Webdokumentation *Sandy Storyline* (2012) bietet den von einem Hurrikan betroffenen Bewohnern an, ihre eigenen Zeugenberichte über ihre ganz persönlichen Empfindungen während der Naturkatastrophe zu verfassen (vgl. Abb. 5). *18 Days in Egypt* (2011) erzählt in einem anderen Kontext und aus der Sicht direkt partizipierender, anonym bleibender Personen von den politischen Ereignissen der ägyptischen Revolution. Diesen Überlegungen zufolge stellt der partizipatorische Modus «die wichtigste Transformation in Bezug auf die Form, die Adressierung und die Beziehung zur Öffentlichkeit seit dem *direct cinema* oder dem *cinéma de vérité* dar [...]. Das Dokumentarische, das lange Zeit mit der linearen Form des Films oder des Fernsehens (*flow media*) identifiziert wurde, [wird] nun als *Mission* in Form eines unglaublich agnostischen Engagement- und Interaktionsmodus

19 François Rebillard (2007): *Le Web 2.0 en perspective: une analyse socio-économique de l'Internet*. Paris, L'Harmattan, S. 51.

20 Das Konzept der «dokumentarischen Stimme» verweist auf die theoretischen Ansätze des amerikanischen Filmwissenschaftlers Bill Nichols. Da meines Wissens keine Übersetzung dieses Konzepts in der frankophonen Literatur existiert, schlage ich vor, es als Äquivalent für das Konzept der «dokumentarischen Enunziationsinstanz» zu begreifen.

21 William Uricchio (2014): «Repenser le documentaire social». In: Laurence Allard, Laurent Creton, Roger Odin (Hg.): *Téléphone mobile et création*. Paris: Armand Colin, S. 61–79, hier: S. 65.

Featured

Union Beach 2 Years Later

Fire on Beach 130th

Responding in Rockaway

Finally Made It Home!

12 Months - Mary Ellen Olsen

The Beautiful Thing in Life

CALL TO SHARE
YOUR STORY
(888) 803-9856

TEXT YOUR CELL
PHONE IMAGES
storyline@vojo.co

SUBMIT YOUR
STORY ONLINE
NOW

ATTEND
AN EVENT
NEAR YOU

5 Screenshot aus *Sandy Storyline*, partizipatorischer Modus

[wiedergeboren]» (ebd., S. 66–68). Allgemeiner gesprochen verweist die Perspektive der Emergenz einer *dokumentarischen Poësis* auf den Begriff des *empowerments* der UserInnen, wie sie vor allem im Bereich des Produkt- und Servicedesigns entwickelt wurde.²²

22 Der Terminus *empowerment* wird als die Zuschreibung von Handlungsmacht für Individuen oder Gruppen definiert, um auf diejenigen sozialen, ökonomischen, politischen oder ökologischen Bedingungen einzuwirken, unter denen sie leben. Je nach Kontextualisierung findet man verschiedene Übersetzungen des Begriffs ins Französische: *capacitation* (Befähigung), *développement du pouvoir d'agir* (Entwicklung der Handlungsmacht), *autonomisation* (Autonomisierung), *responsabilisation* (verantwortlich machen), *émancipation* (Emanzipation), *pouvoir-faire* (Handlungsmöglichkeit), etc. Vgl. <http://fr.wikipedia.org/wiki/Empowerment> (1.2.2016). Über die Bedeutungen dieses Begriffs im Kontext interaktiver Dokumentationen, vgl. Samuel Gantier, Michel Labou (2015): «User Empowerment and the I-Doc Model User». In David Bihanic (Hg.): *User Empowerment: Interdisciplinary studies & combined approaches for technological products and services*. London: Springer Verlag, S. 231–254.

Spielerischer Interaktionsmodus

Dieses Vorgehen zielt auf eine *gamification* der Erzählung. Die Aufgabe der auktorialen Instanz besteht dabei darin, die Spielbarkeit der interaktiven Dokumentation zu entwickeln.²³ Dieser Interaktionsmodus versucht das Engagement der UserInnen durch effiziente Belohnungsmechanismen (Punkte, Medaillen, Spielelevel) zu verstärken. So verspricht der Ansatz auf der Basis rückwirkender Abläufe die Kombination von «Herausforderung-Erfolg-Belohnung», um eine gewisse Freude an der Dokumentation zu erzeugen. Einer der Hauptkritikpunkte dieser Vorgehensweise aus dem Bereich der *Game Studies* zielt dabei auf die relative Armut des *game design*,²⁴ das dieser bewusst behavioristische Ansatz mit sich bringt. Tatsächlich ist ein Spiel nicht nur deshalb interessant, weil es ein Spiel ist, sondern vor allem deshalb, weil es gut konzipiert wurde. So vermag die bloße Etablierung eines Punkte- und Belohnungssystems nicht jede Realität spannend zu dokumentieren, indem sie sie in ein Spiel übersetzt. Um sich von der diesen Ansatz stark beeinflussenden Marketingstrategie zu distanzieren, schlägt Sébastien Genvo vor, diejenigen «Prozesse, die darin bestehen, ein Objekt in die Spielewelt einzuführen», mit dem Begriff der «ludicisation»²⁵ (*gamification*) zu kennzeichnen, wobei «hervorgehoben wird, dass die Bedeutung dieses Begriffs im Verhältnis zu einem bestimmten soziokulturellen Kontext steht».²⁶ So widmen sich einige Webdokumentationen der Aufgabe, mit Hilfe verschiedener, mehr oder weniger ausgearbeiteter Mechanismen ein spielerisches Konzept zu erzeugen. Unter dieser Perspektive bauen die Produktionen einfache Spiele in sogenannte ernsthafte Inhalte ein. So lehnt AMOUR 2.0 (2012) das Modell des auf Gelegenheitsspiele (*casual game*) zielenden *serious games* ab und remobilisiert die Quizkultur sogenannter «Frauenzeitschriften». Jeder Fragebogen reiht sich dabei in verschiedene dokumentarische Module ein, die die hypermediale Erzählung hervorbringen. Die raffiniert angelegte interaktive Dokumentation *Fort McMoney* (2013) forderte als erste die Bezeichnung «dokumentarisches Spiels» ein. In Bezug auf das *game design* orientierte sich die für mehrere Spieler konzipierte Webdokumentation direkt am erfolgreichen Videospiel *SimCity*.²⁷ Das Ziel des Spiels besteht darin, die weltweit drittgrößten Erdölvorräte in Besitz zu nehmen,

23 Das Konzept des «ludischen Ethos» präzisiert die Modalitäten einer spielerischen Struktur, die dazu führt, dass die Webdokumentation wie ein Spiel wahrgenommen werden kann (vgl. Sébastien Genvo (2013): *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*. Habilitationarbeit. Universität von Lorraine).

24 *Game design* wird als der Prozess definiert, im Rahmen dessen Regeln und andere konstitutive Elemente des Spiels konzeptualisiert und kreiert werden.

25 Die Kommunikationstheorie der «ludicisation» (Genvo, 2013) ist einer immanentistischen Spielkonzeptionen gegenüberzustellen. Sie schlägt eine Vermittlung spielerischer Phänomene mit Hilfe von drei Konzepten vor: Spielbarkeit, spielerischer Ethos und Modellspieler.

26 Genvo (2013), S. 41.

27 *SimCity* ist eine Videospielserie, die 1989 von Will Wright im Auftrag der Maxis entwickelt wurde. Als Bürgermeister muss der Spieler ein leeres Terrain in eine Agglomeration transformieren und die entstandene Stadt sowie die Infrastrukturen mit Hilfe eines bestimmten Budgets verwalten.



6 Screenshot aus *Fort McMoney*, Armaturenbrett

um die Bedeutung dieser Form von Energie in unserer Gesellschaft zu diskutieren. Um dies durchführen zu können, wendet das Webdesign eine Reihe von Codes an, die aus der Videospieldkultur bekannt sind; eine Art Armaturenbrett, das – wie in Videospielen – die Kompetenzen auf die verschiedenen Spieler verteilt (vgl. Abb. 6), ein Tachometer, dessen Anzeigenadel wie in einem Autorennen oszilliert, eine subjektive, an *Ego-Shooter*-Spiele erinnernde Erzählperspektive während der interaktiven Sequenzen, Inventarfenster wie in Rollenspielen, in denen der Spieler seine im Laufe des Spiels gesammelten Objekte einlagern kann, etc.

Performativer Interaktionsmodus

Dieses Interaktionsdesign versucht, die allgegenwärtigen konnektiven Möglichkeiten der Endgeräte auszuloten. Es handelt sich dabei um eine performative Schreibweise, deren Ziel darin besteht, durch die verschiedenen angebotenen Möglichkeiten geolokaler Medien und dem Konzept einer *augmented reality*²⁸ mit der Realität zu interagieren. Nur wenige aktuelle Produktionen schaffen es, tatsächlichen Nutzen aus diesem komplexen und ehrgeizigen Interaktionsmodus zu ziehen. So schlägt z. B. die interaktive Dokumentation *Jaurès Pas à Pas* (2014) thematische und historische Spaziergänge durch Paris und Toulouse vor, im Verlauf derer eine Serie verschiedener dokumentarischer Module über das Leben Jean Jaurès' in Gang gesetzt werden (vgl. Abb. 7). Es versteht sich von selbst, dass die Entwicklung dieser *in situ* Schreibweise ein relativ großes Budget in Bezug auf die Anzahl der Spieler

28 Der Begriff der *augmented reality* bezeichnet Computersysteme, die in Echtzeit die Überlagerung unserer «natürlichen» Realitätswahrnehmung durch ein virtuelles 3D- oder 2D-Modell erlauben.



7 Screenshot aus dem Teaser für *Jaurès Pas à Pas* (<http://jaures-pas-a-pas.fr>, 28.4.2016)

verlangt, die auf einem gegebenen Territorium an dieser Erfahrung partizipieren. Gleichzeitig jedoch verlegt dieser Modus die interaktive dokumentarische Praxis an den Schnittpunkt von Museographie und einer Aufwertung kulturellen Erbes.

Conclusio

In Anbetracht der aktuellen Produktion möchte der vorliegende Beitrag das kreative Potential der «neuen Schreibweisen» des Realen hervorheben. Die Spezifika der sechs vorgestellten, frei miteinander kombinierbaren Interaktionsdesigns unterstreichen dabei die Relationalität zwischen Interakteuren und auktorialer Erzählinstanz (vgl. die untenstehende Tabelle). Im Angesicht des labilen und nicht stabilisierten Charakters interaktiver Dokumentationen drängt sich jedoch eine gewisse Vorsicht auf. Tatsächlich sind die sechs diskutierten Modi weder exklusiv noch erschöpfend. Ein Großteil der französischsprachigen Webdokumentationen kombiniert mehrere Interaktionsmodi gleichzeitig. Durch die Visualisierung komplexer Daten oder die Inszenierung generativer audiovisueller Archivdaten führen jüngere innovative Ansätze zu neuen Experimenten, die das untenstehende, vorläufige Klassifikationsschema erweitern oder verändern mögen. Letztlich verweist jedes Schema auf epistemologische Herausforderungen seiner Produktion und keine Typologie kann für sich in Anspruch nehmen, erschöpfend oder definitiv zu sein. Doch wie Guy Gauthier formuliert: Wenn «die Karte nicht das Territorium ist, so erlaubt sie doch zumindest sich darauf wiederzufinden, basiert sie doch auf eindeutig explizierten Konventionen».²⁹

29 Guy Gauthier (1995): *Le documentaire: un autre cinéma*. Paris: Armand Colin, S 186.

Interaktionsmodi	Struktur des multimedialen Textes	Konzeption	Rezeption	Einschlägige Beispiele
Hpermedial	Baumförmig und geschlossen	Konstruktion einer Vielzahl von Lektüreparcours in einer geschlossenen Architektur	Auswahl eines einzigartigen Lektüreparcours	<i>Voyage au bout du charbon</i> (2008)
Dialogisch	Datenmenge, die sich in Echtzeit aktualisiert	Dialogsimulation auf Basis im Vorfeld etablierter Regeln und Handlungsmöglichkeiten	Interaktion mit dem filmischen Interface während die UserInnen in der Diegese verbleiben	<i>Bear 71</i> (2012)
Kontributorisch	Aktualisierbar und halboffen	Szenarisierung eines Vermittlungsrahmens, um die UserInnen zu einem nicht-werkverändernden Beitrag aufzufordern	Lektüre und/oder Eingabe von Daten in ein Dispositiv	<i>Code Barré</i> (2011)
Partizipativ	Aktualisierbar und offen	Szenarisierung eines Vermittlungsrahmens, um die UserInnen zu einer werkverändernden Partizipation aufzufordern	Lektüre und Eingabe von Daten in ein Dispositiv	<i>Sandy Storyline</i> (2012)
Spielerisch	Spielbar	Erarbeitung eines <i>game design</i> und <i>game play</i> des Dokuments	Wahl einer spielerischen Variante, um mit der Spielbarkeit des Dokuments zu experimentieren	<i>Fort Mc Money</i> (2013)
Performativ	Geolokalisiert	Definition der Beziehung zwischen medialen Interfaces und pragmatischem Rahmens zum Abruf der Daten	Wahrnehmung einer <i>augmented reality</i> durch <i>in situ</i> -Manipulation verschiedener Medien	<i>Jaurès Pas à Pas</i> (2014)

Wenngleich diese Typologie verschiedener Interaktionsdesigns von Webdokumentationen die Spezifika von Produktions- und Rezeptionsseite aufzeigt, so darf nicht vergessen werden, dass Interaktivität im wesentlichen ein technisches und konzeptuelles Instrument im Dienste des Autors bleibt. Die dokumentarische Praxis beruht auf einer künstlerischen Tätigkeit, die sich zum Ziel setzt, Realität zu dekonstruieren, um Phänomene zu visualisieren, die unser Verstand ohne sie nicht sehen kann. Mit anderen Worten, das politische und ästhetische Ziel dokumentarischer Praxis – gleich ob interaktiv oder nicht – besteht darin, reale Phänomene zu dekonstruieren, um dem Zuschauer Zugang zu den darunter liegenden komplexen Prozessen zu ermöglichen, die einer unvermittelten Wahrnehmung entgegen. Die Absicht des Designs von Webdokumentationen erlaubt es, technologische Innovationen (wie z. B. *augmented reality*, Geolokalisierung oder die Visualisierung komplexer Daten) als Möglichkeiten zu begreifen, innovative und notwendige Schreibweisen weiterzuentwickeln, sie können jedoch keine neue dokumentarische Ästhetik produzieren. Darüber hinaus bleibt das in diesem Beitrag entwickelte theoretische Modell interaktiver Dokumentationsdesigns eine Konzeptualisierung einzelner, von ihren ökologischen Produktions- wie auch Rezeptionsbedingungen losgelöster Arbeiten. Um die aktuellen Entwicklungen im Bereich der Kulturproduktion vollständig erfassen zu können, müssen diese Hypothesen im Feld unter Beweis gestellt werden. So könnte nur eine Evaluation durch UserInnen das Projekt eines idealen Webdokumentationsdesigns mit der Aneignung des Dispositivs durch reale UserInnen abgleichen.

Webadressen:

18 Days in Egypt (2011), <http://beta.18daysinegypt.com/>

Amour 2.0 (2012), <http://www.francetv.fr/amour/>

Bear 71 (2012), <http://bear71.nfb.ca/#/bear71>

Code Barré (2011), <http://codebarre.tv/fr/#/fr>

Fort McMoney (2013), <http://www.fortmcmoney.com/#/fortmcmoney>

Générations 14 (2014), <http://generations-14.fr/>

L'Obésité est-elle une fatalité ? (2009), <http://education.francetv.fr/webdocumentaire/l-obesite-est-elle-une-fatalite-o22876>

Le Challenge (2009), <http://www.canalplus.fr/c-infos-documentaires/pid3400-c-lechallenge.html>

Sandy Storyline (2012), <http://www.sandystoryline.com/>

Voyage au bout du charbon (2008), http://www.lemonde.fr/asiapacifique/visuel/2008/11/17/voyage-au-bout-du-charbon_1118477_3216.html

Erforschung neuer Gestaltungs- und Rezeptionsformen des Dokumentarischen im Netz

Eine Nutzerstudie zur Webdokumentation *Prison Valley* (2010)

Die Diskussionen, die mit Begriffen wie «transmedia storytelling» oder «convergence culture»¹ in Bezug auf Spielfilme und insbesondere Fernsehserien schon länger angestoßen worden sind, betreffen zunehmend auch den Dokumentarfilm. Nach revolutionären Vorreitern wie etwa *No Lies* (USA 1973, R: Mitchell Block) und *This is Spinal Tap* (USA 1984, R: Rob Reiner) ist auch der populäre Dokumentarfilm gerade im Spiel mit (semi-)fiktionalen Mitteln spätestens in den 2000er Jahren in der öffentlichen Aufmerksamkeit angekommen: Mit zahlreichen Dokumentarspielen in fast allen Fernsehprogrammen oder dem Erfolg des großen, unterhaltenden Kino-Dokumentarfilms von Michael Moore oder den aufwändig produzierten Naturfilmen der letzten Jahre ist eine Festschreibung des Dokumentarischen auf einen verbindlichen Formen- und Stilkatalog kaum mehr möglich. Heute findet die Hybridisierung zunehmend im gesamten medialen Kontext statt. Gemeint ist damit das Spannungsfeld von Kino, Fernsehen und den sogenannten Neuen Medien: Dazu gehören Internet-Webseiten, Apps für Smartphones aber auch die Einbindung filmischer Inhalte in Social-Media-Portale wie YouTube und Facebook.

Zu medienspezifischen Formen des Dokumentarfilms hat es in den letzten Jahren eine Reihe aufschlussreicher Publikationen gegeben, wie etwa zur Rolle des Dokumentarischen im Fernsehen² und zu aktuellen Tendenzen des Dokumentarfilms.³ Auch zu intramedialen Hybridisierungsprozessen – etwa zwischen Dokumentarfilm und Spielfilm – gab es zuletzt einige beachtenswerte Veröffentlichungen, wobei hier insbesondere die Popularisierung und Fiktionalisierung/Dramatisierung von dokumentarischen Angeboten fokussiert wurde.⁴ Was aber zuletzt – nicht nur in Bezug auf den Dokumentarfilm – zu beobachten war, sind Verfahren

- 1 Vgl. [jetzt nach Vorgabe des Schüren Verlags] Henry Jenkins (2006): *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York 2006.
- 2 Für Großbritannien etwa Richard Kilborn, John Izod (1997): *An Introduction to Television Documentary. Confronting Reality*. Manchester, für Deutschland: Christian Hißnauer: *Fernsehdokumentarismus. Theoretische Näherungen, pragmatische Abgrenzungen, begriffliche Klärungen*. Konstanz 2011; oder ders., Bernd Schmidt (2013): *Wegmarken des Fernsehdokumentarismus. Die Hamburger Schulen*. Konstanz.
- 3 Vgl. Alan Rosenthal John Corner (2005): *New Challenges for Documentary*. Manchester, Stella Bruzzi (2006): *New Documentary*. London, New York.
- 4 Vgl. Gary D. Rhodes, John Parris Springer (2006): *Docufictions. Essays on the Intersection of Documentary and Fictional Filmmaking*. London, für den englischsprachigen Raum. Und: Kay Hoffmann,

der Hybridisierung, die nicht mehr nur auf Figuren, Darstellungsformen und Erzählstrategien innerhalb der Gattung des Dokumentarfilms fokussiert sind, sondern die intermedial auf den gesamten Bedeutungskontext außerhalb der Medien Grenzen des Films blicken.

Ein Trend dieser Entwicklung sind sogenannte Webdokumentationen (unter anderem auch ‹interactive documentary›, ‹crossmedia documentary›, ‹transmedia documentary›, ‹augmented documentary› oder ‹docu-game› genannt)⁵, deren Aufkommen verstärkt seit etwa 2005 zu beobachten ist. Dass auch eine öffentliche Aufmerksamkeit für diese Form existiert, belegen neu entstandene Initiativen (wie das *i-docs* Symposium in Bristol seit 2011)⁶ oder das Interesse bereits etablierter Institutionen an dieser Form (wie die seit 2013 stattfindenden ‹crossmedia screenings› beim ältesten deutschen Dokumentarfilmfestival, dem DOK Leipzig).

Im Folgenden soll versucht werden, dieses noch junge Feld überblickshaft aufzuspinnen. Ein Problem, das dabei prominent im Vordergrund steht, ist die analytische Erforschung von Webdokumentationen. Zunächst wird daher skizziert, welche Entwicklungen es in diesem Bereich in den letzten Jahren gegeben hat. Im Anschluss wird versucht, die Webdokumentation an mediale Traditionen des Dokumentarfilms und des Computerspiels zurückzubinden und deren Konvergenz zu beschreiben. Im Hauptteil wird dann eine Text- und Nutzerstudie zur Webdokumentation *Prison Valley* (F 2010, R: David Dufresne, Philippe Brault)⁷ vorgestellt, die an der Universität Leipzig im Jahr 2015 im Rahmen eines Master-Projekts durchgeführt wurde. Ein Fazit zu zukünftigen Forschungsdesideraten schließt die Ausführungen ab.

1. Problemfeld Webdokumentation

Der Ausgangspunkt zur Begriffsdefinition der Webdokumentation kann als Schnittpunkt mehrerer konvergierender Linien aufgefasst werden: Neben künstlerischen Formen und Entwicklungen der Games-Industrie, werden hier auch Horizonte des digitalen Journalismus und des TV- bzw. Kino-Dokumentarfilms berührt. Im Folgenden sollen die beiden dominanten Konvergenzlinien des Dokumentarfilms und des Computerspiels fokussiert werden. Einerseits knüpft die Webdokumentation historisch an den Dokumentarfilm an – genauer an die Fernsehdokumentation, insofern viele der weiter unten angesprochenen Arbeiten auch als lineare TV-Fassung vorliegen. Andererseits schließt die Webdokumentation an jene aktuellen

Richard Kilborn, Werner C. Barg (2012): *Spiel mit der Wirklichkeit. Zur Entwicklung doku-fiktionaler Angebote in Film und Fernsehen*. Konstanz, für den deutschsprachigen Raum.

5 ‹Crossmedia Documentary› ist ein Begriff, der vor allem auf Festivals Verwendung findet, da so unterschiedliche Angebotsformen (etwa auch Apps) erfasst werden können. In England ist ‹interactive documentary› recht gebräuchlich (vgl. www.interactivedocumentary.net). In Deutschland wird eher von Webdokumentationen gesprochen. Vgl. <http://webdoku.de> (11.03.2016).

6 <http://i-docs.org> (11.03.2016).

7 <http://prisonvalley.arte.tv/?lang=de> (11.03.2016).

Entwicklungen an, die sich mit Begriffen wie «user generated content» oder «prosumer culture» beschreiben lassen.⁸ Die RezipientInnen werden weniger als BetrachtInnen von fertigen Beiträgen angesehen. Vielmehr gestalten sie die Beschäftigung mit dem Material aktiv, und nicht nur das: Sie verändern das Angebot, ergänzen und gestalten es um und sind Teil des Herstellungsprozesses.⁹

Im Sinne von Bill Nichols, der die Gattung als Teil einer umfassenden dokumentarischen Kultur begreift, die nicht nur einzelne Filme betrifft, sondern die ein Spannungsfeld aus Herstellung, Filmtext und Rezeption umfasst,¹⁰ lässt sich feststellen, dass auf allen diesen drei Ebenen Veränderungen zu beobachten sind, die in der Webdokumentation Niederschlag finden. Für den Produktionsprozess ist entscheidend: Es gilt zwar schon für den «traditionellen» Dokumentarfilm wie für den Spielfilm eine ausgeprägte Arbeitsteilung in verschiedene Rollen. Dennoch lassen sich in der historischen Entwicklung immer wieder – sowohl für den Kinofilm wie für das Fernsehen – Protagonisten, Autoren und Bewegungen ausmachen: Dies reicht von John Grierson und dem *British Documentary Movement* der 1930er und 1940er Jahre bis zu den Umbrüchen von *Direct Cinema* und *Cinema vérité* mit ihren Vertretern (Richard Leacock und Robert Drew in den USA, Jean Rouch in Frankreich).¹¹ Mit all diesen Akteuren sind immer auch Stile und Verfahren verbunden, die sich durch die Wiederverwendung von filmischen Mitteln kondensiert haben; etwa die expositorische Erzählerstimme in den Werken der Grierson-Schule oder die Handkamera im *Direct Cinema*.

Dies ändert sich in Bezug auf die Webdokumentation insofern, als hier durch die mediale Transformation neue Fragen in den Vordergrund rücken, wie zum Beispiel die der NutzerInneneinbindung. Die meisten Beispiele sind keine Arbeiten einzelner, sondern eher institutionell (durch Auftraggeber wie Fernsehsender) oder geografisch geprägt (Schwerpunktzentren sind im Moment Kanada und Frankreich). Während der Einfluss einzelner Akteure in Themen und Stilen von Filmen oft noch klar erkennbar ist, etwa die linkspopulistischen Arbeiten Moores), so ist das in Bezug auf die Webdokumentation zumeist nicht mehr so deutlich auszumachen. Hier sind es dann eher ProduzentInnen – wie das französische Unternehmen Uopian¹² –, Zentren – wie das National Filmboard of Canada, NFB¹³ sdf – oder Medienunternehmen – wie ARTE –, die als Förderer dieser Form auftreten. Die Verfahren sind offen und die Möglichkeiten sehr heterogen. Als Macher etablieren sich deshalb zugleich interessierte FilmemacherInnen und Fernsehschaffende, aber auch

8 Vgl. Birgit Blätzel-Mink, Kai-Uwe Heilmann (2009): *Prosumer Revisited: Zur Aktualität einer Debatte*. Wiesbaden.

9 Vgl. zu anderen Modi der Interaktion in Anlehnung Bill Nichols auch Sandra Gaudenzi (2013): *The Living Documentary. From representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary*. London. <http://research.gold.ac.uk/7997/> (21.02.2016).

10 Vgl. Bill Nichols (2001): *Introduction to Documentary*. Bloomington, hier besonders: S. 20–41.

11 Vgl. ebd., S. 90–122.

12 Vgl. www.upian.com (11.03.2016).

13 Vgl. www.nfb.ca/interactive (11.03.2016).

WebdesignerInnen und KünstlerInnen. Klassische Berufsbilder und Rollen verändern sich auch durch den Einfluss von RezipientInnen auf den Produktionsprozess, der in einigen Fällen sehr groß sein kann, etwa, wenn es um die Vollendung des nur von KünstlerInnen angebotenen Materials geht.

Daran anschließend gibt es zudem Veränderungen auf der Ebene der Aufbereitung des Materials auch im Sinne einer Abgrenzung zur Evidenzproduktion. Bill Nichols sieht den Dokumentarfilm nicht als Darstellung von Fakten oder Evidenzen, sondern vielmehr als mehrstimmigen Diskurs über das Reale.¹⁴ Der Dokumentarfilm bildet das Reale nicht in seinem So-Sein ab, sondern er legt einen argumentativ begründeten Fokus auf die Wirklichkeit: «As such they [the documentaries; FM] become one voice among the many voices in an arena of social debate and contestation»¹⁵ Die Stimme des Dokumentarfilms drückt sich in der Fokussierung und damit Artikulation dieses bestimmten Blickwinkels aus: «Voice, then, is a question of how the logic, argument, or viewpoint of a film gets conveyed to us.»¹⁶ Wie Nichols an anderer Stelle – mit Blick auf die von zufälligen Beobachtern gemachten Aufnahmen des Polizei-Einsatzes gegen Rodney King – postuliert, sind es nicht allein die Bilder, die evident werden und damit entweder die Schuld Kings beweisen oder Auskunft über sein schuldloses Verstricktsein in die Situation geben, sondern es ist der Einsatz und die Verwendung dieser Bilder, wie sie bei dem Prozess gegen die Polizisten stattgefunden hat.¹⁷ Diese Argumentation und Perspektive löst den Dokumentarfilm aus seiner reinen Beweisfunktion: «The sense of perspective that is, an informing logic and organization, separates a documentary from mere footage or photographic records.»¹⁸ Im Anschluss an diese Ausführungen von Nichols soll deshalb auch die Webdokumentation als mediale argumentative Struktur begriffen werden, wobei die NutzerInnen aber hier noch mehr als beim Film aufgefordert sind, an diesem Argumentationsprozess mitzuwirken und diesen erstens während seiner Generierung *in situ* zu erleben und zweitens durch eigene Beteiligung zu gestalten und erweitern.

Es leuchtet ein, dass sowohl Kinodokumentarfilme wie Fernsehdokumentationen bestimmten Standards unterliegen: etwa in Bezug auf die Länge oder die strukturierte Aufbereitung der Informationen in einer meist linearen argumentativen und/oder narrativen Struktur. Bei der Webdokumentation vervielfältigen sich die Ebenen der Repräsentation des Materials: ProduzentInnen haben nicht nur die Möglichkeit, Bewegtbilder in verschiedener Länge zu verwenden, sondern genauso auch Texte, Bildergalerien, Hörbeispiele oder Gameplay-Elemente einzubinden. Die non-lineare Anordnung der Elemente erlaubt es, dass die NutzerInnen sich selbst einen Weg durch die jeweilige Dokumentation bahnen und dabei auch

14 Vgl. Nichols (2011), S. 42–60.

15 Ebd., S. 43.

16 Ebd.

17 Vgl. Nichols (1994), S. 17–42.

18 Nichols (2011), S. 48.

Spuren hinterlassen können. Die Online-Verfügbarkeit gestattet es darüber hinaus, Angebote offenzuhalten und regelmäßige Updates – auch auf der Faktenebene – vorzunehmen. Zwar sind filmische Elemente immer noch ein wichtiger Faktor in der Gestaltung von Webdokumentationen, diese müssen aber in einem bestimmten, für NutzerInnen akzeptablen Rahmen bleiben: Einen fünfminütigen Filmclip kann man RezipientInnen online gut zumuten; bei einem zwanzigminütigen Ausschnitt kann die Aufmerksamkeit schnell absinken. Der Webdokumentation ist nicht nur eine multimediale Hybridität der Angebote zwischen Bild, Ton und Text, sondern auch zwischen passiver Rezeption und aktiver Interaktionsmöglichkeit inhärent, die sowohl kreativ wie auch pragmatisch von den GestalterInnen ausgefüllt werden muss. Daher tut sich die Medienwissenschaft mit der Analyse von Webdokumentation noch schwer. Die Untersuchung einzelner Beispiele scheitert oft daran, dass sich die Angebotsmöglichkeiten nicht in dem gleichen Maße verschriftlichen und abbilden lassen, wie das in Bezug auf primär audiovisuelle Medien mithilfe von Filmprotokollen und Ähnlichem bereits gut etabliert ist.

Bei Webdokumentationen verändert sich auch die Rolle der RezipientInnen. Die einzelnen NutzerInnen sind nicht mehr nur BetrachterInnen eines dicht vertexteten und fertig ausgestalteten Diskurses im Rahmen eines etablierten Nutzungsdispositivs, sondern müssen sich aktiv einbringen. Dies kann eine erwünschte Herausforderung sein, aber auch eine Hemmschwelle darstellen, da die eigene Aktivität – gerade in Bezug auf nicht rein unterhaltende Angebote – noch stärker vom Thema und dem spezifischen Interesse abhängt. Überwiegend findet die Nutzung alleine statt und nicht mehr in einer lokalisierbaren Gruppe, die einen direkten Austausch *face-to-face* ermöglicht. Allerdings können andere Formen der Anschlusskommunikation genutzt werden – vom Feedback an die Macher oder einem Chat mit anderen Nutzern bis hin zur Beteiligung im Hochladen eigener Clips oder in der aktiven Veränderung des vorhandenen, dynamischen Angebots.

Zur historischen Entwicklung der Webdokumentation ist festzustellen, dass – wie oft in Zeiten zunehmender Medienkonvergenz und -hybridisierung – kein Punkt ausgemacht werden kann, an dem die Form erstmals präsentiert wurde und von dort an existierte. Louis Villers und Alexis Sarini weisen in ihrer *Very Short History of Webdocs* nach, dass bereits 2002 – also etwa mit dem Begriff «Web 2.0» geprägt durch Tim O'Reilly – auf dem Festival *Cinema du Réel* in Lyon von einer Sektion *Web Documentary* die Rede gewesen ist, wobei hier ausschließlich Projekte vorgestellt wurden, die sich gerade in der Entwicklung befanden.¹⁹ Die bereits erwähnte und bis heute sehr aktive Produktionsfirma Uopian aus Paris stellte 2005 die Arbeit *La Cité des Mortes – Ciudad Juárez* vor,²⁰ die von einer Mordserie in der mexikanischen Stadt berichtete. Diese Arbeit – wie auch die folgenden Beispiele der

19 Vgl. Louis Villers, Alexis Sarini (2011): «A Very Short History of Webdocs». In: Matthieu Lietaert (Hg): *Web_Docs. A Survival Guide*. Brüssel. S. 23–28, hier S. 24.

20 www.lacitedesmortes.net (11.03.2016).

Firma – sind in enger Zusammenarbeit mit dem französischen Zweig des Fernsehsenders ARTE entstanden: Sie liegen in der Regel sowohl als einstündige Fernsehsendungen wie auch als Webseite vor.

Neben Frankreich ist vor allem Kanada über die Zusammenarbeit mit dem *National Film Board* ein wichtiger Impulsgeber der Webdokumentation. 2009 erschien die von Katerina Cizek gestaltete mehrteilige Arbeit *Highrise*, in deren Rahmen u. a. 2010 auch das Teilprojekt *Out My Window*²¹ entstand, das durch die Möglichkeiten des Eintretens in die Wohnungen der gezeigten Figuren deren Geschichten hinter den Hochhausmauern zeigt. Die Webdokumentation ist dabei auch offen für viele Anschlüsse an verwandte Formen: Neben dem Computerspiel sind es dabei vor allem *graphic novels*, die gestalterischen Einfluss haben können, etwa in *Anne Frank im Land der Mangas*²² (2012), beworben als «interaktiver Doku-Comic²³», oder die Vermischung von Spielfilm, Dokumentarfilm und Computerspiel, wie in dem niederländischen Beispiel *Collapsus*²⁴ (N, 2010), welches sich mit den zukünftigen Problemen der weltweiten Energieversorgung beschäftigt und dabei neben interaktiven und dokumentarischen Elementen auch Spielszenen einbindet. Seit 2013 besteht die vom US-amerikanischen MIT gegründete Initiative *Docubase*,²⁵ die auch eine Besprechung und Archivierung von Webdokumentationen vornimmt. Ein weiteres großes Thema der letzten zwei Jahre ist die Refinanzierbarkeit von Angeboten. Die meisten Webdokumentationen sind für den Nutzer bisher kostenlos bzw. werden von staatlichen Instituten oder Fernsehsendern unterstützt. Einmalig ist in dieser Hinsicht *I Love Your Work*²⁶ (USA, 2013), in dem der US-Künstler Jonathan Harris sich mit Darstellerinnen lesbischer Pornofilme beschäftigt hat: Hier müssen die NutzerInnen einen Obolus entrichten, um Zutritt zu erhalten.

In Deutschland wird die Webdokumentation erst allmählich zu einem Modell, für das sich die klassischen Medienhäuser interessieren. Der MDR koproduzierte 2011 eine Webdokumentation zur TV-Reihe *Geheimsache Mauer – Die Geschichte einer deutschen Grenze*,²⁷ während andere Medienhäuser wie die *Süddeutsche Zeitung* Kooperationen erste Kooperationen umgesetzt haben (zum Beispiel mit Uopian für *Fort McMoney*, F 2014).²⁸ Thematisch bewegen sich Webdokumentationen zum einen im sozialkritischen Bereich, indem sie aktuelle Gegenwartsprobleme aufgreifen: Energieversorgung in *Collapsus* (USA 2010), Wahlen und Korruption in *Jour du Vote*²⁹ (F 2012), Krieg in *Gaza/Sderot*³⁰(F 2008), Wohnen in *Out My Window*

21 <http://highrise.nfb.ca>; <http://outmywindow.nfb.ca/#/outmywindow> (11.03.2016).

22 <http://annefrank.arte.tv/de> (11.03.2016).

23 <http://www.netzdoku.org/2014/01/22/anne-frank-im-land-der-manga/> (11.03.2016).

24 <http://www.collapsus.com> (11.03.2016).

25 Vgl. MIT Open Documentary Lab o.J., <http://docubase.mit.edu/> (11.03.2016).

26 <http://iloveyourwork.net> (11.03.2016).

27 <http://www.geheimsache-mauer.de> (11.03.2016).

28 <http://www.fortmcmoney.com/#/fortmcmoney> (11.03.2016).

29 <http://assemblee-nationale.curiosphere.tv/#/bienvenue> (11.03.2016).

30 <http://gaza-sderot.arte.tv/de> (11.03.2016).

(Can 2010), Arbeitswelt in *Journey to the End of Coal*³¹ (F 2008) und *I Love Your Work* (USA 2010) oder Kriminalität in *La Cité des Mortes* (F 2005). Ein anderer Strang von Arbeiten ist eher historisch orientiert und versucht, Traditionen und Entwicklungen der näheren Zeitgeschichte neu und innovativ aufzubereiten (*Anne Frank im Land der Mangas, Geheimsache Mauer*).

2. Traditions- und Konvergenzlinien der Webdokumentation

Wie bereits erwähnt, kann die Entstehung der Webdokumentation als ein Konvergenzpunkt in der zunehmenden Hybridisierung unterschiedlicher Medien und Angebote angesehen werden; besonders Computerspiele verdienen hier Aufmerksamkeit. Zunächst erscheint es, als hätten der Dokumentarfilm und das Computerspiel wenig Anknüpfungspunkte. Dennoch lässt sich sagen, dass diese Traditionslinien in der Webdokumentation auf einmalige Weise zusammenlaufen, indem diese – im Sinne eines «best of both worlds» – Elemente beider Traditionen aufnimmt und auf kreative und singuläre Weise neu verschweißt.

Mit dem Dokumentarfilm teilt die Webdokumentation vor allem den Bezug auf Vorgänge, soziale Akteure und Entwicklungen aus der Realität: Wie im Dokumentarfilm (sensu Grierson) – kommt es auch bei der Webdokumentation zu einem «creative treatment of actuality»³² – also einer kreativen Aufbereitung von der tatsächlichen und gegenwärtigen Wirklichkeit abgerungenem Material. Es geht dabei schon seit den Arbeiten von Grierson nicht nur um eine Sichtbarmachung von Aspekten der Wirklichkeit. Auch das Einnehmen einer Position etwa gegenüber sozialen Problemen seitens der Filmemacher oder eine kognitive emotionale Aktivierung des Rezipienten spielen eine Rolle. Der Zuschauer soll auf Missstände und Problemfelder hingewiesen werden und gegebenenfalls sogar Erkenntnisse in Handlungen in seiner Lebenswelt umsetzen. Auch wenn das umstritten ist – Brian Winston sagt zu Recht: «[T]he underlying assumption of most social documentaries – that they shall act as agents of reform and change – is almost never demonstrated»³³ – ist gerade der aufklärerische und soziale Veränderungen anvisierende Anspruch von Dokumentarfilmen der Gegenwart umfassend präsent. So zum Beispiel in so unterschiedlichen Filmen wie *BOWLING FOR COLUMBINE* (USA 2002, R: Michael Moore) in Bezug auf die US-Waffenpolitik oder *MASTER OF THE UNIVERSE* (D 2013, R: Marc Bauder), in Bezug auf das Finanzwesen.

Dieser Anspruch ist auch für die Webdokumentation, insbesondere die oben genannten gesellschaftskritischen Beispiele, ein wichtiger Bezugspunkt. Das liegt nicht nur an der thematischen Verwandtschaft mancher Beispiele und an der zeitlichen

31 <http://www.honkytonk.fr/index.php/webdoc> (11.03.2016).

32 John Grierson (1932): «The Documentary Producer». In: *Cinema Quarterly*, 2 (1), 1932, S. 7- 9.

33 Brian Winston (2008): *Claiming the Real. Documentary: Grierson and Beyond*. Basingstoke 2008, S. 236.

Nähe der eben genannten Filme zu den aktuellen Webdokumentationen, sondern auch an der Veränderung der Rollenverhältnisse zwischen FilmemacherInnen und ZuschauerInnen. Im Dokumentarfilm wählen die FilmemacherInnen das Material aus und ordnen es an – das kann von äußerst populistischen und effektheisenden Manipulationen (wie etwa in den Filmen Morgan Spurlocks) bis hin zu den relativ offenen Entwürfen ohne jeglichen intrinsischen Kommentar reichen (wie bei Nikolaus Geyrhalter). Die Kontrolle über die zutreffende Aussage liegt dennoch überwiegend bei den FilmemacherInnen. Das fertige Produkt öffnet dann ein Interpretationsfeld bzw. einen in der Öffentlichkeit kondensierten Sinnhorizont, der gegebenenfalls zu alltagsbezogenen Anschlusshandlungen führt. In vielen Webdokumentationen ist das Material zwar auch durch eine endliche Auswahl der MacherInnen bestimmt. Jedoch ist die Erschließung desselben an das Interesse und das Engagement der RezipientInnen gebunden, die sich einen bestimmten Weg durch die Inhalte bahnen müssen, die Abstecher machen und das Material kommentieren und ergänzen können. Die Kommunikationskanäle können dadurch erweitert werden. Neben einer aktiven kognitiven Einzelbeschäftigung und der Kommunikation in BetrachterInnengruppen gibt es im Sinne von Sally J. McMillan insofern auch eine *user-to-user*-Interaktion, wenn nicht sogar eine *user-to-producer*-Interaktion, indem über soziale Medien und Kommentare Feedback-Kanäle auch zu den Herstellern geöffnet werden können.³⁴

Es lässt sich daher sagen, dass die Abbildung und Verfügbarmachung der sozialen Realität ähnliche Anliegen von Dokumentarfilm und Webdokumentation sind, wobei aber bei ersterem die Struktur in Bezug auf Linearität und Umfang streng reglementiert ist. Dies ändert sich in Bezug auf die Webdokumentation, insofern hier der äußere Rahmen vorgegeben ist, während sich das Verstehen des Rezipienten erst durch die Interaktion einstellt. In vielen Webdokumentationen kommt es deshalb von einer Angebotsstruktur der *Repräsentation von Realität* zu einer Struktur der *Interaktion mit einer Repräsentation von Realität*. Die Beispiele deuten diesen interaktiven Fokus der Form sogar direkt an, indem etwa *Out My Window* (CAN, 2010) das Bewegen durch den Raum und das Eintreten in bestimmte Wohnungen in einem Wohnblock direkt auf der Ebene der Nutzernavigation visualisiert. Ähnliches gilt bei *Prison Valley*, in welchem der Nutzer mit seinem Avatar in ein Motel eincheckt, bevor er dann seine eigenen Erkundungen im Tal der Gefängnisse vornehmen (sich «umschauen») kann. Auf diese Weise wird eine Lokalisierung und Handlungsermächtigung hergestellt, insofern der Nutzer nicht nur während der Recherchen eingebunden wird (wie im Film etwa durch die Handkamera suggeriert werden kann), sondern sich als handelnder Begleiter des Kamerateams fühlen kann.

Auch das Computerspiel blickt auf eine lange Entwicklungstradition zurück, die bis in die frühen 1960er Jahre zurückreicht. Es gibt mittlerweile eine große Reihe

34 Vgl. Sally J. McMillan (2006): «Exploring Models of Interactivity from Multiple Research Traditions: Users, Documents, and Systems». In: Leah Lievrouw, Sonja Livingstone (Hg): *Handbook of New Media: Social Shaping and Social Consequences of ICTs*. London, S. 205–229, hier S. 211f.

an Genres, die unterschiedliche Unterhaltungs- und Handlungsangebote machen. Schon 1997 hat Jürgen Fritz versucht, diese Formen grundsätzlich voneinander zu differenzieren, indem er vorgeschlagen hat, dass Computerspiele ein Feld zwischen narrativen Merkmalen ‚Geschichten erzählen, eigenen aktiven Nutzerhandlungen ‚etwa kämpferischen Auseinandersetzungen im Spiel, und Denkaufgaben ‚etwa in strategischen Manövern oder Simulationen, öffnen.³⁵ Je nach Genre kann also ein Computerspiel stärker narrativ ‚etwa in Beispielen, die auf Spielfilme und ihre Handlungsstruktur rekurrieren, oder spiel- ‚z. B. beim Ego-Shooter, bzw. denkorientiert sein ‚etwa in Simulations- und Strategiespielen). Die Rolle des Nutzers ist daher von vornherein sehr stark motiviert: Er ist in der Regel aktiv involviert, kognitiv oder tatsächlich physisch über die Interfaces des Rechners. Neben der *user-to-system*-Interaktion spielt auch die *user-to-user*-Interaktion (etwa bei Online-Spielen) eine Rolle. Der Verlauf von Spielen kann linear und teleologisch, aber auch offen und non-linear sein. Es zeigt sich so, dass das Rollenverhältnis zwischen Programmierer und Nutzer bei Computerspiel und Webdokumentation relativ ähnlich ist: Es gibt einen offenen Rahmen, in dem der Nutzer agieren kann, und es wird zumindest eine relative Entscheidungs- und Handlungsfreiheit suggeriert, entlang derer Pfade beschritten, Aufgaben gelöst oder Geschichten erlebt werden können.

Die meisten Webdokumentationen haben narrative (etwa in Filmclips) und kognitive Elemente (etwa in der Reflexion von Inhalten und deren aktiver Konstruktion), sie können aber auch spielerisch sein. Es lässt sich sagen, dass damit die *inhaltliche Ebene* der Webdokumentation mit ihrer Bezugnahme auf eine äußere Realität weitestgehend auf Traditionen des Dokumentarfilms verweist, während die *formale, gestalterische Ebene* in der Hybridität der Mittel auf Traditionen beruht, die erstmals im Computerspiel zum Tragen gekommen sind.

Aus dem Bereich der Computerspielbranche, aber auch im Bereich von Lernsoftware von Nichtregierungsorganisationen kam ab 2002 schon ein erster Vorstoß in Richtung von Webdokumentationen mit der Etablierung sogenannter *edutainment*, *serious games* oder *docu games*. Diese versuchten, Lerninhalte spielerisch aufzuarbeiten und sich etwa in Schulen oder generell zur Lernunterstützung und zur Verbreitung dokumentarischer Inhalte anzubieten. Sie wurden zumeist auf Datenträgern angeboten und kommerziell vertrieben. Serious games wie etwa *JFK Reloaded* (USA 2004, Traffic Games), ermöglichten eine spielerische Beschäftigung mit realen Begebenheiten, historischen Episoden oder Lerninhalten, in diesem Fall mit den Theorien um die Ermordung von John F. Kennedy. Warum sich diese Spiele nicht durchsetzen konnten, lässt sich sicher nicht auf einen einzelnen Faktor zurückführen. So lässt sich sagen, dass das Interesse an Software zu Ausbildungs- und Informationszwecken generell geringer ist. Deshalb – und auch wegen der einfacheren Verfügbarkeit – bietet

35 Vgl. Jürgen Fritz (1997): *Handbuch Medien – Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis*. Bonn, S. 88–99. Vgl. auch Espen J. Aarseth (2003): *A multi-dimensional typology of games* (www.digra.org/dl/db/05163.52481, 11.03.2016).

sich das Internet als idealer Angebotsort für diese Form an. Hier ist es nicht nur möglich – im Sinne des öffentlichen, für jedermann zugänglichen Forums – eine gute Verfügbarkeit zu gewährleisten. Auch die Eintrittsschwelle ist aufgrund der überwiegend kostenlosen Angebote niedriger. Zugleich können die oft auf aktuelle Entwicklungen fokussierten Arbeiten ständig aktualisiert werden, was etwa in Bezug auf ein Ego-Shooter- oder Strategiespiel nicht unbedingt notwendig ist.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Webdokumentation Elemente des Dokumentarfilms und des Computerspiels mehrschichtig zu integrieren versucht. Dabei spielen vor allem der inhaltliche Bezug auf eine vorgängige Wirklichkeit des Dokumentarfilms und der gestalterische Aspekt der Multimodalität mit verschiedenen Interaktionsniveaus aus dem Computerspiel eine Rolle. Damit sind Webdokumentationen *dokumentarisch* in ihrem Bezug auf Problemfelder der gesellschaftlichen Wirklichkeit. Sie sind *interaktiv*, insofern sie nicht nur eine kognitive, sondern auch eine physische Betätigung vom Rezipienten erfordern. Und sie sind meistens *non-linear* in ihrer Angebotsstruktur. Darüber hinaus sind sie *multimedial* in der Integration von Text, Grafik, Animation und Bewegtbild etc. Und nicht zuletzt sind sie *online verfügbar*, was eine Feedbackmöglichkeit zu Machern und einen Diskussionskanal zu anderen Nutzern eröffnet und Aktualisierungen erlaubt.

3. Erforschung der Angebotsproduktion und der interaktiven Potentiale von Webdokus anhand des Beispiels *Prison Valley*

Im Folgenden soll nun ein Beispiel näher vorgestellt werden, welches im Jahr 2015 in einem mehrteiligen Forschungsprojekt am Institut für Kommunikations- und Medienwissenschaft der Universität Leipzig im Rahmen von drei Masterarbeiten durchgeführt wurde. Die Studie bestand aus einer Text- und Kontextanalyse sowie einer modellhaften Erforschung des Nutzerverhaltens zur Erfassung der direkten Interaktion mit dem Beispiel. Bereits erwähnt wurde die Firma Upian, deren bekannteste Produktion *Prison Valley* aus dem Jahre 2010 sein dürfte. Nach einer Idee von David Dufresne und Philippe Brault, entstand das Projekt in den USA in einer Zusammenarbeit mit dem französischen Zweig von *arte*. So wurde dieses Beispiel – wie zuvor auch etwa *Gaza/Sderot* – sowohl als Fernsehfilm wie auch als Webdokumentation umgesetzt.

Prison Valley behandelt das Thema des sogenannten Tals der Gefängnisse im Fremont County in Colorado/USA, ein Gebiet, das von seinen 13 Haftanstalten geprägt ist. Viele der Ortsansässigen arbeiten in diesen Einrichtungen als Wärter, Lebensmittelversorger, Putzfrauen oder Priester. Wer den Film anschaut oder mit der Webseite interagiert, hat die Möglichkeit, Geschichten aus dem dortigen Alltagsleben kennenzulernen: Dabei geht es sowohl um die im Tal arbeitenden Menschen als auch um die Inhaftierten.

In der Webdokumentation werden zunächst zwei Filmclips abgespielt, die die Anreise in das Tal und das Einchecken im dortigen Motel versinnbildlichen, dann

können sich die NutzerInnen relativ frei bewegen und sich von Geschichte zu Geschichte einen Weg durch das interaktive Angebot bahnen. Bestimmte Bonus-Optionen eröffnen sich erst nach der Rezeption jeweiliger Geschichten; zusätzlich gibt es die Möglichkeit, Abstecher zu machen und andere Informationen zu sammeln, die einzelne Themen oder Stationen vertiefen. Dreh- und Angelpunkt der Reise ist dabei immer wieder das eigene Motelzimmer: Hier können die NutzerInnen sich mit anderen NutzerInnen austauschen, Feedback geben, eigene Informationen hochladen oder den aktuellen ‹Stand› speichern und später zu der Webdoku zurückkehren.

Die vorzustellende NutzerInnenstudie erfolgte in zwei Schritten. Im ersten Schritt wurden Protokolle der auf der Webseite hinterlegten Daten und Informationen gemacht. So sollte auf der Textebene deutlich werden, welche Angebote das Projekt macht. Es wurden dabei zwei Aspekte fokussiert: Erstens auf die Art von Angeboten (Filme, Spielelemente) und zweitens auf die Wege, die bei der Rezeption der Angebote von den NutzerInnen gewählt werden können. In einem weiteren Schritt wurde auch auf die Arten der Interaktion und deren Reichweite eingegangen. Da es den Rahmen der Studie gesprengt hätte, dies im kompletten Spiel durchzuführen, wurden hierzu zwei Räume/Sequenzen ausgewählt, eine zu Anfang und eine gegen Ende der Webdokumentation, da diese als Einstieg und Schlusspunkt am Bedeutsamsten erschienen. Diese protokollierten Ergebnisse wurden in einem weiteren Schritt mithilfe der bereits erwähnten Ausführungen zur Typologie von Computerspielen und Dokumentarfilmen interpretiert.³⁶ Drei Hypothesen waren bei der Durchführung forschungsleitend: Die erste bezog sich auf die Linearität der Nutzung (*H1*: Die überwiegend lineare Erfahrung der Webdokumentation wird der non-linearen vorgezogen), die zweite fokussierte Interaktionen (*H2*: Interaktionen auf niedrigem *level of engagement* werden eher genutzt als solche auf hohem Level) und die dritte Hypothese befasste sich mit Bewertung der Interaktionen (*H3*: Die Interaktionsmöglichkeiten werden von den NutzerInnen in Bezug auf den Wissensgewinn positiv bewertet. Die Fülle der Interaktions- und Entscheidungsmöglichkeiten kann jedoch zur Überforderung der NutzerIn führen).

Zur Methodik ist zu sagen, dass in Bezug auf die Text-Auswertung ein klassisches Sequenzprotokoll zur Anwendung kam, wie es auch in der Film- und Fernsehanalyse üblich ist.³⁷ Für den empirischen Teil der Studie wurde auf die nicht-teilnehmende Beobachtung der Probanden zurückgegriffen, die eine zurückgezogene Observation der Interaktion mit dem Projekt erlaubte. Danach wurde ein Leitfadenterview zur Einschätzung des Spiels durch die Nutzenden und zur eigenen

36 Vgl. zur Durchführung und zu den Ergebnissen: Hannah-Ruth Kappes (2014): *Die Webdokumentation Prison Valley. Eine explorative Studie zur Gestaltung und Nutzung von Interaktionsmöglichkeiten*. Unveröffentlichte Masterarbeit an der Universität Leipzig im Studiengang Kommunikations- und Medienwissenschaft. Es entstanden zwei weitere Arbeiten zu den bereits erwähnten Webdokumentationen *Out My Window* und *Fort McMoney*.

37 Vgl. Werner Korte (2010): *Einführung in die systematische Filmanalyse – ein Arbeitsbuch*. Berlin.

Spielerfahrung durchgeführt, gegliedert in die drei oben explizierten Themenbereiche Linearität, Interaktion und Bewertung der Interaktion.³⁸ Die ProbandInnen haben sich auf einen Aufruf bei Facebook sowie eine Anzeige in einer Lokalzeitung gemeldet. Sie wurden nicht etwa nach Sozialfaktoren wie Alter und Geschlecht selektiert, sondern nach ihrer Erfahrung im Umgang mit Internetangeboten. Menschen, die etwa keinen Facebook- und E-Mail-Account haben und keine regelmäßige Internetnutzung betreiben, wurden ausgeschlossen, weil es darum ging, Menschen zu befragen, die potentiell tatsächlich mit einem solchen Angebot in Berührung kommen können. Das Vorhandensein von Kenntnissen über Webdokumentationen war kein Auswahlkriterium, *Prison Valley* durfte ihnen jedoch nicht bekannt sein, da es um die Beobachtung eines Erstkontakts gehen sollte.

In Bezug auf die Text-Analyse konnten folgende Ergebnisse erzielt werden: *Prison Valley* ist in der Typologie von Jürgen Fritz zufolge eher im Bereich Narration/Strategie angesiedelt, denn notwendige und im Vordergrund stehende ludische Elemente (im Sinne eines Ziels/Siegs) gibt es nicht.³⁹ Zwar besteht die Möglichkeit, die Räume ähnlich eines Computerspiels eigenständig und allmählich zu erfahren. Es handelt sich aber eher um ein Flanieren in diesen Orten als um ein Lösen von Problemen oder das Erreichen eines Punktestands. Die einzelnen Geschichten sind dabei als Erfahrungsberichte gestaltet. Die insgesamt zehn Clips müssen nacheinander, in einer bestimmten Reihenfolge, erfahren werden: Erst wenn man sich an einer bestimmten Stelle befindet, ist es möglich, den Weg von dieser Stelle aus weiter fortzusetzen. Damit ist die Bewegung durch den Raum in der Gesamtsicht doch wieder überwiegend linear. Fast jeder Raum weist darüber hinaus ein interaktives Element auf (bis auf den zentralen Anfangsraum des Motelzimmers, der in dieser Hinsicht eine Sonderstellung einnimmt und vielfältige Möglichkeiten bietet). Durch das Aufrufen des fakultativen interaktiven Materials erhält man weitere Informationen, etwa zu den Vorgeschichten der im Projekt Porträtierten oder zu Hintergrundkenntnissen zu verschiedenen Arten von US-Haftanstalten (Hightech-Gefängnisse, Privatgefängnisse). Nach Ende des zehnten Clips kommt man wieder im Motelzimmer an und hat damit die Mission *Prison Valley* inhaltlich abgeschlossen.

In Bezug auf die NutzerInneninteraktion gibt es sowohl Elemente der Beschäftigung mit dem Material (*user-to-document*: Kommentieren des Materials, Durchklicken durch fotografische Aufnahmen), als auch des Austausches mit Mitnutzern (*user-to-user*: Chat, Facebook-Anbindung). Was die Grade des Engagements anbelangt, gibt es diverse, niedrig angesiedelte Interaktionsmöglichkeiten (Bildergalerien durchklicken, Antworten liken), einige ein mittleres Interaktionsniveau erfordern (Souvenirs und Dokumente ansehen, externen Links folgen) und wenige Elemente, die ein hohes Engagement fordern (Kontakt zu ProtagonistInnen

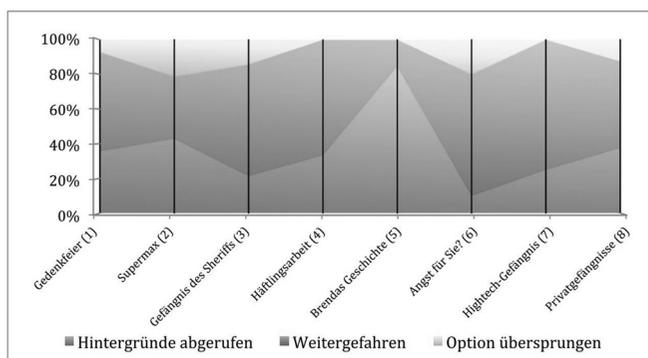
38 Vgl. zur Methodologie: Hans-Bernd Brosius u. a. (2009): *Methoden der Empirischen Kommunikationsforschung. Eine Einführung*. Wiesbaden, S. 193–199.

39 Vgl. Fritz (1997).

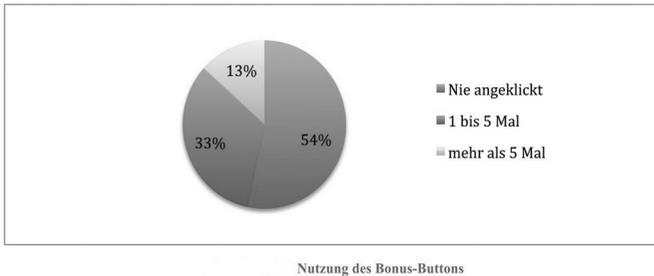
aufnehmen, eigene Videos hochladen). Damit entspricht die Grundstruktur dem Anspruch der MacherInnen, eine niedrige Hemmschwelle zum Einstieg bereitzustellen und somit möglichst viele NutzerInnen anzusprechen und diese für längere Zeit an das Angebot zu binden.

In einem weiteren Schritt wurde nun in einer Laborsituation der Umgang der NutzerInnen mit den Angeboten von *Prison Valley* zu erschließen versucht. Dazu wurden jeweils in zwei Gruppen fünf ProbandInnen, die das Projekt zuvor nicht kannten, zwei Stunden Zeit gegeben, sich mit den Angeboten zu beschäftigen und ihren Weg durch das Projekt zu bestreiten. In einer parallelen Beobachtung wurde darauf Rücksicht genommen, welche Arten von Interaktion von den ProbandInnen gewählt wurden (Interaktion mit anderen NutzerInnen, Interaktion mit den Inhalten wie das Anklicken des jeweiligen Zusatzmaterials) und es wurde auch darauf fokussiert, welche Intensität des Engagements für die ProbandInnen akzeptabel war. Die Ergebnisse dieses Schritts sind zunächst kaum überraschend: 81 Prozent aller NutzerInnen haben sich die Videos in der vorgegebenen Reihenfolge angesehen. Etwa 41 Prozent haben dabei in den jeweiligen Räumen zumindest einmal ein Zusatzangebot genutzt. Fast 88 Prozent der interaktiven Elemente, die Interesse wecken konnten, betreffen *user-to-document*-Interaktionen, in denen es darum geht, weiteres vorhandenes Material auf der Seite eigenständig zu erkunden, etwa in Bildergalerien oder anklickbaren Zusatzfilmen. Bei der inhaltlichen Auswertung der interaktiven Elemente zeigt sich, dass Angebote, die eher menschliche Erfahrungen umfassen, also individuell-emotionaler Natur sind, deutlich häufiger wahrgenommen wurden als Fakten, etwa zu Gefängnisformen in den USA. So hat die Geschichte der Protagonistin Brenda aus Clip 5 mehr als 70 Prozent der Nutzer zu einem Anklicken des Zusatzmaterials motiviert, die Daten zu den High-Tech-Gefängnissen in Clip 7 wurden hingegen durchschnittlich nur von 20 Prozent der NutzerInnen aufgerufen (vgl. Abb. 1).

Es ist also in der Tat bedeutend, welche Beschaffenheit die Inhalte haben und in welchem Kontext sie erscheinen, um zu einer Interaktion und Weiterbeschäftigung



1 Verlaufsdiagramm der Nutzung von *Prison Valley*



2 Nutzung des Bonus-Buttons in *Prison Valley*

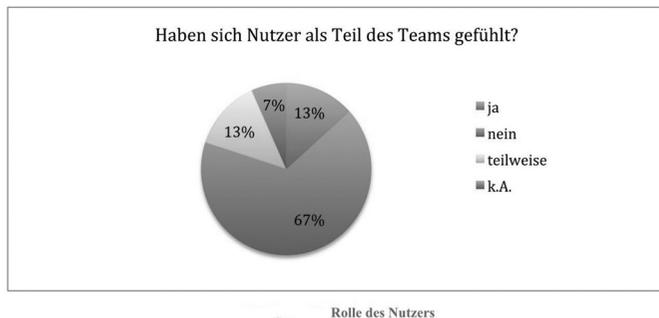
zu führen. Vergleichbar mit den Erfolgen der großen Kinodokumentarfilme der letzten Jahre sind individuelle Geschichten, die ein emotionales Involvement des Zuschauers fordern, auch ein Schlüssel, um weitere Inhalte attraktiv zu machen.

In einem weiteren Schritt wurde nicht nur erfasst, an welcher Stelle Interaktionen mit dem Bonusmaterial erfolgten und ob das Material auf die diegetische Welt des Projekts bezogen ist oder darüber hinausgeht (etwa in der Chat-Funktion oder einer Facebook-Weiterleitung), sondern auch, welche Reichweite (*low, mid, high level of engagement*) die geklickten Angebote hatten. So zeigte sich, dass zwar der weitaus größte Teil der NutzerInnen (54 Prozent) gar kein Bonusmaterial angeklickte, aber immerhin 33 Prozent der NutzerInnen wenigstens einmal auf diese Angebote eingegangen sind, 13 Prozent sogar mehrfach (zwei bis fünf Mal) (vgl. Abb. 2).

In diesen letzten beiden Gruppen konnte interessanterweise festgestellt werden, dass zwischen niedrigem und mittlerem Engagement (also etwa dem Anklicken eines Films oder dem Nachverfolgen externer Links) kein großer Unterschied auszumachen ist (51 zu 47 Prozent). Diesen Zahlen gegenüber stehen aber nur zwei Prozent, die auch Angebote wahrgenommen haben, die ein hohes Engagement erfordern (etwa in einen Chat einzutreten oder eigenes Material hochzuladen). Hierzu ist natürlich zu sagen, dass ein solches, eher offenes und komplexes Verhalten in einer Modellsituation auch weniger zu erwarten ist. Dennoch kann konstatiert werden, dass die größeren Abstecher außerhalb des Kernangebots (so wurde zuletzt in einem kurzen Gespräch mit den ProbandInnen erörtert) von vielen auch als nicht zielführend angesehen wurden, da sie vom Thema und den zentralen Fragen des Projekts eher wegführten.

Die Mehrheit der ProbandInnen war der Ansicht, dass solche Angebote eher für RezipientInnen geeignet sind, die sich aus Gründen des eigenen Interesses mit dem Thema beschäftigt haben oder beschäftigen wollen oder die wiederholt zu dem Projekt zurückkehren, um dessen weiteren Verlauf zu erkunden. 67 Prozent der ProbandInnen fanden das Projekt aufschlussreich, würden aber in der Zukunft keine weitere Beschäftigung damit erwägen, allerdings können sich über 89 Prozent vorstellen, andere Webdokumentationen zu nutzen. Die meisten antworteten so, weil sie dachten, sie hätten in den zwei Stunden bereits genug Informationen zum

3 Rolle des Nutzers in *Prison Valley*



Thema erhalten. Der Aufbau und die Angebotsmöglichkeiten des Projekts wurden als nutzerInnenfreundlich eingeschätzt. Ganz am Schluss wurde das eigene Empfinden der Handlungsfreiheit in Bezug auf die Angebote zur Interaktion erfragt. So wurde die Frage gestellt, ob sich die NutzerInnen selbst als Teil des ReporterInnen-Teams gefühlt haben (was grundsätzlich durch das Einchecken in das Motel und das eigene Navigieren in den Räumen von der Machart anvisiert wird) und ob sie sich durch ihre Interaktionen als aktive Gestalter des entstehenden dokumentarischen Diskurses gefühlt haben. Es gab hier drei Antwortmöglichkeiten: Nur 13 Prozent hatten das Gefühl von Handlungsfreiheit, weitere 13 Prozent hatten dieses Gefühl zumindest teilweise, bei 67 Prozent ist dieses Gefühl jedoch nicht angekommen; sieben Prozent konnten diese Frage nicht beantworten (vgl. Abb. 3).

Es zeigt sich also, dass die relativ linear-geradlinige und niedrigschwellige Angebotsstruktur des Beispiels zwar zu einer längeren Beschäftigung Anreiz bietet, ohne zu viel zu fordern, zugleich aber bei vielen ProbandInnen nicht der Eindruck aufkam, dass *Prison Valley* eine völlig neue Form der Rezeption dokumentarischer Inhalte bietet – auch im Gegensatz zu der einstündigen Fernsehdokumentation, die ARTE produziert hat und welche zumindest zwei NutzerInnen kannten. Ein Proband meinte zum Schluss des Gesprächs gar, dass er keinen Sinn darin gesehen habe, die Geschichte in klickbare Blöcke zu unterteilen, da Zweckdienlichkeit und Absicht dieser relativ willkürlichen Einteilung ihm nicht ganz deutlich geworden seien. Er äußerte darüber hinaus, dass die von den MacherInnen vor Ort gedrehten Aufnahmen auf einem größeren Fernsehschirm wahrscheinlich besser gewirkt hätten und er sich für ein solches Thema – zu dem er nur wenig Vorkenntnisse hatte – eher eine von den MacherInnen vorgegebene, also klassisch dokumentarisch-argumentative Struktur gewünscht hätte. Eine solche eindeutige Stellungnahme haben die anderen NutzerInnen nicht abgegeben. Es hat sich jedoch gezeigt, dass die Rezeptionsgewohnheiten der ProbandInnen noch stark von der Linearität der Wahrnehmung und der einhergehenden kognitiven Nachverfolgung geprägt sind. Unterbrechungen (vor allem, wenn sie eigene Aktivität wie Chatten oder Foren nutzen beinhalten) werden eher als störend empfunden. Ein neuer Zugang zu Wissen (das auch auf unterschiedlichen Ebenen angesiedelt ist, etwa Haupt- und

Hintergrundinformationen) wurde von den meisten ProbandInnen hier (noch) nicht als wünschenswert empfunden. Für viele der TeilnehmerInnen wäre ein einfacheres und bekannteres Thema (etwa auf Deutschland oder aktuelle politische Debatten bezogen) für eine solche hybride Aufbereitung im Sinne von unterschiedlichen Informationsangeboten und unter Einbeziehung von Interaktionsmöglichkeiten eher geeignet.

Damit haben sich auch die drei Hypothesen als zutreffend erwiesen: Erstens ist das lineare Verfolgen der Informationen – sicher auch aufgrund einer Habitualisierung – angenehmer, da so auch eine argumentative und informationsergänzende Kausalstruktur aufgebaut werden kann. Zweitens wurden zu große Unterbrechung und zu viel Eigenengagement während der Erstrezeption als störend empfunden; allerdings konnten sich die NutzerInnen vorstellen, bei einer Rückkehr und weiteren Beschäftigung auf solche Möglichkeiten einzugehen. Der Wissenszuwachs, etwa in Bezug auf Hintergrundinformationen einzelner Geschichten, hat sich eher an einer emotionalen Bedürfnisbefriedigung orientiert, war aber durchaus erkennbar. Zu viele dicht auftretende Interaktionsmöglichkeiten und zu viele Entscheidungsvariablen wurden dabei in der Tat nicht sehr positiv eingeschätzt. Insgesamt wurde für eine hybride Angebotsstruktur ein eher bekanntes Thema gewünscht, zu dem eine Webdokumentation ausgewogene Informationen auf verschiedenen Niveaus bieten kann.

4. Fazit

Der vorliegende Text konnte in der gegebenen Kürze nur einen ersten Aufriss des umfassenden Kontextfelds Webdokumentation machen. Es lässt sich zusammenfassen, dass es für die Analyse dieser Art dokumentarischer Vermittlung notwendig sein wird, das aus der bereits gut erforschten Betrachtung von Dokumentarfilmen und Computerspielen existierende Instrumentarium zu verbessern und zu verfeinern, gegebenenfalls unter Einbeziehung der Untersuchungstools aus der Analyse von Webseiten (etwa in Bezug auf den Faktor *usability*). Darüber hinaus ist es sinnvoll, neben der textuellen Beschaffenheit der angebotenen Inhalte (Bewegtbilder, Text, Grafiken, Animationen, Musik) auch die unterschiedlichen Richtungen von Interaktion (*user-to-document*, *user-to-user*) zu erfassen sowie die Tiefe und den Umfang der Interaktionsreichweite (*low, mid, high level of engagement*).

Mit Blick auf die an der Universität Leipzig durchgeführte Studie zu Webdokumentationen und das Beispiel *Prison Valley* wird deutlich, dass das Interesse und die Bereitschaft für eine Beschäftigung mit der Form bei Nutzenden durchaus gegeben sind. Andererseits gibt es noch Hemmschwellen in Bezug auf tiefer gehende und vom Vermittlungsstrang wegführende Interaktionen und eine größere Struktur Offenheit. Angebote, die linear und auf umfassende Orientierung hin ausgelegt sind, finden im Moment noch mehr Zuspruch. Diesem Bedürfnis kommt eine Arbeit wie *Prison Valley* entgegen, indem klassisch-lineare Elemente (längere Filmclips)

und neue Funktionen der Einbindung sozialer Medien⁴⁰ gleichermaßen zu finden sind, man letztere aber auch ignorieren kann, wenn man nur auf den Hauptstrang fokussiert ist. Für die weitere Erforschung von Webdokumentationen ist es deshalb wichtig, zunächst ein detaillierteres Analyseinstrumentarium zu entwerfen, das sich gleichermaßen auf Traditionen der Film- und Webanalyse beruft und damit sowohl auf die Angebotsbasis, als auch auf Interaktionsmöglichkeiten eingeht. Zugleich muss ge- und hinterfragt werden, welche Methoden in der empirischen Untersuchung (etwa die Schaffung einer Laborsituation oder eine freie Rezeption im eigenen Lebenskontext) anvisiert werden sollten und wie die unterschiedlichen Rezeptions- und Interaktionsqualitäten der Formen umfassend erforscht werden können.

40 Man kann sich etwa auch über seinen Facebook-Account in die Webdokumentation einloggen.

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.

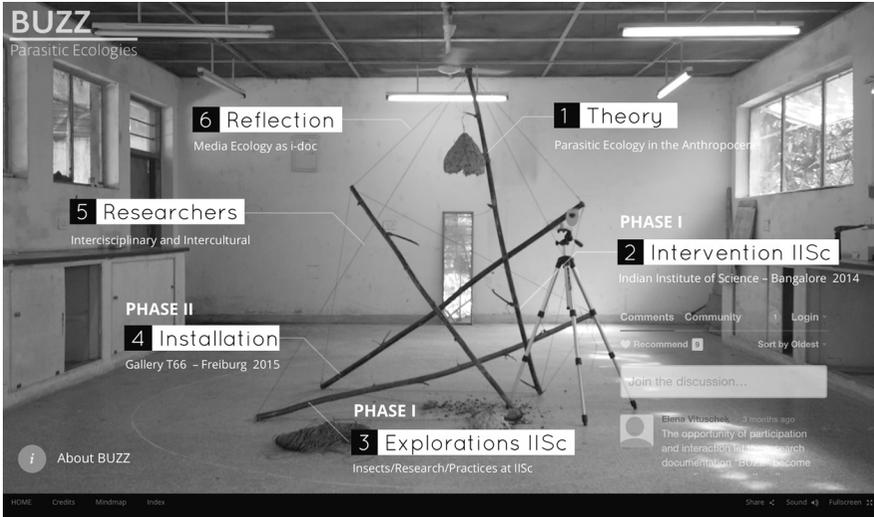
4. Die interaktive Dokumentation BUZZ als Mittel künstlerischer Forschung

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)

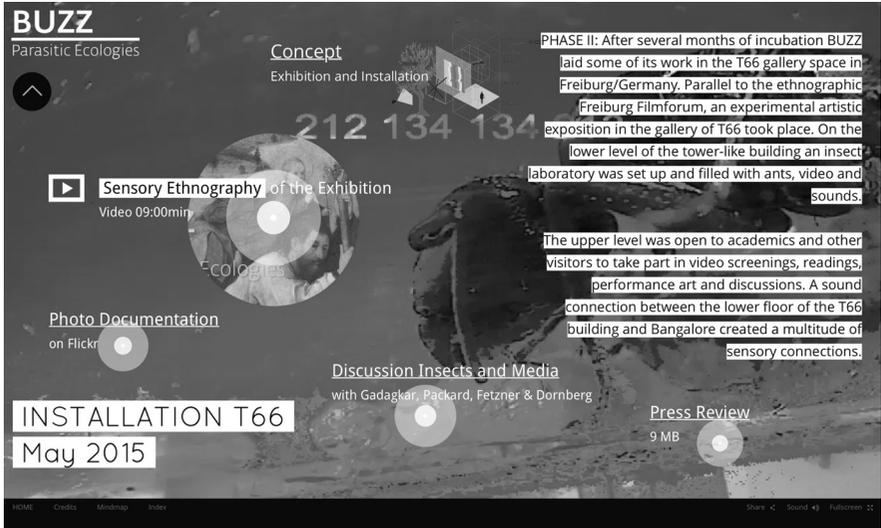
Felder: 1. Theorie, 2. Intervention, 3. Exploration, 4. Installation, 5. Forscher oder 6. Reflexion erfolgen (Abb. 1). Außerdem gibt es einen Button «About BUZZ», einen Link auf eine Übersichtsdarstellung in Form einer Mindmap (Abb. 3) sowie eine indexikalische Übersicht (Abb. 4) der Unterseiten.

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

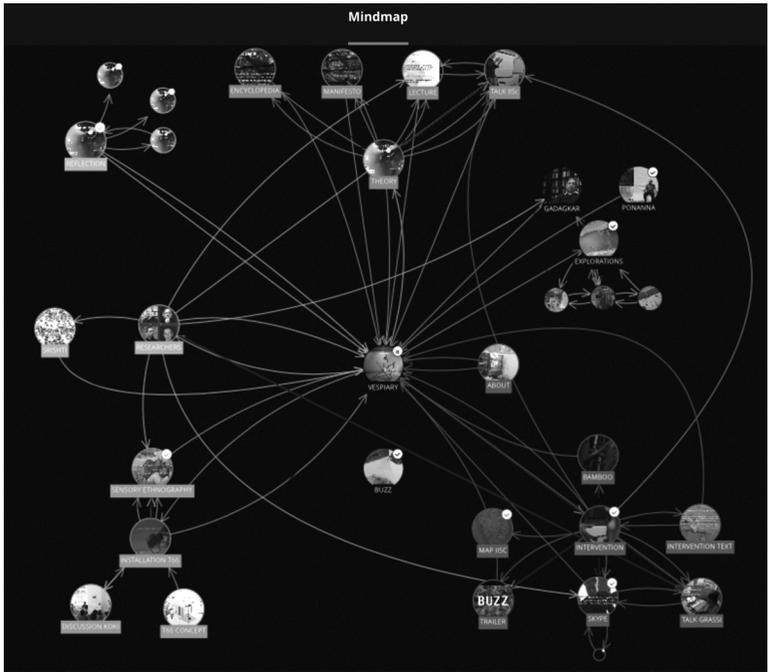
Insgesamt ist ein rhizomatisches Verweisungsgeflecht angelegt, welches eine Vielzahl von Bezügen und Optionen anbietet und damit verschiedene Navigationsstrategien ermöglicht, die mit unterschiedlichen Erfahrungsformen, medialen Angeboten und Beteiligungstiefen einhergehen.¹⁴

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

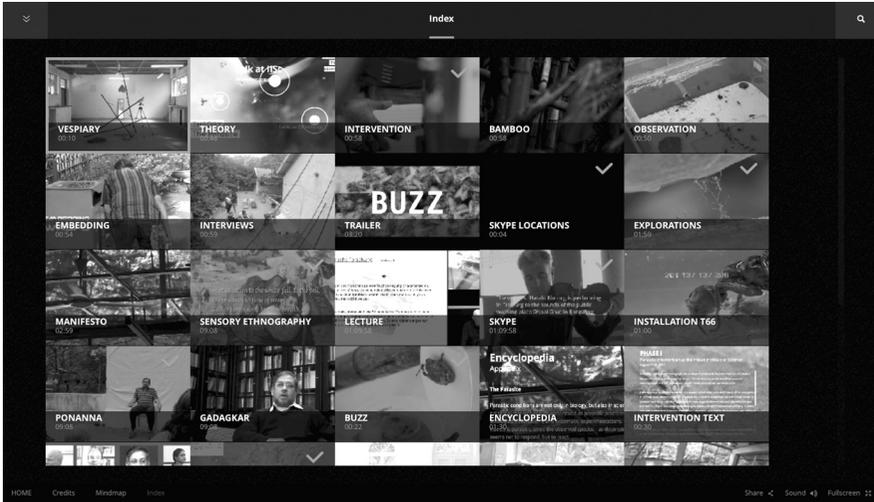
14 Im Sinne von McLuhans Diktum, dass Werkzeuge unser Denken formen, hier ein kurzer kritischer Querverweis auf die Auswahl der verwendeten Authoringsoftware. Alternativ zu Klynt hätte beispielsweise auch Korsakow (<http://korsakow.org>) verwendet werden können, das leider (noch) nicht auf HTML5 basiert, 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=UHTLqQALPv0> (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 Dokumentarfilmhandelt 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 Diskustraditionen. 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 performatorische 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 Böhrer; 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.

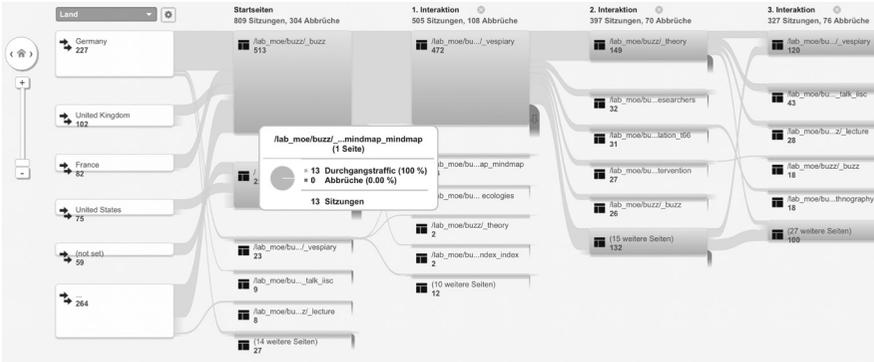
Verstehen oder Sinnerleben entsteht bei unserem Prototyp durch Gefügebildungen der einzelnen Aktanten (dinglich, material, filmisch, textuell, kommentierend) mitspezifischen kognitiven, emotiven und ästhetischen «Begegnungs-, Gegenwarts- oder Evidenzmomenten». Diese stehen in direkter Beziehung zum räumlich-zeitlichen 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.

«Meet my data in limbo»

Dividuelle Begegnungen als selbstdokumentarische Geste von Webdokumentationen

1. Webdokumentation als Selbstdokumentation

Im rekursiven Modus der Selbstreflexion soll im Folgenden die Medienspezifität von Webdokumentationen als datenbasierte Selbstdokumentation ihrer Partizipierenden erkannt werden. Indem sie Webdokumentationen rezipieren, produzieren die Partizipierenden eine Datenspur, die wiederum als das Heranzüchten einer digitalen Identität durch das Verdaten der eigenen Subjektivität verstanden werden kann. Dies ist Thema der Webdokumentation *In Limbo – Für immer im Netz?*¹ von Antoine Viviani (2015). Die Webdokumentation korreliert ihren dokumentarischen Fokus mit der eigenen medialen Beschaffenheit und agiert damit symptomatisch für Webdokumentationen im Allgemeinen. Bei der Analyse der webdokumentarischen Medienspezifität stehen die durch *In Limbo* etablierten Themenkomplexe – der Computer als transzendente Letztinstanz, die Frage nach der Selbstreflexion durch scheinbar objektive Daten und das Nachspüren digitaler Erinnerungen – sowie deren kohärente ästhetische Umsetzung durch Immersionsstrategien, die Etablierung einer vermeintlich digitalen Ästhetik und Formen der datenbasierten Selbstbeobachtung im Fokus. Durch diese inhaltlichen Tendenzen wie formal-ästhetischen Praktiken von *In Limbo* wird ein definitiver Kurzschluss von Subjekt und Dokumentation deutlich, der letztendlich als eine epistemische Konstellation des «Dividuellen»² beschrieben werden soll, welche eine subjektiv/individuell vertorte Idee von Identität durch Inter-Subjektivität ersetzt und im *Dazwischen* von «Ich» und «Wir» konstituiert.

2. Me, myself and ... Data

Webdokumentationen generieren Evidenz durch Selbstdokumentation. Die hier platzierte These stützt sich auf die syntaktische Rückbezüglichkeit des Synsemantikums «Selbst» und bezieht sich so auf die paradoxe Anlegung einer jeden Dokumentation, unabhängig ihrer medialen Fügung: Dokumentationen dokumentieren

1 Vgl. inlimbo.tv, (15.01.16). Im Folgenden zitiert als *In Limbo*.

2 Vgl. Michaela Ott: *Dividuationen. Theorien der Teilhabe*. Berlin 2015.

vor allem ihre eigene Existenz, respektive *sich selbst*. Hier wird entgegen dem der Dokumentation dargebrachten Zugeständnis argumentiert, einen objektiven und ‹unvermittelten› Wirklichkeitsbezug auszuhandeln und gegen die in diesem Versprechen verortete Vorstellung, im Modus des Dokumentarischen könne sich ein greifbarer Inhalt in seiner genuinen Existenz geradewegs *selbst* mitteilen³. Diese Perspektive zielt auf einen identifikatorischen Moment hin ab, in der Hinsicht, als dass im Modus des Dokumentarischen die Möglichkeit besteht, eine *spezifische* Wirklichkeit scheinbar ‹authentisch›, im Sinne einer zu erstrebenden originären Identität⁴, ungefiltert und ‹real› wiederzugeben. Diese Perspektivierung rekurriert auf die Frage nach einer ‹subjektiven Sinnverengung›, welche die Theoriebildung des Dokumentarischen über die Skepsis einer inhaltlichen und ästhetischen Objektivität und Selektion von Wissen über Wirklichkeit umtreibt.⁵ Denn als mediale Rahmung, ästhetische Entscheidung und argumentative Einstellung erliegt die Dokumentation diesem geschilderten Anspruch. Die einzige Wirklichkeitsbekundung, welche sie daher ohne Eingeständnis geben kann, ist die der eigenen Wirklichkeit – die Dokumentation der *eigenen* medialen Existenz. Dokumentieren ist ein medialer Akt, welcher dispositive, kulturelle und ästhetische Eingrenzungen impliziert; ein subjektiv eingenommener, weil perspektivierender Blick auf die Wirklichkeit, welcher der Forderung nach objektiver Wirklichkeitsbezeugung nie gerecht werden kann und so die Wiedergabe von Wirklichkeit hinter der Wirklichkeit der eigenen dokumentierenden und damit dokumentierten Medialität zurückbleiben lässt.

In dieser Ambivalenz zwischen Unmittelbarkeits-Anspruch und unumgänglicher formaler Selbstthematisierung, hinterfragen Webdokumentationen als interaktive, intermediale und webbasierte Vermittler von Wissen nun ihre eigene mediale Spezifik, so die hier auszuführende Annahme. Dies leitet sich wie folgt ab: Webdokumentationen akzentuieren das Verhältnis von objektiver Wirklichkeitsbekundung und medialer Formstrenge in ihrer technischen Veranlagung; indem sie das Internet als infrastrukturelle Distributionsbasis sowie die damit verbundenen Implikationen einer Internetkultur⁶, wie der damit einhergehende Partizipationsimpetus, aber auch spezifische Praktiken und Gesten (*Scroll, Share, Like, ...*), für die Evidenzproduktion ihrer dokumentarischen Inhalte nutzen, gründen sie ihre Verfahren in der Auseinandersetzung mit Wirklichkeit auf die basale Triebkraft einer jeden webbasierten Aktion – *Daten*. Daten wiederum bergen im Umfeld des Digitalen ein eigenes Wirklichkeitsversprechen. Die durch das Digitale intensivierte

3 So schon impliziert durch die indexikalische *Einschreibung* von Wirklichkeit durch die Fotografie, wie es William Henry Fox Talbots *Pencil of Nature* (1844) nicht nur im Titel präzisieren will.

4 Eine Kritik an der Begrifflichkeit ‹Identität›, als Implikation einer Möglichkeit des utopischen ‹Mitsich-selbst-identisch-Seins› verdoppelt die hier angesprochene Problematik.

5 Vgl. hierzu Eva Hohenberger (Hg) (2006): *Bilder des Wirklichen*. Texte zur Theorie des Dokumentarfilms. Berlin.

6 Im Folgenden soll das Medium ‹Internet› (synonym verwendet zu ‹Web› und ‹Netz›) für die kulturellen Praktiken des Digitalen im Allgemeinen, sowie konkret als Dispositiv der Evidenzproduktion von Webdokumentationen im Konkreten, stehen.

Möglichkeit zur Akkumulation, Verarbeitung, Distribution, Kopplung und Speicherung immenser Mengen an Daten, scheint sie als vermessende, prognostizierende und normierende Universalfaktoren für die Bezeugung von Wirklichkeit zu berechnen bzw. den Status einer analogen Wirklichkeit zu hinterfragen. Scheinbar universal und substanzial wird ihnen eine emanzipierte, losgelöste und alles durchdringende Existenz zugestanden, als vermeintlich objektive und «natürliche» Quelle von Wirklichkeit⁷. Der Universalanspruch von *Big Data*⁸, die allumfassende Tendenz einer Einbettung in die gesamte Lebenswelt durch Phänomene wie das *Internet of Things* oder *Affective Computing* verwischen die epistemischen Grenzen zwischen Wissen, Information und Wahrheit.

Webdokumentationen potenzieren so die Auseinandersetzung mit «Wirklichkeit», da sie ihrem dokumentarischen Gestus entsprechend auf Wirklichkeit objektiv verweisen wollen und weiterhin in ihrer technisch-medialen, datenbasierten Beschaffenheit dem Wirklichkeitsversprechen von *Big Data* wie es oben ausgeführt wurde, gerecht werden. Damit sind Webdokumentationen in der dokumentarischen Referenz auf ihre eigene Existenz, die Dokumentation von Datenspuren, welche jede webdokumentarische Anwendung automatisch legt. Der Annahme folgend, dass Dokumentationen in erster Linie ihren eigenen medialen Gestus des Dokumentarischen dokumentieren, gehen Webdokumentation in ihrer spezifisch medialen Beschaffenheit weiter und dokumentieren den wirklichkeitsbezogenen Universalanspruch und dokumentierenden Gestus von Daten, als Selbstdokumentation des Dokumentarischen.

Diese Selbstdokumentation des Dokumentarischen ist bei der Webdokumentation gekoppelt an die Dokumentation des Verhaltens der UserIn im Web. Denn erstens sind Webdokumentationen in der Evidenzproduktion angewiesen auf die Partizipation ihrer TeilnehmerInnen und zweitens ist jeder dieser partizipatorischen, einer UserIn unterstellten, Eingriffe datenbasiert. Im rezeptiven Einvernehmen von Webdokumentation und UserIn wird eine digitale Spur gezeichnet, die nicht nur die Webdokumentation selbstdokumentarisch fixiert, sondern auch die digitalen Fahrten ihrer Partizipierenden, wie es zum Beispiel sehr einfach über den Browserverlauf nachzuvollziehen ist. Webdokumentationen dokumentieren die (und durch die) Daten ihrer Rezipierenden – die dokumentarischen Verfahren im digitalen Milieu lassen sich daher herunterbrechen auf userInnen-bezogene Datenerhebungen.

Im Folgenden soll auf eine doppelte Lesart der Begrifflichkeit des «Selbst»⁹ Bezug genommen werden. Neben der reflexiven Besinnung auf «sich selbst», und so

7 Kritisch gegenüber dieser Lesart äußern sich Lisa Gitelman in ihrer Monographie: *«Raw data» is an oxymoron*. Cambridge, Massachusetts, London, England 2013.

8 Vgl. den von Ramón Reichert herausgegebenen Sammelband: *Big Data. Analysen zum digitalen Wandel von Wissen, Macht und Ökonomie*. Bielefeld 2014.

9 Einen guten Überblick über den Bedeutungswandel der Begrifflichkeit des «Selbst» und ihrer Relevanz hinsichtlich eines Subjekt-Technik-Frage gibt die Einleitung des Sammelbands: *Automatisieren – Selbst-Technologien*, in welcher die Autoren vor allem auf die Frage nach dem Einfluss von

im Falle der Webdokumentation auf die eigene mediale Verfasstheit, kann hier auf eine subjektphilosophische Auslegung referiert werden, die jenes Reflexionsvermögen vor allem dem menschlichen Subjekt (im Gegensatz zum nicht-menschlichen Objekt), als primordialen Träger und Stifter von Sinn und Erkenntnis, zuschreibt.¹⁰ Der prekäre Status dieser homozentrischen Vorstellung bildet einen essentiellen Moment in der Philosophiegeschichte¹¹ und erfährt hinsichtlich dem hier gesetzten digitalen Vorzeichen durch die Generierung subjektiver, weil eindeutig adressierbarer und meist personenbezogener Daten, eine brisante Aktualisierung. Die reflexive Rückbesinnung des ‚Selbst‘ gerät hier in das Spannungsfeld eines Differenzierungsprozesses, welcher durch den oben aufgeführten vermeintlich objektiven Status der Daten in Gang gesetzt wird und das nicht-digitale Subjekt als Datenlieferant und der daraus resultierenden digital verdateten ‚Identität‘¹² hinsichtlich ihres Wirklichkeits- und Wesensheitsanspruchs auseinanderdriften lässt. Die im poststrukturalistischen Gedankengut (in Rückgriff auf die Psychoanalyse) verortbare Prämisse, die das ‚Selbst‘ immer schon im ‚Anderen‘¹³ erkennt, erscheint in der Gleichsetzung von datenbasierter Objektivität und Wahrheit als gradueller Moment: der verdateten Identität wird ein ‚Mehr‘ an ‚Selbst‘ im Sinne einer subjektiven Wesenhaftigkeit unterstellt bzw. die Auswertung der subjektiven Daten wird zum essentiellen Moment des ‚Selbst‘-Erkennens und der ‚Selbst‘-Bewusstwerdung (des nicht-digitalen Subjekts). Das ist der spezifische Inhalt der Webdokumentation *In Limbo* um die es im Folgenden gehen soll.

Auf Grund der auszuführenden datenbasierten Kopplung von Partizipierenden und Webdokumentation ergibt sich die Frage, inwiefern der dokumentarische Gestus der medialen Selbstbekundung einhergeht mit Akten exzessiver Selbstdokumentation und dem ‚Züchten‘ einer digitalen Identität durch die Akteure im Netz. Im Verdaten des Subjekts koppelt sich die Frage nach subjektiver Identität mit den vermeintlichen Wirklichkeits- und Wahrheitsbekundungen durch *Big Data*. Die Besonderheit dieser Verknüpfung liegt in ihrer Unumgänglichkeit. Das Agieren im Netz bedeutet das Akzeptieren dieser ‚selbst‘-dokumentarischen Grundprämisse. Jeder Netz-Akteur unterliegt so einer mehr oder minder intendierten bzw.

Selbst-Technologien bei der Frage nach einem autonomen Bewusstsein eingehen, vgl. Hannelore Bublitz u. a. (2013): «Einleitung». In Dies. (Hg): *Automatismen – Selbst-Technologien*. München.

- 10 Philosophisches ‚Standardmodell‘ an dem sich vor allem in der Moderne und immer noch in der Postmoderne abgearbeitet wird, ist das cartesianische Subjekt, welches alle Erkenntnisleistung auf seine *cogito* und in der dualistischen Ausdifferenzierung zu einem erkennenden Objekt anlegt.
- 11 Vgl. u. a. Peter Bürger (1998): *Das Verschwinden des Subjekts*. Eine Geschichte der Subjektivität von Montaigne bis Barthes. Frankfurt. Oder auch Slavoj Žižek (2010): *Die Tücke des Subjekts*. Frankfurt.
- 12 Auf die Problematik des Begriffs als scheinbare in sich geschlossene Wesenheit wurde schon in Fußnote 4 hingewiesen.
- 13 Prominent ist hier v.a. das von Jacques Lacan etablierte Spiegelstadium zu nennen, welches die identitäre Spaltung des Subjekts durch den Blick des Kleinkindes in den Spiegel aufzieht und in der Theoriebildung als *die* Universalmetapher für reflexive Spielarten des Medialen eingesetzt wird, vgl. Jacques Lacan (1996): *Schriften I*, Weinheim/Berlin.

nachvollziehbaren Selbstdokumentation. Dabei werden diese zu aktiv Mitwirkenden an der daten-dokumentarischen Entwicklung und Repräsentation von Wirklichkeit und Wissen: «[the] ‹moment of truth› is now also placed into the actions and decisions of the user/participant».¹⁴ Da sich die Etablierung von Evidenz bei Webdokumentationen im Netz abspielt, muss sich also die Wirklichkeitskonstitution auf diese spezifischen Distributionsvorgaben einstellen. Es ergibt sich nun folgendes Konstitutionsgefüge: Durch die Selbstdokumentation der Partizipierenden mit Hilfe von digitalen Datenspuren dokumentiert die Webdokumentation ihre Medienspezifik als datenbasierte Anwendung. Ereignet sich also das Dokumentarische der Webdokumentation in der *Dokumentation* des Agierens im *Web*? Basiert Evidenz also nur auf «technologischen Voraussetzungen» und ästhetischen Irritationspotenziale[n] einer ‹totalen› Dokumentationskultur»¹⁵? Ist das digital Dokumentarische nicht mehr als die Anreicherung und Sammlung von Datenmengen? Als sinnhinterfragende Letztinstanz kann die Frage gelten, die Andrew Murphie in Bezug auf die Korrelation von Sinn, Digitalität und Dokumentation stellt: «Have digital and networked media changed documentary's making sense of the world? Have they changed the sense of sense itself?»¹⁶

3. *In Limbo*: Dokumentation des Dividuellen

Die Frage nach einer Verschiebung des digitalen Gestus hin zu rein digitalen Gesten¹⁷ und die damit einhergehende digital-dokumentarische Subjektkonstitution soll symptomatisch mit der Webdokumentation *In Limbo* beantwortet werden, welche das Verdaten eines digitalen ‹Selbst› ausstellt, indem es mit der dokumentarischen Präsentation dieses ‹Themas› das digitale ‹Selbst› zugleich konstituiert: jeder partizipative Akt durch Datenpreisgabe wird gleichsam ästhetisch und narrativ verarbeitet und so dem Rezipierenden als Inhalt der Webdokumentation wieder entgegengebracht. Damit agiert *In Limbo* im doppelten Sinne selbstreflexiv: durch ihren Inhalt dokumentiert sie gleichsam die eigene mediale Spezifik: Wie jede Webdokumentation speist sich *In Limbo* aus den Daten der Partizipierenden. Andererseits setzt *In Limbo* durch die Inszenierung dieses Inhalts auf die formale und dokumentarische Notwendigkeit derselben. Die durch *In Limbo* generierte Evidenz ist Resultat einer narrativ legitimierten Datenakkumulation, -verarbeitung und

14 Judith Aston, Sandra Gaudenzi (2012): «Interactive documentary: setting the field». In: *Studies in Documentary Film*. 6 (2), S.128.

15 Friedrich Balke, Oliver Fahle (2014): «Dokument und Dokumentarisches. Einleitung in den Schwerpunkt». In: *ZfM Zeitschrift für Medienwissenschaft* 11, S. 12.

16 Andrew Murphie (2012): «Making sense: the transformation of documentary by digital and networked media». In: *Studies in Documentary Film*. 8 (3), S.188.

17 Die Frage nach einer Abnutzung des Dokumentarischen durch die Verschiebung hin zu Partizipation wird hier weiter zugespitzt auf eine spezifisch digitale Partizipation, die kein spezifisches webdokumentarisches Verhalten markiert, sondern hier als grundlegend digitales Verhalten verstanden wird.

-speicherung. Das Dokumentierte kann nur nachvollzogen werden, wenn performativ die eigenen Daten preisgegeben werden – die Evidenz hängt graduell an diesem partizipativen Überlassen personen- bzw. IP-Adressen-gebundener Informationen und somit an datenbasierter Selbstdokumentation einer, an ein Subjekt gebundene, digitalen Identität. Wissen und Wirklichkeitsbezug werden bedingt durch die konstitutive Teilhabe der Rezipierenden, der UserInnen oder *Internaut[s]*¹⁸ durch Selektion und Navigation, durch das Freischalten der Webcam bis hin zur Gewährung des Zugriffs auf NutzerInnenkonten. Im Ausstellen dieser Verfahren agiert *In Limbo* dabei wiederum medienreflexiv und zeigt die Spezifik von Webdokumentationen im Allgemeinen, indem die aufgezeigten partizipativen und narrativen Maßnahmen zur Garantie des dokumentarischen Gehalts, die an anderer Stelle in den spezifischen Inhalt der Webdokumentation einfließen¹⁹, hier selbst zum Inhalt gemacht werden und nicht mehr anderweitig narrativ motiviert sind.

Die hier vorliegende Problemstellung synthetisiert auf Basis der obig aufgeführten doppelten Lesart des ‚Selbst‘ und der damit verbundenen datenbasierten Koppelung von Subjekt und Dokumentation die Frage nach einem Verdaten des Subjekts mit der damit einhergehenden, weil auf eben diese Datenspuren angewiesene, Frage nach einem Modus des Webdokumentarischen Dokumentarischen. Die hier vertretene These ist, dass in beiden Fällen – identifikatorisch wie medial – der Drang nach Selbstdokumentation und in diesem Sinne nach Datenakkumulation, Individualität und Identität erodiert und die durch die Dokumentation adressierte Rezipierenden – durch die Notwendigkeit der individuellen Partizipation – *dividuiert*²⁰ wird.

Das Dividuelle, basierend auf Gilles Deleuzes’ wiederholt etablierter Begrifflichkeit²¹, gilt als epistemisches Gerüst einer Figur, die «ungedachte Verhältnisse des Ineinanders zwischen taxonomisch und diskursiv geschiedenen Größen, zwischen menschlichen Lebewesen, Mikroorganismen und gesellschaftlichen Gefügen und ihren konstitutiven Praktiken»²² fokussiert. Im Modus der «Teilhabe» wird eine konsistente Idee von Identität zu Gunsten einer Inter-Subjektivität aufgegeben, welche nach Michaela Ott «ein neues Personalpronomen zwischen kollektiven Wir und individualisiertem Ich»²³ beansprucht. Evidenzproduktion und Wirklichkeitsgarantie

18 Die Diskussion um die Benennung der Partizipierenden zeigt die Schwierigkeit, die hier besteht, vgl. webdoku.de/2012/11/06/zuschauer-autor-internaut/ (15.01.16).

19 Die Freigabe von NutzerInnenkonten bzw. das Freischalten der Webcam ist ein gebräuchlicher Gestus von Webdokumentationen, um mit den Partizipierenden zu interagieren. Exemplarisch sollen *Prison Valley* (prisonvalley.arte.tv, 15.01.16), *Bear71* (bear71.nfb.ca 15.01.16), *Goa Hippy Tribe* (sbs.com.au/goahippytribe 15.01.16) genannt werden, welche sich dieses interaktiven Modus bedienen.

20 Vgl. Ott (2015).

21 Gilles Deleuze (1993): *Das Bewegungs-Bild. Kino I*. Frankfurt a. M. 1997 und Gilles Deleuze: «Postskriptum über die Kontrollgesellschaften». In: Gilles Deleuze: *Unterhandlungen, 1972–1990*. Frankfurt a. M., S. 254–260.

22 Ott (2015), S. 63.

23 Ebd., S. 20.

des Webdokumentarischen sollen im Spektrum einer Kollision von einer vermeintlich beteuerten Individualitäts-*Illusion* und der zu etablierenden Kategorie der Dividualitäts-*Desillusion* erfolgen. Das Dokumentarische legalisiert sich so durch die Erzeugung des Dividuellen, die, anders als beispielsweise filmische Strategien des Dokumentarischen, ihre Wirkung im adressierten Modus des *On Demand* entfalten. Webdokumentationen agieren in der scheinbar ebenbürtigen Trinität zwischen produziertem Inhalt, webbasierter Vermittlung und interaktiv Rezipierenden. In dieser sich wechselseitig austauschenden und bedingenden Anordnung, welche die Rezipierenden nicht nur passiv einem Inhalt gegenüberstellt, sondern deren Teilhabe durch die in der Webdokumentation narrativ entfalteten Aufforderungen Daten einzuspeisen, konstitutiv für die dokumentarische Evidenzproduktion werden lässt – den ohne die datenbasierte Teilnahme wäre die Webdokumentation ohne Inhalt – ereignet sich das Wirklichkeitsversprechen als narratologischer Konfrontationsmoment: die Erzählung fordert die Interaktion um diese den Rezipierenden wiederum über ihre Datenspur gegenüberzustellen.

4. «...click here to explore the limbo...»

Als «Passanger 527891» verbinde ich mich mit dem nebulös anmutenden System, welches sich bisher durch Rechnerrauschen, einen matrix-ähnlichen Textteppich und die lyrischen Satzsplitter einer Frauenstimme angedeutet hat. Um *In Limbo* zu betreten, muss ich mich identifizieren, indem ich zuerst meinen Namen eingebe und diesen dann als Gegenprobe über die Passwortfreigaben einschlägiger sozialer Netzwerke sowie dem Freischalten meines Email-Accounts bestätige. Ein Ladebalken zeigt den Grad und Fortschritt meiner Personalisierung an. Ich werde darauf hingewiesen, dass ich mich auf eine raum- und zeitlose Erfahrung einlasse. Um diese nicht zu stören, solle ich Unterbrechungen vermeiden und das bestmögliche Immersionsergebnis mit Kopfhörern und Fullscreen unterstützen. Ich betrete *In Limbo*. Ein unnachgiebiger, zentralperspektivischer Bildkader zieht mich mit einem *Tracking Shot* in den zinnoberroten Korridor eines menschenfernen Rechner-raums (Abb. 1). Das paratextuelle Rauschen hat nun seinen Ort. Delphisch spricht die Frauenstimme von einem scheinbar unumschränkten Kollektiv: «They say all this is a fragment of the past. They say ...». Die Kamera gleitet in die Gänge zwischen den Großrechnern, begleitet von aufdringlichen Fakten: 55 Milliarden Bilder pro Tag, 5 Milliarden Computer, 25 Milliarden «connected objects», 13 Milliarden Freunde – die Datenflut zentriert sich ohne Gegenwehr, die Frauenstimme wird nachdrücklich: «But there is only one machine».

In Limbo, die von Providences, ARTE France und ONF/NFB koproduzierte interaktive Reise zur eigenen digitalen Existenz, gründet auf der Aufforderung persönliche Informationen durch *Gmail*, *Geolok*, *Facebook*, *Twitter*, *Instagram* und *LinkedIn* für das webbasierte Filmerlebnis preiszugeben. Dokumentiert wird die eigene Internetnutzung – von der Anzahl der versandten Emails, über visuelle



1 *In Limbo*

Erinnerungen durch Facebook-Fotos und Instagram-Posts – werden die Rezipierenden letztendlich mit ihrem digitalen ‹Selbst› konfrontiert²⁴, indem die zu Anfang freigegebene Webcam das auf den Bildschirm gerichtete Gesicht zeigt. Die Webdokumentation setzt damit auf ein hochgradiges Immersionserlebnis, welches die mediale aber auch identifikatorische Intensität an Datenpreisgabe koppelt – je mehr Konten verbunden, je mehr Daten angeboten werden, je höher der Grad an digitaler Identität ist, desto stärker ist der dokumentarische Effekt. Denn die Webdokumentation baut ihre Dramaturgie auf diese Art von Teilnahme durch die Rezipierenden. Passagen der intensivsten Evidenzvermittlung basieren auf der Dateneinspeisung – bleibt diese aus, ist die Webdokumentation an diesen Stellen inhaltlich ‹leer› und führt zu einem Immersionsbruch indem diese ‹Leere› durch Hinweise wie ‹Kein Foto vorhanden›²⁵ markiert werden. Die Gesten der reflexiven Ausstellung der eigenen audiovisuellen Identität im Netz sind latent eingebettet zwischen poetischen Kamerafahrten durch sterile Rechnerräume, hyperinszenierten Interviewsituationen, Filmsequenzen, die in der Akkumulation Universalgebärden im Kontakt von Mensch und Internet aufzeigen sowie der mehrfach gewährten Möglichkeit *In Limbo* zu betreten: Durch den als ‹Random Access Memories› titulierten Bilderstrom navigiert der Partizipierende mit Hilfe von Diagonalebewegungen seiner Maus durch konkurrierende, ineinander fließende und sich überlagernde Bildeindrücke einer intersubjektiven *YouTube*-Vergangenheit. *In Limbo*s audiovisuelles

24 Die Begegnung mit dem ‹digital me› wird auch in der BCC Webdoku mit selbigem Titel durchgespielt, vgl. digitalme.heliosdesignlabs.com (15.10.15).

25 Vgl. *In Limbo* (15.01.16).

Potpourri an filmischem Material, an Clipsequenzen und applizierten Digitaleffekten, assembliert als dokumentarische Vermittlungsstrategie ist durchsetzt von einer atmosphärischen Poetik – visuell eingeholt durch frühromantisch anmutende Meeresansichten sowie auditiv begleitet durch ‹beseelte› Klänge klassischer Musik. Der philosophische Impetus, der nicht nur den Aussagen der Interviewten eigen ist, sondern die Gesamthematik einer Frage nach der Konstitution eines digitalen Ichs begleitet, kristallisiert sich in der Selbstbeschreibung der Webdokumentation. *In Limbo* soll nicht weniger als die Frage beantworten, «was aus unserem individuellen und kollektiven Bewusstsein in Zeiten des Internets wird».²⁶

5. «...they know me better than my mother...»

Cathal Gurrin versteht sich nach Selbstaussage als «the most digitized person on earth»²⁷. Mit Hilfe eines *Lifelogs*, einer selbstauslösenden Kamera – in diesem Fall der *Vicon Revue* von Microsoft –, welche um den Hals gehängt sekundlich Schnapshots aus der Schlüsselbeinperspektive speichert, ist es dem Computerwissenschaftler der Dubliner City University möglich, seinen Alltag in Zeitraffer zu rekapitulieren. 12,5 Millionen Bilder sammelte Gurrin in den letzten Jahren. Dieses exzessive Bilder-Erfassen – Sand im Getriebe einer jeden Archivierungsmaschinerie – scheint Gurrin nicht zu stören: «I never look at them, it's not important, the photographs are absolutely not important, but it is what we do with the photographs.»

Durch das Statement Gurrins zeigt *In Limbo* auf, dass das Abwenden von einer phänomenologischen Beurteilung der gesammelten Fotografien und die Hinwendung zu einer reinen Akkumulation, der puren Anwesenheit der gespeicherten Daten, den Bildern einen Status der bildimmanenten Signifikanz abspricht. Die Aussage, Bilder nicht zu sehen, sondern statistisch mit anderen Informationen (Schlagwörtern, Koordinaten, *Likes*) zu korrelieren, deutet eine epistemische Transformation an, die dem Fundamental-Versprechen von *Big Data* entspricht, «all das aufzustöbern und zu entdecken, was sich bisher jeglicher Beobachtung entzogen habe», und zwar durch induktive Techniken, «die sich auf gewaltige Mengen nutzbar gemachter Daten stützen»²⁸. Tyler Reigeluth macht darauf aufmerksam, dass diese «Ökonomie der Daten» sich auf eine selbsterfüllende Gleichung ohne epistemischen Schwundfaktor bezieht, bei der ein ‹Mehr› an Daten direkt proportional zu einem ‹Mehr› an Informationen führt und sich dieses wiederum äquivalent zu einem ‹Mehr› an Wissen verhält. Eine qualitative Einschätzung des akkumulierten Wissens wird bei dieser Kalkulation vernachlässigt – die Quantität an Daten ist gleichzusetzen mit der Qualität an Erkenntnis, der Evidenzgrad gründet sich auf die schiere Masse.²⁹

26 Ebd.

27 Pressemappe *In Limbo*, S. 4., abrufbar auf inlimbo.tv (15.01.16).

28 Tyler Reigeluth (2015): «Warum ‹Daten› nicht genügen. Digitale Spuren als Kontrolle des Selbst und als Selbstkontrolle». In: *ZfM Zeitschrift für Medienwissenschaft* 13, S. 27.

29 Ebd.

Diese «digitale Diskursivität», wie sie Reigeluth bezeichnet, und die sich stapelt in die Quantifizierung als Objektivierung des Selbst, die folgende Vernetzung der Messergebnisse und schließlich die Visualisierung dieser «digitalen Spuren als die Erkundung und Entdeckung der eigenen ›Innerlichkeit‹» – beteuert eine «schmerzfrei[e] und nahtlos[e]»³⁰ Anschmiegsamkeit des Subjekts an seine Umgebung. Dieser Gestus eines «*Capture-Kapitalismus*»³¹, wie ihn Till Heilmann nennt, entspricht ganz dem von Gilles Deleuze im *Postskriptum der Kontrollgesellschaft* etablierten Subjektkonzeption des *Dividuums*, welches sich der Kontrolle «einer sich selbst verformenden Gußform, die sich von einem Moment zum anderen verändert»,³² hingibt. Diese Anpassung bzw. das Aufgehen des Subjekts in seinen formgebenden Kontext, impliziere, so Reigeluth ein «Märchen der ›Selbstbestimmung‹ [...] in einem neuen Gewand»³³. Denn ließe sich zuvor fragen, ob ein Subjekt seinen sozialen Anforderungen wie Familie, Beruf oder Partnerschaft gerecht werden kann, so erscheint der konstitutive bzw. dissoziative Moment nun in der völligen Deckungsgleichheit von Subjekt und seiner ihn modellierenden, digitalen Beziehungen und in der Beteuerung einer «imaginierten Teilhabepflicht»,³⁴ die über «visuelle Präsenz und unsere affektive Geschmeidigkeit [...] die geforderte Dauerflexibilität»³⁵ garantiert. Das geschieht am besten in der exponentiellen Datenanhäufung.

So zeigt die Webdokumentation, wie Gurrin die pixelgroßen Eindrücke seines verdateten Alltags mosaikartig hortet. Auch ein skaliertes und damit in der Reihe der kleineren Bilder prominenter, im Vordergrund vergrößerter Schnappschuss, der nicht mehr zeigt als eine leere Herdplatte, scheint seinen eigentlichen Wert aus der Formation der hierarchiefreien Bildergruppe zu ziehen (Abb. 2). In *Limbo* macht so deutlich: Daten produzieren ihren epistemischen Mehrwert in ihrer Akkumulation. Ob die visuell, auditiv oder textuell vermittelten Informationen in ihrer Kulmination sicht-, hör- oder lesbar bleiben, erscheint in diesem Modell nebensächlich. Die Erfahrung machen die Rezipierenden von *In Limbo*, wenn sie die eigenen Email-Gespräche als typographische Wucherungen vor Augen geführt bekommen. Anfänglich lassen sich noch einzelne sinnhafte Versatzstücke entziffern, bis die Texte palimpsestartig überschrieben werden, um schließlich völlig in einem unübersichtlichen textuellen Gewebe aufzugehen.

Das Verflechten der Daten, ihr schieres Anschwellen, führt zu der Unmöglichkeit einer bedeutungskonstitutiven Rahmung und Auswertung und damit zu einem

30 Reigeluth (2015), S.31.

31 Till A. Heilmann (2015): «Datenarbeit im «Capture»-Kapitalismus. Zur Ausweitung der Verwertungszone im Zeitalter informatischer Überwachung». In: *ZfM Zeitschrift für Medienwissenschaft* 13, S. 35.

32 Deleuze (1993), S. 256.

33 Reigeluth (2015), S.30.

34 Ott (2015), S. 26.

35 Ebd.



2 *In Limbo*

Abflachen der Information in ihrer Masse. Der Anwender scheint dazu gezwungen, «auf der Oberfläche zu verbleiben, weil er keine Zugriffsmöglichkeit auf die tieferen Programmierungsebenen gewährt»³⁶ bekommt. Elena Esposito betrachtet dieses unüberblickbare Fatum, welches sie mit der Formulierung einer «Mac-Ästhetik»³⁷ betitelt, als ein Erkenntnismodell, das keinen substantiellen Nachteil birgt, seinen Sinn aus dieser «Oberflächlichkeit» zu ziehen, denn «auf der Oberfläche zu verbleiben [...] bildet im Gegensatz erst die Bedingung dafür, dass man mit der Maschine wirkungsvoll arbeiten kann»³⁸. Ein Subjekt als ordnende, überblickende oder einen Inhalt auswertende Sinninstanz ist damit überholt und muss sich dieser informationsdichten Ballung ergeben; der dokumentarische Gestus liegt hier in der statistischen Auswertung quantifizierender Größen. Dass diese als aufgeladenes Sinnkonzept fungieren können, beteuert *In Limbo* durch die Aussage des Interviewten Brewster Kahle, Gründungsvater des Internet Archives. Enthusiastisch deutet er das Aufblinken der am Großrechner installierten Lämpchen als signifikanten Informationsstrom: «Every light that blinks means that someone is either uploading something or downloading something»³⁹. Der «frenetic speed of how information is used all over the world»⁴⁰ erachtet in dieser Denkweise seine inhaltlichen Substanzen als belanglos.

36 Elena Esposito (2002): *Soziales Vergessen. Formen und Medien des Gedächtnisses der Gesellschaft*. Frankfurt a. M. 2002, S. 348.

37 Ebd., S. 348.

38 Ebd., S. 348f.

39 *In Limbo* (15.01.16)

40 Ebd. (15.01.2016).

6. «...the machine engulfs everything...»

Die Wirkmächtigkeit dieses Oberflächencharakters von Wissen lässt sich, wie Reigeluth ausführt, auf einen als substanziell und essenziell bewertenden Charakter von Daten zurückführen.⁴¹ Als atomgleiche,⁴² phänomenologisch nicht einholbare Kleinsteinheiten impliziert die Begrifflichkeit die Vorstellung eines schon immer «gegebenen», digitalem Rohmaterial, welches nicht nur die Basis aller maschineninternen Speicheraktionen darstelle, sondern in der Undurchsichtigkeit des Algorithmus die Verstandesleistung der «normalen» NutzerInnen übersteige. Inszeniert wird im datenbasierten *information overload* ein Syntheseeffekt, der seinen Evidenzgrad aus der Mystifizierung eines übernatürlichen Bauplans zu speisen scheint. Daten fusionieren so zu einer Universalintelligenz des Netzes, die nun Antwort auf die großen Sinnesfragen geben soll.⁴³ Der Vergleich mit der Standard-Transzendenz bleibt bei *In Limbo* nicht aus: von Großrechnern in Kirchengewölben, der Web-Community als Ordensgemeinschaft bis hin zu dem abgeschmackten Statement eines Users – «Internet is my religion». Die spezifische Art der «guidance» verspricht den alttestamentarischen Zöglingen vergleichbaren⁴⁴ AnwenderInnen nun die Lösung auf Fragen, die in der Selbstreflexion ausweglos erschienen. So werden mit der Datenpreisgabe die Geheimnisse der eigenen Seele offenbart.

Ästhetisch eingeholt wird diese Idee des Computers als transzendente Letztinstanz bei *In Limbo* über audiovisuelle Inklusionen, einerseits durch geläufige bildnerische Mittel wie die symmetrische Setzung einer Zentralperspektive oder eine starke Bildsättigung, andererseits durch den interaktiven Nachdruck und eine permanente Partizipationsaufforderung. Die Rezipierenden müssen sich der Webdokumentation fügen. Die Informationsspeisung fungiert als Übergangsritus. Verneinen die Partizipierenden die Authentifizierung und Datenpreisgabe, können sie nicht teilhaben. Bildästhetik wie Handlungsspielraum vermitteln im Zutritt unidirektionale Ausweglosigkeit und formieren sich über Strategien der Total-Immersion, die angebotene Erfahrung setzt auf ihre Exklusivität. Partizipation wird in ihrer Gerichtetheit zur Immersion. Die Forderung zur Teilhabe ist keine unterschwellige, sondern erfolgt offenkundig im Imperativ. Verweigerung wird mit Immersionsverlust bestraft, wurde am Anfang kein Zugang zum Datenmaterial gegeben, erscheint immersionsbrechend der Hinweis «Kein Foto vorhanden». Das Aufgehen und die Eingliederung der Partizipierenden in ihre digitale Umgebung erfolgt so im Modus

41 Reigeluth (2015), S. 22f.

42 Reigeluth bezieht sich hier auf den von Nicholas Negroponte in seinem 1995 veröffentlichten Buch: *Total Digital* aufgestellten Vergleich von Bits und Atomen und kritisiert diese Analogie, da sie einerseits unterstelle, «dass digitale Informationen immateriell wären oder die Form virtueller Gewichtslosigkeit angenommen hätten». Außerdem würde diese Gleichsetzung Bits einen Substanzcharakter geben, der sie «als grundlegender, informationeller Code erschienen [lässt], aus dem alles Weitere zu entspringen vermag» (Reigeluth (2015), S. 22).

43 Vgl. *In Limbo* (15.01.16).

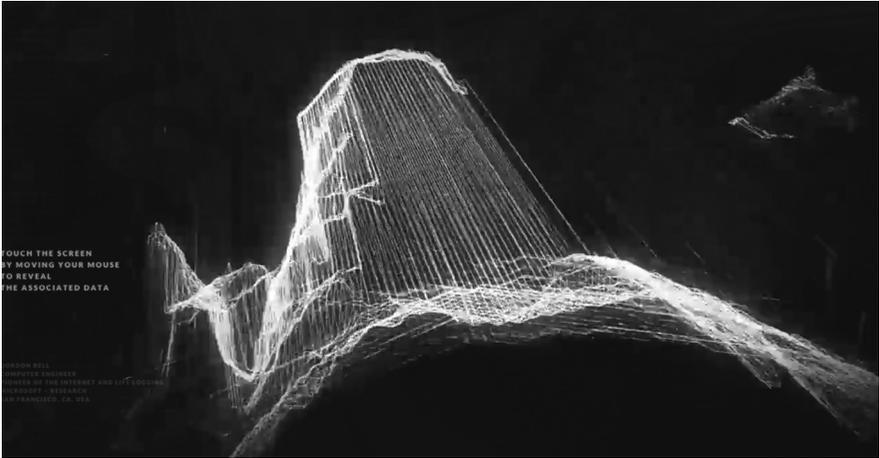
44 Ebd.

des Individuellen. Die hochgradige Identitätsbekundung einer digital konstruierten Subjektivität – die Notwendigkeit der Identifizierung zu Beginn – und Identitätsdissoziation – das Aufgeben dieser personengebundenen Informationen – gehen dabei Hand in Hand. Diese Fallhöhe wird von *In Limbo* auf verschiedene Weise durchexerziert: einmal durch die Überlappung der eigenen Facebook-Bilder mit einer willkürlichen Selektion an Youtube-Eindrücken und weiterhin über den Verfall der persönlichen E-mailkonversationen in ein Sortiment an unpersönlichen, floskelhaften Kommunikationsbausteinen. Zunächst erscheinen für die Partizipierenden eindeutig erkennbare und zuordenbare, persönliche Bilder und Textfragmente, diese werden jedoch durch das visuelle und textuelle Überborden zu einer undurchdringlichen, rein ästhetisch aufgeladenen Oberfläche, die keinen Aktionsrahmen mehr bietet und die vorhergehende Selbstbekundung der Partizipierenden in einem statischen Moment der Selbstaufgabe enden lässt. Im Überhang dieser immersiven Verfahren verdichten sich interaktive und ästhetische Elemente der Webdokumentation reflexiv hin zu ihrem dokumentierten Gegenstand: der subjektsspezifischen Datenakkumulation. Die Frage nach partizipierender Subjektivität und Autonomie in digitalen Gefügen wird evident im Moment der hier präsentierten, total-immersiven Beugung des Subjekts. Dokumentiert wird durch diese Reduzierung der Interaktivität, gleichsam aber die (visuelle) Aufladung dieser Entscheidung, die Konsequenz: Eine Einbettung der eigenen Informationen ist immer auf eine Totalität hin ausgerichtet. *In Limbo* bricht daher, mit Esposito gesprochen, in der *Kreation* einer ästhetischen Oberfläche jene opake «Mac-Ästhetik», die es ermöglicht, auf der Fassade das zu sehen, was das Programm im Hintergrund ohnehin tut: denn die «augmented data», die man zu *In Limbo* beiträgt, ist nur die performative Inszenierung der immer schon eingespeisten Daten durch die bloße Interaktion mit dem Programm: Ortsdaten, IP-Adresse, Cookies senden ununterbrochen die digitale Idee eines Subjekts auf der unsichtbaren Ebene der Anwendung, ohne jegliche reflexive Einholung. Diese webdokumentarische Rahmung inszeniert nun diese sonst undurchdringlich bleibende Datenakkumulation und verarbeitet so künstlerisch eine jede digitale Bewegung im Netz.

7. Beauty of Code

Damit wird ein deterministisches Prinzip deutlich, welches die Normativität der Erkenntnisgarantie durch subjektferne Daten-Assemblagen einem subjektiven Identität vorzieht. Die Überzeugung der Objektivität der Maschine ist Antriebsmotor einer *Self-Tracking*-Kultur, wie sie *In Limbo* durch die Projekte der Datenkünstlerin Laurie Frick ausstellt, die auf der Annahme basieren, «dass ein digitales Leben automatisch Daten, die nicht «lügen» können, hervorbringt».⁴⁵ Der Wert der Evidenz speist sich aus der «Blendwirkung einer Technologie, die sich selbst

45 Reigeluth (2015), S. 22.



3 *In Limbo*

verbirgt»⁴⁶ und ihre vermeintliche Neutralität gerade deshalb aufrecht erhalten kann, «da die rhetorischen, logischen und semantischen Strategien ihrer Konstruktion verschleiert werden von der Geschwindigkeit und Uneinsehbarkeit algorithmischer Berechnungen».⁴⁷ Der Transzendentalanspruch einer Kultur des Verdatsen unterminiert so Selbstbestimmtheit und das den Technologien infiltrierte Versprechen «selbstgestalteter Individuierung» und «erweist sich als Soziotechnologie zu mikrologischer Erfassung, entindividuierender Verrechnung und statistischer Abgleichung»⁴⁸. *In Limbo* skizziert mit Hilfe der InterviewpartnerInnen damit die Idee der Kontrolle im Modus der Entmächtigung und kratzt an der Fassade identitärer Illusion, indem die Webdokumentation ihre *Talking Heads* ästhetisch zu digitalen Codes zersetzt.

In einem schwarzen *Offspace* formieren sich vibrierende Lichtstrahlen zu plattauartigen Reliefs. Die vertikale Rotation des ornamentalen Modells akzentuiert dessen freigestellte, schwebende Position im perspektivlosen Raum. Eine virtuelle Kamera nimmt die Bewegung des permanent sich erneuernden Objekts auf, emanzipiert sich gleichsam und kippt schließlich nach oben. Die schemenhaften Strahlen, die sich netzförmig überlagern und in ihrer Überschneidung Muster bilden, werden als die Gesten eines Manns erkenntlich, dessen Gesicht durch dieselbe netzartige Struktur zu sehen ist und dessen Stimme schon die ganze Zeit das zirkulierende Grafikobjekt begleitet. Alle Interviewpartner in *In Limbo* sind ihrer photographischen Referenz beraubt. Als voluminöse Gitter erscheinen sie nunmehr als Ästhetisierungen von subjektbezogenen Datenströmen (Abb. 3).

46 Ebd.

47 Reigeluth (2015), S.33.

48 Ott (2015), S. 27.

Die Webdokumentation setzt dabei auf die *Depthkit RGB+D Software*, ein C++ Toolkit für kreatives Programmieren, welches in der Kombination mit einer HD-Kamera und einem *Kinetic Depth Sensor* gleichzeitig gefilmte Bilder und 3D-Scans der Interviewten anfertigt.⁴⁹ Durch die generierte Datendichte kann die interviewte Person nicht nur als Körper perspektivisch neu ins Bild gesetzt werden. Vor allem die Oberflächenbeschaffenheit der Figuren wird als digitale Epidermis inszeniert: Illuminierte Knotenpunkte, Pixelzerfall und Rastermembrane sind die eindrucklichsten und innovativsten Darstellungsformen. Die durch das *Depthkit RGB+D* entstandenen Visualisierungsmöglichkeiten sind beliebt bei Webdokumentationen, die ihre Beschaffenheit reflexiv ausstellen wollen: *Clouds* (2012)⁵⁰ oder auch *Universe within: Digital Lives in the global Highrise* (2015)⁵¹ verwenden dieselbe Datenästhetik, um jene dividuelle, in der Netzstruktur aufgehende Subjektivität zu thematisieren, die auch *In Limbo* vertritt. Das dezidiert auf seinen Inhalt zugeschnittene Grafikdesign demonstriert nicht nur die Konnektivität der interviewten Person durch die Abstraktion von ihrer fotorealistischen Referenz, sondern versucht sich zudem in der Königsdisziplin bzw. dem immer wieder aufgegriffenen und gleichsam verworfenen Eifer ästhetischer Problemstellungen in der Medienwissenschaft, spricht: die Etablierung einer genuinen Ästhetik des Digitalen.⁵²

Wie Jens Schröter in seiner Auseinandersetzung zu einer Frage der Medienästhetik deutlich macht, ist das Digitale, als dezidiert unsichtbares Phänomen, phänomenologisch nur einholbar durch eine intermediale Verschiebung, die sich in der Simulation «alter Medien»⁵³ formiert. Das Digitale vermisst also eine potentiell unmittelbar einholbare visuelle Selbstevidenz. Eine audiovisuelle Dokumentation des originär Digitalen ist damit angewiesen auf Visualisierungsstrategien, die durch intermediale Verschiebungen zu Stande kommen.⁵⁴ *Depthkit RGB+D* versucht über die datengestützte Etablierung einer Netzästhetik von dieser remediatisierten Adaption vorhandener Ästhetiken abzukommen und in der grafischen Fusion von Bild und figurierter Daten eine ästhetische Eigenständigkeit zu etablieren. An Netzmetaphern und Digitalbildtopoi anschließend inszeniert diese Grafik dabei holzschnittartig die Vorstellung eines Subjekts, welches «vielfach unterteilt, vieldirektional ausgerichtet, von Anderen durchquert, mitbewohnt oder mitkonstituiert»⁵⁵ wird. Digitale Ästhetik, so der hier skizzierte Versuch, scheint so auf den Modus des Dividuellen zu referieren und etabliert sich daher besonders gut in Anwendung auf Subjekt-Bilder, die sich über Bildzersetzung und als frei im Raum verschiebbare

49 rgbdtoolkit.com (15.01.16).

50 cloudsdocumentary.com (15.01.16).

51 universewithin.nfb.ca (15.01.16).

52 Vgl. Jens Schröter (2013): «Medienästhetik, Simulation und Neue Medien». In: *ZfM Zeitschrift für Medienwissenschaft* 8, S. 88–100.

53 Ebd., S.88.

54 Ebd., S.95ff.

55 Ott (2015), S. 21.

Volumina als Projektionsflächen für eine virtuell anmutende Darstellung der digitalen Nicht-Darstellbarkeit eignen.

8. «...they say the network overruns reality...»

Folgt man diesem datenbasierten Subjektmodell, welches «Individuen faktisch als algorithmische Relationen behandelt»,⁵⁶ wird der operative Impetus deutlich, der Subjekt-Daten auf Basis ihrer immerwährenden Zugänglichkeit beurteilt, unabhängig von einer zeitlichen und räumlichen Charakteristik. Die Praxis des von *In Limbo* ausgestellten *Lifeloggings* thematisiert die Aufrufbarkeit einer Person durch ihre datenspezifische Adressierbarkeit. Suchanfragen werden zum Selbstfindungstrip und steigern sich in ihrer ultimativen Logik zur Geisterbeschwörung. Denn so lange das Subjekt verdatet und verlinkt ist, kann man an es herantreten, im Hier aber auch im Jenseits. Der Tod eines Angehörigen ist damit nicht mehr als «a profound loss of information», Existenz und Leben nicht mehr als ein erfolgreiches *Log-In*.⁵⁷ Die Favorisierung dieser datengeschützten Subjektkonstitutionen abstrahiert das Bewusstsein als identitäre Essenz von der naturgebundenen Körperlichkeit des Menschen. «Being a true representative of what is in my soul and in my mind», ermöglicht das Internet eine scheinbar authentischere Wiedergabe der eigenen Identität.

Menschen, die auf ihre Smartphones starren. In einer Montage aus Filmmaterial werden Personen im öffentlichen Raum in der Interaktion mit diesem gezeigt. Alltägliche, geläufige Szenerien werden in ihrer Reihung zu ausgeprägten, plötzlich sperrig anmutenden Gesten. In einer nächsten Sequenz bringt *In Limbo* den Gegenschuss – Smartphones, die auf Menschen starren. Aus der Froschperspektive zeigt *In Limbo* versunkene, fokussierende und fixierte Gesichter. Das letzte Bild der Reihe ist wiederum ein Gegenschuss: Dieses Mal ein metaleptischer, denn zu sehen ist nun das eigene digitale «Selbst» – das Bild der Webcam, die man zu Anfang aufgefordert wurde, freizuschalten.

Der dividuelle Impetus von *In Limbo* verdeutlicht die Idee eines verdateten «Selbst» in der Konfrontation mit dem eigenen Gesicht als Kristallisationspunkt von Subjektivität und deren Dokumentation. Im *On Demand*-Gefüge wird der dissoziative Moment der Subjektsplaltung medial kanalisiert und in der visuellen Konfrontation inszeniert. Dieser Modus kann sich steigern bis hin zum Schock, auf den eine andere Webdokumentation, *Take this Lollipop* (2011)⁵⁸ ihr vollständiges Sinnkonzept setzt. Hier wird die Preisgabe der Facebook-Daten weniger als immersiver denn als provokativer Gestus aufgefasst. Ein Lolli, seiner himmelblauen Farbe

56 Reigeluth (2015), S.30.

57 Zusatzfilmsequenzen zu der Webdokumentation *In Limbo* thematisieren Techniken wie *Death Swith*, das über Passwordeingabe die «Lebendigkeit» einer Person überprüft. Zu sehen unter <https://vimeo.com/119956247> (15.01.16).

58 takethislollipop.com (15.01.2016).

zu urteilen völlig ungefährlich, ist mittig ins Bild gesetzt und mit den Lettern «I DARE YOU» überschrieben. Gibt man nun das eigene Facebook-Profil preis, startet ein fünfminütiger, dem Horrorgenre entliehener Kurzfilm. Wiederum ein *Tracking Shot* fährt diesmal in den Keller, wo sich, Genre-Konventionen entsprechend, der Serienmörder aufhält. In *Take this Lollipop* observiert dieser sein nächstes Opfer über die sozialen Medien nur, um über die *On Demand* Funktion die Partizipierenden selbst als nächste Opfer zu wählen. Neben der offensichtlich pädagogischen Botschaft, nicht die eigenen Daten preiszugeben, wird weiterhin deutlich, dass die Medienrezeption mit ihrem Reflexionspotenzial auf die Krisenmomente einer subjektiven Selbstspaltung hinweist.

In Limbo agiert hier wesentlich subtiler, aber nicht weniger wirksam. Die höchste Evidenzstufe und damit der am stärksten selbstreflexiv auftretende Moment ist der eher unbequeme Konfrontationsmoment mit dem eigenen Bild. Die Dokumentation der Selbstdokumentation wird so zu einer Frage, welche kulturwissenschaftlich von Narziss bis *Fight Club* intensiv abgearbeitet wurde: Die Problematik, sich selbst zu sehen, die auch immer zwischen einer Frage von Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit oszilliert.⁵⁹ Im Ausstellen des Sichtbarwerdens des «Selbst» bei *In Limbo* zeigt sich, wie ein Moment der Selbstwahrnehmung die Autorität des Subjekts einbüßt und zur Selbstzersetzung degradiert. Im Überraschungsmoment – einer rezeptiven Situation, die eindeutig auf Kontrollverlust verweist – wird durch die Frage nach den Mitsehenden Introspektion zu Inszenierung. Das visuelle Entsprechen einer in der *Selfie*-Kultur angelegten, oben schon nach Reigeluth zitierten «Dauerflexibilität» lässt das Subjekt in seiner Individualitätsbekundung hochgradig dividuell erscheinen. *In Limbo* scheint den identitären Autoritätsverlust im Modus des Aushaltens zu verhandeln: Die Länge der Einstellung provoziert die Frage, wer zuerst den Blick abwendet – das digitale oder das physische «Selbst».

9. «... they say that only memory remains ...»

Im Aufgehen des Subjekts in seiner digitalen Umgebung überschneiden sich Vergangenheit und Zukunft. Personalisierte Inhalte und präemptive Selektionsmodi sowie eine Fülle an zuschreibenden Links haben eine antizipierende Wirkung und verwandeln digitale Spuren in mögliche zukünftige Dateneingaben. «Fragmente vergangener Interaktionen oder Aktivitäten»⁶⁰ werden so in ihrer auf ein Subjekt konzentrierten Synthese zur Prognose für digitale Verhaltensnormen. Regularien bilden einen unmittelbaren Rückschluss auf das tatsächliche Betragen des Subjekts – die Potenzialität des Werdens geht in der Aktualität des Vorhandenen auf. Sobald die Potenziale der Subjektivität in ihren Relationen aufgehen, stellt sich für

59 Vgl. exemplarisch hierzu Maurice Merleau-Ponty, Claude Lefort (1994): *Das Sichtbare und das Unsichtbare*. München.

60 Reigeluth (2015), S. 30.

Reigeluth die Frage, wie man von Subjektivität sprechen soll, «wenn nichts mehr bleibt, das subjektiviert werden könnte»⁶¹.

Die normierende Datenakkumulation vergangener Aktivitäten und digitaler Pfade beteuert deren apodiktischen Aktualitäts- und Wirklichkeitsgehalt. Das ist insofern problematisch, als die Zukunft so Gefahr läuft, einzig «zum reinen Spiegel der Vergangenheit zu werden, die mit ihrem Übergewicht keinen Raum für Devianz und Neuheit übrig lässt».⁶² Erinnerung wird so zum Normalfall und Vergessen zum Problem. In *Limbo* lässt den Oxforder Professor für *Internet Governance and Regulation* Viktor Mayer-Schönberger zu Wort kommen, der es so formuliert:

Since the beginning of time, forgetting has been easy for us, and remembering has been hard. In the digital age the relationship has become reversed. Today digital remembering is the default. And it is forgetting, that is often forgotten.

Dieses berechenbare Modell der Zukunft ist vergleichbar mit dem Vorwurf Henri Bergsons an den Positivismus, aus retrospektiven Mustern Unwägbarkeiten zu prophezeien⁶³. Bergson plädiert für eine von der Wahrnehmung – als präsentischen Zustand – autonomen Sphäre der Vergangenheit und verweigert sich der Vorstellung, Erinnerung und Wahrnehmung wären differente Intensitäten einer auf Wirksamkeit ausgerichteten Wirklichkeit, verdammt dazu, «nützliche Arbeit zu leisten»⁶⁴. Die Vergangenheit erhält sich für Bergson im eigenen Fortschreiten und haftet sich an jeden einzelnen Augenblick, um so «im Vorrücken» immer weiter anzuschwellen: «Da die Vergangenheit unablässig anwächst, bleibt sie gleichzeitig auch ewig erhalten».⁶⁵ Die Vergangenheit zeichnet sich durch eine wesensmäßige Charakteristik der Virtualität aus, das heißt, dass sie immer, auch in ihrer noch so präsentischen Vergewärtigung, vergangen ist.

Mit der dissoziativen Problemstellung Reigeluths im Hinterkopf, bei einem *total recall* jegliche Art von Subjektivität zu eliminieren, erscheint nun die einzige Möglichkeit dieselbe zu bewahren, im (Selbst)vergessen zu bestehen. Vorschläge zur automatischen Eindämmung der Datenpreisgabe und damit der Konstruktion eines Verfallsdatums der subjektbezogenen, digitalen Erinnerungen oder die Erstellung von Krypto-Systemen zur Verschlüsselung persönlicher Informationsaustausche reihen sich ein in eine von Meyer-Schönberger initiierte Diskussion um das *right to be forgotten*⁶⁶. Hier wird kritisiert, was von Web-Enthusiasten gelobt wird – die Emanzipation der Erinnerung von ihrem sich erinnernden Subjekt bzw.

61 Ebd.

62 Vgl. Elena Esposito (2013): «Die Formen des Web-Gedächtnisses. Medien und soziales Gedächtnis». In: René Lehmann (Hg.): *Formen und Funktionen sozialen Erinnerens. Sozial- und kulturwissenschaftliche Analysen*. Wiesbaden, S. 91–103.

63 Vgl. Henri Bergson (1908): *Materie und Gedächtnis*. Jena.

64 Henri Bergson, Gilles Deleuze (2013): *Philosophie der Dauer*. Hamburg, S. 59.

65 Ebd.

66 Vgl. Viktor Mayer-Schönberger: *Delete. The virtue of forgetting in the digital age*. Princeton 2009.

die Frage, ob «everyone who self-discloses information [should] lose control over that information forever, and have no say about whether and when the Internet forgets this information?»⁶⁷ Aus der Eskalation einer Netz-Intelligenz produzieren subjektiv verlautete Erinnerungen in ihrer Masse, nach ihren Mustern, durch ihre Auswertung neue abgeleitete Bedeutungen: «Diese verteilte künstliche Intelligenz realisiert eine Produktion und Verwaltung der Information, die keinem zugeschrieben werden kann, sondern auf das Netz als Ganzes bezogen werden muss»⁶⁸.

Diese assoziative Datenstruktur wird in *In Limbo* durch die Entscheidung deutlich, durch Aktivität – die Bewegung der Maus – mit scheinbar zufälligen Bildern, Zusatzinformationen konfrontiert zu werden. Auch die eigenen digitalen Spuren werden sind keine persönlichen Erinnerungen, sondern fusioniert und rhizomatisch vernetzt – so zum Beispiel die geteilten Facebook- und Instagram-Inhalte, die nicht als subjektive Momente einzuordnen sind, sondern sich als Bilder einer digitalen Umgebung des Subjekts erkennen lassen: Es handelt sich um Bilder des Freundeskreises, der Abonnenten, der *Follower*. Diese mit den eigenen Bildern im Zusammenhang gestellten Eindrücke, die einer unmittelbaren identifizierenden Zuweisung entgleiten, deuten das Pensum der digitalen Entfaltungen und Verzweigungen an. In der Offenlegung dieser Konnektivität wird das eigene identitäre Gefüge fluide und zeigt eine über die Grenzen des digitalen «Selbst» hinausweisende Assemblage.

Subjekte als zentrale Produzenten und Träger von Erinnerung sind somit überholt in einem Informationssystem, welches exzessiv aus allen eingegebenen Erinnerungen neue subjektunabhängige Erinnerungen kreiert. Eine Nachverfolgung oder Mäßigung dieser rhizomatischen Derivate wirken bei der aktuellen exzessiven Datenpreisgabe beinahe naiv. Aus dieser Logik scheinen hindernde Maßnahmen und technische Barrieren, wie das Löschen von Daten, daher auch als strategische Denkfehler. Esposito erkennt im Annehmen der Kontingenz als intendierten Kontrollverlust die einzige Möglichkeit auf subjektive Freiheit und damit auf Vergessen:

Die Aufwertung des Vergessens ist die Aufwertung der Kontingenz wider die Notwendigkeit; die Suche nach einer Ordnung, die aus keinem a priori-Entwurf resultiert, sondern sich im Zuge der Evolution der Dinge realisiert – eine Einstellung, in der die Kontrolle aus einem anfänglichen Verzicht auf den Anspruch, alles zu kontrollieren resultiert.⁶⁹

Eine Hingabe an die Kontingenz lässt sich am besten umsetzen, wenn man sich der Logik der Erinnerung überlässt und die Derivate so schürt, dass diese wiederum die auf Subjekte zurückzuführenden Spuren verwischen: «Das Vergessen wird nicht durch eine Hemmung sondern, geradezu durch die Förderung des Gedächtnisses durchgesetzt – weil eine Steigerung des Vergessens sich nur aus dem gleichzeitigen

67 Ebd., S. 4.

68 Esposito (2013), S. 96.

69 Ebd., S. 96.

Anwachsen von Erinnerungen ergeben kann»⁷⁰. In der Überfülle des Materials forciert der *Lifelogger* Cathal Gurrin also das Gegenteil seiner nicht minder bescheidenen Intention – die cyberbasierte Suche nach dem Heiligen Gral und den Wunsch nach Unsterblichkeit. In der chaotischen Fülle verlieren die Erinnerungen an Bedeutung, in ihrer digitalen Umgebung werden sie kontingent und daher vergessen.

10. Selbst-Evidenz des Dividuellen

In Limbo entfaltet ihr Sinnesmodell narrativ durch die Eingliederung der eigenen datenbasierten Partizipation im ästhetischen Zusammenschluss mit poetischen Thematisierungen der Frage nach Mensch und Menschlichkeit im digitalen Milieu. Im partizipativen Erleben kann *In Limbo* die gleichsam thematisierte Position des Subjekts als «[w]eit davon entfernt, eine unabhängige Kraftquelle zu sein, die von der restlichen Umwelt – dem Elementaren – irgendwie abgeschnitten ist»,⁷¹ für den Partizipierenden dokumentarisch nachvollziehbar machen. Wie Mark Hansen mit Bezug auf Alfred North Whitehead verdeutlicht, ist die dividuelle Subjektivität eine, «die dem sensorischen Angebotscharakter der heutigen Netzwerke und Mediumumgebungen innewohnt [Hervorhebung im Original]»⁷². Dennoch lässt sich, in Rekapitulation der eingangs gestellten Fragen nach einer Deckungsgleichheit von Digitalem und Dokumentarischem, erkennen, dass gerade in der performativen Entsprechung und der ästhetisch wie postulativen Einbettung des Dividuellen ein rein webdokumentarischer Gestus deutlich wird. Webdokumentationen, trans-/cross-/multimedial, non-linear und interaktiv angelegt, formieren sich über ihren Assemblage-Charakter und begründen sich so auf einen transgressiven, differenzierenden Status des Dazwischens, des *Werdens*, im Verbundcharakter von Technik, Subjekt und Welt. Filmische, textbasierte wie ludische und digitale Elemente für sich beanspruchend, gehorchen sie keiner spezifischen medialen Ontologie, sie gründen ihre mediale Identität auf verschiedene Medien und sind damit selbst dividuell. Was andere dokumentarische Formate problematisieren, wird in der Webdokumentation selbstevident: In ihrem spezifischen Verhältnis von Subjektivität und Dokumentarischem beteuern sie eine identitäre Instabilität. Ein lineares Sender-Empfänger-Modell der Wissensproduktion wird so obsolet, die Rückkopplungsmodelle bei *In Limbo* machen dies deutlich⁷³. Philosophisch ausgerichtete Webdokumentationen simulieren diese Eingliederung in einen weltbezogenen Gesamt-

70 Esposito (2002), S.30.

71 Mark B. N Hansen (2011): Medien des 21. Jahrhunderts, technisches Empfinden und unsere originäre Umweltbedingung. In: Erich Hörl (Hg.): *Die technologische Bedingung. Beiträge zur Beschreibung der technischen Welt*. Berlin, S. 366.

72 Hansen (2011), S. 367.

73 Auch in *Clouds* oder *Bear 71* finden sich diese Momente ausgesetzter Selbstreflexivität. Exemplarisch hierzu ein Kommentar zur Webdokumentation *Bear 71*: «Turning the lens of technology on itself [...] We're watching us. She's watching us. We're watching ourselves». bear71.nfb.ca (15.01.16).

zusammenhang im selbstreflexiven Nachvollzug eines Daten-Werdens (*In Limbo*), Tier-Werdens (*Bear 71*), Idee-Werdens (*Cloud*) und stellen damit die Definition eines ›Selbst‹ als dezidiert Menschliches in Frage oder wie es Tyler Reigeluth formuliert: «Wie individuieren wir uns ›selbst‹ in Gegenwart dieser anderen [gleichwertigen] Existenzweisen?»⁷⁴ Diese «*radikal umweltliche Sichtweise* [Hervorhebung im Original]»⁷⁵, wie es Hansen formuliert, zeigt sich in Webdokumentationen durch ihre Art zu dokumentieren. Die Selbstevidenz des Dividuellen ist daher die Selbstdokumentation und Selbstreflexion als Webdokumentation.

74 Reigeluth (2015), S.34.

75 Hansen (2011), S. 366f.

Flucht ins Netz

Ein Vergleich von *Refugees* (Arte, 2014) und *Refugee Republic* (Submarine Channel, 2014)

«Truth, she thought. As terrible as death, but harder to find.»
– Philip Dick: *The Man in the High Castle*. New York 1962

Das Aufkommen der so genannten Webdokumentationen und anderer nicht fiktionaler digitaler Erzählpraktiken schafft die Voraussetzungen für neue Herausforderungen im Bereich des traditionellen Dokumentarfilms. Computerbasierte Medien bieten eine Vielzahl von neuen ästhetischen und erzählerischen Möglichkeiten und Erfahrungen, die vielfältig genutzt werden, um eine neue Art von Publikum zu gewinnen. Dieser neuen Zielgruppe, den UserInnen des Internet, soll die Möglichkeit gegeben werden, mit nicht-fiktionalen Geschichten zu interagieren, in diesen zu navigieren und an dokumentarischen Welten zu partizipieren. Dieser Beitrag stellt zwei exemplarische Webdokumentationen zur Diskussion, die sich dem gleichen Thema zuwenden: dem Flüchtlingslager. Nicht zuletzt im Zusammenhang mit der sogenannten «Flüchtlingskrise» wurden viele webbasierte Dokumentationen zum Thema Migration und Flucht produziert.

Die folgende Analyse basiert methodisch auf einem Ansatz, der sich auf verschiedene mediale Methoden aus z.T. konvergenten Feldern bezieht: Filmwissenschaft (Bordwell, Thompson¹), insbesondere Dokumentarfilmtheorie und -analyse (Nichols², Odin³), das noch junge Feld der Studien zum interaktiven Dokumentarfilm (Gaudenzi⁴, Raessens⁵), Game Studies (Adams⁶; Schweizer, Bogost, Ferrari⁷; Mäyrä⁸, Meneghelli⁹) und Software Studies (Murray¹⁰). Das Ziel ist es, besser zu

- 1 David Bordwell, Kristin Thompson (1979): *Film Art. An Introduction*. New York.
- 2 Bill Nichols (1976): *Documentary Theory and Practice*. In: Screen 17/4. London.
- 3 Roger Odin (2000): *De La Fiction*. Bruxelles.
- 4 Sandra Gaudenzi (2013): *The Living Documentary: from Representing Reality to Co-creating Reality in Digital Interactive Documentary*. Doctoral thesis, London.
- 5 Joost Raessens (2006): «Reality Play: Documentary Computer Games Beyond Fact and Fiction». In: *Popular Communication*, 4/3 London, SS. 213–224.
- 6 Ernest Adams (2014): *Fundamentals of Game Design*. New York.
- 7 Bobby Schweizer, Ian Bogost, Simon Ferrari (2010): *Newsgames: Journalism at Play*. Cambridge.
- 8 Frans Mäyrä (2008): *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*. London.
- 9 Agatha Meneghelli (2007): *Dentro lo schermo. Immersione e interattività nei god games*. Milano.
- 10 Janet Murray (2012): *Inventing the Medium. Principles of Interaction Design as a Cultural Practice*. Cambridge (MA).

verstehen, welche Implikationen die spezifisch ästhetischen Merkmale und Verfahrensstrategien hinsichtlich der Adressierung und Positionierung der UserInnen mit sich bringen. Im Zentrum der Analyse steht die Untersuchung des sogenannten *Newsgame*¹¹ *Refugees*, das im Jahr 2014 von Arte G.E.I.E. produziert wurde, sowie die Analyse von *Refugee Republic*, eine transmediale¹² webbasierte Produktion der unabhängigen niederländischen Firma Submarine Channel (2012). Um besser zu verstehen, wie diese neuen Praktiken Realitäten mitproduzieren und Evidenz zu erzeugen versuchen, werden die beiden Webdokumentationen einer vergleichenden Analyse hinsichtlich ihrer jeweiligen Darstellung von Flüchtlingen unterzogen.

Flüchtlingsgeschichten Teil 1: *Refugees* (ARTE, 2014)

Refugees, eine *Online-Newsgame*-Serie,¹³ die im Jahr 2014 veröffentlicht wurde, bietet seinen UserInnen die Möglichkeit, drei verschiedene Flüchtlingslager zu erkunden. Das erste befindet sich im Irak (in der Nähe von Erbil), wohin syrische Kurden nach Beginn des Bürgerkriegs im Jahr 2011 geflohen sind. Die zweite Episode befasst sich mit einem Flüchtlingslager im Libanon (Burj el-Barajneh), wo Palästinenser schon seit den 1950er Jahren und seit einiger Zeit nun auch Syrer behelfsmäßig untergebracht werden. Das letzte Flüchtlingslager, das in *Refugees* dargestellt wird, befindet sich in Damak in Nepal, wo Nepalesen, die aus dem Nachbarland Bhutan vertrieben wurden, ab Mitte der 1980er Jahre angesiedelt werden.

Es handelt sich um eine Art Rollenspiel, in dem den UserInnen die Rolle eines/einer Journalisten/in zugewiesen wird. Sobald man die Website betritt und die bevorzugte Sprache ausgewählt hat, werden die UserInnen von ARTE aufgefordert, an einem der drei Standorte eine Reportage zu beginnen. Der Auftrag muss in fünf Tagen abgeschlossen werden.

Nach einem kurzen Einführungsvideo, in dem eine Redakteurin das Ziel der Reportage erläutert, wird auf der Startseite des Interfaces eine interaktive Karte des Flüchtlingslagerstandorts sichtbar. Um den Weg fortzusetzen, kann nun auf die Karte geklickt werden. Im unteren rechten Teil zeigt eine Uhr die Zeit an. Es wird ersichtlich, dass der erste von fünf Tagen begonnen hat. Links unten ist das Symbol eines Computers und einer Karte mit einem Stift zu sehen. Durch einen Klick auf das Computer-Symbol, kommt man zum persönlichen simulierten PC-Desktop, wo man zwischen verschiedene Möglichkeiten wählen kann: So können E-Mails

11 Im Werbetrailer wird das Produkt als *Newsgame* bezeichnet, als Teil einer größeren «bi-medialen Serie» (www.info.arte.tv/de/refugees, 18.12.15) zum Thema Flüchtlinge, die von ARTE in Zusammenarbeit mit dem UNHCR produziert wurde. Die Webdokumentation versammelt verschiedene Reportagen von verschiedenen Künstlern wie z. B. Illustratoren, Fotografen, Filmemacher und Web-Designern.

12 Auf der Webseite von *Refugee Republic* wird die Webdokumentation als «interaktive transmedia Produktion» (www.refugeerepublic.submarinechannel.com, 18.12.15) bezeichnet. Das interaktive Medienobjekt wurde in Amsterdam im November 2014 am IDFA präsentiert.

13 Vgl. <http://info.arte.tv/de/refugees> (06.08.2016)

abgerufen oder die Liste der bereits erstellten Aufnahmen überarbeitet werden und eine Liste mit Erfolgen¹⁴ wird sichtbar. Außerdem sind einige nützliche Angaben zum Spiel und historische Informationen über das Lager zu finden.

Der Bildschirm zeigt ein paar bewegte Bilder: Der Platz einer Stadt (Erbil im Irak) oder der Eingang eines Flüchtlingslagers (in Nepal und in Beirut), einige kreisförmige Symbole mit einer stilisierten Zeichnung (eine Person oder ein Objekt) sind die Elemente, auf die man wie in einem *Point-and-Click-Adventure*¹⁵ den Cursor bewegen und diese sodann aktivieren kann, um weitere Informationen zu erhalten. Jedes Element zeigt in der Regel die Zeit an, die man benötigt, um die damit verbundene Aufgabe abzuschließen, z. B. die Zeit für ein Interview, diejenige für eine Reise an einen bestimmten Ort, oder für eine weitere Aufgabe, die es zu entdecken gilt.

Je nachdem, welches Lager ausgewählt wird, kann man an den Bildschirmseiten über die Karte scrollen. Der Ort, an dem wir uns befinden, stellt das Segment einer von mehreren Routen dar,¹⁶ die allesamt navigierbar sind, sobald alle Punkte auf der Karte freigeschaltet wurden. Videoaufnahmen oder Fotos bilden den Hintergrund für jede Hauptseite, ein gesprochener Text soll helfen, in diesen spezifischen Ort einzutauchen. Dieses mediale Verfahren kann mit Janet Murray als «Immersion» bezeichnet werden: «Immersion» so Murray, ist das Gefühl «in einem Raum oder in einem Geisteszustand»¹⁷ enthalten zu sein, der Teil einer außergewöhnlichen Erfahrung ist. In *Refugees* taucht man in den Raum des Flüchtlingslagers und in die Rolle eines Videoreporters ein. Das mediale Setting wird hier durch Kamerasubjektive, Ton und Grafik konstituiert.

14 Erfolge werden als kleinere Symbole stilisiert, die den Fortschritt des *Newsgame* anzeigen. Je länger man spielt, desto mehr «Erfolgssymbole» erhält man.

15 «In this user interface the player clicks with a mouse cursor somewhere on the screen. If the corresponding location in the game is accessible, the avatar walks to that object and picks it up or manipulates it in an appropriate way [...] disadvantage of a point-and-click UI is that the player can easily point to areas that aren't accessible to the avatar. Sometimes an area that looks as if it should be perfectly accessible is actually inaccessible, which can be frustrating for the player» (Adams (2014), S. 565).

16 Die Route führt durch Symbole, die für die zu entdeckenden Orte stehen. Sobald man an einem Ort gewesen ist (wo man mehrere Aufgaben und Interviews durchführen kann), werden die Symbole auf der Karte aktiviert.

17 «Immersion is an experience of the interactor (a user), a sense of being contained within a space or state of mind that is separate from ordinary experience, more focused and absorbing, and requiring different assumptions and actions (like swimming when immersed in water). Immersive experiences are disrupted by inconsistency and incompleteness of the environment, and reinforced by encyclopedic detail and a sense of vast spaces within clearly marked boundaries. Immersion is further reinforced in digital environments by the active creation of belief, by which the interactor is cued to explore and to take actions within the immersive world and is rewarded for the actions with appropriate responses. Immersion and interactivity are characteristic pleasures of digital environments» (Murray (2012), S. 424–425).

Auf der einen Seite funktioniert das Spiel wie ein klassisches *Point-and-Click-Adventure*, wemngleich wir weder einen *Avatar*¹⁸ lenken noch uns durch den Raum bewegen können. Das *Gameplay*¹⁹ ermöglicht den UserInnen, die Route auszuwählen, einen Teil eines Flüchtlingslagers zu erkunden, und ausgewählte Personen zu interviewen. Am Ende kann dann die eigene Geschichte erstellt werden, die mit Videos und Fotos illustriert werden kann.

In der irakischen Reportage beginnt die Reise in Erbil, auf dem Hauptplatz der Stadt, von wo aus man bis zum Kawergosklager fährt. Vorher gilt es jedoch, im Stadtmarkt die richtigen Wörterbücher zu kaufen, um später alle Personen im Lager zu interviewen zu können. Einmal im Flüchtlingslager angekommen, das aus Zelten und einigen festeren, hausähnlichen Konstruktionen besteht, kann man durch die Auswahl eines der graphischen Elemente Interviews führen. Ähnlich ist die Situation in Nepal, auch wenn die Bewohner bereits seit mehr als zwanzig Jahren dort leben und das Lager inzwischen zu einer Art Dorf geworden ist. Ganz anders sind die Bedingungen im Elendsviertel von Burj El-Barajneh in Beirut, wo vor allem Palästinenser wohnen, die nach der Teilung Palästinas im Jahr 1947 geflohen sind. Hier hat sich das Flüchtlingslager nach mehr als fünfzig Jahren in ein Ghetto verwandelt, das aus defekten Gebäuden und einem gefährlichen selbstgebauten elektrischen Drahtsystem besteht. Es handelt sich um einen von der Stadt abgetrennten Ort. Für Nicht-Libanesen gibt es außerhalb des Ghettos keine Arbeitsbewilligung. Entsprechend sind die Bewohner hier verpflichtet, ein Auskommen zu finden, wobei viele ihren Berufen nicht nachgehen dürfen, da keine sogenannten gehobenen Tätigkeiten, wie z. B. Ingenieur oder Arzt, erlaubt sind.²⁰

Die zur Verfügung stehenden Videos erzählen die Geschichte einiger ausgewählter Flüchtlinge. Deren Berichte werden entweder von Bildern illustriert, als historische Aufzeichnungen gestaltet oder im Stile eines klassischen Video-Interviews produziert. Sie erzählen vom Leben im Exil und was es bedeutet, alles hinter sich zu lassen. Wenn es sich beim Interviewpartner nicht um Flüchtlinge, sondern um Mitarbeiter der UNO, von NGOs oder der Regierung handelt, erklären sie ihre Arbeit oder gehen auf spezifische Probleme des Lagers ein, wie z. B. die Wiederansiedlung

18 Normalerweise werden Avatare in Computerspielen von Figuren repräsentiert, manchmal wird ihre Anwesenheit auch durch eine *First-Person Perspective* impliziert, d.h. «the camera takes the position of the avatar's own eyes and is fixed with respect to the avatar. [...] the first person perspective also works well to display the point-of-view of a vehicle's driver: it shows the terrain ahead as well as the vehicle's instrument panel but not the driver itself» (Adams (2014), S.272).

19 Mäyrä analysiert Computerspiele und unterscheidet dabei zwischen den zwei Schichten *core* (Spiele als *Gameplay*) und *shell* (Spiele als Repräsentations- und Zeichensysteme): «While the core, or the gameplay layer concerns everything a player can do while playing the game, and also game rules that govern these actions, the Shell includes all the semiotic richness modifying, containing and adding significance to that basic interaction» (Mäyrä (2008), S. 17).

20 Ausführliche Informationen zu der jeweiligen Situation in den Lagern kann man den deskriptiven Bildunterschriften und Begleittexten des *Newsgame* entnehmen.

von Flüchtlingen im Ausland (Europa oder USA) oder die allgemeinen medizinischen Bedingungen.

Um das ganze Flüchtlingslager zu erkunden, muss man verschiedene Aufgaben lösen und weitere Informationen sammeln. So lässt sich das notwendige Bildmaterial aufnehmen (das man stets wieder löschen kann), welches zum Thema der Reportage – in Nepal z.B. die Umsiedlung im Flüchtlingslager – passt. Sollte die Zeitvorgabe es verlangen, können die UserInnen die Aufnahme während des Interviews abbrechen. Schließlich kann die Geschichte zusammengestellt und eine Reportage verfasst werden. Wurde alles korrekt erledigt, so wird die Arbeit kommentiert, gegebenenfalls angenommen und kann über einen Weblink eingesehen werden.

Eine erklärungsbedürftige Anekdote über *Refugees* hat die Managerin des *Online-Projektes* Laure Siegel bei einer Konferenz in Karlsruhe erzählt.²¹ Nachdem ihre Reportage zum Ende des Spiels akzeptiert wurde, gingen einige UserInnen offenbar davon aus, von ARTE als ReporterInnen eingestellt zu werden. Wie lässt sich dies erklären? Nun, das *Newsgame* arbeitet mit zwei unterschiedlichen «Realitätsebenen»: Einerseits haben wir es mit der in der Geschichte dargestellten Realität zu tun, die durch indexikalische Video- und Fotobildern wie auch über die Informationen über geographische und historischen Daten zur Einwanderung vermittelt wird, was die Geschichte in Zeit und Raum situiert. Zu diesen «Beweisen» bzw. «Spuren» der Wirklichkeit werden die individuellen Kenntnisse der UserInnen hinzugefügt, was die Geschichte als Aufzeichnung «realer» Erfahrungen erscheinen lässt. Andererseits gibt es die fiktionale Ebene des Rollenspiels. Dazu gehört die Erfahrung, ReporterIn zu werden, was durch die Verortung der UserIn in einer subjektiven Kameraeinstellung unterstützt wird. Diese subjektive Perspektive wird über die Schnittstelle, die die indexikalischen Bilder in einem simulierten Desktop darstellt, beibehalten. Der klassische *point-of-view-shot*²² lässt den Eindruck entstehen, die Redakteurin blicke uns bzw. den künftigen ReporterInnen beim Einführungsgespräch direkt in die Augen. Das Design der Oberfläche bzw. des Interface und die subjektive Kamera zielen dabei auf die Möglichkeit der BetrachterIn, sich im Körper²³ eines Videoreporters zu verorten. Das Computersymbol links unten

21 Ein Video der Veranstaltung im Karlsruher Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) ist online verfügbar unter www.zkm.de/en/media/video/laure-siegel-arte-refugees (18.12.15).

22 Vgl. «subjective shot» in: Bordwell, Thompson (1979), S. 292.

23 Das Konzept des *embodiment*, das aus der kognitiven Psychologie kommt, ist aus den Game Studies bekannt und wird häufig verwendet: «Our biological embodiment is one of the most fundamental conditions that govern our experience of the world. [...] besides having senses to monitor the world, body surface and body interior, we are agents that influence the world, and we may also be patients, that is: objects of other's agents actions or events unfolding us. Interactive media activates aspects of this embodiment: audiovisual data stimulates eye and ears to simulate a time-space -a simulated world (SW)- and a series of interface, map actions in order to integrate the player[...]» (Andreas Gregersen, Torben Grodal (2009): «Embodiment and Interface». In: Wolf, Perron (Hg.): *The Video Game Reader 2*. New York, S. 65–84).

öffnet ein Fenster, das suggeriert, dass wir auf unserem eigenen PC (und tatsächlich sitzen wir davor) arbeiten. Diese Strategien sind teilweise den traditionellen Techniken des Filmmachens (was die subjektive Einstellung angeht) sowie dem Computerspieldesign entlehnt.

An der Grenze der Unterscheidung zwischen den zwei Ebenen befindet sich das, was Computerspielwissenschaftler als den Unterschied zwischen dem «spazio rappresentato»²⁴ (der dargestellte Raum) und dem «spazio rappresentante» (der darstellende Raum) bezeichnen. Zum Letzteren gehört u. a. die Oberfläche der Schnittstelle mit Symbolen, Ikonen, Fenstern einer fiktionalen zweidimensionalen Welt. Dieser Raum ist ein «Meta-Text-Raum», der «außerhalb der Welt des Spiels ist».²⁵ In diesem *Newsgame* ist die Spielwelt bzw. die diegetische Welt der Flüchtlingslager, die zum dargestellten Raum (dem «spazio rappresentato») gehört, eigentlich ein wirklicher Raum, den indexikalische Bilder ausmachen. Beide Räume werden im Spieldesign zu einer Erfahrungsebene vereint.

Weiterhin unterscheidet Meneghelli zwischen dem Blick des Spielers «auf den Bildschirm» und dem Blick «in den Bildschirm»²⁶. Letzterer wird durch ein «simulacro», z. B. durch den Avatar des Spielers ausgeübt, der mit seinem Blick die diegetische Welt (den «spazio rappresentato») erkundet. Während in Computerspielen die Unterscheidung zwischen diesen beiden Räumen zumeist eindeutig ist, ist in *Refugees* der dargestellte Raum keine simulierte dreidimensionale Welt, in der wir uns bewegen können. Die indexikalischen Bilder und Videos erzeugen einen dreidimensionalen Raum, aber seine Erkundung wird allein durch zuvor aufgezeichnete Videos ermöglicht: Wenn man sich z. B. durch die Straßen des Ghettos von Burj El-Barajneh bewegt, wird die Perspektive auf das Steuer eines sich bewegenden Motorrollers gelenkt. Der Cursor wird dann zum «simulacro» der UserInnen als SpielerInnen und erlaubt die Interaktion mit dem Spiel. Auch die *Pop-up*-Nachrichten, die wir erhalten, sind typisch für Computerspiele, zum Beispiel in *God Games* – man denke an Nachrichten in *Spore* (Electronics Arts, 2008) –, die uns über die Entwicklung des Avatars informieren. Diese Meldungen berichten den SpielerInnen über den Fortgang des Spiels oder stellen Warnungen dar. In *Refugees* werden sie direkt von der Redakteurin gesendet. Während in *God Games* der «spazio rappresentante» deutlich von der Welt, in der gespielt wird, getrennt ist, verblasst in *Refugees* diese Unterscheidung und der «spazio rappresentante» simuliert letztlich unseren Computerdesktop. Von unserem eigenen Gerät aus können wir dann die Reportage bearbeiten und auf Facebook oder einem anderen sozialen Netzwerk

24 Agata Meneghelli, die Computerspiele semiotisch analysiert, bezieht sich auf Greimas' Ansatz und versucht, den Raum der Bedeutung in *God Games* (wie z. B. *Age of Empires*, *The Sims*, *Caesar*) zu eruieren, wobei sie zwischen zwei verschiedenen Schichten der Darstellung im Raum des Bildschirms dieser Spiele unterscheidet (vgl. Agata Meneghelli (2009): *Dentro lo schermo. Immersione e interattività nei god games*. Milano 2007).

25 Ebd., S.113.

26 Ebd., S. 114–115.



1–6 Screenshot aus *Refugees* (Arte 2014)

teilen. Dieser persönliche Bericht bildet eine Art interaktive Webdokumentation und bringt Video, Foto und Text auf eine einzige Seite.

Refugees versucht, das Alltagsleben in den Flüchtlingslagern darzustellen. So versuchen die Flüchtlinge im Irak, trotz der schlechten Bedingungen im Zeltlager, eine Stadt aufzubauen und Unternehmen zu gründen. Sie heiraten und bringen Kinder zur Welt. Ihr Leben leidet unter den schlechten wirtschaftlichen Bedingungen, was vor allem bei Frauen und Kindern, die keinen Anspruch auf Bildung haben, häufig zu Depressionen führt. Diese und ähnliche Informationen werden den UserInnen von einer Psychologin erzählt, die mit den Flüchtlingen in Kawergosk arbeitet. Auf diese Weise erfahren die ReporterInnen, dass Kinder in Burj-el-Barajneh häufig als billige Arbeitskräfte fungieren. Um ihre Kinder versorgen zu können, versuchen Alleinstehende mit Hilfe von NGOs ein Unternehmen, wie z. B. eine Bäckerei oder einen Friseursalon, zu gründen. Diejenigen, die bereits eine Ausbildung absolviert haben, träumen von Europa und besseren Arbeitsbedingungen. Kinder haben keine Wahl, nur wenige schaffen es in eine vom UNHCR geförderte Schule zu gehen, wofür sie jedoch die englische Sprache erlernen müssen. Ältere Menschen, die nicht mehr an das Wunder der Rückkehr glauben, erzählen nostalgische Geschichten von ihrer verlorenen Heimat. In Nepal erfahren die ReporterInnen von

den Älteren, dass Sie nicht mehr umsiedeln oder zurückkehren wollen. Junge Leute und Familien, die es schaffen, in die Vereinigten Staaten überzusiedeln, berichten, dass die Bedingungen in Ausland manchmal noch schwieriger sind. Andere erzählen, wie sie ihr Land verloren haben, vom Geld ihrer Verwandten aus dem Ausland leben oder auf die UNO-Nahrungsmittelhilfe angewiesen sind. Es herrschen Kriminalität und Drogenprobleme, sowie ein genereller Mangel an humanitärer, gesundheitlicher und hygienischer Versorgung. Die Möglichkeiten eines funktionierenden gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Systems mit Schulen, Institutionen, Industrie und Unternehmen scheinen verloren.

Flüchtlingsgeschichten Teil 2: *Refugee Republic* (Submarine Channel, 2014)

Refugee Republic wurde von Submarine Channel, einer unabhängigen Film- und Medienproduktionsfirma in Amsterdam in Zusammenarbeit mit der Tageszeitung *Volkskrant* als Transmedia-Projekt produziert und im November 2014 auf der IDFA DocLab in Amsterdam uraufgeführt. Wie die Produzenten (der Künstler Jan Rothuizen, der Multimedia-Journalist Martijn van Tol und der Fotograf Dirk Jan Visser) betonen, bestand das Ziel darin, «durch eine Kombination von Zeichnungen, Film, Fotografie, Ton und Text»²⁷ über das Alltagsleben im Flüchtlingslager zu informieren.

Einmal auf der Website, landet man auf einer Einstiegsseite, die eine Nachtaufnahme des Flüchtlingslagers von Domiz im Nordirak zeigt. Auf dieser Seite kann eine kurze Videoeinführung angesehen werden oder man greift direkt auf eine Karte zu. Diese wurde vom Amsterdamer Illustrator Jan Rothuizen entworfen. Er hat sich mit seinen sogenannten «Soft-Karten»²⁸ – d.h. Karten mit subjektiven Informationen – einen Namen gemacht. Wie in einer *Graphic Novel* setzt der Illustrator in seinen Zeichnungen die Geschichte eines bestimmten Ortes um und versieht diese mit eigenen schriftlichen Kommentaren.

In *Refugee Republic* ist eine solche «Soft-Karte» der Ausgangspunkt der Erzählung. Durch das Mouseover oder eine Fingerbewegung auf einem Touchscreen kann das zweidimensionale Bild des Flüchtlingslagers von Domiz erkundet werden. Die Karte besteht aus diversen Einzelskizzen von Personen, Objekten, Gebäuden und Worten und ist durch eine spezifische Strichführung, Kommentare und durch den Blick von Rothuizen perspektiviert. Worte stehen für die Bezeichnung eines Gegenstandes oder werden als Künstlerkommentare verwendet, die über

27 Vgl. hierzu den Abschnitt «About» der Webseite www.refugeerepublic.submarinechannel.com (18.12.15).

28 Auf seiner persönlichen Webseite erklärt Jan Rothuizen, wie er auf die sogenannte «soft map» (Soft-Karte) gekommen ist, die er ursprünglich für Touristen in Amsterdam entwickelt hat. Der Erfolg dieser gezeichneten Karten besteht darin, dass sie nicht nur Atlas eines Ortes sind, sondern durch geschriebene Anekdoten eine eher persönliche Sicht auf bestimmte Orte vermitteln (www.janrothuizen.nl/melton-prior-institute-in-conversation-with-jan-rothuizen/, 05.01.16).

Fakten, persönliche Eindrücke und Erfahrungen informieren. Auf dieser Karte sind mittels pastellfarbener Einfärbung vier Hauptrouten (*Smart-Route*, *Construction-Route*, *Money-Route*, *Life-Route*) in blau, orange, grün und gelb hervorgehoben. Der Ausgangspunkt wird durch einen Pfeil markiert. Sobald wir uns auf einem Weg fortbewegen, werden mittels Mausclick Bilder eingeblendet. Gleichzeitig taucht unten auf der Seite eine zweidimensionale Oberfläche auf, die einen Überblick über die Strecke ermöglicht, auf der der Cursor stand. Dort werden auch Videofunktionen ersichtlich. Von rechts nach links fließend werden – ähnlich den Nachrichten auf BBS – Informationen eingeblendet. Man wählt nun eine Route aus und sobald man Zugriff hat, kommt man auf einer Seite mit dreidimensionalen Zeichnungen an. Man kann scrollen oder die Pfeile bewegen, um weiter (nach rechts) zu gehen: So steht man z. B. auf einer Straße des Flüchtlingslagers, der Blick geht nach links. Dann schaut man auf der *Smart-Route* ein paar Zelte an, während im Hintergrund Stimmen und Schritte, Gesang aus der Moschee sowie einige Straßen- und Naturgeräusche zu hören sind. Hinter den Zelten sieht man einige Hügel und den klaren Himmel, wie der Kommentar des Illustrators bestätigt: «This is a clear Sky». Beschließt man, weiter zu gehen, stößt man auf eingebettete Videos oder Fotos auf denen man nach unten scrollen kann. Das Foto eines Mädchens, das auf einer Matratze in einem Zelt sitzt, wird mit eingeblendeten Informationen – «Sie heißt Fatma Gul und ist eine sechszehnjährige Schülerin» – eingeführt. Man hört das Mädchen singen und gleichzeitig werden auf dem Bildschirm die Wörter des Liedes angezeigt. Der diegetische Ton hilft, in die Geschichte einzutauchen, der/die ReporterIn bzw. der/die UserIn erkundet das Flüchtlingslager und beginnt, die Bewohner kennenzulernen. Bewegt man den Zeiger auf den Boden, erscheint erneut eine Leiste mit einem kleinen Überblick über die Route, wobei jener Teil des Weges, den man bereits zurückgelegt hat, allmählich unsichtbar wird. Um einen Teil der Route zu überspringen, kann man mit einem Klick auf die Fotos direkt auf die Video- und Bildinhalte zugreifen. Die Inhalte bestehen aber nicht nur aus Bewegtbildaufnahmen, viele setzen sich aus unbewegten Bildern zusammen, die mit einem Sound oder erklärenden Überschriften unterlegt sind. Diese eingebetteten Geschichten dauern maximal ca. eine Minute und geben einen knappen Einblick in den Alltag des Lagers: So z. B. die Geschichte eines Jungen, der ein Unternehmen mit dem Verkauf von Vögeln aufmachte, anstatt zur Schule zu gehen, von einem Lehrer, der eigentlich ein Dichter ist oder der Clip eines alten Geschäftsmannes, der ein Ladengeschäft gerade außerhalb des Lagers geöffnet hat, um Ziegelsteine und Material für Zelte zu verkaufen.

Wird die *Construction-Route* gewählt, so lassen sich eine Vielzahl von Gebäuden erkunden, in denen Flüchtlinge leben. Die Route beginnt mit einem einfachen Zelt, das entweder mit einem Holz- oder Stahlrahmen verstärkt und mit Wassertanks oder einer Klimaanlage versehen werden kann. Für einige Unterkünfte wurde begonnen, Ziegelsteine zu verwenden. So entsteht langsam eine Stadt mit 64.000 Menschen, wobei das Flüchtlingslager ursprünglich für maximal 38.000 Personen

geplant war. Die Bewohner gründen kleine Unternehmen, wie Lebensmittelgeschäfte oder Bäckereien, in denen auch Iraker aus den umliegenden Dörfern einkaufen.

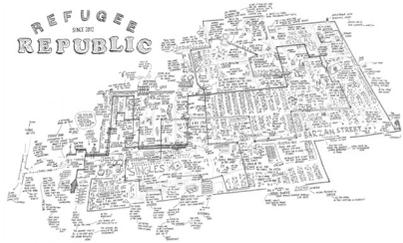
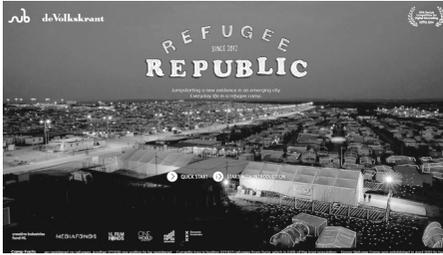
Refugee Republic zielt nicht auf das Sammeln von Geschichten der Verzweiflung (wenngleich es solche gibt), vielmehr soll es, wie die Produzenten erklären,²⁹ eine Reise in den Alltag eines Flüchtlingslagers darstellen. Das Ergebnis ist die gemeinsame Arbeit von drei verschiedenen Künstlern: Der Illustrator Jan Rothuizen, der einen persönlichen Stil bzw. seine *soft-maps* zum Geschichtenerzählen beisteuerte, der Fotograf und Filmemacher Dirk van Visser, der einen weiteren Blick auf die Protagonisten der interaktiven Dokumentation hervorzubringen versuchte, und den Toningenieur Martin van Tol, ebenfalls ein Multimedia-Journalist, der am Drehbuch arbeitete. Der in diesem Projekt sehr wichtige Ton ist diegetisch in der Direktübertragung, häufig wird er auch in der Postproduktion hinzugefügt. Wenn man etwa einen Weg nimmt, funktioniert der Sound über den dreidimensionalen Zeichnungen als Hintergrundgeräusch des abgebildeten Orts: Vor der Moschee hört man Menschen beten, auf der Straße sind Tuk Tuk-Motoren³⁰ und andere Geräusche zu vernehmen. Wie Dirk Jan Visser in einem Video über die Entstehung erläutert,³¹ wollte er zu der subjektiven Perspektive der *soft-map* eine «objektive» Schicht mit Fotostandbildern, Texten und Videomaterial hinzuzufügen. So enthalten die Videos und Diashows keine persönlichen Kommentare, wie bei Rothuizen, der neben Illustrationen häufig Schrift einsetzt, um persönliche Eindrücke zu erläutern: So zeichnet er z. B. einen «Community Space» im Flüchtlingslager und fügt ironisch hinzu, dass es sich nicht um eine Bushaltestelle handele, wenngleich es jener mehr ähnele als einem Gemeinschaftsraum.

Das digitale Umfeld in *Refugee Republic* verfügt über zwei verschiedene sensorische Erfahrungen: Eine zweidimensionale Karte, auf der man lediglich in unterschiedlichen Richtungen navigieren oder ein- und auszoomen kann. Es handelt sich dabei um eine Vogelperspektive, die kaum dazu beitragen kann, die Erfahrung immersiver zu machen, da die Bewegungsmöglichkeiten begrenzt sind. Man kann sich in den vier Himmelsrichtungen bewegen oder zoomen, um etwas ausführlich zu betrachten, aber es entsteht kein Eindruck von Tiefe. Die andere Ebene der Erfahrungen bilden die Routen: Hier ist man zu Fuß unterwegs und kann an einigen, von den Produzenten im Vorfeld ausgewählten Punkten anhalten. So kann man in Ruhe den Blick schweifen lassen, Zelte betreten oder Menschen treffen und interviewen. Die Zuschauerposition verändert sich dabei häufig, was dem immersiven Effekt entgegenwirkt. Trotz der dreidimensionalen Bilder funktioniert die Schnittstelle von *Refugee Republic* so mehr wie eine Nachrichtensendung aus dem Fernsehen. Im unteren Bildrand laufen in einer Leiste schriftliche Informationen von

29 Vgl. www.refugeerepublic.submarinechannel.com (18.12.15) im «About»-Abschnitt, in dem in einem Videointerview die Produzenten das Ziel ihrer Arbeit erklären.

30 Das Tuk Tuk ist eine Art dreirädriges Taxi, das in asiatischen Länder sehr verbreitet ist.

31 Vgl. www.refugeerepublic.submarinechannel.com (18.12.15).



7–10 Screenshots aus *Refugee Republic* (Submarine Channel 2014)

rechts nach links, Wege und Inhalte werden als Schnellstartmenü oder als Timeline angezeigt, die Sprünge in verschiedene Momente und zu unterschiedlichen Orten der Geschichte erlaubt.

Interaktive Erkundung von Flüchtlingslagern: In die Realität eintauchen?

Refugees und *Refugee Republic* versetzten ihre UserInnen in die Lage von BesucherInnen. Die ARTE-Webdokumentation verfährt dabei wie ein pseudo-professionelles Rollenspiel,³² *Refugee Republic* hingegen arbeitet vielmehr in der Art eines klassischen Dokumentarfilms, in dem die UserInnen als nicht-teilnehmende BesucherInnen das Lager besichtigen. Nimmt man die von Bill Nichols vorgeschlagene Beschreibungskategorie der Adressierungsweisen des Dokumentarfilms zur Hand, stellt man fest, dass Bildunterschriften und Kommentare in *Refugee Republic* – wenngleich es keine Kommentatorenstimme gibt – als «voice of god»³³ funktionieren, die den Zuschauer direkt adressiert. Diese Form der belehrenden Ansprache blockiert das Gefühl des Eintauchens, das nur durch die Bilder und den diegetischen Ton in der dreidimensionalen Schicht unterstützt wird. Stattdessen findet die Adressierung in *Refugees* direkt auf der Ebene des «spazio rappresentante» statt; in den Interviews gibt es keine «voice of god». Die Adressierung bleibt Teil

32 «Role-playing games allow players to interact with a game world in a wider variety of ways [...]. Most role-playing games also offer an experience impossible in the real world: a sense of growing from an ordinary person into a superhero with amazing powers» (Adams (2014), S.453).

33 Siehe Bill Nichols: *Documentary Theory and Practice*. In: *Screen* 17.4. London 1976, S.39–40.

der fiktionalen Ebene – z. B. wenn die Redakteurin uns anspricht – und unterstützt bei der Identifikation mit der Rolle des/der VideoreporterIn.

Das Ziel beider Medienobjekte ist es, uns ohne explizite Belehrung zu informieren. Während *Refugees* uns in der Herstellung der Reportage eine konkrete Aufgabe vorgibt, fehlt das Ziel in *Refugee Republic*. Dies ist insofern wenig verwunderlich, da es sich nicht um ein Spiel handelt. Vielmehr steht die auktoriale Aussage im Vordergrund. Die Produzenten wollen uns durch interaktives Erzählen einen Ausschnitt aus dem alltäglichen Leben in einem Flüchtlingslager vermitteln. Zweifellos verwenden beide Medienobjekte sehr unterschiedliche Designstrategien, doch nutzen sie beide alle vier «affordances»³⁴ des digitalen Mediums, wie sie von Janet Murray vorgeschlagen wurden: Alles was aus Bits gemacht ist, verwendet auch prozedurale Verfahrensmerkmale, verfügt über eine große Kapazität, Informationen zu sammeln und gewährleistet darüber hinaus die aktive Partizipation der UserInnen und die Navigierbarkeit im virtuellen Raum.

Ein wesentlicher Unterschied besteht jedoch im Umgang mit der so genannten «Transparenz»³⁵, mithin einer Eigenschaft, die das Interface userInnenfreundlicher und familiärer macht, ohne die Ziele zu kaschieren. In *Refugees* versetzt uns das Gameplay in ein immersives Strömungsgefühl, da die Interaktion ohne wesentliche Unterbrechungen durch eine homogene und einheitliche Gestaltung der Schnittstelle angesteuert wird. In *Refugee Republic* ist die Gestaltung der Schnittstelle aufgrund der Kombination aus Zeichnungen und indexikalischen Bildern sehr heterogen. Die virtuelle Welt der Lager interagiert mit den UserInnen und das Gefühl aktiver Partizipation entsteht.

Die kognitive Psychologie spricht im Rahmen der *flow theory* von einer Erfahrung der «pleasurable absorption»³⁶. Murray übersetzt diese immersive Bewegung als «angenehme Erkundung einer grenzenlosen konsistenten vertrauten und doch überraschenden Umgebung»³⁷. Entsprechend kann argumentiert werden, dass *Re-*

34 Janet Murray erläutert, dass «everything made of electronic bits is potentially: procedural (composed of executable rules), participatory (inviting human action and manipulation of the represented world), encyclopedic (containing very high capacity of information in multiple media formats), spatial (navigable as an information repository and/or a virtual place). These affordances make up the designer's palette for representation in any digital format or genre» (www.inventingthemedium.com/four-affordances/, 18.12.15).

35 «[T]ransparency, a desirable quality in a tool or interface[...] is achieved by direct manipulation, continuous feedback, ease of use, and familiarity. Transparency is thwarted by cumbersome input procedures, hidden and interruptive process, and a steep learning curve, all of which make the interface opaque, obscuring the task at hand of the interface» (Murray (2012), S. 442).

36 «In area such as immersion and the pleasure of playing, the experience of game play is the main focus of work broadly termed as flow theory. This work on the pleasure of play references the work of Csikszentmihalyi (1991), a psychologist who explores the characteristics of fun, happiness, satisfaction, and transcendence, and how these sensations are achieved in an activity [...]. Csikszentmihalyi defines the moment of total immersion and pleasure in an activity as flow» (Alison Harvey (2009): «Seeking the Embodied Mind in Video Game Theory: Embodiment in Cybernetics, Flow, and Rule Structures». In: *Journal of the Canadian Game Studies Association*, 3,4, Ottawa, SS. 2–9

37 Murray (2012), SS. 424–425.

fugees in der Lage ist, bei den UserInnen eine kontinuierliche Erfahrung von Immersion zu erzeugen. Diese wird nur von Benachrichtigungen unterbrochen, die sie immer auf seine ReporterInnenrolle zurückverweisen. In *Refugee Republic* können wir eintauchen, aber es stellt sich nie der gleiche *flow* ein wie bei *Refugees*, da ab und zu ein Schritt zurück gemacht werden muss.

Für Sandra Gaudenzi besteht die Rolle des/der AutorIn oder DesignerIn bei einem webbasierten Dokumentarfilm darin, zu einer/m «SchöpferIn» zu werden. Sie schreibt dazu:

the author, on the other hand, has the role of «world creator». By simulating a world, with its own rules and «things that can be done», she also decides the type of agency that the user will have. When the world can also be generated by the users (configurative function), the author becomes a facilitator and an initiator.³⁸

In *Refugee Republic* behalten die Produzenten ihre «authoriality» bei, was mit einem schwächeren Grad an Handlungsmacht der UserInnen einhergeht. In *Refugees* hingegen ist Agency differenziert modelliert, so dass wir am Ende des Spiels zu einer/m ReporterIn werden und eine Geschichte veröffentlichen. Auf diese Weise wird auch verständlich, warum einige UserInnen irrtümlicherweise dachten, sie hätten in Wirklichkeit von ARTE eingestellt werden können. Dies bringt uns zu einer grundlegenden Frage: Kann *Refugee* trotz fiktionaler UserInnenerfahrung als dokumentarisches Medienobjekt betrachtet werden?

Unterhaltung vs. Evidenz

Bobby Schweizer, Ian Bogost und Simon Ferrari unterscheiden zwischen verschiedenen Arten von Newsgames³⁹ wie z. B. *editorial games*, *tabloid games*, *reportage games*, *infographic newsgames*, *documentary newsgames*, *puzzle newsgames*, *literacy newsgames* und *newsgame platforms*. Alle Formen werden dabei «at the intersection of videogames and journalism»⁴⁰ situiert. *Documentary newsgames* befassen sich mit historischen oder aktuellen Ereignissen «in a manner similar to documentary photography, cinema and investigative reporting»⁴¹. Vergleichbar definiert auch Joost Raessens ein «docu game» – wie z. B. *JFK Reloaded* – im Kontrast zu Computerspielen:

Whether the commercial game industry is focused on the production of fictional worlds (e.g., *Grand Theft Auto* [Rockstar Games, 2004] and *The Sims* [Electronic Arts, 2000]) or on realistic reconstructions of real life (think of sports games, e.g.,

38 Gaudenzi (2013), S. 46–47.

39 Bobby Schweizer, Ian Bogost, Simon Ferrari (2010): *Newsgames: Journalism at Play*. Cambridge, S. 215.

40 Ebd., S. 6

41 Ebd., S. 7

FIFA 06 [Electronic Arts, 2006]), the pursuit of historical accuracy is explicitly subservient to entertainment value. Docu-games on the other hand, strive for ‹facticity› or ‹documentarity› to expose players to events and places that would remain inaccessible to them otherwise.⁴²

Im Falle von *Refugees* und *Refugee Republic* kann nicht wirklich von einer unzugänglichen Welt wie im Falle von *JFK Reloaded* gesprochen werden. Das Ziel besteht vielmehr darin, Zugang zu einem nicht leicht zu erreichenden Ort zu geben (das heißt, dass der Benutzer durch einen Verkörperungseffekt diesen Ort erkunden könnte) und auf diese Weise soziales Verständnis und Lernmöglichkeiten zu fördern. Was wir bei der Nutzung von *Refugee Republic* oder durch das Spielen von *Refugees* lernen, ist eine Reihe historischer Fakten und persönlicher Geschichten über das Exil. In *Refugees* kann der Benutzer darüber hinaus auch erfahren, dass zuweilen ethische Entscheidungen bei der Arbeit getroffen werden müssen, wenn wir z. B. als ReporterIn vor dem Dilemma stehen, einer Mutter bei der medizinischen Versorgung für ihren Sohn zu helfen, wenngleich wir dabei unseren primären Reportageauftrag zurückstellen müssen. Auch werden wir während des Spiels häufiger mit den Konsequenzen von Entscheidungen konfrontiert, wenn etwa das Wörterbuch nicht gekauft wurde und wir deshalb keine Interviews führen können bzw. einen Dolmetscher finden müssen. Diese Spielschritte sind fiktional, tragen jedoch dazu bei, die Realität plausibler zu modellieren.

Wenn wir die von Sandra Gaudenzi für interaktive Dokumentationen entwickelte Typologie anwenden, so arbeiten sowohl *Refugee Republic* wie auch *Refugees* im sogenannten ‹hitchhiking mode›:⁴³ Der Benutzer kann verschiedene Wege und Möglichkeiten wählen, diese jedoch sind einigermaßen reduziert und vorwiegend statisch. *Refugees* könnte man darüber hinaus auch mit dem ‹conversational mode›⁴⁴ beschreiben, da die von den AutorInnen erstellte Welt zuweilen den Eindruck der gänzlichen Navigierbarkeit erweckt.

Doch zurück zur Ausgangsfrage: Können wir *Refugees* und *Refugee Republic* als Dokumentationen bzw. Dokumentarfilme bezeichnen und in welcher Weise stellen

42 Raessens (2006), S. 213–224.

43 ‹Hypertext interactive documentaries are artefacts based on the exploration of a closed video, and/or audio, archive where the user has an exploratory role, normally enacted by clicking on pre-determined options (often organized in a branching narrative structure). The user can browse through the content but cannot add to it› (Gaudenzi (2013), S. 246).

44 ‹In a conversational documentary, decisions about movement and action seem limitless to the user/player/interactor. Although the user is exploring a narrative that requires certain decision-making in order to move to the next level of the story, these options are not clearly flagged in the interface. The interface affords a freedom that is not possible in the hypertext mode where the interface is more static. In the conversational mode the users have to feel free to explore and to find the possible routes by themselves. First they need to explore a world that has rules of which they are unaware and then they have to make choices based on what they have discovered and hypothesized (without the certainty that those are the only options available). The world represented by conversational documentaries is a rule-based world that needs user agency to be mastered› (Gaudenzi (2013), S. 244).

Sie Evidenz her? Roger Odin geht im Rahmen seines semio-pragmatischen Ansatzes davon aus, dass man eine «dokumentarisierende Lektüre»⁴⁵ vornehmen kann. So betont er, dass Kommunikation immer durch einen doppelten Prozess der textuellen Produktion – einmal im Raum der Produktion, einmal im Raum der Lektüre – hergestellt werde. Dies bedeutet, dass ein Text sowohl durch den Autor wie auch durch den Leser konstruiert. Zwischen diesen «Lesearten» kann sich eine dokumentarisierende Lektüre einstellen. Dabei wird ein Diskurs konstruiert, der einen für den Filmdiskurs verantwortlichen Enunziator («der dokumentarisierende Enunziator») annimmt. Die Unterstellung eines solchen Enunziators als Erzähler einer wahren Geschichte basiert auf einem Akt des Vertrauens. Einem Dokumentarfilm unterstellt bzw. vertraut man, dass der Enunziator (der sowohl eine Erzählstimme wie auch eine Institution oder einfach der Kameramann sein kann) Teil unserer Welt ist und die Wahrheit sagt. In *Refugees* wird die Herstellung eines Raums als Strategie verwendet, um die UserInnen mit der Welt des Spieles zu verbinden. Das sogenannte «autre-champ»⁴⁶ (der Raum der BetrachterInnen) entspricht dem «spazio rappresentante» in den *Game Studies*, d.h. die Schicht auf unserem Desktop, die den diegetischen Desktop des/der VideoreporterIn und die subjektive Kameraeinstellung simuliert und den Raum des «autre-champ» auftauchen lässt. In *Refugee Republic* hingegen taucht der Raum des «autre-champ» in der subjektiven Sicht auf, genau dort, wo wir auf einem der Wege stehen – und nur dort. *Refugee Republic* konstruiert verschiedene EnunziatorInnen, für die Zeichnungen ist es Jan Rothuizen (der auch seine Kommentare schreibt), für die Videos und Fotos sind es die ReporterInnen, die durch das Objektiv der Kamera schauen. Der/die EnunziatorIn in *Refugees* ist der/die ReporterIn, der/die gefilmt hat – und so landen wir in einem Teufelskreis, da auch der/die UserIn ReporterIn ist. Wenn man hier eine dokumentarisierende Lektüre realisieren will, gilt es, eine/n weitere/n EnunziatorIn zu finden, eine Instanz, die uns nicht nur die Foto- und Videobilder, sondern auch alle anderen aktuellen Informationen über das *Newsgame* zur Verfügung gestellt hat. Daraus folgt, dass der Enunziator, wie in *Refugee Republic*, nicht nur eine Person ist, sondern das ARTE-Team, das *Refugees* produziert hat. Sie sind «wahre» Personen, und wir arbeiten «virtuell» (im Spiel) für sie. Die Annahme der UserInnen, die davon ausgingen, potentiell von ARTE eingestellt zu werden, ist durch ein Missverständnis bzw. ein falsches Verständnis der Ebenen entstanden, die beide – d.h. auch diejenige des Spielzieles – als dokumentarisierende gelesen wurden. In *Refugee Republic* kann das nicht passieren, da hier keine Spieleben, sondern nur die persönliche Sicht einer Autorenschaft erzeugt wird. Eine dokumentarisierende Lektüre wird in den beiden Medienobjekten zudem durch die enthaltenen Text- und Kontextinformationen in der virtuellen Realität (der Website), im Zusammenspiel

45 Vgl. Odin (2000).

46 Odin entlehnt den Begriff von Bergala (Alain Bergala (1978): *Initiation à la sémiologie du récit en images*).

mit unserem vorfilmischen Wissen, also dem, was wir aus dem realen Kontext kennen (der Gegenwart, in der wir leben), befördert.

In Newsgames und ähnlichen Praktiken wo das Dokumentarische die Welt des Spiels trifft, entsteht eine Spannung zwischen der Ebene der Evidenz und der Ebene der Unterhaltung gerade als Folge der unterschiedlichen möglichen Lektüren der UseInnen. Z. B. stellt Raessens in seiner Analyse von *JFK Reloaded*, wo er die Essenz des Renovschen Zitats «documentary constitutes the objects which it pretends only to describe realistically and to analyze objectively»⁴⁷ (Renov, 1993a, S. 7) sucht, bezüglich documentary games fest, dass sowohl für eine diskursive Ebene als auch eine «materielle» (die von der digitalen Manipulation der Bilder) gilt: «we have to conclude that even when these games succeed in being more or less historically accurate, they always occupy a comparable tense position between fact and fiction»⁴⁸.

Das Leben ist kein Spiel

Webdokumentationen und andere nicht-fiktionale Praktiken⁴⁹ sind Teil eines Feldes, das nicht zuletzt auch aufgrund ständiger technologischer Weiterentwicklungen in Entwicklung ist. Die Objekte, die in diesem Beitrag analysiert wurden, verweisen auf zwei interessante Möglichkeiten, wie mittels verschiedener Medien mehr oder weniger zusammenhängende Geschichten konstruiert werden können. Diese dokumentarischen Praktiken sind in der Lage, neue Erzählstrategien zu erproben, wobei sie immer auch andere Medien «remedieren»:⁵⁰ So z. B. Computer-Spiele mit ihren spezifisch generischen Prozeduren (*Point-and-Click*-Abenteuer, Rollenspiele, *God Games*), Dokumentar- und Spielfilm (der Einsatz der Kamerasubjektive, die Verwendung von Kommentaren und Bildunterschriften), Fotografie, Fernseher (die episodische Freigabestruktur, der Infoleiste), Zeitung (gleichzeitige Veröffentlichung auf digitaler- und Druck-Edition), Comic-Roman (die Illustrationen), Computer-Grafik und ihre Interfaces (die Zusammensetzung der Oberfläche und ihrer Elemente). Was digitale Umgebungen nicht ändern, ist die Möglichkeit, eine auktoriale Rolle zu behalten, in der die Realität zuweilen kritisch hinterfragt werden kann. Wie etwa in *Refugee Republic*, wo ein Geschichtenerzähler und einige der Zeichnungen die Sinnhaftigkeit von Notpaketen, welche die UNHCR zur Verfügung gestellt hat, in Frage stellen. *Refugees* geht auf diese Aspekte des UNHCR nicht ein, hier werden vor allem positive Aspekte hervorgehoben, was insofern nicht weiter erstaunt, weil sie am Projekt mitgewirkt haben. Trotzdem lässt sich

47 Michael Renov (1993): «Introduction: The Truth About Non-Fiction». In: Renov (1993) (Hg.): *Theorizing Documentary*, New York, S.7

48 Siehe Raessens (2006), SS. 213–224.

49 Ich versuche hier keine Definition für diese Medienobjekte zu verwenden, sondern sie eher als eine Vielzahl von unterschiedlichen, aber ähnlichen «emerging practices», die mit der Realität umgehen, zu betrachten. Siehe dazu Nash, Hight, Summerhayes (2014).

50 Vgl. David Bolter, Richard Grusin (1999): *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge.

abschließend festhalten, dass das *Newsgame* einen differenzierten Einblick in das Leben in Flüchtlingslagern gibt, nicht zuletzt weil hier über drei verschiedene geographische und historische unterschiedliche Situationen berichtet wird.

Wenn beide Medienobjekte uns durch indexikalische Bilder dokumentarische Beweise bringen wollen, so müssen wir in *Refugee Republic* ›Vertrauen‹⁵¹ in die Authentizität der Arbeit seiner Produzenten haben. *Refugees* hingegen wählt eine andere Strategie und ermöglicht eine immersivere Erfahrung, die den UserInnen auch angesichts möglicher ›falscher‹ Lektüren⁵² mehr Handlungsmacht einräumt. Die Partizipationsmöglichkeiten beider Medienobjekte geben dem Benutzer potentiell die Möglichkeit ein «Interaktor»⁵³ zu werden und mithin die erzählte Geschichte zu ›manipulieren‹, wenngleich die Optionen angesichts geschlossener Datenbanken limitiert sind.

Für diejenigen ZuschauerInnen, die an Computerspiele und das Surfen im Internet gewohnt sind, bieten beide Objekte vertraute Features. *Refugees* geht dabei das Risiko ein, dass einige UserInnen nicht primär an der Flüchtlingsgeschichte interessiert sind, sondern ihr Augenmerk sich in erster Linie auf das Rollenspiel richtet. Laure Siegel erklärt im oben erwähnten Interview, dass es das Ziel des Projektes gewesen sei, nicht nur das Alltagsleben eines Flüchtlingslagers zu zeigen, sondern den UserInnen eine aktive Rolle als VideoreporterInnen zu ermöglichen. Das Spiel zwingt zuweilen zu ethischen Entscheidungen und dazu, die Arbeit aufgrund schlechter politischer Bedingungen ruhen zu lassen oder gar aufzugeben. Auf diese Weise erhalten die UserInnen nicht nur Einsicht in die erzählte Geschichte, sondern können auch nachvollziehen, unter welchen Umständen und Zwängen diese Art von Reportagen entstehen. So lernen die UserInnen u. a. dass Kinder und Frauen diejenigen sind, die am meisten unter diesen schwierigen Bedingungen leiden müssen. Keine Bildung bedeutet möglicherweise eine noch schlechtere Zukunft als in der Heimat, was zumindest für Syrien gilt. Im Fall des nepalesischen Flüchtlingslagers werden uns Porträts von Individuen gezeigt, mit ihren ganz persönlichen Geschichten, Träumen und traumatischen Erfahrungen. Auf diese Weise können einzelne Flüchtlinge der «anonymen dunklen Masse»⁵⁴ entgegen, in der sie

51 Roger Odin spricht über einen «Treuhandvertrag», den der Zuschauer mit dem dokumentarisierenden Enunziator eingehen muss, vgl. Odin (2000).

52 Vielleicht hatten die UserInnen für beide Ebenen von *Refugees* eine dokumentarisierende Lektüre statt das Rollenspiel fiktionalisierend zu lesen.

53 Siehe Murray (2012), S.432.

54 Matthias Thiele studiert die Symbolik des Fernsehdiskurses über Flüchtlinge bei der Analyse von Sendungen in Deutschland zwischen 1991 und 1999: «Flüchtlinge und Einwanderer wurden als der Deutschen Kultur fern stehend betrachtet und als Problem definiert [...] als anonyme dunkle Masse, als Chaos, Flut und Strom sowie als Marsch und Invasion symbolisiert, so dass durch diese Sprachbilder für Deutschland eine Situation der absoluten Bedrohung imaginiert und dringender Handlungsbedarf beschworen wurde» (Matthias Thiele (2005): *Flucht, Asyl und Einwanderung im Fernsehen*. Konstanz).

in Fernsehnachrichten häufig untergehen. Gleichzeitig, wie schon erwähnt, kann reflektiert werden, wie diese Reportagen und Nachrichten entstehen.

Womöglich sind wir nie in der Lage, die Bedingungen und Widersprüche von Migration gänzlich zu erfassen und dies gilt nicht für die menschlichen Akteure, sondern auch für die Objekte wie Medien, die als Praktiken einem kontinuierlichen Wandel unterliegen. Es bleibt somit stets ein Bereich, in dem reale Geschichten mit fiktionalen kombiniert werden. Ob wir diese dann glauben oder nicht, bleibt uns überlassen.

Shifts of focus

A revised perspective on evidence in interactive documentary as *living documentary*

A conversation with Sandra Gaudenzi on autopoiesis, VR, data-mining and personalization

Kurzbiografie

Sandra Gaudenzi started her career as a television producer, she then moved into interactive television and taught interactive media theory at the London College of Communication (University of the Arts London) from 1999 to 2013. Since January 2015 Sandra Gaudenzi has been holding the post of Head of Studies of *!F Lab* (<http://www.iflab.net/>), a cooperation with *iDrops*, a company driving forward social innovation and digital training. Being a mentor and advisor for new interactive factual projects, she curates a monthly meetup for i-docs makers based in London.¹ She also co-convenes i-docs, a conference dedicated to interactive documentaries. Currently, Sandra Gaudenzi is designing the first UK MA in «Interactive Factual Narrative» for Westminster University (commencing September 2016).

She is a creative director of the website, <http://i-docs.org/>, blogs at www.interactivefactual.net, and created www.interactivedocumentary.net during her PhD, a platform that can be regarded as the expansion of the academic blog she started in 2009 in order to document her own experience of doing a PhD at Goldsmiths, University of London.

In her Ph.D. thesis, Sandra Gaudenzi approaches interactive documentaries starting from the axiom that they can be best conceived of as living ecological entities. She fathoms modes of participation and interaction, as well as how engaging in documentary configurations affects our view of how we construct and experience «reality».

1 London's Interactive Factual Narrative meetup: <http://www.meetup.com/de-DE/Londons-Interactive-Factual-Narrative-meetup/members/> (15.5.2016).

Her current research interests include interactive documentary, participatory practices, UX in i-docs, transmedia storytelling, locative experiences and games for change.

With regard to your twice two-folded-background being both a practitioner and a media scholar, and as being experienced in the production of linear film as well as in the design of interactive formats – how do you mediate between these different perspectives?

I would agree with you that I sit in between a lot of different fields, which seems to be a bit of a recurrent theme in my life.

Practitioners usually want to do things and find methodologies to make things better. This is part of my work with *!F Lab*. Scholars, in contrast, want to define areas and create taxonomies – but unfortunately, in doing so many of them approach issues mainly from only one disciplinary perspective – their own discipline.

Of course, creating taxonomies and setting the field is important, as I tried to show in my PhD, and in fact, three years ago it was important to put clarity and map the territory. However, I do not want to specialize and only see things through the eyes and the glands of merely one discipline. I am interested in the overview. How we can actually cross-fertilize disciplines? How can we look at something from a systemic point of view?

Positioning myself in between the two [academia and production], I try to <zoom out> to see the big picture and to <zoom in> to see the details.

Having <zoomed out of> as well as <zoomed into> various, certainly highly different forms and practices of what is usually covered by the umbrella-term <interactive documentary>, what would you say: In how far can emerging practices be seen as a kind of evolution, a variation of the linear documentary tradition in new different – new? – media, or do you conceive of them as a cultural form of their own?

It depends where we take this from. If we take it from a definition of documentary that would be in general the idea of having a <creative> treatment of <actuality>, the intention of an interactive documentary is the same as the intention of a linear documentary. It is about creating a reality-true medium and accepting that there is a form of change of that reality through the fact that it is an author who rearranges this reality. So, as to the intention of documenting the real – this issue is the same in both.

However, as the medium is different, not only the result becomes very different, but at the same time, the moment we start using a different medium, we change our own perspective. The medium changes us. If we're trying to express ourselves in a non-linear way, our point of view then, in a systemic way, starts to look at the world in a systemic way. And so, although the intention at the beginning is the same, I think the result is sufficiently different in interactive documentary. Hence,

effectively I think it is a form that allows us to do things that we couldn't do before. And therefore, it's now becoming a breed on its own.

*One breed on its own with many variations or various breeds? In the title of your thesis, for example, *The Living Documentary: From representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary*, you already used two different terms to describe your research issue. We've got <the living documentary> and <the digital interactive>. And on one of the two internet platforms that you are currently running, the *Interactive Factual net*, you even widen the terminology once again.*

In how far do you distinguish between different variations of emerging documentary practices? Are there also different drives behind specific forms?

Let's stick to the title of the PhD to start with where we have two different terminologies: we have <the living documentary> on one side and then I used <digital interactive documentary> [short: i-docs].

In the PhD, I am arguing that those two are the same: any interactive documentary is a living form. Of course, it is a bit of a provocation to call it <living documentary>. I would never use this in a colloquial conversation, because if I said, «I specialize in living documentaries», no one really knows what I'm talking about.

But the provocation and the argument behind the PhD was that in an interactive documentary, the user becomes an active part of the documentary itself, through the act of interacting. Consequently, we're not speaking about <user> but <interactant>. This form changes according to this dynamic of interactivity. There are several levels of interactivity, so the changes can be minimal, if it's only a question of clicking and going to another screen. However, they can also be much bigger, if we're thinking about user-generated content. But nevertheless, whichever is the range of change, there is always a change. And therefore, interactive documentaries are a form of life.

<Life> [in this context], is connected to another term that I use in my PhD: the concept of autopoiesis as defined by Maturana and Varela). Autopoiesis describes life as effectively interaction with the world, it conceives of interactivity as a way of being, of relational exchange. If being alive depends on our levels of interaction with our environment then <reality> only exists as a result of such exchange, it is never an entity that can be separated from such dual construction. Reality becomes the evidence that we construct to make sense of our repeated interactions with our environment.

Thus, those two terms [interactive and living] say more or less the same thing. Interactive documentary is alive and relational.

Now, why did I more recently use the term <interactive factual>, which sometimes now I call <interfactuals>?

Five years ago, when we started I-docs, the conference and flaking research project, with the *Digital Cultures Research Centre at Bristol*, we referred to this genre that we wanted to explore as <i-docs>, standing for interactive documentaries. At

that time, no one really knew what we were talking about. So, calling it <interactive documentary> made it simpler in a way: people understand <interactivity> – [in our time most often] in terms of <digital interactivity>, and they understand <documentary> in the sense of <documenting the world>. Put these two together, we thought to express what our research is about and to then fathom what one can when documenting reality with interactive media.

At that time, it seemed to be a terminology that fitted.

But, what we realised through running i-Docs as a conference, and then as a blog, etc., is that there is a limit in using a terminology that people are acquainted with. The fact that we were using [the term] <documentary> meant that a lot of immersive journalists or people who were doing <online stuff>, or who were in the field of serious games, did not feel addressed.

So again, people would then compartmentalize their knowledge in referring to what they have studied, which would create a problem with i-docs which we always as a team considered as a very vast field. We are speaking about all sorts of forms. It could be games, it could be mobile phones, it could be... The common denominator is that it is about documenting <reality> through interactive media.

This is why five years later, I have decided to take up a terminology that is a bit more neutral and went for the terminology <interactive factual>.

That's the story between all those terminologies.

You mentioned the importance of relational exchange in interactive documentary formats, of liveness and the concept of autopoiesis. In how far does this perspective on documentary practices affect the notion of <evidence> in documentary?

Autopoiesis, aliveness and relationality in this context are based on theories developed by the biologist Francisco Varela [1987].² He conceives of life as effectively interaction with the world and argues that interactivity is an essential way of being. A cell, for example, is not alive by itself, as an independent unity; it is alive because of and through its mechanism to relate to its outside world. Thus, it only exists through constant adjustments to its environment via its own internal organization. It is this idea – this idea of life as interaction is what interested me.

Documentary, and especially interactive forms of documentary, are alive in so much they change and relate to the world through its interaction with the user. Thus, in my opinion, there is no evidence <as such> anymore. Rather, it is creation and sense-making through relationality.

From the moment we are not just observing a linear documentary but are becoming part of an interactive documentary as <actants>, we give life to this thing that

2 Francisco Javier Varela García, a Chilean biologist and philosopher, developed together with his teacher Humberto Maturana the concept of autopoiesis. Cf. Humberto Maturana; Francisco Varela: *The Tree of Knowledge*. Boston 1987.

is not only connected to us: it is also connected to its technology, the web, the web protocols, all sorts of non-human levels as well. This is why I also refer to i-docs as relational objects.

One of the upcoming technologies in the field of interactive documentary is certainly VR. Its usage in documentary production it is often called a machine for empathy, enabling an even closer relation to now bodily experience representations of reality and adding layers of awareness or deepening immersion. What do you think of VR in this regard? Hype, exaggerated hopes or «the future of documentary», as it is sometime hailed?

I get annoyed with the hype that there is at the moment about virtual reality, especially when it is sold as the ultimate immersion machine or a machine for empathy. That annoys me for two reasons.

The first one is I think we have been witnessing in the history of media this constant quest for immersion. The more we would feel immersed, the more we will believe in it, the more it will be nearly real, the more we have been successful as documentary makers. We went from photography to video, and now, it is VR. But this quest to be always more representational or creating evidence of «reality» is definitely not the core of what documentary is about in my eyes.

Our job is not to recreate reality [in virtual worlds]; it is to create a space for reflection and discussion. And so, by definition, we have to mediate perspectives on «reality» it and by definition we need to have an authorial point of view on it. So, what is interesting for me is not how we can best be immersed in it, but more how we can best use a medium to create conditions that make us think, make us change, make us have an impact on «reality»? Thus, I'm not interested in VR-immersion *per se*.

The second reason is this claim that VR is the ultimate machine for empathy because at the moment, it doesn't fulfill this promise, these «fantastic things» that it's talking about. If you look at things as they are done right now, there is very little interactivity in VR. Most of the work that employs VR with factual stories is 360° video, where effectively you land in a situation with your kit and all you can do is you turn around and you look at what is represented there. So, you land in a place where there is an Ebola crisis,³ you land in a Syrian refugee camp,⁴ but you are back into the situation of being «the observer».

However, you cannot *do* anything, and for me, that is extremely frustrating. I'm thinking, «Why am I catapulted here to look at the misery of other people? What is

3 Here, Gaudenzi is referring to VRse and Vice's VR project *Waves of Grace* (2015), directed by Gabo Arora and Chris Milk. <https://vrse.com/watch/id/121/> (27/2/2016).

4 *Clouds over Sidra* (2015), directed by Gabo Arora and Chris Milk. <http://cloudsdocumentary.com/> (27/2/2016).

this adding? Am I supposed to be empathetic to that? What is this medium trying to do, what is it used for, and what can I do?»

For me, empathy is not just feeling for someone, it is having the agency to decide if my feeling for this someone can be used. It is about having a feedback. If I cannot do anything, my empathy is just affect. To get into empathy, we need to get to a level of agency that at the moment VR is not catering for.

All this doesn't mean, though, that VR will never get there. So, I am still excited about VR, because I recognize that this is a form that is just starting, that it has a lot of potential.

One project we haven't talked about is Digital Me, the project you are currently working on, which is heavily based on the concept of personalization: At the core of this documentary experience stands a «conversation» with one's digital alter ego, based on the traces one has left in Internet.

Can you tell us a bit more about the background of the project and your motivation to tackle this topic?

The story behind *Digital Me* is very much linked to the things I referred to before. On the one side, it started with the fact that there were very first experiments with some form of personalization around 2010. I don't know if you remember *The Wilderness Downtown*, a music video by Chris Milk and Aaron Koblin. At the beginning you have to say where you were born, and it would use that information to take some images from Google Earth and include those images in the video itself. I thought that was very intriguing to make a music clip more personal

Only one year after that, Jason Zada developed a Facebook app which was called *Take This Lollipop*, which went very viral within a couple of days. It was a short experience using your Facebook data and your photo to include you in a very short story which would scare you. In that case, you would see someone who was probably ready to kill you, and because in the video you could see your own image and also a geo-location of where you are based, it has the potential to create a very strong anxiety in you.

As to this novel use of technology, I thought these projects were very interesting, because for the first time the narrative was not a general narrative. It was a narrative that includes parts of your life, of your privacy, to show you how relevant that narrative might be to you. But, as I am not interested in scaring people nor just surprise them, I started thinking of ways in which personal data could be used in a more meaningful way.

I have always been interested in issues of identity, connection between the selves and the world, in the topic of self-awareness and self-development and themes about perception of the world and how we *create* the perception. So I started questioning how one could use personalization within a story context to speak about the

self, and more precisely about the digital-physical hybridization of our selves. That's how *Digital Me* was born.

How do you actually achieve personalization in this documentary project?

I thought that it would be thrilling to test a concept based on data mining. How can we use your social media content for your own self-growth, rather than selling it to corporates to help them sell you stuff you do not really need. How can we empower you to re-appropriate your own data to create an intriguing narrative that effectively leads to an increased self-awareness?

So, if we put together those three elements – re-appropriation of data, factual narrative embedding and meaningful personalization – data-mining is used (for a good cause): it makes you reflect on who you are, who you think you are and how much you are becoming a hybrid person when you start having a digital personality. If you ignore your digital persona, you are actually starting to ignore part of who you are in the world that we live in now, which is a hybrid world, digital and non-digital. At the same time, *Digital Me* is a way to go politically against unfair use of data for things that escape us. In this regard, *Digital Me* can act as a mirror: your data is coming back to you, and it is up to you to do what you want with it.

If we think of «i-docs' short history but long future», as Jon Dovey has recently put it – where do you personally see interactive documentary respectively interactive factual narrative in five years?

I really think we need to look at documenting as a big sphere, where there is space for everybody. Linear documentary is still and will always be a fantastic way to document the world. With the dominance though on, I would say, narrative – having a narrative voice and having a narrative point of view. There is space for that and we need that.

This compliments itself very well with what the Internet and other networked media allow us to do, which is to document the world in a more collaborative way, a networked way.

Obviously, by doing this, we maybe lose a lot the voice of the author, but we gain other things: we gain a perception of agency in the world itself, because we as interactants can say something about this world. And I think both are needed.

Within interactive documentary, I think each platform has its own focus and its own strength. So, I'm sure that VR will actually find its *raison d'être*. It is a challenge at the moment, but I definitely think this is going to be one of the big expansion fields for interactive documentary. I also think that of another space that has not been really explored to its full, e.g. mobile technologies.

All in all, the more we go for mobile technologies and collaboration, the more we express a world that is connected, that is interactive, that is complex, that maybe

fits with the paradigm shift of our society, going towards a culture of sharing and collaboration.

So, for me, the evolution of interactive documentary and «documentary as such» is about using each medium for what it is best at, remembering that none of these media is a religion – none of those is *the* best. Each of those serves a purpose and adds a layer to that complex sphere that «our reality» is. After all, are we not constantly constructing it through our efforts to relate to it with whichever medium we can afford to use – our body to start with, and then photography, film, video, the web... and now VR.

Über ARTE-Webdokus, Autorschaft und Rezeption

Kurzbiografie

Alexander Knetig ist Chefredakteur bei ARTE Creative (<http://creative.arte.tv/de>), der jungen Plattform für Kunst, Pop- und Geekkultur des europäischen Kultursenders ARTE. Seit einigen Jahren beschäftigt er sich mit verschiedenen Multimedia-Plattformen und arbeitet in diesem Kontext mit Produzenten wie der staatlichen Filmbehörde Kanadas (NFB), dem deutschen Fernsehsender ZDF oder auch dem österreichischen ORF zusammen. Außerdem war er in den letzten Jahren an einigen der vielfach ausgezeichneten interaktiven Webproduktionen von ARTE France beteiligt, wie z. B. *Prison Valley* (<http://prisonvalley.arte.tv>, 2010), die Webfiktion *Addicts* (<http://addicts.arte.tv>, 2010), *Alma* (<http://alma.arte.tv>, 2012), *Type:Rider* (<http://typerider.arte.tv>, 2013), *Barcode* (<http://barcode.tv>, 2013), *Fort McMoney* (<http://fortmcmoney.com>, 2014), oder auch *Do not track* (<http://arte.tv/dnt>, 2015). Darüber hinaus arbeitete Alexander Knetig an webbasierten Filmprojekten wie *Notre poison quotidien* und *Planète à vendre*,¹ kurzen Hypertextdokumentationen, die mit der Open Source-Software popcorn.js (Drumbeat-Community, Mozilla) erstellt wurden. Im Rahmen seiner Tätigkeit bietet Alexander Knetig an verschiedenen französischen Journalismus- und Kommunikationsinstituten (CFJ, ESCP Europe) regelmässig Seminare zum interaktiven Erzählen an und veranstaltet in Deutschland, Frankreich und Spanien professionelle Workshops im diesem Bereich. Desweiteren ist er Jury-Mitglied des *New audiovisual formats*-Auswahlkomitees des österreichischen Filminstituts.

Können Sie kurz Ihre bzw. die Rolle von ARTE im Zusammenhang mit den entstehenden Webdokumentationen skizzieren?

Bis 2010 war ich als freier Journalist tätig. In Frankreich habe ich u. a. für *Le Figaro* oder *Télérama* geschrieben, und ein Volontariat beim ORF absolviert. Wenngleich

1 *Notre poison quotidien* (2010) ist der Titel eines Dokumentarfilms und eines Buches der französischen Journalistin Marie-Monique Robin. Der Film wurde von ARTE France und dem *Institut national de l'audiovisuel* koproduziert. Der Film findet sich auf YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=5IsqDRKp0k> (15.5.2016). *Planète à vendre* (2010) ist eine Koproduktion von ARTE France und CAPA Presse (<http://planete-a-vendre.arte.tv/>).

ich zunächst klassisch gearbeitet habe, d.h. zwar mit unterschiedlichen Materialien wie Texte, Filme und Fotografien, doch ohne sie zu kombinieren, so zeichnete sich doch bereits zu dieser Zeit ab, dass die Arbeit in Zukunft multimedial und das hieß im Hinblick auf das Internet bzw. das Web konzipiert werden mußte. Als ich dann für das lokale spanische Fernsehen als Kameramann arbeitete, begann ich damit, das Material ins Netz zu stellen und auf diese Weise entstand so etwas, was man die ersten «Webdokus» *avant la lettre* nennen könnte Während eines Aufenthalts im Senegal bekam ich einen Anruf von Upian, einer Produktionsfirma, die mit ARTE arbeitet und die einen Journalisten mit Web-Erfahrung suchte. Aus dieser Zusammenarbeit entstammt die interaktive Webdokumentation *Gaza Sderot. Das Leben trotz allem* (<http://gaza-sderot.arte.tv/de/>), im Rahmen derer ich als Produktionsmanager gearbeitet habe. Kurze zweiminütige Chroniken, die jeden Tag von israelischen und palästinensischen Teams gedreht werden, dokumentieren das Leben sechs verschiedener Menschen in Gaza (Palästina) und Sderot (Israel). Auf diese Weise erhalten die ZuschauerInnen Einblick in ihr Leben, das sie zehn Wochen lang begleiten können. Die Dokumentation enthält Videos, Blogs, Foren und verschiedene Links, auf welche die UserInnen – je nach Wunsch, Interesse und individueller Reihenfolge – zugreifen können. Ursprünglich länger geplant, verkürzte die akute Kriegssituation das Projekt und es mußte letztlich abgebrochen werden. Im Jahr 2010 erhielt ich dann eine Anstellung bei ARTE im Bereich Webproduktion. In diesem Rahmen folgte – erneut in Zusammenarbeit mit Upian bzw. Alexandre Brachet – *Prison Valley* (<http://prisonvalley.arte.tv/>), eine Webdokumentation von David Dufresne und Philippe Brault über den Wirtschaftssektor Strafvollzug im von Krisen gezeichneten Amerika. Während meine Stelle zunächst eher unspezifisch im Produktionsbereich angesiedelt war, reagiert ARTE auf den Markt und ab 2011 wurden die klassischen Redaktionen durch spezifisch für multimediale, interaktive Webprodukte verantwortliche Webredakteure erweitert. In diesem Kontext entstanden u. a. *Alma. Ein Kind der Gewalt* (<http://alma.arte.tv/de>) oder auch *Type:Rider* (<http://typerider.arte.tv/>), ein Videospiel über die Geschichte der Typographie. So konnte ich, der ich ab Mitte 2014 in der Chefredaktion des Webabteilung bei ARTE France für die Programmleitung und den Aufbau von ARTE creative tätig war, erleben, wie die Mitarbeiterzahl von anfänglich vier auf vierzehn (mittlerweile über zwanzig) Redakteure anstieg. In vier Hauptredaktionen arbeiten dort alle bi-medial, d.h. es wird gleichermaßen für das Fernsehen wie für das Internet produziert, was wohl zukünftig überall zum Standard werden wird. Die Redaktion arbeitet dabei grundlegend inhaltlich, d.h. es werden keine einzelnen Produktionen mehr begleitet, dies obliegt den Produktionspartnern. Eine erste inhaltliche Themenauswahl wird bei ARTE Deutschland und ARTE France getroffen, die Entscheidung fällt bei der Programmkonferenz in Straßburg und erst dann ergehen Aufträge an die Produktionspartner sowie die beteiligten Redaktionen. Nach wie vor gibt es deutlich mehr französische Produktionen im Bereich interaktiver Webdokumentationen, gleichwohl soll der deutsche Raum verstärkt gefördert werden.

Dabei muß darauf geachtet werden, wie die Interessen verteilt sind bzw. welches Publikum und welche Medienpartnerschaften für die Produktionen gefunden werden können. Besonders Letzteres ist ein wichtiger Punkt; so zeigten sich nur 2% der ZuschauerInnen aus dem deutschen Raum an *Prison Valley* interessiert, weil die sehr amerikanisch geprägten Inhalte kaum auf Interesse stießen und auch kein deutscher Medienpartner gefunden werden konnte, während *Fort McMoney* mit der Süddeutschen als Medienpartner 40% aller UserInnen aus Deutschland und damit die Mehrheit motivieren konnte.

Welche Rolle spielt – neben einem geschickten Marketing und der inhaltlichen Auswahl – die ästhetische Innovation der Webdokumentationen?

ARTE hat grundsätzlich sehr hohe ästhetische Ansprüche bei seinen Ko-Produktionen und dies gilt in gleichem Maße für die Webdokumentationen. Die Produktion wird von verschiedenen RedakteurInnen je nach inhaltlicher Schwerpunktsetzung begleitet, die Auswahl der unterschiedlichen Ausspielwege erfolgt danach. Primärer Ausspielweg ist nach wie vor das Fernsehen, andere Möglichkeiten sind *Mobile First*,² *Web Only*,³ HbbTV (Smart TV), *Virtual Reality* (z. B. *Oculus Rift*⁴), *Steam*⁵ für Indie Games, etc. Unser Ziel ist es, alle Möglichkeiten auszunutzen, wobei die Fernsehqualität als Maßstab gilt. Was das Interface angeht, so wurden die bisherigen Projekte eher *ad hoc* umgesetzt. Es war uns immer wichtig, Projekte nicht in bestimmte, bestehende Tools zu pressen. Vielmehr werden pro Jahr zwei bis drei «Leuchtturmprojekte» produziert, deren Inhalte dann auch nicht zwangsläufig in das ARTE CMS gezwängt werden, sondern im Rahmen eines eigenen Webauftritts präsentiert werden. Die von ARTE France praktizierte Priorisierung ermöglicht es, bei einem vergleichsweise kleinem Etat von ca. 3% eine sehr hohe Präsenz am Markt zu erzielen.

Wie stehen die arte Webdokumentationen im Vergleich zu anderen Sendern da bzw. erlaubt die Finanzierung überhaupt einen internationalen Vergleich?

Wenn es zwei Länder gibt, die im Bereich interaktiver Webdokumentationen was die Förderstrukturen wie auch in Bezug auf die Ästhetik federführend sind, dann

- 2 *Mobile First* bezeichnet ein Konzept für das Webdesign sowie die Konzeption von Websites. Dabei wird zunächst eine für mobile Endgeräte optimierte Version entwickelt, die dann sukzessive erweitert werden kann.
- 3 Mit der Initiative *Web Only*, d.h. mit rein für das Internet entwickelten Angeboten, wollen öffentlich-rechtliche Sender wie ZDF, ARD und damit auch ARTE vornehmlich jüngere ZuschauerInnen ansprechen bzw. gewinnen. Vgl. hierzu «Web only: ARD und ZDF wollen sich mit neuem Angebot verjüngen», in: *heise online* v. 21.5.2015 (<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Web-only-ARD-und-ZDF-wollen-sich-mit-neuem-Angebot-verjuengen-2662349.html>, 16.5.2016).
- 4 Das *Oculus Rift* ist ein Head-Mounted Display, das von Oculus VR in einer Entwickler-Version Anfang 2013 ausgeliefert wurde.
- 5 *Steam* ist ein kommerzieller Verkaufskanal für sog. Indie Games.

sind das sicherlich derzeit Kanada und Frankreich. Mit der staatlichen Filmbehörde (NFB), die mit einem Etat von ca. 20% für interaktive Webprojekte produziert, sowie, auf französischer Seite *France Télévision* oder ARTE (mit ca. 15 Webproduktionen pro Jahr), sind diese beiden Länder als die erfolgreichsten *Webbroadcaster* zu bezeichnen.

Zwischen ARTE France und der nationalen Filmbehörde Kanadas besteht ein Rahmenvertrag demzufolge pro Jahr ein gemeinsames Projekt produziert wird. Auf diese Weise ist z. B. die bereits erwähnte Webdokumentation *Fort McMoney* und die erste mobile Webdokumentation, eine auch heute noch aktive Barcode App fürs Handy (2011), entstanden. Hier können Autoren einminütige Geschichten zu persönlichen Gegenständen (z. B. dem ersten Fernseher) verfassen, die dann, per einzuscannendem Strichcode auf den verschiedenen Dingen, auf das eigene Handy geladen werden kann. Das letzte Projekt in Zusammenarbeit mit dem NFB war ein ARTE creative Projekt und entstand im April 2015. Es handelt sich dabei um interaktive 60sekündige Haikus, die über einen *Call for Entry* gesammelt wurden. Von den über 300 Einsendungen wurde ein Dutzend produziert. Eines dieser Kurzformate besteht daraus, dass Sie 30 Sekunden Sprechzeit vor einem Publikum erhalten. Das Interface bilden gefilmte ZuhörerInnen, die auf die Stimme reagieren, d.h. ist die Geschichte langweilig, schlafen sie ein, einer unterhaltsamen Geschichte hingegen applaudieren sie.

Was die Finanzierung angeht, so sind Frankreich und Kanada ähnlich aufgestellt, Teile Deutschlands, allen voran Bayern, versuchen hier nachzuziehen. Dies gilt im Besonderen im Hinblick auf die Förderung von Webproduktionen, die Ausrichtung kooperativer regionalistischer Workshops zwischen Bayern, Québec, Katalonien u. a. oder auch die Unterstützung von Festivals wie das Dokfest in München (<https://www.dokfest-muenchen.de/>). Im Rahmen der französischen Förderbedingungen zahlt der Sender nie mehr als 50% und meistens sogar weniger. Dies ist natürlich ein Vorteil, da das Budget besser verteilt werden kann und gleichzeitig die Ideen selbst bei den ProduzentInnen verbleiben. In Deutschland ist das strukturell leider nicht möglich, und letztlich führt das häufig zu geklonten Projekten, die vom stets gleichen Redakteur der stets gleichen Redaktion entwickelt werden, während auf französischer Seite mehr Feedback aus den Produktionen kommt. Dies ist in Europa sicher einmalig, wobei auch Großbritannien im Web-Bereich eine wichtige Rolle spielt. Wenn auch meinem Dafürhalten zufolge BBC in seinem *iPlayer* (<http://www.bbc.co.uk/iplayer>) nicht die innovativsten Projekte vorstellt, so werden doch immer wieder nette Ideen verwirklicht, wie z. B. der Taster (<http://www.bbc.co.uk/taster/>), in dem UserInnen Projekte ausprobieren, bewerten und teilen können. In diesem Kontext werden dann 2–3 Projekte pro Jahr verwirklicht. Im Vergleich dazu veröffentlicht ARTE ca 15 Webproduktionen pro Jahr. Gleichwohl ist an dieser Stelle noch der sehr innovative englische Channel 4 zu erwähnen. Es handelt sich dabei zwar um einen öffentlich-rechtlichen Sender, gleichwohl mit 98% Privatkapital, was u. a. dazu führt, dass auf inhaltlicher Ebene wenig Ähnlichkeit mit

ARTE festzustellen ist. Tatsächlich operiert Channel 4 z. B. mit *Embarrassing Bodies* (<http://www.channel4embarrassingillnesses.com/>) stärker im Reality-TV-Bereich. In Südeuropa passiert – mit Ausnahme Spaniens – nicht sehr viel im Bereich der Webproduktionen, hingegen erweisen sich lateinamerikanische Länder wie Argentinien und Kolumbien als äußerst aktiv und haben – ähnlich wie ARTE – Rahmenverträge über gemeinsame Produktionen mit der kanadischen Filmbehörde abgeschlossen.

In Nordeuropa sind die Niederlande hervorzuheben, besonders dank der Finanzierungen aus dem interaktiven Kunstbereich. Das in Amsterdam stattfindende *International Documentary Film Festival Amsterdam* (<https://www.idfa.nl/industry.aspx>) hat sich mittlerweile zum weltweit größten Webdokufestival entwickelt. Mit Skandinavien gibt es zahlreiche Anknüpfungspunkte, es hat sich aber bislang als sehr schwierig erwiesen, eine gemeinsame Produktion auf die Beine zu stellen. Nur im Serien Fiction-Bereich mit *Borgen* (2010–2013) oder *Real Humans* (2012–2014) ist ARTE diesbezüglich bereits erfolgreich.

Wie würden Sie bei Webdoku zwischen fiktionalen und dokumentarischen Ansätzen unterscheiden?

Webdoku als Begriff, der das Dokumentarische im Namen trägt, hat sich als pragmatischer Überbegriff für unterschiedliche Webproduktionen eingebürgert, weil die Finanzierung aus dem Dokumentarbereich kommt und in großen Teilen auch immer noch dort verankert ist. Allerdings sind die Produktionen selbst nicht mehr auf das Dokumentarische zu beschränken, es gibt – neben der Webdoku – natürlich auch die Webfiktion und zuweilen kann zwischen beiden inhaltlich oder ästhetisch kaum unterschieden werden. Persönlich definiere ich Webdoku eher in einem engen Sinne als reine Infoplattform, die – je nachdem – auch nicht journalistisch-dokumentarisch sein muß. Ein Videospiel ist für mich hingegen ein Videospiel, und mit den existierenden Gamifizierungstendenzen im Bereich der Webdokus gehe ich sehr vorsichtig um. Darüber hinaus gehören auch die zahlreichen, häufig nicht-narrativen interaktiven Erfahrungswelten oder interaktiven Dokumentationen, wie sie in Kanada häufig produziert werden, zu diesem Bereich der Webdokus, auch wenn sie dies im engeren Sinne nicht sind. Auch interaktive Haikus sind – so meine Meinung – keine Webdokus, da sie die Welt nicht erzählen oder dokumentieren. Doch das macht auch Fiktion nicht immer ... Tatsächlich ist eine saubere Trennung problematisch, womöglich aber auch aufgrund der zunehmenden Hybridisierung und der daraus resultierenden shapeshifter-Produkte nur pragmatisch (und das betrifft im wesentlichen die Finanzierung oder auch die juristische Seite) notwendig.

Bei solchen komplexen hybriden Projekten stellt sich freilich die Frage nach der AutorInnenschaft bzw. der AutorInnenverantwortung. Wie gehen Sie damit um?

Im Wesentlichen liegt die Verantwortung für Webdokus beim Produzenten und orientiert sich demnach weniger am freien Journalismus oder dem literarischen Markt denn an klassischen Produktionen aus dem audiovisuellen Bereich. Dies gilt im übrigen auch für Videospiele. Im Falle von Webdokus würde ich demnach nicht von einem klassischen Autorenparadigma sprechen und das bereits erwähnte Beispiel der Haikus scheint mir das widerzuspiegeln. Wenngleich Haikus als genuin literarisch zu bezeichnen wären, so handelt es sich doch um ein Produzentenprojekt, für das dann AutorInnen rekrutiert werden. In der Person Alexandre Brachets, CEO beim französischen Webproduzenten Upian, spiegeln sich diese Überschneidungen bzw. Überlagerungen wider; so tritt er zum einen als Autor auf bzw. wird als solcher gefeiert, letztlich jedoch ist er der Produzent, der – bei Bedarf – entsprechende AutorInnen engagiert.

Im Kontext von Webdokumentationen spricht die Theorie häufig von Evidenzherstellung. Wäre das mit dem Begriff des Dokuments oder des Dokumentarischen in eben-solchen oder journalistischen Praktiken vergleichbar?

Das halte ich, ehrlich gesagt, für sehr problematisch, weil wir uns mit den Webdokumentationen in einer Inszenierung verschiedener Dokumente bewegen, die sich häufig an Praktiken des Dokumentarfilm orientiert. Dies macht einen «reinen» Journalismus unmöglich, denn – so meine Schätzung – ca. 90% der Dokumentarfilme, wie sie ARTE creative z. B. in der Reihe *Lucarne* zeigt, sind nicht «rein» journalistisch, sondern bieten einen AutorInnenstandpunkt auf die Welt bzw. die Realität an.⁶ Das wäre wohl eher dem Konzept des kanadischen Dokumentarfilmfestival «cinéma du reel» vergleichbar, von dem Jacques Rancière sprechen könnte, wenn er in *Le partage du sensible* sagt, dass das dokumentarische Kino, dasjenige, das sich dem Realen widmet, eine stärkere fiktionale Dimension entwickeln kann, als das deutlicher stereotypisierte fiktionale Kino.

Sie würden aber sagen, dass es eine journalistische, authentische, dokumentarische Praxis gibt?

Ja, aber ich denke nicht, dass jeder Dokumentarfilm journalistisch ist und vor allem nicht die Webdokumentationen. Letztlich sollte man wohl eher von einer technologischen Verschiebung ausgehen, d.h. von einer Übersetzung der Inhalte und Praktiken in neue technologische Umgebungen. Von einem Paradigmenwechsel aber würde ich an dieser Stelle nicht sprechen wollen.

Wie stehen Sie zu den Schlüsselbegriffen Partizipation und Interaktivität?

6 Reihe *Lucarne*: <http://creative.arte.tv/de/series/lucarne?language=en> (15.5.2016).

Zwischen den beiden Begriffen liegt für mich ein großer Unterschied. Während «Interaktivität» eine mit vielen Wahl- und Entscheidungsmöglichkeiten ausgestattete, gleichwohl vorbestimmte Navigation bedeutet, zielt Partizipation auf Integration der UserInnen, die gefordert werden, und für sich wie auch für andere entscheiden bzw. Veränderungen herbeiführen können. Auf diese Weise wird nicht nur der Vergleich mit anderen innerhalb der entstehenden Gemeinschaft von UserInnen, sondern auch das sog. *community-based story-telling* ermöglicht. Persönlich allerdings hege ich Bedenken gegenüber partizipativen Angeboten. Bei ARTE creative haben wir an einem solchen Angebot gearbeitet, dann aber wurde dieses Betätigungsfeld wieder eingeschränkt, weil es äußerst kostenintensiv war und letztlich nur wenig Qualität gebracht hat. Tatsächlich sind die meisten partizipativen Angebote meines Erachtens nicht besonders interessant. Eine Erklärung dafür wäre, dass ein Großteil der ZuschauerInnen eher passiv sein (und bleiben) und lieber Geschichten hören möchte, anstatt daran aktiv teilzunehmen. Diejenigen, die das wollen, suchen solche Formate auch nicht bei ARTE, sondern vielmehr auf Plattformen wie Vimeo oder YouTube, die ja bereits seit zehn Jahren erfolgreich existieren. Partizipation ist für uns heute nicht mehr notwendig, die Menschen wollen ja auch nicht mehr ins Fernsehen, sondern agieren bei YouTube, deren Slogan «Broadcast Yourself» entsprechende Wirkung gezeitigt hat. Beim Fernsehen wirkt das nach 50 Jahren nur noch gekünstelt und bei ARTE scheint mir das noch schwieriger zu sein, was man schon daran erkennt, dass die wenigsten ZuschauerInnen auch nur kommentieren wollen. Häufig steht Partizipation auch im Widerspruch zur Narration, und dies nicht nur, weil – wie bereits erwähnt – viele ZuschauerInnen lieber konsumieren denn produzieren, sondern weil das gemeinsame Schreiben oder Erzählen oft nicht über das Stadium des Experimentellen hinauskommt und dies keine Massenwirksamkeit zu erzeugen vermag. Hier ist Partizipation verwerfbar geworden.

Interaktivität hingegen scheint mir interessanter, weil sie zur Narration führt, wie man an z. B. an der mehrteiligen kanadischen Webdokumentation *High Rise*⁷ bzw. wesentlich früher im Rahmen von Videospielen oder auch von Kinoexperimenten wie dem Kinoautomaten⁸ in den 1970er und 1980er Jahren sehen kann. In diesem Kontext sind auch die in Kanada sehr beliebte «navigations d'auteur» zu nennen, bei denen die interaktiven Produktionen, wie im Falle der *Speed-Runs*⁹, bei Videospielen oder der *Let's-play*-Videos¹⁰, z. B. auf YouTube, von den Autoren durchgespielt werden. Diese sind in der Regel weniger kommerziell angelegt, gleichwohl

7 *One Million Towers (High Rise)*, <http://highrise.nfb.ca/tag/one-millionth-tower/> (15.5.2016).

8 Bei der Expo 1967 in Montréal stellt Radúz Činčera den *Kinoautomat* vor, den er zusammen mit den Regisseuren Jan Rohac und Vladimír Svitacek, Josef Svoboda als Szenographen und Jaroslav Fric und Bohumil Mika entwickelt hat. Es handelte sich um das erste interaktive Kino der Welt. Nähere Informationen finden sich u. a. unter: <http://www.medienkunstnetz.de/werke/kinoautomat/> (15.5.2016).

9 Vgl. <https://de.wikipedia.org/wiki/Speedrun> (15.5.2016).

10 Vgl. https://de.wikipedia.org/wiki/Let%E2%80%99s_Play (15.5.2016).

können sie von den Spielen den Übergang von einer linearen, zeitlich organisierten zu einer spatialen Narration darstellen, in der der Raum die Erzählung bestimmt.

Zurück zum Partizipationsbegriff: Wäre es eine Möglichkeit, diesen nicht nur userInnen-seitig zu beschreiben, sondern in Bezug auf eine Teilhabe zwischen den Medien – vor allem zwischen Fernsehen und Web – anzuwenden?

Ich denke, derzeit ist von einem (noch existierenden) Gleichgewicht zwischen Fernsehen und Web auszugehen. Tatsächlich stellt das Fernsehen nach wie vor das Massenmedium par excellence dar. Im Web sind wir bei ARTE froh, die Millionen pro Monat zu zählen (von 3 Mio zu 15 Mio Visits pro Monat), im Fernsehen empfangen wir allabendlich Millionen. Dieses Medium ist (noch) wesentlich massenwirksamer und auch die Reichweite des Webs geht letztlich (noch) nicht über die des Fernsehens hinaus. Natürlich kann – und höchstwahrscheinlich wird – sich das ändern, derzeit sind beide aber noch gegenseitig aneinander interessiert. So wird das Fernsehen heute schon <smarter> und versucht sich online-based an leichteren Formen von Interaktivität. Diese Vorgehensweise wird den Bildschirm retten, dieser – so meine Prognose – wird nicht verschwinden. Doch nicht alle Fernsehsender – vor allem in Deutschland – sehen dies so, einige verweigern sich dem Internet. Für mich hingegen ist klar, dass dies nicht der richtige Weg sein kann. Mich interessiert vielmehr die derzeitige gegenseitige produktive Abhängigkeit von Fernsehen und Internet, was sich u. a. daran zeigt, dass eine hohe Anzahl von Visits im Netz zumeist an ein Fernsehevent gekoppelt ist, eine Bimedialität, die m.E. noch hochspannende Produkte liefern wird.

Wie sieht die zukünftige Produktion Ihrer Meinung nach aus, wer bildet Modelle, wie verhalten sich Experiment gegenüber industrieller Produktion?

Projekte wie *Blast Theory* (<http://www.blasttheory.co.uk/>) oder «Die neuen Duchamps», wie ich sie nennen möchte, sind zukunftssträftig im experimentellen Bereich. Ähnlich wie im Musikvideobereich *Arcade Fire*, die z.T. 10 Millionen Views pro Video verzeichnen können, sind auch *Blast Theory* nicht massenmedial wirksam und werden demzufolge auch kein industrielles Paradigma ausbilden. Die Modelle werden anderswo geschaffen, wenn ich wüßte wo, wäre ich glücklich, aber ich weiß es leider nicht. Ich denke jedoch, dass Webdokumentationen aufgrund ihres hybriden Charakters immer experimentell bleiben. Danach gehen sie in Videospiele oder linearen Dokumentarfilmen auf. Dies aber ist kein Problem, denn wenn experimentelle Produkte den Markt verändern wollen, müssen sie in die Industrie eingreifen. *Fort McMoney* oder auch *Prison Valley* sind Beispiele, wie sich experimentelle Formen in Teilen verfestigen und an klassische Formate zurückgespielt werden. Ein für mich gelungenes Beispiel ist das bereits angesprochene Videospiel *Type:Rider*. Dort ist in ein kommerzielles Videospiel eingeflossen, was wir

aus experimentellen Webdokumentationen gelernt haben. Am Ende wurde es 570 000 Mal downloaded und es bildeten sich Fan Communities von Sao Paolo bis nach Djakarta. Als das Spiel im amerikanischen Austin als eines der fünf besten Indie-Games des Jahres nominiert wurde, zeigte man sich unverständlich hinsichtlich des öffentlich-rechtlichen Produzenten ARTE – «What do you mean by public service? Do you mean State TV like in North Korea?» – «No, not exactly...»

Herr Knetig, ich danke für Ihre Zeit und Ihre Ausführungen.

Non-linearity, multiple points of view and intercultural understanding

Interactive documentaries as sets of possibilities to tackle the complexities of 21st century's socio-cultural reality

Kurzbiografie

Dr. Judith Aston is a co-director of i-Docs – an international web-hub community of researchers and practitioners for discussion and debate on the rapidly evolving genre of interactive documentary. As an artist and creative producer with an academic background in visual anthropology and interaction design, she first began working in this field with the BBC Interactive Television and Apple Computing over twenty years ago, and ever since, she has retained her involvement in this area. Holding a PhD in computer-related design from the Royal College of Art and a Masters degree in the social sciences from the University of Cambridge, she takes an interdisciplinary approach to her practical as well as her academic work.

One of her research interests lies in exploring the potential of the interactive documentary as a means through which to represent multiple points of view and to encourage intercultural dialogue. Approaching the concept of interactivity beyond its mere representational functions, information retrieval and the 'point and click world' of information design, she aims at enabling meaningful experiences that are fluid and tactile and at bridging the gap between 'digital' and physical, social, cultural 'reality'. Thus, she tries to encourage exchange and to create stimuli to bring people and communities together.

Although the essays in this special issue cover the wide and still diversifying spectrum of emerging new documentary practices, the title of the volume explicitly names web docs as a kind of umbrella term for contemporary non-fiction media phenomena.

For a long time, especially in the 2000s, scholars were concerned with developing a taxonomy in the field. Is this still one of the prime concerns in the academic and creative field in the international scientific community, or do such discussions rather miss the decisive aspects of interactive documentaries? How do you see this – given your academic training and your background as being a creative as well?

Well, it's interesting you should raise the topic of taxonomies and of genre, because that's not where I naturally find myself gravitating: I have a background in explicitly interdisciplinary practice. My first degree is in the social sciences, then I went on to focus more specifically on anthropology, and later I did a PhD in interaction design and anthropology.

My main interest in interactive documentary has been in i-docs as an emergent form, almost as a form of avant-garde practice, exploring new possibilities, throughout my career. I started off working with videodisc, and then CD ROM, then broadband, and now I find myself working more and more with live performance, and theatre in the mix.

Whenever people try to box me in and say, «Oh right, you do multimedia, multimedia is CD-ROMs, or you do this...», whenever they try to package and label me, I immediately start to feel uncomfortable. So I have never been one of those people who have been trying to pin down and define and create taxonomies. That's just not me and what I have to contribute to the field.

For me the interesting stuff is what's the in-between and moving between and across genres. And apart from that, with my cross-cultural perspective, I'm interested in dialogue between technologies, between communities, between disciplines rather than being boxed in by genre.

How do you conceive of these dynamics and creative ruptures – these in-betweens, as you call them? Is this one of the specific potentials of interactive documentaries that sets them apart from other media practices?

For me, that special potential you mention is part of a cultural shift around authorship and spectatorship and the relationship of producer to consumer, the democratisation of media.

As for example Ken Robinson¹ suggests, we need to move beyond maths and literacy as the key intellectual skills through which we create our approaches to solving 21st century problems. We have to bring in the arts as well. Music, visual literacy, design literacy, tactile making skills.

Ironically, as I am a digital media person, I'm in fact very suspicious of digital media taking over the world. And actually, I'm very interested in where digital media sits alongside the analogue, the creative and the world of crafting and making.

So if we're looking at the special potential and fascination of interactive documentary media, I think its appeal is part of a wider cultural shift, in response to the digital world. It can be seen as an indication that people want to be involved in

1 Sir Kenneth Robinson is an English author, speaker and international advisor on education in the arts to government and non-profit organization. He was Director of the Arts in Schools Project (1985–89) and Professor of Arts Education at the University of Warwick (1989–2001). Robinson was principal author of *The Arts in Schools: Principles, Practice, and Provision* (1982) which became a key text on arts and education.

making. They want to feel part of creative processes rather than having this «You're the maker. I'm the consumer». It's a bit like what Joseph Beuys meant when he said: «We're all artists of our own lives, we're all creative people».

And to me, it is exactly this, the interesting shift.

For a long time, documentary has been linked to «representing reality», as Bill Nichols already states in the title of his seminal book on documentary filmmaking. One of the main concerns of documentary is the creation of (audio-)visual evidence. How do you conceive of the concept of evidence with regard to the paradigm shift you suggested – the idea of in-betweenness, the idea of artistic avant-garde practices as well as i-docs' socio-political potential?

Having said all that about democratisation of media, I still think there's a place for artists, or for people who dedicate their lives more to commenting on and interpreting the world. And that becomes evidence.

Do you thus regard interactive practices – their performative, procedural, relational character – as having an evidentiary dimension of their own? Are these more important, the real «avant-garde»-momentum rather than interactive documentary «works»?

Yes, exactly. One paradigm here are people like the Griots in traditional Malian society for example – people who are continuing traditions of history and memory and culture. This is where evidence is procedurally brought forward – in this looking at the world around and commenting on it. It works at various levels – especially at community level, where people are creating their own creative response to the world as they see it and finding solutions to everyday problems at the local community level.

But then there's also a place for the Tolstoys of this world, who might dedicate 30 years of their life to writing their one great novel, who are totally dedicated to their craft.

So I think there's a sliding scale [in the concept of authorship, AW] with regard to the process of bringing forward what one might call «evidence», and that interactive documentary, respectively documentary *making* and rendering visible this «evidence», plays an essential role at various levels. It's important – for different people with different purposes.

Would you call interactive documentary a meta-practice then?

A meta-practice? I mean again, if you try to make «interactive documentary» into a *genre*, it becomes part of the whole thing that I'm trying to resist. However, interactive documentary is a useful term to create a community that is looking at these cultural shifts and looking at that relationship between spectator and performer, producer and consumer.

And in a way, for me, it was a useful term around which to convene our first i-Docs symposium in 2011 and ask the question, «What are computers bringing to the possibilities for interpreting and telling stories and interpreting the world around us?» So in a way, I suppose yes. I suppose it is a meta-practice, in that it's a reflection of a shift, and it's a space in which that shift can be discussed.

What do you think interactive documentary will become in the next five years?

In a way, the question is, what will computers bring in the next five years? And again, interestingly, as a digital media person, I'm very suspicious of the «Big-Brother-Worlds» and I really question how far computers can lead us into a utopian world. I mean, they were supposed to free us all from manual labour.

Yet, it's down to our intelligent use of technologies, and I am quite concerned that we're not that intelligent really, that we don't really learn, and that we allow technologies to take us over, that we allow technologies to be used for systems of control. Actually, I'm quite worried about that – big data, abuse of social networks, surveillance.

I think we need to be very mindful as these technologies can be used as instruments of power and oppression. So that's not very positive, but at the same time, as I said, you've got interactive documentary practices at a community level, you've got artists, you've got people creating amazingly interesting things with it. So I just think that the technology has all sorts of potential for all sorts of things. But it's about how individuals and communities use those technologies, more than what the technologies themselves are.

As to i-Docs and their utopian potential at the community level, what are in your eyes good practice examples? What are the most exciting cases you have experienced in the last few years?

Katerina Cizek is just amazing. Of course, it's partly due to the fact that she is part of the Canadian film board (CFB) that has enabled her to be amazing, but I think it's brilliant that the CFB agreed to spend that money [for her experimental interactive work, AW].

Especially *High Rise*² is a really interesting visionary project as it explores key themes of our time. As an anthropologist, I am familiar with the statistics – the percentage of people who will be living in slums and in very small living accommodation, as the world's population continues to grow.

2 *High Rise* (2009 –) is one of Katerina Cizek's most renowned and award winning projects, so far consisting of five sub-projects – *The One Thousandth Tower*, *Out My Window*, *The One Millionth Tower*, *The History of Highrise* and *Universe Within*. *Highrise* is a multi-year, many-media, collaborative documentary experiment at the National Film Board of Canada that explores vertical living around the world. (<http://highrise.nfb.ca/about/> (30.07.2016))

Then, there's the field of investigative journalism. Here, I am thinking for example of [David, AW] Dufresne's³ work. Again, it's big budget, big work. But actually, it's exploring big themes like the oil sands.⁴ In Dufresne's work, it is through game play that you as a user are enabled to get really immersed in a world and to explore multiple points of view.

Moreover, there are great projects coming out of places like Russia. I worked for example with George Soros for a while, and I did training in Eastern Europe with all sorts of people who had access to amazing cultural archives and objects – who were working, curating things on no money at all, but who had an incredible richness of ideas and creativity.

I've also participated in a workshop with a Ukrainian filmmaker living in Poland who's on the frontline in Ukraine, making an interactive documentary about life there. It's not only amazing story telling; it's also [such an important project] as it allows to see the conflict from a perspective that we wouldn't normally get access to through the mainstream media.

And in India – just to mention one last example – it's a similar situation: I am thinking for example of pad.ma,⁵ an open source project. In fact, the potential of this collaborative project as a gathering of non-Western materials is hugely powerful.

I think the really important thing is that interactive documentary can be used as a new set of possibilities enabling people to work creatively. And this goes for people from all round the world – it doesn't have to be this very Western-centric, very hierarchical thing. So whilst there are really exciting highly funded projects from the Western hemisphere, there's also smaller projects popping up, from amazing people, all over the globe.

One concept to conceive of interactive documentaries is to see them as 'tools for thought', another for example is to think of them as 'engines for empathy'. Having

3 David Dufresne is a French documentary maker and – apart from having produced *Fort McMurray* (2013), author of *Prison Valley* (2010), of one of the first transmedia (co)production for arte(vgl. hierzu das Interview mit Alexander Knetig in diesem Band), <http://prisonvalley.arte.tv/?lang=de> (30.07.2016)

4 *Fort McMurray* (2013) is a hybrid between web documentary and strategy video game. It deals with the socio-economic, political and cultural issues that the exploitation of oil sands brings with it, at the paradigm of Fort McMurray, Alberta, Canada and Athabasca. Fusing traditional, linear documentary modes of representation, interactive game mechanisms and the logic of interactive factual storytelling, it allows the user to decide about the city's future and to responsibly develop the world's largest oil sands reserves. <http://fortmcmurray.com/#/fortmcmurray> (30.07.2016).

5 Pad.ma – the Public Access Digital Media Archive – is an online archive of densely text-annotated documentary video footage. Being free for download for non-commercial use, the project is set up as an open space for exchange, research, archiving, documentation and discussion of audio-visual documentary recourses. It allows access to materials that challenge the conventions of video-making, editing and spectatorship and thus are often suppressed or left behind. Thus, this collaborative open-source database expands notions of documentary audio-visual practices beyond the finite documentary film or the online video clip. <https://pad.ma/news> (30.07.2016).

explored all these inspiring projects, what do you think of interactive documentary in this regard?

Interactive documentary making is brilliant for getting people out of their bedrooms, off their computers and actually talking to people. It incites people to explore worlds that they wouldn't normally go into, and in doing so, learning about other points of view, and learning how to respect other people's positions and being able to negotiate difference. So I think it offers hugely powerful possibilities as an educational process.

Additionally, there is of course the potential that arises from non-linearity: With interactive work, you can create multiple pathways, which immediately invites exploration of similarities and differences, and multiple perspectives. It helps us to understand the complexities of the world that we're in now. Just think of the clashes of cultures that we're running up against and the fear of extremism! Learning to negotiate, learning to be able to put yourself outside of your own perspective, and try and understand somebody else's perspective is perhaps more essential than it has ever been before. One of my interests hereby lies in heteroglossia and the ideas of Bakhtin to bring in multiple voices whilst you might still have a key narrator.

All in all, I think interactive media has got a huge potential for exploring, taking things a bit further. That's really why I believe in it as a medium – as a set of possibilities.

Evidence from Living Documentary Archives

Authorship, Curation and editing
in Interactive Database Documentary

An interview with Alisa Lebow on her interactive
meta-documentary *Filming Revolution*

Kurzbiografie

In 2012, Alisa Lebow, filmmaker and film scholar based in London, curated a program for the Istanbul Film Festival called «Filming Revolution». The program consisted of contemporary films emerging out of the uprisings in Egypt, Tunisia and Syria, bringing them into dialogue with revolutionary films from other eras and countries, such as Algeria, Iran and Palestine. The dialogues were not only staged between films, but also between filmmakers, historians, and theorists, culminating in a fascinating roundtable discussion in front of a rapt audience. After this inspiring experience, she came to the conclusion that it would be a pity if this encounter had to end with the festival only to disappear into oblivion afterwards.

This led Lebow to design a dynamic interactive platform that might make it possible for some «energy to flow back to the filmmakers on the front lines in the form of works and ideas from previous and ongoing struggles».¹ Initially the idea was to touch on a broad range of contexts and experiences, both contemporary and historical. The result of this effort is the interactive database archive project *Filming Revolution*. *Filming Revolution* brings together the words, ideas, and projects of independent filmmakers working in Egypt since the revolution.

In the course of her research, Lebow visited Egypt twice and filmed over 30 interviews with filmmakers, activists, archivists and artists there. These interviews were edited based on theme and linked to trailers and extracts from their projects, as well other material, such as articles and external websites. Thus, *Filming Revolution* is meant as a record of ideas and methods, as much as it is of filmic output. It is less

1 Alisa Lebow in an interview with Anthony Alessandrini for *jadaliyya*. Anthony Alessandrini: *Filming Revolution: An Interview with Alisa Lebow*. In: *jadaliyya*, 19.11.2015. http://photography.jadaliyya.com/pages/index/23217/filming-revolution_an-interview-with-alisa-lebow (21.04.2016).



1 Istanbul Film Festival, April 2012 *Filming Revolution* Roundtable. From left to right: Andrei Zagdansky, Mourad Ben Cheikh, Elyes Bacchar, Agnes Devictor, Khaled Fahmy, Hanan Abdalla, Alisa Lebow

an archive of audio-visual evidence of the Egyptian uprisings than an archive of the thinking and resultant projects that emerged in the aftermath of those heady days.² Unlike the well-known crowd-sourced website *18 Days in Egypt*, which attempts to chronicle the events of the revolution itself based strictly on user generated content, *Filming Revolution* is instead a carefully curated creative rendering of the filmmaking strategies and ideas emerging in Egypt after the dust has settled. *Filming Revolution* strives to set up various kinds of relations and to enable individual paths to enter into the mini-universe that is the independent film scene in Egypt.

How would you describe Filming Revolution? Is it an interactive archive? Is it a participatory platform or is it a meta-documentary?

As I'm not sure whether we can call it a documentary per se, I invented the phrase «meta documentary», because in some sense the goal of the project is to document documentary projects. Even though it's a project about film-making, it's not attempting to be a straight up documentary, even in an interactive sense.

2 Cf. Alisa Lebow: *Filming Revolution*. <http://www.filmingrevolution.org> (21.04.2016).

I guess we can call it an interactive documentary database. We can call it any number of things. In fact, I'm happy to leave that to others to define, but what was important for me was that it is both an interactive experience that has a conceptual basis and that it is also a useful research tool.

*So if we approach interactive documentary in general and *Filming Revolution* in particular as a research tool – for whom did you design it? For academics and archivists? For filmmakers, journalists and other media practitioners? For those involved in the event – i.e. for activists? Or did it even become a tool for thought for you yourself as filmmaker and media scholar?*

I'm not sure all interactive documentaries set out to be a research tool. I think some intend to provide an «experience» or to «tell stories», or what have you. There are those that seek to entertain, and others, I suppose, to inform. And of course, depending on how you think of research, any cultural artefact can be useful for research purposes.

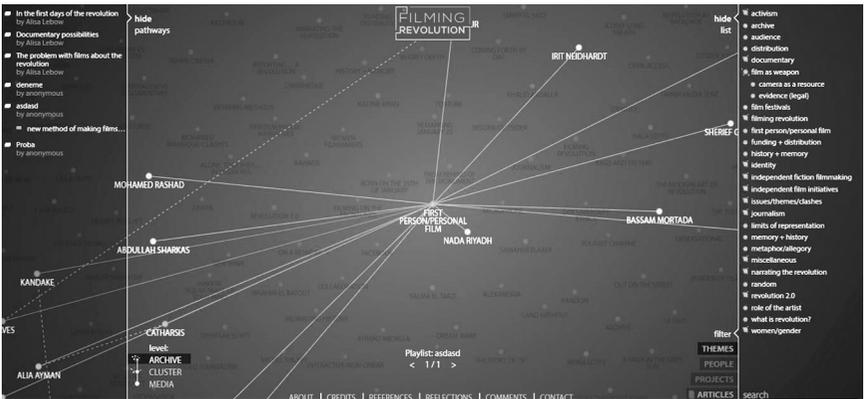
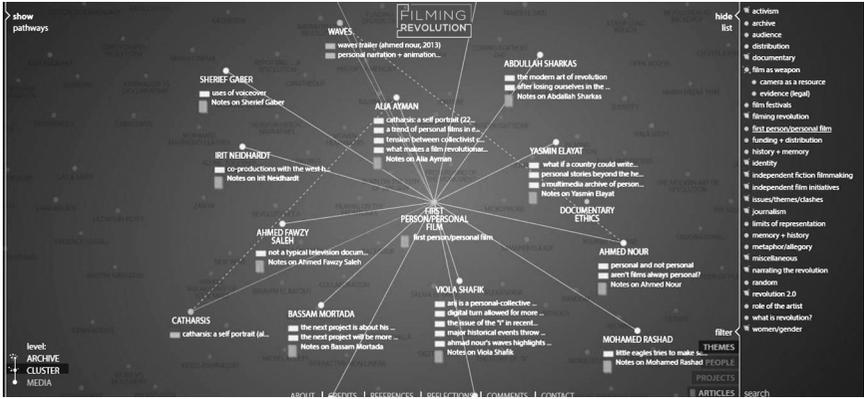
I very much hope that *Filming Revolution* will be useful and interesting for all that you mention. It has certainly become a tool for thinking for myself. I've yet to really fully understand all of the material that the website is slowly revealing to me. It's something that I'm still learning from and hope to continue learning from. But more than for myself, I hope that it's a tool for others. I believe there are multiple audiences for this project and each will engage with it differently.

The filmmaker in Cairo who knows many of the players and shares a history with them will engage with the material differently than, say, a journalist in New York, who is interested in making connections between films from the Occupy movement and Egypt. Yet another type of engagement would be the researcher, say a PhD student, who is analysing filmmaking strategies across the region. Ideally this is an inspiring resource for any of these positionalities, in different ways, and many more as well.

Were there any projects that inspired your thinking of interactive documentaries as research tools?

Yes, there were several, but most often their interfaces were dismal: [They organize material in ways that] you might as well just go to a library and pull out books. These projects might be very useful, but they do not have any design concept for the interface other than to make it easy and clear.

Others were very dynamic, beautiful, exquisite even, however, they lacked the ability to retrieve information. So for *Filming Revolution* I had to figure out how to find the right balance between dynamic graphic presentation and retrieve-searchability.



2–4 Screenshots from Filming Revolution’s rhizomatic interface enabling the dynamic exploration of interview extracts coalescing around specific issues and thus creating a virtual dialogue (<http://www.filmingrevolution.org>, 21.04.2016)

Were there also other issues apart from this delicate balance that were especially important when designing an interface? What were your main intentions?

There are always several layers of an interface. Some people might approach an interface in a way to utterly simplify it, to reduce those layers. I was interested in having these layers visible – I tried to avoid oversimplifying. Thus I decided that these layers should be part of the experience. I do not want the user to be able to easily come to the material and digest it. There is something much more complicated about the scene that I'm creating or that I entered into in Egypt that deserved its own complexity.

So again, you had to balance usability on the one hand and your documentary argument – this idea of complexity – expressed in the design on the other hand?

Exactly. I do not want to overwhelm anybody, but I want the users to experience the breadth of possibilities. And apart from that, I want to give them some tools to be able to then negotiate that breadth.

The first screen you encounter once you've entered the site is the 'global archive', which appears to be quite vast. All of the possible themes and categories and people and projects are encountered here, but then there are ways to filter the archive to get to smaller clusters and to follow different pathways.

In my opinion it's important for people to have an experience that has a concept behind it. In the case of *Filming Revolution*, the concept is based on enabling different constellations of relations, the Benjaminian idea that these relations are not linear and shouldn't be reduced to a simple causal link or chain, but that they can reconfigure, almost in a crystalline structure, depending on what it is you are looking for or interested in. Ideas are brought into relation, interview extracts coalesce around specific themes, in effect creating a virtual dialogue on a whole range of related issues.

*This brings us back to one of the essential issues with regard to interactive factual storytelling and the experience of designing of i-docs: the combination of indeterminacy and randomness on the one hand and the creation of meaningful experiences, usability, the searchability of audio-visual archives or databases – the fact that despite the openness of pathways, *Filming Revolution* is not authorless.*

The concept of authorship really has to be opened up quite a bit for me here. On the one hand I felt myself much more of a curator than an author: A curator has a great deal of editorial input, but she leaves things much more open than is the case with 'authorial presence' in the traditional sense. So 'curator' would come closest to describing my role in *Filming Revolution*. However, this concept needs some modification, too: It doesn't account for the fact that I was doing the interviews, asking

a series of questions; it doesn't necessarily account for the actual writing of the accompanying articles that I wrote for every interview.

Although I call these accompanying texts 'articles', they are basically notes about the interview – but they are notes that come from a particular point of view: mine! I didn't try to write them in a detached objective way. I thought it was the one place where my experience of the interaction could emerge and I had no interest in hiding my authorial voice.

In addition, the term curator might not fully account for the fact that the project was conceptualized entirely by me and thus entirely 'framed' if you will, by me. This is clearly my creative project in one sense. Yet at the same time it is a platform for others – other people's ideas and projects.

I think the process of editing deserves some mention, in that it was different from any other video editing I have done. I experienced the editing of the interviews as almost 'non-judgemental', which is the opposite of how I have always thought of editing. If you are editing a linear piece, a documentary say, of 90 minutes, a hell of a lot ends up on the proverbial cutting room floor. You are making judgements all of the time. You are deciding what stays, what goes, what goes next to what, what creates the desired dramatic effect. You are making very stringent editorial decisions.

However, you did do some form editing.

Yes, but in contrast to my linear documentaries, with this project, I edited basically for coherence; somebody had to be making sense. They [interviewees] had to be making a point, and if they had made the point twice, I just took the one that was more engaging, more articulate. That was more or less the extent of my judgements. My judgements didn't extend to whether I agreed with the person or not, whether I liked what they were saying or not, or whether it fit with what someone else had said. In fact, many people brought in all kinds of issues that I hadn't considered beforehand. To that extent they also determined many of the themes of their interviews. If something came up in an interview that I hadn't thought of, it *certainly* had a place in this website. As long as it related somehow to the general theme of the website – independent filmmaking in Egypt since the revolution – it was in. So that almost complete lack of judgement in the editing process was a very new experience for me.

Process and the procedural emergence of meaning seems to play a key role. How far is this linked to the idea of revolution itself?

I don't like to belabour the metaphor of revolution in that I don't think this is – or at least I'm not the one to claim whether this is or isn't – a revolutionary structure. When I talk about revolution [in my writing on the subject], I try to avoid the tendency of certainly Western historians to foreclose the possibilities of the

revolutionary wave and to suggest that it is all over, just because we happen to be in a counterrevolutionary moment.

However, I try not to burden the website too much with these ideas, even if I aimed to create a structure that loosely corresponds to the ways the organization of these current revolutionary movements have unfolded as multiple, as rhizomatic, as non-hierarchical, etc.

So in that sense, you maybe could say that metaphorically speaking, there is a relation [between interface design, procedural meaning making and the contemporary idea revolution], but I wouldn't push it too far.

Taking into account all of the afore-mentioned issues and tendencies, challenges and opportunities – where do you personally see the future of documentary practices and documentary research?

I've never thought that interactive documentary would replace more traditional, or shall we say more established, forms of documentary (as I don't think the most interesting linear documentary work is 'traditional' in any sense), but rather I see it developing alongside linear practices and expanding how we think about documentary, which is always a good thing. Similarly, I don't think that there's just one way to make interactive documentary work. Not all projects aim to be understood as research let alone tools for research, and not all projects aim to be creative either. Mine aims to be both. What I set out to do was a type of 'film studies 2.0' where we're no longer confined to the printed page and we can bring our object of study alive for the audience, while simultaneously providing an invaluable research tool for anyone who is interested (and has enough bandwidth, it should be said). I can see a place for this type of project beyond film studies as well, and in fact I've been talking with many people who have all kinds of projects for which the template of *Filming Revolution* can be of use, everything from bringing an already existing archive online in a dynamic way, to creating a project charting the uses of media to end patriarchy. The possibilities are limitless.

Abbildungsnachweis

Umschlag: Screenshot Google-Bildersuche (Suchbegriff: «web documentary», 14.7.2016).

Samuel Gantier

1: *Voyage au bout du Charbon* (http://www.lemonde.fr/asiapacifique/visuel/2008/11/17/voyage-au-bout-du-charbon_1118477_3216.html); 2, 3: *Bear 71* (<http://bear71.nfb.ca/#/bear71>); 4: *Code Barré* (<http://codebarre.tv/fr/#/fr>); 5: *Sandy Storyline* (<http://www.sandystoryline.com>); 6: *Fort McMoney* (<http://www.fortmcmoney.com/#/fortmcmoney>); 7: Teaser für *Jaurès Pas à Pas* (<http://jaures-pas-a-pas.fr>).

Florian Mundhenke

1–3: Abbildungen aus Nutzerstudien zu *Prison Valley*, erstellt am Institut für Kommunikations- und Medienwissenschaft der Universität Leipzig..

Daniel Fetzner/Martin Dornberg

1–4: <http://parasite.metaspaces.de>; 5: Screenshot aus *Sensory ethnography* (http://parasite.metaspaces.de/#SENSORY_ETHNOGRAPHY), 6: Screenshot aus der Google Analytics von BUZZ (10.3.2016).

Elisa Linseisen

1–3: Screenshots aus *Limbo* (<http://inlimbo.tv/de/>).

Nicole Braid

1–6: Screenshots aus *Refugees* (Arte 2014); 7–10: Screenshots aus *Refugee Republic* (Submarine Channel 2014).

Anna Wiehl (Interview mit Alisa Lebow)

1: Fotografie Lebows vom Istanbul Film Festival (April 2012), 2–4: <http://www.filmingrevolution.org>.

Alle Screenshots wurden von den AutorInnen selbst erstellt.

Die Autorinnen und Autoren

Nicole Braida hat ein internationales Masterstudium in *Film und audiovisuelle Medien* an den Universitäten Udine (Italien), Frankfurt a. M. und Liège absolviert. Die Masterarbeit wurde unter dem Titel *Web Documentary. Documenting Reality in the Post-media Age* an der Università degli Studi di Udine (2013) veröffentlicht. Derzeit promoviert sie an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz (Betreuerin: Prof. Dr. Alexandra Schneider). In ihren Forschungen beschäftigt sie sich mit interaktiven dokumentarischen Praktiken, wobei ein Schwerpunkt auf web-basierten Dokumentationen zum Thema *Migration* gelegt wird. Frau Braida hat diverse Gastvorträge zum Thema «Interaktive dokumentarische Praktiken» gehalten. Darüber hinaus hat sie einen Workshop über «Serious Games» an der Universität Mainz sowie, in Zusammenarbeit mit Dr. Sonia Campanini, einen Workshop zum Thema «Old and New Media Formats in the Representation of Refugee Camps» veranstaltet. Sie ist Mitglied im Forschungsnetzwerk NECS (*European Network for Cinema and Media Studies*).

Martin Dornberg ist Arzt für Innere und für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie, Psychoanalyse, spezielle Schmerztherapie. Er leitet das Zentrum für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie im Ärztehaus am St. Josefskrankenhaus Freiburg und des Konsiliardienstes für Psychosomatik und Psychotherapie am St. Josefs- und Loretto Krankenhaus Freiburg. Seit 1989 nimmt er einen Lehrauftrag für Philosophie an der Universität Freiburg wahr, seit mehreren Jahren zusätzlich auch für interdisziplinäre Anthropologie und Gender Studies. Er ist Gründungsmitglied von «mbody. Künstlerische Forschung in Medien, Somatik, Tanz und Philosophie» (2008) und hat in mehreren Projekten zur künstlerischen Forschung gearbeitet. Wichtigste Publikationen: «Die zweigriffige Baumsäge. Überlegungen zu Zwischenleiblichkeit, Umweltbezogenheit und Überpersonalität» in: Thiemo Breyer (Hg.): *Grenzen der Empathie. Philosophische, psychologische und anthropologische Perspektiven*. Paderborn 2013, S. 239–259; «Dritte Körper. Leib und Bedeutungskonstitution in Psychosomatik und Phänomenologie», in: Arno Böhrler/Christian Herzog/Alice Pechriggl (Hg.): *Korporale Performanz. Zur bedeutungsgenerierenden Dimension des Leibes*. Bielefeld 2014, S. 107–127; zus. mit D. Fetzner: *Intercorporeal Splits. Künstlerische Forschung zur Medialität von Stimme, Haut und Rhythmus*, Leipzig 2015.

Oliver Fahle ist seit 2009 Professor für Filmwissenschaft mit dem Schwerpunkt Filmtheorie und Filmästhetik an der Ruhr-Universität Bochum. Zuvor war er Wissenschaftlicher Assistent und Juniorprofessor für Geschichte und Theorie der Bildmedien (2002–2009) an der Bauhaus-Universität Weimar, Vertretungsprofessor an der Friedrich-Schiller-Universität Jena (2004/05) und Gastprofessor an der Universidade Federal de Minas Geras (Belo Horizonte) im Jahr 2006/07. Seine wichtigsten Publikationen: *Jenseits des Bildes. Poetik des französischen Films der zwanziger Jahre* (Mainz 2000), *Bilder der Zweiten Moderne* (Weimar 2005), *Essays zur Film-Philosophie* (gemeinsam mit Lorenz Engell, Vinzenz Hediger, Christiane Voss, München 2015). Als Herausgeber (Auswahl): *Die Erzeugung von Sichtbarkeit. Die Filme Abbas Kiarostamis* (Marburg 2014, mit Silke von Berswordt-Wallrabe); *Orte filmischen Wissens. Filmkultur und Filmvermittlung im Zeitalter digitaler Netzwerke* (mit Gudrun Sommer und Vinzenz Hediger) Schüren, Marburg 2011; *Philosophie des Fernsehens* (München 2006, mit Lorenz Engell).

Daniel Fetzner ist seit 2014 Professor für Mediengestaltung und Künstlerische Forschung an der Hochschule Offenburg und Lehrbeauftragter für Medienethnografie an der Universität Freiburg. Seine Forschungsschwerpunkte liegen im Bereich der Medienökologie mit dem Fokus auf Phänomene der Zwischenleiblichkeit in translokalen Räumen und auf interaktiven Webdokumentationen (<http://www.metaspaces.de>). Wichtigste Veröffentlichungen: zus. mit Martin Dornberg: *Intercorporeal Splits, Zur Medialität von Stimme, Haut und Rhythmus*. Leipzig 2015; «Revolte ohne Cloud. Vom Mythos der Facebook-Revolution in Ägypten», in: Herbert M. Hurka, Dierk Spreen (Hg.): *Ästhetik und Kommunikation* 158/159: Berlin: 2013, S. 113–121.

Samuel Gantier ist Hochschuldozent («maître de conférences») an der Universität Valencienne. Er leitet den Masterstudiengang *Design graphique et design d'interaction* (Graphisches Design und Interaktionsdesign), im Rahmen dessen er zu den praktischen und theoretischen Implikationen des interaktiven Dokumentarformats lehrt. Er hat in Informations- und Kommunikationswissenschaft promoviert, in seiner Forschung beschäftigt er sich mit dem Design audiovisueller interaktiver Multi-Mediaproduktionen. In den vergangenen 15 Jahren hat er als Regisseur, Cutter und UX-Designer bei verschiedenen Dokumentarfilmen und interaktiven Formaten mitgearbeitet. Seine aktuellen Publikationen: *Contribution au design du documentaire interactif : jonction et disjonction des figures de l'utilisateur de B4, fenêtres sur tour*, co-produit par France Télévisions (Dissertationsarbeit, 2014); zus. M. Labour: «User Empowerment and the I-Doc Model User», in *User Empowerment: Interdisciplinary studies & combined approaches for technological products and services*, Bi-hanic D. (Hg), London 2015, S. 231–254; «Scénariser le rôle et le pouvoir d'agir de l'utilisateur: vers une typologie interactionnelle du web-documentaire», in: *Entrelacs*, «Les enjeux des nouvelles formes audiovisuelles documentaires», 13, 2016.

Elisa Linseisen ist seit 2014 wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Professur für Filmwissenschaft mit dem Schwerpunkt Filmtheorie und Filmästhetik am Institut für Medienwissenschaften an der Ruhr-Universität Bochum. Seit März 2016 ist sie Koordinatorin der DFG-Forschergruppe *Medien und Mimesis* (FOR 1867). Ihr Magisterstudium der Neueren deutschen Literatur an der Ludwig-Maximilians-Universität in München schloss sie 2013 mit einer Arbeit zu 3D-Filmen ab, welche 2014 im Königshausen und Neumann Verlag mit dem Titel *3D- Filmisches Denken einer Unmöglichkeit* erschienen ist.

Florian Mundhenke hat eine Juniorprofessur für Mediale Hybride an der Universität Leipzig inne. Von 2004 bis 2007 war er Redakteur der Zeitschrift *MEDIENwissenschaft* an der Philipps-Universität Marburg. Dort hat er seine Promotion über das Zufällige im Spielfilm verfasst (*Zufall und Schicksal, Möglichkeit und Wirklichkeit*, Marburg 2008). Er ist u. a. Sprecher des DFG-Netzwerks *Erfahrungsraum Kino*, Programmdirektor bei *mephisto 97,6 – Das Lokalradio der Uni Leipzig* und Projektverantwortlicher der Plattform *hochschultv.de*. Seine Forschungsschwerpunkte sind Medialer Wandel, Gattungs- und Genretheorie, Ästhetik und Pragmatik von Film und Fernsehen. Seine aktuellen Veröffentlichungen: Florian Mundhenke, Fernando Ramos Arenas, Thomas Wilke (Hg.): *Mashups. Neue Praktiken und Ästhetiken in populären Mediendiskursen*. Wiesbaden 2015. Im Erscheinen: *Zwischen Dokumentar- und Spielfilm. Zur Repräsentation und Rezeption von Hybrid-Formen*. Wiesbaden 2016.

Beate Ochsner ist seit 2008 Professorin für Medienwissenschaft an der Universität Konstanz. Seit 2015 ist sie Sprecherin der DFG-Forschergruppe *Mediale Teilhabe. Partizipation zwischen Anspruch und Inanspruchnahme* (www.mediaandparticipation.com/), sie leitet dort das Teilprojekt Recht auf Mitsprache. Das Cochlea-Implantat und die Zumutungen des Hörens. Ihre Forschungsschwerpunkte sind: Audiovisuelle Produktion von Dis/Ability; mediale Teilhabe; audiovisuelle Praktiken des Sehens und Hörens; Monster und Monstrositäten, (Inter-)Medialität. Letzte Publikationen: DeMONSTRation, München 2010; zus. mit Anna Grebe: *Andere Bilder. Zur medialen Produktion von Behinderung*, Bielefeld 2013; zus. mit Isabell Otto und Markus Spöhrer: *AugenBlick. Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft* 58 (2013). Themenheft: *Objekte medialer Teilhabe*; zus. mit Robert Stock: «Das Hören des Cochlea-Implantats», in: Jan Friedrich Missfelder und Ludolf Kuchenbuch (Hg.): *Historische Anthropologie*, Themenheft Sound, 22 (3), 2014, S. 408–425; «Le web documentaire interactif en tant qu'objet de participation», in Jean Chateaubert et al. (Hg.): *D'un écran à l'autre*, Paris: Harmattan 2016, «Vom Werden der Medien oder: Übersetzungsprozesse in intermedialen Dispositiven», in: Klaus Sachs-Hombach (Hg.): *Verstehen und Verständigung*, Köln: Herbert von Halem Verlag 2016, S. 128–146.

Anna Wiehl ist seit Oktober 2015 als Research Fellow am *Digital Culture Research Centre* der University of the West England, Bristol, wo sie insbesondere im Bereich *interactive documentaries* und dem Projekt *i-docs* tätig. Nach ihrem Studium der Sprach- und Literaturwissenschaft, einer Dissertation im Bereich der Medienwissenschaft (*Mythos Europäische Identität – Repräsentation und Konstruktion supranationaler, nationaler und regionaler Identitäten in deutschen und französischen Fernsehnachrichten*, Nodus 2012) sowie einem trimedialen Volontariat bei ARD, arte und dem BR und mehrjähriger freier Mitarbeit für diese Sender, lehrte und forschte Anna Wiehl von 2012–2015 an der Professur für Medienwissenschaft der Universität Bayreuth. Schwerpunkte ihrer Forschung sind neue dokumentarische Verfahren sowie künstlerische, politische und szientifische Praktiken auch über das rein Audio-Visuelle hinaus. Die damit verbundenen Forschungsfragen verfolgt sie u. a. auch im Rahmen ihres Habilitationsprojektes *The «New» Documentary Nexus – Participation, Co-Creation and Agency in Factual Interactive Discourses and Practices*. Darüber hinaus beschäftigt sie sich seit Längerem mit transmedialen Narratologien sowie medienökologischen Konzepten. Unter den jüngst von ihr veröffentlichten Artikeln zählen «Minimalism, Miniaturisation and Epistemo-Ontological Expansion», in: *NECSUS European Journal of Media Studies*, Sommer 2016, «D'un écran à l'autre, le documentaire revisité», in: Jean Chateauvert et al., *D'un écran à l'autre*, Paris: L'Harmattan, 2016 und «Mehrdeutigkeit in dokumentarischen Formaten. Experiment, Spannungsfeld und Spielraum», in: Matthias Bauer und Nicolas Potysch: *Deutungsspielräume – Mehrdeutigkeit als kulturelles Phänomen*, Frankfurt a. M.: Peter Lang, 2016.