



HAL
open science

Welches Interaktionsdesign entspricht welcher Webdokumentation?

Samuel Gantier

► To cite this version:

Samuel Gantier. Welches Interaktionsdesign entspricht welcher Webdokumentation?. Augenblick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft, 2016, 65/66, pp.9-22. <10.25969/mediarep/3637>. <hal-04071554>

HAL Id: hal-04071554

<https://uphf.hal.science/hal-04071554v1>

Submitted on 25 Sep 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire HAL, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



HAL Authorization

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» (Benoît 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).

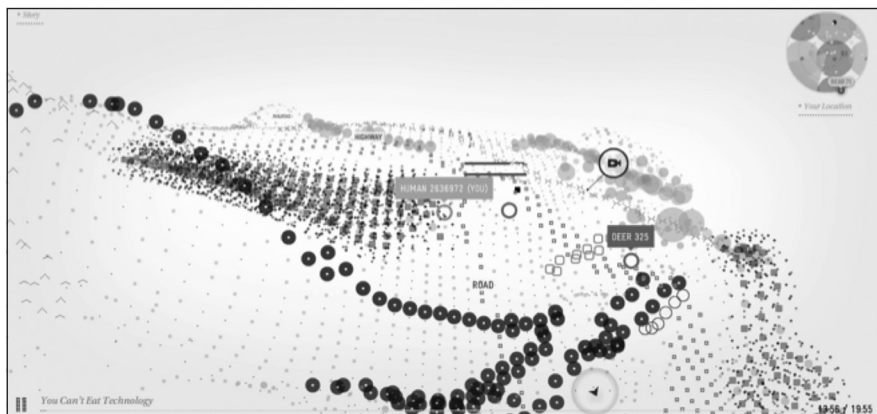
15 Lev Manovich (2010), *Le Langage des nouveaux médias*. Dijon: Les Presses du réel, S. 119.

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 tatsächliche 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.



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,

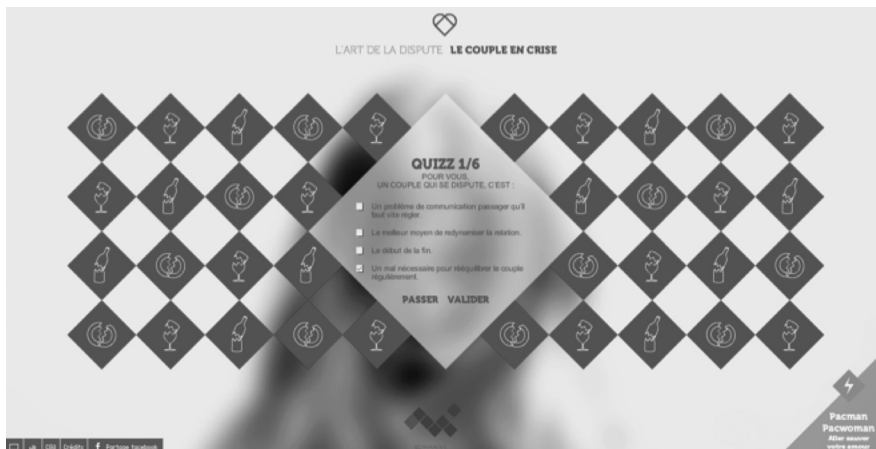
23 Das Konzept des «ludischen Ethos» präzisiert die Modalitäten einer spielerischen Struktur, die dazu führt, dass die Webdokumentation wie ein Spiel wahrgenommen werden kann (vgl. Sébastien Genvo (2013): *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*. Habilitationarbeit. Universität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