

Jasmin Kermanchi

## **DIGITALE MEDIEN UND METHODEN – Jasmin Kermanchi über i-docs als Herausforderung für die medienwissenschaftliche Produktanalyse**

2020

<https://doi.org/10.25969/mediarep/20272>

Veröffentlichungsversion / published version

Zeitschriftenartikel / journal article

### **Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:**

Kermanchi, Jasmin: DIGITALE MEDIEN UND METHODEN – Jasmin Kermanchi über i-docs als Herausforderung für die medienwissenschaftliche Produktanalyse. In: *Open-Media-Studies-Blog*. Sonderreihe "Digitale Medien und Methoden", Jg. 3 (2020). DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/20272>.

### **Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:**

<https://mediastudies.hypotheses.org/2262>

### **Nutzungsbedingungen:**

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ deed.de Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>

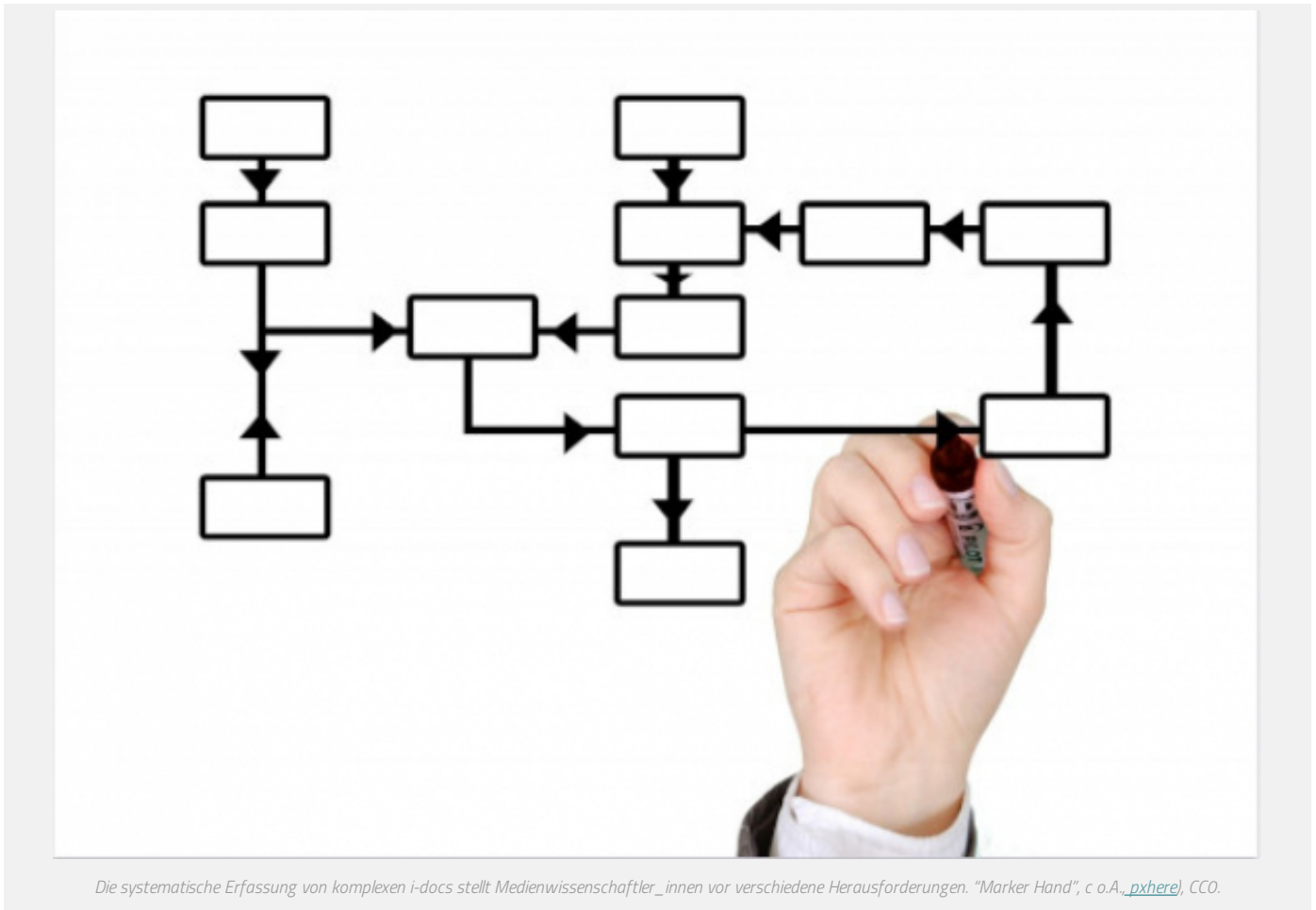
### **Terms of use:**

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/deed.de License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>

## DIGITALE MEDIEN UND METHODEN — Jasmin Kermanchi über i-docs als Herausforderung für die medienwissenschaftliche Produktanalyse

VERÖFFENTLICHT 21/05/2020 · AKTUALISIERT 27/09/2023



In unserem Beitrag [Die Medienwissenschaft im Lichte ihrer methodischen Nachvollziehbarkeit](#) haben wir ([Laura Niebling](#), [Felix Raczkowski](#), [Maike Sarah Reinerth](#) und [Sven Stollfuß](#)) dazu aufgerufen, über «gegenstandsbezogene Methoden und Ansätze» zu sprechen. Zur Vorbereitung auf das von uns in diesem Zusammenhang geplante Methoden-Handbuch *Digitale Medien und Methoden* als Beitrag zu einer offenen Methodendiskussion im Fach kuratieren wir in den kommenden Monaten eine Sonderreihe zu «Digitale Medien und Methoden» im *Open-Media-Studies-Blog* mit «Werkstattberichten» zu einigen in der medienwissenschaftlichen Forschung eingesetzten Methoden.

Im vierten Beitrag der Reihe setzt sich Jasmin Kermanchi mit den Herausforderungen auseinander, die sich durch i-docs als digitale Formate für medienwissenschaftliche Analysen ergeben.

### Was sind i-docs?

Interaktiv und dokumentarisch – das sind die seit 2005 immer häufiger produzierten *interactive documentaries* (i-docs). Sie erproben durch interaktive Dramaturgien und Multimedialität neue Formen dokumentarischen Erzählens. Dabei soll im Folgenden der Fokus auf webbasierten Formen liegen. I-docs erfordern über kognitive Interpretationen hinausgehende, physische Aktionen der Rezipierenden wie das Klicken auf einen Link. Neben den nonlinearen Angebotsstrukturen und Partizipations- und Kollaborationsmöglichkeiten sind Elemente wie Menüs, Karten, Videoclips, Texte, Bilder, Hyperlinks und Foren kennzeichnend für die interaktiven Webdokumentationen. Eine kurze

Definition von Sandra Gaudenzi lautet: «[any project that starts with an intention to document the «real», and that does so by using digital interactive technology, can be considered an interactive documentary](#)». So breit wie die Definition ist auch das Spektrum an Formen, das z. B. Scroll-Dokus wie [Falcianis Swissleaks](#) (D/F 2015, A: Jakob Vicari) und verzweigte Webdokumentationen wie [Journey to the End of Coal](#) (F 2008, A: Abel Ségrétin/Samuel Bollendorff) umfasst.

Diese interaktiven Formen stellen klassische formalästhetische und dramaturgische Analysen des dokumentarischen Films vor Probleme. Die Methoden stoßen u. a. aufgrund der Interaktivität der i-docs an ihre Grenzen. Es stellt sich die Frage, wie diese Medienprodukte untersucht werden können, wenn statt eines beständigen dokumentarfilmischen Textes komplexe variable und ephemere Strukturen vorliegen, und wie sich der Interaktivität genähert werden kann.

## Der Interaktivitätsbegriff als Schlüssel zu methodischen Annäherungen

Gewiss erfordern die verschiedenen Formen an i-docs je nach Fragestellung eigene methodische Vorgehensweisen, die oftmals Ansätze u. a. aus der (Dokumentar-)Filmforschung sowie den Software- und Game-Studies kombinieren. Zentral für alle Formen ist aber die Klärung des komplexen Interaktivitätsbegriffs als erster Schritt für die Entwicklung einer Methodik.

In einigen i-docs findet sich die **adressatenorientierte Interaktivität**. [Hans-Jürgen Bucher verwendet diesen Ausdruck](#), um die Kommunikation von Menschen mittels Onlinemedien, etwa in Chats, zu bezeichnen. Diese ist in der Analyse anders zu behandeln als die in i-docs verbreitete **angebotsorientierte Interaktivität**, die sich auf das Potenzial von Medienangeboten bezieht, Interaktionen der Nutzer\_innen mit dem Angebot zu initiieren. I-docs können das Potenzial für verschiedenste Interaktionen aufweisen: Dazu gehören Möglichkeiten der [Selektion und Navigation](#), die die Nutzer\_innen zwischen Pfaden und Kategorien wählen lassen; Möglichkeiten der [ludischen Immersion und Simulation](#), z. B. in gamifizierten i-docs; Möglichkeiten der [physischen Immersion](#) wie durch Geolokalisierungen sowie Möglichkeiten der [Partizipation und Kollaboration](#), die den Nutzer\_innen erlauben, selbst Inhalte beizutragen und Projekte mitzugestalten.

Um die Bedeutungen dokumentarischer Projekte zu verstehen, sind – insbesondere bei i-docs, die auf Praktiken der Partizipation und Kollaboration basieren – zusätzlich zur Produktanalyse medienökologische und praxeologische Ansätze heranzuziehen.<sup>1</sup> Dies gilt allerdings für alle dokumentarischen Filmformen und nicht erst im digitalen Zeitalter. Was nun die Produktanalyse von i-docs erschwert, ist die Interaktivität.

Es ist für die Analyse von i-docs notwendig, die – auch kombiniert auftretenden – Formen der Interaktivität zu ermitteln, um geeignete methodische Herangehensweisen zu finden. Denn während für die Untersuchung der Bedeutung von Bildern, Videos und Texten bereits Analysewerkzeuge zur Verfügung stehen und die Analyse beständiger Segmente zunächst einmal isoliert erfolgen kann, stellt sich die Frage, wie insbesondere die für i-docs wesentliche angebotsorientierte Interaktivität innerhalb dokumentarischer Texte untersucht werden kann. Eine wichtige Rolle spielt hier der Begriff der **Affordanz**. Dieser kann zum einen nach dem Wahrnehmungspsychologen James J. Gibson den Angebotscharakter der i-docs meinen, der von den Handlungsmöglichkeiten abhängt. Zum anderen wird in der Usability-Forschung mit dem Begriff auch die Sichtbarkeit der Gebrauchseigenschaften bezeichnet, also die Fähigkeit eines Objekts auf dem Bildschirm, seine Gebrauchsweise selbst zu erklären. Zugleich ist die Analyse des **Interface-Designs** erforderlich. Das Interface koordiniert als Mensch-Maschine-Schnittstelle die Interaktionen.

Es reicht allerdings nicht aus, danach zu fragen, was den Nutzer\_innen an Interaktionen angeboten und wie ihnen dies angezeigt wird. Wie [Kate Nash](#) betont, sind weitere wichtige Fragen bei webbasierten i-docs: In welchem **Kontext** wird das Interaktionsangebot präsentiert? Hier ist sowohl die Stelle des Auftretens als auch das multimediale Zusammenspiel relevant. Welche **Folgen** haben die Interaktionen und alternativen Entscheidungen der Nutzer\_innen? In der Praxis hat sich gezeigt, dass es notwendig ist, ähnlich der Möglichkeitsanalyse, die Niklas Schrape für Computerspiele beschreibt<sup>2</sup>, verschiedene Verläufe und Optionen innerhalb der nonlinearen i-docs zu erproben und zu vergleichen. Auf diese Weise kann auch ermittelt werden, wie viel **Handlungsmacht und Kontrolle** den navigierenden Nutzer\_innen geboten wird. Eine weitere wichtige Frage betrifft die **Funktion** der Interaktion in dem dokumentarischen Text. Dient sie etwa der Persuasion? Oder der Personalisierung? Ergänzend sollten die Interaktionsangebote auch danach befragt werden, wie sie den für dokumentarische Projekte wesentlichen **Wirklichkeitsbezug** konstruieren. Die Webdokumentation [Do not track](#) (Kanada/F/D 2015, A: Brett Gaylor) sammelt etwa die Daten der Nutzer\_innen, z. B. durch Fragen an diese, aber auch ohne ihr Zutun über die IP-Adresse und den User-Agent, um ihnen die Überwachung im Internet am Beispiel ihrer eigenen, echten Daten wie ihres Standorts zu verdeutlichen.

Diese Aspekte deuten bereits an, dass die angebotsorientierte Interaktivität in der Analyse unterteilt werden muss in die **Interaktivität hinsichtlich der Großstruktur der i-docs** (z. B. Navigationskonzept) und **in die einzelnen Interaktionsangebote** (z. B. Drag-and-Drop-Möglichkeit). Beginnt man die Analyse auf dieser Mikroebene, sieht man sich rasch mit zahlreichen Herausforderungen konfrontiert. Im Folgenden werden einige dieser Probleme und mögliche Lösungsansätze vorgestellt.

# Screencasts als Reaktion auf die komplexen und ephemeren Strukturen

Die nonlinearen i-docs bieten den Rezipierenden zahlreiche Pfade und Selektionsmöglichkeiten an. Das bedeutet, dass i-docs im Gegensatz zu Filmen **keine einmal festgelegte, immer gleiche Großstruktur** aufweisen. Für die Medienwissenschaftler\_innen sind **nicht alle Optionen gleichzeitig und vollständig verfügbar**. Mit dieser Herausforderung setzt sich auch die [Hypertext-](#) und [Gameforschung](#) auseinander. Auch wenn i-docs zum Teil ganz andere Interaktionsdesigns und in der Regel keine Spielziele, Avatare o. Ä. aufweisen, gibt es doch Analogien in Bezug auf die Analyse der Artefakte als Texte.

[Mia Consalvo und Nathan Dutton](#) weisen 2006 darauf hin, dass es schwierig bis unmöglich ist, alle potenziellen Interaktionen in einem Spiel zu erfassen. Sie plädieren für das mehrmalige Spielen eines Games sowie Aufzeichnungen oder Notizen zu relevanten Aspekten für die eigene Fragestellung. Und [Espen Aarseth](#) betont: «Since a game is a process rather than an object, there can be no game without players playing».<sup>3</sup> Auch i-docs erfordern eine *Lean Forward*-Haltung der Nutzer\_innen und damit ebenso der Wissenschaftler\_innen, die die komplexen Strukturen ergünden möchten.

Als wichtiger Schritt für die Analyse von i-docs soll hier die mehrmalige Rezeption und anschließende **Videoaufzeichnung des Webprojekts mittels Screenshot-Software** vorgeschlagen werden. Diese nimmt die [Abläufe auf dem Bildschirm in einem Videoformat](#) (Beispiel) auf.

Mit dem Screenshot wird zumindest *ein* möglicher Verlauf durch die interaktive Webdokumentation festgehalten, da mit der Aufzeichnung eine Linearisierung einhergeht. Screenshots (und auch **Screenshots**) zeigen aber vor allem das Interface-Design, das in einem Nutzungsprotokoll, das die eigenen Erlebnisse wiedergibt, nur schwer beschrieben werden kann. Ein weiteres Argument für Videoaufzeichnungen von i-docs betrifft die **ephemere Natur des Internets**. Häufig ist unklar, wie lange das Webprojekt noch online abrufbar sein wird. Screenshots dienen damit auch der **Archivierung**.

Wie können nun Videoaufzeichnungen von i-docs konkret angefertigt werden? Zunächst braucht es eine **Software**. Wenn diese nicht bereits auf dem Computer installiert ist – der in Mac OS integrierte Quicktime Player ermöglicht etwa auch Bildschirmaufnahmen –, gibt es zahlreiche Tools wie z. B. [Active Presenter](#) oder den kostenlosen [VLC \(mit Screenshot-Funktion\)](#) für Windows, Mac OS und Linux [Anm. d. R.]. Manche Programme bieten über die reine Aufzeichnung hinaus die Möglichkeit, die Videos zu schneiden und zu kommentieren (mit einem Voiceover, Pfeil, Textfeld usw.).

Bei der Anfertigung eines Screenshots sollten Wissenschaftler\_innen einiges beachten. Zwar klickt man sich wie die regulären Nutzer\_innen der Webdokumentationen durch, spielt die Videos ab und reagiert auf die Interaktionsangebote. Doch man sollte die i-docs vorher rezipiert haben und beim Aufzeichnen stets die eigene Fragestellung berücksichtigen. Außerdem ist es für spätere Verweise sinnvoll, die URL in der Browser-Adresszeile und ihre Veränderungen, etwa in den Kapiteln der Webdokumentation, mit aufzuzeichnen. Auch der Kontext, in dem das Medienprodukt präsentiert wird, kann für die Analyse von Bedeutung sein (z. B. eine vorangestellte Hauptwebsite bei einem transmedialen Projekt).

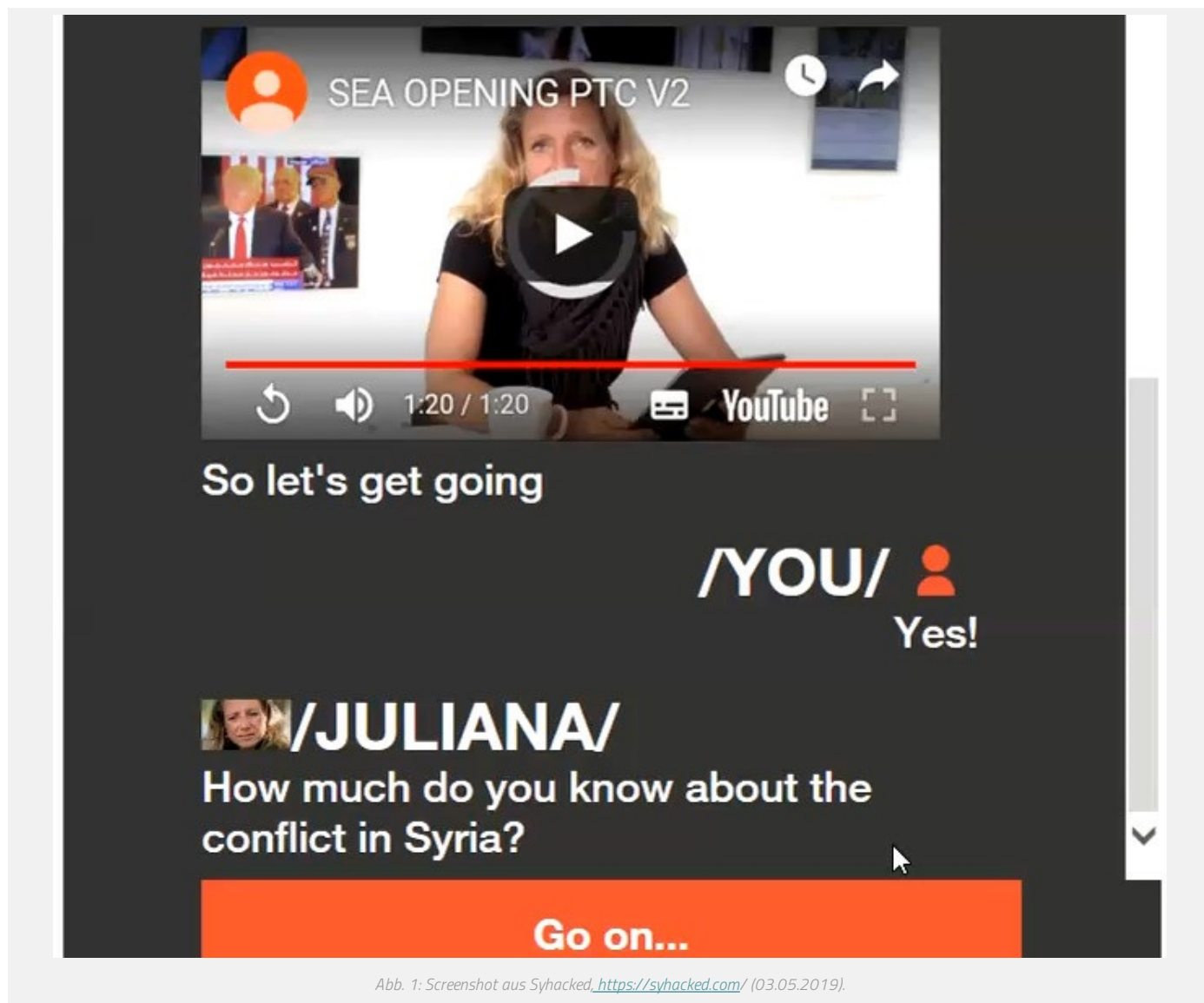
Da die digitalen Artefakte jederzeit aus dem Internet verschwinden können, sollten alle wichtigen Informationen – auch diejenigen, die für die Analyse zunächst irrelevant scheinen – mit aufgezeichnet werden, etwa Anleitungen zur Nutzung oder Kontaktinformationen für eventuelle Kontaktaufnahmen mit den Produzent\_innen oder Autor\_innen. Überdies ist es ratsam, die Aufnahme derart zu gestalten, dass später Screenshots für die Analyse daraus erstellt werden können, falls das Projekt online nicht mehr verfügbar ist.

## Neue Verweisformen für nachvollziehbare Analysen

Da verschiedene Rezipierende von i-docs unterschiedlich mit dem Angebot interagieren, stellt sich auch die Frage danach, wie man bei der Analyse **intersubjektive Nachvollziehbarkeit** erreichen und auf konkrete Stellen innerhalb der Webdokumentation verweisen kann. Während sich für die (Dokumentar-)Filmanalyse die Angabe von Timecodes etabliert hat, gibt es diese in den meisten Webdokumentationen nicht bzw. nur für die vereinzelt integrierten Videoclips. Für die Analyse von Games schlägt der [Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele](#) Verweise auf die Timecodes der Videoaufzeichnungen von Spielsitzungen vor. Was *prima facie* nach einer guten Lösung, auch für die Analyse von i-docs, klingt, ist mit einem Problem verbunden. Wie bereits erläutert, linearisieren die Aufzeichnungen die Webprojekte und zeigen nur *einen* möglichen Weg durch die i-docs auf. Alternative Pfade können nur in weiteren Aufzeichnungen abgebildet werden.

Daher ist es sinnvoller, andere Arten von Angaben zu machen. Hier wird wieder deutlich, wie wichtig es ist, in einem ersten Schritt das Interaktionsdesign in den i-docs zu untersuchen. Denn aufgrund der Heterogenität der Webprojekte kann keine generelle **Verweisform** empfohlen werden. Wird etwa eine Geschichte in Kapiteln erzählt, ist es möglich, diese anzugeben. Es variiert eventuell auch die URL. In der Webdokumentation *Gaza/Sderot* (F 2008, A: Alex Szalat/Joël Ronez/Susanna Lotz) lässt sich z. B. das Kapitel «Portraits» unter <http://gaza-sderot.arte.tv/de/faces/> aufrufen und das Kapitel «Zeit» unter <http://gaza-sderot.arte.tv/de/time/>.

Gibt es keine Kapitel, können andere Strukturen der Webdokumentation Orientierung bei der Frage nach der Verweisform bieten. In [Syhacked](#) (Katar/GB 2016, A: Juliana Ruhfus) werden etwa Chats mit verschiedenen Protagonist\_innen wie der Produzentin Juliana simuliert, die wie Unterkapitel funktionieren. In der Analyse kann hier auf die Protagonist\_innen verwiesen werden.



Bei multimedialen Webdokumentationen können Bilder, Texte, Videos usw. als Orientierungshilfe für Verweise dienen. Wenn ein Webprojekt den Nutzer\_innen zwischen einem Text und einem Videoclip ein Interaktionsangebot präsentiert, lässt sich diese Position beschreiben.

Letztlich muss für jede interaktive Webdokumentation eine eigene adäquate Verweisform gefunden und transparent gemacht werden. Es ist ratsam, die gewählte Verweisform im Zuge der Vorstellung des Interaktionsdesigns der i-docs zu erläutern.

## Neue Formen der Transkription

Medienwissenschaftler\_innen müssen außerdem entscheiden, wie sie die heterogenen Elemente in den i-docs in **nachvollziehbare sprachliche Beschreibungen und Darstellungen** überführen. Diese Überführung ist ein wichtiger Prozess für die hermeneutisch orientierte Analyse. Während bei der (Dokumentar-)Filmanalyse häufig Protokolle angefertigt werden, eignen sich diese kaum für die nonlinearen und multimedialen i-docs.

Eine gute Möglichkeit, diesem Problem zu begegnen, ist die **Anfertigung von Flussdiagrammen mit einer Legende** zu den verwendeten Formen, die die Nachvollziehbarkeit gewährleistet. Mit Flussdiagrammen kann in der Regel vor allem die **Erzählstruktur** der i-docs übersichtlich, wenn auch nicht *en détail*, dargestellt werden. Sie sollten primär die Knotenpunkte aufzeigen. Je nach Umfang und Interaktionsdesign der Webdokumentation können Flussdiagramme aber auch kleinteiliger angelegt werden. Der große Vorteil liegt in den flexiblen Gestaltungsmöglichkeiten. Verschiedene Pfade und Optionen können ebenso dargestellt werden wie gleichbleibende Module und Videoclips.

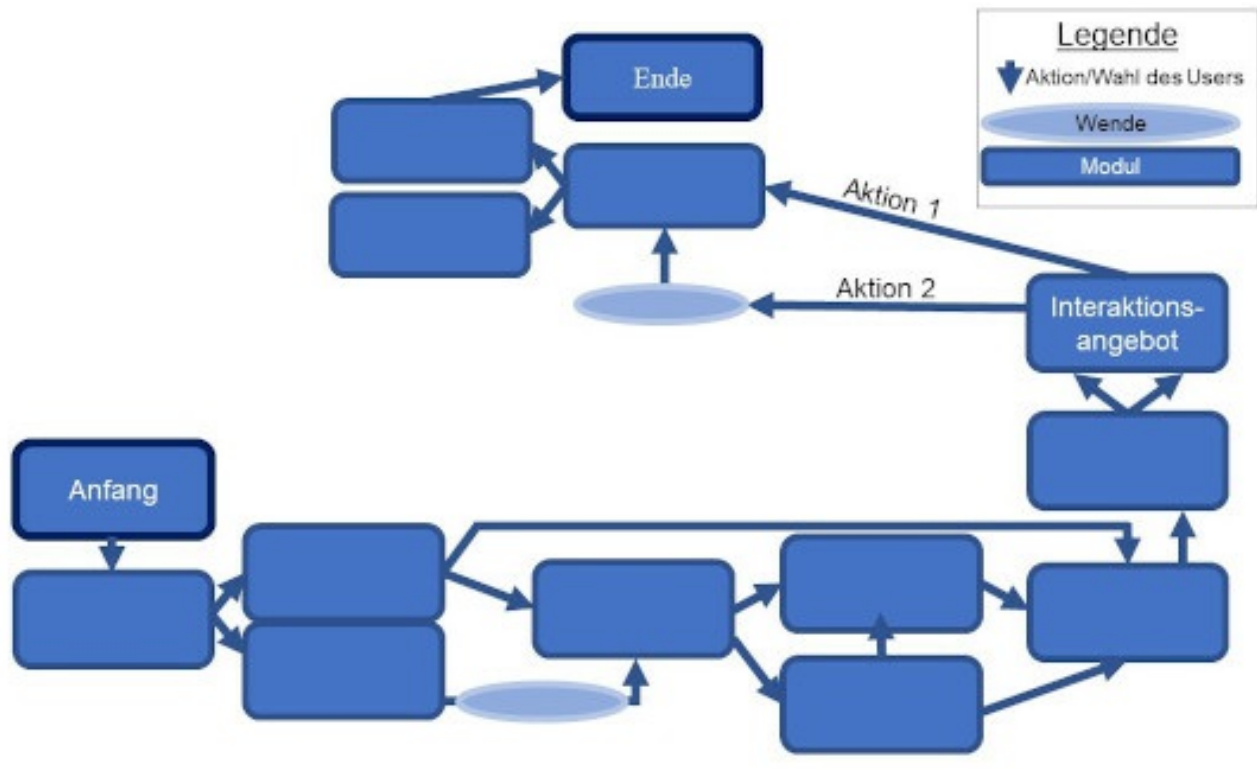


Abb. 2: Schema eines Flussdiagramms für verzweigte i-docs, © Jasmin Kermanchi, 2019

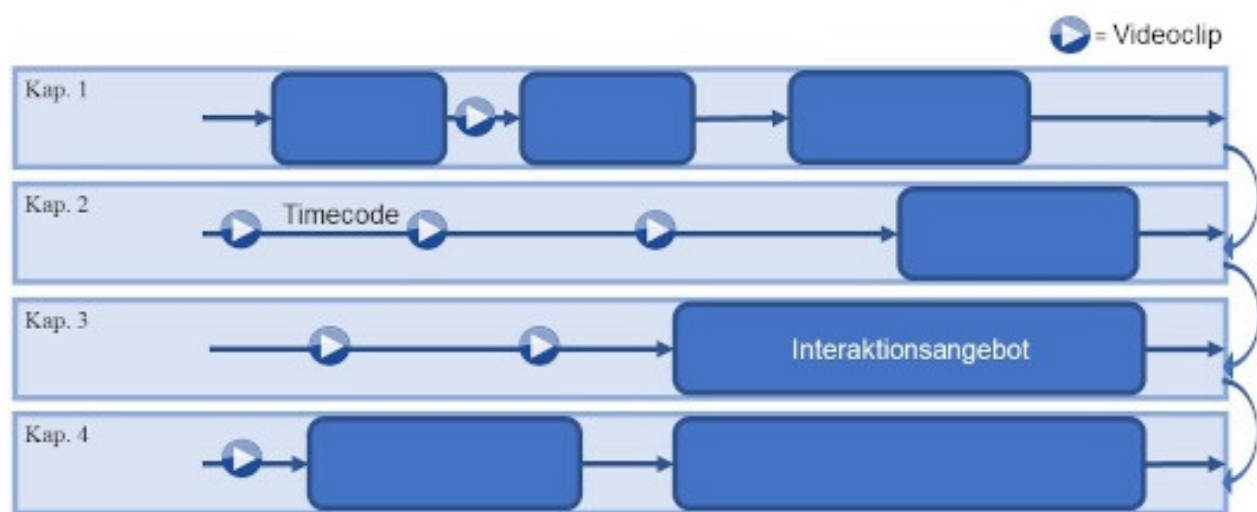


Abb. 3: Schema eines Flussdiagramms für i-docs mit Kapiteln und linearen Inhalten darin, © Jasmin Kermanchi, 2019

Durch die Transformation der Zeichenkomplexe mithilfe der Flussdiagramme können **Bedeutungen und Beziehungen sichtbar** werden, die eventuell selbst bei mehrmaliger Rezeption verborgen bleiben, etwa wenn den Nutzer\_innen scheinbar Handlungsfreiheit geboten wird, aber die Wahl alternativer Optionen letztlich zu keiner anderen Reaktion auf die Interaktion führt. Flussdiagramme lassen sich z. B. dafür einsetzen, die in dokumentarischen Projekten häufigen rhetorischen Strategien aufzuzeigen.

## Fazit

Abschließend ist festzuhalten, dass für die Analyse von i-docs als dynamische digitale Artefakte die Auseinandersetzung mit dem Interaktionsdesign unabdingbar ist. Die Methodik sollte an die jeweiligen i-docs angepasst werden und kann Ansätze aus den Game Studies, der Hypertextforschung und anderen Feldern einbeziehen. Gleichzeitig dürfen aber die dokumentarischen Spezifika nicht außer Acht gelassen werden.

Die vorgeschlagenen Verfahren, wie das Erstellen von Flussdiagrammen, wurden u. a. in meiner [Untersuchung investigativer i-docs](#)<sup>4</sup> eingesetzt. Sie können dabei helfen, weitreichendere Erkenntnisse zu erzielen und dabei die Nachvollziehbarkeit der Analyse zu sichern. Am

Ende gibt es aber **kein Patentrezept**, sondern es ist auch Kreativität gefragt.

- 1. Vgl. Craig Hight, Kate Nash, Catherine Summerhayes (Hg.): *New Documentary Ecologies: Emerging Platforms, Practices and Discourses*, Basingstoke, Hampshire 2014.
- 2. Niklas Schrape: *Die Rhetorik von Computerspielen: wie politische Spiele überzeugen*, Frankfurt/M., New York 2012.
- 3. Espen Aarseth: *Playing Research: Methodological approaches to game analysis*, in: *Proceedings of the digital arts and culture conference 2003*.
- 4. Jasmin Kermanchi: *Interaktiv investigativ: zum Funktionswandel des investigativen Journalismus in interaktiven Webprojekten*, Hamburg 2019.

[Jasmin Kermanchi](#)

Teaserbild: "Marker Hand", c.o.A. auf [pxhere](#)



Schlagwörter: [Interaktivität](#) [Medialität](#) [Sonderreihe Digitale Methoden](#)

## DAS KÖNNTE DICH AUCH INTERESSIEREN ...



INTO THE WILD? FILM STUDIES AND TRANSITIONS INTO «OPENNESS» (PART 1) — An Introduction & Open Publication I: First Movers – Workshop Report by Cinepoetics and the AG Open Media Studies (GfM)

17/05/2021



ROGER ODIN: «KOMMUNIKATIONSRÄUME» (2019). EIN HYBRIDES PUBLIAKTIONSPROJEKT (TEIL 1) — Ein zweiteiliger Bericht von Laura Katharina Mücke

06/01/2020

## SCHREIBE EINEN KOMMENTAR

Kommentar \*

Name \*

E-Mail \*

Website

[Kommentar abschicken](#)

Diese Website verwendet Akismet, um Spam zu reduzieren. [Erfahre mehr darüber, wie deine Kommentardaten verarbeitet werden.](#)



{{site\_title}} © {{year}}. Alle Rechte vorbehalten.

Powered by WordPress. Theme by Press Customizr.



Ein Blog präsentiert von Hypotheses - [Zum OpenEdition-Katalogeintrag](#) - [Datenschutzerklärung](#) - [Problem melden](#)

[Syndication Feed](#) - [Impressum](#) - ISSN 2629-6020