

Zeitschrift: Filmbulletin : Zeitschrift für Film und Kino
Herausgeber: Stiftung Filmbulletin
Band: 58 (2016)
Heft: 352

Artikel: Web Documentary : wenn die Realität nur einen Klick weit entfernt ist
Autor: Brockmann, Till
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-863346>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 11.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Der Web Documentary



Till Brockmann

Studium der Geschichte, Japanologie
und Filmwissenschaft an der Universität
Zürich. Seit 1995 als Filmjournalist
und Filmkritiker mehrheitlich für die NZZ
tätig. Mitglied der Auswahlkommission
der Semaine de la Critique am Filmfestival
Locarno und bei der Duisburger Filmwoche.
Forschung, Interessen und Vorlieben:
Asiatisches Kino, Dokumentarfilm,
Filmtechnik, Filmgeschichte, Neue Medien.

Wenn die Realität
nur einen Klick weit
entfernt ist

Das Internet und die Konvergenz der Medien durch die Digitalisierung bieten dem Dokumentarfilm in den letzten Jahrzehnten neue Möglichkeiten. Nicht nur können im Netz Filmclips, Fotos, Tonspuren, Texte und verschiedenen grafische Produkte mit Leichtigkeit verbunden werden, auch der Betrachter/User spielt eine neue Rolle, indem er sich (inter-)aktiv seinen Weg durch das bereitgestellte Material sucht oder sogar das dokumentarische Projekt mit eigenen Beiträgen bereichert.

Als ich am 13. November nachts heimfuhr, hörte ich im Radio, dass in Paris mehrere terroristische Anschläge verübt wurden. Zu Hause verfolgte ich auf den TV-Sendern BBC News und Antenne 2 erste Berichte, Kommentare und Studiogespräche, woraufhin ich im Internet nach weiteren Informationen suchte. Am nächsten Tag las ich erste Artikel in Zeitungen, und vor allem konsultierte ich verschiedene Internetseiten, die so unterschiedliche Formate beinhalten wie TV-Berichte, Handyvideos von Zeugen, Interviews mit Experten und Betroffenen, Stadtpläne mit markierten Schauplätzen, tabellarische Chronologien der Geschehnisse, Grafiken, Agenturfotos und Hintergrundartikel. Die meisten dieser Formate enthielten zudem Kommentare der Rezipienten/User. Daneben habe ich Informationen durch eigene Recherchen auf Plattformen wie Wikipedia vertieft und wurde durch WhatsApp und Facebook mit persönlichen Reaktionen von Freunden und Bekannten konfrontiert, die wiederum auf andere Links hinwiesen.

Ein solch individueller, facetthierter, polyphoner, interaktiver und transmedialer Zugriff auf die Realität ist heute selbstverständlich. Er ist durch technische Entwicklungen, allen voran die Digitalisierung der Medien, entstanden und zu einer immer universelleren sozialen Praxis geworden. In dieser Hinsicht ist es kaum erstaunlich, dass der Dokumentarfilm, eine seit langem etablierte audiovisuelle Bestandsaufnahme der äusseren Wirklichkeit, diesen neuen technischen Möglichkeiten und der damit verbundenen

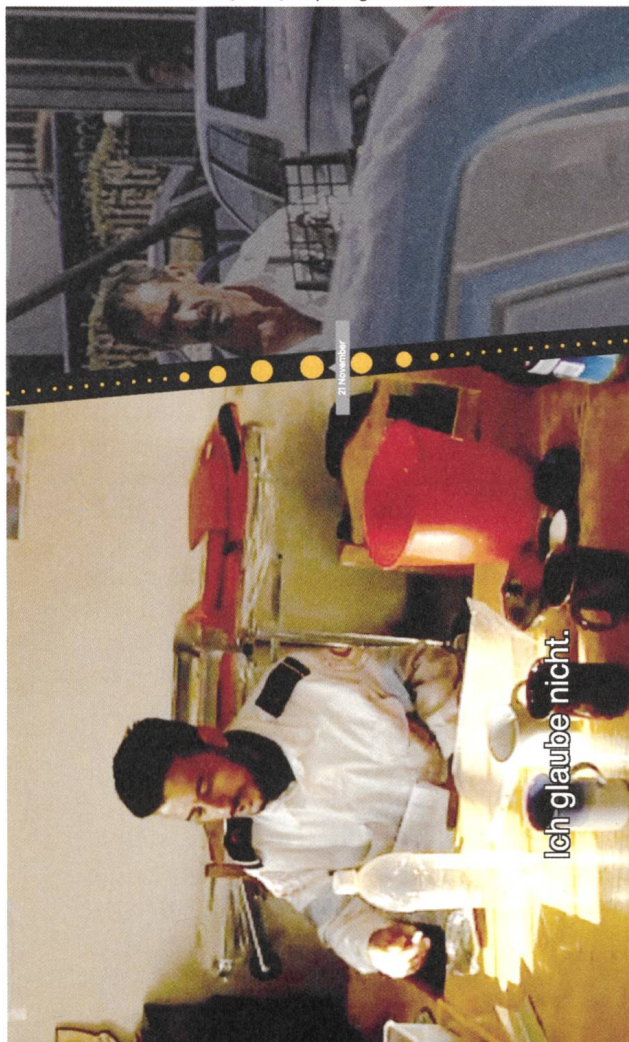
Rezeptionspraxis Rechnung trägt. Wenn überhaupt, dann überrascht eher, dass dies noch nicht in erhöhtem Mass geschehen ist. Im Folgenden sollen einige Charakteristiken, Möglichkeiten und Problemfelder dieser neuen dokumentarischen Methoden aufgezeigt werden.

Definitionsmöglichkeiten

Die erste Schwierigkeit ist die des Begriffs. Je nach theoretischer Auslegung kann man vom interaktiven, transmedialen oder nichtlinearen Dokumentarfilm sprechen. Ebenfalls häufig anzutreffen sind die englischen Begriffe Web Documentary und dessen verkürzte Form Webdoc. Tatsächlich sollen hier vor allem interaktive Dokumentarfilme aus dem Internet besprochen werden – daneben gibt es aber auch solche, die ab CD-ROM, DVD oder Blu-ray abgespielt oder als Installation in einem musealen oder in einem Ausstellungskontext präsentiert werden.

Genauso, wie beim traditionellen Dokumentarfilm die Theorie bis heute nicht zu einer end- und allgemeingültigen Definition gelangt ist, fällt auch beim interaktiven dokumentarischen Schaffen eine solche schwer. «Any project that starts with an intention to document the «real» and that does so by using digital interactive technology», lautet ein Vorschlag von Dayna Galloway. Doch irgendwie muss sich der interaktive Dokumentarfilm auch selbst explizit oder mittels von aussen gelieferter Information

Gaza / Sderot (2008) Sprünge in Raum und Zeit





Out of My Window Die collagierte Welt als Benutzeroberfläche

Sprechendes Design

Beim Dokumentarprojekt *Gaza/Sderot*¹, das das Leben von jeweils sechs Protagonisten in Gaza Stadt und Sderot vom 26. Oktober bis 23. Dezember 2008 dokumentiert, ist der Bildschirm durch eine leicht schräge Linie in der Mitte geteilt. Für alle Tage, die entlang der Linie wie Perlen aufgezogen und durch Mouseover anzuwählen sind, kann man jeweils links und rechts etwa zweiminütige Clips aus Gaza beziehungsweise Sderot anwählen. Auf diese Clips ist auch zuzugreifen, indem man sie nach Protagonisten ordnet: Dann erscheinen links und rechts der Linie deren anwählbare Konterfeis. Eine weitere Möglichkeit ist es, auf beiden Seiten die Schauplätze der Clips mittels einer Landkarte oder dann anhand einer inhaltlichen Themenliste anzuwählen. Alle Clips können auch auf eine grössere (aber nicht bildfüllende) Ansicht expandiert und von den Rezipienten kommentiert oder via bereitgestelltem HTML-Link in eine fremde Website exportiert werden.

Das Design zielt auf eine bedeutungsmächtige Gegenüberstellung von Räumlichem und Zeitlichem. Man soll die Unterschiede, aber auch die Ähnlichkeiten im Leben der israelischen und palästinensischen Bevölkerung in dieser konfliktbeladenen Region erfassen. Dabei dient die Trennlinie als imaginäre und zugleich durchlässige Grenze – ihre Schrägstellung verdeutlicht eine dynamische Beziehung. Die Korrelationen zwischen den Protagonisten sind aber nicht strikt vorgegeben, sondern entwickeln sich durch die Interaktivität des Betrachters. Neben deren Auswahl ist es dem Zuschauer auch vorbehalten, die Clips zu unterbrechen oder an eine andere Stelle zu springen. Trotz ästhetischer Vorgaben sind in den Filmbeiträgen, die von zwei verschiedenen Teams gedreht wurden, auch leichte stilistische Unterschiede zu erkennen. Und dadurch, dass sie nicht bildfüllend dargestellt werden können, bleiben der grössere Kontext und die mediale Konstruktion des Gesamtwerks immer präsent. Der schwarze Hintergrund und einige orange Navigationselemente weisen ausserdem auf die produzierende Fernsehgesellschaft Arte hin, die diese Farben im Corporate Design führt.

In praktisch allen neueren Webdocs hat die grafische Präsentation einen semantischen, ästhetischen, aber auch spielerischen Wert. Noch mehr als im traditionellen Dokumentarfilm haben auch Fotos, Diashows, Animationen und textuelle Erklärungen ihren Platz. Die Navigationselemente sind oft nicht bloss Texte oder einfache Buttons, sondern auch Fotos, Landkarten und andere bildliche Elemente, die mit dem Cursor zu aktivieren sind. Die Oberfläche, auf der diese Elemente fixiert sind, ist häufig auch nicht durch den Computerbildschirm begrenzt, sondern lässt sich in mehrere Richtungen bewegen (scrollen) – siehe zum Beispiel *Out of My Window*², bei dem Innen- und Aussenräume von Hochhäusern als eine aus Fotos collagierte 360-Grad-Ansicht gescrollt werden können, in der sich wiederum gewisse Elemente für ergänzende Informationen anklicken lassen.

als solcher zu erkennen geben – er bedarf wohl einer «behauptenden Haltung» (assertive stance), wie sie der Theoretiker Carl Plantinga für den dokumentarischen Film generell formuliert hat. Andernfalls könnte man zum Beispiel auch Google Street View als gigantisches dokumentarisches Projekt in der Kategorie Landschaftsfilm ansehen oder, wieso nicht, das ganze Internet zum globalen Webdoc erklären.

Die interaktiven Webdocs zeichnen sich zunächst durch ihre eigentümliche Präsentations- und Rezeptionsform aus: Im Netz abrufbar, sind sie weder zeitlich noch örtlich gebunden, mehrheitlich kostenlos und werden in der Regel individuell oder in sehr kleinen Gruppen angeschaut. Sie setzen eine Hardware – meistens einen Computer, aber auch ein Tablet oder Smartphone – sowie eine minimale Bedienungskompetenz der Rezipienten voraus. Die verschiedenen Filmclips, Fotos, grafischen Elemente, Töne und Texte sind beim interaktiven Dokumentarfilm zudem in ein übergreifendes Design eingebunden. Dieses ästhetische Konzept der Präsentation fungiert zugleich als Benutzeroberfläche, als Navigationsgerüst, das Rezipienten ermöglicht, auf verschiedene Informationsangebote durch Klicken oder Mausbewegungen zuzugreifen. Die Güte dieser grafischen Darbietung ist weit mehr als eine simple «Verpackung» und kann entscheidend für den Erfolg eines Webdocs sein. Sie ist Form und Inhalt zugleich.

Während schon beim Spiel- oder Kinodokumentarfilm oft nur spekulative Annahmen darüber zu machen sind, wie sie beim individuellen Rezipienten ankommen, wie gut sie die Aufmerksamkeit halten, wie viel und welche Informationen sie schlussendlich vermitteln, ist die Rezeptionsfrage bei nicht linearen Formaten wie den Webdocs vollends unergründlich. Zwar können Klicks gezählt und sogar Daten erhoben werden, wie lange ein User auf einer Seite verweilt. Doch bei einem interaktiven Dokumentarfilm führt die Vielzahl an Auswahlmöglichkeiten und individuellen Streifzügen durch digitalisierte Wirklichkeitsverweise zu einer fast unendlichen Zahl von Rezeptionskombinationen. Wie bruchstückhaft und diffus oder dann reichhaltig und treffsicher eine dokumentarische Botschaft ankommt, ist schwer zu fassen – und Untersuchungen dazu ist uns die Forschung bislang schuldig geblieben. Bei allen Vorzügen, die von den Promotoren des Webdocs immer wieder – und zu Recht – angeführt werden, darf nicht vergessen werden, dass die Bereitschaft, sich wirklich mit einem Thema auseinanderzusetzen, bei Rezipienten interaktiver Formate höher sein muss, als es bei traditionellen Dokumentarfilmen der Fall ist.

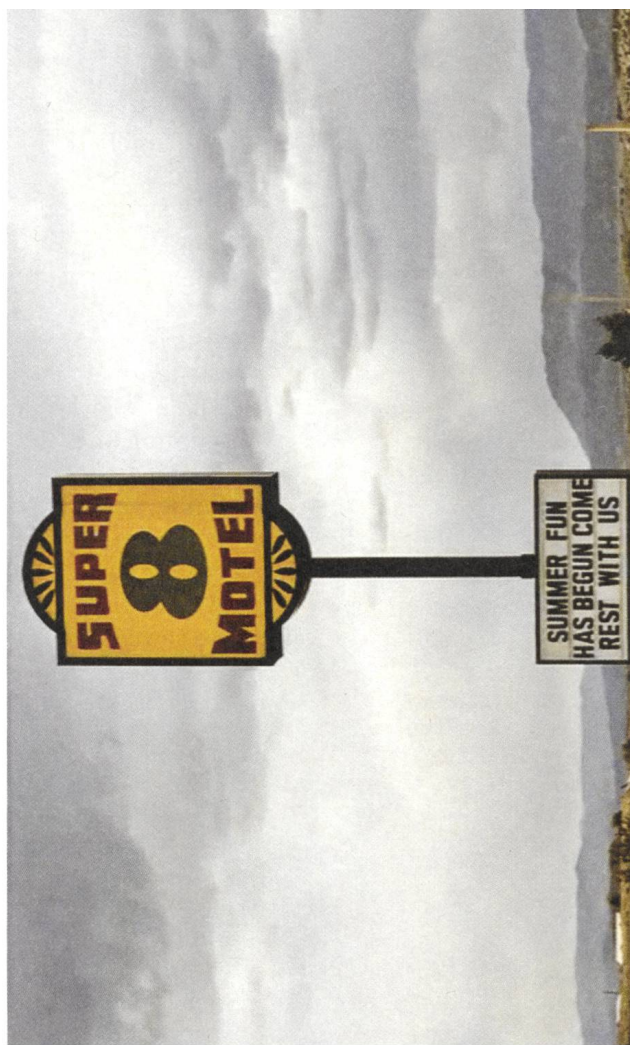
Wie jede Aktivität ist auch die Interaktivität auf eine nicht zu niedrig angesetzte Motivationsschwelle angewiesen. Eine nicht lineare Erzählweise ist selbstredend anfällig für dramaturgische Durchhänger. Überforderung durch zu viel Angebot, Unterforderung durch zu wenig, eine zu komplizierte Navigationsstruktur oder einfach eine zähe Ladegeschwindigkeit oder langsame Internetverbindung können schnell zur Frustration und zum Abbruch führen. Die augenscheinliche Konstruktion, der hohe Grad an Selbstreflexivität, den interaktive Dokumentarfilme per Definition besitzen, sind zwar bestens geeignet, das Bewusstsein für den Inhalt und die Neugier am Thema zu beflügeln, doch sie können auch davon ablenken und zum Selbstzweck verkommen. Anders gesagt: Manch ein User klickt nicht um der Vertiefung eines Arguments willen, sondern er klickt, um zu sehen, was wohl passiert, wenn man klickt.

Infotainment

Während eher spröde, akademische Projekte wie *Becoming Human*³, eine digitale Aufbereitung mit interaktiven Zeittafeln, Diavorträgen und längeren Texterklärungen zur menschlichen Evolution, schlichten Informationscharakter besitzen und ein schon vorhandenes Grundinteresse der Rezipienten wohl voraussetzen, benutzen andere Webdocs ausgeklügelte und raffinierte Strategien, um die Rezipienten/User zu binden. Exemplarisch sind diesbezüglich etwa die Arbeiten des französischen Journalisten und Dokumentaristen David Dufresne.

Dufresnes Projekte wie *Prison Valley*⁴ (mit Philippe Brault, F 2010) oder *Fort McMurray*⁵ (CAN/F 2013) versuchen, den Rezipienten nicht nur als betriebsamen Betrachter, der mit ein paar digitalen

Die Bereitschaft, sich wirklich mit einem Thema auseinanderzusetzen, muss bei Rezipienten interaktiver Formate höher sein als bei traditionellen Dokumentarfilmen.



Prison Valley (2010) von David Dufresne und Philippe Brault

Schalthebeln fleissig Clips anwählt, zu etablieren, sondern eher ihn direkt in die dokumentierte Realität zu versetzen. Die partizipative Positionierung des Rezipienten in *Fort McMurray*, einer Dokumentation über die Erdölstadt Fort McMurray in Kanada, die mehr als 650 000 Franken kostete, entwickelt sich zum Beispiel gleich auf mehreren Ebenen. Sie arbeitet mit einem komplexen und aufwendigen audiovisuellen Konzept: interaktive, scrollbare Standbilder mit atmosphärischer Untermalung, sehr ansprechenden Filmclips, Grafiken und personalisierten Feedbackseiten, die dem Nutzer Auskunft über die eigene Aktivität geben. Sie bietet reichhaltige Navigationsmöglichkeiten: Der Nutzer kann gezielt Schauplätze aufsuchen, bestimmte Protagonisten treffen, sie irgendwohin begleiten, mit ihnen Interviews führen (bei denen man die Fragen selbst auswählt) oder frühere Fernsehberichte über den Ort anschauen. Doch vor allem sammelt der Rezipient dadurch auch Erfahrungspunkte, die neue Türen öffnen, er kann an Umfragen oder Debatten mit anderen Nutzern teilnehmen und virtuelle Entscheidungen für die Zukunft des Orts treffen – in Dufresnes *Prison Valley*, einer Dokumentation, bei der man sich auf eine Erkundungstour durch den Strafvollzug in Colorado macht, können die Nutzer auch direkt mit dem Protagonisten oder den Machern des Films in Kontakt treten.

Die Nähe zu First-Person-Computerspielen ist offensichtlich und intendiert. Genauso wie im Rollenspiel vor der Spielkonsole hat der Betrachter/

Nutzer dieser Webdocs eine (vermeintliche, weil ausgedehnte) «offene Welt» vor sich, die es zu erkunden und zu bewältigen gibt. Der eigene Spiel-/Erfahrungsfortschritt und der Vergleich mit anderen Nutzern ermuntert zu neuen Taten. Dass diese Gamifizierung des Dokumentarischen die Eigendynamik des Interagierens nochmals steigern und die Inhaltsrelevanz womöglich weiter verwässern kann, ist durchaus eine Gefahr. Andererseits ist das Potenzial der immersiven Kraft einer solchen Anlage nicht zu unterschätzen. Wodurch auch immer hervorgerufen, die rational-emotionale Bindung an (reale!) Orte, Protagonisten und Problematiken ist durchaus im Sinn einer engagierten dokumentarischen Strategie. Wenn man manchen, besonders jugendlichen First-Person-Computerspieler*innen oft vorwirft, sie könnten nicht mehr zwischen Realität und Spielfiktion unterscheiden, dann kann diese gewollte Grenzverwischung im Webdoc à la Dufresne allenfalls auch einen sensibilisierenden oder gar agitatorischen Wert besitzen.

Der Rezipient als Aktivist und Produzent

Nicht nur Dufresnes Arbeiten, sondern der Webdoc allgemein zielt oft auf die aktive Partizipation, einen Austausch mit seinen Rezipienten – sei es durch integrierte Foren und Blogs oder die Möglichkeit, selbst Clips beizusteuern. Es ist darum nicht verwunderlich,

Prison Valley (2010) Erste Station: Motel Riviera



dass die Projekte oft sehr aktuelle und brisante gesellschaftliche Themen aufgreifen. Die öffentliche Interaktion ist dann eine Vorstufe, wenn nicht gar eine erste Form der Intervention, mit der die aktiven User an einem gesellschaftlichen Diskurs teilnehmen. Die Schöpfer solcher Webdocs geben die Form und eine allgemeine Richtung der dokumentarischen Arbeit vor, doch sie beanspruchen nicht mehr die alleinige Urheberschaft. Ähnliche Stossrichtungen gibt es allerdings auch schon lange im traditionellen Dokumentarfilm, wenn man zum Beispiel kompilatorisch mit Fremdmaterialien arbeitete oder den zu porträtierenden Protagonisten selber eine Kamera in die Hand drückte.

Die Einbettung der User in den schöpferischen Prozess, die Vernebelung der Grenze zwischen Produzenten und Rezipienten macht den Webdoc nicht nur nicht linear, sondern auch unaufhörlich, grenzenlos. Und damit wohl auch noch unverdaulicher für jene Kritiker, die bei diesem Format sowieso die Stringenz und Aussagekraft einer auktorialen Stimme vermissen und dem nicht linearen dokumentarischen Arbeiten generell ein hohes Mass an Verantwortungsscheu und Beliebigkeit vorwerfen. Solchen Einwänden entgegnet Florian Thalhofer, Dokumentarfilmer, Künstler und Erfinder der Software Korsakow, die zur Herstellung von nicht linearen und interaktiven Erzählungen konzipiert ist, dass eine aristotelische Erzählform mit einem Anfang, einer Komplikation und einer Auflösung ihn (und andere Dokumentarfilmer wohl auch) in der Vergangenheit geradezu zur Lüge gezwungen habe. Die Realität sei viel zu komplex und zu widersprüchlich, um in geschlossene, vorgefertigte Erzählformen eingeschnürt zu werden.

Grabenkriege zwischen traditionellen geschlossenen und neueren interaktiven dokumentarischen Formen sind aber meistens vordergründig und fruchtlos und entstehen eher aus medialen und akademischen Positionierungskämpfen sowie aus dem Ringen um finanzielle Ressourcen. Die meisten Regisseure und Produzenten von Webdocs stellen auch weiterhin traditionelle Dokumentarfilme her und betonen, dass es sich hier kaum um einen Ablösungsprozess handeln wird. Es gibt keinen Grund, die Vorzüge des bewährten Kino- und TV-Dokumentarfilms aufzugeben. Aber auch keinen, die reizvollen Möglichkeiten der interaktiven und transmedialen Formen nicht vermehrt zu nutzen. ✕

→ Anmerkungen:

- 1 <http://gaza-sderot.arte.tv/>; Frankreich, Deutschland, Israel, Palästina 2008 – die Urheberschaft ist bei diesem und vielen anderen Webdocs schwer anzugeben, da verschiedene Produzenten, Regisseure und Grafiker gleichermaßen am Projekt beteiligt waren. Siehe daher differenzierte Angaben auf den Websites.
- 2 <http://interactive.nfb.ca/#/outmywindow>; Caterina Cizek, Kanada 2010
- 3 <http://www.becominghuman.org>; The Institute of Human Origins, USA 2000/2009
- 4 <http://prisonvalley.arte.tv/>
- 5 <http://fortmcmoney.com/#/fortmcmoney>

11 –
19.3.
2016

Anzeige

30^e
Festival
International
de Films
de Fribourg

www.fiff.ch

RE
X BE
RG

KINO *Rex* BERN

Schwerpunkt im Februar 2016:
Stein des Anstosses – Schweizer Bergfilme
Davor oder danach in die REX Bar. Programm: rexbern.ch

Anzeige



Anzeige