

SYNCHRONISIERUNGSPROZESSE IN INTERAKTIVEN WEBDOKUMENTATIONEN

BEATE OCHSNER

Universität Konstanz

Anhand ausgewählter interaktiver Webdokumentationen soll auf Basis unterschiedlicher dokumentarischer Praktiken aufgezeigt werden, dass die von John Tomlinson und anderen konstatierte erhöhte und scheinbar unvermittelte Konnektivität Effekt komplexer Mediationsprozesse zwischen virtueller und physischer Realität, unterschiedlichen Zeit(en) und/oder Räum(en) sowie zwischen Subjekten und ihren jeweiligen Milieus ist. Erst der durch und zwischen diesen Prozessen aufgespannte mediale Zwischenraum ermöglicht und bedingt eine Synchronisierung der spezifischen spatiotemporalen Übersetzungsprozesse zwischen menschlichen und nicht-menschlichen Akteuren im medialen Ereignis. Gleichzeitig wird auf diese Weise das Bewusstsein für Ungleichzeitigkeiten zwischen UserInnen und digitalen Webdokumentationen nachgerade geschärft.

KEYWORDS: Interaktive Webdokumentationen, Living documentary, Experiential documentary, Synchronisierung, Ästhetische Eigenzeit, Mediale Teilhabe, Partizipation

‘A DOCUMENTARY LIKE NO OTHER’¹

‘Sometimes, it’s hard to say where the wired world ends and the wild one begins’,² so Bärin 71 aus der gleichnamigen interaktiven Webdokumentation, die Leanne Allison und Jeremy Mendez in Zusammenarbeit mit dem *National Film Board of Canada* (NFB) im Jahr 2012 produzierten. Als UserIn verfolgen bzw. erstellen wir aus zahlreichen Filmsequenzen, individuell ausgewählten Bildern aus Überwachungskameras, verschiedenen Berichten, reichlich Informationsmaterial wie auch unseren eigenen, kartengestützten Wegen durch den kanadischen *Banff National Park* die ‘wahre Geschichte’ eines mit Peilsendern ausgestatteten und via Satellit während der Jahre 2001–09 kontinuierlich getrackten weiblichen Grizzlys mit dem Namen ‘Bear 71’.³ Die Bärin, die mit der Stimme der kanadischen Schauspielerin Mia Kirshner spricht,

¹ Kirsty Hutter, ‘A Documentary Like No Other Documentary’, 8 January 2012, <<http://www.macleans.ca/culture/movies/a-documentary-like-no-other-documentary/>> [abgerufen am 30. Oktober 2015].

² Anat Pick, ‘Wild and Wired: A Review of *Bear 71*’, in *Our Hen House*, 12. Februar 2013, <<http://www.ourhenhouse.org/2013/02/review-wild-and-wired/>> [abgerufen am 30. Oktober 2015].

³ *Bear 71*, <<http://bear71.nfb.ca/#/bear71>> [abgerufen am 30. Oktober 2015].

erzählt zuweilen pathetisch anmutend von den vielfältigen Beziehungen zwischen der menschlichen und der tierischen Welt und stellt dabei die weitreichenden Folgen zur Diskussion, die die menschlichen Ansiedlungen, Straßen, Eisenbahnlinien und die zunehmende Überwachungstechnologie auf ihr eigenes bzw. auf das Leben wilder Tiere im Allgemeinen zeitigen. Im Rahmen der interaktiven Webdokumentation verflucht sich die Geschichte der Bärin mit unserer eigenen, derjenigen anderer UserInnen wie auch der audiovisuell erzählten Dokumentation der Autorin Allison.

Ursprünglich war *Bear 71* als klassischer Dokumentarfilm geplant. Doch die zu geringe Auflösung der Überwachungsvideos einerseits wie auch die Überfülle des gesichteten Bildmaterials andererseits ließen Allison in Zusammenarbeit mit dem NFB die Vorteile einer interaktiven Webdokumentation erkennen. Wenn auch nicht technisch, so erinnert die Vorgehensweise in *Bear 71* doch methodisch an die von Cesare Zavattini entwickelte neorealistiche Filmdokumentationspraxis des *pedinamento* (der ‘Beschattung’),⁴ eine Art schattenhafte Verfolgung einzelner Personen respektive deren Realität in ihrer *durata reale* (‘realen Dauer’).⁵ Doch unterscheidet sich die vorliegende Web- von der filmischen Dokumentationspraxis dadurch, dass aufgrund der partizipatorischen Anlage und der interaktiven Auswahlmöglichkeiten jedes Anschauen bzw. Durchspielen⁶ eine individuelle Geschichte mit spezifischer *durata reale*, mithin eine ‘documentary like no other documentary’ hervorbringt. Außerdem können die UserInnen untereinander wie auch mit der Dokumentation selbst in Kontakt treten und diese in ihrem jeweils aktualisierten Gebrauch modifizieren. Darüber hinaus ist es vor allem die interaktive Projektplattform, auf der UserInnen sich zusammen mit der Bärin 71, einer großen Anzahl weiterer Grizzlys sowie zahlreichen Wildhütern bewegen, die einen wesentlichen Unterschied zur klassischen Filmdokumentation und mithin auch zum unauffälligen *pedinamento* markiert. Die hochkomplexe, interaktive Karte des *Banff National Parks* visualisiert zu jedem Zeitpunkt nicht nur den über elf Jahre nahezu lückenlos dokumentierten (Lebens-)Weg der Bärin 71, die zu jedem Zeitpunkt erfasste zeiträumliche Position der UserInnen sowie die bereits zurückgelegten oder noch zu erkundenden Pfade, die die mit Videobildern und Text ausgestattete Stationen verbinden, sondern verortet darüber hinaus auch andere, zeitgleich oder -versetzt agierende UserInnen, die sich durch Aktivieren ihrer Webcams dazuschalten, andere beim Beobachten beobachten und selbst beobachtet werden können und mit denen wahlweise auch gechattet werden kann. Die scheinbare Unvermitteltheit dieser konnektiven Praktiken und dies wird weiter unten ausführlicher erläutert verdankt sich dabei komplexen Verrechnungen und Synchronisierungsprozessen, die die verschiedenen Zeiträume aller AkteurInnen wenn alles funktioniert nahtlos miteinander verschränken.

‘We’re watching her. She’s watching us. And at the same time, we’re watching ourselves’⁷ Grundlage dieser (selbst)reflexiven Beziehungsverhältnisse zwischen

⁴ Vgl. Stefano Della Casa, “‘Pedinare la realtà’ – Quotidianità e vite scomode nei saggi degli allievi di Segre”, in *La Stampa – Torinosette* (19.07.1990), <<http://www.danielesegre.it/pedinare-la-realta-quotidianita-e-vite-scomode-nei-saggi-degli-allievi-di-segre/>> [abgerufen am 30. Oktober 2015].

⁵ Cesare Zavattini, ‘Cinema italiano domani (1950)’, in *Opere. Cinema*, hg. von Valentina Fortichiari und Mino Argentieri (Mailand: Bompiani, 2002), 693–96 (S. 695).

⁶ Die meisten interaktiven Webdokumentationen sind mehr oder weniger stark gamifiziert.

⁷ Kempton Lam, ‘Interactive Documentary Bear 71 co creator Leanne Allison Interview’, YouTube, <<https://www.youtube.com/watch?v=MURHD-MWSSo>> [abgerufen am 30. Oktober 2015].

den UserInnen, der Bärin 71 und der Dokumentation bildet – erneut einer Idee Zavattinis vergleichbar – ein *sguardo del cieco* (‘blinder Blick’),⁸ auf dessen Basis – so der italienische Regisseur weiter – neue Modi entstünden, die Realität zu erzählen und den Anderen in seinen alltäglichsten Gesten zu beobachten, ein neuer, geduldiger Blick, der über die Zeit verfüge, (Bilder der) Realität in ihrer quasi simultanen (Re-)Konstruktion und Erkundung zu sehen und zu verstehen.⁹ Im Zentrum dieser Prozesse steht dabei weniger die ontologische Dimension, sondern der epistemologische Aspekt einer Selbsterkenntnis ‘We’re watching her. She’s watching us. And at the same time, we’re watching ourselves’ –, die durch Vermehrung des Wissens um den Anderen entwickelt wird.¹⁰ Der mediale Zwischenraum jedoch, in dem Allison das Zurück- bzw. Sich-Selbst-Anblicken ermöglicht sieht, wird in diesem Zitat in einer Art Kurzschluss unterschlagen, dem Tier im gleichen Zug Handlungsmacht und Autonomie zugeschrieben, um die wechselseitige Gleichberechtigung von Beobachter und Beobachtetem (wobei die Rollen wechseln können) darzustellen. Die durch die menschliche Stimme sowie die Erzählung anthropomorphisierte Bärin unterstützt dabei das Gefühl – so die Autorin in oben zitiertem Interview weiter – von Gleichberechtigung und Selbsterkenntnis. Eine, wie Ulrike Bergermann in anderem Zusammenhang formuliert hat, ‘selbstbezügliche Schlaufe’,¹¹ die durch die scheinbar unvermittelte Beziehung bzw. die Leugnung digitaler Mediationsprozesse durch den kurzschließenden und letztlich einseitigen Identifikationsprozess zwischen Bärin und Autorin/Mensch entsteht. Tatsächlich erweist sich die in der Dokumentation emotionalisierte und erkenntnistheoretisch aufgeladene Beziehung zwischen der Bärin, der Dokumentation und ihren UserInnen als komplexe sozio-technische Verschaltung: Wenn interaktive netzwerkbasierende Webdokumentationen die Einheit jedes einzelnen Mediums in einer multiperspektivischen Präsentation zu ermöglichen scheinen, so erfordert die Synchronisierung der verschiedenen, aufeinander abzustimmenden bzw. miteinander rechnerisch zu verschaltenden ‘Eigenzeiten’ der Akteure seien es die Ladezeiten des Programmes oder die Aktualisierungszeiten der komplexen interaktiven 3D-Karte, die hohe Anzahl der Videosequenzen oder die unterschiedlichen Zeiten der Webcambilder bzw. die divergierenden Tages- bzw. Nachtzeiten der beteiligten UserInnen – eine entsprechende Rechnerkapazität bzw. schlicht: Zeit. Diese wie auch etwaige Störungen in den unvermittelt erscheinenden Abläufen werden in *Bear 71* durch vielfältige, z.B. kreisförmig gerahmte, möglichst rasch zunehmende Prozentzahlen oder Ladebalken symbolisiert, die die verbleibende Dauer der Lade- und Rechenzeit anzeigen und sie

⁸ Zavattini: ‘I sogni migliori (1940)’, in *Opere. Cinema*, 647–51 (S. 649–50).

⁹ Vgl. Alessia Ricciardi, ‘The Italian Redemption of Cinema: Neorealism from Bazin to Godard’, *The Romanic Review*, 97.3–4 (2006), 483–500.

¹⁰ Vgl. Beate Ochsner, ‘Cesare Zavattini, “regista mancato” oder: Mit den Bildern gegen die Bilder’, in *Realismus nach den europäischen Avantgarden. Ästhetik, Poetologie und Kognition in Film und Literatur der Nachkriegszeit*, hg. von Claudia Öhlschläger, Lucia Perrone Capano und Vittoria Borsò (Bielefeld: Transcript, 2012), 189–220.

¹¹ Ulrike Bergermann, ‘Verletzbare Augenhöhe’, in *Andere Bilder. Zur Produktion von Behinderung in der visuellen Kultur*, hg. von Beate Ochsner und Anna Grebe (Bielefeld: Transcript, 2013), 279–307 (S. 304).

dabei gleichzeitig überbrücken sollen.¹² Die auf diese Weise sicht- und häufig auch durch einsetzende Geräusche oder Musik hörbar werdenden Brüche im zeitlichen Gefüge der Webdokumentation werden einerseits durch die oben erwähnten Symbole markiert, die die Dauer der im Hintergrund stattfindenden Bereinigungs- und Rechenprozesse visualisieren, andererseits wird die Unterbrechung durch die Symbolisierung selbst vermittelt und mit der temporalen und ästhetischen Struktur der Webdokumentation vernäht. So können die aus unterschiedlichen Gründen wie etwa Zeitverschiebungen, räumliche Distanzen, lange Berechnungszeiten oder Störungen in der Mensch-Maschine-Relation asynchron interagierenden Akteure dazu gehören UserInnen, ProtagonistInnen oder ProduzentInnen aber auch Plattformen, Filme, Bilder, Programme oder Tools re-synchronisiert werden, d.h. in einem geteilten Zeitraum zusammenkommen und sich wechselseitig aufeinander einstellen. Interaktive Webdokumentationen teilen divergierende Akteure dabei in einem doppelten Sinne (mit):¹³ Als Intermediäre schaffen sie zum einen (meta-)stabile Verbindungen zwischen den Elementen, zum anderen werden den einzelnen Entitäten in der Verbindung unterschiedliche, mithin separierende Bedeutungen zugeschrieben. In Prozessen dieser zugleich trennenden wie verbindenden ‘Mit-Teilung’ werden somit gleichermaßen Ein- wie auch Ausgrenzungsmechanismen produziert und verhandelt.¹⁴ Dabei werden die temporalen Eigenlogiken der Akteure in den Synchronisierungsprozessen nicht einfach nivelliert, vielmehr werden die Zeiten z.B. der UserInnen mit derjenigen der Bilder, der Objekte mit derjenigen anderer UserInnen, mit der Zeit der Erzählung und derjenigen des Rechners in einer neuen soziotechnischen Ordnung miteinander verschränkt. Die Komplexität dieser Abstimmungsprozesse zwischen UserIn und ProtagonistIn bzw. Webdokumentation, unterschiedlichen Zeiten und Orten, zwischen mehreren Projekten oder Beteiligungsformen soll im Folgenden anhand ausgewählter Beispiele aufgezeigt und zur Diskussion gestellt werden. Dabei steht in den anschließenden Untersuchungen weniger die soziokulturelle oder politische Relevanz der verhandelten Inhalte in den Vordergrund, vielmehr soll auch wenn die Ebenen wohl nur heuristisch voneinander zu trennen sind die mediale Bedingtheit ihrer Formung bzw. die ihnen eigene spatio-temporale Konfiguration untersucht werden.

ZUR GESCHICHTE INTERAKTIVER WEBDOKUMENTATIONEN

Historisch betrachtet ist die Geschichte interaktiver Webdokumentationen vergleichsweise kurz: Wahlweise als Webdoku, webdoc, Web-Dokumentarfilm, interaktiver Film, i-doc oder multimediale Dokumentation bezeichnet, sind interaktive Webdokumentationen im weitesten Sinne non-lineare, transmediale, partizipatorische, journalistische Langerzählformen, die sich aus video- und fotografischem Material sowie Text und Audiobeiträgen zusammensetzen, dabei ständigen Zugriff auf unterschiedliche Soziale Medien bieten und durch

¹² Zu Synchronisierungsprozessen in digitalen Medien vgl. Isabell Otto, “Spinning Beach Ball of Death”. Gebräuche der Unterbrechung im Zeitgefüge zwischen Usern und digitalen Medien’, *Lendemains – Études Comparées sur la France*, 39, 154–55 (2014), 120–34.

¹³ Zum Begriff der Mit-Teilung als trennende und zugleich verbindende Relation, vgl. Jean Luc Nancy, *Die herausgeforderte Gemeinschaft* [2002] (Berlin: Diaphanes, 2007).

¹⁴ Nancy, *passim*.

verschiedene spezifische Tools sowie das Internet bzw. das Web 2.0 produziert, gegebenenfalls auch distribuiert oder rezipiert werden.¹⁵ An dieser Stelle wird bereits deutlich, dass neben den dokumentarischen Fragestellungen und ihrer ästhetischen Verfasstheit vor allem die kollektive Arbeits-Organisation in den Blick rückt.

Der Begriff *web documentary* wurde wohl zum ersten Mal im Jahr 2002 anlässlich des *Cinéma du Réel Festival* in Paris verwendet; als erste interaktive Webdokumentation wird häufig die im Jahr 2005 veröffentlichte Dokumentation *La cité des morts* – *Ciudad Suarez* der Produktionsfirma Upian um Alexandre Brachet bezeichnet.¹⁶ In kurzen Abständen folgen u.a. *Thanatorama: L’histoire dont vous êtes le héros mort*, eine von den Autoren Julian Guintard und Vincent Baillais verfasste und mit einem Team um Ana Maria Jesus realisierte interaktive Webdokumentation über den industriellen Umgang mit Tod, Trauer und Bestattung, produziert von Upian und veröffentlicht in 2007.¹⁷ ‘There is a slow interactivity’, so der Produzent Alexandre Brachet, ‘for me it’s a way to keep the audience active. Even if it’s very immersive and slow, maybe sometimes it asks a little question – this is a premise for the medium’.¹⁸ *Gaza-Sderot*, eine ARTE-Produktion aus dem Jahr 2008, erzählt und dokumentiert in Echtzeit das Leben von Menschen dies- und jenseits der Grenze zwischen Gaza und Israel.¹⁹ Im gleichen Jahr erscheint die in Design und Gebrauch stark an ein *Point-and-Click-Adventure* erinnernde Webdokumentation *Voyage au bout du charbon* von Samuel Bollendorf und Abel Ségrétin, produziert von Honkytonk Films, die vom ‘ökonomischen Wunder’ der Kohle in China erzählt.²⁰ Die interaktive Reportage, die die UserInnen in die Rolle von Reisenden und Fragenden versetzt, führt in die Provinz Shanxi, um vor Ort das alltägliche Leben der chinesischen Minenarbeiter zu erkunden und die Umweltschäden zu dokumentieren, die mit dem massiven Kohleabbau verbunden sind. Der endgültige Durchbruch der interaktiven Webdokumentationen kam in 2010 mit dem von ARTE produzierten *Prison Valley* von David Dufresne und Philippe Brault, das den Wirtschaftssektor Strafvollzug in Amerika behandelt und mit dem erstmals ein größeres Publikum, d.h. 600 000 Besucher in den ersten acht Monaten, angesprochen werden konnte.²¹ Nur ein Jahr später folgt u.a. die in buchähnlicher Form daher kommende urbane Autobiographie *Welcome to Pine Point*²² des Autorenkollektivs *The Goggles* (Michael Simons und Paul Shoebidge). Seitdem nehmen Anzahl wie auch spezifische Ausprägungen von Webdokumentationen

¹⁵ Vgl. Philipp Barth, ‘Definition Webdoku’, in Ph. Barth, *Webdoku. Interaktives Erzählen im Netz*, <<http://webdoku.de/uber-webdokus>> [abgerufen am 30. Oktober 2015].

¹⁶ *La cité des morts*, <<http://www.lacitedesmorts.net/>> [abgerufen am 30. Oktober 2015].

¹⁷ *Thanatorama*, <<http://www.thanatorama.com/>> [abgerufen am 30. Oktober 2015].

¹⁸ Alexandre Brachet, zit. auf der Webseite des MIT Docubase Lab <<http://docubase.mit.edu/project/thanatorama/>> [abgerufen am 30. Oktober 2015].

¹⁹ *Ghaza Sderot*, <<http://gaza-sderot.ARTE.tv/de/>> [abgerufen am 30. Oktober 2015].

²⁰ *Voyage au bout du charbon*, <<http://www.lemonde.fr/asie-pacifique/visuel/2008/11/17/voyage-au-bout-du-charbon-1118477-3216.html>> [abgerufen am 30. Oktober 2015].

²¹ *Prison Valley*, <<http://prisonvalley.ARTE.tv/?lang=de>> [abgerufen am 30. Oktober 2015].

²² *Welcome to Pine Point*, <<http://pinepoint.nfb.ca/#/pinepoint>> [abgerufen am 30. Oktober 2015].

beständig zu,²³ und die reibungslose Verwaltung ihrer zeiträumlichen Prozesse gerät zunehmend komplexer, wie in den folgenden Beispielen zu sehen sein wird.

ZUM ZEITGEFÜGE INTERAKTIVER WEBDOKUMENTATIONEN

‘[A] web documentary is available for viewing on the Internet 24 hours a day, seven days a week, around the globe, and is not beholden to competition for broadcast time or a theater venue’.²⁴ Das medienspezifische Versprechen allzeitiger Abruf- und Verfügbarkeit schreibt sich in die temporale Konfiguration interaktiver Webdokumentationen ein, die in Bezug auf den Faktor Zeit ein spannendes Untersuchungsfeld eröffnen: Als mediale Formen sind interaktive Webdokumentationen zeitbasiert bzw. sie organisieren Zeit.²⁵ Dabei geht es nicht um Fragen der Abbildung oder Abbildbarkeit vorgängiger Zeiten oder zeitlicher Verhältnisse, vielmehr wird Zeit in den mit interaktiven Webdokumentationen verbundenen Praktiken und im Vollzug durch und in Prozessen der Synchronisation wahrnehm- und beschreibbar. Interaktive Webdokumentationen verfügen über Zeit und werden über Zeit reguliert, sie produzieren, verarbeiten, sie inszenieren oder speichern Zeit. Dabei ist davon auszugehen, dass die interaktiven Dokumentationen selbst keine abgeschlossenen oder überzeitlichen Entitäten darstellen, vielmehr handelt es sich um performative Akte, die selbst in bestimmten Zeitgefügen entstehen bzw. temporale Verhältnisse produzieren. Wie im systemtheoretisch geprägten Verständnis Niklas Luhmanns bildet das Medium keine feste Struktur, sondern geht im Verbund mit der Form variable Relationen ein, auf Basis derer die Prozessualität und mithin Temporalität der Mediation selbst in den Blick genommen werden kann. Interaktive Webdokumentationen sind in dieser Perspektive als zeitlich komplexe technische Objekte zu bezeichnen, die aktorspezifische Eigenzeiten, auf unterschiedliche Art und Weise rhythmisierte Handlungsverläufe oder zu unterschiedlichen Zeiten abgespeicherte, transformier- und abrufbare Informationen untereinander sowie mit der ihnen eigenen temporalen Struktur abstimmen, um Verzögerungen zu bereinigen, (Folge-)Handlungen der UserInnen zu ermöglichen, auf sie einzuwirken und mithin neue Zeiten auszubilden.

So müssen z.B. die verschiedenen Zeiten einer UserIn (Zeitzone, individuelle Rechnerzeit sowie die mit Anschauen, Kommentieren, Bewerten oder Chatten verbrachten Zeiten) zu der multi-temporalen Struktur der Webdokumentation wie auch zu den Zeiten anderer UserInnen und womöglich weiterer, aggregierter

²³ Vgl. hierzu u.a. die Website ‘Interactive’ des National Film Board Canada, <<https://www.nfb.ca/interactive/>> [abgerufen am 4. Juli 2016], die Website von i doc, <<http://i docs.org/>> [abgerufen am 4. Juli 2016], ein gemeinschaftliches organisiertes Projekt für Praktiker, Wissenschaftler, Studierende und Enthusiasten von interaktiven Webdokumentationen, die Webdokumentationen Seite Senders ARTE, <<http://www.arte.tv/sites/webdocs/>> [abgerufen am 4. Juli 2016] oder auch die von der französischen Zeitung *Le Monde* eingerichtete Informationsseite zu Webdokumentationen, <<http://www.lemonde.fr/webdocumentaires/>> [abgerufen am 4. Juli 2016].

²⁴ Russell Sparkman, ‘Reality Comes to Cyberspace: Web Docs Offer Multimedia Options’, <<http://www.documentary.org/feature/reality-comes-cyberspace-web-docs-offer-multimedia-options>> [abgerufen am 30. Oktober 2015].

²⁵ Vgl. Martin Seel, ‘Form als eine Organisation von Zeit’, in *Ästhetik in metaphysikkritischen Zeiten. 100 Jahre Zeitschrift für Ästhetik und Allgemeine Kunstwissenschaft*, hg. von Josef Früchtl und Maria Moog Grünewald (Hamburg: Meiner, 2007), S. 33–44.

Programme und sozialer Medien (Twitter, Facebook, YouTube, u.a.) kalkuliert und in Beziehung gesetzt werden. Auf diese Weise werden nicht nur die bereits erwähnten Berechnungen und ihre Zeiten symbolisiert, sondern auch Passagen und Bahnungen zwischen Handlungsfeldern erzeugt, die von Assistenten, Agenten, Karten sowie Befehlen wie ‘move on’, ‘exit’ oder interaktiven Terminkalendern zu neuen sozio-technischen Zeitordnungen organisiert werden. Besonders im Kontext von Interaktivität bzw. Teilhabe an Mediationsprozessen spielt Zeitlichkeit eine wesentliche Rolle. Neben den sachlichen, zeitlichen und sozialen Bedingungen einer digitalen ‘Sharing Culture’²⁶ müssen Infrastrukturen geschaffen die zeitgedehnt oder auch -raffend operieren, und Prozesse in Gang gesetzt werden, die vorhandene, systemexterne wie auch z.B. durch die Teilhabe systemintern erzeugte zeitliche Differenzen auflösen. Dies betrifft nun nicht nur die Narration im Sinne der Sukzession von Ereignissen, sondern auch Prozesse, die über die Narration hinaus die UserInnen mit der Dokumentation bzw. dem Rechner, mit anderen UserInnen oder mit weiteren, mit der Dokumentation in Verbindung stehende Projekte vernetzt werden, so dass das Geschehen nicht nur angeschaut, sondern kommentiert und geteilt werden kann die UserInnen zu jedem Zeitpunkt aktiv eingreifen und bestenfalls von Anfang an mitbestimmen und -gestalten können. Diese Form aktiver Partizipation erfordert eine Reihe von Abstimmungsmaßnahmen, mit denen differierende Orts- mit Rechnerzeiten bzw. Lebens- mit Erfahrungszeiten in neue und zuweilen sich überlagernde zeiträumliche Assemblagen wie z.B. das im Folgenden beschriebene *Highrise*-Projekt übersetzt werden.

Die Ökonomisierung von Synchronisierungsprozessen zwischen unterschiedlichen Einzelprojekten mit spezifischen zeitökonomischen Anforderungen, ästhetischen Praktiken und technischen Objekten demonstriert das in 2009 begonnene, mehrjährige und -teilige, multimedial konzipierte Projekt *Highrise*, ein Experiment über vertikales Leben in globalen Vororten. Die komplexe Struktur der Produktion verzeichnet Katerina Cizek als Verantwortliche für Drehbuch und Regie, die Kreativarbeit stammt von Heather Frise, Paramita Nath koordiniert das Projekt mit Unterstützung durch Maria-Saroja Ponnambalam von *Community Media Project*, das Web Design konzipierte *HELIOS Design Lab*, als technischer Direktor fungierte Branden Bratuhin und produziert wurde das Gesamtprojekt von Gerry Flahive vom *National Film Board of Canada* (NFB).²⁷ Im März 2013 kündigten das NFB und die *New York Times* ein gemeinschaftliches digitales Dokumentationsprojekt unter dem Titel *A Short History of the Highrise* an, woraus vier kürzere webdokumentarische Beiträge über das Leben in Hochhäusern resultierten. Während die ersten drei Filme vornehmlich mit Bildmaterial aus dem Fotoarchiv der Zeitung arbeiteten, wurden für das letzte, partizipatorisch angelegte Teilprojekt Bilder verschiedener UserInnen verwendet. Bis Mitte des Jahres 2014 arbeitete Cizek mit dem *Massachusetts Institute of Technology’s OpenDocLab*, um das *Highrise* Projekt als Teil des *MIT’s Visiting Artists Program* zu entwickeln. Im Juni dieses Jahres wurde *Universe Within: Digital Lives in the Global Highrise* als Abschluss

²⁶ Vgl. Philippe Aigrain, *Sharing: Culture and the Economy in the Digital Age* (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2012).

²⁷ *Highrise*, <<http://highrise.nfb.ca/>> [abgerufen am 30. Oktober 2015]. Vgl. ebenso *A Short History of the Highrise*, <<http://www.nytimes.com/projects/2013/highrise/>> [abgerufen am 30. Oktober 2015].

des *Highrise*-Projektes gelaunched.²⁸ Diese Gesamtstruktur, für die ein Budget von 2,8 Millionen kanadische Dollar aufgebracht werden konnte, versammelt letztlich fünf interaktive Webdokumentationen *The Thousandth Tower*, *Out My Window*, *One Millionth Tower*, *A Short History of the Highrise* und *Universe Within: Digital Lives in the Global Highrise* sowie zahlreiche weitere, mit *Highrise* in Zusammenhang stehende, digitale und analoge Projekte wie z.B. öffentliche Ausstellungen, Life Performances, mobile Produktionen, mediale Installationen und Dokumentarfilme unter einem gemeinsamen Dach. Damit soll gezeigt werden, welches Mobilisierungspotential in dieser Art interaktiver Webprojekte steckt bzw. inwieweit sie soziale Innovationsprozesse nicht nur dokumentieren, sondern an ihnen partizipieren und auf diese Weise eine neue, städtische Spezies des 21. Jahrhundert erfinden: ‘Very frankly: there is no other project at the moment that has such freedom of exploration and uses it as well as Highrise does’.²⁹ Ebenso wie bei *Bear 71* werden auch hier trotz des sehr hohen technologischen Aufwandes die medialen Verschaltungen weitestgehend unterschlagen, um die interviewten Personen bzw. ihre Lebensräume in einer vermeintlich direkten, d.h. unmittelbaren Beziehung mit den UserInnen zu verschalten und auf diese Weise nicht nur Einblick in deren Leben zu erhalten, sondern sie vielmehr mit- oder nachzuleben.

Nicht nur in *Highrise*, sondern auch in den bereits erwähnten Webdokumentationen wie *Gaza Sderot*, *Prison Valley* oder *Voyage au bout du charbon* hat sich das klassische Interview als wesentliche Erzähl- und Dokumentationsform erwiesen. Auf diese Weise werden Handlungs- wie Betrachterorte bzw. ihre Abfolge durch Entscheidungen von UserInnen – welches Interview zu welchem Zeitpunkt des Weges? – virtuell (re-)konstruiert. Anders als den ‘storyteller’ von klassischen Dokumentarfilmen bezeichnet Henry Jenkins Drehbuchschreiber, Regisseure, Softwarespezialisten, Webdesigner und Produzenten interaktiver Webdokumentationen als ‘narrative architects’.³⁰ Während die zeitliche Organisation dabei – so Jenkins weiter – weitestgehend den UserInnen zuzuschreiben sei, unterliege die räumliche Konfiguration den ‘Machern’, was auch erklärt, dass Karten und Lagepläne zum Standardrepertoire interaktiver Webdokumentationen gehören. Diese These aber übersieht, dass die zeitlichen Komponenten nicht allein durch die Auswahl der Stationen, Orte, Interviews, Filme etc. zu einem bestimmten Zeitpunkt oder durch ihr sukzessives Gefüge verantwortet werden. Tatsächlich bezieht sich das temporale Management nicht allein auf die Narration und ihre menschlichen Akteure, sondern muss darüber hinaus zwischen weiteren menschlichen und nicht-menschlichen Entitäten abgestimmt werden.

²⁸ Über die von den einzelnen Webdokumentationen der Serie gewonnenen Preise hinaus erhielt das *Highrise* Gesamtprojekt 2013 den *Global City and Innovation Urban Leadership Award* des *Canadian Urban Institute*, im gleichen Jahr den *Canadian Screen Award*, den *Canadian Urban Institute*, in 2011 den *International Digital Emmy for Non Fiction*, den *BakaForum Cross Media Prize for Youth and Schools* und in 2010 den *Inaugural IDFA DocLab Award for Digital Storytelling*.

²⁹ Sandra Gaudenzi, zit. nach *Highrise Press* <<http://highrise.nfb.ca/press/>> [abgerufen am 30. Oktober 2015].

³⁰ Henry Jenkins: ‘Game Design as Narrative Architecture (2002)’, <http://interactive.usc.edu/blog/old/wp-content/uploads/2011/01/Jenkins_Narrative_Architecture.pdf> [abgerufen am 4. Juli 2016].

THANATORAMA. YOU ARE THE DEAD HERO OF THIS STORY (2007)

Es sind die medialen Prozesse zeitlicher Synchronisierung, räumlicher Koordination oder auch (wiederholter) Adressierung, die den Zugang der Akteure zueinander ermöglichen und zugleich bedingen. Dabei 'sprechen' zahlreiche Webdokumentationen die UserInnen in ihren Intros direkt an, fordern sie auf, ihre Position als unbeteiligte BeobachterInnen zu verlassen, um aktiv im und am Geschehen teilzuhaben bzw. es im gleichen Maße mitzuverfertigen, wie die UserInnen durch diese Prozesse hergestellt werden. Die Synchronisierungsprozesse zwischen Webdokumentation und UserInnen können unter Umständen zeitliche Paradoxien produzieren, wie die Eingangssequenz aus *Thanatorama* deutlich macht. Dabei muss angemerkt werden, dass diese ältere Webdokumentation im Vergleich zu *Bear 71* mit deutlich geringerem technologischen Aufwand operiert, und der im Folgenden näher zu beschreibende Synchronisierungsprozess im Wesentlichen auf einer Ebene erfolgt, die dem klassischen Filmdispositiv ähnelt, wie sie u.a. in Apparatus-Theorien von Jean-Louis Baudry, Jean-Pierre Oudart oder auch Allain Miller beschrieben wurden.³¹

In einem unscharfen, kreisförmig gerahmten und vor weißem Hintergrund größer werdenden Bildausschnitt ist eine menschliche Silhouette zu erkennen. Eine Off-Stimme ertönt: 'Sie sind heute Morgen verstorben. Sind Sie an einer Fortsetzung interessiert? Eine eigenartige Frage, nicht wahr?' Nun sind zwei Figuren im Bild erkennbar, wobei aufgrund des Größenunterschiedes und der Silhouette davon ausgegangen werden kann, dass es sich um einen Mann und eine Frau handelt. Beide tragen Gepäck, der Rucksack des Mannes ist leuchtend rot und sticht im Vergleich zu dem nach wie vor verschwommenen, gräulich-bräunlich eingefärbten Bild deutlich hervor. Die beiden Individuen entfernen sich (von uns, den UserInnen) und dringen immer weiter ins Bild ein. Die Off-Stimme fährt fort: 'Und trotzdem, auch wenn Ihnen die Situation unangenehm erscheinen mag, es verhält sich so. Sie müssen sich daran gewöhnen. Ihr Todesschein liegt vor.' Nun betreten eine Reihe rot gekleideter Menschen das Bild und versperren die Sicht auf die beiden anfänglich zu sehenden Figuren. Erneut ertönt die Stimme aus dem Off: 'Ein simples Papier bestätigt diese nun nicht zu leugnende Tatsache: Sie sind nicht mehr von dieser Welt.' Das Bild wird zunehmend weißer:

Nichts hindert Sie daran zu folgen. Sie sollten jedoch wissen, dass die nun folgende Geschichte in erster Linie Sie selbst betrifft. Ihr Lebensweg auf der Erde ist noch nicht ganz beendet. Also, noch einmal und ein letztes Mal: Sind Sie an der Fortsetzung interessiert?³²

³¹ Vgl. Jean Louis Baudry, 'Effets idéologiques produits par l'appareil de base', *Cinéthique* 7 8 (1970), 1 8; Jean Pierre Oudart, 'La suture', *Cahiers du cinéma* 211 (1969), 36 39 und *Cahiers du cinéma* 212 (1969), 50 55; Jacques Allain Miller, 'La suture', *Cahiers pour l'analyse* 1 (1966), 37 49; vgl. ebenso Hartmut Winkler, *Der filmische Raum und der Zuschauer. Apparatus Semantik Ideology* (Heidelberg: Winter, 1992).

³² 'Vous êtes mort ce matin. Est ce que la suite vous intéresse? Étrange question, a priori, non? Et pourtant, la situation peut vous paraître inconvenante, surprenante ou contestable, mais c'est ainsi. Il faudra vous habituer. Votre constat de décès repose à vos côtés. Tu me remplis Une simple feuille atteste ce fait désormais indéniable: vous n'êtes plus de ce monde. Rien ne vous oblige à poursuivre. Sachez seulement que l'histoire qui débute à présent vous concerne au

War die Ko-Präsenz erzeugende Interpellation und mithin die Subjektwerdung des dieser Art Angerufenen erfolgreich, so führt sie zur An- und Übernahme der Innenposition des Protagonisten, die im und durch die Konfiguration als teilhabende Person mit Handlungsmacht hergestellt wird. Konsequenterweise sind folgenden Szenen der Vertragsunterzeichnung bereits aus der subjektiven Perspektive des Partizipierenden gefilmt, was die zeitliche wie auch die räumliche Distanz der UserInnen zur filmischen Sequenz ‘suturiert’ und mithin unsichtbar macht. Die der spatialen Orientierung im Gesamttraum bzw. der Gesamtzeit der Dokumentation dienende interaktive Karte visualisiert diese Vernähung in Form von leuchtenden Punktlinien, die die möglichen Pfade von einer Station zur nächsten markieren.

17000 ISLANDS. AN INTERACTIVE EXPERIMENT IN DOCUMENTARY IMAGE MAKING (2013)

Das nächste Beispiel, die in 2013 veröffentlichte interaktive Webdokumentation *17000 Islands. An interactive experiment in documentary image making*,³³ synchronisiert nun nicht die zwischen UserInnen und Webdokumentation aufgespannten Übergangszeit(en) und-stationen zwischen Tod und Beerdigung, vielmehr stehen in diesem Fall die Abstimmungsprozesse zwischen Bildern alltäglicher Lebensformen unterschiedlicher UserInnen und dem Image, das eine Nation sich gibt oder von sich geben möchte, im Vordergrund. Das durch *Crowdfunding* finanzierte Projekt ist in Taman Mini situiert, ein in den 1970er Jahren vom früheren Präsident Suharto ins Leben gerufener Vergnügungspark, der eine Miniaturrepräsentation der 17.000 Inseln Indonesiens, geeint unter einer nationalen Ideologie, bereithält. Als das Regime 1998 endete, blieb der Park weiterhin bestehen. Von einem Großteil der Leute als reine Freizeitattraktion bewertet, repräsentiert der Park für andere schmerzliche Erinnerungen an die vergangene Propaganda.

Der norwegische Filmemacher Edwin sowie der Transmediaspezialist Thomas Østbye nahmen diese idealisierte Repräsentation einer Kultur zum Anlass, das sich neu entfaltende Leben in einem solcherart kontrollierten Setting einzufangen. Das Projekt stellt ebenfalls ein Archipel dar, wobei das Publikum dazu auffordert wird, bestehende propagandistische Filmsequenzen zu entwenden oder zu zerstören und neue, individuelle Insel-Versionen mit eigenen Bildern, Texten oder auditiven Aufnahmen zu erstellen. Auf diese Weise so das Vorhaben könne die Zeit der Geschichte respektive die der 17.000 Inseln Indonesiens mit Hilfe eines Online-Editors umgeschrieben werden, und die eigene Zeit, jene der Erinnerung, die historische Zeit und diejenige der erneuten Bearbeitung vorhandener oder der Herstellung neuer audiovisueller Artefakte zur Überlagerung gebracht werden. Die zunehmende Zerstörung oder Umwertung des Originalfilms führt dabei zur langsamen Auflösung des Archipels und öffnet den Blick auf eine neue lebendige Karte. Die ‘remediation’ der ‘non-fiction contents, such as books, photographs, maps’

premier chef. Votre parcours ici bas n’est pas tout à fait terminé. Alors une nouvelle fois, une dernière fois: est ce que la suite vous intéresse?’ <<http://www.thanatorama.com/docu/#/accueil/>> [abgerufen am 30. Oktober 2015] (Übersetzung B.O.).

³³ *17000 Islands. An interactive experiment in documentary image making* (2013), <http://17000islandsinteractive.com/islands_repo/> [abgerufen am 30. Oktober 2015].

wird dabei ebenso anschaulich wie der ‘change of the temporal organization of the items to a different spatiotemporal organization’, wie Arnau Gifreu Castells feststellt.³⁴

Wenn Manuel Castells unter dem Begriff der ‘timeless time’³⁵ den biologischen Sinn von Zeit ebenso wie z.B. eine kausallogische Abfolge von Zeitabschnitten verabschiedet, dann verweist er damit auf die zu beobachtende Zunahme von Aktivitäten und die Koagulation linearer Zeit in einer Assemblage von Handlungen, Menschen, Techniken und Dingen in der aktuellen netzwerkbasieren Gesellschaft.³⁶ Castells behandelt u.a. Beispiele wie die zunehmende Transaktionsgeschwindigkeit globaler Finanzmärkte, das *Just-in-Time*-Management verschiedener Organisationen sowie die wachsende Arbeitsbelastung bei gleichzeitiger Abnahme der Lebensarbeitszeit. Während seine Analyse nun vornehmlich an einer Darstellung der Auswirkungen dieser Prozesse auf die Gesellschaft interessiert ist und mithin einer zeitlichen, d.h. historischen Linearität folgt, konzentriert sich Matthew Fuller in seinem medienökologischen, d.h. umweltlichen und mit radikal relational zu begreifenden Mediengeschehnissen operierenden Konzept auf die Interaktion komplexer soziotechnischer Assemblagen menschlicher und nicht-menschlicher Akteure, im Rahmen derer die von Gifreu Castells beschriebene zeiträumliche Organisation im medialen Ereignis erst hergestellt wird. Dabei rückt Fullers Ansatz zunehmend davon ab, das Technische vom Sozialen zu trennen und geht vielmehr dazu über, Schnittstellen von miteinander verwobenen Netzwerken zu beschreiben.³⁷ So sind Netzwerke nicht als bloße Werkzeuge der Produktion, Distribution oder Rezeption zu verstehen, vielmehr müssen sie in ihrer komplexen Ökologie vielfältiger Materialitäten, Prozessen, Elementen, Techniken, Praktiken, Objekten und Subjekten, von denen sie geformt werden, und die sie umgekehrt mit hervorbringen, beschrieben werden. Weniger in Bezug auf ein Form-Inhalt-Denken oder als selbstreferentiell geschlossenes mediales System tritt die Konzeption einer interaktiven Webdokumentation mit verteilter und situierter Produktion sowie Multi-UserInnen-

³⁴ Arnau Gifreu Castells, ‘The Distinction Between Linear and Interactive Documentaries: New Approaches, Reconsidering Everything’, in *Remediation. Understanding New Media*, hg. von Jay David Bolter und Richard Grusin (Cambridge: The MIT Press, 2000), <http://opendoclab.mit.edu/research_forum_the_distinction_between_linear_and_interactive_documentaries_part_3/> [abgerufen am 4. Juli 2016].

³⁵ Der ‘timeless time’ entspricht das räumliche Konzept des ‘space of flows’, vgl. Manuel Castells, ‘Materials for an Exploratory Theory of the Network Society’, *British Journal of Sociology*, 51.1 (2000), 5–24 (besonders S. 13–14).

³⁶ Es kann an dieser Stelle leider nicht weiter darauf eingegangen werden, dass damit letztlich eine veraltete und gleichzeitig positiv besetzte Konzeption von Zeit und Raum aufgebaut wird, in der lineare Konzepte (noch) nicht von massiver Verschaltung und universeller Konnektivität unterbrochen bzw. delinearisiert wurde.

³⁷ Vgl. Matthew Fuller, ‘Art Methodology in Media Ecology’, in: *Deleuze, Guattari, and the Production of the New*, hg. von Simon O’Sullivan und Stephen Zepke (London: Bloomsbury, 2008), S. 45–55. Gekennzeichnet ist diese Herangehensweise durch eine radikale Relationalität, die die ökologischen Beziehungen zwischen Medientechnik, Kultur und Wahrnehmung primarisiert (vgl. hierzu die verschiedenen Beiträge in *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 14.1: *Medienökologie* 2016). Zum Netzwerkgedanken vgl. ebenso Anna Munster und Geert Lovink: ‘Theses on Distributed Aesthetics. Or, What a Network is Not’, in: *The Fibreculture Journal: Distributed Aesthetics* 7 (2005), <http://seven.fibreculturejournal.org/fcj_040_theses_on_distributed_aesthetics_or_what_a_network_is_not/> [abgerufen am 15. Mai 2016].

Zugängen zu verschiedenen Artefakten in den Vordergrund. Jene sind ebenso wie die Dokumentation selbst in Bezug auf Fragen nach ihren Möglichkeiten und Bedingungen, ihrem Gebrauch und ihrer Synchronisierung zu untersuchen, d.h. nach den medialen An- und gleichzeitig Ausschlusskommunikationen im Sinne lebendiger, zeiträumlicher Verschaltungen und Konfigurationen, ohne dabei zugleich einen vereinheitlichenden und festen Rahmen vorzusetzen bzw. diesen durch die Untersuchungslogik zu generieren. Die Dynamik netzwerkartiger Strukturen wie interaktive Webdokumentationen, so Munster und Lovink, gehorcht keiner linearen Transmissionslogik, sondern produziert vielmehr ein ‘endless relaying of media, practices, and experiences’.³⁸ Ein solcherart experimentelles Dispositiv zeiträumlicher Ver- und so z.B. im Hinblick auf die zerstörten und entfernten oder auch überlagerten alten Bilder *Entnetzung* stellt die ‘living documentary’³⁹ *17000 Islands. An interactive experiment in documentary image making* dar. Dabei verweist der Begriff des Lebendigen, der Prozessualität von Leben und Lebensformen, die sich in den Ab- und Aufbauten der Webdokumentation widerspiegeln, darauf, dass es keine außer- oder überzeitliche Essenz gibt, auf die nationale Identität sich gründen ließe, sondern lediglich eine Abfolge von Leben und Differenz im Werden, wie Gilles Deleuze und Felix Guattari dies eindrücklich in *Mille plateaux* demonstriert haben.⁴⁰ Doch ist dieses Werden nicht als (ziel-)gerichtete Evolution misszuverstehen, sondern begreift sich als partizipatorische Allianz zwischen heterogenen Elementen des soziotechnischen Archipels der *17000 Islands*. So macht das Projekt deutlich, dass Technologie mitnichten als reines Instrument oder zu beschreibende Oberfläche angesehen werden sollte, sondern vielmehr im Sinne Fullers von einer Assemblage unterschiedlicher Akteure auszugehen ist, an der der zur Verfügung gestellte Online-Editor in gleichem Maße teilhat wie die UserInnen, die DesignerInnen, die AutorInnen, die FilmemacherInnen, die ProduzentInnen, die SoftwarespezialistInnen (in diesem Fall *Hot House Programming*), die Blogosphäre, etc. Kollaborativ wird nun nicht nur eine nationalideologische ‘Geschichte’ de(kon)struiert, die interaktiv nach eigenen Vorstellungen neu bzw. umzugestaltende Webdokumentation wird gleichzeitig von ihrem eigentlichen Ende her zurück auf einen anderen Anfang geschrieben, um die eindimensionale und idealisierte Sichtweise Suhartos in ein hybrides und lebendiges Werden vielfältiger potentieller Relationen zu transformieren: ‘Break down the old image, and be part of a living map’.⁴¹

³⁸ Munster und Lovink, o. S.

³⁹ Zu ‘experiential mode’ bzw. ‘documentary’ vgl. Judith Aston und Sandra Gaudenzi, ‘Interactive Documentary. Setting the Field’, in: *Studies in Documentary Film*, 6.2 (2012), 125–39 (S. 127–28).

⁴⁰ Gilles Deleuze and Felix Guattari, *Capitalisme et Schizophrénie. Mille Plateaux* (Paris: Editions de Minuit, 1980), daraus besonders das Kapitel ‘1730 Devenir intense, devenir animal, devenir imperceptible’, S. 284–381.

⁴¹ So werden die Produzenten in einer Synopsis der Webdokumentation zitiert, die sich auf der Homepage des International Documentary Film Festival Amsterdam (IDFA) findet, vgl. <https://www.idfa.nl/industry/tags/project.aspx?id=5ada12f2_a55f_4919_80e6_b8e0a3d9cffe&tab=idfa> [abgerufen am 4. Juli 2016].

RIDER SPOKE (2007)

Ein noch expliziter in der weiter oben bereits angesprochenen medienökologischen Perspektive operierendes Projekt legt die internationale Künstlergruppe *Blast Theory* mit *Rider Spoke* (2007) vor.⁴² Es handelt sich um ein ‘*pervasive performance*’-Projekt, ein emergierendes Genre, das aus der multimedialen Zusammenführung von Spiel und Performance besteht und häufig als Plattform für künstlerische kollaborative Projekte im öffentlichen Raum genutzt wird.⁴³ Die TeilnehmerInnen oder MitspielerInnen werden mit Tablets ausgestattet, die sie am Lenkrad ihrer Fahrräder befestigen. Ihre Aufgabe besteht darin, durch ihre Stadt zu fahren und elektronisch markierte Verstecke aufzusuchen. Wird ein solcher Platz gefunden, schlägt das Gerät Alarm und stellt dem Fahrer eine Frage, die er vor Ort beantworten und aufnehmen soll. Die Antworten können im Folgenden nur an diesem Ort ihrer Aufnahme verfügbar gemacht werden. Danach geht die Suche nach den Verstecken und den Botschaften der anderen Ko-AutorInnen bzw. UserInnen weiter. Werden solche gefunden, so zeigt das Gerät neben der eigenen Position und in der Nähe liegender weiterer Verstecke Frage und Antwort dieses Ortes an und erlaubt es den UserInnen, den affektiven und intellektuellen Resonanzen der Aufzeichnung nachzuspüren. Tatsächlich sind die Verstecke auf diese Weise doppelt vorhanden, zum einen als physischer und zum anderen als elektronischer Ort im Gerät. In den auf diese Weise erzeugten hybriden Sozialräumen überlagern sich dabei gleichermaßen private und öffentliche Orte wie auch unterschiedliche Zeiten (der Aufnahme, des Abhörens), die unter den Bedingungen der neuen Kommunikationstechnologien miteinander verschränkt werden.

Das Projekt verweist dabei auf eine strukturelle Analogie zwischen Bewegung in und Aneignung von urbanen Räumen, wie sie im *Dérive*-Projekt Guy Debords bzw. der Situationisten angelegt und von Michel de Certeau aufgegriffen bzw. theoretisch fortgeführt wurde.⁴⁴ Es zeigt sich des Weiteren eine Nähe zu avancierten *Soundscape*-Projekten, im Rahmen derer akustische und urbane Zeit-Räume sich durch die Zeit(en) überlagern und auf diese Weise neue auditive Landschaften Hörer/Spaziergänger hervorgebracht werden.⁴⁵ *Rider Spoke* zielt dabei weniger auf die verschiedenen Inhalte der Antworten und Fragen. Vielmehr geht es um die mediale Konfiguration und Produktion einer technologisch bedingten (Ko-)

⁴² *Rider Spoke* (2007), <[http://www.blasttheory.co.uk/projects/rider spoke/](http://www.blasttheory.co.uk/projects/rider%20spoke/)> [abgerufen am 30. Oktober 2015]. *Rider Spoke* wurde erstmals im Oktober 2007 in London ‘gespielt’ und seit dem in Athen, Brighton, Budapest, Sydney und Adelaide erneut präsentiert. *Rider Spoke* wurde von Trek gesponsert und in Zusammenarbeit mit dem *Mixed Reality Lab* der Universität Nottingham, mit *Sony Net Services* und dem Fraunhofer Institut als Teil des Europäischen Forschungsprojektes *IPerG (Integrated Project on Pervasive Gaming)* entwickelt.

⁴³ Vgl. Elena Perez, ‘Experiential Documentation in Pervasive Performance: The Democratization of the Archive’, *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, 10.1 (2014), 77–90.

⁴⁴ Vgl. Guy Debord, ‘Théorie de la dérive’, *Les Lèvres nues* 9 (Dez. 1956), <[http://www.larevuedesressources.org/theorie de la derive,038.html](http://www.larevuedesressources.org/theorie%20de%20la%20derive,038.html)> [abgerufen am 4. Juli 2016]; Michel de Certeau, *Kunst des Handelns* (Berlin: Merve, 1988), hieraus besonders das Kapitel ‘Gehen in der Stadt’.

⁴⁵ Vgl. Beate Ochsner, ‘Audiovisuelle Urbanität. Praktiken des Sehens und Hörens von Städten’, in *Sehnsuchtsstädte. Auf der Suche nach lebenswerten urbanen Räumen*, hg. von Marco Thomas Bosshard u.a. (Bielefeld: Transcript, 2013), S. 99–113.

Präsenz von UserInnen, um das Werden und die Synchronisierung kultureller, sozialer und medialer Lagebeziehungen sowie um akustische Interaktionen der FahrerInnen mit und in ihren jeweiligen Umwelten, die im Moment der Aufnahme audiovisuell registriert und beim (Wieder-)Abspielen den Zeit-Raum, d.h. die persönliche und emotionale Geographie der UserInnen mitverfertigen. Nun wurde zwar im Jahr 2011 eine interaktive Web-Dokumentation mit Tausenden von Beiträgen u.a. aus Budapest, Adelaide, London und Kopenhagen erstellt, leider jedoch nicht für mobile Endgeräte konfiguriert, die diese Art audiovisueller Ökologie performativ vervollständigt hätten und im Nachgang die medialen Möglichkeitsbedingungen zu einer ‘materiellen Anordnung, zu Texten, Bildern, Regimen aller Art’⁴⁶ hätten gerinnen lassen können.

ZUR VERMITTLUNG VON ‘IMMEDIACY’

‘Wo es Medien gibt, muss es Distanz gegeben haben’,⁴⁷ wie Georg Christoph Tholen konstatiert. Und dies gilt gleichermaßen umgekehrt, d.h.: Wo es Distanz gibt, muss es Mediationsprozesse gegeben haben, um den ‘intermedialen Zwischenraum’,⁴⁸ wie Tholen die Distanz bezeichnet, gleichermaßen zu erzeugen wie auch in seinem/ihrerem Vollzug zu überbrücken. Als ‘tuning of things and people’ lassen sich verschiedene Prozesse wechselseitiger A-, De- oder Resynchronisierung beschreiben, wie sie in den durch digitale Hybridisierung und Transmedialität gekennzeichneten Webdokumentationen stattfinden.⁴⁹ Sie dienen im Allgemeinen dazu, zeiträumlich differierende, gleichwohl zu und in einer bestimmten Zeit an der Dokumentation partizipierende, anschlussfähig und adressierbar gemachte Subjekte, Objekte wie auch tendenziell ‘unstimmige’, d.h. nicht miteinander verrechnete Techniken, partizipatorische Praktiken und figurative Formen des Wissens aufeinander abzustimmen. Die Betonung der ‘Lebendigkeit’ dieser Prozesse zeichnet sich im Bereich interaktiver Webdokumentationen durch die zunehmende Fokussierung auf sogenannte “living” oder ‘*experiential documentaries*’ bzw. ‘*pervasive performances*’ ab, die den Bedarf an Synchronisierung in einem zunehmend heterogenen Gefüge unterschiedlicher Screens, UserInnen-Zeiten, vielfältiger Architekturen und geographischer Umgebungen, komplexer Soft- und Hardware-Lösungen, Designkonzepten, Toolauswahl und UserInnenbeteiligung gleichsam verstärken.

⁴⁶ Lorenz Engell, ‘Kinematographische Agenturen’, in *Mediendenken. Von der Bewegung des Begriffs zu bewegten Bildern*, hg. Lorenz Engell, Jiří Bystrický und Kateřina Krtilová (Bielefeld: Transcript) 2010, S. 137–56.

⁴⁷ Georg Christoph Tholen, ‘Der Ort der Medien und die Frage nach der Kunst’, <[http://netzspannung.org/cat/servlet/CatServlet/\\$files/150577/Tholen.pdf](http://netzspannung.org/cat/servlet/CatServlet/$files/150577/Tholen.pdf)> Vortrag im Rahmen der Bad Emser Medienkunsttage, 35 [abgerufen am 30. Oktober 2015]; vgl. Sybille Krämer, ‘Form als Vollzug oder: Was gewinnen wir mit Niklas Luhmanns Unterscheidung von Medium und Form’, *Rechtshistorisches Journal*, 17 (1998), 558–73 (S. 559), online veröffentlicht unter: <<http://sammelpunkt.philo.at:8080/728/1/kraemer2.html>> [abgerufen am 30. Oktober 2015].

⁴⁸ Tholen, o. S.

⁴⁹ Andrew Pickering, ‘Practice and Posthumanism: Social Theory and a History of Agency’, in *The Practice Turn in Contemporary Theory*, hg. von Theodore Schatzki, Karin Knorr Cetina, and Eike von Savigny (London: Routledge, 2001), S. 163–75 (S. 161).

Sichtbar werden diese Maßnahmen in immer komplexer werdenden Karten oder Einblendungen zeiträumlicher Informationen, wie z.B. in der zum *Highrise*-Projekt zugehörigen interaktiven Webdokumentationen, *One Millionth Tower*. Während der interaktiven Parts wird nicht nur die aktuelle Ortszeit des ausgewählten Landes angezeigt, gleichzeitig werden die sich im mit *ambient sound* unterlegten virtuellen 3-D-Umfeld bewegenden UserInnen mit aktuellen und ortsgebundenen Wetterdaten, der eigenen Rechnerzeit sowie der persönlichen Erlebniszeit verlinkt. Für die Autorin Katarina Cizek sind die Unterschiede zum Film *One Millionth Tower* (CAN 2011) eindeutig, denn während der Kinofilm poetisch-repräsentierend verfähre, drehe sich im Web 2.0 alles um ‘the immediate, making all information and data transparent and all-accessible’.⁵⁰ Dies scheint unmittelbar an John Tomlinsons *immediacy*-These anzuschließen, die er seinem Buch *The Culture of Speed. The Coming of Immediacy* anhand der Intensivierung unserer Beziehungen zu Zeit und Raum beschreibt, wie sie durch vereinfachte und schnellere Zugänge, neue Interfaces und erhöhte, sowie allzeitige und allerorten verfügbare Konnektivität ermöglicht wird.⁵¹ Gleichzeitig – und dies wird im vierten Kapitel des Buches unter dem Begriff der ‘condition of immediacy’⁵² verhandelt – scheinen die technischen Apparate dasjenige, was sie erzeugen, nämlich das Gefühl von Beschleunigung, lediglich unter der Bedingung ihres eigenen Verschwindens und mithin einer (vermeintlichen) Unmittelbarkeit oder Unvermitteltheit im Zuge des Unsichtbar- oder – wie Cizek formuliert⁵³ – Transparent-Werdens der Mediationsprozesse selbst hervorzubringen. Doch scheint mir dieser Befund in medialer Hinsicht zu kurz zu greifen, bringt er doch das komplexe soziotechnische Handlungsfeld der interaktiven Webdokumentationen zum Verschwinden, welches ‘mediacy’ wie auch ‘immediacy’ erst als Effekte komplexer Mediations- und Verrechnungsprozesse zwischen virtueller und physischer Realität, zwischen unterschiedlichen Zeiten der UserInnen, der ProtagonistInnen, der Rechner, der Software, etc. sowie zwischen den verschiedenen Akteuren in ihren jeweiligen Milieus verfertigt. Erst der durch und zwischen diesen Prozessen aufgespannte mediale Zwischenraum ermöglicht und bedingt die wechselseitige Abstimmung der spatiotemporalen Übersetzungen zwischen menschlichen und nicht-menschlichen Objekten im medialen Ereignis, was unser Bewusstsein – und dies im Gegensatz zu Tomlinsons Vermutung – für zeitliche Differenzen und Ungleichzeitigkeiten zwischen verschiedenen Systemen für eine – wie Robert Hassan und Ronald Purser konstatieren – ‘connective asynchronicity’⁵⁴ nachgerade schärft.

⁵⁰ Katerina Cizek, ‘Director’s Note’ <<http://highrise.nfb.ca/onemillionthtower/1mt> webgl.php> [abgerufen am 30. Oktober 2015].

⁵¹ John Tomlinson, *The Culture of Speed. The Coming of Immediacy* (New York: SAGE, 2007).

⁵² Vgl. Tomlinson, S. 72–93.

⁵³ Cizek, o. S.

⁵⁴ Robert Hassan und Ronald E. Purser, ‘Introduction’, in 24/7. *Time and Temporality in the Network Society*, hg. von R. Hassan und R. Purser (Stanford: Stanford University Press, 2007), S. 1–24 (S. 2 und 12). Vgl. auch John Bender und David Wellbery (Hg.), *Chronotypes. The Construction of Time* (Stanford: Stanford University Press, 1991); Graham Crow und Sue Heath (Hg.), *Social Conceptions of Time. Structure and Process in Work and Everyday Life* (Basingstoke: Palgrave, 2002).

Unter dem Begriff der ‘telemediatization’ analysiert Tomlinson ‘the increasing implication of electronic communications and media systems in both the reach of global connectivity into everyday experience, and the accessing of the world by locally situated individuals’.⁵⁵ Damit verortet er die Medien auf der einen und soziokulturellen Wandel auf der anderen Seite, ohne ihre Wechselbeziehungen in den Blick zu nehmen.⁵⁶ Diese Vorgehensweise ist wohl einem Medienbegriff geschuldet, der Medien vornehmlich ‘im Rahmen eines Verhältnisses von Nutzer und benutztem Objekt’⁵⁷ begreift und eine Trennung zwischen medialer und soziokultureller Sphäre voraussetzt. Ein anderes epistemologisches Interesse wird im Kontext des sogenannten *practice turn* verfolgt, im Rahmen dessen Teile der deutschen Medienwissenschaft mit Bezug auf Ansätzen aus der Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT) oder den *Science and Technology Studies* (STS) zunehmend auf mediale Operationen des Vermittelns, des Trennens und des Verbindens sowie entsprechende Praktiken fokussieren. Diese dienen dazu, vermischte und demzufolge (a-)synchrone Interaktionen sowie unsichtbar ablaufende Mediationsprozesse anhand situierter Gebrauche und durch kleinteilige Analyse von Abläufen und Vermittlungsprozessen beobachtbar und mithin beschreibbar zu machen. Das hat zur Folge, dass – wie von Erhard Schüttpelz und Sebastian Giessmann aufgezeigt – zunehmend von Medienkorpora auf mediale ‘Konstellationen von Kulturtechniken und Prozesse einer verteilten und delegierten Handlungsmacht’⁵⁸ bzw. von abgeschlossenen und zeitresistenten Medienobjekten auf performative Prozesse ihrer Verfertigung umgeschaltet wird. So haben wir vorgeschlagen, interaktive Web Dokumentationen als Assemblagen heterogener Akteure zu begreifen, im Rahmen derer zeiträumliche Beziehungen zwischen Menschen, Dingen, Techniken oder Praktiken wechselseitig verfertigt bzw. konfiguriert werden. In dieser Perspektivierung wird deutlich, dass Medien ‘as agents in social interaction’ partizipieren, ‘rather than merely mediate it’.⁵⁹ So ist die von Tomlinson konstatierte erhöhte Konnektivität wie auch die ‘immediacy’ ihres Herstellungsprozesses in digitalen Medienwelten nicht in der Folge einer (in dieser zeitlichen Logik vorausgesetzten) ‘mediacy’ zu werten, sondern als Produkt spezifischer Abstimmungs- oder Mediationsprozesse, die im gleichen Zuge, wie sie ‘immediacy’ produzieren, einen Zeitraum des Anästhetischen oder der ‘mediacy’ verfertigen, die als unmarkierte Seite der Unterscheidung die Wahrnehmbarkeit der markierten erst ermöglicht. Dies impliziert einen relationalen Medienbegriff, im Rahmen dessen nicht von substanziellen oder zeitresistenten

⁵⁵ Tomlinson, S. 156.

⁵⁶ Vgl. Nick Couldry and Andreas Hepp, ‘Conceptualizing Mediatization: Contexts, Traditions, Arguments’, *Communication Theory*, 23 (2013), 191–202; Angela Keppler, ‘Mediales Produkt und sozialer Gebrauch. Stichworte zu einer inklusiven Medienforschung’, *Massenkommunikation, Interaktion und soziales Handeln*, hg. von Tilmann Sutter und Michael Charlton (Opladen: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2001), S. 125–45.

⁵⁷ Maren Hartmann and Andreas Hepp, ‘Mediatisierung als Metaprozess. Der analytische Zugang von Friedrich Krotz zur Mediatisierung der Alltagswelt’, *Die Mediatisierung der Alltagswelt*, hg. von Maren Hartmann und Andreas Hepp (Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2010), 9–20 (S. 10); *Mediatized Worlds*, hg. von Friedrich Krotz und Andreas Hepp (New York: Palgrave, 2013).

⁵⁸ Erhard Schüttpelz and Sebastian Gießmann, ‘Medien der Kooperation’, *Navigationen. Zeitschrift für Medien und Kulturwissenschaften*, 15.1 (2015), 7–57 (S. 8).

⁵⁹ John Pickering, ‘Agents and Artifacts’, *Social Analysis*, 41.1 (1997), 46–63 (S. 59).

Medien auszugehen ist, sondern von einem von Joseph Vogl beschriebenen ‘Medien-Werden’⁶⁰ als einer immer nur temporär stabilisierten Assemblage heterogener Entitäten.

Die von Tomlinson konstatierte gesteigerte immediate Konnektivität wäre in diesem Sinne als eine in digitalen Praktiken sichtbar werdende Technizität oder technische Mediation zu verstehen, wie Adrian Mackenzie dies auf der Basis der Technikphilosophie Gilbert Simondon expliziert.⁶¹ In einem ontogenetischen Verständnis geht Simondon dabei davon aus, dass postindustrielle technische Objekte nicht ‘sind’, sondern in Mediationsprozessen ‘werden’. Dies bedeutet, dass interaktive Webdokumentationen als soziotechnische Kollektive zu betrachten sind, innerhalb derer Übersetzungsprozesse zwischen objektspezifischen zeiträumlichen Sequenzierungen topologische Relationen zu anderen, menschlichen oder nicht menschlichen Akteuren erst ermöglichen und gleichzeitig bedingen. Technizität ist mithin als Öffnung auf die kybernetische Kultur zu begreifen – wobei Simondon selbst durchaus Vorbehalte in der Identifizierung lebender Wesen und autoregulierter technischer Objekte hegt⁶², im Rahmen derer neue soziotechnische Zeitordnungen kollektiv hervorgebracht werden, die die Kontingenz einzelner Sequenzen synchronisieren. Damit beziehen sich die Prozesse der Technizität auf die spezifische Art und Weise, in der mediale Kollektive wie interaktive Webdokumentationen ihr eigenes Werden in Gemeinschaft als System menschlicher und nicht-menschlicher Entitäten regulieren, dessen zeiträumliche Definition nicht von Anfang an gegeben ist. Unterschiedliche Symbole wie Zeiteinblendungen, Ladebalken, oder Zählwerke visualisieren diese Ungleichzeitigkeiten und zeigen doch gleichzeitig an, dass Zeit(en) erst in diesen Formen des Zusammenspiels mit anderen Akteuren in nicht eindeutig abzugrenzenden oder abgeschlossenen, metastabilen Ensembles hervorgebracht wird/werden.

NOTES ON CONTRIBUTOR

Beate Ochsner ist Medienwissenschaftlerin und Sprecherin der DFG Forschergruppe ‘Mediale Teilhabe. Partizipation zwischen Anspruch und Inanspruchnahme’. Forschungsschwerpunkte: Mediale Teilhabe; Dis/Ability; sensorische Praktiken; Monstrosität. Publikationen: ‘Objekte medialer Teilhabe. AugenBlick’, *Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft*, 58 (2013); mit M. Spöhrer und R. Stock, ‘Human, Non Human, and Beyond: Cochlear Implants in Socio Technological Environments’, *Nanoethics* (2015).

Beate Ochsner is Professor for Media Studies at the University of Konstanz and speaker of the DFG Research Network ‘Media and Participation’. Her main areas of research include: participation and media, Dis/Ability Studies, sensorial practices, and monstrosity. Among her recent publications are ‘Objekte medialer Teilhabe. AugenBlick’, *Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft*, 58 (2013); mit M. Spöhrer und R. Stock, ‘Human, Non Human, and Beyond: Cochlear Implants in Socio Technological Environments’, *Nanoethics* (2015).

⁶⁰ Vgl. Joseph Vogl, ‘Medien Werden. Galileis Fernrohr’, in *Archiv für Mediengeschichte. Mediale Historiographien*, hg. von Lorenz Engell und Joseph Vogl (Weimar: Fink, 2001), S. 115–23.

⁶¹ Vgl. Mackenzie, Adrian, ‘The Technicity of Time. From 1.00 oscillations/sec to 9,192,631,770 Hz’, *Time & Society*, 10.2 3 (2002), 235–257.

⁶² Vgl. Gilbert Simondon, ‘Mentalité technique’, *Revue philosophique de la France et de l'étranger*, 131 (2006/3), 343–57; englische Übersetzung: ‘Technical Mentality’, *Parrhesia*, 7 (2009), 17–27.