

Zürcher Hochschule der Künste
Departement Design
Cast/Audiovisual Media
Betreuerin: Cecilia Hausheer

Zwischen Information und Unterhaltung

Eine Analyse von drei interaktiven Webdokus

Bachelorarbeit von:
Michael Kyburz
Hallwilstrasse 24
5600 Lenzburg
mk@michael-kyburz.ch
Matrikelnummer: 16-572-562
Abgabetermin: 01.03.2019

EIDESSTATTLICHE ERKLÄRUNG

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Bachelorarbeit mit dem Titel „Zwischen Information und Unterhaltung - Eine Analyse von drei interaktiven Webdokus“ selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen benutzt habe. Die Stellen der Arbeit, die dem Wortlaut oder dem Sinn nach anderen Werken entnommen worden sind, sind in jedem Fall unter der Angabe der Quelle kenntlich gemacht. Die Arbeit ist noch nicht veröffentlicht oder in anderer Form an irgendeiner Stelle als Prüfungsleistung vorgelegt worden.

Zürich 1. März 2019



Michael Kyburz

ABSTRACT

Das Ziel dieser theoretischen Bachelorarbeit ist, durch die Analyse von drei interaktiven Webdokumentationen herauszufinden, welche Faktoren bei einer Webdoku wichtig sind und wie diese eingesetzt werden, um Inhalte verständlich und packend zu vermitteln. Alle drei analysierten Beispiele befassen sich mit Erlebnissen und Geschichten von Menschen, welche thematisch in Zusammenhang stehen. Das von mir entwickelte Analysetool beantwortet bereits, welche Faktoren bei einer Webdoku zu beachten sind. In den ausgewählten Beispielen wurde der erste Eindruck, die Benutzerfreundlichkeit und der Einsatz von multimedialen Gestaltungsmitteln analysiert.

Die Analyse hat ergeben, dass es entscheidend ist, den Nutzer in Kenntnis zu setzen, was ihn auf dieser Webseite erwartet und wie er sie bedienen kann. Damit Inhalte klar und fesselnd vermittelt werden, müssen die Komponenten Text, Ton und Bild abwechslungsreich eingesetzt werden. Zusätzlich hat das Sounddesign einen grossen Einfluss auf die Wirkung der gesamten Webdoku.

INHALTSVERZEICHNIS

1. EINLEITUNG	5
Fragestellung	5
Ziel der Arbeit	5
Arbeitsmethode	5
2. DIE WEBDOKU	6
Definition	6
Vorteile der Webdoku	6
Die Rolle des Betrachters	6
3. DAS ANALYSETOOL	7
Analysetool A - Der erste Eindruck	7
Analysetool B - Die Benutzerfreundlichkeit	7
Analysetool C - Einsatz von multimedialen Gestaltungsmitteln	10
4. DIE ANALYSE	11
Life on Hold	11
Tool A - Erster Eindruck	11
Tool B - Benutzerfreundlichkeit	12
Tool C - Einsatz von multimedialen Gestaltungsmitteln	14
The Last Generation	17
Tool A - Erster Eindruck	17
Tool B - Benutzerfreundlichkeit	18
Tool C - Einsatz von multimedialen Gestaltungsmitteln	19
Gaza/Sderot	22
Tool A - Erster Eindruck	22
Tool B - Benutzerfreundlichkeit	23
Tool C - Einsatz von multimedialen Gestaltungsmitteln	25
5. WERTENDE VERGLEICHSANALYSE	26
Vergleich Tool A	26
Vergleich Tool B	27
Vergleich Tool C	27
6. FAZIT	27
QUELLENVERZEICHNIS	29
ABBILDUNGSVERZEICHNIS	30
ANHANG	31

1. EINLEITUNG

Fragestellung

Im Hinblick auf meine praktische Bachelorarbeit stellt sich die Frage, welche Faktoren bei einer Webdoku wichtig sind und wie diese eingesetzt werden, um den Inhalt verständlich und packend zu vermitteln.

Ziel der Arbeit

Die Resultate dieser Theoriearbeit werden dabei helfen, ein für mich umsetzbares Konzept zu entwickeln, welches in der praktischen Bachelorarbeit angewandt wird. Da Webdokus komplex aufgebaut sind, ist es wichtig, dass ich bereits vorhandene Beispiele genau analysiere. So soll herausgefunden werden, was beim ersten Eindruck entscheidend ist, wie eine gute Benutzerfreundlichkeit gewährleistet werden kann und worauf beim Umgang mit multimedialen Gestaltungsmitteln geachtet werden muss. Denn nur wenn diese Faktoren berücksichtigt werden, kann für den Betrachter ein verständliches und packendes Erlebnis entstehen.

Arbeitsmethode

Um diese Frage zu klären, gehe ich in einem ersten Schritt näher auf die Webdokumentation, die Möglichkeiten dieses Mediums und die Funktion des Betrachters ein. Anschliessend analysiere ich drei Projekte, welche mit Elementen arbeiten, die auch in meiner praktischen Bachelorarbeit vorkommen könnten. In allen drei Beispielen geht es um Erlebnisse und Geschichten von verschiedenen Menschen. Durch den inhaltlichen Zusammenhang aller Protagonisten wird eine Thematik aus verschiedenen Blickwinkeln beleuchtet. Der Grund dafür ist, dass ich in meiner praktischen Arbeit ebenfalls Menschen aus einem bestimmten Umfeld porträtieren werde. Da ich das Analysetool selbst entwickelt habe, werde ich zuerst ausführlich darauf eingehen, welche Faktoren bei der Analyse beachtet werden und warum diese entscheidend für eine Webdokumentation sind. Mit den gewonnenen Erkenntnissen werde ich zum Abschluss der Analyse noch eine wertende Vergleichsanalyse machen. So kann ich klar festlegen, was für mich gut funktioniert hat und welche Faktoren ich bei meiner eigenen Webdoku anwenden werde.

2. DIE WEBDOKU

Der Medienmarkt hat sich in den letzten Jahren stark verändert. Immer mehr Menschen konsumieren Medieninhalte am Computer, Tablet oder auf dem Smartphone. Im Fernsehen findet der klassische Dokumentarfilm immer weniger Anklang und läuft meist nur noch zu unattraktiven Zeiten. Aufgrund dieser Tatsachen hat sich ein neues Genre entwickelt, der interaktive Dokumentarfilm oder kurz gesagt, die Webdoku (vgl. Figl, 2015, S. 64).

Definition

Die Webdoku ist eine noch junge Erzählform im Internet. Neu an diesem Medium ist, dass Geschichten non-linear und interaktiv aufgebaut sind. Die klassischen Erzählformen des Journalismus werden nicht abgelöst, vielmehr werden neue technische Möglichkeiten genutzt, um Video-, Fotografie-, Text- und Audiobeiträge zu vereinen (vgl. webdoku.de, 2013, Was ist eine Webdoku?).

Judith Aston und Sandra Gaudenzi, sind zwei der führenden Theoretikerinnen auf dem Gebiet der interaktiven Webdokumentationen. Sie definieren die Webdoku sehr pragmatisch als: "any project that starts with an intention to document the ‚real‘ and that does so by using digital interactive technology" (Aston & Gaudenzi, 2010, zitiert in Fernández-Vara, Mitchell, Thue, 2014, S. 158). Was also die Webdoku vom herkömmlichen Dokumentarfilm unterscheidet, ist die Interaktivität. Es wird nicht länger nur ein Film geschaut, sondern ähnlich wie in einem Game wird der Betrachter zum Nutzer oder Mitgestalter. Somit ist die Webdoku eine neue Form zwischen Information und Unterhaltung (vgl. Figl, 2015, S. 87).

Vorteile der Webdoku

Gegenüber dem klassischen Dokumentarfilm bietet die Webdoku einige Vorteile. Wie es der Name schon sagt, werden Webdokus im Internet publiziert. Im Web hat jeder die Möglichkeit, eine Geschichte so zu erzählen, wie er es für richtig hält. Es gibt es keine Vorgaben vom Sender, keine fixen Formate und auch keine vorgeschriebenen Normlängen (vgl. Eick, 2014, S. 76). Ein weiteres Vorteil ist, dass sich erstellte Inhalte sofort publizieren lassen und auf die Inhalte anderer sofort reagiert werden kann. Denn ein wesentlicher Unterschied zwischen den alten und neuen Medien ist das direkte Feedback, welches dazu führt, dass die Kommunikation keine Einbahnstrasse mehr ist (vgl. Figl, 2015, S. 68).

Webdokus stehen dank neuen technischen Möglichkeiten alle Tore offen, was die multimedialen Ausdrucksformen angeht. Videos, Animationen, Audioslideshows, Fotografien, Texte, Infografiken, Illustrationen, Datenvisualisierungen, Karten und vieles mehr ermöglichen eine abwechslungsreiche sowie klare Vermittlung von Informationen und Geschichten. Webdokus können ausschliesslich im Internet konsumiert werden, was den Vorteil verschafft, dass sie jederzeit und überall zugänglich sind (vgl. webdoku.de, 2013, Multimedia).

Die Rolle des Betrachters

Neu an der Erzählform ist, dass sich der Zuschauer aktiv am Geschehen beteiligen muss. Es wird nicht mehr kontinuierlich berichtet, sondern non-linear erzählt (vgl. webdoku.de, 2013, Multimedia). Beim klassischen Dokumentarfilm ist die Rollenverteilung noch sehr klar, wobei die Rolle des Autors Regie und Schnitt umfasst. Bei Webdokus wird das Publikum mit einbezogen und so eine Art Koautor der Geschichte (vgl. Figl, 2015, S. 64).

Deshalb spreche ich in dieser Arbeit nicht vom Betrachter, sondern vom Nutzer. Die Webdoku verlangt vom Nutzer Interaktionen, welche mindestens ein Klick umfasst, der die Geschichte weiterführt. Gut verdeutlichen lässt sich dies am Beispiel eines Baumes. Der Dokumentarfilm ist ein Stamm, der von unten nach oben führt. Aber die interaktive Webdokumentation ist ein kompletter Baum mit verschiedenen Ästen und Verzweigungen. So kann der Zuschauer aktiv mitentscheiden, ob er eine Abzweigung nimmt oder lieber einem anderen Erzählstrang folgt (vgl. webdoku.de, 2013, Was ist eine Webdoku?). Dieses Beispiel ist nur eine von mehreren möglichen Erzählstrukturen auf die ich im Kapitel Benutzerfreundlichkeit noch näher eingehen werde.

3. DAS ANALYSETOOL

Analysetool A - Der erste Eindruck

Fesselnder Einstieg:

Ist die Einstiegsseite visuell ansprechend und macht Lust, die Webdoku anzusehen?

Nutzen:

Wird auf den ersten Blick klar, worum es bei dieser Webdoku geht?

Call to Action:

Ist klar signalisiert, wo die Webdoku gestartet werden kann?

Community:

Gibt es eine Kontaktmöglichkeit oder eine Diskussionsplattform? Gibt es dazugehörige Social Media Plattformen?

Analysetool B - Die Benutzerfreundlichkeit

Erzählstrukturen

Die Erzählstruktur ist von grosser Bedeutung, da sich nach dieser Struktur der komplette Aufbau einer Webdoku richtet. Die Struktur hat Einfluss darauf, in welcher Reihenfolge der Nutzer Inhalte sehen kann und zu welchem Zeitpunkt er entsprechende Auswahlmöglichkeiten bekommt. Die Bedienung muss für den Nutzer intuitiv sein, damit er sich vollumfänglich auf die Inhalte konzentrieren kann (vgl. Figl, 2015, S. 98).

Non-lineare Filme sind in kleine Einheiten aufgeteilt, was dem Nutzer ermöglicht, auf unterschiedliche Arten zu navigieren. Die Modelle des non-linearen Storytellings haben sich aus der Zusammenarbeit von Filmemachern und Spieleentwicklern ergeben. Diese Modelle eignen sich zur Analyse von Webdokus und zeigen den Variantenreichtum jenseits von linearem Storytelling. Ian Schreiber (vgl. 2009, Kinds of Stories) und Florent Maurin (vgl. 2014, Narrative Structures in interactive documentaries) haben folgende Modelle zur Kategorisierung von interaktiven Erzählstrukturen erarbeitet.

1. Lineare Erzählstruktur
2. Konzentrische Erzählstruktur
3. Elastische Erzählstruktur
4. Verzweigte Erzählstruktur
5. Erzählen in Kanälen
6. Parallele Erzählstruktur
7. Semantische Erzählstruktur

In dieser Arbeit gehe ich nur auf die Eigenschaften der Strukturen ein, welche später bei den Beispielen in der Analyse vorkommen. Die Vor- und Nachteile zu allen sieben Erzählstrukturen befinden sich im Anhang.

Erzählen in Kanälen: Eine Geschichte wird aus verschiedenen Blickwinkeln erzählt. Die Erzählkanäle laufen parallel zueinander. Gewisse Pfade können sich zwar treffen, funktionieren aber auch unabhängig voneinander (vgl. Maurin, 2009, Kinds of Stories).

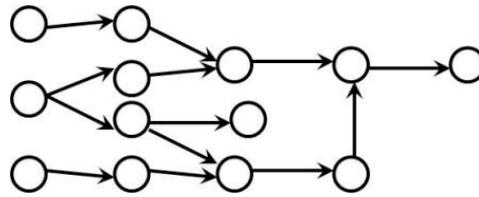


Abb. 1 - Erzählen in Kanälen

Vorteile

- Besonders spannend aufgrund der verschiedenen Blickwinkel.
- Der Nutzer kann in eine Art "Rausch" verfallen, da er mehrere Geschichten gleichzeitig konsumieren und nach Belieben navigieren kann.

Nachteile

- Schwierig den Nutzer nicht zu verlieren, falls er den Zusammenhang der einzelnen Geschichten nicht versteht.
- Es besteht die Gefahr einer Reizüberflutung.

Semantische Erzählstruktur: Webdokus mit semantischen Erzählstrukturen eignen sich für mehrere kleine und in sich geschlossene Geschichten. Bei dieser Methode sind mehrere Anfangs- und Endpunkte möglich (vgl. Schreiber, 2014, Narrative Structures in interactive documentaries).

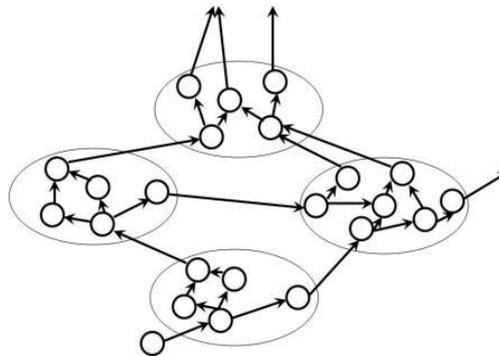


Abb. 2 - Semantische Erzählstruktur

Vorteile

- Kleines Risiko den Nutzer zu überfordern, da die Geschichten in sich geschlossen sind.
- Hohe Interaktivität und viel Freiheit innerhalb einer Geschichte.

Nachteile

- Der Autor hat wenig Einfluss.
- Auf die Geschichte hat auch der Nutzer nur wenig Einfluss.
- Schwierig den Nutzer bis am Schluss dabei zu halten, da er nicht zwingend alle Inhalte sehen muss.

Elastische Erzählstruktur: Obwohl hier eine lineare Hauptgeschichte erzählt wird, gibt es für den Nutzer verschiedene Abzweigungen vom Hauptstrang. Diese dienen dazu, ein Thema zu vertiefen, jedoch führen diese Wege immer zurück zur Hauptgeschichte (vgl. Maurin, 2009, Kinds of Stories).

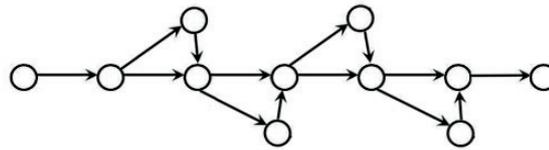


Abb. 3 - Elastische Erzählstruktur

Vorteile

- Nahe an einer linearen Erzählung, daher ist eine starke Dramaturgie möglich.
- Guter Kompromiss mit der Interaktivität.
- Die Handschrift des Autors ist sichtbar, da jeder die ganze Hauptgeschichte sieht.

Nachteile

- Der Autor hat wenig Einfluss.
- Auf die Geschichte hat auch der Nutzer nur wenig Einfluss.
- Schwierig den Nutzer bis am Schluss dabei zu halten, da er nicht zwingend alle Inhalte sehen muss.

Navigation

Die Navigation ist entscheidend, denn sie definiert Vorschläge, in welcher Reihenfolge Inhalte konsumiert werden können und bietet auch Alternativen an. So kann der Autor den Spielraum definieren, in welchem sich der Betrachter bewegen kann (vgl. Ulrich & Witte, 2014, S. 68). Die Navigation muss für den Nutzer intuitiv und schnell verständlich sein. Ist dem Nutzer etwas unklar, kann er schnell die Orientierung und das Interesse verlieren.

Interaktivität

Nach bisherigen Erkenntnissen lässt sich sagen, dass erfolgreiche Webdokus nahe an der linearen Erzählstruktur bleiben und bewusst auf zu viele Auswahlmöglichkeiten verzichten (vgl. webdoku.de, 2013, Was ist die richtige Dosis Interaktivität?). Der Grund dafür ist laut Gamedesigner Florent Maurin ein Informations-Tsunami. Viele interaktive Dokumentationen können den Nutzer in einen ängstlichen Zustand versetzen. Wenn es zu viele Dinge zu sehen gibt, kann beim Nutzer das Gefühl aufkommen, dass er nicht genug Zeit hat oder etwas Wichtiges verpassen könnte. Dieses Gefühl kann den Nutzer schnell aus dem Fluss reißen und ist wegen der geringen Aufmerksamkeit vor dem Computer Gift für die Geschichte. Ein kurzer Moment von Langeweile oder Verwirrung kann dazu führen, dass der Nutzer abschweift und mit dem nächsten Klick bereits auf Facebook oder in seinem Mailaccount stöbert (vgl. Maurin, 2012, Interactive docs: how to help your audience go with the flow).

Der französische Filmregisseur Simon Bouisson hat das so zusammengefasst:

Besser ist es, wenn der eher faule Zuschauer die Möglichkeit hat, die ganze Geschichte mit wenigen Klicks zu erfassen, während die eher aktiveren mit dem Inhalt und der Geschichte spielen können. Aber nur weil wir im Internet sind müssen wir nicht auf Teufel komm raus die Geschichte zerhacken und alles anwählbar machen, denn dann verliert der Zuschauer den roten Faden. (Bouisson, zitiert in webdoku.de, 2013, Was ist die richtige Dosis Interaktivität)

Analysetool C - Einsatz von multimedialen Gestaltungsmitteln

Text, Ton und Bilder sind die Elemente der multimedialen Erzählung. Grundsätzlich ist alles erlaubt, sofern es der Geschichte dient. Es gibt keine klaren Richtlinien, welche Gestaltungsmittel sich für eine Webdoku am besten eignen. Dies ist von Fall zu Fall verschieden und hängt stark vom Inhalt ab (vgl. Ulrich & Witte, 2014, S. 77).

Text

Der Text bildet die Grundlage einer Multimedia-Geschichte. Anfänglich musste der Text bei multimedialen Strukturen möglichst kurz und informativ sein, mittlerweile hat sich das Leseverhalten am Bildschirm jedoch verbessert. So dürfen Texte heute auch am Bildschirm länger sein. Text spielt zwar eine wichtige Rolle bei Webdokus, er darf aber die anderen Elemente nicht verdrängen, denn auch er ist nur ein Bestandteil des gesamten Werkes (vgl. Ulrich & Witte, 2014, S. 77).

Ton

Der Ton bringt Leben in die Geschichte und ist eine wesentliche Voraussetzung für Emotionen. Originalton, auch O-Ton genannt, vermittelt mehr Eindrücke als reiner Text. Er erzählt etwas über die Persönlichkeit des Sprechers, woraus der Nutzer viel über seine Gefühle oder zum Beispiel seine Sprechkultur erfahren kann. Der O-Ton lässt sich kaum nachstellen, wodurch er der Geschichte Authentizität verleiht. Das gleiche gilt auch für die originalen Geräusche, die sogenannte Atmos. Eine Geschichte, in welcher der Ton gut integriert ist, verstärkt den Realitätseindruck (vgl. Ulrich & Witte, 2014, S. 77).

Zusätzlich ist bei einer Webdoku das Sounddesign wichtig für die Dramaturgie und Atmosphäre. Webdokus werden oft alleine vor dem PC konsumiert, daher ist das Sounddesign genauso wichtig wie bei einem Spielfilm (vgl. Figl, 2015, S. 96).

Bilder

Erst durch Bilder wird eine Geschichte anschaulich, weshalb sie das Herz einer Webdoku bilden. Bilder können im Falle der Webdoku Fotos, Grafiken, Animationen oder Videos sein. Sind die Bilder gut mit dem Ton kombiniert, ziehen sie die Nutzer regelrecht in die Geschichte hinein. Da es unzählige Möglichkeiten gibt, mit Bildern zu arbeiten, gibt es auch keine einfachen und klaren Rezepte, mit ihnen umgegangen werden soll (vgl. Ulrich & Witte, 2014, S. 78). Wichtig ist jedoch, dass eine einheitliche visuelle Sprache verwendet wird, damit die verschiedenen Elemente zusammengehalten werden.

4. DIE ANALYSE

Life on Hold

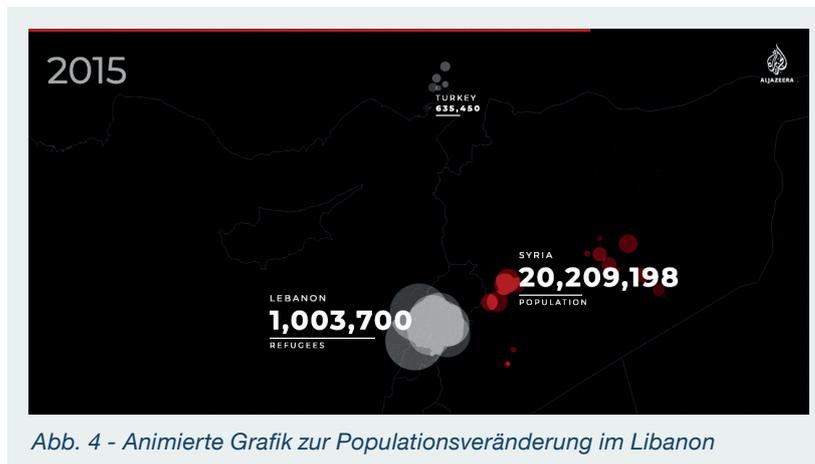
Kann unter dieser URL aufgerufen werden: <http://lifeonhold.aljazeera.com>

In dieser Webdoku geht es um den Kampf von syrischen Flüchtlingen im Libanon. Durch den Krieg in ihrem Heimatland sind über eine Million Syrer in den Libanon geflohen. Dort warten sie in provisorischen Lagern auf ein Ende des blutigen Konfliktes. Leider sind die Verhältnisse vor Ort sehr schlecht und die Zukunft ist ungewiss.

Der arabische Nachrichtensender Al Jazeera hat die interaktive Videoerfahrung *Life on Hold* produziert und führt so den Betrachter in den Libanon, um die tägliche Realität dieser Flüchtlinge zu entdecken.

Tool A - Erster Eindruck

Fesselnder Einstieg: Diese Webdokus hat anfängliche eine Ladezeit, damit die Inhalte danach flüssig wiedergegeben werden können. Die Ladezeit wird mit einer animierten Grafik überbrückt, welche die Veränderung der Population in Syrien und die Anzahl der Flüchtlinge im Libanon verdeutlicht (s. Abb. 4). Nach der Ladezeit wird der Nutzer automatisch auf die Hauptseite weitergeleitet (s. Abb. 5).



Visuell ist die Hauptseite hochwertig gestaltet. Nacheinander erscheinen im Hintergrund Bilder aus Krisengebieten. Zusammen mit dem Audio, welches eine Mischung von Geräuschen und Stimmen aus den Nachrichten ist, entsteht eine bedrückende Stimmung. Bereits hier lässt sich erkennen, dass grossen Wert auf das Sounddesign gelegt wurde.



Nutzen: Durch den klaren Titel und drei erklärenden Sätzen auf der Einstiegsseite weiss der Nutzer sofort, von welchem Thema die Webdoku handelt.

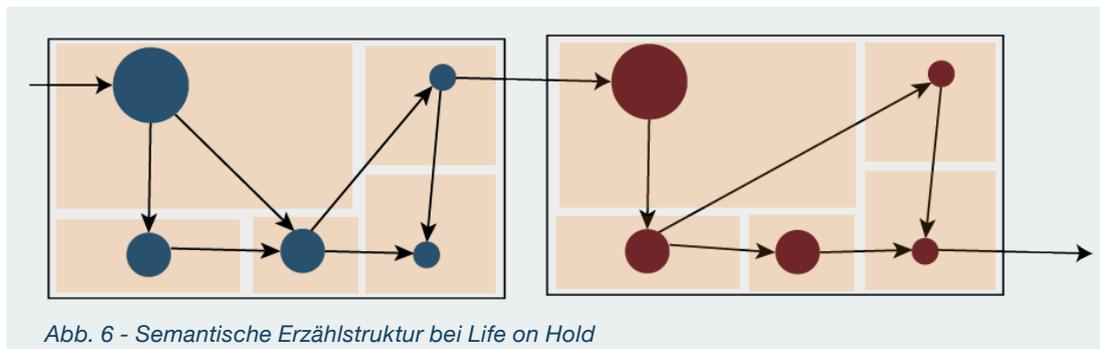
Call to Action: Der „START HERE“ Button (s. Abb. 5) signalisiert dem Nutzer klar, wie er zur Story gelangt.

Community: Unten rechts gibt es einen Button: “Add your thoughts to the Wall”. Auf dieser Seite lassen sich Gedanken und Worte an die porträtierten Flüchtlinge richten. Es ist mehr eine Form von Feedback, als eine Diskussionsplattform. Auf Social Media ist *Life on Hold* nicht aktiv.

Tool B - Benutzerfreundlichkeit

Erzählstruktur

Es wird die semantische Erzählstruktur angewendet. Die einzelnen Portraits sind in sich geschlossen. Der Betrachter wird weder gezwungen, bei jedem Protagonisten alle Inhalte zu konsumieren, noch muss er alle portraitierten Personen ansehen. Deshalb gibt es bei dieser Webdoku kein bestimmtes Ende, da jedes Portrait komplett eigenständig ist.



In dieser Grafik (s. Abb. 6) sind zwei der zehn Portraits visualisiert. Sie zeigt eine von vielen Möglichkeiten, wie durch die einzelnen Portraits navigiert werden kann.

Navigation

Die Macher von *Life on Hold* arbeiten mit einem klaren und gut verständlichen Aufbau. Der Nutzer ist flexibel in der Navigation, dennoch ist sie übersichtlich und einfach zu bedienen. Nach dem kurzen Einführungstext auf der Einstiegsseite wird sofort klar, worum es geht und der “START HERE” Button führt den Nutzer zum ersten Portrait. Die Seiten der zehn Protagonisten sind mit Kacheln aufgebaut und alle zehn Portraits enthalten dieselben Elemente. Dadurch wird die Navigation für den Nutzer deutlich vereinfacht.

Folgende fünf Kacheln sind bei allen Portraits vorhanden (s. Abb. 7):

1. Die Hauptgeschichte: Nimmt als grösste Kachel oben links visuell am meisten Präsenz ein.
2. Moment: Ein kurzes Video welches einen schönen Moment aus dem Leben der Protagonisten zeigt.
3. Die Reise: Auf einer Karte ist die Strecke abgebildet, welche die Protagonisten zurückgelegt haben und dazu erzählen sie, wie sie die Reise erlebt haben.
4. Fragmente: Hier beschreiben die Protagonisten Situationen aus ihrer Erinnerung.
5. Ein Cinemagraph: Es zeigt eine Alltagssituation im Kriesengebiet.

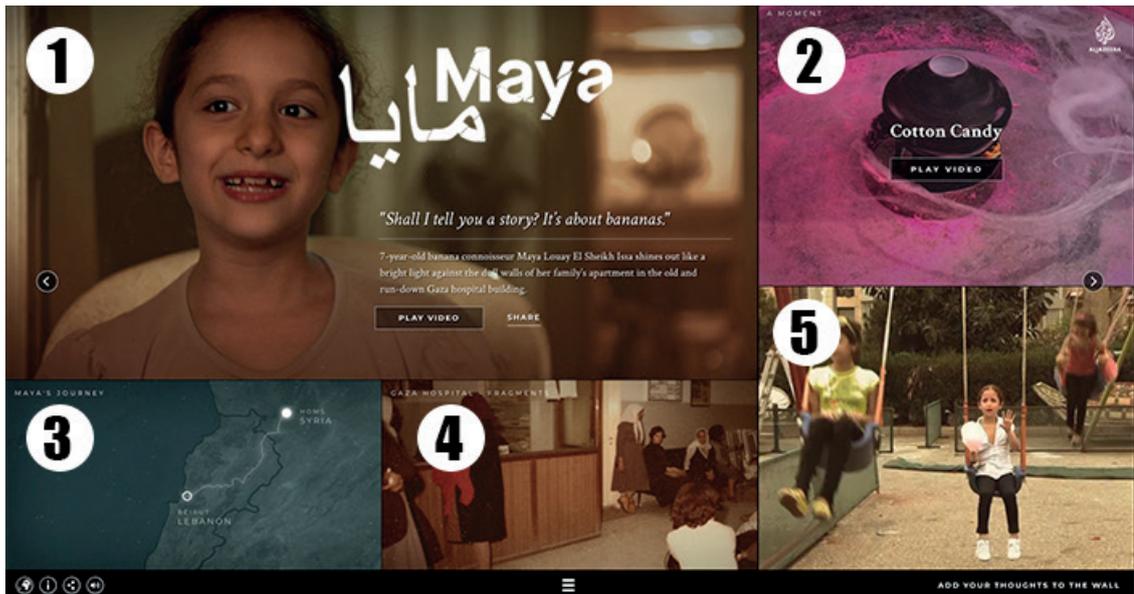


Abb. 7 - Aufbau eines Portraits bei Life on Hold

Innerhalb eines Portraits ist die Navigation komplett frei. Es spielt für die Geschichte keine Rolle, was zuerst angeschaut wird, da alle Inhalte in sich geschlossen sind.

Um von einem Protagonisten zum nächsten zu gelangen, wird mit den Pfeilen von links nach rechts navigiert. Zusätzlich gibt es unten in der Mitte noch ein Menü (s. Abb. 8), mit welchem direkt zu einem bestimmten Portrait gesprungen werden kann.

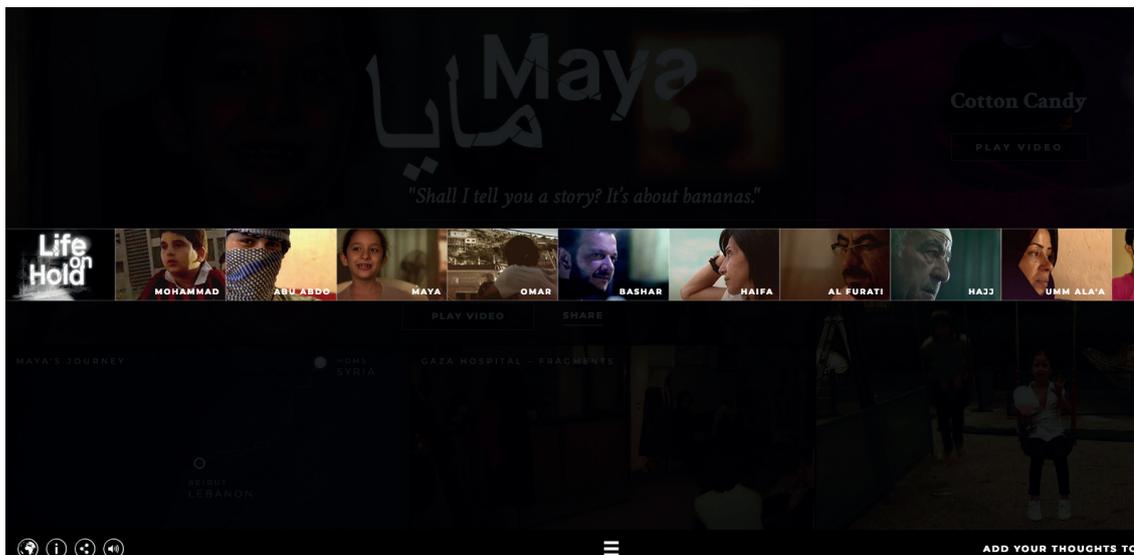


Abb. 8 - Menü mit allen zehn Portraits

Interaktivität

Die Interaktivität besteht hauptsächlich daraus, dass viele kurze Inhalte manuell gestartet werden können und dies in einer komplett freien Reihenfolge. Dramaturgisch spielt es keine Rolle, was zuerst respektive ob überhaupt alle Inhalte angeschaut werden. Die Einbindung von Video, Text und Audio Elementen ist mit einer Zusatzebene gelöst, welche sich beim Klick auf den Play Button öffnet. Bei Text oder Bildinhalten kann in dieser Ebene auch noch gescrollt werden. Dies ist klar verständlich, da es visuell mit Punkten am rechten Rand gekennzeichnet ist (s. Abb. 9). Diese Ebene muss wieder geschossen werden, um zurück zur Portraitseite zu gelangen.

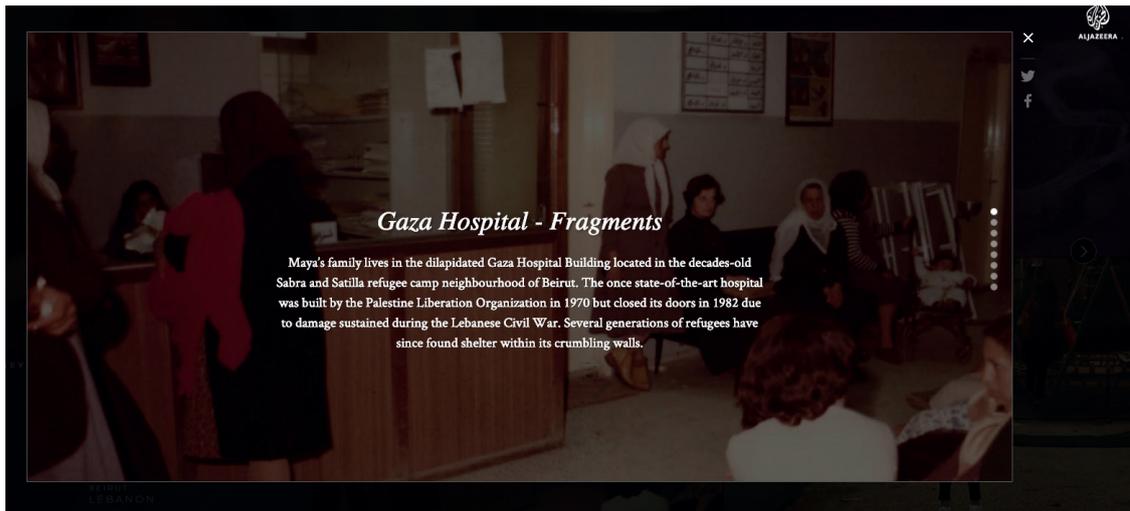


Abb. 9 - Zusatzebene mit Text und Bildinhalten

Neben der Ebene mit den Portraits gibt es noch eine Unterebene, die "Wall". Dort kann der Nutzer bei jedem Protagonisten eine Nachricht hinterlassen, die dann als weiss Punkte und für jeden sichtbar auf der "Wall-Seite" sind (s. Abb. 10). Die Idee dahinter ist, dass die Gedanken anderer gelesen werden und auf Social Media geteilt werden können, damit eine Awareness für die Problematik der syrischen Flüchtlinge geschaffen wird.



Abb. 10 - „The Wall“ einer der Protagonistinnen

Tool C - Einsatz von multimedialen Gestaltungsmitteln

Visuell überzeugt die Webdoku von Anfang an. Die Gestaltung wirkt sehr hochwertig und es wurde viel Wert auf einen einheitlichen Look gelegt.

Text

Textelemente werden hier nur wenig eingesetzt und längere Texte kommen keine vor. Von jedem Protagonisten gibt es ein Zitat, welches das Interesse an der Person weckt und häufig hat es vor den Videos zwei bis drei Sätze, welche beschreiben, worum es geht und dazu anregen, das Video zu schauen. Ansonsten gibt es noch bei den Fragmenten wenig Text. Neben den einleitenden zwei bis drei Sätzen (s. Abb. 11) ist folgend jedes Foto mit ein bis zwei Sätzen beschrieben (s. Abb. 12).

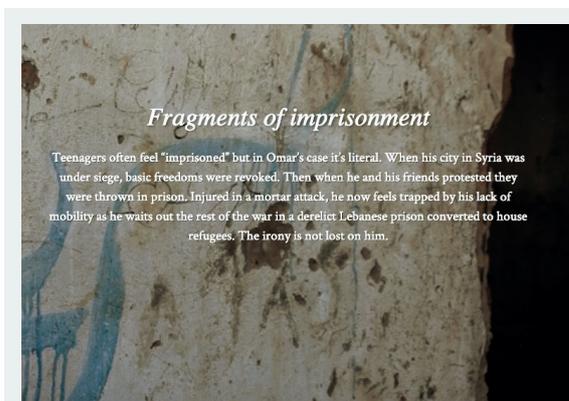


Abb. 11 - Einleitender Text bei Fragmenten



Abb. 12 - Bildbeschreibung bei Fragmenten

Ton

Der Ton nimmt bei *Life on Hold* eine zentrale Rolle ein. Die Macher setzen ihn bewusst ein, um dem Nutzer ein Gefühl von Nähe zum Geschehen zu vermitteln. Bei jeder Geschichte sind Geräusche zu hören, die zum Cinemagraph der Kacheln unten rechts gehören. In diesem Beispiel sind es Kinderstimmen beim Spielen, entfernte Stimmen von Erwachsenen und Strassenlärm (s. Abb. 13). Diese Audioebene erschafft eine authentische Atmosphäre und gibt einen Eindruck von dem Leben dieser Menschen vor Ort. Diese Tonebene ist durchgängig und wird nur unterbrochen, wenn der Nutzer ein Video startet.

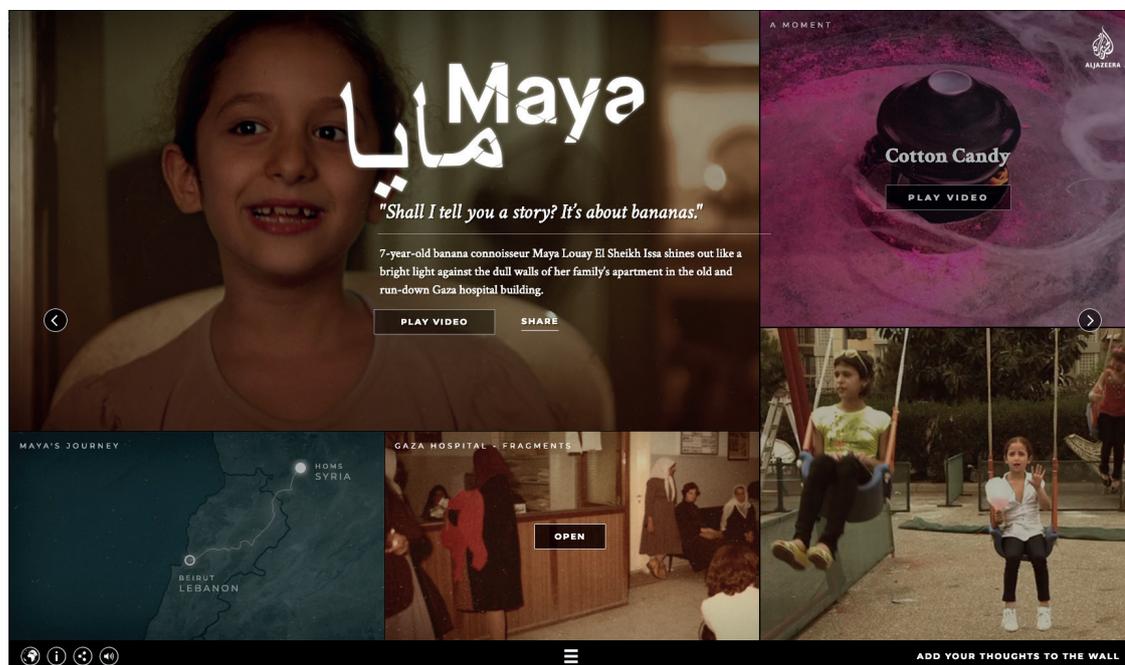


Abb. 13 - Portraitseite auf der immer der Ton des Cinemagraph zu hören ist

Bilder

Video: Jedes Portrait beinhaltet die Kachel oben links mit dem Hauptvideo, welches acht bis zehn Minuten dauert. Es ist ein Interview mit vielen Schnittbildern, welches einen Eindruck vom Leben der Protagonisten vermittelt. Sie sprechen über ihre Vergangenheit, ihre aktuelle Lebenslage und über ihre Hoffnungen für die Zukunft. In den Videos ist der O-Ton des Interviews zu hören, welches teilweise mit Musik unterlegt ist.

Oben rechts ist die Kachel „Moment“. Sie enthält ein Video ohne Interview, welches kürzer als eine Minute ist. Es zeigt einen schönen Moment und ist zusätzlich zum O-Ton mit Musik unterlegt. Aufgrund der Musik wirkt dieser Moment noch positiver und vermittelt etwas Hoffnung.

Fotos: Bei der Kachel „Fragmente“ gibt es eine Diashow, in welcher jedes Foto mit ein bis zwei Sätzen beschrieben ist. Hier werden teilweise Archivbilder verwendet.

Grafik: Die Kachel mit der Karte ist eine animierte Grafik, welche die Reise des jeweiligen Protagonisten zeigt. Ein Punkt wandert von einem Startort ans Ziel. Währenddessen erzählt die Person, weshalb sie die Reise auf sich genommen und wie sie den Weg in Erinnerung hat. Diese Erzählung dauert zwischen 30-90 Sekunden.

Cinemagraph: Ein Cinemagraph ist eine Mischung zwischen einem Foto und einem Video. Nur ein Teil auf dem Bild bewegt, der Rest ist eingefroren. Dadurch wird der Fokus auf einen bestimmten Bildausschnitt gelegt. Cinemagraphs sind GIFs oder kleine Videos, welche in einer Endlosschleife laufen. Diese Endlosschleife sorgt dafür, dass das Bild länger als gewöhnlich fixiert wird (vgl. Spooner, 2013, What is a Cinemagraph?). Wie bereits beim Ton beschrieben, hat das Audio des Cinemagraph bei dieser Webdoku eine wichtige Rolle.

The Last Generation

Kann unter dieser URL aufgerufen werden: <http://apps.frontline.org/the-last-generation/>
Drei Kinder berichten über ihre Heimat, die Marshallinseln. Ein Ort, der durch die Folgen des Klimawandels noch während der Lebzeiten dieser Kinder unbewohnbar werden könnte. Die Webdoku wurde von Frontline und The GroundTruth Project produziert. Frontline betreibt investigativen Journalismus, der die Welt hinterfragt, erklärt und verändert. The GroundTruth Project ist eine unabhängige, unparteiische und gemeinnützige Nachrichtenorganisation, die sich der Unterstützung der nächsten Generation von Journalisten in den USA und auf der ganzen Welt widmet.

Tool A - Erster Eindruck

Fesselnder Einstieg: Die Einstiegsseite ist überlegt gestaltet und konfrontiert den Nutzer zuerst mit einer Frage (s. Abb. 14), erst dann mit dem Titel der Webdoku. Unwillentlich beginnt der Nutzer über den Inhalt der Geschichte zu reflektieren und bemerkt rasch, dass es von der letzten Generation an einem Ort handelt, den es irgendwann nicht mehr geben wird.

Im Hintergrund läuft ein Video im Loop. Es sind nur Umriss von Menschen erkennbar, die sich auf Schiffswracks befinden. Zusammen mit der Musik entsteht eine dramatische Spannung, welche den Nutzer sofort fesselt.

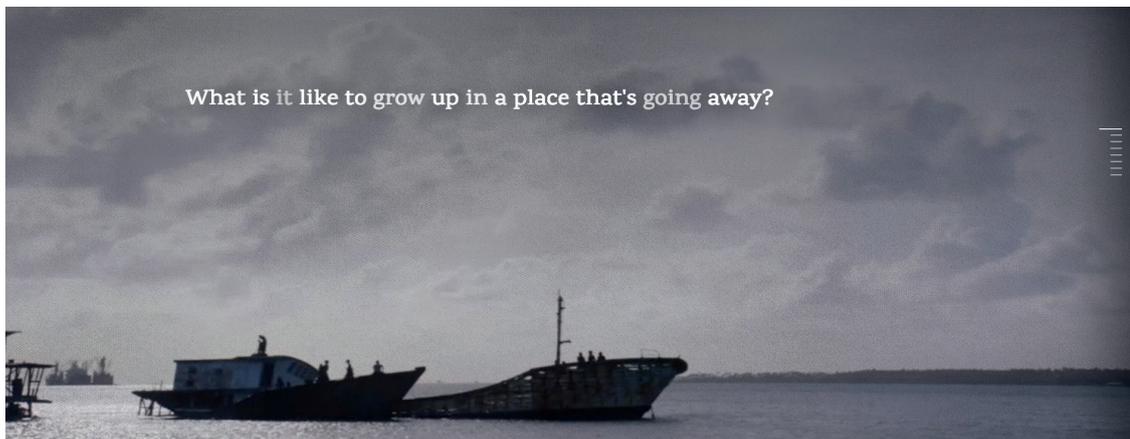


Abb. 14 - Einstiegsseite The Last Generation

Nutzen: Auf der Einstiegsseite wird nur wenig über den Inhalt verraten, trotzdem erfährt der Nutzer schnell, was ihn erwartet. Durch scrollen wird mittels Texten, Videos und Stimmen durch ein Intro geführt.

Call to Action: Es ist klar gekennzeichnet, sowohl durch scrollen als auch mit den Pfeiltasten navigiert werden kann (s. Abb. 15).

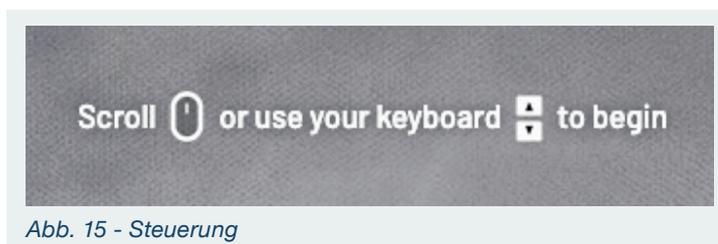


Abb. 15 - Steuerung

Community: Unten links ist ein Facebook und Twitterbutton. Diese dienen jedoch nur dazu, die Webdoku den eigenen Social-Media-Kanälen zu teilen. Eine Community oder Diskussionsplattform gibt es nicht.

Tool B - Benutzerfreundlichkeit

Erzählstruktur

Bei *The Last Generation* wird mit der elastischen Erzählstruktur gearbeitet. Diese ist nahe am linearen Erzählen. Dadurch kann der Autor viel Einfluss auf die Geschichte und die Navigation des Nutzers nehmen. Jeder Kanal hat einen klaren Anfang und ein klares Ende. Das Ziel der Autoren, die Geschichte von Anfang bis Ende durchzusehen und erst danach zur nächsten Geschichte zu wechseln, wird durch diese Erzählstruktur erreicht. So können keine Inhalte übersprungen werden. *The Last Generation* portraitiert drei Kinder und erzählt ihre Geschichten in eigenständigen Kanälen (s. Abb. 16).

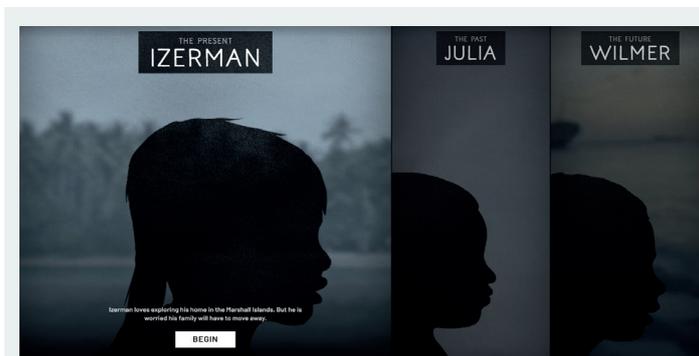


Abb. 16 - Auswahl der drei Protagonisten

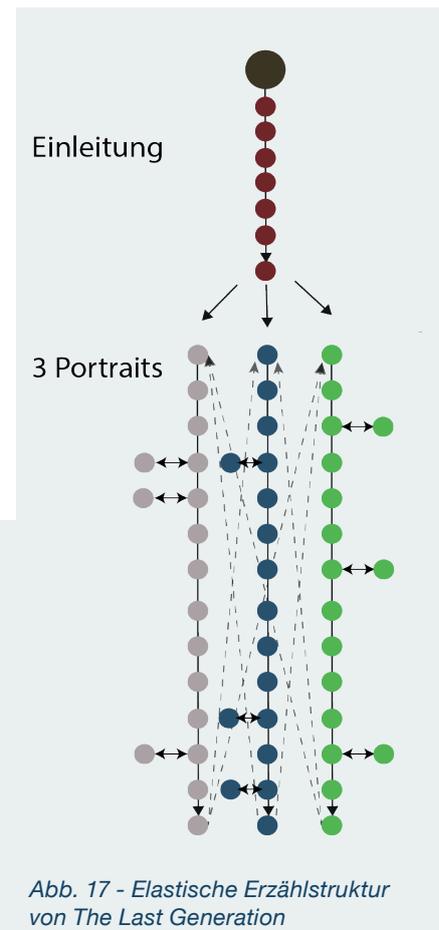


Abb. 17 - Elastische Erzählstruktur von *The Last Generation*

Es gibt bei dieser Webdoku also drei elastische Erzählstrukturen (s. Abb. 17), welche nacheinander angeschaut werden müssen. Mit kleinen Ausnahmen verlaufen die Geschichten linear, doch gibt es teilweise Zusatzinformationen, welche optional abgerufen werden können. Diese Abzweigungen führen immer zurück zur Haupterzählung.

Navigation

Wie auf der Einstiegsseite beschrieben, kann nur via scrollen oder mit den Pfeiltasten von oben nach unten navigieren werden. Bei dieser Webdoku gibt es keine Möglichkeit, wichtige Inhalte zu verpassen, denn der Nutzer navigiert sich Schritt für Schritt durch die Geschichten und bekommt mit jedem Klick das nächste Stück der Geschichte zu sehen. Dadurch wird er allerdings in der Navigationsfreiheit eingeschränkt, da ein Sprung an einen bestimmten Punkt in der Geschichte nicht möglich ist. Jederzeit kann zu einer der anderen Geschichten gewechselt werden, welche jedoch immer wieder am Anfang beginnen.

Interaktivität

Nach dem Intro wird zuerst die Auswahlmöglichkeit der drei Geschichten gegeben, danach kann nur noch vertikal durch die einzelnen Geschichten navigiert werden. Dabei wird mit unterschiedlichen Texten, Bildern und Videos gearbeitet. Beispielsweise erscheinen Texte über Videos nur Satzweise nach jedem klicken des Nutzers (s. Abb 18). Flüssige Übergänge, bildschirmfüllende Bilder und durchgehende Musik harmonisieren zusammen, aber denjenigen Nutzer, die gerne selber mitentscheiden, bietet diese Struktur kaum Freiheiten.

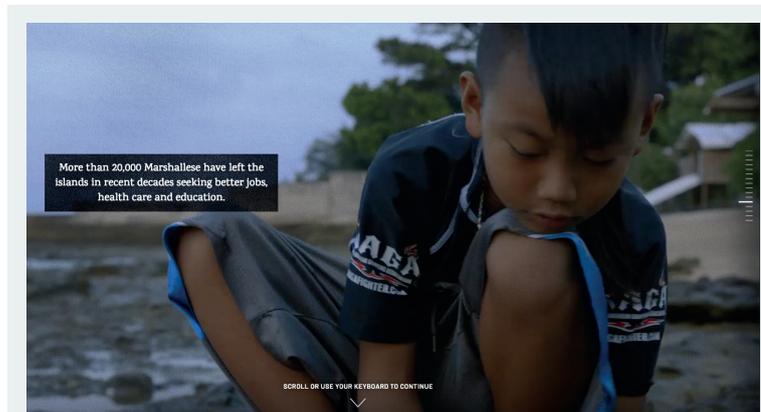


Abb. 18 - Textebene die Satzweise über den Bildern erscheint

Selten gibt es an einem Punkt der Geschichte eine optionale Abzweigung, bei welcher wahlweise Zusatzinhalte gesehen werden können. Diese Verzweigungen führen danach direkt zurück zum Haupterzählstrang (s. Abb. 19 & 20).

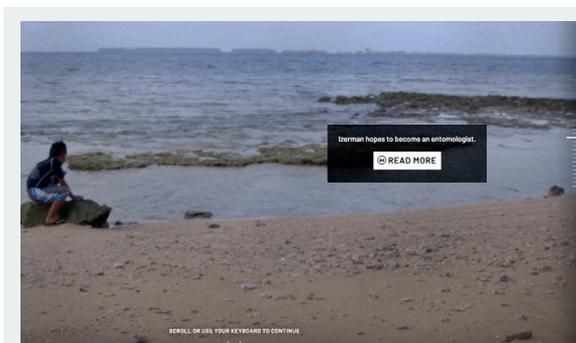


Abb. 19 - Möglichkeit "Read more" für Zusatzinformationen

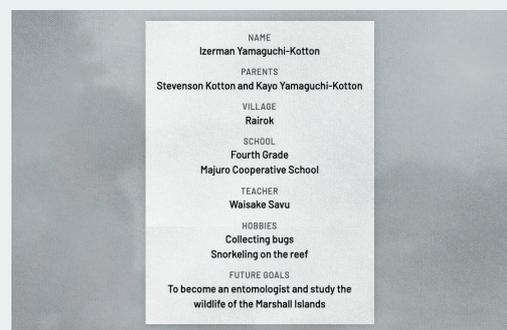


Abb. 20 - Zusatzinhalte zum Protagonisten

Tool C - Einsatz von multimedialen Gestaltungsmitteln

Diese Webdoku arbeitet intensiv mit Fullscreen Bildern. Oft laufen Bilder oder Videosequenzen im Hintergrund im Loop und eine Textebene wird darüber eingeblendet. Auffallend ist die passende Audioebene. Auch wenn ein Video läuft, wird die Musik dezent wahrgenommen, welche auf der ganzen Webseite aktiv ist. Durch scrollen gelangt der Nutzer Schritt für Schritt durch die Story und alle Inhalte werden dabei automatisch gestartet.

Text

Informationen, die nicht in den Interviews erzählt werden, sind bei *The Last Generation* oft durch Texttafeln über schlichten Videos eingeblendet. Während das Video weiter läuft, reagiert der Text beim Scrollen, sodass der Nutzer Satz für Satz lesen kann, ohne das Bild visuell zu überladen (s. Abb. 21).



Abb. 21 - Text über einem Video

Die optionalen Zusatzinformationen sind teilweise ausführlich Texte (s. Abb. 22). Diese Infos sind nicht notwendig, liefern aber sehr ausführliche Hintergrundinformationen.

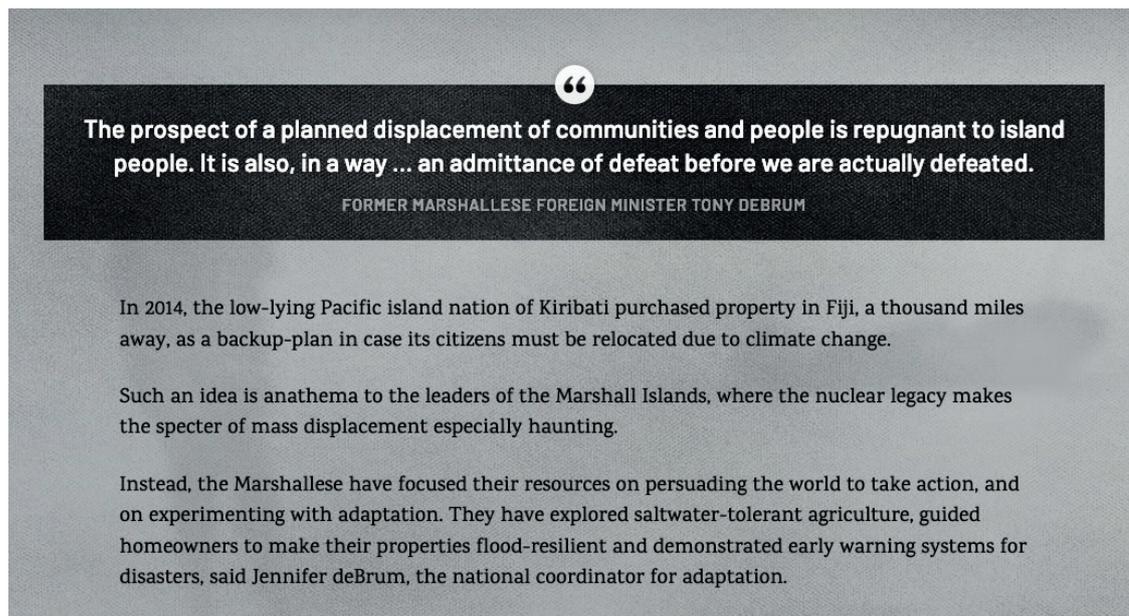


Abb. 22 - Ausführlicher Text als Zusatzinformation

Ton

Das Sounddesign der gesamten Webdoku fällt direkt beim Öffnen der Webseite positiv auf. Es ist nie still. Mit der Musik wird die Stimmung des Nutzers beeinflusst. Die Hintergrundmusik wird teilweise mit dem Atmos Ton und sogar mit den Interviews vermischt. Dies wird nie als störend empfunden, viel eher hält die Musik verschiedene Teile der Geschichte zusammen.

Bilder

Video: Insgesamt hat es pro Person ca. 15 kleine Abschnitte. Grösstenteils sind es kurze Videobeiträge. Die meisten sind 30-90 Sekunden lang. Diejenigen Videos, die im Hintergrund laufen sind teilweise nur 15 Sekunden und werden im Loop abgespielt, während im Vordergrund Text eingeblendet wird.

Der Aufbau der Beiträge verlangt vom Nutzer, dass er immer aktiv bleibt. Er muss oft klicken, damit er einen Schritt weiterkommt.

Foto: Diese Webdoku setzt klar auf Bewegtbild, da nur einmal pro Geschichte ein Fotoslider mit vier bis fünf Bildern und einem beschreibenden Text vorkommt (s. Abb. 23).

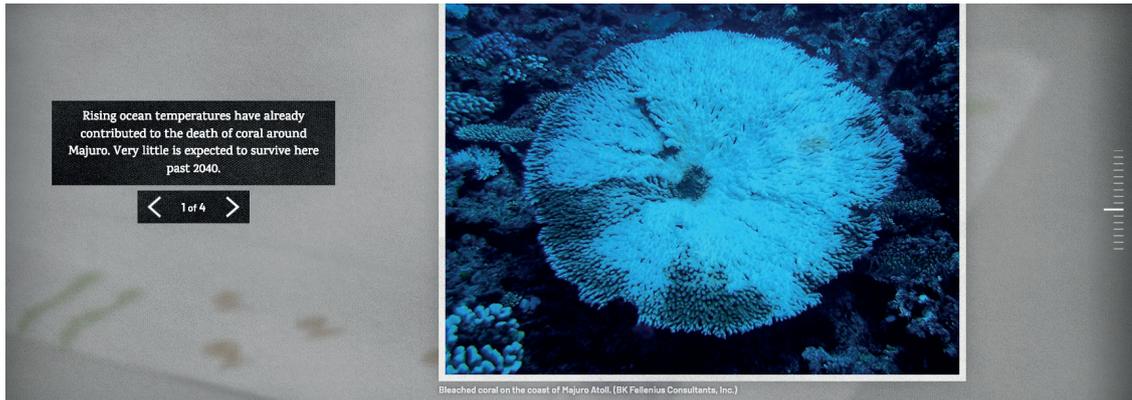


Abb. 23 - Fotoslider mit kurzen Texten

Animation: Grafiken und Animationen kommen wenig zum Einsatz. Sie werden dafür genutzt, Inhalte zu zeigen, die sich in einem Video nur schwer darstellen lassen. Zum Beispiel in Form einer animierten Karte, die bei der Orientierung bezüglich der Lage von Marshall Island behilflich ist (s. Abb. 24 & 25) oder animierten Zeichnungen, wenn ein Kind erklärt, wie der Meeresspiegel steigt (s. Abb. 26).



Abb. 24 - Animierte Grafik der Erde

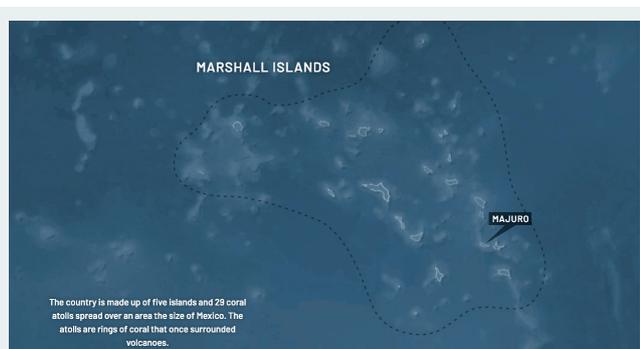


Abb. 25 - Animierte Grafik der Marshall Islands



Abb. 26 - Animierte Zeichnung wie der Meeresspiegel steigt

Gaza/Sderot

Kann unter dieser URL aufgerufen werden: <http://gaza-sderot.arte.tv/de>

Das Projekt ist von Arte.tv und dokumentiert das Leben von 14 Menschen. Sieben davon leben in Gaza (Palästina) und die andern sieben in Sderot (Israel). Täglich erschien von jeder Region ein Video. So bekam der Nutzer der Webdoku während zehn Wochen einen persönlichen und interaktiven Zugang zu den Lebensverhältnissen vor Ort.

Tool A - Erster Eindruck

Fesselnder Einstieg: Bei dieser Webdoku ist die Einstiegsseite sehr informativ und textlastig. Visuell ist sie daher nicht sehr ansprechend (s. Abb. 27).

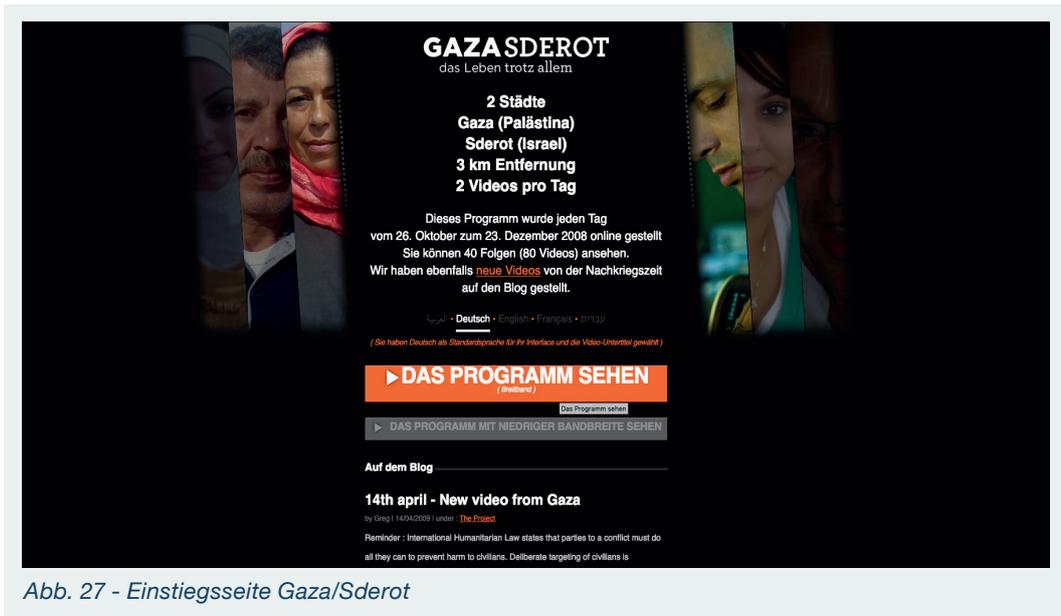


Abb. 27 - Einstiegsseite Gaza/Sderot

Nutzen: Durch die genauen Angaben weiss der Nutzer bereits zu Beginn, dass ihn 80 Videos aus zwei Städten erwarten, welche über einen bestimmten Zeitraum täglich publiziert wurden.

Call to Action: Der Start zur Webdoku ist farblich hervorgehoben und somit klar ersichtlich.

Community: Als die Doku publiziert wurde, gab es auch einen Blog dazu. Zu den Blogbeiträgen konnten die Nutzer auch Kommentare verfassen. Zusätzlich gibt es bei jedem Video die Möglichkeit, Kommentare zu hinterlassen. Auf Social Media gibt es keine Seiten zu dieser Webdoku.

Tool B - Benutzerfreundlichkeit

Erzählstruktur

Die Geschichten von mehreren Personen werden in zwei Strängen erzählt. Diese Erzählstruktur nennt sich „Erzählen in Kanälen“ (s. Abb. 28) und bietet den Vorteil, dass Geschichten aus mehreren Blickwinkeln betrachtet werden können. Im linken Kanal wird jeden Tag ein Video von einem Protagonisten aus Gaza gezeigt und im rechten Kanal eines von jemandem aus Sderot (s. Abb. 29).

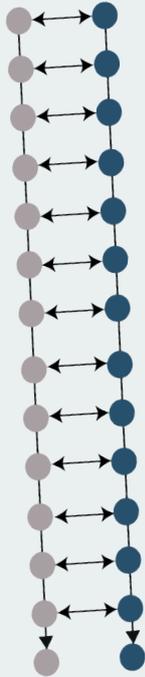


Abb. 28 - Erzählstruktur:
erzählen in Kanälen

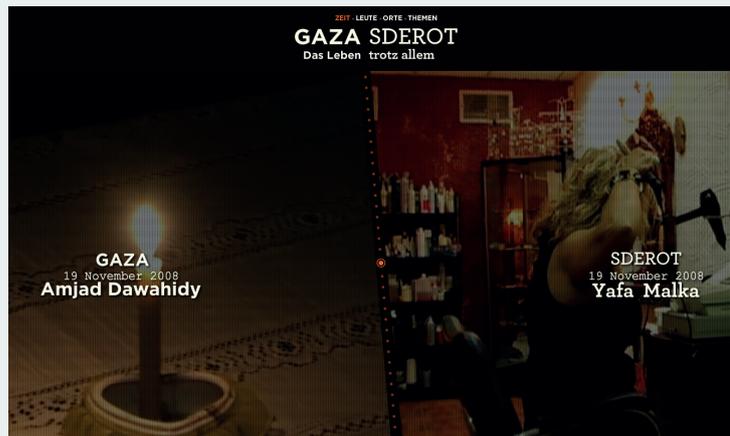


Abb. 29 - Täglich ein Video pro Kanal

Navigation

Da vom 26. Oktober bis zum 23. Dezember 2008 jeden Tag zwei Videos veröffentlicht wurden, macht es Sinn, die Videos von oben nach unten linear durchzusehen. So kann der Nutzer alle Personen über diesen Zeitraum begleiten. Jedoch ist das kein Muss. Der Nutzer hat die vollumfängliche Freiheit, welchen Tag er zuerst sehen möchte. Zusätzlich gibt es drei andere Navigationsmodi, mit welchen alle Geschichten nach Person (s. Abb. 30), Orten (s. Abb. 31) oder Themen (s. Abb. 32) sortiert werden können. Unter der grossen Auswahlmöglichkeit leidet aber die Kontrolle, da sich nicht nachvollziehen lässt, welche Videos bereits geschaut wurden.



Abb. 30 - Videos nach Personen



Abb. 31 - Videos nach Orten



Abb. 32 - Videos nach Themen

Interaktivität

Nebst der Auswahlmöglichkeit, welches der 80 Videos geschaut wird, ist nur wenig Aktivität vom Nutzer gefordert. Die Videos starten bereits beim Rollover, dass der Nutzer muss nur mit der Maus über das Video fahren, wodurch schnell zwischen dem linken und dem rechten Video gewechselt werden kann. Das erste Video stoppt automatisch, sobald das zweite gestartet wird. Die Grenze zwischen den Videos dient als interaktives Element, da jeder Punkt für einen Tag steht und mittels eines Klicks zum gewünschten Tag gesprungen werden kann. Optional kann der Nutzer bei jedem Video einen Kommentar hinterlassen (s. Abb. 33), um Rückmeldungen zu geben oder mit anderen Nutzern zu kommunizieren.



Abb. 33 - Kommentarfunktion bei jedem Video

Tool C - Einsatz von multimedialen Gestaltungsmitteln

Visuell ist die ganze Webseite strikt mit der Trennung in der Mitte aufgebaut. Sie symbolisiert die Grenze zwischen den beiden Städten. Im Gegensatz zu den meisten Webdokus wird hier nur mit Videos gearbeitet. Das Konzept, an jedem Tag zwei Videos aufzuschalten, wurde von Anfang bis Ende angewandt.

Text

Textelemente haben bei *Gaza/Sderot* nur eine sehr kleine Bedeutung. Sie dienen vor jedem Video der Orientierung, um den Nutzer zu informieren, von welchem Ort, Datum bzw. welcher Person es handelt (s. Abb. 34).



Abb. 34 - Videobeschrieb zur Orientierung

Ton

Der einzig vorhandene Ton, ist der Originalton aus allen Videos und Interviews. Auf zusätzliche Musik und auf das Sounddesign wurde bewusst verzichtet. Wenn kein Video läuft, ist nichts zu hören.

Bilder

Video: Videos sind das Hauptgestaltungsmittel dieser Webdoku. Es gibt 80 Videos aus dem Alltag der 14 Protagonisten, die jeweils zwei Minuten dauern. Die Videos sind einfach produziert, was sich zum Beispiel an teilweise schlecht beleuchteten Bildern oder dem überschlagen des Tons äußert. Doch durch diese Machart entsteht eine Nähe zu den Protagonisten und deren Lebensumständen.

Foto: Beim Konzept von *Gaza/Sderot* wird nur mit Videos gearbeitet. Einzig bei der Personenauswahl sieht der Nutzer ein Schwarz-Weiss-Bild aller Protagonisten, welches beim Rollover farbig wird (s. Abb. 35).



Abb. 35 - Fotos beim Navigieren nach Personen

Grafik: Auch auf Grafiken wurde grösstenteils verzichtet. Lediglich die Grenze ist ein grafisches und interaktives Element. Beim Rollover mit der Maus erscheint bei jedem Punkt das Datum. Sie ist also ein Zeitstrahl, mit welchem zum gewünschten Tag navigiert werden kann (s. Abb. 36). Sonst hat es nur bei der Navigation nach Orten eine Karte, über die gewünschte Inhalte erreicht werden.



Abb. 36 - Grenze die als Zeitstrahl zur Navigation dient

5. WERTENDE VERGLEICHSANALYSE

Vergleich Tool A

Einstieg: Bei den ersten beiden Beispielen ist mir der packende Einstieg positiv aufgefallen. Seit dem ersten Moment auf der Webseite wird eine Atmosphäre geschaffen, welche mein Interesse weckt. Dies fehlt mir bei *Gaza/Sderot*, da die entsprechende Einstiegsseite sehr informativ, textlastig und überladen ist.

Nutzen und Call to Action: Alle drei Beispiele erklären ausreichend, was den Nutzer bei dieser Webdoku erwartet und wie er sie bedienen kann.

Community: *Life on Hold* und *Gaza/Sderot* haben eine Kommentarfunktion, wobei es bei *Life on Hold* jedoch mehr ein Gedanke ist, der hinterlassen werden kann. Auf diesen können andere Nutzer nicht reagieren. Bei *Gaza/Sderot* kann jedes Video kommentiert und auch diskutiert werden. *The Last Generation* verzichtet komplett auf eine Kommentarfunktion.

Keines der drei Beispiele hat eine begleitende Social Media Seite, jedoch bieten sie die Möglichkeit, die Inhalte der Webdokus direkt auf dem eigenen Facebook oder Twitter Account zu teilen. Durch das Teilen können die Nutzer ihren Freundeskreis auf die Webdoku aufmerksam machen.

Vergleich Tool B

Life on Hold bietet einen klaren Aufbau und eine einfache Navigation. Dank der semantischen Erzählstruktur habe ich als Betrachter viele Freiheiten und erreiche alle Inhalte problemlos. Mir gefällt gut, dass ich nicht bei jedem Portrait alle Inhalte ansehen muss, da es immer kurze, in sich geschlossenen Geschichten sind. Bei *The Last Generation* ist der Aufbau simpel und eignet sich, wenn der Autor eine lineare Geschichte mit wenig Interaktivität erzählen möchte. Abgesehen vom häufigen Scrollen, um durch die Geschichte zu gelangen, fühle ich mich als Nutzer sehr passiv. Freiheiten bietet diese Erzählstruktur kaum, was ich aus Sicht des Nutzers eher als unbefriedigend wahrgenommen habe. Jedoch bietet die elatiste Erzählstruktur dem Autor die Sicherheit, dass der Nutzer die Hauptgeschichte von Anfang bis zum Ende durchsieht, ohne wichtige Inhalte zu verpassen.

Gaza/Sderot bietet sehr viele Freiheiten, alle Inhalte nach Zeit, Personen, Orten oder Themen zu konsumieren. Jedoch ist es hier schwierig, den Überblick zu behalten, was ich mir bereits angesehen habe.

Von den analysierten Beispielen hat *Life on Hold* den besten Eindruck auf mich gemacht. Die Erzählstruktur ist klar und das Verhältnis zwischen freier Navigation und Interaktivität ist ausgewogen. Hingegen ist mir aufgefallen, dass mir die vertikale Navigation bei *The Last Generation* und *Gaza/Sderot* mehr entspricht, als die horizontale Variante bei *Life on Hold*. Ich vermute, dass diese Präferenz im Zusammenhang mit dem gewohnten Scrollverhalten des Smartphones steht.

Vergleich Tool C

Vom gesamten Look sind alle drei Webdokus sehr stimmig. Die medialen Gestaltungsmittel sind bei *Life on Hold* und *The Last Generation* bewusst eingesetzt. Durch die unterschiedlichen Elemente wie Video, Fotoslider, Grafiken und Animationen gibt es eine angenehme Abwechslung und speziell das Sounddesign ist mir bei beiden Beispielen positiv aufgefallen. Der Sound hat grossen Einfluss auf die Stimmung. Leider fehlt bei *Gaza/Sderot* die Abwechslung und auch auf das Sounddesign wurde verzichtet. Ich kann mir gut vorstellen, dass das Konzept von *Gaza/Sderot* spannend sein kann, wenn täglich, zum Zeitpunkt der Publikation, eine neue Folge geschaut wird. Wenn ich aber heute diese Webdoku anschau, wirkt sie aufgrund der vielen Videos überladen und eintönig.

6. FAZIT

Welche Faktoren sind bei einer Webdoku wichtig und wie werden sie eingesetzt, um den Inhalt verständlich und packend zu vermitteln?

Nach der Analyse der drei Webdokus kann ich die anfänglich formulierte Fragestellung hinreichend beantworten. Die entscheidenden Faktoren habe ich bereits mit der Entwicklung des Analysetools erarbeitet. Wie bei jeder Webseite zählt der erste Eindruck. Der Besucher muss wissen, was angeboten wird und es muss zudem auch visuell ansprechend sein. Eine interaktive Webdokumentation muss benutzerfreundlich gestaltet sein, wofür es eine intuitiv verständliche Navigation, eine gut überlegte, zum Inhalt passende Erzählstruktur und ein gesundes Mass an Interaktivität geben muss, damit sich der Nutzer wohl fühlt. Das auf den Punkt zu bringen, ist sehr schwierig, da das Empfinden von Nutzer zu Nutzer unterschiedlich sein kann. Die medialen Gestaltungsmittel sind mehr als nur einzelne Beiträge, die nacheinander angeschaut werden. Text, Ton und Bild muss auch zwischen den Beiträgen bewusst eingesetzt werden, damit die gesamte Webdoku eine Einheit wird. Speziell ein gutes Sounddesign zwischen den Beiträgen kann das Erlebnis für den Nutzer zusammenhängender und spannender gestalten. Wichtig ist, dass der Nutzer nicht überfordert oder von unnötigen Spielereien abgelenkt wird, da er ansonsten schnell das Interesse verlieren kann.

Durch diese Theoriearbeit habe ich sehr viele Erkenntnisse gewonnen, welche ich zwingend bei der Durchführung meiner praktischen Arbeit berücksichtigen muss. Ich weiss jetzt, was der erste Eindruck vermitteln muss, um den Nutzer zu überzeugen, meine Webdoku zu konsumieren. Auch habe ich gelernt, wie dem Nutzer mit einfachen Methoden, wie zum Beispiel ähnliche Anordnung von Elementen oder grafischen Hinweisen, die Navigation erleichtern werden kann. Dank der Analyse der Erzählstrukturen habe ich die für mein Vorhaben am besten geeignete Möglichkeit gefunden. Zum Thema der Interaktivität nehme ich mit, dass es auf keinen Fall zu viel sein soll. Eine Webdoku gilt bereits als interaktiv, wenn der Nutzer zwischen mehreren Videos selber aussuchen kann. Obwohl es für die medialen Gestaltungsmittel keine Richtlinien gibt, wie sie optimal angewendet werden, habe ich gemerkt, dass eine abwechslungsreich gestaltete Webdoku viel angenehmer zu konsumieren ist, als eine mit vielen ähnlichen Inhalten. Dennoch muss das gesamte Erscheinungsbild einheitlich sein. Mit all den gewonnenen Erkenntnissen freue ich mich nun auf die Planung und Umsetzung meiner praktischen Bachelorarbeit und somit auch meiner ersten Webdoku.

Quellenverzeichnis

- Eick, D. (2014). *Digitales Erzählen: Die Dramaturgie der Neuen Medien*. Konstanz und München: UVK Verlagsgesellschaft.
- Fernández-Vara, C., Mitchell, A. & Thue, D. (2014). *Interactive Storytelling: 7th International Conference on Interactive Digital Storytelling*. Cham: Springer.
- Figl, A. (2015). *Webdoku: Geschichte, Technik, Dramaturgie*. Konstanz und München: UVK Verlagsgesellschaft mbH.
- Ulrich, M., Witte, B. (2014). *Multimediales Erzählen*. Konstanz und München: UVK Verlagsgesellschaft.

Internetquellen

- Al Jazeera (Produzent). (2015). *Life on Hold: The struggle of Syrian refugees in Lebanon*. Retrieved February 17, 2019, from <http://lifeonhold.aljazeera.com/#/en/>
- Arte.tv (Produzent). (2008). *Gaza Sderot: Leben trotz allem*. Retrieved February 17, 2019, from <http://gaza-sderot.arte.tv/>
- Barth, P. (2013). *Eine lineare Einführung ins interaktive Genre*. Retrieved February 17, 2019, from <http://webdoku.de/2013/06/06/webdoku-eine-lineare-einfuehrung-ins-interaktive-genre>
- Barth, P. (2013). *Was ist eine Webdoku?*. Retrieved February 17, 2019, from <http://webdoku.de/hintergrund/>
- Maurin, F. (2012). *Interactive docs: how to help your audience go with the flow*. Retrieved February 17, 2019, from https://www.thepixelhunt.com/blog_en/interactive-docs-how-to-help-your-users-go-with-the-flow
- Maurin, F. (2014). *Narrative Structures: in interactive documentaries*. Retrieved February 17, 2019, from <https://prezi.com/ilzwxzjz2t5p/narrative-structures-in-interactive-documentaries/>
- Frontline (Produzent). (2018). *The Last Generation*. Retrieved February 17, 2019, from <http://apps.frontline.org/the-last-generation/>
- Schreiber, I. (2009). *Game Design Concepts: An experiment in game design and teaching*. Retrieved February 17, 2019, from <https://gamedesignconcepts.wordpress.com/2009/07/30/level-10-nonlinear-storytelling/>
- Spooner, C. (2013). *How To Make a Cool Cinemagraph Image in Photoshop: What is a Cinemagraph?*. Retrieved February 17, 2019, from <https://blog.spoongraphics.co.uk/tutorials/how-to-make-a-cool-cinemagraph-image-in-photoshop>

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1 - Erzählen in Kanälen. Retrieved February 17, 2019, from https://prezi.com/ilzwxzjz2t5p/narrative-structures-in-interactive-documentaries/	8
Abb. 2 - Semantische Erzählstruktur. Retrieved February 17, 2019, from https://prezi.com/ilzwxzjz2t5p/narrative-structures-in-interactive-documentaries/	8
Abb. 3 - Elastische Erzählstruktur. Retrieved February 17, 2019, from https://gamedesignconcepts.wordpress.com/2009/07/30/level-10-nonlinear-storytelling/	9
Abb. 4 - Animierte Grafik zur Populationsveränderung im Libanon. Screenshot February 17, 2019, from http://lifeonhold.aljazeera.com/#/en/loading	11
Abb. 5 - Einstiegsseite von Life on Hold. Screenshot February 17, 2019, from http://lifeonhold.aljazeera.com/#/en/portraits/home	11
Abb. 6 - Semantische Erzählstruktur bei Life on Hold. Quelle: Grafik von Michael Kyburz	12
Abb. 7 - Aufbau eines Portraits bei Life on Hold. Screenshot February 17, 2019, from http://lifeonhold.aljazeera.com/#/en/portraits/maya	13
Abb. 8 - Menü mit allen zehn Portraits. Screenshot February 17, 2019, from http://lifeonhold.aljazeera.com/#/en/portraits/maya	13
Abb. 9 - Zusatzebene mit Text und Bildinhalten. Screenshot February 17, 2019, from http://lifeonhold.aljazeera.com/#/en/portraits/maya	14
Abb. 10 - „The Wall“ einer der Protagonistinnen. Screenshot February 17, 2019, from http://lifeonhold.aljazeera.com/#/en/portraits/maya	14
Abb. 11 - Einleitender Text bei Fragmenten. Screenshot February 17, 2019, from http://lifeonhold.aljazeera.com/#/en/portraits/maya	15
Abb. 13 - Portraitseite auf der immer der Ton des Cinemagraph zu hören ist. Screenshot February 17, 2019, from http://lifeonhold.aljazeera.com/#/en/portraits/maya	15
Abb. 12 - Bildbeschreibung bei Fragmenten. Screenshot February 17, 2019, from http://lifeonhold.aljazeera.com/#/en/portraits/maya	15
Abb. 14 - Einstiegsseite The Last Generation. Screenshot February 17, 2019, from http://apps.frontline.org/the-last-generation/	17
Abb. 15 - Steuerung The Last Generation. Screenshot February 17, 2019, from http://apps.frontline.org/the-last-generation/	17
Abb. 16 - Auswahl der drei Protagonisten. Screenshot February 17, 2019, from http://apps.frontline.org/the-last-generation/	18
Abb. 17 - Elastische Erzählstruktur von The Last Generation. Quelle: Grafik von Michael Kyburz	18
Abb. 19 - Möglichkeit "Read more" für Zusatzinformationen. Screenshot February 17, 2019, from http://apps.frontline.org/the-last-generation/	19
Abb. 18 - Textebene die Satzweise über den Bildern erscheint. Screenshot February 17, 2019, from http://apps.frontline.org/the-last-generation/	19
Abb. 20 - Zusatzinhalte zum Protagonisten. Screenshot February 17, 2019, from http://apps.frontline.org/the-last-generation/	19
Abb. 21 - Text über einem Video. Screenshot February 17, 2019, from http://apps.frontline.org/the-last-generation/	20
Abb. 22 - Ausführlicher Text als Zusatzinformation. Screenshot February 17, 2019, from http://apps.frontline.org/the-last-generation/	20
Abb. 23 - Fotoslider mit kurzen Texten. Screenshot February 17, 2019, from http://apps.frontline.org/the-last-generation/	21
Abb. 24 - Animierte Grafik der Erde. Screenshot February 17, 2019, from http://apps.frontline.org/the-last-generation/	21
Abb. 25 - Animierte Grafik der Marshall Islands. Screenshot February 17, 2019, from http://apps.frontline.org/the-last-generation/	21
Abb. 26 - Animierte Zeichnung wie der Meeresspiegel steigt. Screenshot February 17, 2019, from http://apps.frontline.org/the-last-generation/	21
Abb. 27 - Einstiegsseite Gaza/Sderot. Screenshot February 17, 2019, from http://gaza-sderot.arte.tv	22
Abb. 28 - Erzählstruktur: erzählen in Kanälen. Quelle: Grafik von Michael Kyburz	23
Abb. 29 - Täglich ein Video pro Kanal. Screenshot February 17, 2019, from http://gaza-sderot.arte.tv/de/#/time/95	23
Abb. 30 - Videos nach Personen. Screenshot February 17, 2019, from http://gaza-sderot.arte.tv/de/#/faces/	23
Abb. 31 - Videos nach Orten. Screenshot February 17, 2019, from http://gaza-sderot.arte.tv/de/#/map/	24
Abb. 32 - Videos nach Themen. Screenshot February 17, 2019, from http://gaza-sderot.arte.tv/de/#/topics/	24
Abb. 33 - Kommentarfunktion bei jedem Video. Screenshot February 17, 2019, from http://gaza-sderot.arte.tv/de/#/time/95	24
Abb. 34 - Videobeschreibung zur Orientierung. Screenshot February 17, 2019, from http://gaza-sderot.arte.tv/de/#/time/57	25
Abb. 35 - Fotos beim Navigieren nach Personen. Screenshot February 17, 2019, from Screenshot February 17, 2019, from http://gaza-sderot.arte.tv/de/#/faces/	25
Abb. 36 - Grenze die als Zeitstrahl zur Navigation dient. Screenshot February 17, 2019, from http://gaza-sderot.arte.tv/de/#/time/72	26

ANHANG

Erzählstrukturen

Hier sind die weiteren Erzählstrukturen die zur Analyse von Webdokus dienen. Die restlichen drei wurden bei der Analyse verwendet und sind im Kapitel „3. Das Analysetool“ erläutert.

Lineare Erzählstruktur: Die klassische Art eine Geschichte zu erzählen. Der Autor gibt die Reihenfolge der Abschnitte vor. Es gibt einen klaren Beginn und nur ein Ende. Die ganze Erzählung geht nur in eine klar vorgegebene Richtung (vgl. Maurin, 2009, Kinds of Stories).



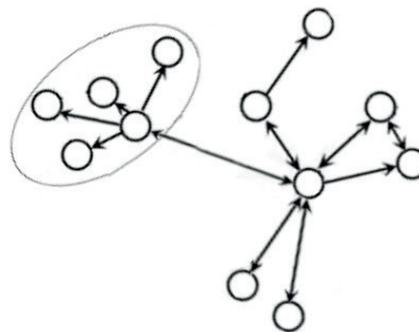
Vorteile

- Ist einfach zu bedienen.
- Die Dramaturgie ist steuerbar.
- Das Risiko der Reizüberflutung besteht nicht.

Nachteile

- Es ist nur wenig Interaktivität möglich.
- Die Interaktion hat keinen Einfluss auf die Geschichte.
- Jeder Nutzer hat das gleiche Erlebnis.

Konzentrische Erzählstruktur: Bei dieser Struktur startet der Nutzer in einem Hauptmenü. Das kann zum Beispiel eine Karte, ein Bild oder eine Liste sein. Von hier aus hat er Zugang zu verschiedenen Modulen, welche unabhängig voneinander funktionieren (vgl. Maurin, 2009, Kinds of Stories).



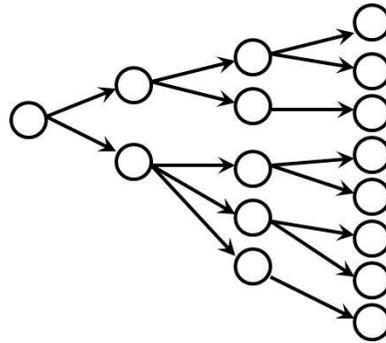
Vorteile

- Bietet die meiste Wahlfreiheit für den Nutzer.
- Unterschiedliche Themen können in einem Projekt gezeigt werden.

Nachteile

- Der Einfluss des Autors ist gering.
- Kann zu Reizüberflutung führen, da es viele Wahlmöglichkeiten gibt.

Verzweigte Erzählstruktur: Ab einem gewissen Punkt der Erzählung kann der Nutzer entscheiden, was er sehen möchte, so können unterschiedliche Geschichten mit verschiedenen Enden entstehen (vgl. Maurin, 2009, Kinds of Stories).



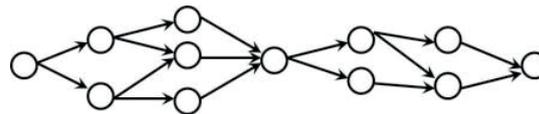
Vorteile

- Viel Auswahlmöglichkeit und Freiheit für den Nutzer.
- Individuelles Erlebnis, da nicht jeder denselben Weg geht.

Nachteile

- Viel Arbeit für den Autor und geringe Wahrscheinlichkeit, dass der Nutzer alle Inhalte sieht.

Parallele Erzählstruktur: Ähnlich wie bei der verzweigten Erzählstruktur kann der Nutzer selber entscheiden, welche Inhalte er als nächstes sehen möchte, jedoch hat der Autor bei dieser Variante mehr Kontrolle, da er den Nutzer an bestimmten Schlüsselsequenzen vorbei kommen muss (vgl. Maurin, 2009, Kinds of Stories).



Vorteile

- Bietet dem Nutzer viel Interaktivität.
- Erhöhte Kontrolle für den Autor, durch die obligatorischen Schlüsselsequenzen.

Nachteile

- Die Navigationsfreiheit wird eingeschränkt.