

Interaktiver Dokumentarfilm

Die Interaktivität des Dokumentarischen und die Medialität der Entscheidung

SNF-Antrag vom August 2020; geschrieben und eingereicht von Florian Krautkrämer (Hochschule Luzern)

1 Zusammenfassung des Forschungsplans

Gegenstandsbestimmung: Den Dokumentarfilm zeichnet aus, dass er eine besondere Nähe zur Wirklichkeit behauptet, ihm kommt daher als Genre eine Sonderstellung zu. Dieses Verhältnis verändert sich jedoch durch technische Neuerungen bei Produktion, Zirkulation und Rezeption, so dass auch bei den interaktiven Formaten eine Untersuchung der Beziehung von medialer Repräsentation und zugrunde liegender Realität ansteht. Interaktive Dokumentarfilme können dabei in Bezug auf Präsentation, Produktion und Zirkulation grosse Unterschiede aufweisen. Das Projekt möchte Kriterien für die Unterscheidung verschiedener interaktiver Dokumentarfilme entwickeln und sich dafür nicht allein auf die fertigen Resultate beziehen, sondern stärker auf die zugrunde liegende Software als auch die Herstellungsweise.

Fragestellungen: Eine stärkere Fokussierung auf die Software zieht eine Neubeurteilung von Fragen nach sich, die traditionell eng mit dem Genre des Dokumentarfilms verknüpft sind, wie z.B. die nach der Authentizität. Theorien des Dokumentarfilms sollen im Hinblick auf interaktive Formate, deren Multiperspektivität und ihre stückweise Abgabe von Autor:innenkontrolle hin aktualisiert werden. Diesbezüglich gilt es auch Möglichkeiten zu entwickeln, mit denen Elemente wie Interfaces stärker in der Analyse der Werke berücksichtigt werden können. Projektbegleitend soll zudem erprobt werden, inwieweit die Software generativer, regelbasierter Dokumentarfilme auch als Rechercheinstrument zur Materialerschliessung und -analyse nutzbar ist.

Methoden: Die Besonderheit des Projekts liegt dabei in der Verbindung von geisteswissenschaftlicher Theoriebildung und kreativer Praxis. Beide Felder sind Teil zweier Untersuchungspfade, die sich zum einen dem Dokumentarischen, zum anderen dem Interaktiven widmen, und deren Trennung eben nicht zwischen Theorie und Praxis verläuft. In das Team selbst eingebunden ist neben den promovierten Film- und Medienwissenschaftlern und einer Medienanthropologin auch ein Produzent interaktiver Dokumentarfilme, der zudem die weit verbreitete Software „Korsakow“ entwickelt hat. Damit soll gewährleistet werden, dass Probleme aus der Praxis in der theoretischen Aufarbeitung berücksichtigt werden sowie Antworten auf die Forschungsfragen auch Relevanz in der Ausführung entwickeln. Durch die Analyse sowohl verschiedener Werke (mit den Werkzeugen der Filmwissenschaft), sowie ihrer Interfaces und der zugrunde liegenden Programmierung (Interface- und Softwarestudies) und dem Produktionsprozess (Production Studies und kreative Praxis) soll eine Aktualisierung der Theorie des Dokumentarischen geleistet werden, die webbasierte Formen dokumentarischen Arbeitens mit einschliesst, und dabei eine kritische Reflexion zeitgenössischer Interaktivität im filmischen Bereich umfasst.

Relevanz: Das Projekt leistet einen Beitrag im Rahmen des grundlegenden und anhaltenden Wandels zeitgenössischer Filmtheorie, in der Werke weniger einheitlich werden und Fragen der Zirkulation und Interaktivität in den Vordergrund rücken. Unter Rückgriff auf Software- und Interface Studies werden Verfahren für die Analyse interaktiver Dokumentarfilme entwickelt. In der transdisziplinären Verbindung von Praxis und Theorie werden Produzent:innen interaktiver Dokumentarfilme nicht im Hinblick auf das zu analysierende Werk übersprungen, sondern zu zentralen Akteuren. Das Projekt ist hochrelevant für den Bereich der Film- und Medienwissenschaft und für kreativ Schaffende im Bereich des (interaktiven) Dokumentarfilms, da es die Gattung des interaktiven Dokumentarfilms mit interdisziplinärem Ansatz untersucht, die geisteswissenschaftlichen Methoden vor dem Hintergrund der Digitalisierung weiterentwickelt, die in dem Bereich international profilierten Forschenden vereint und exemplarisch ist, für die

Zusammenarbeit geisteswissenschaftlicher Theoriebildung und kreativer Praxis. Darüber hinaus ist die Förderung des wissenschaftlichen Nachwuchses sowie die Veröffentlichung der Ergebnisse in einer interdisziplinären interaktiven Publikation von grosser Wichtigkeit.

2 Forschungsplan

2.1 Stand der Forschung im Fachgebiet

2.1.1 Gegenstandsbestimmung

Beispiele für interaktive Filme finden sich vor allem ab den 1970er Jahren.¹ Erst mit optischen Videodisks konnten Formen realisiert werden, bei denen es den Rezipient:innen möglich war, durch Interaktion auf einem Bildschirm das Geschehen zu beeinflussen. Interaktive Beispiele, die mit bewegten Bildern arbeiteten, entstanden häufig im Bereich der Medienkunst und wurden u.a. auf CD-ROM realisiert. Die Nutzer:innen hatten meist die Möglichkeit, durch eine Auswahl auf dem Bildschirm einen kurzen Film abspielen zu lassen und Texttafeln oder Animationen weiterzuschalten (Huhtamo 1996). Diese Beispiele waren bis in die 1980er Jahre hinein in der Regel durch *point and click* charakterisiert, d.h. man wählte ein (Hyper-)Bild oder einen (Hyper-)Text aus, das, bzw. der dann zu einem neuen Inhalt führte. Nicht zuletzt aufgrund der begrenzten Speicherkapazitäten waren solche interaktiven Geschichten bezüglich des Variantenreichtums limitiert. Dokumentarisch waren diese Formate vor allem in Abgrenzung zu interaktiven Spielen, bei denen u.a. das *Adventure* im Vordergrund stand und weniger der Bezug auf reale Gegebenheiten und die Informationsvermittlung. Dies änderte sich erst mit dem Aufkommen des Web 2.0, ungefähr seit 2005. Durch browserbasierte Formate wurde es einer breiteren Öffentlichkeit möglich, sowohl interaktive Dokumentarfilme zu rezipieren, als auch sie durch eigenen Upload zu ergänzen. Entscheidend ist hier nicht allein, dass sie damit mehr Verzweigungen und auch längere Filmteile enthalten konnten, sondern dass sie auch in ein alltägliches Medium eingebettet waren. In der Folge nahmen sich verschiedene theoretische Texte speziell diesem Format an. Frühere Ansätze beziehen sich dabei häufiger auf das interaktive Storytelling und sehen die dokumentarischen Formen als eine Unterkategorie des interaktiven Films (bspw. Miller 2004, Goodnow 2004). In dieser Perspektive sind interaktive Dokumentarfilme eine Weiterentwicklung der linearen Dokumentarfilme, die nun über die Möglichkeiten des Interaktiven verfügen. Spätere Studien beziehen sich hingegen stärker auf die formalen Eigenheiten und betonen bspw. die grössere Bandbreite heterogener Quellen, aus denen das Material stammen kann (bspw. Hudson 2008). Die Bezeichnungen unterscheiden sich dabei im Einzelnen ebenso (interaktiver, webbasierter, cross- und transmedialer oder partizipatorischer Dokumentarfilm etc.), wie auch die verschiedenen Modi, die zur Beschreibung der einzelnen Subgenres verwendet werden (interaktiv, kollaborativ, partizipativ etc. – zu den verschiedenen Bezeichnungen siehe auch Kermanchi 2019: 30f., Wiehl 2019). Mitunter findet sich zudem die Forderung, dass sich interaktive Formate deutlich von linearen unterscheiden müssen, sowie die Annahme, dass sie dadurch erst eine tatsächliche Weiterentwicklung der klassischen dokumentarischen Filme darstellten (Gaudenzi 2013).

Interaktive Dokumentarfilme findet man inzwischen in verschiedenen Formen und an unterschiedlichen Orten (für einen Überblick zur historischen Entwicklung siehe u.a. Mundhenke 2017).² Man kann sie auf eigenen Websites abrufen (beispielsweise *Prison Valley* von David Dufresne & Philippe Brault (2010): <http://prisonvalley.arte.tv/?lang=de>) oder auf grösseren Plattformen (Filme, die mit der Software Korsakow hergestellt wurden, sind zu einem grossen Teil auf der Website der Software verlinkt (<http://korsakow.com/>)); man kann sie als App herunterladen

¹ Frühere Beispiele, wie der interaktive Film *Kinoautomat* (Radúz Činčera CZ 1967) waren aufgrund der aufwändigen Vorführung in Kinosälen eher selten.

² Siehe auch Mundhenke 2016: „[W]ie oft in den Zeiten zunehmender Medienkonvergenz und -hybridisierung – [gibt es] keinen Punkt [...], an dem die Form erstmals präsentiert wurde und von dort an existierte“ (256).

(*LandRush Project* von Frauke Huber und Uwe Martin) oder auch auf dem heimischen Fernseher rezipieren. ARTE³ und die BBC⁴ produzieren seit einigen Jahren mehrere Dokumentationen in VR, bei denen nicht unbedingt der Fortgang der Geschichte, dafür aber der Blickwinkel wählbar ist und die auf dem eigenen Headset angeschaut werden können. Seit Beginn der 2010er Jahre gibt es verschiedene regelmässige Workshops und Festivals zum interaktiven Dokumentarfilm wie das i-Docs-Symposium in Bristol. Sowohl die Begriffe „interaktiv“ als auch „Film“ sind dabei variabel und dehnbar. Interaktiv bedeutet in diesem Zusammenhang, dass man zwischen verschiedenen Clips, unterschiedlichen Handlungssträngen oder Inputs wählen kann; es lassen sich zusätzliche und vertiefende Informationen abrufen und bei kollaborativen Projekten kann man selbst Material beisteuern (beispielsweise *Cowbird* von Jonathan Harris, 2012, <http://cowbird.com>). Manchmal ähneln die Projekte durch Steuerung und Aufmachung eher Computerspielen als klassischen Filmen: Bei *Fort McMoney* (David Dufresne, 2013) beispielsweise ist das Bildmaterial dokumentarisch aufgenommen, es friert aber immer wieder ein, so dass die Rezipient:innen in verschiedene Richtungen navigieren und Gegenstände sowie Protagonist:innen mit der Maus auswählen können, um zu weiteren Inhalten wie Interviews oder Informationen zu gelangen.

Diese unterschiedlichen Formen haben gemeinsam, dass sie mehrere multimediale kürzere Clips oder Bilder miteinander verbinden und den Zuschauer:innen Auswahlmöglichkeiten während der Rezeption anbieten. Sie sind aber auch Ergebnis von Entwicklungen, die das Feld des Films seit den letzten dreissig Jahren massgeblich verändert haben: Die Digitalisierung, und damit einhergehend die Auflösung der als unveränderlich wahrgenommenen Dispositive Kino und Fernsehen (Stauff 2005).

Für das vorliegende Projekt wollen wir uns weniger auf die Analyse interaktive Dokumentarfilme konzentrieren, wie sie in den letzten Jahren bereits häufiger vorgenommen wurde, sondern stärker auf die unterschiedliche Herstellungsweise, die ihnen zugrunde liegt. Eine zentrale Unterscheidung, die wir für die Erstellung des zu untersuchenden Korpus einführen, ist die zwischen dem interaktiven, multilinearen und dem interaktiven, generativen Dokumentarfilm. Die meisten Beispiele des interaktiven Dokumentarfilms sind multilinear und stellen eine Weiterentwicklung der interaktiven Filme dar, die man auf CD-ROM veröffentlicht hat. Dabei werden verschiedene Pfade erstellt, und den Rezipient:innen werden während des Verlaufs immer wieder mehrere Auswahlmöglichkeiten angeboten. Für eine Analyse kann man zu diesen Filmen ein Diagramm erstellen, das die verschiedenen Stränge darstellt, wie das bspw. Kermanchi (2019) getan hat. In der Regel entscheiden die Autor:innen darüber, wie die einzelnen Pfade ausgestaltet und miteinander verknüpft werden und wo sich Entscheidungsmöglichkeiten öffnen. Beim generativen oder regelbasierten interaktiven Dokumentarfilm hingegen wird die auktoriale Kontrolle zu einem grösseren Teil abgegeben. Die prominenteste Software-Lösung zur Erstellung solcher Dokumentarfilme ist Korsakow, die von dem Projektmitarbeiter Florian Thalhofer entwickelt wurde.⁵ Hier werden von den Produzent:innen für jeden Clip eines Projekts mögliche Anschlusspunkte zu anderen Clips festgelegt. Den Zuschauer:innen wird am Ende eines Clips eine bestimmte Auswahl an passenden Clips angeboten. Wenn es bspw. in einem Projekt 100 verschiedene Clips gibt und bei den Clips 1–10 wird definiert, dass die Clips 11–20 an diese anschlussfähig sind und es wird weiterhin definiert, dass den Rezipient:innen nach jedem Clip drei weitere zur Auswahl angeboten werden, so erscheinen im Anschluss an Clip 7 drei zufällig ausgewählte Clips von 11–20. Es ist nicht voraussehbar, in welcher Reihenfolge das Material rezipiert wird und es ist zudem auch unwahrscheinlich, dass man zweimal die gleiche Version des Films sehen wird. Durch die Definition, welche Clips an welche prinzipiell anschlussfähig sind, sind die Verbindungen nicht beliebig, aber das Projekt insgesamt deutlich offener als ein multilineares. Vom Standpunkt der Rezipient:innen mag der Unterschied zwischen diesen beiden Arten des interaktiven Dokumentarfilms gar nicht so gross sein, schliesslich werden in beiden Fällen Auswahlmöglichkeiten angeboten. Aber bezüglich der Konzeption und Herstellung sind die Differenzen massiv.

³ <https://www.arte.tv/sites/webproductions/de/category/arvr/>

⁴ <https://canvas-story.bbcrewind.co.uk/vr/>

⁵ Es gibt bereits eine grössere Zahl an wissenschaftlichen Aufsätzen zu dieser Software, u.a. Miles (2014), Weidle (2020)

So müssen die einzelnen Clips anders konzipiert werden im Hinblick auf die stärkere Abgabe der auktorialen Kontrolle, der Verlauf und damit das Ziel des interaktiven Dokumentarfilms kann nicht in der gleichen Weise festgelegt werden, da die einzelnen Entscheidungen bei der Rezeption zu neuen und nicht vorhersehbaren Verläufen führen können. Auch für die Analyse ist es ungleich komplizierter, einen Verlauf solch eines Projekts wiederzugeben, da innerhalb eines Diagramms die Verästelungen schnell sehr stark zunehmen und im Grunde nur verschiedene exemplarische Verläufe nachgezeichnet werden können. Unseres Erachtens eignet sich die Methode auch für ein explorativeres Erschliessen von Material, was wir unten noch weiter ausführen möchten.

Aufgrund der Anlage des Projekts werden bei der Analyse des Materials vor allem die Unterschiede der beiden interaktiven Arten im Vordergrund stehen. Einzelwerken kommt daher eine weniger grosse Bedeutung zu, weswegen wir auch darauf verzichten, zu Beginn ein festes Korpus an Beispielen zu definieren. Wichtiger ist u.E., dass die Beispiele vergleichbar bleiben, also aus einem ähnlichen Zeitraum stammen (die letzten 15 Jahre), ähnliche Themen bearbeiten (Politik und Gesellschaft) und über das Internet und einen Screen⁶ rezipiert werden können.

2.1.2 Problemstellungen

2.1.2.1 KONFIGURATIONEN DES DOKUMENTARISCHEN

Das Dokumentarische ist instabil geworden durch eine Multiplizierung von Zugängen, Angeboten und Formaten. Diese Entwicklung ist Teil der sogenannten postkinematographischen Krise, mit der man bei Film und Kino u.a. die Pluralisierung der Rezeptionsformen bezeichnet, aber auch eine sich tiefgreifend verändernde Zirkulation (vgl. u.a. Casetti 2015). Die mit der Digitalisierung einhergehende Individualisierung und Personalisierung des Angebots sowie die teilweise Auflösung einst vorherrschender Strukturen der Programmsteuerung führt auch zu einer Vervielfältigung der Diskursangebote und der Konfigurationen zu verhandelnder Inhalte. Auch ohne die oben skizzierten interaktiven Möglichkeiten bietet der digitale Film eine individuelle und nicht reproduzierbare Seherfahrung, da er es den Betrachter:innen ermöglicht, die lineare Abfolge von Bildern jederzeit zu unterlaufen und mit *Second Screens* zeitgleich alternative Angebote abzurufen (vgl. u.a. Shaviro 2010).

Innerhalb der Dokumentarfilmtheorie ist die Auseinandersetzung mit interaktiven Formaten eher selten. Modelle wie der partizipatorische oder der performative Modus, die Bill Nichols entwickelt hat (Nichols 2010: 172ff), gehen von Zuschaueraktivierung durch spezielle Filmgestaltung aus, nicht aber von einer Erweiterung des Dispositivs, das Eingriffe seitens der Rezipient:innen gestattet. Auch neuere Studien, die sich explizit auf zeitgenössische Formate konzentrieren, behandeln meist keine interaktiven Formen (bspw. Winston et al. 2017). Dabei sind mediale Veränderungen für die filmwissenschaftliche Theoriebildung immer auch ein zentraler Orientierungspunkt. Vor allem die Weiterentwicklung der Produktionstechnik, bspw. durch neue handlichere Kamera- und Tonsysteme hat dabei Einfluss nicht nur auf die Ästhetik von Dokumentarfilmen, sondern auch auf die Glaubwürdigkeit und Argumentation. Technische Veränderungen führen in diesem Genre nicht nur zu neuen Stilen, sondern auch zu einem neuen Umgang mit der Realität und damit auch zu neuen Sujets, die gefilmt werden können. Die tiefgreifenden Umwälzungen, die das Digitale besonders im Hinblick auf Zirkulation und Interaktivität darstellt, sind für die Dokumentarfilmtheorie nach wie vor eine Herausforderung, da die Gefahr besteht, „immer differenziertere Klassifikationssysteme zu entwerfen, [... anstatt] die Dynamik dieser Ausdifferenzierung zu analysieren“ (Weber 2017: 8). Zudem ist es nicht sinnvoll, Theoriebildung auf technische Neuerungen allein abzustimmen. Die sechs dokumentarischen Modi von Bill Nichols bestechen vor allem dadurch, dass sie nicht genealogisch vorgehen, sondern dass die einzelnen Beispiele innerhalb der Modi aus unterschiedlichen Epochen stammen. Ein *Interactive Mode* wäre dabei wenig sinnvoll, da sich solch ein Modus zu stark auf eine technische Möglichkeit fokussiert. Die Einführung eines neuen Modus oder einer neuen Kategorie wird notwendig, wenn sich dadurch der Bezug von Dokumentarfilm und Realität verändert, wenn nicht nur

⁶ VR- und 360°-Dokumentationen spielen hier eine eher nachgelagerte Rolle, da es dabei weniger um Entscheidungen bzgl. des Fortgangs der Narration geht als vielmehr das eigenständige Erkunden des filmischen Raums und die Wahl der jeweiligen Perspektive.

eine neue Technik zum Einsatz kommt, sondern dadurch neue Sujets, Formate, Zielgruppen und Auseinandersetzungen erschlossen werden können (vgl. bspw. Nash 2014). So fragt das seit 2016 an der Universität Bochum laufende Graduiertenkolleg „Das Dokumentarische“ auch medienübergreifend nach den Operationen, mit denen in unterschiedlichen Medien und zu verschiedenen Zeiten Dokumente beglaubigt und Realität aufgezeichnet wurde. Für eine Untersuchung des Einflusses des Interaktiven auf das Dokumentarische in zeitgenössischen Formaten gilt es daher nicht allein, technische Veränderungen in den Blick zu nehmen, sondern auch stärker eine praxeologische Perspektive zu verfolgen, die sich nicht allein auf durch Kinostart und Fernsehausstrahlung ausgezeichnete Werke stützt, sondern auch für ephemere Erzeugnisse Gültigkeit behält (vgl. Grainge 2011).

Ein stärker individualisierter Rezeptionsprozess erschwert dabei möglicherweise die Entwicklung filmischer Konventionen, da weniger auf einen kollektiv vorhandenen filmischen Erfahrungsschatz zurückgegriffen werden kann. Dies kann insbesondere für den Dokumentarfilm zum Problem werden, der stärker als andere Bewegtbildformate auf Glaubwürdigkeit und Authentizität angewiesen ist und Strategien entwickeln musste, um eben dies auch durch die Gestaltung seiner Bilder kommunizieren zu können. Die Frage nach der Authentizität ist für den Dokumentarfilm zentral. Ob ein Dokumentarfilm glaubhaft wirkt, hängt von Strategien und Ästhetiken ab, die sich über die Filmgeschichte hin stark verändert haben (Wortmann 2003). Das bedeutet, dass Authentizität etwas ist, das sowohl durch einen Autor:in-Empfänger:in-Vertrag (vgl. Odin 2006) als auch durch einen Lern- oder Gewöhnungsprozess von der Quelle zum, zur Rezipient:in kommuniziert wird. Wie verändern sich diese Authentizitätsmerkmale in einer offenen, interaktiven und prozessorientierten Struktur? Wir möchten der Frage nachgehen, ob Interaktivität mediale Authentizität neu verhandelt und was das wiederum für die Ästhetik der verwendeten Bilder bedeutet. Susan Sontag hat darauf hingewiesen, dass bezüglich der Glaubhaftigkeit dokumentarischer Bilder dem unperfekten, anonymen, amateurhaften Bild ein Vorteil gegenüber dem ästhetischen zukommen kann (Sontag 2013: 34ff). Für den vorliegenden Gegenstand schliesst sich die Frage an, ob das auch für den subjektiven (und daher anonym und amateurhaften) Eingriff bei der Erschliessung des Materials gelten kann. Zugespitzt gefragt: Bedeutet der Verlust der Deutungshoheit etablierter Medienkanäle – mit all den einhergehenden Risiken bezüglich der Manipulierbarkeit von Bildmaterial – einen Gewinn bei der Beurteilung authentischer Quellen, indem man bspw. von einer höheren Medienkompetenz ausgehen kann oder ist das eher als Gefahr anzusehen? Wie kann man damit bei der Arbeit verantwortungsvoll umgehen, wenn, wie Bruno Latour bspw. vorschlägt, die „zirkulierende Referenz“ und damit die Möglichkeit der Rückverfolgung der Quellen gewährleistet sein muss, damit die Argumentation glaubwürdig bleibt (Latour 2002: 72)? Kann die in dem Format mögliche Verlinkung gar eine höhere Transparenz schaffen, da Bearbeitungsprozesse und Quellen offengelegt werden?⁷ Neben der technischen und dispositiven Veränderung etablierter Formate wie Kino und Fernsehen kommt mit der Interaktivität ein weiteres Element dazu, das aufgrund der Betonung des Medienhandelns und der Sichtbarkeit des Medialen nicht nur als Symptom der Krise dokumentarischer Repräsentation, sondern auch als Antwort gesehen werden kann. Durch den interaktiven Film stehen Nutzer:innen stärker im Zentrum bei der Erschliessung des Materials, wodurch Konzepte von Autorschaft der Aktualisierung bedürfen. Dass der/die Autor:in bisher auch im Feld des interaktiven Dokumentarfilms nicht an Einfluss verliert, liegt daran, dass innerhalb der verteilten und vernetzten Produktion, die Autor:innen immer noch Material, Struktur und Kommunikation orchestrieren (Gaudenzi 2014, Figl 2015). Gleichzeitig werden ausserauktoriale Aktanten wichtig. Die einem interaktiven Film zugrunde liegende Software steuert nicht nur die Rezeption, sondern auch die Konzeption und Produktion zu einem nicht unerheblichen Masse. Zu fragen ist, ob die derzeitige Kommunikation von Autorschaft innerhalb dieses Felds noch angebracht ist und welche Einflüsse hier zu berücksichtigen sind.

⁷ Vgl. Bruno Latour: „Es scheint, als wäre die Referenz nicht das, worauf man mit dem Finger zeigt, nicht ein externer, materieller Garant für die Wahrheit einer Aussage, sondern vielmehr das, was durch eine Serie von Transformationen hindurch *konstant* gehalten wird“ (2002: 72). Bezüglich des Gamification-Aspekts ist allerdings auch eine unkritische Distanzlosigkeit zu beobachten, wie Kermanchi in ihrer Studie anmerkt, in der bei Beispielen des investigativen Journalismus, Rezipient:innen interaktiver dokumentarischer Formate die Arbeit von Journalisten „erfahrbar“ gemacht wird, indem auf Schaltflächen geklickt wird und vorgefertigte Entscheidungen getroffen werden (Kermanchi 2019).

Was die Dokumentarfilmtheorie also vom Einfluss der interaktiven Dokumentarfilme lernen kann, ist eine Fokussierung auf Zirkulation, Rezeption und Interaktion des dokumentarischen Bildes (vgl. Rothöhler 2018). Innerhalb unseres Projekts wollen wir eine Aktualisierung der Dokumentarfilmtheorie vornehmen, unter besonderer Berücksichtigung des Interaktiven. Fragen, die dabei im Zentrum stehen, betreffen die konstante Veränderbarkeit der Werke, die Sichtbarkeit und Nachvollziehbarkeit auktorialer Einflüsse und Interpretationen sowie damit einhergehend das Verhältnis des Dokumentarischen zur abgebildeten Welt. Zu klären wäre auch, ob sich durch den multiperspektivischen Zugang das Verhältnis von Erzählen und Zeigen im Dokumentarfilm ändert.

2.1.2.2 DIE VERHEISSUNGEN DER INTERAKTIVITÄT

Zunehmend wichtig für die Forschung zum interaktiven Film ist, nach der Konnektivität zu fragen, der speziellen Art der Interaktion, was diese verspricht und wie sie inszeniert wird. Dabei wird die Untersuchung einer der Technik inhärenten Ideologie vor allem innerhalb der Software und Interface Studies in den Blick genommen (Chun 2011, Galloway 2012, Manovich 2013). Die in der Praxis transparenten und nur scheinbar neutralen Steuerungsprozesse, Einschränkungen und zugrundeliegende Materialitäten werden analysiert, um den Einfluss auf die damit vermittelten Inhalte darzustellen. Für die interaktiven Dokumentarfilme hat Craig Hight die für die Erstellung und Rezeption notwendige Software untersucht und ist zu dem Schluss gelangt, dass aufgrund der grossen Unterschiede sowohl der Software als auch der daraus resultierenden Interaktionen, diese durchaus als Co-Creator angesehen werden muss (Hight 2014 & 2017). In diesem Zusammenhang wird noch zu selten dargestellt, welchen Einfluss die den interaktiven Formaten zugrunde liegende Software auf die Rezeption nimmt. Für interaktive Dokumentarfilme können ganz unterschiedliche Authoring-Programme verwendet werden wie Popcorn Maker (vgl. Dazu Dovey & Rose 2012: 164), Racontr oder Korsakow (dazu u.a. Miles 2014, Hight 2017), die die Möglichkeit zur Einflussnahme durch die Rezipient:innen ganz unterschiedlich steuern. Fragen, die sich daraus für das Forschungsprojekt ergeben, sind die nach dem Einfluss der Software und der Bedienungsfläche auf die Entscheidungen der Rezipient:innen.

Damit ist zugleich auch die Frage nach einer spezifischen Ideologie – oder zurückhaltender: den Verheissungen – der technisch-apparativen, erzählerischen, subjektspezifischen und wissensbildenden Grundlagen der interaktiven Dokumentarfilme aufgerufen. Von besonderer Relevanz ist auch hier, dass es sich beim Dokumentarfilm um ein Format handelt, das einen expliziten Realitätsbezug reklamiert. Es geht also nicht (nur) um erzählerische Wissensstrukturen, sondern um die Darstellung von Fakten und die Erzeugung und Vermittlung von Wissen. Dabei steht aber auch in interaktiven Dokumentarfilmen nicht die Reflexion auf den Wissenserwerb im Vordergrund – Quellenkritik, weiterführende Informationen mögen eine Rolle spielen, sind aber nicht dominant.

Zentrale Versprechen der Interaktivität des Zugangs sind dabei a) die *Selbstbestimmtheit* der Rezipient:innen hinsichtlich Tempo, Erzählsträngen, Spannungsbögen und Interessen sowie b) die *Neutralität* oder mindestens das Zurücktreten der Stimme der Autor:innen.

Kate Nash (2014) schlägt für die Analyse solcher interaktiven Strukturen des neuen Dokumentarfilms vier Dimensionen vor. Sie unterscheidet eine *technische*, eine *relational-kommunikative*, eine die *Erfahrung* betreffende und eine diskursive Dimension. Aus diesen vier Dimensionen lasse sich ein Analyseraster konstruieren, anhand dessen die Verbindungen der User:innen zu dem technologischen System, unterschiedliche Adressierungsweisen und Verhältnisse zwischen User:in, deren Praxen und der dokumentarischen Praxis selbst in den Blick genommen werden können (vgl. ebd., 59f.). Ohne Interaktivität vorab zu definieren, ermöglicht es dieses Raster Interaktivität als repräsentationale Strategie aufzufassen, die epistemische und affektive Konsequenzen mit sich bringt (vgl. ebd.).

Diese Herangehensweise einer diskursiven Ableitung aus Strategien und Praxen bietet einen guten Ausgangspunkt zur Annäherung an den interaktiven Dokumentarfilm. Gleichzeitig aber sollte der Hervorhebung der Zirkulation und der Abhängigkeit von Programmierungen noch stärkeres Gewicht verliehen werden. Die Ermächtigung der User:in scheint häufig mit einem Glauben einherzugehen, der sich in Anlehnung an Daston/Galison (2007) heuristisch als interaktive Objektivität bezeichnen lässt: Das Wahrheitsversprechen der interaktiven Dokumentation basiert zu grossen Teilen eben

auf einem nur vermeintlichen Zurücktreten der Autor:innen und der Entscheidungsfreiheit der User:innen, die bei genauerer Betrachtung immer nur auf einer vorab definierten Auswahl basieren kann. Hier knüpft das Projekt an eine Vielzahl von Ansätzen aus den Interface und Software Studies an.

Interaktivität entfaltet sich immer auch innerhalb einer dispositiven Anordnung im foucaultschen Sinne: Ein „entschieden heterogenes Ensemble“ involviert hier medienwissenschaftlich gesehen eine technisch-apparative Anordnung, Subjekte und Praktiken – je nach medialem Format auch einen institutionellen Apparat, der insbesondere für die ökonomischen und möglicherweise auch inhaltlichen Aspekte verantwortlich zeichnet (vgl. Stauff 2005, 125). Wahrnehmungs- und Wissensformen gehen einher mit der Hervorbringung von Macht- und Subjekteffekten. Die Tatsache, dass interaktive Dokumentationen auf digitale Interfaces angewiesen sind, machen ihre Analyse anschlussfähig an gleich eine Mehrzahl von Begriffen, die insbesondere Jan Distelmeyer (2017) in die Diskussionen der Interface-Studies eingebracht hat: Im Vordergrund steht hier die „Ästhetik der Verfügung“ (ebd., 65-114): Das Verfügen – abgeleitet von Disponieren und so nicht zufällig kompatibel mit dem Foucaultschen Konzept des Dispositivs – ist laut Distelmeyer dialektisch lokalisiert zwischen Freiheitsgraden/Autonomie und einem Verfügen als Anordnung und Zwang (ebd.). Computerinterfaces als Mensch-Maschine-Schnittstellen ermöglichen die Aktivität der User:innen immer nur unter ihren eigenen Bedingungen. Zu Verfügen in digitalen Medien heisst immer zugleich auch ‚sich fügen‘. Es kann ausgewählt werden nur *aus* dem, was gegeben ist und *mit* dem, was vorab von jemand anderem zur Verfügung gestellt wurde. In diesem Kontext erlangen schliesslich auch die Konzepte einer „Ordnung der Auswahl“ und einer „Interface Mise-en-scène“ Bedeutung: Es sei dringlich, so Distelmeyer, „Computerinterfaces als eigenständige Inszenierungen zu untersuchen“ (ebd., 80).

Mittels dieses medientheoretischen, diskursanalytischen Rahmens sollen interaktive Dokumentarfilme erstmals innerhalb einer erweiterten Perspektive untersucht werden, die nicht allein das Dokumentarische aus filmwissenschaftlicher Perspektive stark macht, sondern eben auch das Interaktive anschlussfähig werden lässt an die Diskurse der Medienwissenschaft. Standen bisher überwiegend die filmischen Inhalte im Fokus vergleichbarer Untersuchungen, können so auch weniger deutlich sichtbare Elemente wie z.B. die Navigation besser in den Blick genommen werden.

2.1.2.3 DER INTERAKTIVE DOKUMENTARFILM ALS INSTRUMENT DER RECHERCHE

Im Sinne eines Aufschreibesystems war der dokumentarische Einsatz der Kamera immer auch ein Instrument der Forschung, ohne dass die Aufnahmen im Hinblick auf die Erstellung eines fertigen und zur Distribution freigegebenen Films erstellt wurden. So werden bspw. in der visuellen Anthropologie Beobachtungen mittels Kamera festgehalten, um sie für spätere schriftliche Studien als Quellmaterialien zu fixieren. Bezüglich der Bildproduktion unterscheiden sich die interaktiven Formate nicht zwingend von denen der linearen; die Unterschiede sind dabei im Bezug auf Montage und Präsentation um so grösser, weswegen uns die Frage interessiert, ob die Technik hier ebenfalls im Bereich der Recherche (und nicht nur der Präsentation) eingesetzt werden kann, auch wenn es sich um eine Präsentations- und nicht Bildproduktionstechnik handelt.

Der lineare Dokumentarfilm produziert für gewöhnlich Filmmaterial in deutlich höherem Drehverhältnis als der Spielfilm. Es wird weit mehr gedreht, als anschliessend in den fertigen Film von 90 Minuten Eingang findet. Die Auswertung des gesamten Materials bleibt der kleinen Gruppe von Autor:innen (Regisseur:in, Cutter:in, Produzent:in) vorbehalten. Der interaktive Dokumentarfilm bietet hingegen die Möglichkeit, eine viel grössere Menge des Materials zugänglich zu machen. Insbesondere der generative interaktive Dokumentarfilm kann durch die Definition der verbindenden Regeln eine sehr grosse Menge an Material bereitstellen, das sich den individuellen Rezeptionspfaden anpasst. Dadurch kann von einer grösseren Menge an Rezipient:innen eine grössere Menge an Material gesichtet werden, ohne dass sie sich durch den gesamten Berg der Aufzeichnungen graben oder sich zu sehr auf die Montage oder Verschriftlichung, also Fremdorganisation anderer verlassen müssen. Die Montage ist ein gutes Prinzip, um vom Material zu einer Aussage zu gelangen, indem verschiedene Bausteine miteinander in einer nicht mehr veränderbaren

Reihenfolge in Beziehung gesetzt werden. Der generative Dokumentarfilm entspricht jedoch stärker dem Prinzip einer visuellen Datenbank. Das Prinzip ist vergleichbar mit dem Komparator, den Bruno Latour bei einer wissenschaftlichen Untersuchung von Erdproben beschreibt: nach einem vorher festgelegten Prinzip werden Erdproben in einen Setzkasten angeordnet und so visuell vergleichbar. So wird sichtbar, was einzeln betrachtet nur wenig Auskunft gäbe, zudem lassen sich so Unterschiede räumlich weiter auseinanderliegender Erdproben erkennen. Erst nach dieser Anordnung erfolgt eine Auswertung in Form eines Diagramms oder eines Textes. Diese Erkenntnisse können von dem Sammler der Proben aber auch von anderen mit dem System vertrauten Personen verschriftlicht werden. Nicht mehr das Erheben der Proben steht dann im Vordergrund, sondern das Verbinden, was einem in dem zuvor festgelegten System präsentiert wird. Das Prinzip erlaubt es aber auch, immer wieder zurück zum Komparator zu gehen und neue Verknüpfungen anzustellen (vgl. Latour 2002: 64). Wenn interaktive Filme wie die Korsakow-Filme mit Datenbanken verglichen werden, dann wird solch ein vergleichender Aspekt übersehen. Sie sind eben keine Systeme, in denen man eine Abfrage durchführen kann, um zu einem eindeutigen Ergebnis zu gelangen. Viel mehr geht es darum, eine Möglichkeit zur visuellen Verbindung zu schaffen, um Muster erkennen zu können. Die Autor:innen bieten das System an, in dem diese Vergleiche angestellt werden können. Die anschließenden Schlüsse, müssen aber die Rezipient:innen ziehen, und ggf. in Form von nachfolgenden Texten verfestigen. Auch das ist ein Unterschied sowohl zum linearen Dokumentarfilm als auch zum multilinearen interaktiven Dokumentarfilm: hier ist die Aussage schon gemacht, die Beobachtungen werden präsentiert. Der generative Dokumentarfilm hingegen ist noch im Labor, er ist das System, das zwischen der Erhebung der Daten und der Auswertung stehen kann. Der Rollenwechsel von Zuschauer:in, Autor:in und Subjekt, den Anna Wiehl für den interaktiven Dokumentarfilm als systematisch ansieht (Wiehl 2020: 10), wäre daher auch für das Recherchetool zutreffend.

2.2 Stand der eigenen Forschung

2.2.1 Antragsteller - Florian Krautkrämer

Florian Krautkrämer beschäftigt sich seit mehreren Jahren in Vorträgen und Veröffentlichungen mit dem Thema des Dokumentarfilms. Einen besonderen Schwerpunkt seiner Arbeit stellen dabei die technischen Neuerungen dar, die in Produktion und Zirkulation durch die neuen Medien entstehen. So hat er in mehreren Aufsätzen am Beispiel von YouTube-Clips aus dem Syrischen Bürgerkrieg vorgeschlagen, tradierte filmtheoretische Konzepte zu überdenken und Ubiquität der Kameras sowie Veränderung der Zirkulation dokumentarischer Bilder dabei stärker zu berücksichtigen (Krautkrämer 2014, Krautkrämer 2015, Krautkrämer/Thiele 2018, Krautkrämer 2019, Krautkrämer 2020a, Krautkrämer 2020b). In diesem Zusammenhang hat er auch zwei Film- und Vortragsreihen organisiert, die Arbeiten, Künstler:innen und Wissenschaftler:innen aus diesem Themenbereich vorstellten („Neue Formen des Dokumentarfilms“, HBK Braunschweig 2014; „New Doku“, Kunstverein Wolfsburg 2015).

Ein weiterer aktueller Schwerpunkt besteht in der Analyse aktueller Amateurformate, insbesondere neuer Bewegtbildaufnahmen durch kleine, handliche Kameras sowie Smartphones (Krautkrämer 2015, Krautkrämer 2016). Diese Aspekte wurden auch auf verschiedenen Konferenzen (u.a. auf der SCMS in Atlanta 2016) und Vorträgen diskutiert. 2018 hat er zudem mit Winfried Gerling am Brandenburgischen Zentrum für Medienwissenschaft eine internationale Konferenz zu neuen Kamerasystemen veranstaltet (Versatile Camcorders: Looking at the GoPro Movement), die Ergebnisse werden 2020 in einem englischsprachigen Sammelband erscheinen (Gerling/Krautkrämer 2020).

Der im vorliegenden Forschungsprojekt zentrale Aspekt der interaktiven Dokumentarfilme ist für Krautkrämer eine Fortsetzung der Auseinandersetzung mit der Dokumentarfilmtheorie im Zusammenhang mit den technischen Veränderungen. Bezüglich Interaktivität, Digitalisierung und Film hat er zum Thema Datenbank (2012) publiziert sowie die Sondernummer der montage/av zum Thema Streaming herausgegeben (2017).

Er hat zudem zahlreiche film- und medienwissenschaftliche Lehrveranstaltungen zum Dokumentarfilm abgehalten an der Hochschule für Bildende Künste in Braunschweig, der Johannes Gutenberg-Universität in Mainz und an der

Hochschule Luzern, an letzterer auch in Kombination mit praktischen Inhalten. Florian Krautkrämer hat zudem selbst (lineare) Dokumentarfilme gedreht, die auf zahlreichen internationalen Festivals aufgeführt und im Fernsehen ausgestrahlt worden sind (*Fontaine de Vaucluse*, 2001; *Der Filmsammler*, 2012).

2.2.2 Mitarbeiter 1 (PostDoc) - Tobias Conradi

Tobias Conradi beschäftigt sich in seiner aktuellen Forschung mit zeitgenössischen Medienformaten und -formationen und deren Involvierung in Prozesse der Entscheidungsfindung. In seinem Projekt „Unterscheiden – Entscheiden – Abgrenzen. Theorie und Analyse medialer Entscheidungsfindung“ analysiert er unterschiedliche Konzeptualisierungen des Entscheidens anhand einer grossen Bandbreite medialer Artefakte, Praxen und Repräsentationsformen. Erste Ergebnisse dieses Projekts sind bereits publiziert (Conradi/Hoof/Nohr 2016, Conradi 2019) und Gegenstand internationaler Vorträge gewesen (u.a. an der University of Arizona, der University of Cincinnati und der EFLU Hyderabad). Weitere Teilaspekte dieser Forschung betreffen das Entscheiden und die Handlungen der Spieler:innen in Computerspielen. Wichtige Vorarbeiten und erste Ergebnisse wurden international präsentiert (u.a. auf der SW/PACA in Albuquerque).

Zuvor hat sich Conradi in seiner Dissertation mit der Formation und Dynamik des in tagesaktuellen Fernsehnachrichten etablierten Wissens über Ausnahmestände und Situationen des Umbruchs befasst (Conradi 2015). Die hier gewonnen Erkenntnisse über die faktuale Repräsentation von Ereignissen, wie auch die Überlegungen zu einer Verschränkung von Diskurstheorie, Fernsehtheorie und -analyse bieten einen guten Hintergrund für die Analyse interaktiver Dokumentationen.

Er hat daneben zahlreiche medienwissenschaftliche Lehrveranstaltungen zu Fragestellungen von „Medien und Entscheidungen“, zum „Filtern“ und zur „Repräsentation von Medienereignissen“ abgehalten. Unter anderem an der Universität Wien, der University of Cincinnati, der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig und am Brandenburgischen Zentrum für Medienwissenschaften in (ZeM) in Potsdam.

2.2.3 Mitarbeiter 2 (PhD) - Florian Thalhofer:

Florian Thalhofer beschäftigt sich seit Ende der 90er Jahre mit interaktivem Erzählen mit Fokus auf dem Dokumentarischen. Er hat zahlreiche interaktive Dokumentarfilme veröffentlicht, den ersten bereits als CD-ROM 1997 (*kleine welt*). Sein erster interaktiver Film war *Das Korsakow Syndrom* (2000). In der Folge entwickelte er das Format der Korsakow-Show, die zwei Spielzeiten lang 16 mal an den Kammerspielen in München aufgeführt wurde. Diese ist ein auf der Logik von Korsakow basierendes interaktives Publikumsformat mit dem die unterschiedlichsten Themen bearbeitet werden. Zusammen mit der Filmemacherin Berke Baç entstand *Planet Galata* (2010), ein interaktiver Film über eine Brücke in Istanbul, von dem es auch eine lineare Variante gibt, die für ARTE produziert und im Fernsehen ausgestrahlt wurde. In *Codonaut* (2019) geht es um das Thema Künstliche Intelligenz, eine Zusammenarbeit mit dem Journalisten Stephan Westfale und dem Filmemacher Felix Pauschinger.

Thalhofer ist Erfinder von Korsakow, einer Software mit der sich regelbasierte, interaktive Filme herstellen lassen. Korsakow ging aus dem Programmierwerkzeug hervor, das Thalhofer geschrieben hat, um 1999 bis 2000 den *Das Korsakow Syndrom* zu realisieren. Thalhofer entwickelt Korsakow mit unterschiedlichen Co-Entwicklern seit damals weiter (u.a. von 2008-2016 in Zusammenarbeit mit Prof. Matt Soar an der Concordia University, Montreal). Die Software wird an Universitäten weltweit unterrichtet und auch als Forschungsgegenstand betrachtet. Zahlreiche Aufsätze und Vorträge beschäftigen sich mit Korsakow und seinen Möglichkeiten.

Thalhofer hat 2001-2005 an der UdK Berlin unterrichtet, als Gast-Professor am Deutschen Literatur Institut in Leipzig (2005 und 2006) und gibt regelmässig Vorträge und Workshops. Seit 2012 beschäftigt er sich immer mehr mit den theoretischen Aspekten des Narrativ-Dokumentarischen. Er gilt als einer der Vorreiter des Interaktiven Erzählens.

2.2.4 Mitarbeiterin 3 (PhD) - Vanessa Zallot

Die Schweizerin Vanessa Zallot befasste sich über ihr Studium hinweg durchgehend mit medienanthropologischen Fragen, wobei eine praxistheoretische Perspektive im Vordergrund stand. Im Masterstudium der Europäischen Ethnologie an der Humboldt-Universität zu Berlin intensivierte sich zudem das Interesse an der machtkritischen Hinterfragung ethnographischer Methoden und Repräsentationen. Sie beschäftigte sich dabei unter anderem mit Fragen, welche visuell-ethnographische als auch queere Methodologien diesbezüglich aufwerfen.

Spezielles Augenmerk legte sie u.a. auf Produktionspraktiken dokumentarischer und ethnographischer Filme. Niedergeschlagen hat sich dieses Interesse u.a. im ethnographischen Kurzfilm *This is not a behind-the-scenes* (2019) welcher sich der Frage nach der Performativität ethnographischer Filmproduktion nähert.

In ihrer derzeit entstehenden Masterarbeit befasst sich Zallot mit Formen, Repräsentationen und Praktiken von Reflexivität in ethnographischen Filmen. Basierend auf Interviews mit ethnographischen Filmemacher:innen sollen dabei Modi der Reflexivitäten herausgearbeitet werden. Im Rahmen dieses Projekts kamen zum einen zusätzliche Fragen bezüglich der vielfältigen und unklaren Definitionen kollaborativer Filmproduktion auf. Zum anderen stellte sich auch die Frage, wie sich Filmemacher:innen die Rolle der Rezipient:innen imaginieren und wie sich solche Imaginationen in den Produktionspraktiken niederschlagen.

2.3 Detaillierter Forschungsplan

2.3.1 Inhalt, Gliederung, Ablauf

Ein zentraler Ansatz des Forschungsprojekts ist die Zusammenarbeit zwischen Praxis und Theorie. Im Bereich der Medienwissenschaft und Medienpraxis stellt diese transdisziplinäre Vorgehensweise noch kein etabliertes Prozedere dar, weshalb die Mitarbeitenden in den unterschiedlichen Bereichen zusammenarbeiten, allerdings unter jeweils wechselndem Lead. Um die einzelnen Erkenntnisse besser zu verschränken, gliedern wir das Projekt nicht in Teilbereiche auf, da so die Gefahr der Vereinzelung besteht, sondern haben stattdessen Untersuchungspfade vorgezeichnet, die gemeinsam beschritten werden.

Noch vor dem Start des Projekts werden die Mitarbeitenden im Frühlingssemester 2021 ein interdisziplinäres Praxis-Modul zum interaktiven Dokumentarfilm unterrichten. Dieses Modul soll anschliessend jährlich wiederholt und dabei an den Stand des Projekts angepasst werden. Direkte Rückmeldungen aus der Lehre sollen ebenfalls direkt in das Projekt einfließen. Die Finanzierung dieses Moduls erfolgt aus Mitteln der HSLU. Da das Modul im Bereich Interdisciplinarity in Design and Arts stattfindet, das vom Gesuchsteller geleitet wird, ist eine Implementierung gesichert.

2.3.1.1 ESTABLISHING A COMMON LANGUAGE

Am Beginn des Projektes steht eine Tagung, bei dem wir uns vor allem mit den Funktionen, Möglichkeiten und Implikationen der Software Korsakow beschäftigen wollen, da Korsakowfilme ein zentraler Bestandteil der zu untersuchenden Filme sind. Die Tagung hat innerhalb des Projekts und des damit verbundenen Netzwerks aber vor aber die Aufgabe, ein gemeinsames Vokabular zu etablieren. Gerade bei solch einem interdisziplinären Projekt wie dem vorliegenden, ist es wichtig, sich zu Beginn über die Gemeinsamkeiten und Unterschiede zu verständigen. Die im Verlauf des Weiteren vorgesehenen Konferenzen und Workshops dienen auch dazu, sich nicht nur über die Inhalte, sondern auch über die Sprache auszutauschen (siehe dazu den Zeitplan unter 2.4). Da das derzeit laufende Projekt „Das Dokumentarische im Digitalen“ (Bayreuth/Hamburg) zu einem verwandten Themenbereich forscht, ist geplant, dieses zur Erarbeitung der Tagung einzubinden und einzuladen (eine Zusage dazu besteht bereits). Im Zentrum der Tagung steht das Instrumentarium und seine Auswirkungen. Dazu sollen Vertreter:innen der Praxis ebenso beteiligt sein, wie auch kritische Beiträge aus der Theorie.

Aufbauend auf die Tagung erfolgt dann die Präzisierung von Fragen und Themen, die im Rahmen der sich anschließenden Untersuchungspfade bearbeitet werden sollen.

2.3.1.2 UNTERSUCHUNGSPFADE

Untersuchungspfad 1: Interaktivität des Dokumentarischen

Um die in 2.1.2 beschriebenen Problemstellungen in der Arbeit mit dem interaktiven Dokumentarfilm reflektieren zu können, ist eine begleitende theoretische Arbeit notwendig, die sich insbesondere mit den oben identifizierten Merkmalen auseinandersetzt, um das Format des interaktiven Dokumentarfilms nicht nur als Phänomen wahrnehmen, sondern auch als Werkzeug angemessen beschreiben zu können. Die Erarbeitung des theoretischen Instrumentariums geschieht durch Analyse des Produktions- sowie Rezeptionsprozesses interaktiver Dokumentarfilme sowie der Diskursanalyse der Verheissungen des Interaktiven, die solche Formate begleitet.

Der interaktive Dokumentarfilm ist weniger einheitlich, als die Genrebeschreibung dies suggeriert (vgl. dazu bspw. Gaudenzi 2013). Nicht nur unterscheiden sich die Formen und der Grad der Interaktion, auch die Möglichkeiten, den Film insgesamt zu verändern, variieren je nach Konzept und verwendeter Software. Das Prinzip der Software gibt die Bandbreite der Möglichkeiten vor, innerhalb derer sich die Autor:innen ausdrücken und die Betrachter:innen bewegen können.

Interaktive Filme bedienen sich einer wie auch immer gestalteten Form von Hyperlinks, durch die die einzelnen Elemente des Films verbunden sind. Der Unterschied besteht in der Art, *wie* es zu den Hyperlinks kommt und dies ist in der Regel nicht an der Gestaltung (am GUI) des interaktiven Films abzulesen. Man kann dabei zwischen zwei Prinzipien unterscheiden, dem *multilinearen* und dem *generativen* interaktiven Dokumentarfilm (zur Unterscheidung siehe 2.1.1). Die offenen Narrative der generativen Dokumentarfilme ermöglichen es den Autor:innen, damit Verbindungen herzustellen, die sie nicht unbedingt geplant haben. Den Rezipient:innen kommt in einem solchen Narrativ eine ganz andere Bedeutung zu, da die Verbindungen erst durch sie erfahren werden.

Die verschiedenen Möglichkeiten des Eingriffs interagieren dabei nicht direkt mit der vorfilmischen Realität, dafür aber in besonderem Masse mit der Repräsentation derselben. Des Weiteren muss davon ausgegangen werden, dass sich nicht jeder Inhalt dafür eignet, mit diesem oder jenem Werkzeug bearbeitet zu werden. Durch die sorgfältige und ausführliche Analyse exemplarischer interaktiver Dokumentarfilme sollen Unterschiede verdeutlicht sowie aufgezeigt werden, in welchen Bereichen in der Erforschung und Kommunikation von Realität sich einzelne Anwendungen gut oder schlecht eignen. Analysiert wird also nicht allein das finale Werk, sondern vor allem auch die verwendete Software sowie das Interface, das besonders bei der Kommunikation der zu treffenden Entscheidungen eine wichtige Rolle spielt. Der interaktive, generative Dokumentarfilm nimmt hierbei eine Sonderstellung ein. Der Einfluss der Peripherie soll dabei besonders deutlich herausgearbeitet und systemimmanente Verzerrungen den spezifischen Vorteilen gegenübergestellt werden. Das bedeutet, dass nicht allein nach Zugängen, Ästhetik und Produktionsmitteln zu fragen wäre, also wie Film die Realität repräsentiere, sondern auch danach, wie dieser die Realität verändert, indem er sich in sie einschreibt (Hediger 2012: 77, Weber 2017, Wiehl 2018). Die Repräsentationskrise des Dokumentarischen angesichts der sich auflösenden Bindung von Referent und Referenz im Digitalen (vgl. u.a. Steyerl 2008), wäre damit auch als Herausforderung und Chance zu verstehen, wie der Diskurs über Repräsentation im Dokumentarischen neu gerahmt werden muss, um die verschwindende Rahmung des klassischen Dispositivs aufzufangen. Ein wichtiges Element bei der Arbeit und Analyse stellen dabei Methoden aus den Production Studies und der Feldforschung dar. Es sollen ausführliche Gespräche mit Produzent:innen und Autor:innen interaktiver Dokumentarfilme geführt werden, um zu analysieren, wie im Produktionsprozess Entscheidungen gefällt und verschiedene Softwarelösungen und Distributionsmöglichkeiten ausgewählt werden. Diese Arbeit ist aus zwei Gründen besonders wichtig: Zum einen sind interaktive Dokumentarfilme noch als ephemere Medienprodukte anzusehen, deren Analyse sich aufgrund der noch

nicht etablierten Verfahren besonders für Methoden der Production Studies anbietet. Zum andern kommt aber auch den Entscheidungen der Produzent:innen ein grösserer Stellenwert zu, damit wir verstehen können, warum bestimmte Projekte mit dieser oder jener Software erstellt wurden und wie sich diese wiederum auf die Konzeption und Realisation der Arbeit auswirkt. In diesem Zusammenhang wird auch die Erprobung des interaktiven Dokumentarfilms als Instrument der Recherche erfolgen, da die Interviews aufgezeichnet und mittels der Korsakow-Software aufbereitet werden. Gleichzeitig soll aber sowohl mit den Produzent:innen als auch mit den beteiligten Institutionen diese Herangehensweise erörtert werden.

Folgende Punkte sollen auf dem Weg dieses Untersuchungspfad es geklärt werden:

- Erarbeitung eines für das Projekt zentralen Korpus an Beispielen
- Kriterien zur Unterscheidung verschiedener Arten interaktiver Dokumentarfilme
- Erstellung eines geeigneten Analyseinstruments generativer Dokumentarfilme
- Beschreibung und Analyse der Produktionsprozesse
- Überführung der Erkenntnisse in eine an die Filmwissenschaft anschlussfähige Theorie des interaktiven Dokumentarfilms
- Erprobung der technischen Möglichkeiten des generativen interaktiven Films als Werkzeug der Recherche.

Untersuchungspfad 2: Medialität der Entscheidung

Die Begriffe der Entscheidung, Wahl-Freiheit und Mit-Bestimmung des „Zuschauers“, der „Zuschauerin“ sind im Kontext multimedialer, interaktiver Dokumentationsformate omnipräsent – wenn nicht sogar eine ihrer vorgeblichen Kerninnovationen. Mit ihrem Schwerpunkt auf die aktive Involvierung und Teilhabe der Zuschauer:innen übernehmen interaktive Dokumentationen eines der zentralen Versprechen des Digitalen Fernsehens zu Anfang des 21. Jahrhunderts: Die Verwandlung der passiven Zuschauer:innen in aktive Nutzer:innen. Dass eine solche dichotome Gegenüberstellung häufig zu schlicht und der Medialität des Gegenstandes nicht angemessen ist, hat jedoch die Forschung zum Digital-TV schon gezeigt (Stauff 2005).

Verschiedene Aspekte sind für eine Frage nach der Medialität von Entscheidungen im Kontext interaktiver Dokumentationen relevant: So geht es zum einen um die Gestaltung von und Verfügung über Nutzungsmöglichkeiten. Das Interface interaktiver Dokumentationen steht hier vor der Gratwanderung einerseits Freiräume bieten zu können und andererseits Nutzungsbeschränkungen auferlegen zu müssen. Distelmeyer beschreibt diesen Zusammenhang als eine Dialektik digitaler Medienformationen, die insbesondere auf Ebene der Benutzeroberfläche nicht nur eine Auswahl zur Verfügung stellen, sondern gleichzeitig die Bedingungen, zu denen die Auswahl getroffen werden kann, wenn nicht diktieren, so mindestens beeinflussen (vgl. Distelmeyer 2013: 82). Im Rahmen der Materialanalyse sollen Navigationsmöglichkeiten verschiedener Beispiele eingehend analysiert und auf die jeweiligen Filme und Inhalte bezogen werden. Dabei geht es nicht nur um die sichtbaren Steuerelemente, sondern auch um die narrativ-strukturellen Momente, die den Rezipient:innen Entscheidungen abverlangen. Wir fragen somit nicht nur nach der Materialität, sondern auch der Ästhetik der Entscheidung. Wo sind Unterbrechungen und Entscheidungsabfragen dramaturgisch motiviert? Welchen Einfluss auf die Rezeption von Entscheidungssituationen hat dies? Wie verändert sich das Genre des Dokumentarischen, wenn Zuschauer:innen mit der Erwartung nach Interaktionen rezipieren?

Aller Freiheits- und Interaktivitätsversprechen zum Trotz bestehen interaktive Dokumentationsformate aus einer informierten – einer in Form gebrachten – Selektion aus gegebenen, überschaubaren und bereits abgegrenzten Möglichkeiten. Dieser Formalisierung geht stets eine Reduzierung von Komplexität, eine Zurichtung zur Verfügung stehender Alternativen, voraus. Hier werden mediale Formationen – über Schnittstellen sowohl in der Hard- wie Software – selbst zu Akteuren in einer soziotechnischen Konstellation, die kontinuierlich an der Entwicklung einer Grammatik medialer Interfaces mitwirkt. Neben der Analyse der Variation graphischer Ausarbeitung wird auch eine kritische Evaluation der Modellierung von Entscheidungsfreiheit und -freiräumen vorgenommen. Denn, so die These, interaktive Dokumentationen sind stets einer Dialektik aus Wahlfreiheit und Benutzerführung unterworfen.

Einflussmöglichkeiten der Benutzer:innen treffen auf ein narratives und möglicherweise didaktisches Interesse der

Produzent:innen. Dies ist vergleichbar mit anderen dokumentarischen Hybriden, wie beispielsweise Serious Games, in denen der Anreiz und die Herausforderung von Entscheidungen – sowohl narrativ als auch im Aufbau des Interfaces – einen Teil der Erfahrung der Spieler:innen/Nutzer:innen ausmacht. Und es drängt sich die Frage auf, ob die Involvierung der Zuschauer:innen qua Auswahl das Ziel verfolgt, die Narration über eine Erzählung in eine Erfahrung zu verwandeln.

Folgende Punkte sollen auf dem Weg dieses Untersuchungspfades geklärt werden:

- Kriterien zur Beschreibung und Analyse von Dramaturgien, die der Software und den Interfaces inhärent sind.
- Exemplarische Analyse von Steuerungs- und Entscheidungsprozessen im Zusammenhang mit Filmanalysen.
- Wie sieht ein Rezipient:innen-Vertrag interaktiver Dokumentarfilme aus, analog zu dem beim linearen Dokumentarfilm?
- Verbindung der geeigneten Instrumentarien der Software Studies mit denen der Filmtheorie und -analyse anhand der Beispiele des interaktiven Dokumentarfilms.

Anhand der hier aufgeführten Punkte der beiden Untersuchungspfade ist ersichtlich, dass diese nicht getrennt verlaufen, sondern an verschiedenen Stellen aufeinander Bezug nehmen und aufbauen. So sind die Informationen, die u.a. durch die Interviews in Untersuchungspfad 1 gewonnen werden, wichtig, für eine eingehendere Analyse der Interfaces und der Software, die in Untersuchungspfad 2 vorgenommen wird. Durch das Zusammenspiel der beiden Untersuchungspfade kann sowohl mit dem dokumentarischen und filmischen Aspekt, als auch mit dem, der stärker Software und Interface betrifft, die Analyse interaktiver Dokumentarfilme vertieft werden. Gleichzeitig lassen sich aber auch Wechselwirkungen wie die auf das Dokumentarische oder die Medialität von Entscheidungen eingehender untersuchen.

2.3.1.3 STAY IN TOUCH

Zwar ist für die Erkenntnisgewinnung innerhalb der beiden Untersuchungspfade eine gewisse unabhängige Arbeit unabdingbar, dennoch ist das Projekt so angelegt, dass es Tagungen, Workshops und Zwischenpräsentationen gibt, die die Pfade zusammenführen und so angelegt sind, dass sie nur gemeinsam ausgerichtet werden können. Ein interner Austausch ist zudem durch die regelmässigen Treffen der Mitarbeitenden gewährleistet (siehe Zeitplan 2.4). Die transdisziplinäre Verpflichtung ist durch die gemeinsame Tagung am Beginn des Projekts in dieses eingeschrieben. Des Weiteren öffnet sich das Projekt nach der Hälfte der Laufzeit erneut, um zusammen mit externen Projektpartnern das bisher Erreichte kritisch zu hinterfragen. Das Ziel ist es, für die zweite Hälfte des Forschungsprojekts bisherige Fragestellungen weiter zu präzisieren, anzupassen und neue zu entwickeln.

Die Laufzeit der Untersuchungspfade ist für zwei Jahre geplant. Für das erste Jahr ist eine Beteiligung und der Austausch an mehreren internationalen Konferenzen vorgesehen (siehe Zeitplan für Details). Damit soll das Netzwerk weiter ausgebaut und weitere Inputs in das Projekt einbezogen werden.

2.3.1.4 ABSCHLUSS

Für die Abschlussphase ist ein Jahr vorgesehen. Diese überlappt sich dabei mit dem Ende der Arbeit in den Untersuchungspfaden. Die Ergebnisse sollen auf einem internen Workshop diskutiert, auf einer internationalen Konferenz präsentiert und anschliessend in einer gemeinsamen, interdisziplinären Publikation veröffentlicht werden (siehe dazu auch den Zeitplan 2.4, sowie 2.5 Bedeutsamkeit).

2.3.2 Modelle und Methoden

Der transdisziplinäre Ansatz sowie die verschiedenen Methodologien in den Untersuchungspfaden machen einen Methodenmix unabdingbar. Diese verschiedenen Methoden werden in den Tagungen und Workshops diskutiert und zusammengeführt. Zentrale Prämisse diskursanalytischer Methodologie ist dabei, dass die Ausgangsvoraussetzungen und Vorannahmen hinsichtlich des zu analysierenden Materials möglichst gering gehalten werden (vgl. z.B. Schrage 1999). Es geht also nicht darum, eine feste Methode oder einen abschließenden Fragenkatalog auf empirisches Material

anzuwenden. Ziel ist vielmehr eine „Reflexion auf Ordnungsprobleme in der Praxis der Untersuchung“ (ebd., 67). Auch die Fragen, die im Rahmen der ersten Tagung entwickelt werden, sind insofern nicht abschließend gedacht, sondern werden sukzessive in Auseinandersetzung mit dem Material und reflexiv im Rahmen der Untersuchung weiterentwickelt. In Auseinandersetzung mit diskursiven Fragmenten – also mit möglichst breit gestreuten Aussagen – werden die Regelartigkeiten herausgearbeitet, die konstitutiv für den Gegenstand sind. Die Analyse selbst konturiert damit den diskursiven Gegenstand, hier „interaktive Dokumentationen“ und mit diesen das dispositive Netz, das zu ihrer Herstellung, Darbietung und Verbreitung benötigt wird.

Entsprechend dieser knapp dargelegten methodologischen Herangehensweise kann für die Analyse kein vorab definierter Fragenkatalog abgearbeitet werden. Dadurch würde der Blick der Analyse von vornherein zu stark gelenkt. Forschungspragmatisch muss aber – anhand von Vorarbeiten und des weiteren Projektaufbaus – festgelegt werden, worauf ein besonderer Fokus gesetzt wird. Die Rekonstruktion diskursiver Regelartigkeiten wird dabei in einem ersten Schritt aus der (wissenschaftlichen) Literatur vorgenommen werden: Hier rücken zunächst insbesondere die Begriffe und Konzepte von Interaktivität, Authentizität und Objektivität ins Zentrum der Analyse. Interaktivität beispielsweise ist schon in den 1990er Jahren – u.a. im Kontext der Game Studies – breit in der medienwissenschaftlichen Literatur besprochen und problematisiert worden (vgl. bspw. Mertens 2004, Quiring/Schweiger 2006, Neuberger 2007). Vergleichbare Debatten gilt es hinsichtlich von Fragen der Authentizität und Objektivität nachzuverfolgen. Eine Vermutung im Vorfeld der Analyse ist, dass diese Debatten im Fall der interaktiven Dokumentationen in Fragen der Entscheidung, Steuerung und Wahlfreiheit zusammenlaufen.

Aufbauend auf der Rekonstruktion dieser (spezialdiskursiven) Definitionen und Regelartigkeiten wird in einem zweiten Schritt danach gefragt, inwiefern diese Debatten im Kontext der interaktiven Dokumentationen reflektiert werden. Betrachtet werden hierbei zum einen die geführten Experteninterviews. Zum anderen wird dieser Diskurs insbesondere aus Begleittexten, journalistischen Besprechungen, Kritiken und aus für die einzelnen Dokumentationen spezifischen Paratexten – beispielsweise auf Websites – rekonstruiert. In einem dritten Schritt gilt es dann einerseits im Rahmen einer Interfaceanalyse die konkreten, praktischen Bedienungsmöglichkeiten und Funktionsweisen exemplarischer Dokumentationen zu betrachten. Andererseits werden diese Analysen mit weiteren Umfeldanalysen (beispielsweise von Serienformaten) oder Videospielen (Serious Games) konfrontiert. Über diese Vorgehensweise kann schliesslich der diskursive Gegenstand „interaktive Dokumentation“ sowohl in seiner konzeptionellen, theoretisch-sprachlichen sowie in seiner technisch-apparativen Dimension rekonstruiert werden und in Zusammenführung mit dem zweiten Untersuchungspfad schliesslich auch in seiner praxeologischen Dimension.

Hierfür bieten die *Production Studies* geeignete Methoden an, bei denen die Produktion nicht vom Produkt her beschrieben wird, sondern die Analyse auch den „Prozess der Herstellung zu ihrem zentralen Gegenstand“ nimmt (Vonderau 2013: 15). Für den vorliegenden Gegenstand stehen weniger Fragestellungen der Produktionssoziologie im Vordergrund, da beim interaktiven Dokumentarfilm weit weniger von einer Industrie gesprochen werden kann, als das bspw. in Hollywood oder im Fernsehen der Fall ist (vgl. hierzu u.a. Caldwell 2008). Vielmehr dienen die Methoden der Produktionsforschung hier dazu, marginalisierte Produktionskulturen besser darstellen und verstehen zu können. Dies ist insbesondere dann von Vorteil, wenn der Gegenstand noch nicht systematisch erfasst wurde und sich insgesamt auch höchst unterschiedlich darstellt. Da es in unserem Projekt gezielt auch um die Erforschung der zugrunde liegenden Programmierung geht, sind die Methoden der Feldforschung und das Führen von Interviews geeignete Instrumente, um Strukturen besser verstehen zu können, die zwar grundlegend sind für Produktion und Rezeption der interaktiven Dokumentarfilme, sich aber nicht unbedingt im Bild selbst darstellen lassen.

Ethnographische Methoden und deren sich am Feld orientierenden, teilweise explorativen Vorgehensweisen bieten sich vor allem in der Begleitung des Produktionsprozesses an. Gerade die Methoden der Teilnehmenden Beobachtung oder das Führen von Produktionstagebüchern eignen sich dabei zur Datenerhebung, da sie sich sehr nah an und entlang der Praktiken im Feld bewegen. Zudem ermöglichen narrative Interviews nicht nur einen Zugang zu einem tieferen

Verständnis von Funktionsweisen und Programmierung sondern auch zu den Narrativen, welche die Thematik umgeben.

Die Filmanalyse mit ihren Instrumenten der Bildanalyse, der Analyse von Montage und Narration bleibt dabei eine wichtige Methode, um vor allem den dokumentarischen Anteil des Projekts mit seinen Veränderungen gegenüber dem linearen Dokumentarfilm einschätzen und beschreiben zu können. Eine wichtige Brücke stellt dabei die Forschung zum postkinematographischen Film dar, der stärker Faktoren der Rezeption und Zirkulation berücksichtigt.

Um sich kritisch mit den einzelnen Formaten und Objekten auseinanderzusetzen, greifen wir auf die beiden noch recht jungen Felder der *Software Studies* und *Interface Studies* zurück. Neben den weiter oben bereits beschriebenen Konzepten ‚Ästhetik der Verfügung‘, ‚Ordnung der Auswahl‘ und der ‚Interface Mise-en scène‘ bietet sich noch das auf Harun Farocki zurückgehende Konzept der „operativen Bilder“ an (Farocki 2004; Distelmeyer 2017, Eschkötter/Pantenburg 2014; Eder/Klonk 2017). Die Interfaces, die den Nutzer:innen Wahlmöglichkeiten offenbaren, sind so zumeist selbst als Bilder oder Icons in die interaktiven Dokumentationen integriert. Diese Bilder dienen aber nicht der Repräsentation, sondern ermöglichen allein den hinter ihnen verborgenen Zweck des Operierens und der Interaktion mit dem Computer oder TV.

Aus den Software Studies sind insbesondere die Arbeiten von Wendy Hui Kyong Chun (2005, 2006, 2013, 2016) zu beachten. Chun richtet immer wieder einen skeptischen Blick auf vermeintliche Ermächtigungen durch Software und deren Freiheitsversprechen, indem sie die zwingende Verquickung von Freiheit und Kontrolle in digitalen Medienformationen betont. Daneben sind auch die Arbeiten von Alexander R. Galloway zum *Interface-Effect* (2012) zu berücksichtigen. Chun und Galloway betrachten – auf je unterschiedliche Weise – Software und Interfaces als Ausdruck einer neuen Ideologie.

Aus den Game Studies sind unter anderem die Arbeit von Rolf F. Nohr (2008) zu nennen, der sich diskurstheoretisch mit den Interpellationen der Spieler:innen von Computerspielen auseinandersetzt. Daneben sind, wie bereits angedeutet, Ansätze aus der Forschung zu Serious Games zu berücksichtigen (z.B. Ritterfeld/Cody/Vorderer 2009, insb. Raessens 2009).

2.5 Bedeutsamkeit der Forschungsarbeit

Inhaltlich: Am Gegenstand des interaktiven Dokumentarfilms soll eine Aktualisierung der Dokumentarfilmtheorie vorgenommen werden. Damit wird eine dokumentarische Medienpraxis analysier- und beschreibbar, deren Einfluss innerhalb der Medienrezeption stark zugenommen hat. Von zentraler Bedeutung für unser Projekt ist die Verbindung von geisteswissenschaftlicher Theoriebildung und kreativer Praxis. Die Zusammenarbeit soll nicht entlang der disziplinären Grenzen verlaufen, vielmehr arbeiten Theoretiker und Künstler in allen Punkten gemeinsam.

Da die Mitarbeitenden aus verschiedenen Disziplinen kommen, bringen sie auch verschiedene Netzwerke mit. Ein weiteres Ziel des Projekts ist die Zusammenführung der Netzwerke, wodurch ein Ausbau der individuellen Vernetzung gewährleistet ist. Durch Exkursionen und Recherchereisen soll die Zusammenarbeit mit den Netzwerken vertieft werden.

Nachwuchsförderung: Das Projekt vereint zwei unterschiedliche Doktorandenstellen. Die Schweizerin Vanessa Zallot wird im Projekt eine theoretische, medienwissenschaftliche Promotion in Zusammenarbeit mit der Uni Basel anfertigen. Florian Thalhofer hingegen strebt einen practice based PhD an. Der Ausbau des practice based PhD an der Hochschule Luzern in Kooperation mit der University of the West of England, einer internationalen, nicht deutschsprachigen Einrichtung, ist ein weiterer besonderer Ertrag innerhalb der Nachwuchsförderung dieses Projekts.

Institutionell: Alle Mitarbeitenden sind in Praxis und Theorie zu einem kleinen Teil in die Lehre am Departement Kunst und Design an der Hochschule Luzern eingebunden. Zudem sind mehrere Studiengänge am Projekt beteiligt, so dass sich eine enge Verbindung mit der Institution des Antragstellers auf verschiedenen Ebenen ergibt. Die Verbindung, bzw. der Austausch mit anderen Hochschulen (bspw. Universität Basel) und Institutionen (TV-Sender, Filmförderung) ist vorhanden, bzw. soll ausgebaut werden.

Die Verbindung von Theorie und Praxis, wie sie in diesem Projekt angelegt ist, hat zudem exemplarischen Charakter für das Departement im Hinblick auf die Fortführung der Bestrebungen in SNF-geförderten Projekten wie „Ultrashort“ kunst-, medien- und geisteswissenschaftliche Forschungsansätze durch künstlerische Forschungsmethoden zu ergänzen, auch im Bezug auf die Ausführung des practice based PhD.

2.5.1 Outcome

Für die Kommunikation im Projekt wird eine **Website** aufgesetzt, auf der auch die Forschungsergebnisse gesammelt werden. Diese werden während des Projekts, spätestens aber im Anschluss der Öffentlichkeit zugänglich gemacht. Dabei handelt es sich um die Dokumentation der Tagungen, die Interviews und die im Projekt entstandenen interaktiven Dokumentarfilme. Auch die **gemeinsame, interdisziplinäre und interaktive Abschlusspublikation**, die sowohl Texte als auch interaktive Dokumentarfilme enthalten wird, wird über diese Website veröffentlicht. Zudem werden alle drei Mitarbeitenden im Rahmen ihrer jeweiligen Qualifikationsprojekte eine **Monographie** im Projekt anfertigen, die im Anschluss veröffentlicht wird. Für die beiden Doktorierenden wird das zur Erlangung ihres **PhD** geschehen. Vor allem im ersten und im zweiten Jahr wird das Team zudem auf den einschlägigen internationalen **Konferenzen** Ergebnisse des Projekts vorstellen (siehe dazu den Zeitplan 2.4).

3 Literaturverzeichnis

- Allan, Stuart (2013): *Citizen Witnessing. Revisioning Journalism in Times of Crisis*. London: Polity Press.
- Aston, Judith, Gaudenzi, Sandra (2012): „Interactive Documentary: Setting the Field“, in: *Studies in Documentary Film* 6, Nr. 2, S. 125–139.
- Aston, Judith (2017): „The New Materialism: Human and algorithmic agency within interactive documentary“. In A. Miles (Ed.), *The Material Turn and Interactive Documentary: A Panel* (50-61). A media materialisms UnPublishing initiative.
- Aston, Judith (2017): „The New Materialism: Human and algorithmic agency within interactive documentary“. In: Miles, A. , ed.: *The Material Turn and Interactive Documentary: A Panel*. A media materialisms UnPublishing initiative, pp. 50-61. online: <http://eprints.uwe.ac.uk/37086>
- Aston, Judith & Odorico, S. (2018): „The poetics and politics of polyphony: Towards a research method for interactive documentary“. *Alphaville: Journal of Film and Screen Media*, 15, 63-93.
- Aston, Judith & Gaudenzi, S. (2018): „Interactive documentary: Setting the field“. In D. Williams (Ed.), *Ten Years of Studies in Documentary Film*. London: Routledge.
- Balke, Friedrich, Fahle, Oliver (2014): „Dokument und Dokumentarisches“, in: *Zeitschrift für Medienwissenschaft : zfm* 11, S. 10–17.
- Balcerzak, Scott, Sperb, Jason (Hg.) (2009): *Cinephilia in the age of digital reproduction*, London: Wallflower Press.
- Bellenbaum, Rainer (2013): *Kinematografisches Handeln. Von den Filmavantgarden zum Ausstellungsfilm*, Berlin: B_Books.
- Bruns, Axel (2008): „The Future Is User-Led: The Path towards Widespread Producers“, in: *Fibreculture Journal* 11, online unter: <http://eleven.fibreculturejournal.org/fcj-066-the-future-is-user-led-the-path-towards-widespread-producers/>
- Bolter, Jay David (1991): *Writing space : the computer, hypertext, and the history of writing*, Hillsdale (N.J.) [etc.]: Lawrence Erlbaum.
- Bolter, Jay David & Richard Grusin (2000): *Remediation: Understanding New Media*. MIT Press.
- Caldwell, John T.: *Production Culture. Industrial Reflexivity and Critical Practice in Film and Television*, Durham: Duke University Press 2008.
- Casetti, Francesco (2010): „Die Explosion des Kinos. Filmische Erfahrung in der post-kinematographischen Epoche“, in: *montage/av* 19, Nr. 1, S. 11-36.
- Casetti, Francesco (2015): *The Lumière Galaxy. 7 Key Words for the Cinema to Come*, New York: Columbia University Press.
- Chun, Wendy Hui Kyong (2004): „On Software or the Persistence of Visual Knowledge“, in: *Grey Room*, Nr. 18, S. 26-51.
- Chun, Wendy Hui Kyong (2006): *Control and Freedom. Power and Paranoia in the Age of Fiber Optics*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Chun, Wendy Hui Kyong (2011): *Programmed Visions: Software and Memory*, Cambridge, MA: MIT Press.
- Chun, Wendy Hui Kyong (2016): *Updating to Remain the Same. Habitual New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Cohen, Hart (2012): „Database Documentary. From Authorship to Authoring in Remediated/Remixed Documentary“, in: *Culture Unbound* (4), S. 327-346.
- Conradi, Tobias (2015): *Breaking News. Automatismen in der Repräsentation von Krisen- und Katastrophenereignissen*. München/Paderborn.
- Conradi, Tobias/Hoof, Florian/Nohr, Rolf F. (Hg.) (2016): *Medien der Entscheidung*. Münster.

- Conradi, Tobias (2019): „Verteilte Entscheidung – Zersetzte Verantwortung? Automatismen und das Problem of Many Hands“. In: Norbert Otto Eke/Patrick Hohlweck (Hg.): *Automatismen und Struktur. Zu Prozessen der Auflösung und Zersetzung*. Paderborn, S. 79-100.
- Daston, Lorraine/Galison, Peter Louis (2007): *Objektivität*. Frankfurt/M.
- Deuze, Mark (2008): „The Changing Context of News Work: Liquid Journalism and Monitorial Citizenship“, in: *International Journal of Communication* 2, S. 848-865.
- Distelmeyer, Jan (2013): „Freiheit als Auswahl. Zur Dialektik der Verfügung computerbasierter Medien“, in: Jan-Henrick Möller/Jörg Sternagel/Leonore Hipper (Hg.): *Zur Paradoxalität des Medialen*, München: Fink, S. 69-90.
- Distelmeyer, Jan (2017): *Machtzeichen. Anordnungen des Computers*. Berlin.
- Dovey, Jon, Rose, Mandy (2012): „We're happy and we know it: Documentary, data, montage“, in: *Studies in Documentary Film* 6, Nr. 2, S. 159–173.
- Eder, Jens/Klonk, Charlotte (Hg.): *Image Operations: visual media and political conflict*, Manchester 2016.
- Eschkötter, Daniel/Pantenburg Volker (2014): „Was Farocki lehrt“, in: *Zeitschrift für Medienwissenschaft*, Nr. 11, S. 207-210.
- Farocki, Harun (2004): „Quereinfluss/Weiche Montage“, in: Christine Ruffert/Irmbert Schenk et al. (Hg.): *Zeitsprünge, Wie Filme Geschichte(n) erzählen*, Berlin, S. 57-61.
- Figl, Andrea (2015): *Webdoku. Geschichte, Technik, Dramaturgie*. Konstanz: UVK.
- Figl, Andrea (2019): „Dokumentarischer Film als interaktive Erzählung: Die Webdoku“, in: Carsten Heinze Arthur Schlegelmilch (Hg.): *Der dokumentarische Film und die Wissenschaften. Interdisziplinäre Betrachtungen und Ansätze*. Wiesbaden, S. 145-157.
- Galloway, Alexander R. (2012): *The Interface-Effect*, Cambridge, Malden, MA.
- Gaudenzi, Sandra: *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary*. Doctoral thesis, Goldsmiths, University of London (2013), online: <http://research.gold.ac.uk/7997/>
- Gaudenzi, Sandra: „Strategies of Participation: The Who, What and When of Collaborative Documentaries“, in: Nash, Kate, Hight, Craig, Summerhayes, Catherine (Hg.): *New Documentary Ecologies. Emerging Platforms, Practices and Discourses*, New York: Palgrave Macmillan 2014, S. 129–148.
- Gaudenzi, Sandra (2019): „The WHAT IF IT process“, in: *Alphaville*, S. 111-127.
- Gerling Winfried; Florian Krautkrämer (Hg) (2020): *Versatile Camcorders. Looking at the GoPro-Movement*. Berlin: Kadmos (im Erscheinen).
- Grainge, Paul (2011): *Ephemeral Media: Transitory Screen Culture from Television to YouTube*. London: BFI.
- Hagener, Malte (2011): „Wo ist Film (heute)? Film/Kino im Zeitalter der Medienimmanenz“, in: Sommer, Gudrun, Hediger, Vinzenz, Fahle, Oliver (Hg.): *Orte filmischen Wissens: Filmkultur und Filmvermittlung im Zeitalter digitaler Netzwerke*, Marburg: Schüren 2011, S. 45-60.
- Hartmann, Britta (2012): „„Anwesende Abwesenheit“. Zur kommunikativen Konstellation des Dokumentarfilms“, in: Hanich, Julian, Wulff, Hans Jürgen (Hg.): *Auslassen, Andeuten, Auffüllen : der Film und die Imagination des Zuschauers*, Paderborn: Wilhelm Fink, S. 145-160.
- Harvey, Kerric (2012): „„Walk-In Documentary“: New paradigms for game based interactive storytelling and experiential conflict mediation“, in: *Studies in Documentary Film* 6/2, S. 189–202.
- Hediger, Vinzenz (2012): „Lost in Space and Found in a Fold. Cinema and the Irony of Media“, in: Koch, Gertrud, Pantenburg, Volker, Rothöhler, Simon (Hg.): *Screen dynamics : mapping the borders of cinema*, Wien: Synema, S. 61-77.
- Hight, Craig (2008): „The field of digital documentary: a challenge to documentary theorists“, in: *Studies in Documentary Film* 2, Nr. 1, S. 3–7.

- Hight, Craig (2014): „Shoot, Edit, Share: Cultural Software and User-Generated Documentary Practice“, in: Nash, Kate, Hight, Craig, Summerhayes, Catherine (Hg.): *New Documentary Ecologies. Emerging Platforms, Practices and Discourses*, New York: Palgrave Macmillan, S. 219–236.
- Hight, Craig (2017): „Software as co-creator in interactive documentary“, in: Aston, Judith et al (Hg.): *i-docs: The Evolving Practices of Interactive Documentary*. London/New York: Wallflower, S. 82–98.
- Hohenberger, Eva, Mundt, Katrin (Hg.) (2016): *Ortsbestimmungen. Das Dokumentarische zwischen Kino und Kunst*, Berlin: Vorwerk 8.
- Holl, Ute (2014): „Farocki’s Cinematic Historiography. Reconstructing the Visible“, *E-flux*, 59, S. 1-7.
- Holl, U. (2014): „Rekursionen im Nebel : Erinnerung im post-digitalen Kino : Grandrieux, Godard, Akerman“, in: Holl, Ute, Wittmann, Matthias (Hg): *Memoryscapes: Filmformern der Erinnerung*. Zürich: Diaphanes, S. 227-256.
- Holl, Ute (2017): „Mit ohne Ordnung. Kontingenzproduktion als Strategie des Dokumentarischen (zum Beispiel Abbas Kiarostami)“, in Büttner, Elisabeth, Öhner, Vrät, und Stölzl, L. (Hg): *Texte zum Dokumentarfilm*. Berlin: Vorwerk 8, S. 111-130.
- Holl, Ute (2018): „Unterscheiden, Überschreiten, Überwältigen. Zum Dokumentarfilmton bei Werner Herzog“, in: Bachmann, Alejandro, Koch, Michelle (Hg): *Echos. Zum dokumentarischen Werk Werner Herzogs*. Berlin: Vorwerk 8, S. 217–233.
- Holl, Ute et al (Hg) (2018): *Oberflächen und Interfaces. Ästhetik und Politik filmischer Bilder*. Paderborn: Wilhelm Fink Verlag.
- Holl, Ute (2019): „Waltz with Bashir (2008)“, in Fahle, Oliver et al. (Hg): *Filmische Moderne. 60 Fragmente*. Bielefeld: transcript, S. 383-390.
- Hudson, David (2008): „Undisclosed Recipients: Database Documentaries and the Internet“, in: *Studies in Documentary Film*, 2: 1, p 89–98.
- Huhtamo, Erkki (1996): „Digitalian Treasures, or Glimpses of Art on the CD-ROM Frontier“, in: Leeson, Lynn Hershman (Hg.): *Clicking In. Hot Links to a Digital Culture*, Seattle: Bay Press, S. 306–317.
- Jenkins, Henry (2006): *Convergence culture: where old and new media collide*, New York / London: New York University Press.
- Kermanchi, Jasmin: *Interaktiv investigativ. Zum Funktionswandel des investigativen Journalismus in interaktiven Webprojekten*. edition dokART 1. Hamburg: Avinus, 2019.
- Krautkrämer, Florian (2012): „Database Cinema? Datenbankästhetik im Film“, in: Böhme, Stefan et al (Hg.): *Sortieren, Sammeln, Suchen, Spielen. Die Datenbank als mediale Praxis*, Münster; Hamburg; Berlin; London: LIT, S. 295-314.
- Krautkrämer, Florian (2014): „Revolution Uploaded. Un/Sichtbares im Handy-Dokumentarfilm“, in: *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 11, S. 113-127.
- Krautkrämer, Florian (2015): „Die performative Kamera. Realismus im neueren Kriegsfilm“, in: Hüls, Christian, Lettenewitsch, Natalie, Zechner, Anke (Hg.): *Die Körper des Kinos. Für eine fröhliche Filmwissenschaft*, Frankfurt a.M: Stroemfeld, S. 159-170.
- Krautkrämer, Florian (2016): „GoPro-Vision und involvierter Blick: Neue Bilder der Kriegsberichterstattung“, in: Adam, Marie-Hélène, Gellai, Szilvia, Knifka, Julia (Hg.): *Technisierte Lebenswelt. Über den Prozess der Figuration von Mensch und Technik*, Bielefeld: Transcript, S. 209–226.
- Krautkrämer, Florian (2017): „„All filmed on a GoPro Hero 2“: Über Veränderungen im Amateur- und Familienfilm“, in: Holfelder, Ute, Schönberger, Klaus (Hg.): *Bewegtbilder und Alltagskultur(en). Von Super 8 über Video zum Handyfilm. Praktiken von Amateuren im Prozess der gesellschaftlichen Ästhetisierung*, Köln: Halem, S. 234-249.
- Krautkrämer, Florian, Kirsten, Guido, Vonderau, Patrick (Hg.) (2017): *Streams and Torrents*, Marburg: Schüren (= Sondernummer der *montage/av* 26/1/2017).

- Krautkrämer, Florian, Thiele, Matthias (2018): „The Video Selfie as Act and Artifact of Recording“, in: Eckel, Julia, Ruchatz, Jens, Wirth, Sabine (Hg.): *Exploring the Selfie. Historical, Theoretical, and Analytical Approaches to Digital Self-Photography*, Cham: Palgrave Macmillan, S. 239-260.
- Krautkrämer, Florian (2019): „Zur Aufteilung des Unsichtbaren. Zu Aspekten des Politischen in aktuellen Protestfilmen“, in: Linsenmeier, Maximilian, Seibel, Sven (Hg.): *Gruppieren, Interferieren, Zirkulieren. Zur Ökologie künstlerischer Praktiken in Medienkulturen der Gegenwart*, Bielefeld: Transcript, S. 145–164.
- Krautkrämer, Florian (2020a): „Die Kamera abgeben. Über die Veränderungen von Zeugenschaft und Kamera im Dokumentarfilm.“ In: Mona Wischhoff / Isabelle Zinsmaier (Hg): *Zeugenschaft. Mediale und kulturelle Praktiken*. Stuttgart: Metzler (im Erscheinen).
- Krautkrämer, Florian (2020b): „Stay in the Moment. Vom Filmen nebenbei und der Suche nach dem Amateurfilm im Alltag.“ In: Regina Brückner / Bernhard Groß (Hg): *Im Verwandeln der Zeit. Reflexionen über filmische Bilder*. Berlin: Vorwerk 8 (im Erscheinen).
- Latour, Bruno. Die Hoffnung der Pandora. Frankfurt/m: Suhrkamp, 2002.
- Lobato, Ramon (2012): *Shadow economies of cinema : mapping informal film distribution*, London: Palgrave Macmillan 2012.
- Manovich, Lev (2001): *The Language of New Media*, Massasuchets, London: MIT.
- Manovich, Lev (2013): *Software Takes Command*. New York: Bloomsbury.
- Mersch, Dieter: *Ereignis und Aura. Untersuchungen zu einer Ästhetik des Performativen*, Frankfurt (Main): Suhrkamp 2002.
- Mertens, Mathias (2004): „Computerspiele sind nicht interaktiv“, in: Bieber, Christoph; Leggewie, Claus (Hg.): *Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff*. Frankfurt/M.: Campus Verlag 2004, S. 272-288
- Miles, Adrian (2014): „Materialism and interactive documentary: sketch notes“, in: *Studies in Documentary Film*. 8/3, S. 205–220.
- Miller, Carolyn (2004): *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*, Oxford: Focal Press.
- Nash, Kate, Hight, Craig, Summerhayes, Catherine (Hg.): *New Documentary Ecologies. Emerging Platforms, Practices and Discourses*, New York: Palgrave Macmillan.
- Mundhenke, Florian (2016): „Von der medialen Hybridisierung zur intermedialen Konvergenz des Dokumentarfilms: Der Fall der Webdokumentation“, in: Ritzer, Ivo/Schulze, Peter W. (Hg): *Transmediale Genre-Passagen. Interdisziplinäre Perspektiven*. Wiesbaden: Springer, S. 253–265.
- Mundhenke, Florian. „Die Webdokumentation. Funktions- und Wahrnehmungswandel des Dokumentarischen im intermedialen Raum zwischen Fernsehen, Film und Neuen Medien“. In *Medienkulturen des Dokumentarischen*, herausgegeben von Carsten Heinze und Thomas Weber, 149–166. Film und Bewegtbild in Kultur und Gesellschaft. VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2017. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-14698-6>.
- Nash, Kate (2017): „I-docs and the documentary tradition: exploring questions of engagement“, in: Aston, Judith et al (Hg.): *i-docs: The Evolving Practices of Interactive Documentary*. London/New York: Wallflower, S. 9–25.
- Neuberger, Christoph: „Interaktivität, Interaktion, Internet. Eine Begriffsanalyse“, in: *Publizistik*, Jg. 52, H. 1 (2007), S. 33-50.
- Nichols, Bill (2010): *Introduction to documentary*, Bloomington: Indiana University Press.
- Nohr, Rolf F. (2008): *Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des gemachten im Computerspiel*. Münster.
- Odin, Roger (2006): „Dokumentarischer Film - dokumentarisierende Lektüre“, in: Hohenberger, Eva (Hg.): *Bilder des Wirklichen. Texte zur Theorie des Dokumentarfilms*, Berlin 2006, S. 259-275.
- Quiring, Oliver; Schweiger, Wolfgang (2006): „Interaktivität – Ten Years after. Eine Bestandsaufnahme und ein Analysegerahmen“, in: *Medien und Kommunikationswissenschaft*. 54 (2006), S. 5-24.

- Raessens, Joost (2009): „The Gaming Dispositif: An Analysis of Serious Games from a Humanities Perspective“, in: Ritterfeld, Ute, Cody, Michael, Vorderer, Peter (Hg.): *Serious Games: Mechanisms and Effects*. New York: Routledge, S. 486-512.
- Ritterfeld, Ute, Cody, Michael, Vorderer, Peter (Hg.) (2009): *Serious Games: Mechanisms and Effects*. New York: Routledge.
- Rosen, Philip (Hg.) (1986): *Narrative, apparatus, ideology : a film theory reader*, New York: Columbia University Press.
- Rothöhler, Simon (2013): „Zum Sensory Ethnography Lab der Harvard University“, in: Merkur 8, S. 720-725.
- Rothöhler, Simon (2018): *Das verteilte Bild. Stream, Archiv, Ambiente*. München: Fink.
- Schneider, Alexandra (2004): *Die Stars sind wir. Heimkino als filmische Praxis*, Marburg: Schüren 2004.
- Schrage, D. (1999): „Was ist ein Diskurs? Zu Michel Foucaults Versprechen, „mehr“ ans Licht zu bringen“. In: Bublitz, H., Bührmann, A. D., Hanke, C., Seier, A. (Hrsg.): *Perspektiven der Diskursanalyse Foucaults*. Frankfurt/Main: Campus, S. 63–74.
- Shaviro, Steven (2010): *Post-cinematic affect*, Winchester: Zero Books.
- Soar, Matt (2014): „Making (with) the Korsakow System: Database Documentaries as Articulation and Assemblage“, in: Nash, Kate, Hight, Craig, Summerhayes, Catherine (Hg.): *New Documentary Ecologies. Emerging Platforms, Practices and Discourses*, New York: Palgrave Macmillan, S. 154–173.
- Sontag, Susan (2013): *Das Leiden anderer betrachten*, Frankfurt/M: Fischer.
- Stauff, Markus (2005): *Das neue Fernsehen : Machtanalyse, Gouvernementalität und digitale Medien*, Münster: Lit Verlag.
- Steyerl, Hito (2008): *Die Farbe der Wahrheit. Dokumentarismen im Kunstfeld*, Wien: Turia + Kant.
- Sudmann, Andreas (2018): „Fake-Dokus und ihr Beitrag zur Krise der Repräsentationskritik“, in: Zeitschrift für Medienwissenschaft 19, S. 42–53.
- Tröhler, Margrit (2006): "Eine Kamera mit Händen und Füßen. Die Faszination der Authentizität, die (Un-)Lust des Affiziertseins und der pragmatische Status der (Unterhaltungs-)Bilder von Wirklichkeit", in: Frizzoni, Brigitte, Tomkowiak, Ingrid (Hg.): *Unterhaltung. Konzepte – Formen – Wirkungen*, Zürich: Chronos, S. 155-170.
- Vonderau, Patrick: "Theorien zur Produktion: Ein Überblick", in: montage/av 22 (2013), Nr. 1, S. 9-32.
- Weber, Thomas. „Der dokumentarische Film und seine medialen Milieus“. In Medienkulturen des Dokumentarischen, herausgegeben von Carsten Heinze und Thomas Weber, 3–26. Film und Bewegtbild in Kultur und Gesellschaft. VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2017. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-14698-6>.
- Weidle, Franziska (2020): *Of Trees and Clouds: Software-Mediated Visions in Documentary and Ethnographic Filmmaking Practices*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Wiehl, Anna (2018): „Beyond ‚Toolness‘: Korsakow Documentary as a Methodology for Plurivocal Interventions in Complexity“, in: *alphaville* (15), S. 33-48.
- Wiehl, Anna (2019): *The 'New' Documentary Nexus. Networked|Networking in Interactive Assemblages*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.
- Wiehl, Anna: *The Digital Moment in Interactive Documentary. Polyphony and Collaborative Storytelling between on-line and on-ground Action*. Hamburg: Avinus, 2020.
- Winkler, Hartmut (1992): *Der filmische Raum und der Zuschauer: 'Apparatus' - 'Semantik' - 'Ideology'*, Heidelberg: Winter.
- Winston, Brian, Vanstone, Gail, Chi, Wang: *The Act of Documenting. Documentary Film in the 21st Century*, New York / London / Oxford / New Delhi / Sydney: Bloomsbury.
- Wortmann, Volker (2003): *Authentisches Bild und authentisierende Form*, Köln: Herbert von Halem 2003.
- Zimmermann, Patricia R. (1995): *Reel Families. A Social History of Amateur Film*, Bloomington: Indiana Univ. Press 1995.