

**FRANK THOMAS MEYER**

*PhD, Mediadesign Hochschule für Design und Informatik*

*Düsseldorf, Deutschland*

*drpunktmeyer@aol.com*

**Nur dabei statt mittendrin?  
Selbsreferentialität und Selbstreflexivität  
im interaktiven Dokumentarfilm**

***1. Einleitung***

Dieser Text widmet sich einem bislang nur rudimentär erforschten Bereich innerhalb dokumentarischer Verfahren, dem interaktiven Dokumentarfilm. Im Zeichen der Veränderungen und Umwälzungen, die durch die Digitalisierung weltweit stimuliert werden, entstehen neue mediale filmische Formen, die gleichsam das Subjekt nicht mehr als kontemplativen Betrachter vor einer Leinwand in einem dunklen Kinosaal favorisieren, vielmehr verändert sich die Rolle des Zuschauers grundlegend: vom mehr oder weniger passiven Rezipienten hin zum aktiven und mithin kreativen Schöpfer, der in den filmischen Konstruktionsprozess miteinbezogen wird. Interaktivität ist im Dokumentarfilm angekommen, auch wenn das Thema bisher in der medien- und filmwissenschaftlichen Forschung noch ein randständiges Dasein fristet. Die unter dem Dach der Massenmedien versammelten dokumentarischen Formate geraten durch die Digitalisierung und der damit verbundenen zunehmenden Handlungsmöglichkeit des Users unter Druck. Die „Fiktion einer einheitlichen und allen zugänglichen Konstruktion von Wirklichkeit“ (Leggewie/Bieber 2004, S.10) wie sie insbesondere auch durch den Dokumentarfilm und dokumentarische Formen im Fernsehen stimuliert wird, erhält durch neue Kommunikationstechnologien ernsthafte Risse.

Können interaktive Dokumentarfilme selbstreflexiv sein? – lautet daher die Kernfrage. Erstens wird der interaktive Ansatz in den Blick genommen, damit sich künftig eine anspruchsvolle, transdisziplinäre Diskussion entfalten kann, die Fragen nach dem Status des Dokumentarischen, des Users, des Autors, des Raumes, aber auch des Computers und des Interfaces berührt. Zweitens eignet sich das dokumentarische Genre besonders, den Teilnehmer interaktiv und psychisch zu adressieren: “Some movie genres such as thrillers, adventure movies or detectives can be easily translated to game content but other genres, such as drama and romance, are more difficult to transform

towards gameplay” (Schouten/Vermeer 2014, S. 142). Bevor näher auf Selbstreferentialität und Selbstreflexivität im interaktiven Dokumentarfilm eingegangen wird, soll zunächst ein kurzer Blick auf die Geschichte des Dokumentarfilms und die Problematik der Darstellung der Wirklichkeit geworfen werden.

## ***2. Am Anfang war der Film. Die Grenzen einer selbstreflexiven Thematisierung von dokumentarischen Konventionen im „klassischen“ Dokumentarfilm.***

Selbstreflexive Verfahren im Dokumentarfilm sind mehr als die Thematisierung der Konstruktion des Films im Film. Selbstreflexivität verweist stets auch auf das Unsagbare, Unsichtbare: angesprochen ist eben nicht allein die greifbare „physische Realität“ (Kracauer 1993, S. 65), vielmehr umfasst die Realität Phantasien, Träume und Fiktionen, mithin die gerne von der rationalen Welt ausgeklammerten „Nebensachen“ (Alexander Kluge), die jede Darstellung der Wirklichkeit durchdringen. Insofern scheitert jeder Dokumentarfilm, auch der Selbstreflexive, methodisch an der Komplexität der Wirklichkeit. Diese Komplexität der Wirklichkeit ist für das menschliche Dasein nicht beobachtbar, sie entzieht sich der Endlichkeit des menschlichen Daseins (was auch der kritischer Rationalismus eines Karl Poppers reklamiert) und ist durch Zeichen nicht einholbar. Die Darstellung von Wirklichkeit, so ist einleitend zu konstatieren, wirft die Frage ihrer Sichtbarmachung auf. An die sichtbare Oberfläche von Dokumentarfilmen treten allenfalls die von der Gesellschaft geschaffenen Konventionen der Wirklichkeit, die jede Gesellschaft im historischen Verlauf ausbildet, um Wirklichkeit greifbar zu machen. Besonders selbstreflexive Strategien versuchen, das Wissen um die Grenzen, mit denen der Mensch (behelfsweise heuristisch) Wirklichkeit abbildet, darzustellen. Im Zentrum stehen daher stets Strategien der Sichtbarmachung von Wirklichkeit. Beobachtbar sind dabei lediglich die Konstituenten der dokumentarischen Rhetorik oder Elemente der jeweiligen Wirklichkeitsstrategie. Je normativer der Anspruch auf die vollständige Wiedergabe der dokumentarischen Wirklichkeit ausfällt, desto stärker müssen Dimensionen, die diesen Anspruch gefährden, exkludiert werden. Der Anspruch auf Wahrheit, Wirklichkeit und Objektivität fordert die Auseinandersetzung mit den Konventionen, die diesen Anspruch erfüllen sollen, geradezu heraus.

Je stärker die Diskrepanz zwischen Wahrheit und Wirklichkeit vom Publikum wahrgenommen wird, desto eher ist man geneigt, über Verfahren wie Parodie, Ironie, Satire und Essayismus, den inszenatorischen, mithin

manipulativen Gehalt dieser Wahrheit offen zu legen und der Wirklichkeit anzupassen.

Die Vertreter und Institutionen, die heute diesen Wahrheits- und Wirklichkeitsanspruch in Stein meißeln, unterliegen im nächsten Moment selbst einer Relativierung durch historische Veränderungen. Genannt seien Politik- und Regierungswechsel, die oft ein Ringen um die Macht der Deutungshoheit der gesellschaftlichen Wirklichkeit darstellen. Abgesehen davon sind die Konventionen des Wirklichen zudem auch von einem technologischen und gesellschaftlichen Wandel abhängig. So wie sich das grundlegende Bedürfnis der Gesellschaft nach Authentizität und Orientierung verändert, so befinden sich auch die Konventionen des Dokumentarfilms im steten Wandel. Technologische Neuerungen, wie die Entwicklung einer geblimpten (schallgedämpften), beweglichen Handkamera zu Beginn der 60er Jahre lösen Veränderungen in der Auffassung von Wahrheit und Wirklichkeit aus. Ähnlich verhält es sich mit den neuen Möglichkeiten mobiler Medien wie der Smartphone-Kamera und des Computers, die den digitalen Wandel mitbestimmen. Smartphone und Computer eint, dass beide den User zur Interaktion einladen und damit eine zentrale Veränderung auslösen, die einem Paradigmenwechsel gleichkommt: aus Rezipienten und Konsumenten werden Prosumer, die selbst mit einfachsten Möglichkeiten ausgestattet, am filmischen Produktionsprozess partizipieren und zu Co-Autoren des Produktionsprozesses werden können. Was in Nischen wie im Avantgardfilm oder im Amateurfilm vorgelebt und praktiziert wird, erreicht nun durch die bequeme, teils selbsterklärende Computer-, Software- und Smartphone-Technik die breite Gesellschaft. Und fordert zum Mitmachen, zur Interaktion, ja sogar zur Partizipation auf. Diese technologische und gesellschaftliche Entwicklung der Digitalisierung befindet sich erst am Anfang und wird große Bereiche der Gesellschaft, der Organisationen und der Medien verändern: insbesondere die Möglichkeit, an Medieninhalten selbst mitzuwirken und das Bedürfnis, eine aktivere Rolle beim Konsum einzunehmen als bisher, lässt neue Medienformen emergieren, die interaktiver angelegt sind als in der Vergangenheit.

### ***3. Selbstreferenz als Voraussetzung von Interaktivität***

Anders als im „klassischen“ Dokumentarfilm wird mit den Möglichkeiten des interaktiven Dokumentarfilms den Teilnehmern nicht mehr auferlegt, den Beobachtungen des Filmemachers strikt zu folgen und auf kognitiver Ebene das Geschehen zu verarbeiten. Der Teilnehmer ist als notwendige Instanz zum Referenten des Filmes geworden: „Das ‘reale Leben’, welches die Medien wiederzugeben meinen, ist ein Leben mit oder

sogar in den Medien, seit die Welt der Medien von der ‘realen’ Welt untrennbar geworden ist. Selbstreferenz ist mithin eine logische Notwendigkeit der medialen Vermittlung“ (Nöth/Bishara/Neitzel 2008, S. 55). Ein interaktiver Film ist auf das Involvement des Subjektes und seine Entscheidungen angewiesen.

Unter dem Vorzeichen eines „Empowerment“ des Subjektes stellt sich die Frage, inwieweit nicht nur narzisstische Bedürfnisse der „Me-Me-Me“-Generation befriedigt werden<sup>1</sup>, oder ob es lediglich zu einer selbstreferentiellen Bespiegelung des Subjekts kommt, bei dem das Subjekt zu einem „medium without a message“ wird (Nöth 2007, S. 6). Wenn das Medium (wie der Dokumentarfilm) seinem Selbstverständnis nach der Darstellung und Wiedergabe einer möglichst authentischen Wirklichkeit verpflichtet ist, so muss jeder Ansatz, der die Konstruktionsmechanismen dieser Wiedergabestrategie thematisiert, als Angriff auf tabuisierte Normen und Werte gewertet werden.

Die Offenlegung des Dokumentarfilms als Konstruktion zieht die Auflösung der Genrekonventionen des Dokumentarfilms nach sich: der Zuschauer wird gewahr, dass die Wirklichkeit interpretiert wird, seine Erwartung auf Wahrheit und Objektivität wird enttäuscht. Die selbstreflexive Strategie dient der bewussten Infragestellung des dokumentarischen Anspruches. Sie kann aber auch seiner Verfestigung dienen: dann nämlich wenn eine noch höhere, hyperreale Zuspitzung des Dokumentarfilms durch die Offenlegung seiner Konstruktionsprinzipien angestrebt wird: indem die Aufmerksamkeit auf die interpretatorischen und inszenatorische Voraussetzungen des dokumentarischen Arbeitens gelenkt wird, soll ein Film authentischer sein als diejenigen, die ihre Konstruktion verdecken. Allerdings macht man hier die Rechnung ohne den Rezipienten, der sich im Zweifelsfalle um seinen Anspruch an den Dokumentarfilm betrogen fühlt und sich abwendet. Es existiert zwischen Zuschauer und Produzent ein latenter Wahrnehmungsvertrag, durch dessen Bruch die Konstituenten des Dokumentarischen offen gelegt werden: ein Dokumentarfilm der seinen subjektiven, interpretatorischen, selektiven und apparativ bedingten Charakter zur Schau stellt, wird kaum mehr als ‘echter’ Dokumentarfilm wahrgenommen. Ein Dokumentarfilm, der auf

---

<sup>1</sup> Siehe hierzu den entsprechenden *Time* Beitrag: Stein, J. Millennials: The Me Me Me Generation // *Time*. – 2013. – May, 20. [Web-Resource] URL: <http://time.com/247/millennials-the-me-me-me-generation/>, der allerdings vom *Wire* relativiert wird.

Das *Wire* beobachtet narzisstische Ausprägungen in jeder Generation: Reeve, E. Every Every Every Generation Has Been the Me Me Me Generation // *The Wire*. – 2013. – May, 9. [Web-Resource] URL: <http://www.thewire.com/national/2013/05/me-generation-time/65054/>

sich selbst verweist, übt in der Regel Kritik an einer vorherrschenden Wirklichkeitsstrategie. Ein Dokumentarfilmemacher, der in seinem Film die eigene Medialität des Werkes zum Thema erhebt, zeigt stets auch eine politische Haltung. Insofern gibt es keinen um seinen Inhalt bereinigten Dokumentarfilm; ein Dokumentarfilm, der nur um seiner selbst willen, quasi spielerisch selbstreferentiell sein will, war bisher eine mehr oder weniger eine ästhetische Denkfigur. Mit Aufkommen des interaktiven Dokumentarfilms wird die bisherige Fokussierung des „klassischen“ Dokumentarfilms auf soziale und künstlerische Themen aufgebrochen. Hierzu trägt insbesondere auch der Bezugsrahmen des Computers bei, auf dessen Basis das Dokumentarische eine nachhaltige Veränderung erfährt.

#### **4. Dokumentarfilm & Computer: Hybridisierungen, neue Wahrnehmungsweisen?**

Die Rede ist dabei nicht nur von interaktiven Dokumentarfilmen oder von sogenannten *web-docs*, die über das Internet distribuiert und den Zuschauer zur aktiven Auswahl an Informationen und Narrationspfaden aus dem Interface einladen. Andere Klassifikationen wie *new media documentaries*, *docu-games*, *cross-platform docs*, *trans-media docs*, *alternate realities docs* und *web-native docs* sind legitim, ohne dass der präzise Gegenstandsbereich, den diese Begriffe umfassen, geklärt wäre. Der Fokus dieses Textes liegt auf der Betrachtung von interaktiven Dokumentarfilmen, womit nicht nur der Dokumentarfilmbereich aufgerufen wird, vielmehr auch der Computer, der über das Zusammenspiel mit dem User genuin notwendig ist, um einen Zugang zu interaktiven Dokumentarfilmen zu ermöglichen. Um die Konstruktionsweise des interaktiven Dokumentarfilms zu hinterfragen und selbstreflexive Potentiale offen zu legen, muss die Funktion des Computers als wichtiger Baustein beleuchtet werden. Schließlich lässt der Computer den „user nicht nur in einer intensiven, von anderen Medien übernommenen Darstellung entscheidend teilnehmen und in Verlauf und Ergebnis eingreifen, sondern fordert vielmehr diesen Eingriff obligatorisch“ (Cermak-Sassenrath 2010, S. 19).

Anders als der klassische Film, eignet sich das Medium Computer in besonderer Weise, um eben gerade nicht die Alltagsrealität oder den Schein derselben besser abzubilden: vielmehr können neuartige Erfahrungen ausgelöst werden. Die Darstellung von Inhalten aus anderen Medien wird dabei interaktiv kombiniert. Die Nutzung des Medium Computer als einem höchst populären, hybriden Medium par excellence bringt intermediale Selbstreferenz mit sich: „Intermedial selbstreferenziell sind alle hybriden Medien, denn schon durch die Vermischung des einen

mit dem anderen Medium entstehen intermediale Verweise“ (Nöth/Bishara/Neitzel 2008, S. 171).

Die Möglichkeit der User, bisher getrennte Wirklichkeitsbereiche neu zu kombinieren, macht zugleich eine wichtige Qualität des Computers aus. Die dokumentarische Wirklichkeit, die über das Medium Computer konstruiert wird, folgt einer neuen Wahrnehmungsweise: “Interactive documentaries aim to document, represent and interact with reality, a process which includes considering and using a set of techniques (types of interaction and navigation) that are, in this new form of communication, essential for achieving the goals of the documentary” (Gifreu-Castells 2014, S. 158).

Der User steht in einer interdependenten Beziehung zur Gestalt des dokumentarischen Artefakts. Schon an dieser Stelle stellt sich die Frage, ob nicht die aktive Miteinbeziehung des Individuums ein höheres selbstreflexives Potential bereit hält als „traditionelle“ Dokumentarfilme. Das Interface als Vermittlungsinstanz zwischen Mensch und Computer rückt in den Fokus der Betrachtung. Im Unterschied zur Gestalt traditioneller Dokumentarfilme wird das Interface bei interaktiven Filmen hinzugefügt: „In hypermedia the elements and the structure are separate from each other. The structure of hyperlinks – typically a branching tree – can be specified independently from the contents of a document” (Manovich 2001, S. 354). Beim traditionell und linear ausgerichteten Film sorgt der unsichtbare Schnitt für die Illusion einer möglichst kohärenten Wiedergabe der Wirklichkeit, denn über den Schnitt wird die Narration gesteuert. Im interaktiven Dokumentarfilm übernimmt vor allem das Interface diese Erzählfunktion, im Zentrum steht dabei, Erfahrungen über die Wirklichkeit zu sammeln. Dem berühmten Postulat der dokumentarischen Wirklichkeit eines „so ist es gewesen“ kommt eine Anordnung im interaktiven Dokumentarfilm entgegen, die die räumlichen gegebenen Parameter, beispielsweise einer Stadt oder eines Zoos, zum Vorbild nimmt, so wie es Andre Almeida and Heitor Alvelos vorschlagen: „This real life emulation generates a strong relation with geography; the choice given to the interactor endures an engaging and memory friendly experience, very useful for pedagogic content“ (Almeida/Alvelos 2010, S. 126). Allerdings stellt sich die Frage, ob die Begrenzungen der Eingriffs- und Steuerungsmöglichkeiten nicht einen Grad an Aktivität erlaubt der sich besser mit Navigation statt mit Interaktion bezeichnen lässt (vgl. Mertens 2004, S. 273). Bei genauerer Betrachtung zeigt sich, dass der Übergang von Navigation zu Interaktion fließend ist und von der jeweils ausgeprägten Komplexität des Algorithmus des digitalen Werkes abhängt. So bezeichnet Winfried Marotzki (neben der Interaktion mit den Urhebern

und der Herstellung eigener Dokumente) die „Interaktion mit den Dokumenten (also das Lesen von Dokumenten und das Navigieren in ihnen)“ (Marotzki 2004, S. 120) als *User-to-Documents-Interaction*. Solange der User der Suggestion erliegt, dass ein anderes, scheinbar computergetriebenes Bewusstsein existiert, das sich den Wünschen des Users anpasst, spielen die „vollkommen determinierten Operationen der Maschine“ (vgl. Esposito 2004, S. 90) offenbar keine Rolle. Im Gegenteil: ist die Interaktivitätsstrategie überzeugend, ermöglicht sie Selbsterkenntnis? „Wie im Fall des virtuellen Bildes, das man beobachtet, wenn man in dem (sic!) Spiegel schaut, findet der Benutzer des Computers seine eigene Kontingenz vor, und kann sie nicht mehr erkennen. So kann er sich selbst überraschen und neue Informationen gewinnen.“ (Esposito 2004, S. 90)

### **5. Interaktive Dokumentarfilme: Neue Repräsentationslogiken**

Nach dieser Lesart können selbst Filme wie *Prison Valley* (2010), die mit der Entdeckungslust des Users spielen und reale räumliche Erfahrungen eines allgemein hin unzugänglichen Ortes ermöglichen und dabei in begrenztem Umfang den Teilnehmer ermächtigen, seine eigenen Entscheidungen bei der Auswahl des Menüs zu fällen, Selbsterkenntnis stimulieren. Steht demnach vor allem die Erfahrung einer physischen Wirklichkeit im Zentrum, so könnte man tatsächlich mit den Überlegungen von Almeida/Alvelos zu dem Trugschluss kommen, dass interaktive Dokumentarfilme eine digitale „Weiterentwicklung“ klassischer Dokumentarfilme sind. Inzwischen werden jedoch die Potentiale des Computers erkannt, welche weit über die Nachbildungen und Simulationen des „dokumentarischen“ Raumes hinausgehen. Teilnehmer sind mehr und mehr in der Lage, ihre Vorstellungen und Bedürfnisse zu vervollständigen, zu bereichern und zu erweitern.

Der im interaktiven Dokumentarfilm einkalkulierte Eingriff des Users auf die Gestalt des Filmes lässt die Rede von einer neuen Repräsentationslogik der Wirklichkeit evident erscheinen (vgl. Gifreu-Castells 2014, S. 156).

Mit dieser neuen Repräsentationslogik, ändert sich auch die Forschungsfrage. Zu untersuchen, ob interaktive Filme in der Lage sind, dokumentarische Konventionen aufzugreifen und (selbst)reflexiv zu hinterfragen, macht nur Sinn, wenn unter der Maßgabe der hinzugewonnenen Interaktivität tatsächlich die Konventionen des Dokumentarfilms verhandelt werden. Die Konventionen des klassischen Dokumentarfilms haben jedoch im intermedialen Zusammenspiel divergierender Medieninhalte ihre privilegierte Bezugsgröße eingebüßt und

sind absorbiert worden: „Videogames, comics, animation, infographics, television, journalism and other media are transforming the nature of the non-fiction film discourse to the point where it is no longer possible to refer to the medium of film in general as an autonomous discourse“ (Gifreu-Castells 2014, S. 161). Mit der Auflösung des klassischen Dokumentarfilmbegriffs und seiner Referenzen müssen daher neue Fragen gestellt werden: nunmehr stehen die Möglichkeiten der Konstruktion von Wirklichkeit durch das Subjekt zur Disposition. Untersucht werden die Auswirkungen von interaktiven Dokumentarfilmen auf den Teilnehmer, der sich nun Wirklichkeit nicht mehr nur kognitiv aneignet, sondern auch physisch (und sei es nur über die Bewegungen der Maus), sowie emotional (als Co-Autor) involviert wird und sich damit potenziell in den Konstruktionsprozess intensiver einschreiben kann als je zuvor.

Es stellt sich also die Frage, wie dieser Einschreibungsprozess gestaltet ist und welche selbstreflexiven Transformationspotentiale durch den Interaktions- und Partizipationsprozess gegeben sind.

Die Unterschiede des klassischen Kino/Fernsehdokumentarfilms zum interaktiven Dokumentarfilm bestehen jedoch nicht nur in einem stärkeren Involvement des Prosumers, vielmehr verwischen auch die Unterschiede zwischen der Autor- und der Konsumentenrolle. Auch dem inhärenten Widerspruch des Dokumentarfilms, einerseits autorenspezifische Sichtweisen über die subjektive Kamera einzunehmen (aus dem *Point of View* des Autors wird im Gamedesign die Perspektive des Ego-Shooters), andererseits aber dem Paradigma einer möglichst neutralen bzw. objektiven Haltung verpflichtet zu sein, entgeht der interaktive Dokumentarfilm. Diesem Dilemma entgeht der interaktive Dokumentarfilm, indem er erlaubt, Filme, Argumente und Kommentare der User unkommentiert nebeneinanderzustellen. Die Verpflichtung zu einer institutionellen vorgegebenen objektiven Ausrichtung der Wirklichkeit weicht der subjektiven, oftmals auch unreflektierten Haltung zur Wirklichkeit. Positiv gewendet, kann sich der User oder Teilnehmer eines Filmes seine Meinung aus dem gebotenen Material selbst bilden. Die Haltung des Autors oder Initiators eines Dokumentarfilmprojektes (so er mit einem eigenen Beitrag vertreten ist) ist gleichrangig zu den Beiträgern, was wiederum unterschiedliche Sichtweisen zu einem Gegenstand offenlegt und zur Diskussion (zum Beispiele in einem Chatraum oder Blog) anregt. Einzelne Beiträge können verglichen, hinterfragt, abgewogen und verworfen werden. Das bedeutet auch, dass der alleinige Anspruch auf eine dokumentarische Wahrheit und Objektivität aufgegeben wird, unterliegt dieser doch nun der Vielzahl der von den Usern eingebrachten Perspektiven. Ein Thema kann im interaktiven Dokumentarfilm kaum



abschließend erklärt werden, solange es Teilnehmer gibt, die stetig Beiträge einsenden und somit die Aussagen (wie in einem dynamischen Archiv des Wissens) erweitern. Dieses Prinzip der Offenheit, und das Wissen um die Facetten und Komplexität der Welt, das neue Methoden, alternative Perspektiven, persönliche Erfahrungen erfordert, kurz, das auch der Wandlungsfähigkeit vieler Themen und Gegenstände gerecht wird, wurde im Dokumentarfilm bereits Ende der 70er Jahre mit Aufkommen des Essayismus diskutiert. Aus heutiger Sicht mit dem Unterschied, dass nun nicht mehr der Autor privilegiert ist, seine Zweifel an der Wirklichkeit auszudrücken, es sind die Beiträge der Teilnehmer und ihre „Schwarmintelligenz“, die ein Thema bereichern und polyphon erscheinen lassen. Vor diesem Hintergrund kann von einer neuen Epistemologie gesprochen werden. Einer Epistemologie, die das digitale Werk den Co-Autoren überantwortet, die es mit ihren Beiträgen verändern.

#### **6. Ein Ordnungsversuch in vier Modi „hypertext“, „conversational“, „experiential“ and „participatory“**

Bei der Emergenz eines neuen Genres stellt sich stets die Frage, wie dieser neue Gegenstandsbereich erfasst und systematisiert werden kann. Einen ersten Überblick über die Genealogie des sich weiter ausdifferenzierende Genre des interaktiven Dokumentarfilms bietet die Klassifikation von Sandra Gaudenzi. Sie ordnet interaktive Dokumentarfilme in ihrer grundlegenden Arbeit unter den vier Modi „hypertext, conversational, experiential and participatory“ (Gaudenzi 2013, S. 18) ein. Alle vier Modi implizieren einen unterschiedlich ausgeprägten Grad an Interaktivität. Im Folgenden soll beleuchtet werden, ob und in welcher Art und Weise selbstreflexive Prozesse durch den jeweiligen Modus ausgelöst werden. Steigt mit dem Grad der eingeräumten Macht der User auch der Grad an Selbstreflexion? Dazu müssen die Modi kurz vorgestellt und hinsichtlich ihre Auswirkungen auf das Subjekt befragt werden. Von der Untersuchung eines interaktiven und selbstreflexiven Films, der durchgängig die Voraussetzungen seiner Strategie befragt, wird abgesehen. Ein solcher Film, der von Anfang bis Ende die Konstruktion seiner Wirklichkeit thematisiert, müsste das Interface, die angebotenen Pfade, sowie die Konstitution der Database, bis hin zum Computer thematisieren. Durch die multiplen Einflüsse und Möglichkeiten des Computers und Films ist jedoch der interaktive Dokumentarfilm eine kaum fassbare und individuell sehr unterschiedlich ausgeprägte Hybridform: „One of interactive documentary's problems is being in No Man's Land, a place in-between different knowledge areas, such as cinema, interaction, videogames, video art to name a few, and it is not likely that any of them

will find the answer alone“ (Almeida/Alvelos 2010, S. 124). Wenn aber die Identität des Gegenstandes der Untersuchung unscharf ist, dann kommt der Versuch, den Prozess des auf-sich-selbst Verweisens zu analysieren, an seine Grenze. Die im interaktiven Dokumentarfilm gesteigerte intermediale Selbstreferenzialität steht der Konkretisierung des Gegenstandsbereiches und damit der Untersuchung seiner Selbstbezüglichkeit im Weg.

### 6.1. „Partizipativer“ Modus

Henry Jenkins hat den Begriff „participatory culture“ populär gemacht und auf die kulturelle Produktion und soziale Interaktion von Fan-Communities hingewiesen. Das Partizipationsmodell verabschiedet den passiven Konsumenten: “One which sees the public not as simply consumers of preconstructed messages but as people who are shaping, sharing, reframing and remixing media content in ways which might not have been previously imagined” (Jenkins/Ford/Green 2013, S. 2).

Idealtypisch verwirklicht findet sich dieses Konzept im Dokumentarfilm beispielsweise in *A Man with a Movie Camera: Global Remake* (ab 2007), das, wie der Titel dem Film-Fan verrät, ermöglicht, Szenen aus Wertows Dokumentarfilmklassiker aus dem Jahre 1929 nach Belieben nach zu stellen. Die Frage, ob man dabei dem Original, das als Referenz im Splitscreenverfahren den nachinszenierten Remakesequenzen gegenüber gestellt wird, gerecht wird, ist zweitrangig. Zwar können Szenen nachgespielt und hochgeladen werden, die letztendliche Entscheidung über die Auswahl und Anordnung der Szene bleibt aber den Autoren überlassen. Aus der Perspektive der Selbstreflexivität erscheint die Frage interessant, ab welchem Zeitpunkt und in welcher Weise der User in den filmischen Konstruktionsprozess miteinbezogen wird. Ganz im Sinne von Jenkins verdeutlicht Gaudenzi, wie Partizipation im Dokumentarfilm aufzufassen ist: “Participatory interaction assumes that the interactor can add, change or circulate content – and therefore transform the artefact itself” (Gaudenzi 2013, S. 57).

Partizipatorisch interaktive Dokumentarfilme fordern den User nicht nur zum Erstellen eigener Beiträge auf, sie ermöglichen dem engagierten User auch die Mitsprache über die Verwendungsweise seines Beitrages und die Gestalt des gesamten Films, auch wenn die uneingeschränkte Partizipation auf allen Ebenen der Produktion (Pre-Production, Production, Post-Production) eher die große Ausnahme ist. Ferner erhält der User auch das Recht, strategisch an der Planung des Gesamtkonzeptes mitzuwirken (Einstellung professioneller Aufgabenträger, Verwendung der ökonomischen Mittel). Doch solche Filme sind bisher die Ausnahme (vgl. Gaudenzi, S. 212 und S. 229f.). Ein gelungenes Beispiel ist das *Global*

*Lives Project*, welches das Leben von zehn Personen aus verschiedenen Teilen der Welt in 24 Stunden darstellt. Jedes der dokumentarischen Videos, die im Gestus des beobachtenden Dokumentarfilmstils gedreht sind, erzählt eine eigene Alltagsgeschichte. Initiator David Evan Harris fungiert zwar als Aushängeschild, doch prinzipiell ist bei diesem Langzeitprojekt freiwillige Mitarbeiter auf allen Ebenen möglich. Die hohe Motivation der Teilnehmer und die gewonnene Einsicht in Produktionsprozesse und -Abläufe kann zu einem kritischen und fundierten Bewusstsein im Umgang mit dokumentarischen Material führen. Ein weiteres Beispiel für einen hohen Grad an Partizipation sind die Filme von Katerina Cizek.

In *Highrise: One Millionth Tower* (2011) arbeiten Architekten, Städteplaner, Akademiker, Landbesitzer, Animatoren, Webentwickler und Kunstdesigner daran, die Lebensbedingungen in Hochhaussiedlungen zu verbessern. Der Film zeigt zunächst die graue und schmucklose Umgebung, in der die Bewohner Verbesserungsbedarf sehen. In Animationen werden dann Vorschläge ausgearbeitet, die tatsächlich gemeinsam (wie am Beispiel des gemeinsamen Baus eines Kinderspielplatzes zu sehen ist) auch in die Tat umgesetzt werden. Wer bin ich, was tue ich, wofür lebe ich? All diese Fragen werden aufgeworfen. Die Möglichkeiten des Films, Missstände zu dokumentieren werden durch die Utopiepotenziale einer computeranimierten, besseren Welt kontrastiert und erweitert. Das Verlangen, an den herrschenden Zuständen etwas zu verändern, erzeugt Erfahrungswissen, persönliches Engagement und praxisorientierte Medienkompetenz.

## 6.2. „*Experiential*“ Modus

Mit Verbreitung portabler Medien wie dem Smart Phone und dem iPad, zuverlässiger Wireless Verbindungen und GPS Ortung, ist es möglich, digitale Geräte gezielt im physischen Raum einzusetzen. Interaktion geschieht im „*experiential*“ Modus in der Kontingenz des natürlichen Raumes, oft mit anderen Personen unter bewusster Einbeziehung teils unabsehbarer und zufälliger Variablen. Im Zentrum steht oftmals die grundlegende Veränderung der Beziehung zu einem Ort. Grundsätzlich entwickelt der User eine andere, intensive Beziehung zum Raum als bei anderen interaktiven Formen, die ausschließlich über das Interface des Bildschirms vermittelt werden. Beispielsweise werden in *Rider Spoke*<sup>2</sup>) Freiwillige mit Mikrophon, Minicomputer und Fahrrad

---

<sup>2</sup> *Blast Theory*, 2007; weitere interessante Projekte finden sich auf:  
<http://www.blasttheory.co.uk/our-work/>

ausgestattet, um den historischen Stadteil Barbican in London zu erkunden. Dabei bekommen sie spezifische Fragen über das Mikrophon gestellt. Über GPS ist bestimmbar, welcher Teilnehmer an welchem Ort in welcher Weise zu den Fragen Stellung bezogen hat. Zunächst beantwortet jeder Teilnehmer die ihm gestellt Frage. Befindet sich der Teilnehmer in der Nähe eines Ortes an dem bereits andere Teilnehmer die gleiche Frage beantwortet haben, so erhält er die Möglichkeit sich diese Antworten anzuhören. Dieses Verfahren ermöglicht ihm, seine Antwort in Beziehung zu den Vorgängern zu stellen. Das Setting und die Fragen sind entscheidend: Das Alleinsein an Orten, an denen man im Alltags vorbeigelaufen wäre, eröffnet die Möglichkeit, über sich selbst und seine Umgebung nachzudenken. Wünsche, Träume und Einsamkeit - Momente der Introspektion werden in einer Stadt an öffentlichen Plätzen von Unbekannten gewonnen und eröffnen neue Dimensionen, neue Ansichten und Emotionen einer Stadt. Das Selbst kann sich neu justieren und verändert mit seinen Einschreibemöglichkeiten die Datenbank der Antworten, die nur für die Zeit des Parcours für die Teilnehmer zugänglich bleibt. Gelingt es, die Innerlichkeit der Teilnehmer zu berühren und sie zum Nachdenken über ihre Umgebung, über Freunde und Unbekannte, über Orte und über den Sinn des Lebens und ihre Lebensziele anzuregen (insbesondere über die Art und Weise wie die Teilnehmer in Beziehung zu ihrer Umgebung gesetzt werden, indem sie präferierte Orte auswählen, persönlichen Fragen beantworten und diese mit dem Bewusstsein aufzeichnen, dass andere für eine temporäre Dauer die Antworten abhören), zeigen all diese Möglichkeiten über sich selbst zu reflektieren das Potenzial des „experiential“ Modus auf. Der Aushandlungsprozess zwischen Subjekt und Setting, in dem Selbstreflexivität ermöglicht wird, ist dabei vom Grad der Interaktivität aber auch vom Grad des Involviertseins abhängig. Über Interaktivität wird Intimität geschaffen, die das Subjekt einlädt, sich mit seiner Umgebung und letztlich sich mit sich selbst auseinandersetzen. Der Teilnehmer beobachtet sich selbst, aber er wird auch beobachtet (vgl. Gaudenzi 2013, S. 159). Gelingt es, Einblicke in private Gedanken zu gewinnen, dann ist dies auch Ausdruck einer gesteigerten Selbstreflexivität; die eingesetzten Medien wären dann im klassischen Sinn bloße Träger, die störungsfrei Intimität evozieren, und damit den Prozess der Introspektion stimulieren. Die Konstruktion des Raumes beinhaltet weit mehr, als nur private Ideen und persönliche Erinnerungen oder gar die Möglichkeit der Verstellung, vielmehr entsteht ein hybrider Raum, in dem sich digitale, physische, private und öffentliche Elemente überlappen.

Die Aufnahmen der Teilnehmer transferieren einen privaten Moment des Bewusstseins, der autobiographische Elemente enthalten kann, und macht diesen temporär einer kleinen Gruppe von Teilnehmern zugänglich. Der „experiential“ Modus ermöglicht es dem Subjekt umfassend die Verantwortung für die eigenen Gedanken zu übernehmen. Wer dabei an den jeweiligen Projekten teilnimmt, bleibt der politischen Entscheidung der Macher bzw. der Autoren vorbehalten.

### 6.3. „Conversational“ Modus

Der „conversational“ Modus ermöglicht die spielerische Aneignung von Räumen, bei welcher der User bestimmt, welchen Weg er bei zum Beispiel einer Stadterkundung wählt. Google Street View suggeriert die grenzenlose Erkundung des physischen Raumes. Bei Nutzung interaktiver Dokumentarfilme, die dem „conversational“ Modus zugeordnet werden, wird allerdings schnell deutlich, dass der User eng an die dokumentierten Straßen und Gebäude gebunden ist und nicht die Freiheit eingeräumt bekommt, Inhalt und Form der Anwendung zu verändern. Mit einer virtuellen interaktiven Fahrt durch Räume, wie sie gerne auch für militärische Zwecke genutzt werden, können User eine Vorstellung und Orientierung im Raum gewinnen. Die Simulation der Wirklichkeit geschieht über die Entscheidungen des Users, sich im Raum zu verhalten. Der User kann sich in die Rolle eines Soldaten oder in eine andere Figur hineindenken; er wird zum Rollen-Spieler, dennoch bleibt fragwürdig, ob diese Rolle mehr sein kann als eine Mischung aus Phantasie und den Klischees und Vorbildern, die Medien über die Figur kolportieren. Schließlich bleibt der User bei seinen Entscheidungen streng eingebunden an den Algorithmus der Software, weder kann er grundlegend die vorbestimmten Raumparameter der Software verändern, noch neue Inhalte einbringen.

Ähnlich verhält es sich in *Docu-Games*: Die Simulation und die darin enthaltenden Regeln und Settings sind das Ergebnis der Arbeit eines Game Designers, während die Informationen den Charakter von Dokumenten und Fakten haben. In dieser Hinsicht ist das selbstreflexive Potential gering, im Gegenteil: beim „conversational“ Modus überlagert das Bedürfnis nach einer raschen Raumorientierung die kritische Auseinandersetzung mit diesem Raum. Beim Einsatz des *Global Positioning System (GPS)* kann es dazu führen, die Auseinandersetzung mit dem sozialen Raum zu vermeiden, statt sich, wie es Walter Benjamin vorgeschlagen hat, als neugieriger Flaneur im Raum zu bewegen und offen für Zufälle und Entdeckungen des Stadtlebens zu sein. Als ein Vorläufer

kann das Projekt *The Aspen Movie Map* von Michael Naimark<sup>3</sup> genannt werden, das unter der Zusammenarbeit zahlreicher weiterer Akteure und Institutionen (darunter Andrew Lippmans MIT's Architecture Machine Group) Welt simuliert, statt diese mit der realen Weltsicht erklären zu wollen. Die Reduktion der Wirklichkeit auf vorgegebene Pfade und die Bewältigung spielerischer Aufgaben führt bei vielen Usern zu einer Versenkung durch das Spiel, was einem Verschließen gegenüber der Kontingenz des Alltags gleichkommt. Kontingenz wird (wie oft auch in militärischen Anwendungen) nicht als Chance und Erfahrungsmöglichkeit betrachtet, sondern als Gefahr. Dabei werden Vorurteile und Ängste eher verfestigt als hinterfragt. Insofern ist der „conversational“ Modus wenig geeignet, Selbstreflexion zu initiieren, solange es nur um kalkulierte Erfahrung eines Raumes geht: am Ende ist der Eindruck von Interaktivität nichts weiter als ein Flussdiagramm. Doch viele Erfahrungen, die der „conversational“ Modus bereit hält, sind mittlerweile so komplex geworden, dass sie den Teilnehmer überlisten können. Sie führen zu dem Gefühl, tatsächlich einer bewusstseinsähnlichen Entität gegenüber zu sitzen, womit letztlich ein Spiel mit der eigenen Kontingenz in Gang gesetzt wird. Ein Beispiel hierfür ist *Gone Gitmo* (2007), eine 3-D Animation, die den Teilnehmer in die Lage eines Gefangenen in einem virtuellen Guantanamo Gefängnis versetzt. Der immersive Journalismus dieses Projektes setzt sich zum Ziel, Nachrichten, das bedeutet Fakten, nicht nur sichtbar, sondern vielmehr erfahrbar zu machen. Nonny de la Peña, die Initiatorin, beschreibt die Erfahrungen so: “Whether visiting the space as oneself or as a subject in the narrative, the participant is afforded unprecedented access to the sights and sounds, and possibly, the feelings and emotions that accompany the news”<sup>4</sup>.

#### 6.4. „Hypertextual“ Modus

Ein Großteil der verfügbaren interaktiven Filme folgt einer hypertextuellen Logik. Zentral ist dabei, dass mit einer endlichen Anzahl von Navigationsstufen die Lösung eines vordefinierten Problems erreicht wird. Jeder Hypertext nutzt Hyperlinks, die den User durch den interaktiven Dokumentarfilm führen. Indem man ein Wort auswählt oder sich für die Auswahl eines Begriffs entscheidet, unterliegt man den Optionen des Programms. Inhalte sind über einen einfachen Algorithmus miteinander verknüpft, wobei die Datenbank unverändert bleibt. Die

---

<sup>3</sup> Siehe auch: <http://www.naimark.net/writing/aspen.html>

<sup>4</sup> McCartney, G. A news medium in which you are there // USCNews. – March 2, 2011 [Web-resource] URL: <http://news.usc.edu/31775/a-news-medium-in-which-you-are-there>

Navigationsführung kann man als Verhaltenscode bezeichnen, der man folgen muss.

In hypertextuellen interaktiven Dokumentarfilm lässt sich über den Verzweigungsgrad des Menüs vieles entdecken, der User ähnelt dabei einem Besucher, der zwischen verschiedenen, aber festgelegte Routen entscheiden darf. Die Lust nach Entdeckungen treibt ihn an, sich durch das Angebot zu navigieren. Allerdings hat der User keine Möglichkeit, an der Konstruktion der Wirklichkeit als Co-Produzent mitzuwirken. Selbst wenn die Pfade wie in *Love Story Project* von Florian Thalhofer durch die von ihm entwickelte Software *Korsakow* variiert und dem Zufall überlassen werden, so bleibt doch das grundsätzliche Konzept der Software unangetastet. Die vorhandenen Optionen sind vom Autor vorgegeben. Letztlich greifen Hypertext-Dokumentarfilme auf ihre Datenbank zurück, die ebenso unantastbar für die User bleibt wie die gesetzten Erkundungsmöglichkeiten.

Abgesehen von der Auswahl der interviewten Protagonisten, sind die interaktiven Einflussmöglichkeiten in *Love Story Project* (seit 2002 Florian Thalhofer) begrenzt. Hat man sich einmal dazu entschieden, einem Gespräch eines Protagonisten beizuwohnen, gibt es keine Möglichkeit zu intervenieren, so dass der von Nichols bezeichnete „observational code“ (vgl. Nichols 1991, S. 32) dominant hervortritt. Bei diesem Modus wird sowohl der Einfluss des Kamerateams auf das Geschehen systematisch ausgeklammert, zudem unterliegt der Beobachter der (wenn auch zeitlichen begrenzten) Rhetorik der Protagonisten und hat keinerlei (interaktive) Einflussmöglichkeit auf das Geschehen. Die vorherrschende Ausrichtung vieler Dokumentarfilme an diesem Modus (zum Beispiel *Prison Valley*, *Barcode* und andere) lässt die Vermutung zu, dass die dominante Verwendung des linearen „observational“ Modus des klassischen Film- und Fernsehdokumentarismus zumindest auch im frühen interaktiven Dokumentarfilm eine Rolle spielt. Der Filmautor, der in seiner alten Funktion als Intermediär (Vermittler) auftritt, lädt den User zur Beobachtung und Verarbeitung der Interviews ein, statt ihn zur Interaktion zu stimulieren. Der User hat nicht die Möglichkeit, in die Materialisierung der Dokumentarfilmssequenz einzugreifen. An dieser Stelle überlappen sich jedoch zwei unterschiedliche Konzepte. Aus Sicht der gewohnten Dokumentarfilmrezeption sind lange Passagen, „in denen nur die Bilder sprechen“, an der Tagesordnung. Was für den Dokumentarfilmzuschauer selbst unter dem Eindruck des Interfaces den Anspruch an eine hohe und nach wie vor lineare dokumentarische Qualität einlöst, das ist für den Videogamer ein zweischneidiges Schwert: in Sequenzen, in denen er keine Kontrolle über das gezeigte Geschehen hat (sogenannten *cutscenes*), wird

er angehalten, sich zurückzulehnen und findet sich in der Rezeptionshaltung eines traditionellen Filmzuschauer (zwangsweise) wieder. “While gamers may appreciate the deepening of the overall narrative experience that cutscenes add to the game, they are often also disturbed by the temporary change of engagement that these sequences imply, having to switch between the modus of lean forward and lean back, and back again.” (Schouten/Vosmeer 2014, S. 142)

Die Freude, an der Reorganisation eines interaktiven Dokumentarfilms, das bedeutet, an seiner Verwirklichung teilzuhaben und immer wieder neue Aspekte zu entdecken oder auszulassen, sowie bei der Selektion der Links sich ganz seinen persönlichen Emotionen hingeben zu können, scheint jedoch ein entscheidender Faktor für den Erfolg hypertextueller Dokumentarfilme zu sein. Im Sinne der Unterhaltung ist es nach einer ersten Untersuchung sogar nebensächlich, ob es sich um reale oder gefakte interaktive Geschichte handelt: “when users feel that they have some kind of agency, they enjoy this experience, whether the agency is real or not“ (Schouten/Vosmeer 2014, S. 141). Aus dieser Perspektive der User ist das Verlangen nach Interaktivität der Dreh- und Angelpunkt, ungeachtet der eingeräumten Freiheitsgrade vom “freedom of order of consumption (hypertext logic) to freedom of perception of the world (experiential mode) to freedom of construction of the world (participative mode)“ (Gaudenzi 2013, S. 251-252). Wenn Interaktivität um ihrer Selbstwillen oder zum puren Vergnügen geschieht, dann tritt jede Art der Reflektion in den Hintergrund: “For interactive storytelling, the sense of participation in a story or a scene may be just as important as the actual power to influence the outcome“ (Schouten/Vosmeer 2014, S. 142). Demgegenüber spielt die Frage, welche Einschreibemöglichkeiten dem User eingeräumt werden, wie tief er in das interaktive Project emotional, mental und physisch beteiligt ist, auch eine große Rolle für die Frage nach der Medien- und Selbstreflexion.

Der Schein von Offenheit, der bei vielen hypertextuellen Dokumentarfilmen entsteht, der Glaube an eine gewisse Ermächtigung und die Suggestion unbegrenzter Möglichkeiten sind alles Gründe, die für die hohe Popularität dieser interaktiven Dokumentarfilmform sprechen. Unbequemer verhält es sich mit der traditionellen Filmrezeption von Dokumentarfilmen im Kinosaal. Ist man Willens, einen Film und seine Inhalte zu verstehen, so bleibt einem nichts anderes übrig, der Narration des Filmemachers zu folgen, selbst wenn ein Film durch das Aufbrechen eingeschliffener Sehmuster die Wahrnehmung herausfordert. Weder existiert die Möglichkeit, Szenen mit Zusatzinformationen anzureichern noch die für den ungeduldigen User auf den ersten Blick langweilige



Passagen zu überspringen und somit auf das Setting des Films Einfluss zu nehmen. Statt gewissen Anstrengungen aus dem Weg zu gehen, kann gerade die Rezeptionssituation in einem Kinosaal die individuelle Arbeit mit und an den Bildern anregen. Diese Reflektion mit den Filmbildern geschieht idealer Weise quasi im Kopf der Zuschauer, so wie es die Konzeptionen von Alexander Kluge, Chris Marker und Harun Farocki vorsehen. Auch ohne näher auf die selbstreflexiven Strategien dieser Filmautoren einzugehen (weitere Ausführungen siehe beispielsweise bei Meyer 2005), handelt es sich letztlich um mental-kognitive Prozesse der Filmkomposition. Die Frage, wie Filmhandlung, Montage, Figuren, Szenen und Dialoge den Zuschauer zur Hypothesenbildung und Interaktion mit dem Gesehenen anregen, steht schon seit Ende der 70er Jahre (wenn auch zunächst auf die Konventionen des Hollywoodkinos bezogen) in der Diskussion der neoformalistischen Filmtheorie (vgl. Bordwell u.a. 1988 und 1991).

Sind Filmemacher wie Harun Farocki mit ihren Filmbeiträgen häufiger Gast auf Filmfestivals, dann ist diese Auseinandersetzung mit Inhalten vor allem dann fruchtbar, wenn weitere Informationen durch eine anschließende Diskussion mit dem Filmemacher (interaktiv) aus erster Hand gewonnen werden. Paradigmatisch für diese Diskussionskultur sei an dieser Stelle die Duisburger Filmwoche genannt.

### ***7. Einschreibmöglichkeiten der Wirklichkeit***

Die Intensität und Möglichkeiten der Interaktion, mit anderen Worten, die Frage nach der Qualität der Einschreibmöglichkeit bildet die Grundlage zur Introspektion oder der Selbstverwirklichung durch das mediale Angebot. Introspektion befördert die Auseinandersetzung des Subjektes mit sich und seiner sozialen Umwelt. Die medialen Einschreibmöglichkeiten, durch welche der Erwerb und die Intensität der Medienkompetenz bedingt wird, sind an die vom Autor gewährten Interaktionsspielräume gekoppelt: “Subject-producers are a limited number, often selected by the author, but they are given a freedom that a documentary subject normally does not have: participate in the documentation of herself“ (Gaudenzi 2013, S. 211).

Einschreibmöglichkeiten sind im interaktiven Dokumentarfilm am geläufigsten mit der Expansion der Datenbank durch User Generated Content möglich. Filme wie *Barcode* (2010), die ihre Datenbank durch die

Möglichkeit, Filmbeiträge hochzuladen, erweitern, verändern ständig ihr Archiv<sup>5</sup>.

User verfügen über tragbare Smartphone Kameras, Digitalkameras und Camcorder, mit denen sie ihre Erfahrungen und Erinnerungen des Alltags im *Do-it-Yourself*-Modus organisieren. Prinzipiell ermöglichen die First-Person Aufnahmen eine Distanz von der eigenen Person. Ohne kritisches Bewusstsein über die Grenzen sowohl der Enunziation und Zeichen als auch der Apparate, kann jedoch nicht der Grad an Selbstreflexion erreicht werden, den der Mitbegründer der modernen Subjektphilosophie und des literarischen Essayismus, Michel de Montaigne im 16. Jahrhundert mit seiner Feder beim Ausdruck seiner inneren Gedankenwelt erreichte. Wie das Beispiel von *Barcode* zeigt, bleibt in vielen Filmen das Interface unverändert. Sowohl die Produktion als auch die Rezeption von Inhalten führt zu selbstreflexiven Prozessen; über die Produktion von persönlichen Artefakten manifestiert sich Selbstverwirklichung; Veränderungen der Wahrnehmung und der Wahrnehmung des Selbst entsteht, wenn das Subjekt möglichst auf vielen Sinnesebenen adressiert wird, um es zu involvieren.

#### LITERATURHINWEISE:

Bordwell, David (1988): *Narration in the Fiction Film*. – London: Methuen.

Bordwell, David (1991): Kognition und Verstehen. Sehen und Vergessen in MILDRED PIERCE. In: *Montage/av*, Heft 1/1/1992. – S. 5-24.

Cermak-Sassenrath, Daniel (2010): *Interaktivität als Spiel. Neue Perspektiven auf den Alltag mit dem Computer*. – Bielefeld: Transcript Verlag.

Almeida, Andre; Alvelos, Heitor (2010): *An Interactive Documentary Manifesto. ICIDS'10 Proceedings of the Third joint conference on Interactive digital storytelling*. – Heidelberg: Springer-Verlag Berlin. Conference Proceedings. – P. 123-128.

Bieber, Christoph; Leggewie, Claus (Hrsg.) (2004): *Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff*. – Frankfurt, New York: Campus Verlag

Bieber, Christoph; Leggewie, Claus (2004): *Interaktivität – Soziale Emergenz im Cyberspace?* In: ders. (Hrsg.): *Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff*. – Frankfurt, New York: Campus Verlag. – S. 7-14.

---

<sup>5</sup> Zahlreiche Filme finden sich auf *Arte* (<http://www.arte.tv/sites/de/webdocs/?lang>) und dem *National Film Board of Canada* (<https://www.nfb.ca/interactive>).

Coté, James E.; Levine, Charles G. (2008): Identity, Formation, Agency, and Culture. A Social Psychological Synthesis. – New York.

Dovey and Rose (2012): We're Happy and We Know it: Documentary. Data Montage. // Studies in Documentary Film, vol. 6.2.

Dubberly, H.; Haque, U.; Pangaro, P. (2009): What is Interaction? Are there Different Types? // Interactions, vol XVI.1, January-February. [Web-resource] URL: <http://www.dubberly.com/articles/what-is-interaction.html>

Esposito, Elena (2004): Der Computer als Medium und Maschine. In: Bieber, Christoph; Leggewie, Claus (Hrsg.) (2004): Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff. – Frankfurt, New York: Campus Verlag. – S. 67-96.

Gaudenzi, Sandra (2013): The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary. Doctoral thesis, Goldsmiths, University of London. [Thesis] URL: <http://research.gold.ac.uk/7997/>

Gifreu, Arnau (2011): Taxonomic Discussions in the Educational Context: Key Issues in Relation to Interactive Documentary (I). i-Docs.org, November 18. [Web-resource] URL: <http://i-docs.org/2011/11/18/taxonomic-discussions-in-the-educational-context-key-issues-in-relation-to-interactive-documentary-i/>

Gifreu-Castells, Arnau (2014): Mapping Trends in Interactive Non-fiction through the Lenses of Interactive Documentary. In: Mitchell, Alex, Fernández-Vara, Clara, Thue, David (Eds.): Interactive Storytelling. 7th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2014 Singapore, November 3-6, Proceedings 13. – S. 156-163.

Goertz, Lutz (2004): Wie interaktiv sind Medien? In: Bieber, Christoph, Leggewie, Claus (Hrsg.) (2004): Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff. – Frankfurt, New York: Campus Verlag. – S. 97-117.

Jenkins, Henry; Ford, Sam; Green, Joshua (2013): Spreadable media: creating value and meaning in a networked culture. – New York, London: New York University Press.

Kracauer, Siegfried (1993): Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit. 2. Auflage. – Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Lerner, Josh; Tirole, Jean (2002): Some Simple Economics of Open Source. Journal of Industrial Economics. Vol. 50, No. 2, June 2002. – P. 197-234. [Web-resource] URL: [http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=313493](http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=313493)

Manovich, Lev (2001): The Language of New Media. Screen. The MIT Press, Massachusetts.

Manovich, Lev (2008): The Practice of Everyday (Media) Life. [Web-resource] URL: [www.manovich.net](http://www.manovich.net)

Massumi, Brian (2007): The Thinking-Feeling of What Happens. In: Brouwner, Joke; Mulder, Arjen (eds.). *Interact or Die! V 2*. Publishing/NAi Publishers. – P. 70-91.

Marotzki, Winfried (2004): Interaktivität in virtuellen Communities. In: Bieber, Christoph; Leggewie, Claus (Hrsg.) (2004): *Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff*. Frankfurt, New York: Campus Verlag. – S. 118-131.

Mertens, Mathias (2004): Computerspiele sind nicht interaktiv. In: Bieber, Christoph; Leggewie, Claus (Hrsg.) (2004): *Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff*. – Frankfurt, New York: Campus Verlag. – S. 272-288.

Meyer, Frank Thomas (2005): *Filme über sich selbst. Strategien der Selbstreflexion im dokumentarischen Film*. – Bielefeld: Transcript Verlag.

Nash, Kate (2011): Modes of Interactivity: Analysing the Webdoc. [Web-resource] URL: [http://utas.academia.edu/KateNash/Papers/1205100/Rhetoric\\_of\\_interactivity\\_Media\\_Culture\\_and\\_Society](http://utas.academia.edu/KateNash/Papers/1205100/Rhetoric_of_interactivity_Media_Culture_and_Society)

Nichols, Bill (1991): *Representing Reality: Issues and Concepts in Documentary*. – Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.

Nöth, Winfried; Bishara, Nina; Neitzel, Britta (2008): *Mediale Selbstreferenz. Grundlagen und Fallstudien zu Werbung, Computerspiel und den Comics*. – Köln: Herbert von Halem Verlag.

Nöth, Winfried (2007): Self-reference in the media: The semiotic framework. In: Nöth, Winfried; Bishara, Nina (eds.). *Self-reference in the media*. – Berlin: Walter de Gruyter.

Reeve, Elspeth: Every Every Every Generation Has Been the Me Me Me Generation. [Web-resource] URL: <http://www.thewire.com/national/2013/05/me-generation-time/65054/>

Schouten, Ben; Vosmeer, Mirjam (2014): Interactive Cinema: Engagement and Interaction. In: Alex Mitchell, Clara Fernández-Vara, David Thue (eds.): *Interactive Storytelling. 7th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2014, Singapore, November 3-6, 2014, Proceedings 13*. – S. 140-147.

Stein, Joel (2013): Why millennials will save us all. Correction Appended: May 9, 2013 [Web-resource] URL: <http://time.com/247/millennials-the-me-me-me-generation/>

## DIGITALE ARBEITEN

A Man with a Movie Camera: Global Remake (since 2007). Authored und directed by Perry Bard, software design by Steven Baun. URL: <http://dziga.perrybard.net/>

Barcode / Code barre (since 2010). Directed and coordinated by Pascal Brouard. URL: <http://codebarre.tv/de/#/de>, <http://codebarre.tv/fr/#/fr>

The Global Lives (since 2009). Initiated by David Evan Harris. [Cross-media documentary] URL: <http://globallives.org/en/>

Gone Gitmo (2007). Produced by Nonny de la Peña. [3-D Online Game] URL: <http://docubase.mit.edu/project/gone-gitmo/>,  
<http://www.immersivejournalism.com/gone-gitmo/>

Highrise: One Millionth Tower (2011). Directed by Katerina Cizek and produced by the NFB. [Online documentary] URL: [http://highrise.nfb.ca/onemillionthtower/1mt\\_web.php](http://highrise.nfb.ca/onemillionthtower/1mt_web.php)

The Love Story Project (2002-2014). Created by Florian Thalhofer. URL: <http://www.lovestoryproject.com/>, <http://www.thalhofer.com/>

Prison Valley (2010). Directed by David Dufresne and Philippe Brault, produced by Alexandre Brachet. [Online documentary] URL: <http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en>

Rider Spoke (2007). Produced and executed by Blast Theory. [Locative project] URL: <http://www.blasttheory.co.uk/projects/rider-spoke/>