

DAS WAR DOKVILLE 2016

MENSCHEN UND FILME,
DIE WICHTIG SIND:
DIE HÖHEPUNKTE VON
DOKVILLE 2016

Zum zwölften Mal fand am 16. und 17. Juni 2016 der vom Haus des Dokumentarfilms organisierte Dokumentarfilm-Branchentreff Dokville statt. Zum zwölften Mal in Ludwigsburg – und zugleich auch zum letzten Mal in der filmbegeisterten Kreisstadt im Norden Stuttgarts. Wie Dr. Irene Klünder, Geschäftsführerin des Hauses des Dokumentarfilms, zum Ausklang von Dokville 2016 ankündigte, wird der Branchentreff nun jedes Jahr in Stuttgart von der Vergabe des Deutschen Dokumentarfilmpreises flankiert, parallel zu einem vom SWR geplanten Doku Festival stattfinden.

Doch werfen wir nun auf den folgenden Seiten noch einmal einen Blick zurück auf das vergangene Dokville, das sich mit seinem Titelthema »Transmedial erzählen – Film, Webdoku, Game, 360°« einmal mehr als sehr »up to date« bewies. Während nämlich klassische Kino- und TV-Dokumentarfilme zunehmend um Zuschauer, Resonanz und Sendeplätze ringen, erobern sich dokumentarische Themen mit neuen Erzählstrukturen und technischen Möglichkeiten Neuland. Davon berichteten unsere Referentinnen und Referenten in ausführlichen und leidenschaftlich diskutierten Case Studies. »Transmedial Erzählen« ist, obwohl noch vielerorts als Avantgarde wahrgenommen, längst bei gestandenen Filmemachern und Produzenten wie Andres Veiel und Arne Birkenstock, Thomas Tielsch und Christian Beetz, Markus Augé und Milo Rau angekommen. Ihre Standpunkte und Statements können hier nachgelesen werden. Die wichtigsten Diskussionsrunden haben wir als komplette Videomitschnitte auf unserer Webseite www.dokville.de veröffentlicht. Den Link zum Film finden Sie jeweils am Ende der folgenden Beiträge.

Der Blick geht aber nicht nur nach vorne: immer wieder will Dokville auch wissen, wie das früher so wahr. Dazu gibt es unseren Programmpunkt »Filmemacher im Gespräch«, der in diesem Jahr dem engagierten und immer streitbaren Hans-Dieter Grabe gehörte. Befragt wurde er von Thomas Schadt, dem Leiter der Filmakademie Baden-Württemberg. Ein Gespräch von zwei Filmemachern auf hohem Niveau und mit viel Erkenntnis für alle, die den dokumentarischen Film in die Zukunft tragen wollen. Gleich zu Beginn sagt Grabe: »Menschen sind für mich dann wichtig, wenn sie Dinge erlebt haben, die mitzuteilen wichtig sind.« Ein Satz, der beschreibt, wie Hans-Dieter Grabe seine Filme anging – und der auch eine Beschreibung der Idee ist, aus der sich Dokville entwickelt hat: Menschen zusammen zu bringen, die über Filme sprechen, die wichtig sind.





TRANSMEDIAL ERZÄHLEN

FILM, WEBDOKU, GAME, 360°

VIELES STEHT AUF
DEM PRÜFSTAND, NEUE
ERZÄHLFORMEN WERDEN
ENTWICKELT UND
GETESTET, GENRE-GRENZEN
EXISTIEREN NICHT

FOTO

1 | Case Study
»Tankstellen des Glücks«

Ist das, was in den vergangenen rund sechs Jahren integraler Bestandteil vieler Dokumentarfilmprojekte geworden und als Modewort in aller Munde ist, ein neuer Hype? Bereits die Begriffsvielfalt – Crossmedia, Transmedia, Multimedia, Multi-Plattform – zeigt, dass sich die Medienlandschaft in einem Entwicklungs- und Experimentierstadium befindet. Vieles steht auf dem Prüfstand, neue Erzählformen werden entwickelt und getestet, Genre-Grenzen existieren nicht. Und unterschiedliche Bausteine eines Gesamtprojekts werden mit unterschiedlichen Partnern finanziert.

Bedingt durch technologische Neuentwicklungen wie »Oculus Rift«, entwickeln sich innovative digitale Erzählformen. Virtuelle Realitäten oder 360°-Produktionen werden zum Bestandteil transmedial angelegter Produktionen. Produktionsteams bestehen nicht länger nur aus Autoren und Produzenten, sondern auch aus Programmierern, Game-Designern oder Musikern. Gemeinsam werden genreübergreifend Konzepte erarbeitet, in denen jeder Teil – ob Dokumentarfilm, Web-Doku, Theaterstück, Installation oder Facebook-Spiel – ein eigenständiges Werk ist. In diesem übergreifenden Erzählen steckt die große Chance, eine Geschichte aus unterschiedlichen Perspektiven in unterschiedlichen Formaten mehrdimensional erzählen zu können.

»Immersion« ist das Zauberwort der Stunde. 360°-Projekte sind beeindruckend, finden bisher jedoch eher Anwendung an der Spielkonsole, bei Automobilevents oder im Erlebnispark. Dabei setzt gerade ARTE diese Technologie ein, um nicht nur den »Wow«-Effekt zu haben, sondern um dokumentarische Geschichten auf eine andere Art und Weise zu erzählen. Kreativität steht an erster Stelle, gängige Erzählmuster gibt es nicht.

Klingt nach schöner, neuer Welt? Ja und nein, denn immersiv erzählen steht am Anfang jeder Narration. Das Theater der Antike wollte seine Zuschauer mit in die Geschichte ziehen, jeder Film, jedes Buch möchte sein Publikum oder seine Leser auf die Reise mitnehmen. Somit bieten 360° und VR erstmals die technologische Möglichkeit, Anwender tatsächlich in einen 3D-Raum zu versetzen.

Beim Branchentreff Dokville 2016 zu dem Thema »Transmedial Erzählen – Film, Webdoku, Game, 360°« wurden viele wichtige Aspekte angesprochen, die auf nahezu alle transmedialen Produktionen zutreffen. Da ist zum einen die Finanzierung, immer noch schwierig und mit viel



2|



3|



4|



5|

Einsatz im Vorfeld verbunden. Zum anderen ist die Entwicklung verschiedener Aspekte einer Geschichte auf multiplen Plattformen langwierig und aufwendig. »Case Studies« und »Work in Progress« zeigten auf, welche unterschiedlichen Wege die einzelnen Produktionen in ihren individuellen Ansätzen beschreiten.

Für die Fernsehsender geht es vor allem darum, den Anschluss an die -jüngere Generation nicht zu verlieren. ARTE präsentiert sein digitales Angebot mit dem Anspruch: Für alle. Immer und überall. Damit dieses Versprechen eingelöst werden kann, bietet der europäische Kulturkanal verschiedene Zugänge zu seinem Programm und holt sein Publikum dort ab, wo es zu finden ist: auf Tablets und Smartphones. Die ARTE-App soll den Nutzern einen leichteren Zugang zu dem Gesamtangebot von ARTE Creative, ARTE Concert, ARTE Cinema, ARTE Future und ARTE Info geben.

Ebenfalls mit eigener App wird im 360°-VR-Bereich experimentiert. Nicht nur die Möglichkeiten, ganz gezielt Sound einzubinden oder das Erzählen von Haupt- und Nebengeschichten im dreidimensionalen Raum werden getestet, sondern das Miteinander ganz unterschiedlicher Genre wie Theater, Rauminstallation oder Konzert. Ob sich Virtual Reality im Bereich dokumentarischer Filmprojekte tatsächlich durchsetzt oder Zukunftsmusik bleibt, ist momentan offen. Gerade für jüngere Filmschaffende bieten diese Formate ein neues Experimentier- und Testfeld, durch das keine ausgetretenen Wege führen. Das macht es spannend. Und wer weiß, über welche Projekte wir in zwei, drei Jahren sprechen, welche Erzählmöglichkeiten sich bis dahin entwickeln werden und vor allem welche Technik dabei wie eingesetzt werden wird?

Bei allen während Dokville 2016 vorgestellten Projekten wurde deutlich: Wer transmedial erzählen möchte, sollte dies von Anfang an mit einplanen. Zwar gibt es auch Ausnahmen, so standen bei den beiden ARTE

FOTO

2| Case Study
»Die große Literatur«

3| Work in Progress:
»Das Kongo Tribunal«
Milo Rau (l.),
Andres Veiel (r.)

4| Work in Progress:
»Das Kongo Tribunal«
Andres Veiel (l.),
Arne Birkenstock (r.)

FOTO

5| Nicht nur davon hören,
sondern selbst ausprobieren:
Dokville 2016 bot den Gästen die
Gelegenheit, selbst Erfahrungen mit
Virtual Reality zu machen.

Web-Serien »Book & Away« und »Looking for Shakespeare« die TV-Reihen im Vordergrund. Die Web-Serie und das Facebook-Spiel entstanden im Nachhinein und in sehr knapper Zeit. Dass Formatkürze gleich kleines Budget bedeutet, bestritten sowohl Markus Augé von Florianfilm wie auch Angelika Schindler, ARTE Deutschland. Mit 6.000-7.000 Euro pro produzierter Minute müsse man rechnen, sagte Schindler und es empfiehlt sich, die gleiche Summe in das Marketing zu investieren, um überhaupt wahrgenommen zu werden.

Die Frage, wie bekomme ich meine Projekte an Menschen heran, die täglich von einem »Riesenrauschen« umgeben sind, war auch eine der zentralen Fragestellungen zu Anfang des Unterhaltungsformats »Tankstellen des Glücks«. Das Gesamtprojekt besteht aus TV-Serie, Web-Serie, Musikvideo, 360°-VR-Projekt und Dokumentarfilm. Gebrueder beetz setzte dabei ganz auf soziale Medien, das Fernsehen wurde hinten angestellt. Die Produktionsfirma wollte mit dem Projekt verschiedene Publikumsgruppen erreichen, begann sechs Wochen vor Sendetermin eine Facebook-Kampagne und erreichte 3,4 Millionen Nutzer. Das ist eine beeindruckende Zahl, die darüber hinwegtäuscht, dass auch bei »Tankstellen des Glücks« die Frage der Finanzierung aller Projektbereiche als Dauerthema präsent war.

Für deutsche Transmedia Produzenten ist die Finanzierung interaktiver Formate weiterhin schwierig. Eine Förderstruktur, die diese Hybridprojekte als Gesamtprojekt betrachtet, gibt es bisher noch nicht und die meisten Redaktionen haben dafür auch keine eigenen Geldtöpfe. Deshalb entwickeln einige Filmemacher und Produzenten individuelle Geschäftsmodelle.

Einer, der seit 2012 ganz auf Crossmedia setzt und damit in Deutschland vor fünf Jahren eine absolute Vorreiterrolle einnahm, ist Thomas



7|

6|

8|

Thielsch mit seiner Firma filmtank. Seinen Entschluss von damals hat er nicht bereut, aber es war ein langer Weg. Crossmedial arbeiten hieß auch, mit ganz neuen Autoren zusammenzuarbeiten und Projekte neu, im Sinne von größer und weiter, zu denken. »Das kann man nicht, wenn man nur ein Medium und ein Thema hat«, sagt Thomas Tielsch und fügt hinzu »man reduziert sich dann immer auf dieses eine Thema. Das ist das Tolle an der Lage, in der wir jetzt sind, dass wir das nicht mehr machen müssen.« Für filmtank kam der Durchbruch mit »Netwars«. Nach dem Erfolg des Transmedia Projekts wurden andere Auftraggeber auf sie aufmerksam.

Der Verein Frogs & Friends suchte nach neuen, innovativen Formaten, um auf die Aussterbewelle bei Amphibien aufmerksam zu machen. Nicht der Dokumentarfilm stand am Anfang der Finanzierung, sondern transmediale Kommunikationsformen zusammen mit »ungewöhnlichen« Partnern: Zoos, Naturkundemuseen und das Robert-Koch-Institut etwa. Erst im zweiten Schritt wurden Sender mit an Bord genommen. Und ähnlich wie die, suchen auch Zoos nach neuen Formaten, um junge Menschen anzusprechen. Es entstanden Ausstellungen, eine internationale Internetplattform sowie eine Web-Doku. Im letzten Schritt kam dann die Idee auf, einen Dokumentarfilm für Kinder zu machen. Damit wagt filmtank erneut das Experiment, denn mit der Zielgruppe Kinder haben sie bisher wenig Erfahrung.

Die Unterschiedlichkeit der beiden Projekte »Frogs & Friends« und »Bauhaus Spirit« zeigt sich auch in deren Finanzierung. Filmförderung und Sender sind nur teilweise an der Finanzierung groß angelegter, transmedialer Projekte beteiligt. Das Budget setzt sich aus unterschiedlichen Geldgebern zusammen – individuell auf das jeweilige Projekt zugeschnitten. Ein zentraler Aspekt vieler transmedial angelegter Projekte ist das Ziel, über soziale Medien die »Crowd« auf Themen oder Missstände aufmerksam zu machen, sie zum Nachdenken anzuregen

FOTO

6| Transmediales Erzählen:
Diskussion mit
Annina Zwettler (l.),
Christian Beetz (M.)
und Moderator
Patrick Möller (r.)

7| Case Study
»Looking for
Shakespeare«

FOTO

8| Immersive Technik
in Theorie und Praxis:
Dr. Andreas Koch (vorne)
und Max Schmierer

und zum Handeln zu bewegen. Bekannt sind Valentin Thurns erfolgreiche Dokumentarfilme »Taste the Waste« und »10 Milliarden«, die beide unterschiedliche Interessengruppen zusammenbringen und Themen wie Essensverschwendung oder alternative Ansätze für die Ernährungssicherheit der Weltbevölkerung in den Fokus einer breiten Öffentlichkeit rücken.

Nicht immer initiieren Filmproduzenten und Autoren diese Projekte. Initiator des groß angelegten Transmedia Projekts »Das Kongo Tribunal« ist der Theaterregisseur Milo Rau. Er brachte bei dem »Kongo Tribunal«, das Ende Mai 2015 in Bukavu, Ostkongo und ein paar Monate später in Berlin stattfand, mehr als 60 Zeugen und Experten zusammen. 130 Minuten »Hearing Material« sind dabei entstanden. Wie geht man mit dieser Materialfülle um, was wird Teil des Dokumentarfilms, welche anderen Erzählmöglichkeiten kommen in Betracht und wen kann man wie, auf welcher Plattform ansprechen? Und zwar nicht nur, um zu informieren, sondern zum Handeln zu bewegen? Bei der Herausarbeitung des transmedialen Konzepts gab es mehrere Ansätze, von der Erstellung eines Archivs bis Kongo TV, bei dem das gesamte Material nebeneinander gestanden hätte. Zentral war die Frage nach der Erzählform für das große Textkonvolut. Letztendlich entstand die Idee, die Vollständigkeit dieses Materials in einer Graphic Novel anzulegen und Teile daraus im 3D Raum erfahrbar zu machen.

Im Vordergrund steht für alle Beteiligten, dass sie mit diesem Projekt eingreifen wollen. »Die Wichtigkeit des Themas verbindet uns«, sagte Milo Rau während der Projektpräsentation, »alle, die am Projekt arbeiten, wollen diese Geschichte auf unterschiedliche Art und Weise erzählen. Es liegt uns an dem Thema und da kommen wir auch zusammen.« Entstanden ist ein plattformübergreifendes Projekt bestehend aus Theaterinszenierung, Kinodokumentarfilm, Symposium, einem interaktivem Webformat, Graphic Novel, sowie Begleitbuch und



9|

Installation. Verbindend bei allen transmedialen Projekten ist auch der »Versuchsaspekt«, die Freude an der Entwicklung. »Es ist doch spannend, auszuprobieren, ob wir, wenn wir unterschiedliche Zielgruppen, an unterschiedlichen Orten, aus unterschiedlichen Richtungen, immer wieder ansprechen, eine andere Aufmerksamkeit, einen anderen Wirkungsgrad für solch ein komplexes und unter marktwirtschaftlichen Aspekten auch sehr sperriges Projekt wie »Das Kongo Tribunal« generieren können«, so Arne Birkenstock, Produzent des Projekts.

Dass transmediales oder crossmediales Erzählen mehr als ein Hype ist, liegt vor allem auch am Medienwandel. Es gibt keinen zwingenden Grund mehr, eine Geschichte nur in einem Medium zu erzählen. Unterschiedliche Medien generieren unterschiedliche User. Der eine geht ins Internet, der nächste nimmt an einer Veranstaltung teil oder sitzt vor dem Fernseher. Allen Projekten gemein ist, dass sie über verschiedene Kanäle erzählt werden und unterschiedliche Disziplinen zusammenbringen. Das ist spannend, das ist zukunftsweisend und es erhöht das Produktionsbudget erheblich. Gerade an diesem Punkt wird sich bei vielen Projekten entscheiden, ob sie nur in einem Medium oder transmedial erzählt werden können. Dazu bedarf es auch einer Veränderung der bisherigen Fördertöpfe, ob Filmförderung, TV-Sender oder Stiftungen. Transmediale Projekte sollten als Gesamtkonzepte gesehen werden. »Spannend ist doch auch zu sehen, ob es eine Rückkoppelung gibt, dass User über das interaktive Format wieder zum Film geführt werden und umgekehrt«, fasste Andres Veiel bei Dokville 2016 zusammen. Und weiter: »Daraus folgt, dass die Förderungen und andere Einrichtungen ihre Politik ändern und sagen: es gehört dazu. Es ist Teil des Konzepts, nicht nur einen Film zu fördern, sondern auch den interaktiven Zugang, um mehr Leute zu erreichen und sie über eine andere Form wieder zum Film zurückzuführen.«

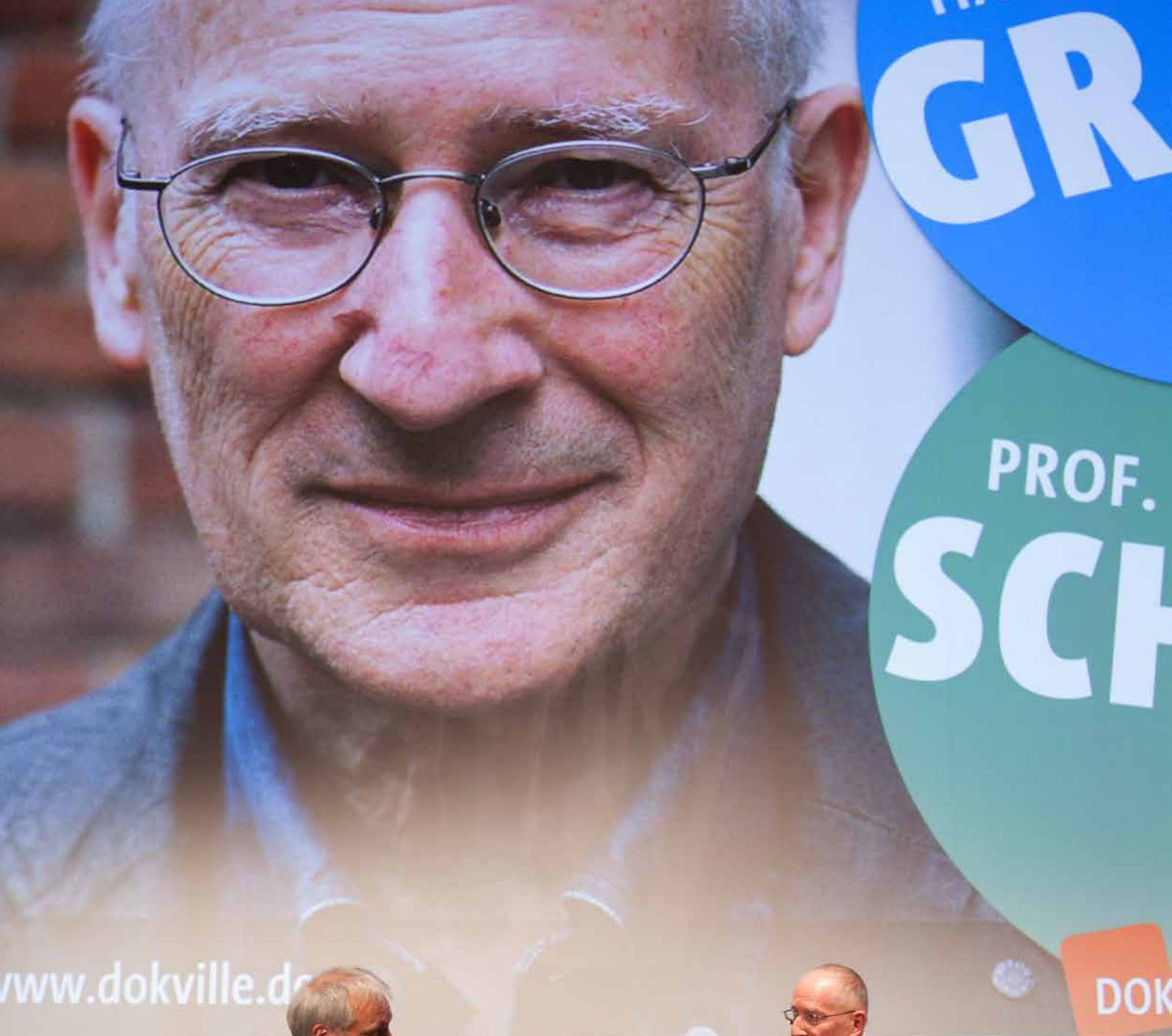
FOTO

9| Szenefoto aus
»Das Kongo Tribunal«

VIDEOMITSCHNITTE
VON DOKVILLE 2016:

DOKVILLE.DE/TRANSMEDIAL





FILMEMACHER IM GESPRÄCH

HANS-DIETER GRABE & PROF. THOMAS SCHADT

»ICH GAB DIE
KLARE ANWEISUNG,
WEITERZUDREHEN.«

HANS-DIETER GRABE

FOTO

1 | Diskutieren auf Augenhöhe:
Hans-Dieter Grabe (r.)
und Thomas Schadt (l.)

Krieg und Frieden: »Menschen sind für mich dann wichtig, wenn sie Dinge erlebt haben, die mitgeteilt werden müssen, weil sie gesellschaftliche Zustände zeigen«, sagte Hans-Dieter Grabe bei Dokville 2016 im Gespräch mit Prof. Thomas Schadt von der Filmakademie Baden-Württemberg. Fast 40 Jahre widmete sich Grabe jenen Zuständen detailliert, nämlich als Dokumentarfilmregisseur des ZDF. Opfer des Vietnamkriegs, ehemalige KZ-Häftlinge, Überlebende aus Hiroshima und Nagasaki, Ärzte, Mörder, Widerstandskämpfer, Mitläufer: Grabe hat sie filmisch begleitet – manche ein Leben lang.

Er selbst ist nur wenigen ein Begriff, seine Werke umso mehr. Etwa »Hoffnung – Fünfmal am Tag. Beobachtungen auf einem Deutschen Bahnhof«, »Mendel lebt« oder »Nur leichte Kämpfe im Raum Da Nang«. Die starren Strukturen auf dem Mainzer Lerchenberg hätten ihn manchmal verwundert, aber: Seine Stamm-Kameraleute hätten immer gewusst, was er an Aufnahmen haben wollte. Auch die Filmcutterin beim ZDF sei ein wahrer Glücksfall gewesen. Irgendwann griff Grabe selbst zur Kamera – nämlich bei seinem Film über Do Sanh in Vietnam. Die Kamera war ein Geschenk der Söhne, die Lust am Drehen geweckt. Beim Sender seien seine Ambitionen zunächst auf wenig Gegenliebe gestoßen. »Jetzt wollen die Autoren auch schon selber drehen«, hätten die Verantwortlichen laut Grabe wohl gedacht, »dafür gibt es ja schließlich Kameraleute.« In Saigon war er dann einmal als Autor alleine unterwegs – und somit zum Drehen legitimiert. »Der Ton war jedoch ein Riesensproblem, es war überall Lärm«, berichtete Grabe. Durch die unauffällige kleine Handkamera habe er aber auch reichlich authentische Aufnahmen machen können.

Offene Wunden, verbrannte Haut, Tränen: Auch drastische Szenen prägen Grabes Werk. Während das Leid, das tagtäglich in den Massenmedien über die Bildschirme flimmert, seltsam entrückt daherkommt, wirkten Grabes Filmausschnitte auf der großen Kinoleinwand bei Dokville fast körperlich beklemmend. Auf einer Zugfahrt bei der ersten Begegnung mit dem KZ-Überlebenden Mendel Schainfeld sieht man diesen bitter weinen. »Ich gab die klare Anweisung, weiterzudrehen«, erklärte Grabe. Tränen bei solchen Menschen seien wichtig, weil sie etwas über den Menschen aussagen würden. »Einmal fing eine anfangs spröde und sehr kontrolliert wirkende Frau an zu weinen, nachdem sie erzählte, wie sie sich langsam ihrem behinderten Kind annäherte«, erklärte Grabe. Das Verhalten gegenüber den Menschen vor der Kamera sei sehr



2|

wichtig. Dinge nicht zu zeigen oder einfach wegzulassen, degradiere die Protagonisten aber zu Schauspielern und die Handlung zu einer fiktiven Geschichte, erläuterte er sein Vorgehen. Heute mit den großen, hochauflösenden Bildschirmen würde er in manchen Situationen allerdings die Distanz bevorzugen. Damals mit den kleineren Fernsehgeräten seien Nahaufnahmen enorm wichtig gewesen.

Nah war Hans-Dieter Grabe seinen Protagonisten immer. Etwa Mendel Schainfeld, der den Nazis entkommen konnte, nun in Oslo lebte und als Zeitzeuge norwegische Reisegruppen in Konzentrationslager nach Deutschland und Polen begleitete. Er war bei den Aufnahmen gesundheitlich teils deutlich angeschlagen. Grabe habe nie wissen können, wie lange sein Protagonist noch lebt – »Mendel lebt« lautete deshalb auch der Titel des zweiten Films. »Er bekam durch unsere Aufnahmen auf einmal Mut und Kraft, ein Buch über sein Leben zu schreiben.« Do Sanh starb mit nur 35 Jahren. 28 davon hat ihn Grabe immer wieder filmisch begleitet. In Vietnam und Deutschland – bis zu seinem Tod 1996. Do Sanh war acht, als Grabe ihm auf einem Hospitalschiff vor Da Nang zum ersten Mal begegnete. Schwerste Unterleibsverletzungen, die Eltern tot, der Bruder in die USA adoptiert. Do Sanh habe er in der ganzen Zeit, dem Auf und Ab für seinen Lebensmut bewundert. »Diese Kinder hatten es ja auch in Vietnam wieder wahnsinnig schwer, weil sie Außenseiter waren. Und die Gesellschaft war nicht auf diese Kinder eingestellt«, sagte Grabe bei Dokville. »Dieser Mann ging mit unfassbarer Kraft durchs Leben.« Schließlich hätte damals niemand geglaubt, dass zeitweise sogar ein relativ »normales« Leben führen könne.

Einige Jahre nach dem ersten Kontakt mit Do Sanh 1970 auf dem Lazarettsschiff erfuhr Grabe, dass aufgrund eines Abkommens kriegsverwundete Kinder aus Saigon in Deutschland behandelt werden. »Wir fuhren in das Hospital – und dort traf ich dann wieder auf ihn.« Zufall? »In

FOTO

2| Szenenfoto »Sie nannten ihn Hohenstein« © ZDF

RÜCK-
BLICK
DOKVILLE 2016



3|

FOTO

3| Szenenfoto
»Do Sanh – Der letzte Film« © ZDF

4| Szenenfoto
»Do Sanh – Der letzte Film« © ZDF

VIDEOMITSCHNITT
DIESES GESPRÄCHS:

DOKVILLE.DE/HDGRABE



4|

gewisser Weise schon, die Dinge scheinen sich zu ergeben.« Überhaupt, seine Protagonisten. »Die Menschen kamen nie zu mir, und wenn welche kamen, dann waren es nicht die richtigen.« Wenn er welche gefunden hatte, sei ihm eine längere Zusammenarbeit aber stets wichtig gewesen. Denn es sei immer gut, »einen Menschen im Auge zu behalten.«

Lassen sich solche Langzeitbeobachtungen transmedial transportieren? »Ich beschäftige mich ehrlich gesagt nicht damit.« Es sei traurig, wenn Kollegen immer wieder zwanghaft neue Projekte suchen müssten, nur um neuen Trends zu entsprechen. Es gehe sowieso immer um den Menschen, die Wirklichkeit, die Geschichten. Der Zuschauer sei der Partner, ihm wolle er jene Geschichten erzählen. Die Gefahr beim digitalen Erzählen sieht Grabe vor allem darin, Dinge hinzuzufügen, nachträglich zu ändern: »Das verfälscht natürlich alles«. Welche Bilder braucht eine zunehmend unruhigere, sich radikal verändernde Welt überhaupt? Pauschal ist das laut Grabe nicht zu beantworten. »Jeder Mensch ist anders, jeder Film ist anders.« Hans-Dieter Grabe hat den Menschen eine Stimme gegeben. Dem Krieg und dem Frieden.



DIGITAL NARRATIVES

Bei Dokville 2016 fand mit einem Live-Skype-Gespräch ein Brückenschlag von Ludwigsburg nach Paris statt — oder auch ein »Come together« von klassischem Dokumentarfilm und Virtual-Reality-Projekten.

Karim Ben Khelifa, Fotojournalist und preisgekrönter Kriegsreporter hatte genug vom bloßen Berichten und Zusehen. Er wollte Einfluss nehmen mit seinem Projekt »The Enemy«. In den vielen Gesprächen, die er auf beiden Seiten kriegsführender Parteien geführt hat, stellte er fest, dass ihre Lebenswünsche dieselben sind. Khelifa erarbeitete einen neutralen Fragenkatalog mit 25 Fragen wie: »Was ist Gewalt für dich? Was bedeutet Frieden? Wo möchtest du in 20 Jahren sein?« Er erlebte, dass die Antworten der Kriegsparteien identisch sind und beschloss sie über eine Virtual-Reality-Inszenierung einander näher zu bringen. Seine Zielgruppe sind nicht nur Nutzer, die, sobald sie die Virtual-Reality-Brille aufsetzen, zwischen den Fronten stehen und beiden Parteien zuhören. Es sind zuvorderst Soldaten weltweit: im Kongo, Israel, Palästina, Afghanistan, Kaschmir, Südsudan, Nord- und Südkorea, Myanmar und El Salvador. Als feindliche Krieger stehen sie sich gegenüber, zum ersten Mal in Augenkontakt und erfahren, dass der Feind ähnlich denkt und ihren Vorurteilen nicht entspricht. Karim Ben Khelifa sagte in dem Dokville-Interview: »The enemy is always invisible. When he becomes visible, he ceases to be the enemy.«

Zusammen mit dem MIT Open Documentary Lab, das jährlich eine begrenzte Zahl unterschiedlicher Berufsgruppen, wie Künstler, Neurowissenschaftler oder Techniker für ausgewählte Projekte zusammenführt, entwickelte er einen Prototyp für dieses immersive und anspruchsvolle Projekt. Bei Dokville präsentierte er ein »Work in Progress«, dessen erste Anwendung in 2017 geplant ist. »The Enemy« geht weit über die Zielgruppe »Kriegsführender« hinaus. Zusammen mit Neurowissenschaftlern entsteht auch eine App, die Gefühle wie Aggression oder Empathie messen wird. Ben Khelifa möchte den Teilnehmern ihr Denken über den »Anderen« aufzeigen und sie so »umprogrammieren«. Auf die Frage, ob er glaubt, dass sein Projekt erfolgreich sein kann, verweist er auf die Erfahrungen, die er während der Testphase gesammelt hat. »The prototype was shown at the Tribeca Film Festival in April, and people's reactions show how powerful virtual reality technology can be. I didn't expect to see so many viewers, with no personal investment in the conflicts, break down crying.«

»WENN DER FEIND
SICHTBAR WIRD, HÖRT
ER AUF FEIND ZU SEIN.«

KARIM BEN KHELIFA

FOTO

1| Videotelefonat zwischen
Filmemacher und Fotograf
Karim Ben Khelifa (Leinwand) und
Dokville-Kuratorin Astrid Beyer (l.)



2|

Als Fotograf und Autor ist sich Ben Khelifa bewusst, dass er Kriege nicht wird stoppen können, aber er möchte uns anregen zu hinterfragen. »I want you, when you go out, to re-think what has been told to you and look at the world in a different way«, und fügt hinzu, dass das Dokville-Publikum gar nicht sein Wunschpublikum sei, sondern die 16/17-jährigen in Israel oder im Gaza-Streifen.

Weitere Themen beim Programmpunkt »Digital Narratives« von Dokville 2016 waren:

»Master's Program Digital Narratives«

Internationale Filmschule Köln, präsentiert von Marc Minneker, Head of Creative Producing, IFS Köln

»Filmakademie Baden-Württemberg Interaktive Medien«

präsentiert von Sebastian Uhlig, Studiengang Interaktive Medien

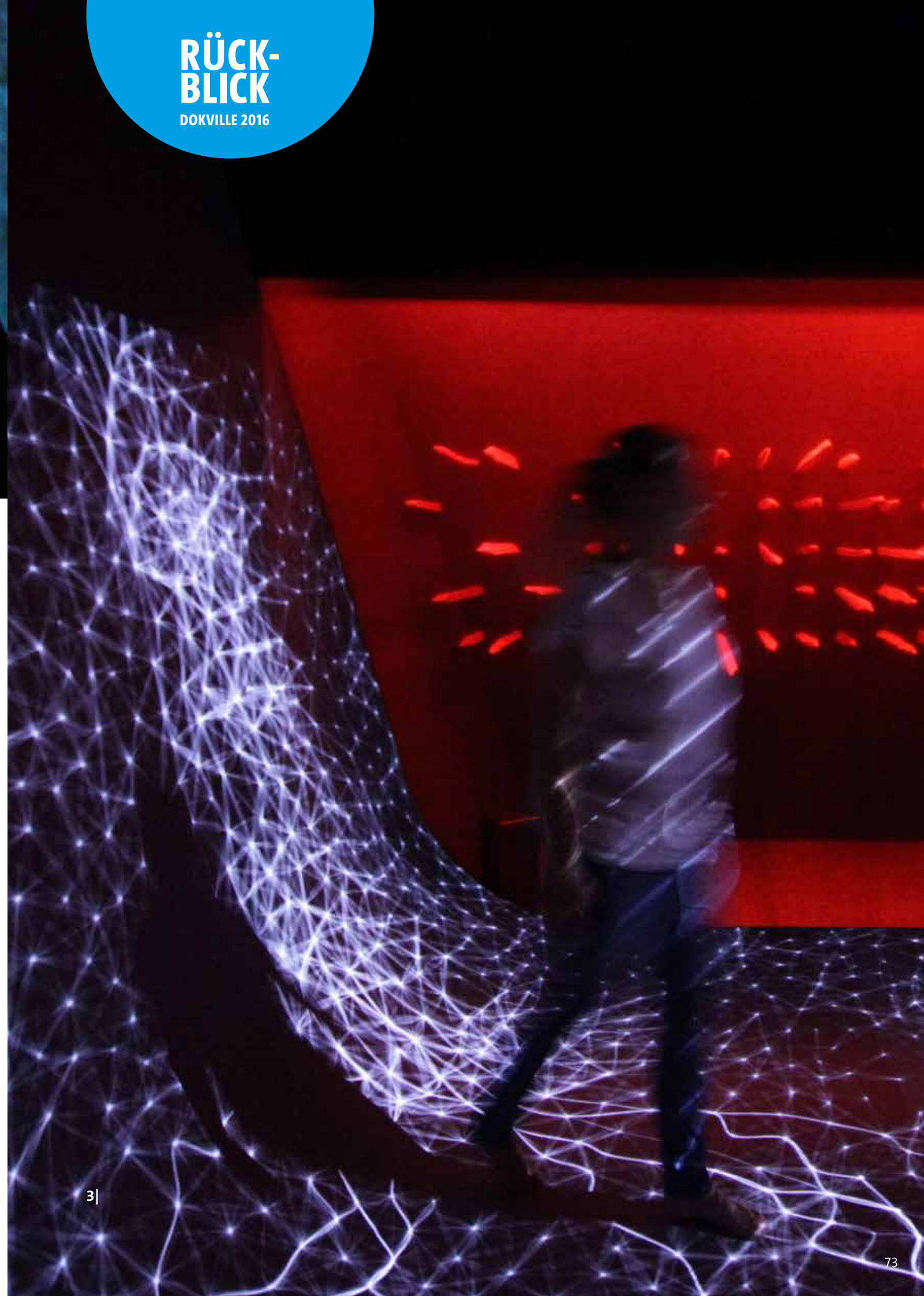
FOTO

2| und 3| Szenefotos aus
Produktionen der
Filmakademie
Baden-Württemberg

VIDEOMITSCHNITT
DIESES GESPRÄCHS:

DOKVILLE.DE/DIGITALNARRATIVES

**RÜCK-
BLICK**
DOKVILLE 2016



3|



NUR GAMES ODER MEHR?

KLASSISCHE FÖRDERSTRUKTUREN

Brot und Spiele? Während der klassische Film auf etablierte Förderstrukturen setzen kann, sind es im transmedialen Bereich momentan vor allem Spiele, die gefördert werden. Denn transmediale Projekte haben es in den klassischen Förderstrukturen immer noch schwer. Sie lassen sich weder klar abgrenzen, noch sind sie auf ein Genre beschränkt. Außerdem müssen etwa Online-Portale über längere Zeiträume mit Daten und Inhalten gefüttert werden, häufig sind Dutzende Akteure in ein Projekt involviert.

An Ideen und Kreativität mangelt es vielen Medienmachern sicher nicht. Fest steht, dass immer mehr transmediale Projekte bei den Filmförderungen angemeldet werden. Und dort tut sich gerade einiges. Das bestätigten bei Dokville auch Ingeborg Degener von Creative Europe Desk Munich und Dorothee Martin von der MFG Baden-Württemberg. »Anträge im Bereich VR wurden schon gestellt«, sagte Degener. Sie zeigte sich bei Dokville zuversichtlich, dass die Projekte angenommen werden – Games werden schon mit maximal 100.000 Euro gefördert.

Creative Europe Media unterstützt natürlich auch den klassischen Dokumentarfilm – bei nicht-linearen Produktionen entfallen laut Degener auch die vorgegebenen Mindestlängen. Als pauschalen Zuschussbetrag gibt es etwa für kreative Dokumentationen 25.000 Euro. Gefördert wurde unter anderem eine Langzeit-Politdokumentation der Stuttgarter Produktionsfirma Indi Film über die Entstehung des EU-Datenschutzabkommens. Wichtig sind, neben der Qualität, vor allem die Relevanz und Eignung für die europaweite Distribution.

Mobile Anwendungen, crossmediale Filmprojekte, VR – und natürlich auch Computerspiele: Seit 2011 fördert die MFG Digitales. 500.000 Euro gibt es für digitale Projekte insgesamt pro Jahr, sagte Dorothee Martin über das Programm Digital Content Funding. Für größere Einzelprojekte sind das bis zu 120.000 Euro, laufend können Projekte mit einer Fördersumme von bis zu 20.000 Euro eingereicht werden. Die Förderung, ein erlösbedingt rückzahlbares, zinsloses Darlehen, kann jedoch nicht mit anderen Förderungen kombiniert werden. Wichtig ist der innovative, pädagogisch und kulturell wertvolle Charakter – und das Marktpotenzial. Außerdem gilt der sogenannten Baden-Württemberg-Effekt: die ausgegebenen Mittel sollen möglichst im Südwesten bleiben.

IMMER MEHR
TRANSMEDIALE
PROJEKTE
WERDEN BEI DEN
FILMFÖRDERUNGEN
ANGEMELDET

FOTO

1 | Diskussionsrunde zu
Verbänden für
New Media Produzenten
mit Nicolas Wiethoff (l.)
und Astrid Kahmke (r.)



3|

2|

Im Verbund: New Media Produzenten organisieren sich

Dokville 2016 hielt nicht nur jede Menge Infos, Vorträge und Praxisbeispiele zum transmedialen Erzählen bereit, sondern auch ein klassisches Manifest. Denn so spannend und wegweisend transmediale Produktionen auch sind – in den klassischen Förderstrukturen haben es diese Produktionen noch schwer, etwas vom Fördertopf abzubekommen. Mathilde Benignus von Netzdoku Berlin, Nicolas Wiethoff von Transmedia Mitteldeutschland und Astrid Kahmke von Transmedia Bayern erläuterten im Gespräch mit Sebastian Sorg vom DOK.forum München detailliert ihr gemeinsames Anliegen.

Untereinander sind die transmedialen Vordenker schon gut vernetzt. Die eigens gegründeten Vereine richten regional etwa Storytelling-Online-Festivals oder Dok-Hackathons aus – neben klassischen Podiumsdiskussionen und thematischen Treffen. Das Vernetzen beschränkt sich eben nicht nur aufs Digitale. Neben Filmemachern seien natürlich auch Programmierer, Webdesigner, Künstler, Journalisten und andere Kreativschaffende in den transmedialen Netzwerken willkommen, betonten die Transmedia-Aktivisten bei Dokville.

Ziel sei es, als Medienmacher, Kulturarbeiter und Digitalexperten gemeinsam transmediale Stoffe voranzubringen. Nicolas Wiethoff richtete daher am Ende an die baden-württembergischen Transmedia-Macher einen Appell: »Ihr im Südwesten solltet euch auch noch zusammenschließen.«

FOTO

2| Dorothee Martin
zum Digital Content Fund
der MFG Filmförderung

3| Dokville-Kuratorin
Astrid Beyer

4| Diskussionsrunde mit
Mathilde Benignus (l.) und
Moderator Sebastian Sorg (r.)

AUDIOS UND VIDEOS
VON DOKVILLE AB 2011:
WWW.DOKSITE.DE
IM BEREICH DOKHAUS

RÜCK-
BLICK
DOKVILLE 2016



4|

