

# ZDOK.15

Zürcher Dokumentarfilmtagung 7. / 8. Mai 2015  
im Toni-Areal, Pfingstweidstrasse 96, 8005 Zürich

## YOU ARE LEAVING

HANDOUT



## THE LINEAR SECTOR

Dokumentarfilm, Webdocs, Transmedia

**Z**

hdk

Zürcher Hochschule der Künste  
Departement Darstellende Künste und Film  
Institute for the Performing Arts and Film  
in Zusammenarbeit mit Fachrichtung Film,  
Cast / Audiovisuelle Medien und Game Design

**FNSNF**

SCHWEIZERISCHER NATIONALFONDS  
zur Förderung der wissenschaftlichen Forschung

# Inhaltsverzeichnis

<b>Programm</b>	Donnerstag, 7. Mai	s. <b>3</b>
	Freitag, 8. Mai	s. <b>4</b>
<hr/>		
<b>Case Studies</b>	Arash und Arman T. Riahi: <b>EVERYDAY REBELLION</b>	s. <b>5</b>
	Lena Thiele: <b>NETWARS / OUT OF CTRL</b>	s. <b>6</b>
	Ludo Hekman, Klaas van Dijken: <b>ON THE GROUND REPORTER</b>	s. <b>8</b>
	David Dufresne: <b>FORT McMONEY</b>	s. <b>9</b>
<hr/>		
<b>Referate</b>	Christian Iseli: <b>Von Autoren zu Dienstleistern?</b>	s. <b>10</b>
	David Dufresne: <b>iDocs: Temporary Autonomous Zones</b>	s. <b>11</b>
	Martin Zimper / Eric Andreae: <b>Best of Webdocs</b>	s. <b>12</b>
	Frédéric Jaeger: <b>Von der Interaktivität zur Interpassivität und zurück</b>	s. <b>13</b>
	Judith Aston: <b>Interactive Storytelling</b>	s. <b>14</b>
	Sabine Lange: <b>ARTE und Transmedia</b>	s. <b>15</b>
	Jens M. Stober: <b>Game und Wirklichkeit</b>	s. <b>16</b>
	Ingrid Kopp: <b>Future Challenges</b>	s. <b>17</b>
<hr/>		
<b>Fast Forward Panel</b>	<b>Best of Newsgames</b> mit Margarete Jahrmann, Jens M. Stober, Maike Thies	s. <b>18</b>
<hr/>		
<b>Podium</b>	<b>International</b> mit Ingrid Kopp, David Dufresne, Sabine Lange, Georg Tschurtschenthaler	s. <b>19</b>
	<b>Schweiz</b> mit Anita Hugi (SRF), Joel Jent (Dschoint Ventschr), Susa Katz (BAK) und Sven Wälti (SRG SSR)	s. <b>19</b>
<hr/>		
<b>Moderation</b>	Sabine Gisiger, Marille Hahne, Christian Iseli	s. <b>20</b>
<hr/>		
<b>ZDOK</b>	Zielsetzung, frühere Ausgaben	s. <b>21</b>
	Mitarbeitende, Direktübertragung, Live-Stream	s. <b>22</b>
	Lageplan	s. <b>23</b>
<hr/>		
<b>WLAN</b>	Netzwerkname: Toni-Areal-Event WLAN Passwort: FAcb14-Pztm0	
<hr/>		

Hörsaal 1, ZHdK, Toni-Areal, Pfingstweidstrasse 96, 8005 Zürich

Donnerstag, 7. Mai 2015

---

08:45	Türöffnung / Eintreffen / <b>Anmeldung</b>	
09:15	Beginn der Tagung Begrüssung durch Hartmut Wickert, Direktor des Departements Darstellende Künste und Film, ZHdK	
09:20	Einführungsreferat <b>Von Autoren zu Dienstleistern?</b> von Christian Iseli	
10:00	Referat <b>iDocs: Temporary Autonomous Zones</b> von David Dufresne	[ → Englisch ]
10:45	Pause	
11:15	Referat <b>Best of Webdocs</b> von Martin Zipmer, Eric Andreae	
11:45	Referat <b>Von der Interaktivität zur Interpassivität und zurück</b> von Frédéric Jaeger	
12:30	Mittagspause	
14:00	Case Study <b>EVERYDAY REBELLION</b> von Arash und Arman T. Riahi	
15:00	Pause	
15:30	Referat <b>Interactive Storytelling</b> von Judith Aston	[ → Englisch ]
16:15	Pause	
16:30	Referat <b>ARTE und Transmedia</b> von Sabine Lange	
17:30	Ende Nachmittagsprogramm	
18:00	<b>Special I</b> (im Hörsaal 1): Referat: <b>Game und Wirklichkeit</b> von Jens M. Stober	
18:00	<b>Special II</b> (im Kino): Projektion im Kino: <b>EVERYDAY REBELLION</b> von Arash und Arman T. Riahi	[OV mit dt. Untertiteln]

Hörsaal 1, ZHdK, Toni-Areal, Pfingstweidstrasse 96, 8005 Zürich

FREITAG, 8. Mai 2015

---

09:00	Eintreffen	
09:15	Case Study <b>NETWARS / OUT OF CTRL</b> von Lena Thiele	
10:15	Pause mit Kaffee	
10:45	Fast Forward Panel: <b>Best of Newsgames</b> mit Jens M. Stober, Margarete Jahrmann, Maïke Thies	
11:15	Pause	
11:30	Case Study <b>ON THE GROUND REPORTER</b> von Ludo Hekman und Klaas van Dijken	[ → Englisch ]
12:30	Mittagspause	
14:00	Case Study <b>FORT McMONEY</b> von David Dufresne	[ → Englisch ]
15:00	Pause	
15:15	Referat <b>Future Challenges</b> von Ingrid Kopp	[ → Englisch ]
16:00	<b>Podiumsdiskussion</b> International mit Ingrid Kopp, David Dufresne, Sabine Lange, Georg Tschurtschenthaler, Moderation: Christian Iseli	[ → Englisch ]
16:40	Pause	
16:50	<b>Podiumsdiskussion</b> Schweiz mit Anita Hugli (SRF), Joel Jent (Dschoint Ventschr), Susa Katz (BAK) und Sven Wälti (SRG SSR), Moderation: Sabine Gisiger	
17:30	Ende der Tagung	
18:00	<b>Special III:</b> CH-Vorpremiere im Kino: <b>FORT McMONEY - Vote Rogers Mayor</b> Dokumentarfilm von David Dufresne / Dauer: 52 min	[ → Englisch ]

---

Do 14:00

## The Riahi Brothers

**EVERYDAY REBELLION**

Das Cross-Media Projekt EVERYDAY REBELLION ist eine Hommage an die Kreativität des gewaltlosen Widerstands. Der Film porträtiert AktivistInnen, die sich weltweit gegen neue und alte Grenzen politischer und gesellschaftlicher Paradigmen richten und für diesen Kampf die Prinzipien des gewaltfreien Widerstandes gewählt haben. Im Fokus der Webplattform und der App stehen die Taktiken und Methoden dieser Protestform, und welche Veränderungen damit erreicht werden können. Sowohl im Kinodokumentarfilm als auch Cross-media-Projekt erprobt EVERYDAY REBELLION die Erweiterung der Textur des Kinos auf die vielfältigen Beschaffenheiten und Parameter moderner Online-Medien. Wie gehen die unterschiedlichen Ästhetiken von Kino und Internet zusammen - was ist hier die Herausforderung? Wie könnte die Erweiterung der Textur des Kinos um die Parameter des Internets konkret aussehen?

Anknüpfend an frühe politische Filme und Agitprop versteht sich das Projekt als Schnittstelle zwischen Theorie, Kunst und Aktivismus. Die unterschiedlichen Herangehensweisen dieser Medien und Inhalte werden auf ihre Gemeinsamkeiten und Neuerungen hin erforscht und als Case-Study vorgestellt.

**Arman T. Riahi** 1981 im Iran geboren. Studium der Medientechnik. Als Grafik- und Screendesigner in London und Wien tätig. 2005 erste Fernsehsendungen als Regisseur für den Österreichischen Rundfunk (ORF). Seit 2005 freier Regisseur und Autor für verschiedene Wiener Filmproduktionen.

**Arash T. Riahi** 1972 im Iran geboren, lebt seit 1982 in Österreich. Studium der Film- und Geisteswissenschaften, von 1995 bis 2002 freier Mitarbeiter bei den ORF-Sendungen Nitebox, aktuelle Kultur und Kunst-Stücke. 1997 Gründung der Film- und Medien-Produktionsfirma Golden Girls Filmproduktion.

Mit EVERYDAY REBELLION (2014) haben die **Riahi Brothers** einen Kinofilm mit internationaler Ausstrahlung geschaffen. Er ist Teil des gleichnamigen Trans-media-Projekts mit einer vielseitigen und partizipativen Webseite.

Fr 09:15

Lena Thiele

## NETWARS / OUT OF CTRL



### **Webdokumentationen im Kontext eines Transmediaprojektes: User Experience und Interaktive Prinzipien**

Interaktive Webdokumentationen sind ein immer beliebteres Format für dokumentarische Inhalte. Viele ehemalige Filmmacher sehen in diesen Formaten eine Möglichkeit auf die Veränderung der klassischen Filmindustrie zu reagieren.

Realität ist aber auch, dass sich damit veränderte Anforderungen an die Kreation und Produktion stellen und Geschäftsmodelle und Finanzierung neue Herausforderungen darstellen. Denn das klassische Sender-Empfänger-Prinzip darf nicht einfach auf digitale Plattformen ausgeweitet und um Standardkommunikationsmittel erweitert werden. Es ist ein Umdenken hinsichtlich des Publikums, den Erwartungen und dem Nutzerverhalten notwendig. Wir müssen unser Publikum kennen und die Zuschauer dort ansprechen, wo sie sich wirklich aufhalten, nicht dort wo wir sie vermuten. Wir müssen Erlebnisse kreieren, denen unser Publikum folgen und mit dem es interagieren kann. Dies bedingt eine klare Strategie und Zielsetzung des Projektes, welche sich in einer interdisziplinären Kreation ebenso wiederfinden muss wie in der Finanzierung und der Auswertung des Projektes.

Integrierte transmediale Strategien bieten hier Potentiale, gerade auch für dokumentarische Produktionen. Durch Kreation einer so genannten „Story-world“ ist die Segmentierung einer Geschichte in verschiedene Formate und Plattformen möglich. So können verschiedene Erlebnisse, so genannte „User Experiences“ kreiert werden, die mit der Auswertungsstrategie Hand in Hand gehen.

Creative Director und Transmedia-Autorin Lena Thiele geht in ihrer Case-Study NETWARS/OUT OF CTRL auf die interaktive Struktur und die User Experience der fünfteiligen Webserie ein und beleuchtet die strategische Bedeutung der dokumentarischen Webserie im Rahmen der Transmedia-Strategie des Gesamtprojektes.

Wie wurde das Gesamtprojekt entwickelt? Was war das Konzept der Webdokumentation? Wie wurde dies in der Dramaturgie, aber auch in der Usability des Formates umgesetzt? Welche Rolle spielt die Webdokumentation im Rahmen der Storyworld und der Release Strategie des Gesamtprojektes von NETWARS/OUT OF CTRL? Welche Anforderungen stellt ein solches Format an die Entwicklung und Produktion, an Autor und Produzent?

**Lena Thiele**, Autorin und Creative Director der Berliner Miiqo Studios UG konzipiert und produziert seit 2003 preisgekrönte digitale Medienformate, wie Webdokumentationen, interaktive Storytellingformate und Games. Ihr Interesse liegt in der Verbindung von neuartigen Technologien mit hochwertigen journalistischen Inhalten zur Kreation neuer, publikumswirksamer Formate, Erlebniswelten sowie transmedialer Strategien. Sie ist „Head of Studies“ des Audience Design Trainingsprogramms des Torino-FilmLab. Zusätzlich arbeitet sie als Trainer für internationale Programme und Hochschulen (Dok Leipzig NetLab, Berlinale Residency, iDocs, ifs Köln, HFF München, Filmakademie Ludwigsburg u.a.) und Beraterin für die Medienindustrie.

Von 2010 bis 2012 war sie bei der Firma Gebrüder Beetz Filmproduktion als Creative Producer und Autorin tätig – unter anderem für das Webformat LEBT WOHL GENOSSEN! (INTERACTIVE). Ihre letzte Produktion, die NETWARS - OUT OF CTRL Webserie, wurde mehrfach ausgezeichnet und erhielt unter anderem den "SXSW Innovation Award for Best Visual Media Experience".

#### **Über das Projekt:**

Das mehrfach ausgezeichnete Projekt NETWARS- OUT OF CTRL (2014, Filmtank GmbH), besteht aus einer interaktiven Webserie, einer Fernsehdokumentation, einer interaktiven Graphic Novel AppSerie sowie einer E-Book, Audio-Book- und Papernovel-Serie. Geplant ist zudem eine TV-Serie zum selben Thema, die zu einem weiteren Bestandteil des NETWARS-Kosmos werden soll.

Lena Thiele ist mit Miiqo Studios für die Entwicklung der Transmedia-Strategie sowie für die Kreation der interaktiven Webserie verantwortlich. Diese stellt den Nutzer und seine Verwundbarkeit in den Mittelpunkt einer globalisierten und vernetzten Welt. Der fiktive Cyber-Waffendealer, gespielt von Nikolai Kinski, lässt den Nutzer direkt spüren, wie betroffen er ist. Internationale Experten, Infografiken und spielerische Elemente liefern die Fakten hinter der Fiktion eines weltweiten Cyberkriegs.

[www.netwars-project.com/webdoc](http://www.netwars-project.com/webdoc)

---

Fr 11:30

Ludo Hekman, Klaas van Dijken

**ON THE GROUND REPORTER**

[ → Englisch ]



Die Case Study des niederländischen Crossmedia-Kollektivs Butch & Sundance Media gibt Einblicke in die aufwändige Recherche- und Entwicklungsphase ihrer Newsgame-Serie ON THE GROUND REPORTER, die in Zusammenarbeit mit Free Press Unlimited und der NCDO (Centre for Global Citizenship) realisiert wird.

Ausgangspunkt ist das erste Spiel ON THE GROUND REPORTER: DARFUR. Das Spielgeschehen und die Erzählung werden dominiert von den Bildern des dokumentarischen Ausgangsmaterials, das ungefiltert ins Spiel integriert wurde. Die Point- and Click-Mechanik ermöglicht es dem Spieler, auf einfache Weise mit den Charakteren zu interagieren und die einzelnen Regionen Darfurs zu erforschen. Das Spiel fordert die Spieler nicht nur dazu auf, sich selbst ein Urteil über die Lage Darfurs zu bilden, sondern auch, ihr virtuelles Leben aufs Spiel zu setzen, um investigativ recherchieren zu können.

Ludo Hekman und Klaas van Dijken werden in ihrer Case Study aufzeigen, wie sich ihre Newsgame-Serie von Episode zu Episode weiterentwickelt hat.

**Ludo Hekman** studierte Philosophie und Journalismus an der Universität in Amsterdam. Nach Abschluss seines Studiums begann er als Freelancer im Bereich Journalismus im Iran, Irak und in Ägypten zu arbeiten. Er war bei verschiedensten nationalen Zeitungen engagiert. 2009 war er einer der kreativen Köpfe, die Butch & Sundance Media gründeten. Derzeit experimentiert Hekman mit innovativen Formaten wie Doku-Games, Social Media Dokumentationen und interaktiven Webdokus.

**Klaas van Dijken** ist freischaffender Journalist aus Holland und Gründungsmitglied von Butch & Sundance Media. Bevor er sich dazu entschied in Kriegsregionen, wie Somalia, Sudan, Süd-Sudan, Afghanistan und Eritrea zu reisen, um von dort zu berichten, war er viele Jahre als Journalist tätig. Er arbeitete und schrieb für nationale, europäische und internationale Zeitungen, Webseiten, Magazine, Radio und Fernsehen.



Fr 14:00

David Dufresne

**FORT McMONEY:**

[ → Englisch ]



In seiner Case Study lädt David Dufresne zum gemeinsamen Spiel nach Fort McMONEY ein. Je nach Verlauf der Schritte, für die sich das Publikum im Saal entscheidet und die im produktionellen Vorfeld festgelegt wurden, wird sich ein bestimmter Weg mit neuen Erkenntnissen ergeben.

- Wie und warum entsteht ein Dokumentarspiel?
- Wo sind die spezifischen Grenzen und Schwierigkeiten der Interaktivität?
- Inszenierung, Produktion, Veröffentlichung: Welches sind die wichtigsten Etappen?
- Ist einzig der Spielerfolg des Publikums entscheidend für den interaktiven Dokumentarfilm? – Und falls nicht, welches sind die neuen Messwerte?

David Dufresne wird sich auch auf die TV-Version von FORT McMONEY beziehen, die zum ersten Mal am 12. Mai auf Arte ausgestrahlt wird. Zudem wird er auf das Gemeinschaftswerk mit Naomi Klein und Nancy Huston BRUT, LA RUÉE VERS L'OR NOIR (Der brutale Ansturm auf's schwarze Gold) eingehen (Erschienen im April 2015 bei Lux Editeur).

**David Dufresne** ist Journalist, Filmmacher und Transmedia-Pionier. FORT McMONEY, ist sein aktuelles dokumentarisches Online-Spiel, das vom National Filmboard of Canada zusammen mit Arte produziert wurde und zahlreiche internationale Preise gewonnen hat. Die New York Times nannte seine Arbeit «a marriage of the film and the video game.» 2010 war Dufresne Autor und Co-Regisseur von PRISON VALLEY. Die interaktive Webdoku wurde mit dem Preis von World Press Photo 2011 (Best interactive non-linear work) ausgezeichnet. Der gebürtige Franzose lebt mit seiner Familie in Montreal und ist gegenwärtig Artist in Residence am Open Documentary Lab des MIT in Boston.

DO 09:20

Christian Iseli

## Von Autoren zu Dienstleistern?

Der digitale Wandel, der Zuschauerschwind, das Ende des Kinos, das Ende des Fernsehens: Früher waren wir FilmemacherInnen. Jetzt sind wir konventionelle FilmemacherInnen. Zumindest bei den älteren Generationen macht sich Unsicherheit bemerkbar. Auch die Furcht, überflüssig zu werden. Wer zeigt dann noch unsere Filme? Wer, wenn nicht wir selbst? Im Internet.

Im Einführungsreferat geht Christian Iseli in bewusst wertkonservativer Manier auf die Herausforderungen ein, die mit der sich verändernden Mediennutzung auf die Dokumentarfilmschaffenden zukommen. Der Wandel betrifft die Produktionsverhältnisse, das Berufsfeld aber auch das erzählerische Handwerk und das Selbstverständnis als AutorInnen. Für die Filmschaffenden stellen sich essentielle Fragen.

Geben sie im zunehmend arbeitsteiligen Umfeld noch mehr Macht an die Produzenten ab? Verlieren sie bei Transmedia-Projekten die Kontrolle über das Gesamtwerk? Wird durch die neuen und aufwändigen Produktionsformen die Finanzierungsbasis schmaler?

Sind sie gezwungen, neue Arbeitsfelder abzudecken? Gehört Programmieren bald zu den geforderten Grundfähigkeiten?

Muss im interaktiven Umfeld die dramaturgische Gestaltung zugunsten von Wahlmöglichkeiten zurückgenommen werden? Werden AutorInnen so nicht zu blossen DienstleisterInnen der User, indem sie optionale Teilerzählungen anstelle eines stringenten Werks schaffen?

**Christian Iseli** ist Filmemacher und Dozent an der Zürcher Hochschule der Künste ZHdK. Seit dem Studium der Geschichte, Germanistik und Anglistik in Bern macht er Dokumentarfilme und arbeitet in den Bereichen Schnitt und Kamera. An der ZHdK leitet er den Forschungsschwerpunkt Film am Institute for the Performing Arts and Film und das Profil Dokumentarfilm im Master of Arts in Film.

---

DO 10:00

David Dufresne

## iDocs: Temporary Autonomous Zones [ Englisch ]

In seiner Einführung erschliesst David Dufresne die Welt der interaktiven Web-Dokumentarfilme (iDocs). Er sieht in den neuen Formaten das Potential temporärer autonomer Zonen, wie sie der amerikanische Autor Hakim Bey definiert hat.

Die neue Art Geschichten zu erzählen basiert auf interaktiven Erzählmethoden und kollaborativen Werken. Die Erzählstruktur kann einem Fischgrat- oder eher einem Sternbildmuster entsprechen, sie stützt sich immer auf die Grundprinzipien des Films, der Reportage, des TV-Films, der Literatur, des Video-games und der Netzkultur.

Die interaktiven Dokumentarfilme sind Dokumentarfilme, die mit anderen Mitteln hergestellt werden. Es sind nicht herkömmliche Filme, die ins Internet gestellt werden oder solche, die zu diesem Zweck gemacht werden. Es sind Dokumentarfilme, die erst durch die Möglichkeiten des Netzes entstehen können und nur dort funktionieren.

Die TagungsteilnehmerInnen erfahren, wie Videos, Audios, Texte, Bilder, Animationen und soziale Netze ineinander übergreifen, um einer Aussage zu dienen und eine Botschaft zu vermitteln. Und zwar so, dass der Bezug zur Filmgeschichte (l'héritage du cinéma) spürbar bleibt. Ausserdem werden die TeilnehmerInnen die öffentlich-rechtlichen Sender und Förderanstalten als zentralen Motor dieser neuen Erzählweisen kennenlernen und erfahren, warum hier die Öffentlich-Rechtlichen in Konkurrenz zu den Privaten alle Chancen haben.

**David Dufresne** ist Journalist, Filmemacher und Transmedia-Pionier. FORT McMONEY ist sein aktuelles dokumentarisches Online-Spiel, das vom National Filmboard of Canada zusammen mit Arte koproduziert wurde und zahlreiche internationale Preise gewonnen hat. Die New York Times nannte seine Arbeit «a marriage of the film and the video game.» 2010 war Dufresne Autor und Co-Regisseur von PRISON VALLEY. Die interaktive Webdoku wurde mit dem Preis von World Press Photo 2011 (best interactive non-linear work) ausgezeichnet. Der gebürtige Franzose lebt mit seiner Familie in Montreal und ist gegenwärtig Artist in Residence am Open Documentary Lab des MIT in Boston.

DO 11:15

Martin Zimper, Eric Andreae

## Best of Webdocs

2004 startete Facebook, 2005 nahm YouTube seinen Betrieb auf. Bereits 2002 wurde das Wort 'Webdokumentation' erstmals verwendet, beim Festival 'Cinema du Réel' im Centre Pompidou. Ebenfalls 2002 läutete die Broadband Production Initiative (BPI) der Australian Film Commission und der Australian Broadcasting Corporation die Ära der Konvergenz zwischen traditionellen und neuen Medien auf digitalen Breitbandplattformen Australiens ein. Breitband-Internet und Web 2.0 waren die Voraussetzungen dafür, dass sich Dokumentarfilmer ins Netz wagen konnten, um dort Zuschauer, engagierte Communities und Interaktion mit ihrem Publikum zu finden.

2007 pilotierte das internationale Dokumentarfilmfestival Amsterdam (IDFA) seine Veranstaltung «Exploring Documentary Storytelling in the Age of the Interface». 2008 sendete ARTE die ersten Webdocs auf seiner Webseite.

Webdokumentationen haben noch keine lange Entwicklungsgeschichte hinter sich. Dieser Vortrag versucht dennoch, diese kurz nachzuzeichnen und in Form von prägnanten Beispielen interaktive dokumentarische Webformate der letzten zehn Jahre zu präsentieren und in Typologien einzuteilen.

In dieser 'Best of Webdocs'-Liste finden sich:

- LA CITE DES MORTES: [www.lacitedesmortes.net](http://www.lacitedesmortes.net) (2005)
- JOURNEY TO THE END OF COAL: [www.honkytonk.fr](http://www.honkytonk.fr) (2008)
- HIGHRISE: <http://highrise.nfb.ca> (2009)
- INTERVIEW PROJECT: <http://interviewproject.davidlynch.com/> (2010)
- KONY 2012: <https://www.youtube.com/watch?v=Y4MnpzG5Sqc> (2011)
- COLLAPSUS: [www.collapsus.com](http://www.collapsus.com) (2012)
- MY NECK OF THE WOODS: [www.blasttheory.co.uk](http://www.blasttheory.co.uk) (2013)
- NACHTSCHICHTEN: <https://www.zhdk.ch/index.php?id=57129> (2013)
- THE REAL: [www.vice.com/de/series/the-real](http://www.vice.com/de/series/the-real) (2014)
- LONG NIGHT: [www.mediastorm.com/publication/the-long-night](http://www.mediastorm.com/publication/the-long-night) (2015)

**Martin Zimper** studierte Kommunikationswissenschaften an der Universität Wien und leitet seit 2007 den Studienbereich „Cast / Audiovisuelle Medien“ an der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK), Departement Design.

Er experimentiert an diesem Ort mit neuen audiovisuellen Formen im Internet. In seinen Klassen entstehen journalistische Webdokumentationen, animierte Infografiken, fiktionale Webisodes, Video-Magazine als App im Tablet-Format, interaktive Videolivestreams aus Theater- und Konzertsälen, transmediale Erzählformen und Formate an der Schnittstelle Bewegtbild / Social Media.

**Eric Andreae**, 1981 in Zürich geboren. 1997 erste Email-Adresse während des Austauschjahres in Kalifornien (USA) erstellt. Ab 2004 Filmregie an der ZHdK studiert. Nach dem Filmstudium Regisseur für Werbefilme. In dieser Zeit begonnen, regelmässig sein Facebook Profil zu checken. Seit 2010 Arbeit als künstlerischer Assistent für die Vertiefung Cast / Audiovisuelle Medien an der ZHdK. 2012/13 als Stipendiat der Drehbuchwerkstatt München das Drehbuch für einen Langspielfilm geschrieben.

DO 11:45

Frédéric Jaeger

## Von der Interaktivität zur Interpassivität und zurück

Vorbei sind die Zeiten des vermeintlichen Gegensatzes von virtuellem und echtem Leben. Das Internet ist überall. Kein Wunder also, dass kaum eine Diskussion über die Zukunft des Dokumentarischen ohne den Verweis auf das Potenzial des Non-Linearen auskommt. Es soll eine Alternative sein zum klassischen an einem Stück erzählten Film, etwa durch die Vernetzung oder räumliche Anordnung von Bewegtbildern.

Die Devise ist: Technologie und formale Konzepte von Medienkombinationen müssen ihren Beitrag für das Dokumentarische leisten. Sie sollen dem Abbilden, Zusammenstellen und Erzählen der Welt zum Zwecke der Erkenntnis neues Leben einhauchen. Es werden Programme aufgesetzt, Förderungen und Stipendien ausgeschrieben, Festivals organisiert, Konferenzen abgehalten – um das Neue zu reflektieren und es überhaupt erst zu schaffen. Fallen die Wörter Crossmedia oder Transmedia, dann vergeht kein Atemzug, ehe die Motive für deren Bedeutung geliefert werden: Partizipation und Interaktion, zwei Begriffe, die zwar alles andere als neu sind, aber ihr Heilsversprechen immer noch nicht eingebüßt haben. Nur: Nutzen wir die Medien, oder nutzen sie uns? Was tragen die Medien zu unserer Selbstständigkeit bei, was tun sie dagegen? Ist der Drang zur Interaktivität in den Neuen Medien nicht auch ein Mittel zur Reflexions- und Handlungsverhinderung? Die Schattenseite der Interaktivität unsere Interpassivität?

Wenig ist am Technik- und Medienwandel per se auszusetzen. Tatsächlich befördert er aber gleichzeitig sowohl diskursive als auch filmische Rückschritte. Riesig ist der Graben zwischen Wollen und Können. Genau darin liegt die Crux mit den Formatexperimenten; trotz technischer und konzeptioneller Möglichkeiten wirken die Projekte insgesamt mehr als fragil. Wo der Dokumentarfilm den reduktionistischen Formaten der Reportage eine Vielfalt von Bildertypen und Zugängen entgegensetzen weiß, da begnügt sich die Webdoku noch fast immer mit (Experten-)Interviews und aus dem Off kommentierten Fotocollagen. Ist es der technologische Fortschritt, der uns diese primitivsten erzählerischen Formen von Bewegtbildern unterjubelt? Verkommt die Gegenwart zu einem Negativbild der Zukunft, wenn sie auf die Projektion eines notwendigen Fortschritts hin produziert wird? Und gibt es dazu Alternativen abseits der konservativen Status-quo-Bewahreerei.

**Frédéric Jaeger** hat Filmwissenschaft und Philosophie an der Freien Universität Berlin studiert und ist Chefredaktor des filmästhetisch und kulturpolitisch engagierten Online-Kinomagazins 'critic.de'. Er hat mehrfach über Dokumentarfilm und Transmedia publiziert, unter anderem im Buch "Der Dokumentarfilm ist tot – es lebe der Dokumentarfilm" (Schüren Verlag, 2014).

DO 15:30

Judith Aston

## Interactive Storytelling

[Englisch]

Als das Digital Cultures Research Centre der UWE-Universität in Bristol 2011 ein Symposium mit dem Titel 'i-Docs' abhielt, war der Begriff 'interaktiver Dokumentarfilm' noch weitgehend unbekannt. Das Symposium versammelte damals die wichtigsten Persönlichkeiten aus der Filmbranche und aus Hochschulkreisen, um einen Dialog über die Probleme und Möglichkeiten der neu entstehenden Form zu führen. Seither haben zwei weitere Symposien stattgefunden und zudem ist i-Docs zum Namen eines Web-Hubs geworden, auf dem die Diskussion fortgesetzt wird ([www.i-docs.org](http://www.i-docs.org)). Ein wichtiger Themenbereich umfasst natürlich die neuen Möglichkeiten des dokumentarischen Erzählens, die durch die interaktive Technologie eröffnet werden.

Ziel dieses Vortrags ist, die neuen Möglichkeiten des dokumentarischen Erzählens, die sich durch die interaktive Technologie ergeben, aufzuzeigen. Dabei wird auf bisherige Meilensteine von interaktiven Produktionen Bezug genommen, die in ihrer Einmaligkeit den Weg für neue Entwicklungen geebnet haben. Im Vortrag wird auf lineare, multilineare und nonlineare Strategien eingegangen und aufgezeigt, dass der interaktive Dokumentarfilm nicht als geschlossenes Genre gesehen werden kann, sondern vielmehr als nützlicher Begriff, um eine Vielfalt von neuen Gestaltungsmöglichkeiten abzudecken. Erst mit der Zeit wird sich herausstellen, ob die genannten narrativen Strategien eine Allgemeingültigkeit erlangen oder ob sie in weiter gefassten Konzepten transmedialen oder konvergentem Storytelling aufgehen. Eines ist aber sicher: die gezeigten Projekte sind alle auf ihre eigene Weise Beispiele gelungenen dokumentarischen Erzählens. Von ihnen geht zweifelsohne eine inspirierende Wirkung aus, und sie tragen zur gegenwärtigen Renaissance des dokumentarischen Schaffens bei, indem sie auf die sich verändernde Kultur des frühen 21. Jahrhunderts reagieren.

**Judith Aston** ist Dozentin im Bereich Filmmaking und Creative Media an der University of the West of England (UWE) in Bristol. Neben praktischen Erfahrungen als Creative Producer hat sie einen akademischen Hintergrund in visueller Anthropologie und Interactive Design mit einer Dissertation über interaktive Dokumentarfilme. Als Praktikerin arbeitete sie für BBC Interactive Television und Apple Computing. Judith Aston ist Mitbegründerin und Co-Leiterin von i-Docs, einem Web-Hub für interaktive Dokumentarfilme.

DO 16:30

Sabine Lange

## ARTE und Transmedia

Nur Fernsehen war gestern: die neue Mediennutzung lässt die Grenzen zwischen Fernsehen in seiner gewohnten Form und dem Internet immer mehr verschwimmen. ARTE ergreift diese Chance und schafft ganz bewusst eine bi-mediale Struktur, in der die Verbreitung der Programme des Senders auf allen verfügbaren Verbreitungswegen im Mittelpunkt steht.

Das Publikum konsumiert heutzutage weitaus mehr Angebote über mobile Endgeräte und Smart-TV. Diese Entwicklung ist kohärent mit der allgemein wachsenden Anzahl an Bildschirmen in unseren Haushalten. Daher müssen die Angebote dem sich veränderten Nutzerverhalten angepasst werden und den technischen Entwicklungen entsprechen. Ziel ist, dem Publikum dort, wo es Inhalte bereits konsumiert, Programme anzubieten.

Redaktionell liegt der Fokus der Programme und digitalen Projekte auf europäischer Kultur und Europa. Die Vielfalt und Originalität der Inhalte auf allen Bildschirmen sind dabei zentral. Abgestimmt auf das TV-Programm bereichern die fünf thematischen Online-Plattformen ARTE Info, ARTE Future, ARTE Concert, ARTE Creative und ARTE Cinema das Angebot. Einzelne transmediale Großprojekte sind jeweils über diese Plattformen zugänglich.

ARTE gilt klar als Vorreiter im Bereich der digitalen Entwicklung und digitaler Inhalte. Um diese Position zu stärken, will ARTE die Delinearisierung weiter ausbauen, mit innovativen transmedialen Projekten neue Publikumssegmente erreichen und die thematischen Angebote weiterentwickeln.

24H JERUSALEM, auf das im Rahmen dieses Referats exemplarisch tiefer eingegangen wird, ist nicht nur ein historisches, einmaliges Fernsehformat (mit dem Deutschen Fernsehpreis ausgezeichnet), sondern gleich eine ganze Welt, in die auf [www.24hjerusalem.tv](http://www.24hjerusalem.tv) eingetaucht werden kann. Ein 24-stündiges Dokumentarfilmerlebnis mit erweitertem 'Second Screen'-Angebot. Launch der Website war der 19. März 2014, 24 Tage vor dem großen Event-Tag mit 24-stündiger TV-Ausstrahlung am 12. April 2014 von 6 Uhr morgens bis 6 Uhr am darauffolgenden Tag. Bis heute können noch alle Inhalte eingesehen werden.

**Sabine Lange** arbeitet bereits seit 1992 in der Zentrale bei ARTE in Straßburg. Von 1994-2001 arbeitete sie in der Spielfilmredaktion, war dann 12 Jahre lang in der Multimedia-Redaktion für große Webprojekte verantwortlich und ist seit Oktober letzten Jahres in der Kultur-Redaktion für den kreativen Dokumentarfilm auf dem Sendeplatz Lucarne/Die Spätvorstellung zuständig. Sie ist immer auf der Suche nach neuen Formaten und innovativem Storytelling. Letzte Projekte waren die 24h-Stunden Dokumentation 24H JERUSALEM und WENN ICH DIKTATOR BIN, mit dem zugehörigen Webprojekt SYNAPS.

Do 18:00

Jens M. Stober

---

## Game und Wirklichkeit

Im Rahmen seines Vortrags spricht Jens M. Stober über die Entwicklung und Rezeption seines Newsgames «1378(km)», das von der innerdeutschen Grenz-situation im Jahr 1976 handelt. Der Spieler kann wahlweise in die Rolle eines Grenzsoldaten der DDR oder in die eines Republikflüchtlings schlüpfen. Das Spiel löste international eine hitzige Diskussion darüber aus, ob ein Computerspiel das angemessene Medium ist, um sich mit diesem Abschnitt der deutschen Geschichte auseinanderzusetzen. Das Spiel «1378(km)» wurde zu einem der besten deutschen Computerspiele der letzten 25 Jahre gekürt und ist Teil der Dauerausstellung ZKM\_Gameplay des ZKM Karlsruhe.

**Jens M. Stober** ist Doktorand am GEElab Europe der RMIT University in Karlsruhe, Medienkünstler und Game Designer. Er beschäftigt sich mit dem spielerischen Umgang mit verschiedensten Technologien, um diese dann selbst in künstlerische, spielhafte und experimentelle Unterhaltung zu transformieren. Sein Forschungsschwerpunkt liegt im Bereich der Neurogames und Issuegames. 2012 vollendete er sein Studium der Medienkunst an der staatlichen Hochschule für Gestaltung in Karlsruhe, an der er auch das Gamelab Karlsruhe mitbegründete.

---



FR 15:15

Ingrid Kopp

## Future Challenges

[Englisch]

In ihrem Referat beschreibt Ingrid Kopp den aktuellen Stand interaktiver Projekte aus der Perspektive einer international tätigen Förderinstitution. Sie stellt zukünftige Entwicklungen der dokumentarischen Form im transmedialen Umfeld zur Diskussion.

In der Welt des interaktiven und transmedialen Geschichtenerzählens können Abgrenzungen schwierig sein, sowohl in kreativer, ethischer aber auch in finanzieller Hinsicht. – Wie erschaffen wir kreative und fesselnde Geschichten über die Grenzen von unterschiedlichen Plattformen und Geräten hinweg? – Wie sehen Vertrieb, Marketing aber auch die Aufführung von interaktiven Werken überhaupt aus?

Ingrid Kopp wird in ihrem Vortrag die vielfältigen Möglichkeiten und Herausforderungen neuer Formen von Storytelling im Schnittpunkt von Dokumentarfilm, Journalismus und Gaming aufzeigen. Sie wird sich dabei auf Projekte beziehen, die vom New Media Fund des Tribeca Film Institute (TFI) gefördert wurden. Beispielsweise auf Webdocs wie HOLLOW, auf partizipatorische Werke wie PRIYA'S SHAKTI und IMMIGRANT NATION, auf persönliche Webserien wie DO NOT TRACK und ebenso auf 'Virtual Reality'-Projekte wie USE OF FORCE and THE ENEMY.

Ingrid Kopp wird auf ihre Erfahrungen eingehen, die sie in fünf Jahren der Förderung und Unterstützung von solchen Projekten gesammelt hat. Und sie wird darlegen, wie sich aus ihrer Sicht die dokumentarische Form verändert und welche Formen der Zusammenarbeit nötig sind, damit Neues nicht nur entstehen, sondern sich auch weiterentwickeln kann.

**Ingrid Kopp** ist Direktorin der 'Digital Initiatives' des Tribeca Film Institute in New York. Sie verantwortet die Projektförderung im Bereich New Media und leitet die digitalen und interaktiven Programme des Instituts sowie die Tribeca Hacks. Ihre berufliche Laufbahn begann sie in der Dokumentarfilm-Abteilung von Channel 4 in Großbritannien, bevor sie 2004 nach New York zog und dort zunächst als Produzentin für verschiedene unabhängige Produktionsfirmen arbeitete.

---

FR 10:45

Margarete Jahrmann,  
Jens M. Stober, Maike Thies

---

## Best of Newsgames

Im Dialog werden in Form eines «Fast Forward Panels» exemplarisch News-games vorgestellt und kritisch hinterfragt. Das neue Sub-Genre politischer und pervasiver Spiele beginnt sich erst allmählich herauszukristallisieren, die Anzahl der Beispiele und interaktiver Medienprodukte, die sich als Newsgames labeln, wächst. Die Form, wie Elemente aus Game und Film in Newsgames zusammengeführt werden, erfüllt jedoch selten «Best Of-Kriterien» der unterschiedlichen Disziplinen und vernachlässigt oft die essentiellen Echtzeit-möglichkeiten der elektronisch vernetzten Welt.

Angesichts dessen argumentiert der Gameforscher und Designer Jens M. Stober (RMIT's GEELab Europe) im Gespräch mit der Game Art Künstlerin und Professorin (Studienvertiefung Game Design, ZHdK) Margarete Jahrmann (Anti-war Shooter Ludic Society) und Maike Thies (Wissenschaftliche Mitarbeiterin, Studienvertiefung Game Design, ZHdK und Kulturschaffende) eine stochastische Auswahl zum Thema. Die Kommentare der PanelteilnehmerInnen zu einigen der kurz angespielten Games zeigen sowohl die Themenvielfalt und Potentiale des jungen Genres als auch seine Schwierigkeiten auf und legen zukünftige Entwicklungsmöglichkeiten des Genres nahe.

**Margarete Jahrmann** ist seit 2006 Dozentin in der Studienvertiefung Game Design der ZHdK. Nach dem Studium an der Hochschule für Angewandte Kunst Wien hatte sie unter anderem einen Lehrauftrag in Programmiersprachen an der Universität für Angewandte Kunst Wien und war Gastprofessorin für Hybridmedien an der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz. Margarete Jahrmann ist Mitbegründerin des Kunstservers konsum.net und in Zusammenarbeit mit Max Moswitzer an zahlreichen Netz- und 3D Game-Projekten beteiligt (Nybble Engine, Ludic Society). 2003 Auszeichnung Interactive Arts, Prix Ars Electronica.

**Jens M. Stober** ist Doktorand am GEELab Europe der RMIT University, Medienkünstler und Game Designer. Er beschäftigt sich mit dem spielerischen Umgang mit verschiedensten Technologien, um diese dann selbst in künstlerische, spielhafte und experimentelle Unterhaltung zu transformieren. Sein Forschungsschwerpunkt liegt im Bereich der Neurogames und Issuegames. 2012 vollendete er sein Studium der Medienkunst an der staatlichen Hochschule für Gestaltung in Karlsruhe, an der er auch das Gamelab Karlsruhe mitbegründete.

**Maike Thies** ist wissenschaftliche Mitarbeiterin in der Studienvertiefung Game Design der ZHdK. Sie studierte Medienwissenschaft an der Universität Trier (Schwerpunkt: Print- / Onlinemedien und Film) und an der Universität Zürich (Schwerpunkt: Filmwissenschaft). Sie ist die künstlerische Leiterin der Gruppe «UrbanOut», die interaktive Szenarien an der Schnittstelle von Theater und Videospiele realisiert. Zudem war sie 2014 für die Kommunikation und Öffentlichkeitsarbeit des «Ludicious – Zürich Game Festival» zuständig.

---

# Podiumsdiskussionen

## Neue Wege finden, indem man sie geht

Wie verändern sich Gestaltungsweisen, Produktionsbedingungen, Finanzierungsmöglichkeiten, Festivals, Fernseh- und Kinoangebote angesichts des interaktiven, cross- und transmedialen Dokumentarfilms?

Ausgehend vom Referat 'Future Challenges' von Ingrid Kopp (→ vgl. Seite 17) diskutieren zwei Gruppen von Experten die zukünftigen Herausforderungen, die auf das dokumentarische Genre zukommen.

Fr 16:00

### International

[Englisch]

---

mit David Dufresne, Sabine Lange, Ingrid Kopp, und Georg Tschurtschenthaler (Gebrüder Beetz Filmproduktion Berlin). Moderation: Christian Iseli

Fr 16:50

### Schweiz

[Deutsch]

---

mit Anita Hugi (SRF), Joel Jent (Dschoint Ventschr), Susa Katz (BAK) und Sven Wälti (SRG SSR). Moderation: Sabine Gisiger

---

---

**Sabine Gisiger**

Die Autorin und Dokumentarfilmerin studierte Geschichte in Zürich und Pisa und schloss das Studium mit einer Dissertation über die Geschichte der Dienstmädchen ab. Seit der Ausbildung beim Schweizer Fernsehen zur Fernsehreporterin realisiert sie regelmässig Reportagen und Dokumentationen. Seit 1992 realisiert sie als freie Filmschaffende Kino-Dokumentarfilme. Sabine Gisiger unterrichtet seit 2002 an der ZHdK, Fachrichtung Film.

Filme (u.a.):

Yalom's Cure (2014), Guru – Bhagwan, His Secretary & His Bodyguard (2010) Gambit (2005), Do It (2000) Motor Nasch (1995)

---

**Marille Hahne**

Aufgewachsen in München, lebt seit 1993 in der Schweiz, wo sie an der Zürcher Hochschule der Künste in der Lehre und Forschung zur Praxis der Filmgestaltung arbeitet und den Studiengang Master of Arts in Film mitaufgebaut hat.

Nach dem Studium zum Dipl.-Ing. (FH) in Feinwerktechnik/Optik in Deutschland absolvierte sie einen Master of Fine Arts in Film in den USA. Diverse Kurz-, Dokumentarfilm-, Medien- und DVD-Buch-Projekte und Mitarbeiten.

Dokumentaristin im Forschungsprojekt Artists-in-Labs mit

AIL: Processes of Inquiry (2002 – 2006), AIL: Networking in the Margins (2007 – 2010), AIL: Recomposing Art and Science (2011 – 2014)

---

**Christian Iseli**

Christian Iseli ist Filmemacher und Dozent an der Zürcher Hochschule der Künste ZHdK. Seit dem Studium der Geschichte, Germanistik und Anglistik in Bern macht er Dokumentarfilme und arbeitet in den Bereichen Schnitt und Kamera. An der ZHdK leitet er den Forschungsschwerpunkt Film am Institute for the Performing Arts and Film und das Profil Dokumentarfilm im Master of Arts in Film. Christian Iseli ist der Leiter der Zürcher Dokumentarfilmtagung ZDOK.

Filme (u.a.): Le Terroriste Suisse (1988), Grauholz (1991), Der Stand der Bauern (1995), Das Album meiner Mutter (2011)

---

---

## Forschung und Dokumentarfilm

---

Seit 2008 fördert die Zürcher Dokumentarfilmtagung ZDOK die fachliche Debatte über aktuelle Formen des Dokumentarfilmschaffens mit namhafter internationaler Beteiligung. Das Ziel der Tagung ist die Gegenüberstellung von prägnanten Positionen aus unterschiedlichen Perspektiven. Filmschaffende legen mit ihren Werken und mit Referaten unverwechselbare Haltungen und Arbeitsmethoden dar, während Filmwissenschaftler/innen das jeweilige Tagungsthema aus theoretischer Sicht beleuchten. Diskussionsrunden führen die beiden Blickwinkel zusammen.

---

## Beitragende Institutionen

---

ZDOK ist eine Veranstaltung des Institute for the Performing Arts and Film in Zusammenarbeit mit der Fachrichtung Film der ZHdK und mit dem Netzwerk Cinema CH. Mit freundlicher Unterstützung durch den Schweizerischen Nationalfonds zur Förderung der wissenschaftlichen Forschung. ZDOK.15 ist zudem eine Zusammenarbeit mit den Studienvertiefungen Cast/Audiovisuelle Medien und Game Design (Departement Design, ZHdK).

---

## Bisherige ZDOK-Themen

---

ZDOK.08 Ein Mord, zwei Filme: Strategien der Authentisierung  
 ZDOK.09 Research@Film: Der Dokumentarfilm forscht  
 ZDOK.10 Zeigen, nicht zeigen: Visualisierung und Imagination  
 ZDOK.11 Me, Myself and I: Wenn Dokumentarfilme zur Performance werden  
 ZDOK.12 Directing Reality: Inszenierung und Narration im Dokumentarfilm  
 ZDOK.13 Digitized Reality: Visual Effects und Sound Design im Dokumentarfilm  
 ZDOK.14 You Talking to Me: Interview und Interaktion im Dokumentarfilm

---

## Bisherige ZDOK-Referenten und Podiumsteilnehmer/innen

---

Urs Augstburger, Balz Bachmann, Elke Bippus, Christa Blümlinger, Peter Bräker, Fanny Bräuning, Stella Bruzzi, Jan Cools, Bea Cuttat, Barbara Flückiger, Christian Frei, Sabine Gisiger, Hans-Dieter Grabe, Matthias von Gunten, Thomas Haemmerli, Mia Halme, Kay Hoffmann, Bella Honess Roe, Peter Kerekes, Dan Krauss, Kaleo La Belle, Peter Liechti, Tamara Milosevic, Susan Mogul, Lena Müller, Tina Naber, Kathrin Oester, Jean Perret, Marianne Persson, Franz Reichle, Marina Razbezhkina, Holly Rogers, Samir, Luc Schaedler, Thomas Schärer, Alexandra Schneider, Jerzy Sladkowski, Werner Schweizer, David Sieveking, Patrik Sjöberg, Maurizius Staerke-Drux, Tania Stöcklin, Kerstin Stutterheim, Anja-Magali Trautman, Margrit Tröhler, Andres Veiel, Dragan von Petrovic, Susanne-Marie Wrage, Tobias Wyss, Hansjürg Zumstein

---

## Webseite

---

aktuelle Infos unter [www.zdok.ch](http://www.zdok.ch)

---

## Mitarbeitende ZDOK.15

---

### Redaktionsgruppe:

Sabine Gisiger, Marille Hahne, Eva Vitija, Christian Iseli (Leitung)  
in Zusammenarbeit mit Martin Zimper und Eric Andreae (Cast / Audiovisuelle Medien) sowie Margarete Jahrmann und Maike Thies (Game Design)

### Organisation und Administration:

Yvonne Schmidt, Claudia Hürlimann, Jasmina Courti, Laura Zimmermann,  
Judith Hunger

### Übersetzungen:

Marille Hahne, Christian Iseli

### Webdesign und Grafik:

Christian Iseli, Agnes Weber

---

## Videoaufzeichnung und Live Stream

---

Die Beiträge von ZDOK.15 werden von Studierenden des Studiengangs Cast / Audiovisuelle Medien des Departements Design aufgezeichnet. Während der Tagung erfolgt eine Direktübertragung auf die Leinwand im Kino Toni. Zudem sind die Referate und Diskussionen auch live im Internet auf [www.zdok.ch](http://www.zdok.ch) zu sehen. Später werden sie im Bereich 'Publikation' auf der ZDOK-Webseite zur Verfügung gestellt.

Die Aufzeichnungen konzentrieren sich auf die Referierenden und die Inhalte auf der Leinwand. Im Zusammenschnitt werden vereinzelt auch Überblicksbilder vom Publikum eingesetzt. Einzelne Personen werden darauf kaum zu erkennen sein. Zuschauer/innen, die sicher gehen wollen, dass sie nicht erkannt werden können, setzen sich mit Vorteil in die hinteren zwei Drittel der Sitzreihen.

---

## WLAN-Zugang während der Tagung

---

Netzwerkname: Toni-Areal-Event WLAN

Passwort: FAcB14-PzTm0

---

# Lageplan

## Toni-Areal, Pfingstweidstrasse 96, 8005 Zürich

