

| | |
|--|-----------|
| EINFÜHRUNG | 8 |
| A EINE KURZE GESCHICHTE DES DOKUMENTARFILMS | 11 |
| A1 Von den Anfängen | 14 |
| A2 Vom Spektakel zum Direct Cinema | 21 |
| A3 Vom Video zur Handycam | 24 |
| A4 Hybride des Dokumentarfilms | 28 |
| B DOKUMENTARFILM HEUTE | 33 |
| B1 Dokumentarfilm im TV | 36 |
| B2 Die Herrschaft der Quote | 39 |
| B3 Dokumentarfilm im Kino | 44 |
| C MEDIENNUTZUNG IM WANDEL | 49 |
| C1 Smart-TV, Multiscreen und die Konvergenz der Geräte | 58 |
| D DIE WEBDOKU | 63 |
| D1 Digitalisierung und Vernetzung | 67 |
| D2 Das Jahrhundert der Webdoku | 70 |
| D3 Transmedia und Crossmedia | 78 |
| D4 Computerspiele und Dokumentarfilm | 82 |
| D5 Multimedia-Reportagen und die Hybridisierung der Medien | 87 |

| | | |
|----------|--|------------|
| E | STICHWORTE ZUR PRODUKTION EINER WEBDOKU | 93 |
| E1 | Themenfindung & Teambildung | 96 |
| E2 | Technik: Werkzeuge für den Bau einer Webdoku | 102 |
| E3 | Marketing und die neue Rolle des Publikums | 106 |
| E4 | Finanzierung | 112 |
| | » Crowdsourcing und Crowdfunding als Kern des Businessmodells 2.0 | 114 |
| | » Neue Erlösmodelle | 120 |
| F | DRAMATURGIE DER WEBDOKU | 125 |
| F1 | Linearität und der Fluch der guten Geschichte | 131 |
| F2 | Erzählstrukturen zwischen Film und Spiel | 136 |
| F3 | Interaktivität: die Beziehung zwischen Autor und Publikum | 143 |
| F4 | Die Rolle des Autors | 147 |
| F5 | Die Bedeutung der Interaktion | 151 |
| F6 | Immersion | 155 |
| F7 | Der Flow | 158 |
| G | FALLSTUDIEN: BEISPIELE INTERAKTIVEN ERZÄHLENS | 163 |
| G1 | Die Webdoku als Essay | 166 |
| G2 | Datavisualisierung und der reflexive Modus der Webdoku | 170 |
| G3 | Der beobachtende Modus | 173 |
| G4 | Webdoku als interventionistische Medienarbeit | 177 |
| G5 | Webdoku als Edutainment und Infotainment | 184 |
| G6 | Kollaborative Webdokus | 196 |
| H | AUSBLICK | 203 |

| | | |
|----------|--|------------|
| X | ANHANG | 207 |
| X1 | Literaturverzeichnis | 208 |
| X2 | Erwähnte Webdokus und Multimediareportagen | 220 |
| X3 | Grundlagen | 224 |
| X4 | Forschung | 225 |
| X5 | Festivals | 226 |
| X6 | Workshops | 227 |
| X7 | Software | 228 |
| X8 | Crowdfunding | 229 |
| X9 | Endnoten | 230 |
| X10 | Bildnachweise | 245 |