

## COMPUTERANIMATION ALS TELEVISUELLE EVIDENZPRODUKTION

Der Umgang mit Evidenz ist ein vielfältiger, und die Evidenzstrategien in unterschiedlichen gesellschaftlichen Bereichen sind ebenso differenziert wie die Gesellschaftsbereiche untereinander. Im universitären Kontext der medienwissenschaftlichen Lehre begegnet die alltägliche ›Medienkompetenz‹ der Studierenden den Theorien und Methoden der Medienwissenschaft auf einmalige Weise. Beim Versuch, konkrete Fernsehausschnitte auf Analysemethoden zu beziehen, benutzen die Studierenden in der Live-Situation von Seminaren häufig den Satz: »Das sieht man ja!«, also genau die Formulierung von Evidenz, die sich auch im Titel des vorliegenden Sammelbandes wieder findet. Fernsehen scheint auf der Basis einer im Alltag erworbenen ›Medienkompetenz‹ in erster Linie ›unproblematisch‹. ◀

Das ›Unproblematische‹ am Fernsehen, das in der Aussage »Das sieht man ja!« Ausdruck findet, ist eine Form von Evidenz, auf die audiovisuelle Medien angewiesen sind. Damit ist Evidenz kein Defekt oder manipulatorisches Verfahren von Fernsehen, sondern eine Notwendigkeit seiner Funktion. Daraus lässt sich eine erste These ableiten: Evidenz stellt ein primäres Ziel der televisuellen Produktion und Rezeption dar. Anders formuliert könnte man die Evidenz des Fernsehens als den Kitt des ›Fensters zur Welt‹ bezeichnen, denn die Erzeugung von Evidenz ist das epistemologische Pendant zur Transparenzillusion des televisuellen Diskurses. Evidenzen werden demnach ständig mit und durch Fernsehen erzeugt. Die televisuelle Beweisführung unterscheidet sich dabei von anderen Formen und Verfahren der Evidenzkonstruktion. Ihr spezifischer Charakter wird im Folgenden anhand von exemplarischen Analysen herausgearbeitet und bestimmt.

### Vom Wort zum Bild: Televisualität

Mit »Televisualität« bezeichnet John T. Caldwell die fernsehhistorische Phase und deren ästhetischen Implikationen, die Anfang der 1980er Jahre nach der

Krise der großen NETWORKS in den USA zu beobachten ist. Zur Krise selbst trugen eine Reihe komplexer ökonomischer, technischer und ästhetischer Faktoren bei, so dass die nachfolgende Reaktion und die Transformation des US-Fernsehens Elemente eines vielschichtigen Prozesses sind. Die achtziger Jahre markieren für Caldwell nicht nur eine Übergangszeit im Fernsehen, sondern in der gesamten US-amerikanischen Kultur (2002, 167). Sein Fazit zu dieser, von ihm sehr detailliert und systematisch untersuchten Fernsehperiode könnte man als einen Abschied vom CLASSICAL TELEVISION STYLE der Nachkriegsjahre bezeichnen. Die nachfolgende Dominanz des Visuellen im US-Fernsehen verbindet er mit dem Begriff »Televisualität«.

Der enorme Wandel des Fernsehstils in der Ära der Televisualität beruht nach Ansicht von Caldwell auf den ästhetischen, technischen, ideologischen, institutionellen und ökonomischen Veränderungen des Fernsehens und seiner Rezeption. Nur mit diesen breiten Kontextualisierungen innerhalb seines Stilbegriffs – Caldwell spricht von einer »Re-theoretisierung« des Fernsehens – lassen sich analog zur US-amerikanischen Entwicklung die Umbrüche im deutschen Fernsehen einige Jahre später im Kontext der Einführung von privatwirtschaftlich finanzierten Sendern in eine tiefere historische Analyse überführen. In Deutschland mit seinem zum US-amerikanischen in vielen Bereichen unterschiedlichen Fernsehsystem findet dennoch eine in Struktur und Ergebnis analoge Ausrichtung auf Televisualität hin statt. Die historische Umbruchphase beginnt zwar mit dem privatwirtschaftlich organisierten Rundfunk, aber hat hier nicht ihren einzigen Ursprung. Außerdem »verspätet« sich die deutsche Entwicklung zu einer mehr auf das Visuelle setzenden Ästhetik des Fernsehens im Vergleich zu den USA um ungefähr zehn Jahre.

Eine umfassende historische Untersuchung der Ästhetik des deutschen Fernsehens steht zwar noch aus, aber beim Vergleich von Sendungen der Nachkriegsjahrzehnte und der achtziger sowie insbesondere der neunziger Jahre wird der Wandel vom Wort- zum Bildmedium allzu augenscheinlich. Unsere alltägliche Medienkompetenz würde anmerken: »Das sieht man ja!«. Und tatsächlich ist es verwunderlich, dass trotz der sogar mittlerweile von den deutschen Fernsehsendern selbst vorgenommenen Historisierung ihres Programms wie z.B. in der TAGESSCHAU VOR 20 JAHREN, in Wiederholungen von Spiel- und Talkshows der sechziger und siebziger Jahre (»Kultnächte« auf 3sat) und in den Retro-Shows in der Fernseh- und Medienwissenschaft nur ein geringes Interesse an der historischen Analyse von offensichtlichen Stilbrüchen besteht.

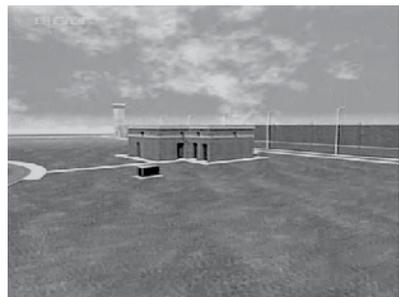
Doch während die kulturwissenschaftliche Historisierung der bildenden Kunst, der Literatur oder des Films Stile, Epochen und Looks als Systematisierungskategorien hervorgebracht hat, wird dem gesellschaftlichen Leitmedium Fern-

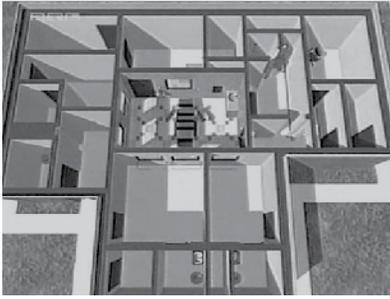
sehen diese Geschichtswerdung und Ästhetisierung im Großen und Ganzen verwehrt. Damit werden aber gleichsam Fragen nach den historisch je spezifischen Modi der Evidenzerzeugung im Fernsehen ausgeschlossen, die mit der aktuellen Entwicklung des Einsatzes von Computeranimationen in dokumentarischen Fernsehformaten im Zentrum der folgenden Überlegungen stehen. Der ästhetische Wandel durch die digitalen Animationen in Nachrichten und Dokumentationen innerhalb der deutschen Fernsehproduktion und -rezeption ist nicht nur eine Frage des Designs, sondern betrifft unmittelbar die Produktion und Rezeption eines spezifischen Fernsehwissens und damit eines angewandten sozialen Wissens.

## Vom Sprühkleber zur Paintbox

Die Computeranimationen oder genereller die Digitalisierung von Produktion und Rezeption des Fernsehens waren und sind wichtige Elemente der Televisualität. Als Anfang der achtziger Jahre die Paintbox der Firma Quantel in die Fernsehproduktion eingeführt wurde, änderte sich die Produktionsweise der Grafikabteilungen der Fernsehstationen grundlegend. In den Jahren zuvor wurden dort Grafiken durch manuelle Collagetechniken als Vorlagen für eine Studiokamera erstellt. War in der prä-digitalen Ära der Sprühkleber das am häufigsten eingesetzte Arbeitsgerät, so wurde er mit der Paintbox von einem Grafiktablett mit Stift abgelöst. Ganz im Sinne von Caldwells breiter Kontextualisierung löst nicht nur die Technik die Veränderungen aus, sondern das gesamte Dispositiv Fernsehen transformiert sich aufgrund einer Reihe von Verschiebungen. Die Organisationsstrukturen in den Sendeanstalten ändern sich, Grafikabteilungen bekommen größere Bedeutung, eine Spezialisierung und Veredelung der Berufsfelder tritt ein (der Grafiker wird zum VISUAL ARTIST), Spartensender wie CNN und MTV vervielfachen den Einsatz von digitalen Animationen, und nicht zuletzt entwickeln sich Zuschauergruppen, die bestimmte ästhetische Looks bei der Nutzung ihrer Fernbedienung bevorzugen. Nur am Rande kann hier auf die Veränderung des Konsums, die Differenzierung von Zielgruppen und anderer sozialer Gruppierungen hingewiesen werden. Gerade in den Nachrichtenabteilungen kam es in den achtziger und neunziger Jahren durch

Abb.1 a-e: RTL NACHTJOURNAL, 11.06.2001.





Digitalisierung zu einer immensen Steigerung des Grafikeinsatzes. Diese Umstrukturierung ermöglichte dann Animationen, die zuvor unter dem Zeitdruck der Nachrichtenproduktion und der langwierigen ›Handarbeit‹ verschiedener klassischer Tricktechniken nicht realisierbar waren. Diese Tricktechniken hatten aber durchaus eine lange Tradition im dokumentarischen und wissenschaftlichen Film. Trotzdem kam es in den dokumentarischen Formaten des Fernsehens zu keiner bemerkenswerten Produktion von Animationen und in Nachrichtensendungen waren sie praktisch unbekannt.

Umso gewandelter präsentiert sich der televisuelle Look nur wenige Jahre später. Aktuell existieren Computeranimationen in fast allen Formaten des Fernsehens und ständig werden ästhetische und technische Innovationen an uns Zuschauern getestet. Exemplarisch werden nun einige konkrete Beispiele aus Nachrichtensendungen danach befragt, wie die Popularisierung von Computeranimationen mittels welcher televisuellen Verfahren vonstatten geht und welche Wissensformen dadurch konstruiert werden.

## Körperlose Augenzeugen

Die Materialbasis digitaler Visualisierungen in den verschiedenen Nachrichtenformaten ist sehr reichhaltig, da sie in Form von Intros, so genannten virtuellen Studios und Animationen im Hintergrund der Sprecherinnen und Sprecher alltäglich geworden sind. Aus dieser Vielzahl an Formen liegt der Fokus im ersten Beispiel auf Computeranimationen in Nachrichtenbeiträgen. Gleichzeitig wird damit ein generelles Merkmal von Computeranimationen in Nachrichtensendungen angesprochen, das eine Un-

terscheidung zu anderen dokumentarischen Formaten wie z.B. Tier- und Geschichtsdokumentationen des Fernsehens sinnvoll macht.

In der Computeranimation der Räumlichkeiten bei der Hinrichtung des Attentäters von Oklahoma, Timothy McVeigh, die im RTL NACHTJOURNAL vom 11.06.2001 gesendet wurde, gibt es keine Menschen oder sonstige Lebewesen. Die Räume sind leer. Im Fall des animierten Ablaufs der Hinrichtung von McVeigh wird das Fehlen des Protagonisten und weiterer WETWARE aber allzu evident.

Dadurch erlangen die Visualisierungen eine ›klinische‹ Reinheit, die eine erste Rezeptionserfahrung ihrer ästhetischen Qualität ist. Dieses Fehlen von Menschen und ihren Körpern verweist wiederum auf die Mechanik, Optik und Chemie des fotografischen Prozesses. Im Dispositiv Fotografie sind diese wissenschaftlichen und technischen Ursprünge Teil einer bestimmten diskursiven Konstruktion, welche das Foto mit Objektivität und Wissenschaftlichkeit verbindet. Der mögliche ›Verfremdungseffekt‹ durch das Fehlen der WETWARE schließt über den Wahrheitsdiskurs der Fotografie hinaus an ein Merkmal der naturwissenschaftlichen Methoden der Neuzeit an, die den Körper als störendes Element ausschließen.

Die Computeranimation des RTL NACHTJOURNALS positioniert und führt uns durch den Raum wie in einer Architektursimulation. Wir fliegen auf das Gefängnis und den Hinrichtungstrakt zu, dessen Dach wird transparent und eröffnet uns eine Aufsicht auf den Grundriss. Danach gleiten wir den Weg des Verurteilten zur Hinrichtung entlang und wechseln am Ende in die Zuschauerposition einer makaberen Aufführung (Abb. 1).

Bei der Betrachtung der digitalen Räumlichkeiten des Todestraktes von Terre Haute fällt auf, dass für die Popularisierung von Computeranimationen die Tonspur eine bedeutende Rolle spielt. Bei der digitalen Visualisierung der Hinrichtungsräume bildet die ORAL HISTORY eines Augenzeugen (Abb. 2) den audiovisuellen Rahmen der letzten Minuten und Räume von McVeigh. Der Augenzeuge Paul Howell bezeugt im Interview vor und auf einer Pressekonferenz nach der Computeranimation etwas, was der Fernsehzuschauer gar nicht sieht: die Hinrichtung McVeighs. »Howell hat Glück. Gewinnt per Los einen der Logenplätze im Todestrakt« (Off-Kommentar zu Beginn der Computeranimation).

Diese Augenzeugenschaft doppelt sich im Off-Kommentar, der neutral und gleichmäßig von den Ereignissen spricht. Während der Kamerafahrt durch die



Abb.2: RTL NACHTJOURNAL, 11.06.2001 .

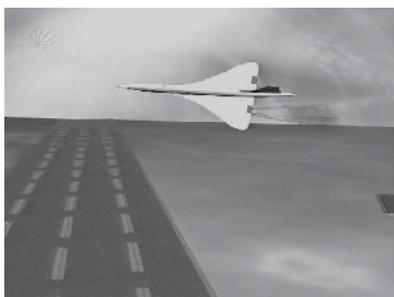
digitalen Räumlichkeiten erzählt er im Präsens die Geschehnisse am Morgen der Hinrichtung:

»Hier in diesem fensterlosen Gebäude des Bundesgefängnisses Terre Haut verbringt McVeigh seinen letzten Tag im Leben. Stets bewacht von Kameras. Sein letzter Weg führt ihn in den Exekutionsraum zu der Liege, auf der man ihm das Leben nimmt, im Blickfeld der Zeugen. Um sieben Uhr morgens gehen die Vorhänge auf. McVeigh sieht seinen Zuschauern in die Augen und Paul Howell stellt fest: Da stirbt kein Monster, ganz so einfach ist es nicht« (Off-Kommentar während der Computeranimation).

Die Off-Stimme baut eine Narration auf, die durch ihre Kausalketten und in Verknüpfung mit den Aussagen von Howell eine gewisse Plausibilität verliehen bekommt. Um die Geschichte der Hinrichtung zu erzählen, werden die Zuschauer nicht nur durch die oben beschriebene virtuelle Kamerafahrt, sondern gleichermaßen durch die Narrationslogik des Off-Kommentars durch die Ereignisse im Todestrakt kurz vor der Hinrichtung McVeighs geführt. Die generelle Verfügbarkeit über Raum und Zeit in einer Computeranimation wird durch die visuelle und auditive Auflösung massiv eingeschränkt. Diese Engführung

der Narration geht bis zu Tautologien und Redundanzen in Wort und Bild: Die digitale Animation endet mit dem Blick durch das Augenzeugenfenster in den Hinrichtungsraum. Dabei werden die Vorhänge zurückgeschoben, was die Tonspur synchron ebenfalls mitteilt: »Um sieben Uhr morgens gehen die Vorhänge auf«. Aus diesem ersten Beispiel lassen sich drei Elemente bzw. Verfahren von Computeranimationen in Nachrichtenformaten festhalten: die fehlende WETWARE, die intervisuellen Verbindungen zu anderen Diskursen (hier der Architektur), die Einbindung in eine ORAL HISTORY von Augenzeugen und Off-Kommentar.

Abb. 3 a-b: SAT.1 NACHRICHTEN, 25.07.2001.



## Lückenbüßer und Experten

In den nächsten Beispielen lassen sich ähnliche und weitere Verfahren der Popularisierung und Wissensgenerierung von Computeranimationen thematisieren. In einem Beitrag der SAT.1

NACHRICHTEN zum Absturz der Concorde in Paris im Juli 2001 wird eine Animation dazu benutzt, mögliche Unfallursachen zu erörtern.

Die digitalen Visualisierungen werden diesmal über die Einbindung von Videoaufnahmen des Unfallortes und wiederum über den Off-Kommentar in die Nachrichtensendung integriert (Abb. 3). Das »Durchsickern von Details« (Off-Kommentar zur Animation) wird in eine digitale Animation übersetzt, die das Unglück auf- und erklären soll. Diese televisuelle Generierung von Wissen über die Katastrophe versetzt die Nachrichten in die Position der Ermittler, und wie diese setzt die Computeranimation die Bruchstücke der Erzählung einer Katastrophe zusammen. Die narrative Kohärenzleistung der Ermittlungsergebnisse wird mit der Computeranimation kurz nach dem Unglück visualisiert. Der Off-Kommentar geht in diesem Sinne ohne entsprechende auditive Markierungen eines visuellen Bruchs über die Nahtstellen von Animation und Videomaterial hinweg und verbindet auf der auditiven Ebene problemlos das ästhetisch völlig unterschiedliche Bildmaterial zu einer Erzählung.

Zwei Tage später präsentiert die ARD eine neue Version des Unfallhergangs, die wiederum durch eine Computeranimation und einer Reihe von »Beweisvideos« gestützt wird (Abb. 4). In den TAGESTHEMEN wird der Beitrag zur Rekonstruktion des Unfalls mit einer Hintergrundgrafik eingeleitet, die eine fotografische Visualisierung einer Concorde zeigt, deren Laufwerksräder durch einen roten Kreis markiert und wie bei einer Lupe hervorgehoben werden. Im Off-Kommentar des Beitrags wird gleich zu Beginn und dann immer wieder auf Experten hingewiesen, die auf allen Ebenen die Unfallursache erforschen:

»An der Unfallstelle da haben jetzt die Mediziner den Technikern und Ermittlern Platz gemacht [...] ein internationales Team von Flugexperten [...] wurde zur Analyse herangezogen [...] Panne an Triebwerk zwei, so die ermittelnde Staatsanwaltschaft [...] Tests beim Hersteller [der Triebwerke, R.A.] scheinen zu belegen [...]«.

Dieser Experten kult ist eine Beobachtung ganz im Sinne der fernsehhistorischen Überlegungen von John Hartley, der die Hegemonie der Experten im



Abb.4 a-f: ARD TAGESTHEMEN, 27.07.2001.



Fernsehen als ein wichtiges Verfahren der Popularisierung von Wissen durch das Fernsehen betrachtet (1999, 94ff.). Diese These muss mit der Analyse von digitalen Visualisierungen dahingehend erweitert und präzisiert werden, dass durch die Computeranimationen das Televisuelle selbst zum Expertensystem wird bzw. Verfahren der Analyse, des Vergleichens, der Rekonstruktion und der Wahrscheinlichkeitsberechnung in seinen Audiovisionen zur Anwendung bringt. Der Experte bleibt nach der Digitalisierung die Leitfigur des dokumentarischen Fernsehens und wird ergänzt durch seine Integration in das Expertensystem digitaler Animationen. Ein Amateurvideo »wurde zur Analyse herangezogen«, so der Off-Kommentar im TAGESTHEMEN-Beitrag, und gleichzeitig kann die Zuschauerin oder der Zuschauer diese Analyse und ihre Authentizität am ausgestrahlten Video nachvollziehen. Danach startet die Concorde in der einsetzenden Computeranimation aus der Perspektive des Towers, der in einem ESTABLISHING SHOT zu sehen ist. Bei dem folgenden Start und Absturz der Concorde im Digitalen wird Videomaterial bei der Visualisierung der Hintergrundlandschaft des Unglücks verwendet, so dass die Landschaft noch naturalistischer wirkt als in der vorherigen Animation des Unglücks bei Sat.1. Außerdem gibt es in der Computeranimation einen Einstellungswechsel zur Unterseite der Concorde, der nur dadurch motiviert wird, uns die defekten Triebwerke zu zeigen. Am Ende des Beitrags wird ein »Firmenvideo«<sup>3</sup> des Triebwerkherstellers gezeigt, das in einer Superzeitlupe demonstriert, wie das Triebwerk durch hineingeworfene Gegenstände nicht beschädigt wird. Das Experimentelle der Schlusszene verweist auf das Testen von Visualisierungen in der Kette der unterschiedlichen digitalen

Animationen. Mögliche Versionen des Unfallhergangs werden visuell und am Publikum getestet. Das videografische Verfahren der Superzeitlupe im »Firmenvideo« ist ästhetisch eindeutig mit wissenschaftlichen Bildern gekoppelt. Diese Kopplung wird verstärkt durch die Kadrierung, die Montage und die Beschriftung der Rotorblätter. Dadurch wird eine intervisuelle Relation erstellt, die zusammen mit dem Amateurvideo die Wissenschaftlichkeit, die Authentizität und die Wahrscheinlichkeit der Computeranimation stützt. Des Weiteren wird damit eine vermeintliche visuelle Lücke geschlossen, denn es gibt außer dem Amateurvideo kein Videomaterial über den exakten Hergang des Unfalls. Mit den Computeranimationen, die die visuellen und letztlich narrativen Lücken eines Ereignisses schließen, entstehen simultan diese Lücken erst und damit die Notwendigkeit, sie mit einer Computeranimation zu füllen. Diese Lücken gibt es also erst, seit sie mit digitalen Animationen schließbar sind. Aus den Computeranimationen zum Concorde-Unglück lassen sich demnach folgende Verfahren und Merkmale extrahieren: die Hegemonie des Expertensystems Fernsehen, die Produktion und Füllung visueller Lücken sowie die strukturellen und semantischen Relationen zu Visualisierungen aus den beiden so gegensätzlichen Authentifizierungssphären der Wissenschaft und des Privaten.◀4

## Die Lehren von Sat.1

Während des letzten Irak-Krieges 2003 kam es zu einer extensiven televisuellen Aufarbeitung des vermeintlichen Kriegsgeschehens. Computeranimationen spielten dabei eine zentrale Rolle. In zwei Beispielen aus Sat.1-Nachrichtensendungen werden abschließend weitere Verfahren der Wissenspopularisierung und -generierung thematisiert. In einem »zur Orientierung« (Zitat aus der Anmoderation des Beitrags) der Zuschauer eingeschobenen Sonderbericht während einer Sat.1-Nachrichtensendung versucht der Moderator mit überdeutlichem pädagogischen Duktus, das Zusammenspiel (er vergleicht die militärischen Operationen der US-amerikanischen Streitkräfte mit einem Orchester) der Luftkriegseinheiten über dem Irak zu erklären. In einem virtuellen Studio stehen ihm dazu drei Visualisierungsschauplätze zur Verfügung (Abb.

Abb.5: Sat.1 Nachrichtenbeitrag während des Irakkrieges 2003.



5). Auf der linken Seite im Hintergrund befindet sich eine Karte des Irak, in der Mitte im Vordergrund eine perspektivisch flache dynamische Karte des Kriegsschauplatzes und auf der rechten Seite werden in einem Rahmen Videomaterialien heterogenen Ursprungs eingespielt. »Um im Bild des Orchester zu bleiben« (Zitat aus dem Beitrag): Der Moderator »dirigiert« im virtuellen Studio die unterschiedlichen Visualisierungen zu einem televisuellen Ereignis, das eine Reihe von Visualisierungen synthetisiert und dadurch Wissen zur Kontrolle von Kriegstechnologien zur Verfügung stellt. Die Verfahren des Fernsehens unterscheiden sich strukturell nur unwesentlich von den Verfahren der Militärs. Der NEWSROOM der US-amerikanischen Truppen in Qatar (Abb. 6) gleicht mit seinen Monitoren und Kartenvisualisierungen der MISE-EN-SCÈNE des virtuellen Fernsehstudios. Zwischen Visualisierungen und Verfahren der Medien und des Militärs bestehen demnach starke intervisuelle Verbindungen. Des Weiteren werden die unterschiedlichen Visualisierungen durch den Moderator semantisch miteinander verknüpft. In der Verräumlichung des heterogenen Bildmaterials hat die Moderatorenrolle dieselbe Funktion wie der Off-Kommentar in den vorherigen Beispielen. Sie soll Kohärenz über die auditive Ebene herstellen.

In einer anderen Ausgabe der Sat.1-Nachrichtensendung DIE NACHT während des Irakkrieges wird die Produktivität der Wissens effekte digitaler Animationen in einer pädagogisch diskursivierten Unterscheidung von »guten« und »bösen« Computeranimationen evident. Ein Beitrag zu dem im Frühjahr 2003 erschienenen SEQUEL des Computerspiels COMMAND & CONQUER wird von der Sprecherin mit folgenden Worten eingeleitet: »Der Irak-Krieg macht auch vor der virtuellen Welt nicht halt«. Vor dem Hintergrund der bisher gezeigten Beispiele und des virtuellen Studios, in das die Nachrichtensprecherin »versetzt«

ist, versucht der televisuelle Diskurs eine Trennlinie zwischen dem Wissen aus Computerspielen und dem Wissen aus digitalen Animationen im Kontext der Nachrichten zu ziehen.

Diese aus dem Diskurs um intrinsische journalistische Objektivitätskriterien stammende Trennung der Wissensproduktion von digitalen Animationen in Nachrichten und in Computerspielen ist selbstverständlich innerhalb des televisuellen Diskurses sehr prekär und kann nicht stetig aufrechterhalten werden; es entsteht ein Oszillieren zwischen beiden Positionen. Denn das Computerspiel wird als so gefährlich einge-

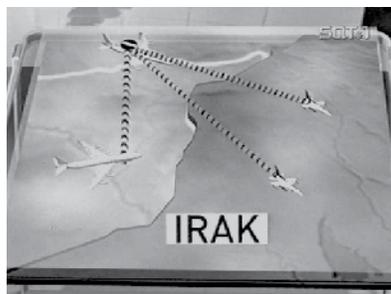
Abb.6: Newsroom der US-Streitkräfte in Qatar während des Irakkrieges 2003.



schätzt, so der Off-Kommentar, dass es zu Recht von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften auf den Index gesetzt worden sei. Dass im Computerspiel »PC-Bomben auf Bagdad geworfen« werden, klagt der Off-Kommentar des Beitrags an, während die täglichen, digitalen Kartenanimationen in Nachrichtenformaten, in denen Bomben auf Bagdad geworfen werden, in der Definition der Produzenten zur Sparte Information zählen (Abb. 7). Die Produktionsetiketten der Fernsehsender (hier die binäre Differenz Unterhaltung / Information), die sie an anderer Stelle ihrer ideologischen Selbstbeschreibung mit Neologismen wie z.B. Infotainment aufweichen, werden jenseits der intervisuellen Relationen zwischen Computerspiel und digital animierten Nachrichtenbeitrag wieder reaktiviert.

Wie Claus Pias (2002) gezeigt hat, sind medienhistorisch gerade Strategiespiele wie **COMMAND & CONQUER** aus dem Geist der Geschichte der Kriegsspiele von Generälen geboren, die den Ernstfall immer als Möglichkeitshorizont mitgedacht haben. Die interdiskursiv gezogene Grenze trennt die angeblich mühevollere Wissensgenerierung in Nachrichten im Unterschied zur lustvollen des Spiels. Doch gleichzeitig wird dessen ›Wirklichkeitsnähe‹ (Off-Kommentar des Beitrags: »Die Bilder gleichen erschreckend der Realität«) als Begründung für eine Indizierung des Computerspiels herangezogen. Dieselbe ›Wirklichkeitsnähe‹ ist gleichzeitig das erklärte Ziel der digitalen Animationen in den dokumentarischen Formaten des Fernsehens. In einem Nachrichtenbeitrag können beide Positi-

Abb. 7 a-b: Irakkrieganimationen, Sat.1, c-d: **COMMAND & CONQUER: GENERALS** Animationen in Sat.1-Nachrichtenbeitrag.



onen scheinbar widerspruchsfrei vertreten werden. Deshalb ist es innerhalb des Beitrages auch möglich, dass eine Vertreterin der Bundesprüfstelle erklären kann, dass **COMMAND & CONQUER** »kriegsverharmlosend« sei, weil »kriegerische Auseinandersetzungen ästhetisiert werden«. Mit diesem Zitat schließt sich der Kreis zu Caldwell's Televisualitätsbegriff, denn im Umkehrschluss bedeutet Ästhetisierung Unterhaltung, während die Nachrichtenformate ihre Informationen ohne Ästhetik verbreiten sollen. Somit wird zumindest dem dokumentarischen Fernsehen jede Ästhetik abgesprochen und die Thematisierung des Televisuellen vermieden.

In der Oszillation zwischen ›guter‹ und ›böser‹ Animation sowie den damit verbundenen Attributen ist gleichfalls die im Kontext des Fernsehens paradoxe Aussage eines Händlers von Computerspielen am Ende des Beitrags ›unproblematisch‹: »Wir haben ja – wie jeder aus den Medien mitkriegt – genügend Gewalt, und das braucht man nicht auch noch am PC zu verherrlichen, als Spiel oder so darzustellen«.

## Überschreitung der Produktionsgrenzen

Abschließend lässt sich aufgrund der Beobachtungen zu den Beispielen von Computeranimationen, ihrer Wissensproduktion und ihrer Popularisierung in Nachrichtenformaten des Fernsehens folgendes zusammenfassen.

Erstens: Fernsehhistorisch treten digitale Animationen im Kontext der von Caldwell diagnostizierten Televisualität als ein wichtiges Element dieser stilistischen Entwicklung auf. Die ersten Animationen kommen hauptsächlich in der On-Air Promotion bzw. im Look eines Senders und in dokumentarischen Formaten wie Nachrichten oder Sport zum Einsatz.

Digitale Animationen entwickeln zweitens spezifische ästhetische Qualitäten, die gleichzeitig im Austausch mit schon eingeführten Verfahren des Fernsehens stehen. Computeranimationen fügen sich in ein intervisuelles Testfeld wie z.B. das videografische oder das digitale und in disparate Entstehungskontexte wie z.B. den Consumerbereich oder das wissenschaftliche Bild ein.

Drittens: Ästhetische Differenzen werden durch auditive Kommentierung der Visualisierungen ausgeglichen. Dadurch entstehen kohärente Narrationen und Evidenzeffekte.

Viertens: Im Nachrichtenkontext schließen digitale Animationen eine visuelle Lücke des Ereignisses und erzeugen damit eine Nachfrage nach weiteren visuellen Schließungen. Durch die lückenlose visuelle Beweisführung werden Evidenzen aus Bildercollagen produziert.

Abb.8: C.S.I. – Crime  
Scene Investigation: »Fight  
Night«.



Computeranimationen stehen fünftens dem Diskurs wissenschaftlicher Bilder nahe und unterstützen das Expertensystem Fernsehen.

Sechstens: Parallel dazu werden digitale Animationen des Fernsehens im televisuellen Diskurs von anderen Anwendungsfeldern wie z.B. Film und Computerspiel abgetrennt.

Als siebter und abschließender Gedanke bietet sich im Anschluss an das letzte Beispiel der interdiskursiven Grenzziehungen gegenüber Computerspielen ein Ausblick auf die fiktiven Fernsehformate an. Der schon bei Nachrichtensendungen festgestellte prekäre Status dieser Trennung zeigt sich auch in neueren Fernsehserien wie z.B. C.S.I. – CRIME SCENE INVESTIGATION. Die zuvor zusammengefassten Beobachtungen für die dokumentarischen Formate des Fernsehens lassen sich hierbei in weiten Teilen wiederholen.

Beispielsweise wird in der C.S.I.-Serienfolge FIGHT NIGHT der Tod eines Boxers untersucht. Die Todesursache wird in digitalen Animationen präsentiert und ein spezifisches Wissen über den menschlichen Körper in wissenschaftlichen Verfahren der Zeitlupe und anatomischer Modelle konstruiert. Während das eingefärbte Gehirn im Kopf des getöteten Boxers im zähen Verlauf einer extremen Zeitlupe beim tödlichen Schlag sichtbar gemacht wird (Abb. 8) und ebenso körpertransparent das Reißen der Halsschlagader gezeigt wird, ist der Off-Kommentator diesmal ein diegetisch in der Serienhandlung verankerter C.S.I.-Ermittler, der dem Gerichtsmediziner seine Thesen zur Todesursache erläutert. Damit wird der Todesursache des Boxers innerhalb der Narration und mit ästhetischen Verfahren des Televisuellen eine digitale Evidenz verliehen.

- 01▶** Vgl. hierzu 168-kanal für fernsehtheorie (2000)
- 02▶** »Re-theoretisierung bezieht sich auf die Weise, wie Veränderungen in der Praxis und im Produktionsdiskurs Verschiebungen in den Arbeitsannahmen und Orientierungs-perspektiven bezeugen, und nicht auf die intentionale und bewusste Formulierung theoretischer Voraussetzungen und Vorgehensweisen als selbst nicht mehr zu hinterschreitende Sachverhalte« (Caldwell 2002, Fußnote 2, 165/166).
- 03▶** »Firmenvideo« wird zu diesem Video des Herstellers am rechten oberen Bildrand eingeblendet. Diese Einblendung ist irrtümlicherweise schon im zuvor gezeigten Augenzeugenvideo zu sehen, was gewissermaßen »unfreiwillig« meine These von der Evidenzkraft und Authentizität solcher Camcorder-Aufnahmen stützt.
- 04▶** Diese strukturellen und semantischen Relationen zwischen Visualisierungen möchte ich mit Intervisualität bezeichnen.
- 05▶** »Strategiespiele bilden diesbezüglich [innerhalb der Computerspiele; R. A.] einen Sonderfall, denn der Begriff des Spiels ist hier – von den Schachvariationen des 17. Jahrhunderts über die Kriegsspiele des preußischen Generalstabs, die Planspiele der Logistik, die ökonomische Spieltheorie bis hin zu den Simulationen des Kalten Krieges und des Vietnamkrieges – immer anwesend, führt den Ernstfall als extrasymbolischen Horizont stets mit sich und kann im Information Warfare historisch mit ihm zusammenfallen« (Pias 2002, 196f.).

## Literatur

- 168 – kanal für fernsehtheorie** (2000) Fernsehwissenschaft: viele Gegenstände – eine Wissenschaft? Konzeption einer Einführung. In: Über Bilder sprechen. Positionen und Perspektiven der Medienwissenschaft. Hrsg. v. Heinz-B. Heller et. al. Marburg: Schüren, S. 245-258.
- Caldwell, John T.** (2002) Televisualität. In: Grundlagentexte zur Fernsehwissenschaft. Hrsg. v. Ralf Adelman et. al. Basel, München: UTB, S. 165-184.
- Hartley, John** (1999) Uses of Television. London, New York: Routledge.
- Pias, Claus** (2002) Computer – Spiel – Welten. München: Sequenzia.