

Ralf Adelmann

Digitale Animationen in dokumentarischen Fernsehformaten

2004

<https://doi.org/10.25969/mediarep/2692>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Adelmann, Ralf: Digitale Animationen in dokumentarischen Fernsehformaten. In: Jens Schröter, Alexander Böhnke (Hg.): *Analog/Digital - Opposition oder Kontinuum? Zur Theorie und Geschichte einer Unterscheidung*. Bielefeld: transcript 2004, S. 387–405. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/2692>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 3.0 Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial - No Derivatives 3.0 License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0>

RALF ADELMANN

DIGITALE ANIMATIONEN IN DOKUMENTARISCHEN FERNSEHFORMATEN

1. Gibt es digitales Fernsehen?

Die Antwort auf die Frage, ob es digitales Fernsehen gibt, erscheint zunächst einfach. Zwar ist der Umbruch vom Analogen zum Digitalen technisch noch nicht komplett vollzogen, aber die aktuellen Produkte des Fernsehens sind, bevor wir sie empfangen, an der einen oder anderen Stelle höchstwahrscheinlich mit der Digitaltechnik in Berührung gekommen bzw. durch sie hindurchgegangen. Die Analog/Digital-Wandlungen der Signale sind vielfältig und komplex. Fernsehen wird heute unbestreitbar mit Hilfe digitaler Technik produziert. Diese Gewissheit beantwortet die Frage nach der Existenz des Digitalen im Fernsehen nicht hinreichend.

Denn neben den technischen Veränderungen sind ebenso die Praxen des Digitalen von Interesse, die mit dem Fernsehen im Kontinuum zwischen Produktion und Rezeption einhergehen. Folgendes Beispiel beleuchtet die Frage, ob es digitales Fernsehen gibt, aus einer sich wandelnden Definition von Praxisfeldern mit konkreten Auswirkungen auf institutionelle und ökonomische Bedingungen des Fernsehens. Als 1982 die *Paintbox* der Firma Quantel in die Fernsehproduktion eingeführt wurde, änderte sich grundlegend die Produktionsweise der Grafikabteilungen der Fernsehstationen. Zuvor wurden dort die 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.¹ Damit änderte sich das Berufsbild, die Ausbildung,

1 Einer der ersten Anwender der Paintbox bei der BBC, Bob English, veranschaulicht in einer Anekdote die Bedeutung des Sprühklebers für die schnelle Produktion von Grafiken: „I remember once visiting a current affairs graphic area (one that shall remain nameless) and being rooted to the

die Berufsbezeichnung (*visual artist*), die Position innerhalb der Produktionshierarchie usf. Gerade in den Nachrichtenabteilungen kam es in den 80er Jahren zu einer immensen Steigerung des Grafikeinsatzes. Diese Umstrukturierung ermöglichte dann auch Animationen, die zuvor unter dem Zeitdruck der Nachrichtenproduktion und der langwierigen ‚Handarbeit‘ verschiedener klassischer Tricktechniken nicht realisierbar waren.

Während also auf der Produktionsseite tiefgreifende Veränderungen vor sich gingen, saßen die Zuschauer nun zuhause vor den Fernsehgeräten und wunderten sich über die neue Ästhetik digitaler Grafiken und Animationen? Gab es massenweise Anrufe bei den Fernsehsendern über die ungewöhnlichen visuellen Eindrücke? Gab es gar einen Verfremdungseffekt durch die digitale Technik? Solche Reaktionen des Fernsehpublikums sind nicht überliefert. In diesem Sinne kann man nicht von einer digitalen Revolution auf Seiten der Rezeption sprechen. Das bedeutet nicht, dass unsere Rezeption des Fernsehens sich im Zuge der Digitalisierung nicht verändert hätte, aber die durchaus radikalen Umbrüche der Produktionsseite finden sich auf der Rezeptionsseite nicht wieder.

Ein Begründungszusammenhang für dieses Phänomen ergibt sich aus einer generellen Unauffälligkeit des Digitalen in der Populärkultur Anfang der 80er Jahre. Die Konsumwünsche und -versprechungen waren in Bezug auf die Digitaltechnik in keiner Weise mit der heutigen Situation vergleichbar. Mit technischen Innovationen des Medienkonsums verband man damals den Videorecorder oder den Walkman. Das Digitale war noch keine Ordnungskategorie des populären Diskurses.

Dennoch vollzog sich in den 80er Jahren ein fundamentaler Wechsel in der stilistischen Grundausrichtung des Fernsehens von einem sprachdominierten Medium zu einer Dominanz des Visuellen. Die Paintbox war dabei nur eines von vielen Elementen des Wandels. In seiner umfassenden Analyse dieses historischen Umbruchs im US-amerikanischen Fernsehen zeigt John T. Caldwell auf Grund von ästhetischen, technischen, ideologischen, institutionellen und ökonomischen Veränderungen des Fernsehens sowie seiner Rezeption die Notwendigkeit einer synchronen und diachronen Kontextualisierung dieser Prozesse.²

spot, unable to move – the entire floor was coated in aerosol spray glue!“
Zit. n. Jodard, Paul: *Paintboxed!*, London 1993, S. 7.

2 Vgl. Caldwell, John T.: *Televisuality. Style, Crisis, and Authority in American Television*, New Brunswick/New Jersey 1995.

Einfache Kausalitäten sind nach der historischen Analyse von Caldwell nicht mehr haltbar.

Auf das Beispiel der Einführung der Paintbox angewandt, ließe sich die historische Entwicklung je nach eingenommener Perspektive mehrfach erzählen: Die Paintbox restrukturierte die Produktion, in dem sie den *visual artist* (mit Grafiktablett und Stift) hervorbrachte, der wiederum unter dieser neuen Berufsbezeichnung den Look und den Stil des Fernsehens veränderte und es damit auf der Rezeptionsseite zu einer Differenzierung in vielfältige Publika kommt.³ Oder aus einer gegensätzlichen Position erzählt: Auf die Ausprägung von unterschiedlichen visuellen Stilen in der Populärkultur reagierte das Fernsehen mit dem Konzept des *narrow casting*, das unter anderem spezifische Looks als Unterscheidungskriterium benötigt, die sich in einer verschärften ökonomischen Lage der Fernsehsender in den 80er Jahren nur durch die Einführung von Digitaltechniken wie die Paintbox verwirklichen ließen. Beide Erklärungsmuster sind gleichwertig und plausibel. Das Digitale wird durch seine vielfache Kontextualisierung in der Fernsehproduktion und -rezeption zu einem Faktor der Veränderung und nicht zur Dominanten eines Prozesses, den man als Abschied vom ‚Classical Television Style‘ der Nachkriegsjahre bezeichnen könnte.

Diese Entwicklung in Richtung Televisualität (in Anlehnung an den von Caldwell für diese Epoche geprägten Begriff *televisuality*) lässt sich ebenso in der europäischen Fernsehlandschaft nachvollziehen. Den Nachweis der Televisualität für den europäischen Fernsehkontext führten schon Umberto Eco sowie Francesco Casetti und Roger Odin in den 80er Jahren mit ihren Analysen des Epochenwandels vom ‚Paläo-‘ zum ‚Neo-Fernsehen‘.⁴ Die Dominanz des Visuellen wird in ihren Fernsehgeschichten noch nicht mit der Kategorie des Stils in Verbindung gebracht, die bei Caldwell so zentral ist. Der wichtigste Faktor für televisuelle Akzente in den untersuchten französischen und italienischen Programmformaten ist sowohl bei Eco als auch bei Casetti und Odin das in den westeuropäischen Mediensystemen ‚neue‘ Privatfernsehen, das sich vom staatlich organisierten Fernsehen stilistisch abzugrenzen versucht. Ähnliche Effekte lassen sich Ende der 80er Jahre in der veränderten deutschen Fernsehlandschaft beobachten.

3 Vgl. hierzu Caldwell: *Televisuality* (Anm. 2), S. 156.

4 Vgl. hierzu Eco, Umberto: „A Guide to the Neo-Television of the 1980’s“, in: *Framework*, Nr. 25 (1984) S. 18-27 und Casetti, Francesco/Odin, Roger: „Vom Paläo- zum Neo-Fernsehen. Ein semio-pragmatischer Ansatz“, in: Verf. et al. (Hrsg.): *Grundlagentexte zur Fernsehwissenschaft*, Basel/München 2002, S. 311-333.

Der enorme Wandel des Fernsehens in der Ära der Televisualität oder des Neo-Fernsehens ruht demnach auf vielen Säulen. Nur mit diesen breiten Kontextualisierungen – Caldwell spricht von einer ‚Re-Theoretisierung‘⁵ der Fernsehästhetik – lassen sich die jeweiligen Fernsehphänomene in eine historische Analyse überführen. Die Bedeutung von technischen Entwicklungen wie der Digitalisierung wird dadurch nicht verkleinert, sondern in ihren Effekten je nach Begründungszusammenhang als variabel gefasst. Die Frage, ob es digitales Fernsehen gibt, bleibt damit weiterhin einfach oder nicht beantwortbar; eine Antwort dazwischen erscheint mir unmöglich.

2. Wissensformen in digitalen Animationen des ‚dokumentarischen‘ Fernsehens

Vor dem Hintergrund der skizzierten historischen Kontexte der televisuellen Wende des Fernsehens in den 80er und 90er Jahren möchte ich anhand von konkreten Beispielen aus so genannten dokumentarischen Formaten des Fernsehens der letzten fünf Jahre zu Fragen nach den diskursiven Effekten digitaler Animationen kommen.

Mit dieser *bottom-up* Strategie verzichte ich ganz bewusst auf die Unterstützung von philosophischen Metatheorien zur Digitalisierung und Simulation, deren Denkbewegung ihrer Konzeptualisierung gemäß eher einer *top-down* Strategie ähnelt. In dem sie erst einmal definieren, was das Digitale oder die Simulation ist und dann die einzelnen Medienphänomene mit Hilfe dieser Definition zuordnen. Deshalb habe ich mich auch entschieden, den Begriff ‚Simulation‘ nicht zu verwenden, obwohl selbst eine naturwissenschaftliche Bestimmung des Simulationsbegriffs mit einigen diskursiven Effekten digitaler Animationen durchaus korrespondiert.⁶

Die folgenden Beispiele geben einen ersten groben Überblick über die Verwendungsweisen von digitalen Animationen in ‚dokumentarischen‘ Formaten des deutschen Fernsehens. Der Fokus der analytischen Überlegungen liegt dabei auf den involvierten Wissensformen und medialen Verfahren, die eine nicht unerhebliche Rolle bei der Popularisierung dieser Animationen spielen. Die Verfahren der Popularisierung können

5 Caldwell: *Televisuality* (Anm. 2), S. 4f.

6 Siehe hierzu den Artikel zu „Simulation“ in: Serres, Michel/Farouki, Nayla (Hrsg.): *Thesaurus der exakten Wissenschaften*, Frankfurt a.M. 2001, S. 873-876.

gleichfalls die fehlenden radikalen Umbrüche in der Rezeptionserfahrung digitaler Fernstechniken erhellen.

In der ZDF-Fernsehdokumentation *DIE TODESFAHRT DES ICE 884* (Erstausstrahlung am 06.05.1999) über das Bahnunglück in Eschede bildet eine digitale Animation auf der Grundlage des wahrscheinlichen Hergangs des Unglücks das narrative und strukturelle Gerüst der Fernsehsendung. Die animierte Sequenz wird nicht zusammenhängend gezeigt, sondern ist in einzelnen Einstellungen über die gesamte Narration verteilt. Dazwischen befinden sich in der Hauptsache Interviews mit Augenzeugen, Opfern und deren Familienmitgliedern. Diese Interviews spielen zwar eine wichtige Rolle in der Authentifizierung der nachfolgenden digitalen Animationsschnipsel, sind aber für die weitere Analyse der Popularisierungsstrategien sekundär. Diese Animation oder Teile daraus werden bis heute in Nachrichtensendungen des ZDF im Zusammenhang mit dem Eschede-Unglück und dem nachfolgenden Prozess verwendet.⁷

Die Rheinische Post betitelte ihre Fernsehkritik zur Erstausstrahlung von *DIE TODESFAHRT DES ICE 884* am 04.05.1999 folgendermaßen: „Computeranimation hilft, Unfaßbares zu verstehen.“ Aus dieser Schlagzeile lassen sich erste Hinweise auf die involvierten Diskurse und ihre Wissensproduktion ziehen, die ich nun im Einzelnen erläutern möchte.

2.1 ‚Perzeptueller Realismus‘⁸

Die Computeranimation, die uns hilft ‚Unfassbares zu verstehen‘, beginnt in der Fernsehdokumentation *DIE TODESFAHRT DES ICE 884* begleitet von einer im Präsens der televisuellen *liveness* sprechenden Off-Stimme (im Unterschied zu den in der Vergangenheitsform berichtenden, dazwischen geschnittenen Zeitzeugen) ohne irgendeinen Hinweis, dass wir eine digitale Animation sehen. Dem Videomaterial eines fahrenden ICE-Zuges folgt die digitale Animation des Unglückszuges. Zum einen deutet dies auf die historisch scheinbar erfolgreiche Popularisierung von digitalen Animationen in dokumentarischen Formaten hin. Zum anderen wird die Animation durch ‚reales‘ Videomaterial eingeführt und ist somit

7 Zur Analyse habe ich die einzelnen Sequenzen der digitalen Animation wieder zusammengesetzt.

8 Hier greife ich einen Begriff auf, den Joel Black in seinem Buch *The Reality Effect. Film Culture and the Graphic Imperative*, London/New York 2002, verwendet.

Teil eines Narrationsraumes, der durch die Augenzeugenberichte weiter gefestigt wird. Diese Gleichsetzung von ‚dokumentarischen‘ Visualisierungen und ‚realistisch‘ animierten Visualisierungen verdeckt eine zumindest heuristisch anzunehmende Differenz zwischen beiden: Die dokumentarischen Aufnahmen basieren auf einem referenziellen Realismus im Unterschied zum perzeptuellen Realismus der digitalen Animationen.⁹ Deshalb sind verschiedene Popularisierungsstrategien notwendig, um diesen Unterschied zu nivellieren.

Für dieses typische Verfahren der Verknüpfung von Videomaterial und digitalen Animationen über die Montage gibt es viele Beispiele in Nachrichtenformaten, von denen ich nur einige beispielhaft in Folge des Concorde-Absturzes im Juli 2000 anführen kann: In den SAT.1 NACHRICHTEN zum Absturz der Concorde wird eine digitale Animation dazu benutzt, mögliche Unfallursachen zu thematisieren. Die digitalen Visualisierungen werden wiederum über die Einbindung in Videoaufnahmen vom Unfallort und den Off-Kommentar in die Nachrichtensendung integriert. In einer digitalen Animation der RTL-Nachrichtenformate, die einen Tag nach der in den SAT.1-NACHRICHTEN mehrmals ausgestrahlt wurde, wird einerseits ein etwas anderer Unfallhergang gezeigt, der aber andererseits mit den gleichen Verfahren des ‚dokumentarischen hammocking‘* wieder mit Videoaufnahmen eingeleitet und abgeschlossen wird: Nach dem Start mit Videomaterial und dem Absturz im Digitalen folgen Videoaufnahmen der Unfallstelle mit den rauchenden Trümmern von einem Hubschrauber aus aufgenommen. Die danach eingeblendete Fotografie eines Augenzeugen vom brennenden Triebwerk der Concorde wird vom Off-Kommentar zur Authentifizierung der vorgestellten Ereigniskette verwendet, deren zentrales Glied die digitale Animation ist.

Wiederum einen Tag später präsentieren die ARD-TAGESTHEMEN eine neue Version des Unfallhergangs, die ebenfalls durch eine Com-

9 Zur Unterscheidung der beiden Konzepte siehe Black: *The Reality Effect* (Anm. 8), S. 8.

* Anm. d. Hrsg.: Wenn ein neues Programm in das Programmschema eingebaut werden muss, kann es zwischen zwei bereits erfolgreichen Programmen positioniert werden. In diesem Fall spricht man von Hammocking oder Sandwiching. Im Englischen bezeichnet ‚hammock‘ eine Hängematte. Diese Prime-Time-Strategie wird so bezeichnet, weil das neue Programm gewissermaßen wie eine Hängematte zwischen zwei starken Bäumen festgemacht wird. Bei Adelman geht es darum, dass digitale Animationen zwischen Videosequenzen ‚aufgehängt‘ und so dokumentarisch verankert werden.

puteranimation (Abb. 1) und eine Reihe von ‚Beweisvideos‘ gestützt wird. Ein Amateurvideo, das zufällig den Absturz der Concorde aufgezeichnet hat, „wurde zur Analyse herangezogen“ (Off-Kommentar) und gleichzeitig kann die Zuschauerin und der Zuschauer diese Analyse am ausgestrahlten Video nachvollziehen. Danach startet die Concorde in der digitalen Animation aus der Perspektive des Towers, der zuvor in einem *establishing shot* (Videomaterial) kurz eingeführt wurde. In der digitalen Visualisierung werden ‚dokumentarische Aufnahmen‘ verwendet und bearbeitet, so dass beispielsweise die Landschaft ‚naturalistischer‘ gestaltet ist als in den vorherigen Animationen bei SAT.1 und RTL. Außerdem gibt es nur in der ARD-Animation einen Einstellungswechsel, der uns die Unterseite der Concorde mit den defekten Triebwerken zeigt. Am Ende des Beitrags wird ein ‚Firmenvideo‘¹⁰ des Triebwerkherstellers gezeigt, das in einer Superzeitlupe laut Off-Kommentar demonstriert, wie das Triebwerk durch hineingeworfene Gegenstände nicht beschädigt wird (Abb. 2). 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 auf ihren ‚perzeptuellen Realismus‘ getestet.



Abb. 1: ARD TAGESTHEMEN, 27.07.2000

10 ‚Firmenvideo‘ wird zu diesem Video des Herstellers eingeblendet. Die gleiche Einblendung ist irrtümlicherweise schon im zuvor gezeigten Augenzeugenvideo zu sehen, was sozusagen ‚unfreiwillig‘ meine These von der Evidenzkraft und Authentizität solcher Aufnahmen stützt.

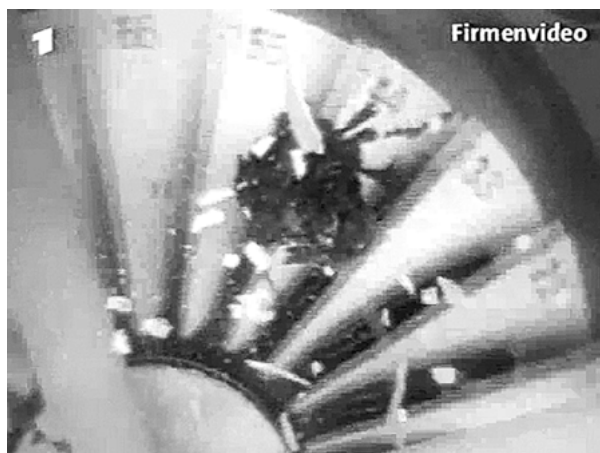


Abb. 2: ARD TAGESTHEMEN, 27.07.2000

2.2 Intervisuelle Relationen

Wieder zurück zur digitalen Animation der Eschede-Katastrophe: Der zentrale *plot point* der Dokumentation ist der Bruch des Radreifens, der das Unglück auslöst. Als das Rad bricht, wird uns dieser Moment zweimal aus unterschiedlichen Blickwinkeln gezeigt – davon einmal unter Verwendung des typischen filmischen Verfahrens der Zeitlupe, deren Funktion als visuelle ‚Steigerungsform‘ aus dem Genre des Actionfilms bekannt ist. Der Radbruch und die nachfolgende Entgleisung werden aus mehreren Perspektiven bzw. Einstellungen und in Zeitlupe präsentiert (Abb. 3a-c). Diese fast wissenschaftliche Zerlegung von Explosionen, Zusammenstößen, Stürzen u.ä. ist ein gut eingeführtes und bekanntes Montageprinzip des Actiongenres (wie zum Beispiel in *MISSION IMPOSSIBLE*, USA 1996, R: Brian de Palma; siehe Abb. 4a-c). Mit Hilfe dieses filmischen Verfahrens werden die insgesamt dreieinhalb Sekunden der ‚realen‘ Katastrophe von Eschede in der digitalen Animation der ZDF-Dokumentation über mehrere Minuten hinweg zeitlich gedehnt. Demnach wird zur Popularisierung stilistisch ungewohnter, digitaler Animationen sowie zur Konstruktion von Kohärenz in Narration und Argumentation auf eingeführte Verfahren aus ‚fiktiven‘ Formaten und Genres zurückgegriffen. Diese strukturelle Äquivalenz möchte ich vorsichtig als eine ‚intervisuelle Relation‘ bezeichnen. In einer intervisuellen Relation wird allein durch Verfahren der Präsentation von visuellen

Materialien auf bekannte bzw. etablierte Strukturierungsmuster verwiesen, auf die bei der Rezeption zurückgegriffen werden kann.

Ein weiteres gutes Beispiel für die Verwendung von intervisuellen Verfahren sind die Einschläge der beiden Flugzeuge ins World Trade Center am 11. September 2001. Aus den vielen Videoquellen, die den Moment der Einschläge zeigen, werden bis heute immer wieder neue Variationen ein und derselben ‚realen‘ Explosion montiert. Dadurch werden alle möglichen Montagemuster durchgetestet und die Dauer der Explosion auf unendliche Fernsehzeit gestellt.

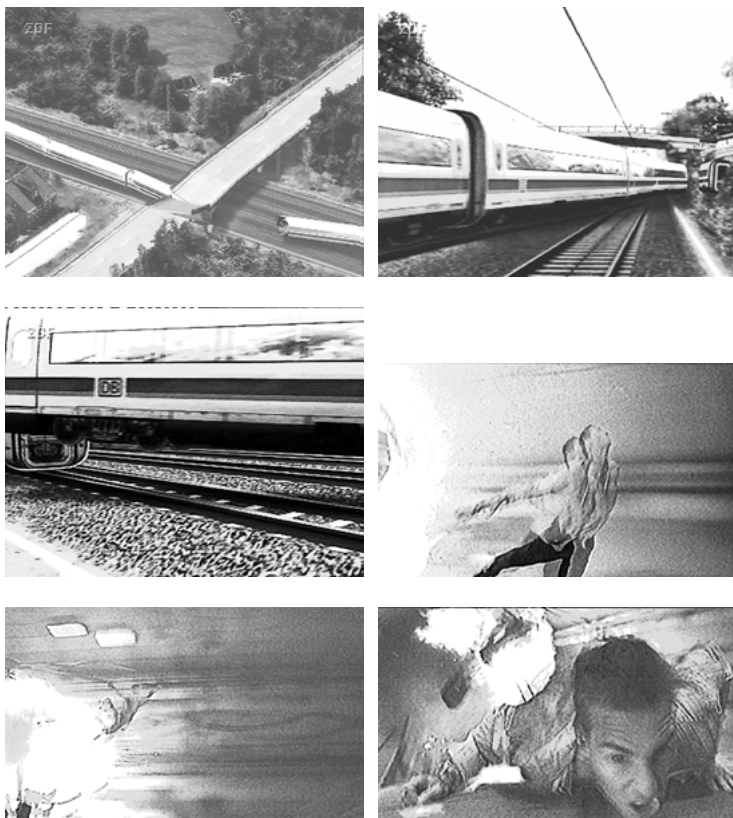


Abb. 3 a-c: DIE TODESFAHRT DES ICE 884, 06.05.1999, ZDF

Abb. 4 a-c: MISSION IMPOSSIBLE, USA 1996, R: Brian de Palma

2.3 (Nicht) normale Fahrten

Einige andere visuelle Elemente aus *DIE TODESFAHRT DES ICE 884* wie die extreme Subjektivität eines Blickes auf dem Dach des Zuges nach vorne (Abb. 5a) sind wiederum bekannte visuelle Muster aus dem Actionfilmgenre (siehe Abb. 5b aus *MISSION IMPOSSIBLE*). In der digitalen Animation gibt es diese tiefenscharfe Einstellung einer extremen zentralperspektivischen Bildkonstruktion vom Dach des Zuges, die starke Subjekteffekte hervorruft. Mediengeschichtlich lässt sich dieses Verfahren über das Genre des Actionfilms hinaus auf die Tradition des *ridefilm* mit seinen *point of view*-Kamerafahrten zurückführen.

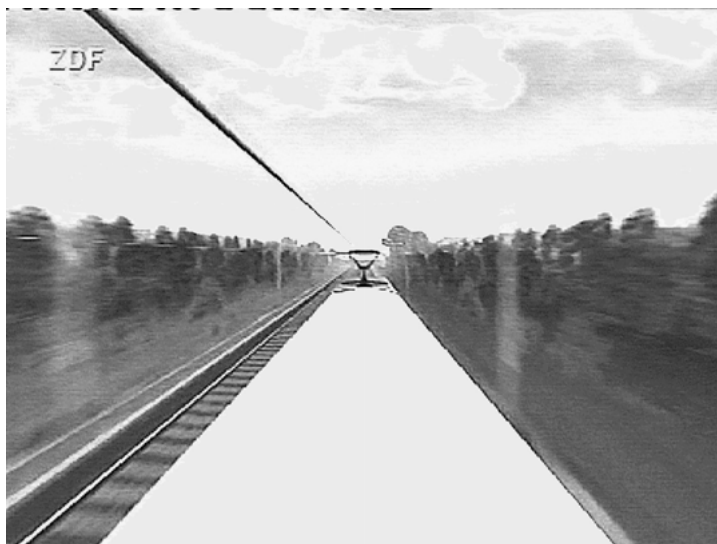


Abb. 5 a: *DIE TODESFAHRT DES ICE 884*, 06.05.1999, ZDF

Das Genre des *ridefilm* entstand im frühen Kino durch auf Lokomotiven oder Automobile montierte Kameras. Als Jahrmarktsattraktion wie bei *HALE'S TOURS AND SCENES OF THE WORLD* (1904-09) wurden die durch solche ungewöhnlichen Kamerafahrten entstandenen Filme Anfang des 20. Jahrhunderts in Kulissen wie beispielsweise einem nachgebauten Eisenbahnwagen mit entsprechender Akustik und Motorik dem Publikum vorgeführt (Abb. 6).¹¹ Bis heute finden sich seine digitalen

11 „Hale's Tours were made up of railway car theaters composed of one or two cars that seated as many as 144 ‚passengers‘. One ten-minute show generally offered a filmed point of view from the front of a moving vehicle,

Nachfolger in televisuellen Animationen, in Computerspielen und in den *rides* der Vergnügungsparks.



Abb. 5 b: *MISSION IMPOSSIBLE*, USA 1996, R: Brian de Palma

In gewisser Weise ist der *ridefilm* eine typische „(nicht) normale Fahrt“, die nach Jürgen Link „Applikationsvorlagen für Denormalisierungen“¹² in der Subjektkonstituierung liefert, da sie „tendenziell a-teleologisch und an-enteleisch“¹³ sind. Aus der Perspektive narrativer Strukturen sind die Verläufe (nicht) normaler Fahrten mehr oder weniger kontingent und experimentell, wie Ellen Risholm am Beispiel des Genre Road Movie gezeigt hat. In ihrem Extrem sind filmische bzw. televisuelle *rides* (nicht) normale Road Movies, die auf den *thrill* wechselnder Subjektivierungen zielen.¹⁴

creating the illusion of movement into or away from the scene, while the car itself was rocked from side to side. Other effects enhanced the sensation of travel: steam whistles tooted, the sound of clattering wheels was heard“, in: Rabinovitz, Lauren: „From ‚Hale’s Tours‘ to ‚Star Tours‘: Virtual Voyages and the Delirium of the Hyper-Real“, in: *Iris*, Nr. 25 (1998) S. 131-152, hier S. 133.

12 Link, Jürgen: *Versuch über den Normalismus. Wie Normalität produziert wird*, Opladen 1997, 57f.

13 Link, Jürgen: „Wie das Kügelchen fällt und das Auto rollt. Zum Anteil des Normalismus an der Identitätsproblematik in der Moderne“, in: Herbert Willems/Alois Hahn (Hrsg.): *Identität und Moderne*, Frankfurt a.M. 1999, S. 164-179, hier S. 173.

14 „In den Fahrtsequenzen, in denen das Vehikel meist mit hoher Geschwindigkeit durch Risikozonen manövriert wird, entsteht der Thrill durch einen

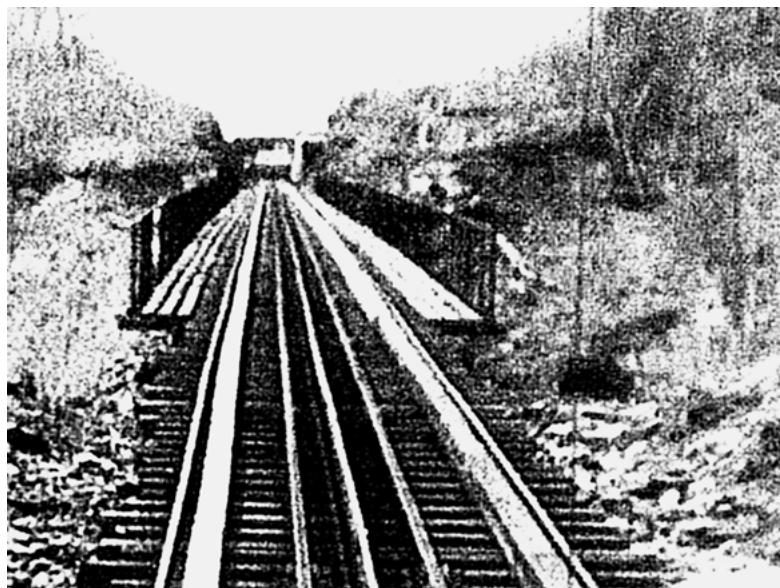


Abb. 6: *A TRIP ON THE CATSKILL MOUNTAIN RAILWAY, 1906*

2.4 Visuelle Lücken

Die digitale Animation schließt eine ‚reale‘ visuelle Lücke. Kein dokumentarisches Videomaterial hat die Ereignisse während des Unglücks von Eschede festgehalten. Aus diesem Grund tritt die Computeranimation an die Stelle des Realen und zeigt uns, was wirklich passiert ist und warum es passiert ist. Hieraus erklären sich auch einige der zuvor gemachten Beobachtungen und die damit verbundene Wissensproduktion. Dieser Diskurs generiert ein spezifisches Wissen und ein weiteres Interesse an der Füllung visueller Lücken. Die Schließung der visuellen Lücke produziert damit ihre eigens konstruierten visuellen Lücken, die ohne die Möglichkeiten der digitalen Animation gar nicht vorhanden wären. Denn ein ähnliches Ausmaß an analogen Animationen gab es zuvor in den dokumentarischen Formaten des Fernsehens nicht.

komplexen dynamisierenden Wechsel der Perspektiven und Bewegungen, der die Zuschauer mal an die Position des Fahrers, mal an die Position eines dem Fahrmanöver ausgelieferten Beifahrers und mal an die eines distanzierten Beobachters bindet“ – so Risholm, Ellen: „(Nicht) normale Fahrten US-amerikanischer und deutscher Road Movies“, in: Gerhard, Ute et al. (Hrsg.): *(Nicht) normale Fahrten. Faszination eines modernen Narrativstyps*, Heidelberg 2003, S. 107-130, hier S. 127.

Aktuell muss man eine weitere Häufung von digitalen Animationen bei allen Nachrichtensendungen konstatieren. Sie führen ein neues Wissensmodell ein, da sie selbsterklärend sind bzw. selbsterklärend konstruiert werden und keine weitere interdiskursive Deutung benötigen.

In Reaktion auf die Terroranschläge am 11. September 2001 wird eine große Anzahl von Animationen erstellt. Schon an einer der zuerst ausgestrahlten wird die Einbindung der digitalen Animationen in das audiovisuelle Material absolut prototypisch vorgenommen. In einer Kurzzusammenfassung der Ereignisse am World Trade Center auf n-tv, die in der Nacht vom 11. zum 12. September 2001 in dem halbstündlichen Nachrichtenraster mehrfach gesendet wurde, läuft der Off-Kommentar über die zwischen zwei unterschiedlichen Aufnahmen des Einschlags des zweiten Flugzeugs geschnittene Computeranimation hinweg, so als hätte sich der visuelle Stil des televisuellen *flow* nicht verändert. Im zweiten Teil der Animation, welche die Einschläge der beiden Flugzeuge zeigt, existiert sogar eine diegetische Tonspur mit Geräuschen wie z.B. Feuerwehrsirenen (Abb. 7).



Abb. 7: n-tv, 12.09.2001, 1:04 Uhr

Trotz des vorhandenen audiovisuellen Materials von den Anschlägen schließt die digitale Animation eine visuelle Lücke: Vom Einschlag des ersten Flugzeugs hat n-tv zu diesem Zeitpunkt keine Videobilder, so dass

das Ereignis in visueller Gänze nur durch die digitale Animation gezeigt werden kann.¹⁵ Dadurch wird auch die durch einen Einstellungswechsel vollzogene, räumliche Verschiebung des Betrachterstandpunktes innerhalb der Animation plausibel. Durch dieses Montageverfahren ist ein freier Blick auf die Türme und die Flugzeuge möglich. Der Wechsel der Betrachterstandpunkte wurde von einigen Sendern durch die Nutzung von Flugsimulationssoftware weiter dynamisiert, so dass der Anflug aus dem *point of view* der Piloten der Unglücksmaschinen gezeigt werden konnte. Somit endet in diesem Fall das Füllen der visuellen Lücke in einer (nicht) normalen Fahrt.

2.5 Kontrolle

Das geschilderte *setting* der Computeranimation und ihre Platzierung im *flow* der Nachrichten auf n-tv eröffnet einen Diskurs der Kontrolle. Hierbei geht es um den Abbau des Ereignisses selbst, aber auch die zukünftige Vermeidung solcher Ereignisse. Eine ähnliche Strategie der Kontrolle verfolgen naturwissenschaftliche Animationen von Modellen, die z.B. Naturphänomene wie Wetter, Vulkanausbrüche, Erdbeben usw. berechenbar machen möchten. Epistemologisch ordnet die digitale Animation des Anschlages auf das World Trade Center dieses Ereignis in die Ordnungsschemata von Naturkatastrophen, ihrer Prognose und ihrer Kontrolle ein.

Klaus Theweleit thematisiert in Bezug auf die Fernsehbilder des 11. September den interessanten Unterschied zwischen „Immunisierungsbildern“ und „Infektionsbildern“. Die vorher fiktiv mit Immisierungsbildern durchgespielte Zerstörung des World Trade Centers in Spielfilmen oder auf Plattencovern hat demnach eine ganz andere Psychoökonomie als die ‚reale‘ des ‚dokumentarischen‘ Fernsehens und seinen Infektionsbilder.¹⁶ Mit den digitalen Animationen gewinnen wir wieder die Kontrolle über das unvorhergesehene Ereignis und damit zählen sie eindeutig zu den Immisierungsbildern. Die intervisuellen Bezüge zwischen den Visualisierungen von unterschiedlichen Ereignis-

15 Eine weitere Lücke klappt im Medialen der Computeranimation selbst: „Zwischen den endlosen Ziffernkolonnen und den Gestalten, die ein menschlicher Blick erkennt, gähnt eine Lücke“, in: Ernst, Wolfgang/Heidenreich, Stefan/Holl, Ute: „Wege zu einem visuell adressierbaren Bildarchiv“, in: dies. (Hrsg.): *Suchbilder. Visuelle Kultur zwischen Algorithmen und Archiven*, Berlin 2003, S. 7-15, hier S. 11.

16 Theweleit, Klaus: *Der Knall. 11. September, das Verschwinden der Realität und ein Kriegsmode*ll, Frankfurt a.M./Basel 2002, S. 76.

sen schaffen auf der Rezeptionsseite eine Verfügbarkeit ihrer Prognosen und Ergebnisse, deren ‚gefühlte‘ Kontrollierbarkeit sehr hoch ist.¹⁷

In Bezug auf die ICE-Katastrophe von Eschede lässt sich mit Hartmut Winkler von einem „Zusammenprall der Zeichen mit der Sphäre des Tatsächlichen“ sprechen, da nicht nur am Ende des ICE 884 eine digitale Animation steht, sondern er auf Grund von Animationen von Modellen so gebaut wurde, wie er verunglückt ist.¹⁸ In der Berechnung des Vorher und Nachher stecken die Kontrollpotenziale für das Potenzielle (Visualisierungen von Modellen schließen Unfälle aus) und das tatsächlich Eingetretene (Animationen erklären den Unfall).¹⁹

Aus den Überbietungsstrategien immer komplexerer Visualisierungsverfahren leitet sich ein teleologischer Diskurs ab, dessen Ziel die Erfassung der ‚wirklichen Wahrheit‘ ist, welche die Welt ordnet und kontrollierbar macht.²⁰

17 Ganz in diesem Sinne und mit Hinweis auf Intertextualität – ich würde es in diesem Fall ‚Intervisualität‘ nennen – äußert sich Vivian Sobchak: „Weder reproduzieren die elektronischen Medien empirische Objektivität, noch stellen sie eine *Darstellung* subjektiven Sehens vor. Sie bauen vielmehr eine Meta-Welt auf, wo sich alles um *Darstellung-in-sich* dreht. Sie konstituieren ein *Simulationssystem*, also ein System, das ‚Kopien‘ herstellt, ohne daß es noch ‚Originale‘ zu diesen Kopien gäbe. [...] da wird aus Referentialität *Intertextualität*“, in: Sobchak, Vivian: „The Scene of the Screen. Beitrag zu einer Phänomenologie der ‚Gegenwärtigkeit‘ im Film und in den elektronischen Medien“, in: Hans-Ulrich Gumbrecht/K. Ludwig Pfeiffer (Hrsg.): *Materialität der Kommunikation*, Frankfurt a.M. 1988, S. 416-427, hier S. 425.

18 Winkler, Hartmut: „Jenseits der Medien. Über den Charme der stummen Praxen und einen verdeckten Wahrheitsdiskurs“, in: Eike Hebecker et al. (Hrsg.): *Neue Medienumwelten. Zwischen Regulierungsprozessen und alltäglicher Aneignung*, Frankfurt a.M./New York 1999, S. 44-61, hier S. 51.

19 Winkler geht noch ein Stück weiter, indem er das Körperliche-Materielle zugleich als eine Ebene des Testens außerhalb von Zeichensystemen in den Diskurs (des)integriert: „Der ICE ist ‚Test‘ und ist Wahrheitsdiskurs, nicht in der sekundären Verwertung der Medien, sondern im technisch-praktisch-Tatsächlichen selbst“ (Winkler: „Jenseits der Medien“ (Anm. 18), S. 60). In Bezug auf Strategiespiele am Computer argumentiert Claus Pias auf ähnliche Weise: „Das Wissen virtueller Ereignisse ist folglich geeignet, die gängige Unterscheidung zu dekonstruieren, die vorgängige Spiele oder Simulation von vermeintlich ‚realen‘ und nachgängigen Ernstfällen trennt. Denn in diesem Wissen passieren Unfälle oder Krankheiten nicht erst, wenn sie sich in einer physischen Realität ereignen, sondern sind mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit immer schon passiert“, in: Pias, Claus: *Computer – Spiel – Welten*, München 2002, S. 246.

20 „The ‚image revolution‘ is significant in terms of a further and massive expansion of vision and visual techniques, allowing us to see new things and to see in new ways. In this context, the teleology of the image may be

3. Die ‚gute‘ und die ‚böse‘ Animation

In einer Ausgabe der Sat.1 Nachrichtensendung DIE NACHT während des Irakkrieges 2003 wird die Produktivität der Wissenseffekte digitaler Animationen in einer televisuellen und interdiskursiven Unterscheidung von ‚guten‘ und ‚bösen‘ Animationen evident. Ein Beitrag zu dem gleichzeitig erschienenen *sequel* des Computerspiels COMMAND & CONQUER wird von der Sprecherin mit folgenden Worten eingeleitet: „Der Irakkrieg macht auch vor der virtuellen Welt nicht halt.“ Vor dem Hintergrund der bisherigen Beispiele und des virtuellen Studios, in das die Nachrichtensprecherin ‚versetzt‘ wird, versucht der televisuelle Diskurs hier eine Trennlinie zwischen dem Wissen aus Computerspielen und dem Wissen aus digitalen Animationen im Kontext der Nachrichten zu ziehen.

Diese Trennung zwischen beiden Wissensformen im Kontext der Nachrichten ist normativ und damit prekär und kann nicht stetig aufrechterhalten werden; es gibt ein Oszillieren zwischen beiden Positionen. Denn das Computerspiel wird als so gefährlich eingeschätzt, dass es zu recht von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften auf den Index gesetzt worden ist. Dass im Computerspiel „PC-Bomben auf Bagdad geworfen“ werden (Abb. 8), wird durch die Sprecherin angeklagt, während die täglichen digitalen Kartenanimationen in Nachrichtenformaten, in denen Bomben auf Bagdad geworfen werden, in der Definition der Produzenten zur Sparte ‚Information‘ zählen (Abb. 9a und b).

seen precisely in terms of the continuing development of ever more sophisticated technologies for ‚getting at the real truth‘. The objective remains the pursuit of total knowledge, and this knowledge is still in order to achieve order and control over the world“, in: Robins, Kevin: *Into the Image. Culture and Politics in the Field of Vision*, London/New York 1996, S. 154f.



Abb. 8: Sat.1-Nachrichten, *Command & Conquer* Beitrag während des Irakkriegs 2003

Aber wie Claus Pias 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.²¹

21 „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“, in: Pias: *Computer – Spiel – Welten* (Anm. 19), S. 196f.



Abb. 9 a: Sat.1-Nachrichten, Kartenanimationen zum Kriegsverlauf während des Irakkriegs 2003



Abb. 9 b: Sat.1-Nachrichten, Kartenanimationen zum Kriegsverlauf während des Irakkriegs 2003

Die in der Nachrichtensendung *DIE NACHT* interdiskursiv gezogene Grenze trennt die Wissensgenerierung durch die digitalen Animationen in den Nachrichtenformaten vom Lustgewinn durch Visualisierungen des Computerspiels. Doch gleichzeitig wird dessen ‚Wirklichkeitsnähe‘ (Off-Kommentar des Beitrags: „Die Bilder gleichen erschreckend der Realität“) als Begründung für eine Indizierung des Computerspiels herangezogen. Diese ‚Wirklichkeitsnähe‘ ist aber auch das erklärte Ziel

der digitalen Animationen in den dokumentarischen Formaten des Fernsehens. Im beschriebenen Nachrichtenbeitrag werden beide Positionen scheinbar widerspruchsfrei vertreten. Deshalb ist es innerhalb dieses interdiskursiven Spielraums gleichsam möglich, dass eine Vertreterin der Bundesprüfstelle im Nachrichtenbeitrag erklären kann, dass COMMAND & CONQUER „kriegsverharmlosend“ sei, weil „kriegerische Auseinandersetzungen ästhetisiert werden“. In der interdiskursiven Oszillation zwischen ‚guter‘ und ‚böser‘ Animation sowie den damit verbundenen Attributen ist gleichfalls die Aussage eines Händlers von Computerspielen im Nachrichtenbeitrag 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.“