



Ralf Adelman

VISUALITÄT UND KONTROLLE **STUDIEN ZUR ÄSTHETIK DES FERNSEHENS**

MEDIEN' WELTEN
LIT

Ralf Adelmann

VISUALITÄT UND KONTROLLE

Medien ' Welten

Braunschweiger Schriften zur Medienkultur,
herausgegeben von Rolf F. Nohr

Band 3

Lit Verlag Münster/Hamburg/Berlin/London

Ralf Adelman

VISUALITÄT UND KONTROLLE. STUDIEN ZUR ÄSTHETIK DES FERNSEHENS

LIT

Bucheinbandgestaltung: Ralf Adelmann unter Verwendung eines eigenen Fotos

Buchgestaltung: © Roberta Bergmann, Anne-Luise Janßen, Tonia Wiatrowski

<http://www.tatendrang-design.de>

Satz: Ralf Adelmann

© Lit Verlag Münster 2015

Greverer Straße / Fresnostraße 2 D-48159 Münster

Tel. 0251-23 50 91 Fax 0251-23 19 72

e-Mail: lit@lit-verlag.de <http://www.lit-verlag.de>

Chausseestr. 128 / 129 D-10115 Berlin

Tel. 030-280 40 880 Fax 030-280 40 882

e-Mail: berlin@lit-verlag.de <http://www.lit-verlag.de/berlin/>



Die Onlineausgabe dieses Buches ist deckungsgleich mit der 1. Auflage der Druckversion.

Die Onlineausgabe ist lizenziert unter Creative Common (Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0) Unported Lizenz. (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.de>)

Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen

Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über

<http://dnb.ddb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-643-13237-6

Printed in Germany

INHALTSVERZEICHNIS

Visualität und Kontrolle: eine Ästhetik des Fernsehens	7
Satelliten, Fernsehen und Kontrollgesellschaft	11
Verfahren des Authentischen	
Überwachungskameras im Fernsehen	29
body natural / body video / body politic	37
Kommerzielle Hochzeitvideos	
oder das ›Menschenrecht‹ gefilmt zu werden	45
Digitale Animationen in dokumentarischen Fernsehformaten	55
Computeranimation als televisuelle Evidenzproduktion	69
Geschichten einfliegen?	
Dynamische Einstellungen in Film und Fernsehen	81
Ästhetiken der Re-Visualisierung	
Zur Selbststilisierung des Fernsehens	95
»Zu schön, um wahr zu sein«	
Bildkritik des Fernsehens	119
Fernsehen als Medium der Kontrollgesellschaft	129

139	»Total loss of communication« Der Absturz des Space Shuttle Columbia im Live-Fernsehen
151	Televisuelle Zirkulationen: Sedimente von <i>white trash</i> in US-amerikanischen Serien
163	Losing Agency? Geheimnis und Kontrolle als digitale Formatierungen
175	Bibliographie
185	Quellennachweise

VISUALITÄT UND KONTROLLE: EINE ÄSTHETIK DES FERNSEHENS

»We need only dare to look closely at television« (Butler 2010, 22).

In seinem 2010 erschienenen Buch *TELEVISION STYLE* beklagt Jeremy G. Butler die sporadische Auseinandersetzung der Medienwissenschaft mit der Ästhetik des Fernsehens. Fernsehen wird nach Butler selten als stilistischer Ausdruck oder ästhetische Form wahrgenommen, analysiert oder theoretisiert. Ebenso konstatiert Oliver Fahle das Forschungsdefizit in Bezug auf die Visualität des Fernsehens: »Wenn von Fernsehen in theoretischer oder gar philosophischer Absicht gesprochen wird, dann steht selten das Bild im Mittelpunkt« (Fahle 2006, 77). Umso singulärer ragt John T. Caldwell's Buch über Televisualität (Caldwell 1995) weiterhin aus der fernsehwissenschaftlichen Literatur hervor, in dem er sich mit den Praxen des ästhetischen Handelns, der sich veränderten Technik, den sich wandelnden Institutionen, der spezifischen Ökonomie und vielem mehr in Bezug auf Kriterien wie Style und Look im US-amerikanischen Fernsehen befasst hat.

In den letzten Jahren habe ich immer wieder bestimmte Aspekte des Ästhetischen im Fernsehen bearbeitet. Insbesondere interessieren mich die televisuellen Praxen der Kontrolle und die (un)spezifische Visualität des Fernsehens. Dieses Buch versammelt einige meiner Aufsätze zu Visualität und Kontrolle als ästhetische Phänomene des Fernsehens. In der Gesamtschau ergibt sich eine Skizze bestimmter visueller Übergangsphasen des Fernsehens in den letzten Jahren. Neue Visualisierungsformen kommen durch Satellitenaufnahmen, Überwachungskameras, Handyvideos oder Computeranimationen dazu und verändern Inhalte und Formen des Fernsehens. Begleitet wird diese Entwicklung durch den Übergang vom analogen zum digitalen Fernsehen, der weit mehr als eine technische Veränderung bedeutet und sich in vielen Kontexten des Fernsehens, seinen stilistischen Traditionen sowie seiner ästhetischen Flexibilität vollzieht. An die Heterogenität und Brüchigkeit dieses Übergangs erinnert Markus Stauff (2005) und erweitert die Perspektive auf »das neue Fernsehen« durch die Analyse seiner sozialen und kulturellen Funktionen: »Die Gesellschaft des *Neuen Fernsehens* ist nichts weniger als ein neuer Gesell-

schaftstyp« (Engell 2012, 218). An dieser Stelle operieren die in diesem Buch versammelten Analysen zu Visualität und Kontrolle, die einen Zugang zur Ästhetik des Fernsehens umsetzen, in dem immer gesellschaftliche Dimensionen mitverhandelt werden.

Die vorliegenden Aufsätze sind redaktionell überarbeitet und – soweit sinnvoll – aktualisiert. Die Nummerierung der Abbildungen bezieht sich auf das jeweilige Kapitel. Die Qualität der Abbildungen ist teilweise dem Alter des Fernsehmaterials und der damaligen Aufnahmetechnik eines aufmerksamen Rezipienten geschuldet.

Mein herzlicher Dank geht an Markus Stauff für seine Genehmigung zum Abdruck unseres gemeinsamen Aufsatzes »Ästhetiken der Re-Visualisierung. Zur Selbststilisierung des Fernsehens«. Ganz besonders möchte ich Rolf F. Nohr danken, der als Herausgeber der Reihe MEDIEN ' WELTEN extrem geduldig mit mir war und diesen Band sehr großzügig unterstützt hat.

Düsseldorf, August 2015

Ralf Adelman



SATELLITEN, FERNSEHEN UND KONTROLLGESELLSCHAFT

»The city went on dropping, down, and down, and down, but we didn't seem to do nothing but hang in the air and stand still. The houses got smaller and smaller, and the city pulled itself together closer and closer, and the men and wagons got to looking like ants and bugs crawling around, and the streets was like cracks and threads; and then it all kind of melted together and there wasn't any city any more, it was a big scab on the earth, and it seemed to me a body could see up the river about a thousand miles, though of course it wasn't so much. By and by the earth was a ball – just a round ball, of a dull color, with shiny stripes wriggling and winding around over it which was rivers. And the weather was getting pretty chilly. The widder Douglas always told me the world was round like a ball, but I never took no stock in a lot of them superstitions o' hern, and of course I never paid no attention to that one, because I could see, myself, that the world was the shape of a plate and flat. I used to go up on the hill and take a look all around and prove it for myself, because I reckon the best way to get a thing on a fact is to go and examine for yourself and not take it on anybody's say-so. But I had to give in, now, that the widder was right. That is, she was right as to the rest of the world, but she warn't right about the part our village is in: that part is the shape of a plate, and flat, I take my oath« (Twain, Mark 1982 [1894] Tom Sawyer Abroad. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, S. 11f.).

Ausgangspunkt der folgenden Überlegungen zur Fernsehlandschaft der 1990er Jahre ist die Hypothese, dass bestimmte Visualisierungen und ihre massenhafte Verbreitung über das Medium Fernsehen einen entscheidenden Anteil an der Bildung und Verbreitung politischer und soziokultureller Diskurse einer Gesellschaft haben. Diese möchte ich im Anschluss an Deleuze (1993) als televisuelle Diskurse der »Kontrollgesellschaft« bezeichnen. Zahlreiche Philosophien am Ende des letzten Jahrhunderts nutzen Medien als Kristallisationspunkte ihrer Denkbewegungen zu Politik und Gesellschaft, doch stellen sie kein Analyseinstrumentarium für die Erfassung, Untersuchung und Bündelung zeitgenössischer Visualisierungsformen zur Verfügung. Dadurch entsteht eine stark klaffende Erkenntnislücke zwischen den konkreten visuellen Ereignissen – wie ich sie analysieren möchte – und den philosophischen oder soziologischen Theorien zur Kontrollgesellschaft. Eine methodische Ursache für diese Lücke bei der Untersuchung von Visualisierungsdiskursen im Zusammenspiel mit so-

ziokulturellen Transformationen scheint darin zu liegen, dass weitere Folgerungen aus technischen, ästhetischen oder semantischen Ähnlichkeiten der visuellen Ereignisse schwer zu ziehen sind, da sie untereinander zu heterogen sind: keine Zuschreibungen der Visualisierungen in moderner Massenmedien sind so zutreffend wie die ihrer Verschiedenheit und Mannigfaltigkeit.

Am Beispiel des Fernsehen der 1990er Jahre wird dies offensichtlich: Allein die technische Herkunft des gesendeten Materials ist sehr vielfältig. Die Visualisierungen des Fernsehens setzen sich aus Filmen, Videomaterial, Computercanimationen oder einer Kombinatorik mehrerer Medientypen zusammen. Die Ästhetik des Fernsehens ist gleichsam variantenreich – je nach Sendungsformat, Themenbereich, zeitlicher Platzierung, Montage usw. Eine Analyse der Diskursspuren von medialen Visualisierungen und ihrer gesellschaftlichen Produktivität, die nicht vor dieser visuellen Vielfalt des Fernsehens und vor der Lücke zwischen Gesellschaftsmodell und konkretem Fernsehereignis kapitulieren will, muss demnach Konkretes und Allgemeines in einer Weise verbinden, dass diese Gleichzeitigkeit bei genauerer Betrachtung ein Oszillieren zweier Diskurstrategien darstellt (Greenblatt 1995, 115). In diesem Spannungsfeld zwischen Totalisierung und Differenzierung von Phänomenen in den fortgeschrittenen kapitalistischen Gesellschaften greift nach Greenblatt eine *Poetics of Culture* als Analyseinstrument ein. Das zu bearbeitende Feld ist kein auf einen bestimmten und homogenen Bereich, wie z. B. Medien, Wissenschaft oder Politik abgrenzbares Phänomen, sondern muss als eine dynamische und systemische Vernetzung der Diskursfäden innerhalb einer Gesellschaft erfasst werden. Der Kapitalismus erscheint widersprüchlich, wenn er Diskursgrenzen blitzschnell setzt und gleich darauf wieder auflöst. In einer *Poetics of Culture* wird diese Widersprüchlichkeit bewahrt und untersucht. Solche Inkompatibilitäten sollen bewusst in der Analyse wieder auftauchen, analog zum Pragmatismus von Huckleberry Finn, dem durch seine erste Ballonfahrt die Erde als Kugel visuell demonstriert wird, der aber gleichzeitig schwört, dass sie bei ihm zuhause flach wie eine Scheibe ist.

Das Allgemeine, die Totalisierung und der Fokus bei meinen theoretischen und analytischen Überlegungen ist die Kontrollgesellschaft als eine Beschreibungs- und Analysekatgorie für moderne Industrieländern. Das Konkrete, das Widersprüchliche oder die Differenz findet sich in der Satellitentechnik und in den damit verbundenen Visualisierungstypen des Fernsehens sowie ihren Kontextualisierungen wieder. Wie können mediale Visualisierungen in einer ersten heuristischen Annäherung als kontrollgesellschaftliche gefasst werden? Ein Visualisierungstyp bestimmt sich nicht allein durch die Zugehörigkeit zu einem Medium, sondern durch die Kombination von technischen oder ästhe-

tischen Eigenschaften; so können z.B. Computeranimationen durch die technische Eigenschaft der Digitalisierung oder das analoge Videobild durch seine ästhetische Eigenschaft der Unschärfe im Medium Fernsehen gekennzeichnet werden. Diese Eigenschaften werden auf einer ersten Ebene ebenfalls diskursiv erstellt, dass heißt, sie basieren nicht auf einer technischen Ontologie der Visualisierungen, sondern werden diesen über soziokulturelle Prozesse zugeschrieben. Die komplexe Produktion dieser Zuschreibungen von Eigenschaften an bestimmte Medien soll hier aber weniger im Mittelpunkt stehen. Der Schwerpunkt liegt vielmehr auf einer zweiten Ebene und konkretisiert sich in der Frage, in welchen Kontexten auf die ›neuen‹ Visualisierungstypen zurückgegriffen wird und welche Effektivität in den populären Diskursen dadurch zu beobachten ist.

Mit diesen Fragestellungen ist ein weiterer Ausgangspunkt unmittelbar verknüpft: die Anerkennung der Gleichwertigkeit von Visualisierungen mit Sprache oder Schrift in der Formung von Diskursen. Die visuelle Formierung von aktuellen Diskursen spielt sich dabei primär in den modernen Massenmedien ab, von denen Fernsehen bis heute unbestreitbar einen zentralen Stellenwert in der Produktion und Rezeption von Visualisierungen inne hat. Deshalb erscheint es sinnvoll, Fernsehen zum Ausgangsmedium von Überlegungen über die Mechanismen der visuellen Produktion von gesellschaftlichen Wissensstrukturen, Wahrnehmungsformen und Diskursereignissen zu machen. Spätestens aus der historischen Perspektive der Entwicklung von visuellen Massenmedien wie Fotografie, Film und Fernsehen im 19. und 20. Jahrhundert wird die steigende Bedeutung von Visualisierungen für die Diskursproduktion evident. Der Film und später das Fernsehen werden als ein ›Fenster zur Welt‹ popularisiert und diskursiviert (Elsner/Müller 1988). Durch ihre (bewegten) Bilder verändert sich die gesellschaftliche Wissensstruktur, die seit der Aufklärung fast ausschließlich durch Texte oder mündliche Überlieferung gestaltet wurde. Noch mehr als der Film ist Fernsehen zu einer Alltags-tätigkeit (im Sinne der Cultural Studies) geworden und funktioniert nicht nur als Vermittler von Wissen, sondern greift gerade durch seine Visualisierungen in die gesellschaftliche Wissensproduktion aktiv ein.

Totalisierung Kontrollgesellschaft

Aus einer heuristischen Totalisierungsperspektive ist zu fragen, ob ›neue‹ Visualisierungstypen – wie Satellitenaufnahmen, Überwachungskameras oder Computeranimationen – und ihrer Popularisierung im Fernsehen eine gemein-

same gesellschaftliche Effektivität zugrunde liegt? Als mögliche Antwort hierauf ist zu prüfen, inwiefern das – durch das Fernsehen ermöglichte – Eindringen von Visualisierungstechnologien in unterschiedliche Gesellschaftsbereiche eine Veränderung der soziokulturellen Machtformen hin zu einer Kontrollgesellschaft stützt. Die modernen Konzeptionen von Kontrollgesellschaften zielen insbesondere auf die Funktionen und Effekte von Kommunikationsmedien und ihren Visualisierungen im Kontext des alltäglichen gesellschaftlichen Diskurses über Kontrollpraktiken. Die angesprochenen Visualisierungstypen und ihre Popularisierung verdecken und entdecken einen visuellen Diskurs über Kontrolle und seine soziale und politische Dynamik, oder wie dies Fiske umschreibt: »... communication and information technology does not merely circulate discourse and make it available for analysis, it also produces knowledge and applies power« (Fiske 1994, 217).

Die technischen Systeme, die für die Kontrolle von Kommunikation und Standort eingesetzt werden, können nach Deleuze (1993) als Elemente oder Symptome des Übergangs von der Disziplinargesellschaft zur Kontrollgesellschaft gedacht werden. Eine Kontrollgesellschaft definiert sich demnach nicht durch ihre Grenzen, sondern ist durch die Bestimmung von Positionen – auch im Sinne einer Positionierung – von Subjekten gekennzeichnet. Insoweit sind Satelliten und ihre Visualisierungen im gleichen Maße wie Überwachungskameras in privaten und öffentlichen Räumen Teil von Kontrollgesellschaften. Dies möchte ich nachfolgend an konkreten Beispielen zeigen. Durch die Verbreitung dieser ›neuen‹ Visualisierungstypen in Massenmedien werden bestimmte Identitäten angeboten und Wissensordnungen produziert, die jeweils spezifisch für eine Kontrollgesellschaft sind. In seinem historischen und philosophischen Entwurf von Kontrollgesellschaften versucht Deleuze, die Ablösung beziehungsweise Ergänzung der von Foucault analysierten Disziplinargesellschaften zu charakterisieren. Im Anschluss an Foucault gibt es in den 1990er Jahren eine Reihe von Sozial- und Medienwissenschaftler, die weiterhin an der theoretischen Basis der Beschreibung von Einschließungsmilieus festhalten – insbesondere dem Panopticon-Modell – und darunter neu aufkommende, auf technischen Medien aufbauende Kontrollelemente einfach subsumieren (vgl. die Ansätze von Gandy 1993, Lyon 1994, Staples 1997). Das Modell der Kontrollgesellschaft von Deleuze zwingt dagegen, eine Neubewertung der mikropolitischen Produktivität von technischen Systemen wie der Satellitentechnik zu bedenken. Während Disziplinargesellschaften vor allem durch Einschließungsmilieus (Familie, Schule, Kaserne, Fabrik, Klinik, Gefängnis) markiert sind, entwickelt sich in Kontrollgesellschaften nach Deleuze eine Krise dieser Institutionen, das heißt neue Formen von Mikrophysiken der Macht etablieren sich

insbesondere durch den Einsatz von Informationsmaschinen und Computern, die das Phantasma unablässiger Kontrolle und unmittelbarer Kommunikation technisch umsetzen sollen. In diesem Sinne befördern Medien und die Vorstellungen über ihre Wirkmächtigkeit bestimmte Formen von politischer und sozialer Organisation, in dem sie zum Beispiel als Bildmedien bestimmte Informationen und Wahrnehmungsmodi bevorzugen.

»By and by the earth was a ball – just a round ball ...«

Die kulturellen Annahmen über die Globalisierung implizieren – ähnlich den abenteuerlichen Erlebnissen von Tom Sawyer und Huckleberry Finn auf ihrer unfreiwilligen Ballonfahrt – die geographische Imagination einer ungebremssten Mobilität und die Vorstellung eines freien Raumes bzw. einer Vernichtung des Raumes zugunsten der (realen) Zeit. Dieser Diskurs der Globalisierung oszilliert zwischen Offenlegen und Verdecken von sozialen und kulturellen Differenzen. Als Faktor der politischen Mobilisierung und Demobilisierung in einer Kontrollgesellschaft stützt er sich auf verschiedene Visualisierungstypen und -strategien. Der Visualisierungstyp Satellitenbilder hat meines Erachtens einen immensen Anteil an Vorstellungen von der Erde als einer Kugel und weist durch ihre digitale Sichtbarmachung der Erde Objektstatus zu. Indem Satellitenbilder globale Perspektivierungen verfügbar machen, unterstützen sie die Diskurse der Globalisierung in den Bereichen der Politik, der Wirtschaft, des Umweltschutzes usw. Gleichzeitig naturalisieren die Satellitenbilder Beobachterstandorte, mit denen das Objekt Erde und die Aktivitäten seiner Bewohner scheinbar visuell von einem fernen imaginären Punkt im Raum kontrollierbar werden.

Satelliten sind Produkte komplexer technischer Anordnungen sowie Differenzierungen und verkörpern damit – abgesehen von ihrer technischen Leistungsfähigkeit – eine soziokulturelle Macht. Die Satellitentechnik erschließt einerseits eine neue Klasse an Erfahrungen, Vorstellungen, Einsichten und Erlebnissen, andererseits nutzen ihre Visualisierungen vorgegebene kulturelle Muster. Aus einer mediengeschichtlichen Perspektive ergibt sich eine lange Tradition des »orbitalen Blickes« (Weibel 1987) von den ersten Ballonfahrten über die Luftaufnahmen von Nadar (1863) zur Luftaufklärung in beiden Weltkriegen und den damit verknüpften Diskursen über Kontrolle und Beobachtung. Aber erst durch die Weltraumfahrt haben die Menschen vor allem die Erde als Globus entdeckt. Mit den ersten Bildern der Mondsonden oder des Apollo-Programms von der am Mondhimmel aufgehenden Erde offenbarte sich



Abb.1

diese ›blaue Kugel‹ als das interessantere Objekt im Vergleich zur schlichten Mondoberfläche. »Der erste Grund [für die Weltraumfahrt] ist«, mit den Worten des deutschen Astronauten Ulf Merbold (1997), »über die eigene Heimat Erde einen globalen Überblick« zu gewinnen. Das Apollo-Programm selbst ist direkt mit der Fernsehgeschichte verknüpft durch das »Urmodell aller Fernsehereignisse« (Engell 1996, 144): der weltweiten Live-Übertragung der Mondlandung von Apollo 11 am 13. August 1969. Dieses wissenschaftlich-technische Forschungsprojekt wird durch seine fernsehgerechte Aufarbeitung zur Live-Sendung mit dem bisher größten Publikum auf dem Globus:

»Das Eintreffen eines Bildes, von der Mondoberfläche aus aufgenommen, bei einem weltumspannenden Fernsehpublikum, war der geplante und absehbare Höhepunkt des gesamten Apollo-Programms« (Engell 1996, 144).

Durch die Ermöglichung einer umgekehrten Astronomie mit dem Blick vom Weltraum auf die Erde wurde das Bild der Erdkugel in den darauffolgenden Jahren zu einem Symbol⁴¹, das in der Bilderwelt der Populärkultur einen bedeutenden Platz eingenommen hat – man denke nur an Abbildungen der Erdkugel auf T-Shirts und Buchcover (gerade zum Thema Globalisierung), ihre Animation in Intros zu Nachrichtensendungen und Werbespots. Das Bild von der Erde wurde zur »Ikone unseres Zeitalters« (Sachs 1993/94, 168) und begleitete den Diskurs der Globalisierung (Abb.1).

Die Visualisierung ›Erde‹ steht in weiteren kulturellen Traditionen. Beispielsweise verwirklicht der Blick auf die Erdkugel nach Sloterdijk (1990, 57) das »Phantasma des göttlichen Herabschauens« oder realisiert das im Gefolge der kopernikanischen Wende beliebte Gedankenexperi-

ment, wie sich wohl die Erde vom Mond aus betrachtet darstellen möge.«² Der Wechsel des Beobachterstandpunktes verweist in seiner Popularisierung und diskursiven Naturalisierung durch Visualisierung auf einen bestimmten kulturellen und technischen Standort, der an westliche Bildtraditionen angeknüpft ist. Das Satellitenbild hat das theoretisch-naturwissenschaftliche Wissen von der Kugelgestalt der Erde endgültig visuell demonstriert. Durch die Satellitenbilder als Visualisierungstyp wurde der Planet Erde erst zum Gegenstand – auch zum Objekt von Wissenschaft. Die Kugelgestalt der Erde verdeutlicht ihre Endlichkeit, grenzt sie gegen das Schwarz des Weltraums als einen »heimeligen« Binnenraum ab. Diese visuellen Grenzen generieren ein »image-objet« (Weisberg 1989, 56) und unterstützen seine populäre Rezeption als einen Ort, eine Heimat, ein Zugehörigkeitsgefühl. Die Naturalisierung dieser Konzepte durch die Visualisierungen der blauen Kugel fördert die neue Vorstellung einer globalen Interdependenz: der Globalisierung aller Lebensbereiche, die ihren Ausdruck in dem Slogan »Think globally, act locally« findet.

Die Welt als »Gaia«, wie der ehemalige NASA-Berater Lovelock (1979) nach der Betrachtung von Satellitenbildern sie sieht, als lebendige Entität und System, das auf der gleichen Ebene wie alle Menschen steht, das die Menschheit verkörpert, aber auch die harten Regimes des ökologischen Bewusstseins erforderlich macht. Satelliten werden schon sehr früh als Umweltpione eingesetzt, die das Ozonloch über den beiden Polen erst für uns sichtbar und dadurch problematisierbar machen, die die Ölteppiche auf den Weltmeeren lokalisieren oder die den Rodungen im südamerikanischen Regenwald nachspüren.«³ 1996 initiierte der damalige Vizepräsident der USA, Al Gore, ein Projekt mit dem Titel GLOBE, in dem er auf die besondere Rolle der Visualisierung durch Satelliten zur Umweltbeobachtung und -kontrolle hinwies (Abb. 2):

»students from all over the world are aiding the scientific community [by monitoring] deforestation in Amazonia and south east Asia by viewing actual color images beamed from satellites [and by using] previously classified images from spy satellites...«⁴

Interessant ist die Verknüpfung von Visualisierungen aus Daten von militärischen Spionagesatelliten und der Umweltproblematik auf nicht US-amerikanischem Staatsgebiet. In diesem Zusammenhang führt Gore weiter aus: »Imagine: these extraordinary images have migrated from the government's secret files to the desktops of America's schoolchildren.«⁵

Und Gores Vision, die er mit dem GLOBE-Projekt verbindet, endet hier noch nicht: Er möchte ei-



Abb. 2: <http://globe.fsl.noaa.gov> (1996)

nen Satelliten ins Weltall schießen, der ständig ein Bild der Erdkugel über Internet auf alle Computerbildschirme der Erde sendet. Der Satellit soll an einen Punkt gebracht werden, wo die Gravitationskräfte von Erde und Sonne sich aufheben: ein Nullpunkt, einen objektiven Beobachterstandort, einen Punkt der Auflösung aller Kräfte.

Informationslandschaften

Die Sensoren der Satelliten sammeln Daten – 24 Stunden lang an 365 Tagen im Jahr. Sie übertragen diese rohen Daten zur Erde, wo sie von Computern und Algorithmen in Modelle und Voraussagen transformiert wird. Diese Auswertungen werden erst visualisiert und dann analysiert. Digitale Bilder stellen einen besonderen Visualisierungstyp dar. Der Computer ist kein Medium, das Bilder produziert und das – wie Film oder Fotografie – allein diesem Zweck dient. Unter diesem Gesichtspunkt sind digitale Visualisierungen immer Effekte einer Programmierung und somit anderer soziokultureller Praxen. Im Unterschied zu fotografischen Verfahren gibt es beispielsweise keinen Schnappschuss oder überraschende Lichtreflexe in einer digitalen Visualisierung. Bei digitalen Bildern handelt es sich um eine besonders kontrollierte Form der Sichtbarmachung von Daten- und Wissensbeständen. Deshalb funktionieren digital erzeugte Bilder im Kontext einer empirisch-positivistischen ›Wahrheitssuche‹ – jedoch mit einer verschobenen Perspektive. Nicht mehr die Abbildung einer Erscheinung gilt als ›wahrhaftig‹, sondern die mathematisch aufgearbeitete Visualisierung empirischer Daten. Die digitale Transformation von Messdaten in ein Bild, eine Simulation oder eine Informationsgraphik gewinnt immer mehr an Bedeutung innerhalb naturwissenschaftlicher Beweise und darüber hinaus in unserem Bilderalltag.◀6

Ein markantes Beispiel sind die französischen Atomwaffenversuche Mitte der 1990er Jahre, die eigentlich nicht Experimente mit Atomwaffen darstellen, sondern Daten für die nachfolgende Computersimulation von Atomwaffenexperimenten generieren. Im Computer vollzieht sich damit eine Fusion von Experiment und den daraus gezogenen Wissensfolgerungen. Die visuelle Simulation im Computer verschiebt den Wert wissenschaftlicher Forschung auf die »Ebene des Konstruktiven«◀7, die häufig mit unübersichtlichen Mengen empirischer Daten verknüpft ist. Das digitale, wissenschaftliche Modell verfolgt also ähnlich der klassischen Informationsgraphik eine Komplexitätsreduktion durch Visualisierung.◀8 Diesen neuen Visualisierungstyp möchte ich Informationslandschaft nennen. Einige der daraus entstehenden visuellen Strategien

der Kontrollgesellschaft lassen sich in der Satellitentechnik und ihren Bildern nachvollziehen. Digitale Visualisierungen aus Satellitendaten präsentieren eine Realität, die durch Distanz, Abstand, Entfernung gewonnen wird (Abb. 3). Sie haben einen »Modus der Beobachtung von Menschen und ihren Aktivitäten, die sich hinter ihrem Rücken – oder besser: weit über ihren Köpfen – vollzieht« (Sachs 1994, 319). Satellitensensoren scheinen allgegenwärtig und allwissend zu sein. Sie verschaffen sich einen Überblick, ähnlich den frühen Kartographen, die auf Türme und Anhöhen stiegen, um die Landschaft zu beschreiben. Die geographischen Karten als ein Vorläufer digitaler Informationslandschaften bilden ebenfalls einen speziellen Visualisierungstyp, der in seiner mathematisch-empirischen Ausformung seit den frühen Portulanen eine interessante und einmalige Synthese von Wort und Bild hervorbringt. Die Kartographie ist heute noch völlig geleitet vom Projekt der Aufklärung: Rationalität. Die Karte ist für McLuhan eines der Kommunikationsmedien, ohne das »die Welt der modernen Naturwissenschaft und Technik kaum bestehen würde« (1992, 184). Die kartographische Rationalität konstruiert die Landkarte als eine empirisch exakte und spiegelähnliche Repräsentation der Landschaft. Die klassische Kartographie ist durch einen enzyklopädischen Anspruch gekennzeichnet. Wie die gegenseitigen Verweise von Karte und Text in frühen Kosmologien und Enzyklopädien beweisen, waren Landkarten immer in größere Ordnungen des Wissens eingebunden. Im 17. Jahrhundert nannte man die Kartenzeichner deshalb folgerichtig auch »Weltbeschreiber« (Alpers 1985, 219). Seit der Aufklärung wird die Kartographie endgültig als exakte Wissenschaft definiert, weil sie auf Messungen und Mathematik beruht. Ihr hoch konventionalisiertes Zeichensystem, eine graphische Sprache, schafft aber gleichzeitig den Rahmen für politische Einflussnahme und soziokulturelle Prägung (vgl. Wood 1992).

Unter diesen historischen und kulturellen Gesichtspunkten stehen Satellitenvisualisierungen in der aus der Geschichte der Kartographie entsprungenen kulturellen Tradition einer scheinbar neutralen Repräsentation der Welt, wenn sie auf ästhetische Strukturen von Karten als Visualisierungstypen zurückgrei-

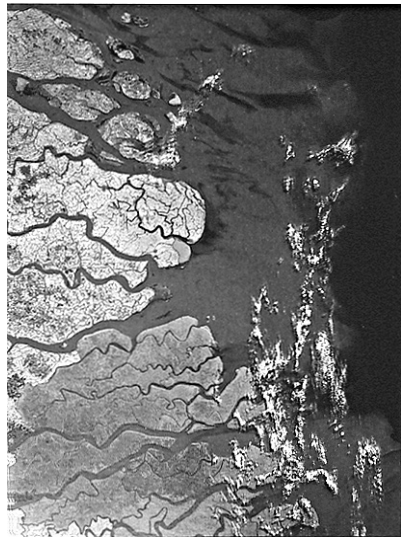


Abb. 3: Satellitenaufnahme des Ganges-Delta

fen. Der technologische und mathematische Einsatz wird als Garant wissenschaftlicher Neutralität angesehen und gleichzeitig verdecken die digitalen Visualisierungen mit ihrem Anschluss an konventionalisierte Zeichensysteme die Konstruktionsleistung ihrer Entstehung.

Spione am Himmel über uns 410

Inwieweit erhalten nun diese Informationslandschaften ihre Effektivität in den Diskursen der Kontrollgesellschaft? Um diese Frage beantworten zu können, ist es wichtig, eine weitere Diskursspur der Satellitenvisualisierungen zu verfolgen. Satelliten installieren nach Sachs (1994, 326) eine Art »umgekehrtes Panoptikum«, in dem von der Peripherie her das Zentrum unter dauernder kontrollierter Beobachtung gehalten wird. Inwieweit mit dem Modell des Panoptikums die verschiedenen Effekte heutiger Kontrollgesellschaften noch ausreichend beschrieben werden können, erscheint fragwürdig. Deshalb gilt

es zu klären, welche Wissensformen durch die Visualisierungen der Satellitenformen und ihre Verwendungszusammenhänge generiert werden.

Kommerzielle Satellitensysteme wie der US-amerikanische *Space Imaging Satellite* erreichen in den 1990er Jahren eine Auflösung, bei der Gegenstände bis zu einem Meter auf der Erdoberfläche erkennbar werden (Abb. 4). Die US-Regierung, die praktisch den weltweiten Zugriff auf hochauflösende Satelliten durch technologischen Vorsprung besitzt, hat in diesem Zeitraum insgesamt elf Lizenzen für Systeme bis einen Meter Auflösung vergeben. Bessere Auflösungen werden im zivilen Bereich mit dem Argument des Schutzes der Privatsphäre nicht erlaubt, aber militärisch sehr wohl umgesetzt. Außerdem stehen alle kommerziellen Satellitenprogramme unter militärischer Aufsicht und können im Falle der Gefährdung der nationalen Sicherheit oder bei Verletzung von internationalen Verpflichtungen abgeschaltet werden. Ebenso kann die Weitergabe von Bildern untersagt

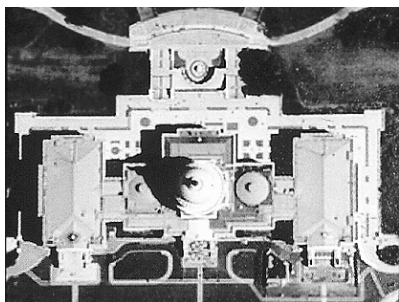


Abb.4 Satellitenaufnahmen des Capitols und des Eiffelturms (1990er)

werden. Diese sogenannte »shutter control« übt das amerikanische Handelsministerium aus (Morton 1997). Die shutter control wird in den 1990ern beispielsweise für das Groom Lake Air Base – den UFO-Gläubigen als »Area 51« bekannt – und die CIA Trainingszentren angewandt.

Eine spezielle Modellierung des Raumes von Kontrollgesellschaften ermöglichen die 24 Satelliten des Global Positioning System (GPS) des US-amerikanischen Verteidigungsministeriums. Von diesen Satelliten befinden sich mindestens vier ständig in unserem Horizont, so dass eine genaue Peilung und Positionsbestimmung jederzeit an jedem Ort auf der Erde möglich ist. Seit Anfang der 1990er Jahre sind diese Satelliten einsatzbereit und fanden ihre erste militärische Anwendung im Golfkrieg. Ohne diese Technik ist die Navigation von bemannten und unbemannten Flugzeugen und -körpern nicht realisierbar und somit die Demonstration der technischen Überlegenheit durch die Videoaufnahmen aus der Perspektive der Marschflugkörper nicht als Fernsehereignis konstruierbar. Heute wird das GPS u.a. zivil in Navigationssystemen beispielsweise im Straßenverkehr verwendet, wobei es in Kombination mit einer digitalisierten Straßenkarte den Standort des Fahrzeugs relativ genau feststellen kann. Das traditionelle räumliche Modell der Kontrolle und des Schutzes basierend auf Zentrum und Peripherie wird den Sozialtechniken, die aus den Wissensformen, die durch diese neuen technischen System mitgestaltet und über Massenmedien – in diesem Fall das Auto – verbreitet werden, nicht mehr gerecht. Die räumlichen Zusammenhänge zwischen dem Überwacher und dem Überwachten schließen sich kurz oder überschneiden sich. Sie werden durch den Einsatz von Überwachungstechniken weitaus komplexer als das Panopticon-Modell. Die Kontrollmechanismen wie z.B. die Möglichkeit der unmittelbaren Kommunikation und der unablässigen visuellen Kontrolle bestimmen die Position eines Elements in einem »offenen Milieu« (Deleuze 1993, 261). Eine Voraussetzung hierfür ist eine Demokratisierung der Kontrolle¹¹, in dem visuelle Kontrolltechniken als neue Visualisierungstypen popularisiert werden. Die digitalen Simulationen in der Nachbearbeitung von Ereignissen, wie bei der Fernsehberichterstattung zum Zugunglück von Eschede, dem Absturz des TWA-Jumbos vor New York oder des Autounfalls von Lady Diana bilden in den 1990ern eine technisch neuen Typus von Visualisierungen. Interessant an digitaler Simulationen ist vor allem die Visualisierung und das Nachstellen von Ereignissen, für die es kein dokumentarisches Bildmaterial gibt. Dadurch schließen sie eine Art visuelle Wissenslücke und werden zu einer gestalteten Informationslandschaft für dokumentarische Formate des Fernsehens. Diese neuen dokumentarischen Erklärungsstrategien mittels digitaler Simulationen konstruieren eine Zuschauerposition, in der im Nachhinein der Verlauf



Abb.5 Lady Diana im Pariser Hotel Ritz, 1997

der Ereignisse scheinbar aus jedem möglichen Blickwinkel und von einem allwissenden Standpunkt aus visuell kontrolliert werden kann. Während bei den digitalen Simulationen neue Formationen des Wissens durchs Fernsehen popularisiert wird, eröffnen im gleichen Zeitraum Videobilder aus Überwachungskameras in Reportagen über Kriminalität oder im Zusammenhang mit der Rekonstruktion der letzten Minuten von Lady Diana im Pariser Hotel Ritz (Abb. 5) eine breit angelegte Debatte über visuelle Kontrolle. Im Fernsehen wird dieser Diskurs aber nicht auf der Ebene von politischen Konzepten geführt, sondern hier spielt die technische Qualität der Videobilder und eine Hermeneutik der unscharfen und verwackelten Aufnahmen eine Rolle. Interessant sind dabei die Fragen: Was ist auf den Videobildern zu sehen und wie kann das Gesehene in Bezug auf das Ereignis gedeutet werden.

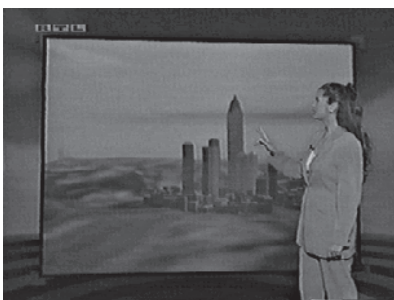
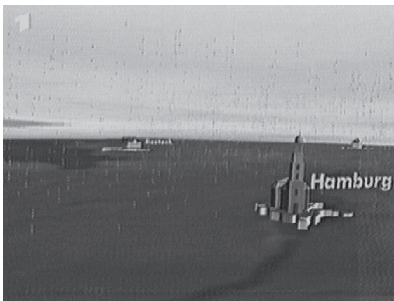
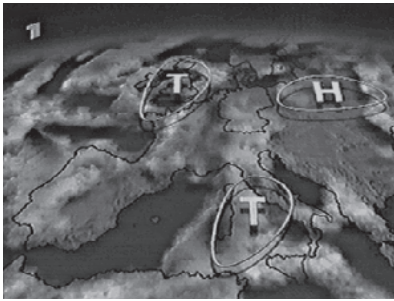
Weitere Popularisierungsstrategien von visueller Kontrolle mit Videokameras entstehen zeit-

gleich in der Unterhaltungssektion des Fernsehens. Eine Anzahl von Shows veröffentlicht privates Videomaterial auf dem die Missgeschicke der Zuschauer aufgezeichnet sind als lustige Einlagen, die thematisch zusammengeschnitten werden. Hier wird ebenfalls nicht der Kontrollaspekt des visuellen Materials verhandelt, sondern seine narrative und komische Qualität in Anlehnung an Slapstick ausgebeutet und dadurch die gleichzeitig vollzogene visuelle Kontrolle popularisiert. Nebenbei stellt die publizistische Debatte über diese Sendungsformate die moralische Frage, ob Schadenfreude Teil des Programmangebotes von Fernsehen sein dürfe. Anhand der aufgeführten Beispiele werden die Mechanismen deutlich, durch die Visualisierungstypen diskursive Elemente einer Kontrollgesellschaft popularisieren. Die aufgeführten Visualisierungstypen übernehmen und naturalisieren einerseits Beobachterstandpunkte, die an soziokulturelle Praktiken der Kontrolle gebunden sind, andererseits werden in ihrer massenmedialen Aufarbeitung nur bestimmte Kontexte aktualisiert. Diese Mechanismen lassen sich am folgenden Beispiel des Wetterflugs, der in den Fernsehnachrichten der 1990er als Innovation präsentiert wird, und den dadurch aktualisierten Identitätszuschreibungen besonders prägnant.

»... das Wetter«

Bei den Friedensverhandlungen über Bosnien in Dayton, Ohio wurde für die Festlegung der ethnischen Grenzen innerhalb Bosnien-Herzegowinas eine auf Satellitendaten basierende und digital bearbeitete Karte verwendet. Auf der Wright-Patterson Air Force Base saßen die internationalen Unterhändler im sogenannten »Nintendo room« zusammen und betrachteten die fotorealistischen digitalen Landkarten vor dem Hintergrund ihrer unterschiedlichen geopolitischen Interessen. Durch die Verwendung von digitalen dreidimensionalen Visualisierungen und Simulationen als Demonstration ihrer Überlegenheit über die Informationslandschaften versuchten die USA, Druck auf die Unterhändler auszuüben.◀12 Die Verhandlungspartner des Friedensvertrages »flogen« über das von ihnen aufzuteilende Land und bestimmten seine zukünftige politische und ethnische Geographie. Ein Beispiel für dieses Zusammenspiel verschiedener Typen von Informationen und der Überlagerung von Informationsräumen, das uns durch Nachrichtenformate des Fernsehens vertraut erscheint, ist die Wetterkarte.

Wetterkarten eignen sich hervorragend für eine digitale Aufarbeitung, weil in ihnen eine unübersichtliche Menge an heterogenen quantitativen Daten mit dem Ziel einer Wetterprognose zusammengefasst und visualisiert werden. Die Londoner *Times* war die erste Zeitung mit einer täglichen Wetterkarte. Dieser Service besteht seit 1875 und ist natürlich von verschiedenen technischen und medialen Bedingungen abhängig: Die Wetterbeobachtungen von 50 Stationen in Europa wurden zum Start der Wetterkarten in der *Times* um acht Uhr morgens zum meteorologischen Amt in London telegraphiert und die Karte wurde daraufhin erst gezeichnet und dann graviert (Monmonnier 1986, 46). Das Wissen vom Wetter verknüpfte sich mit der grafischen Aufarbeitung von Datenmaterial und mit den medialen Transformationen des geographischen Raumes. In einer Parallelentwicklung wurde mit der visualisierten Wettervorhersage der Raum nicht nur in Zeitungen dargestellt, sondern die Herstellung dieser Visualisierung setzte eine Überwindung des Raumes durch die Telegrafie voraus. Diese Parallelentwicklung setzt sich bis heute fort: Wettervorhersagen erfordern einen globalen Wissensrahmen, der gerade mit der Satellitentechnik erst geschaffen wurde. Schon in den 50er Jahren wurden Computer zur Verarbeitung der großen Datenmengen bei der Erstellung von Wetterkarten eingesetzt, deshalb ist die Wetterkarte eine interessante Schnittstelle der Etablierung von digitalen Visualisierungen in populären Medien. Aufschlussreich ist die Entwicklung der Wetterkarte in Kopplung mit dem Medium Fernsehen. Die Relevanz der televisionären Wetterkarte wird allein durch ihre zeitliche Plazierung



in der Nähe von Nachrichtensendungen deutlich. Wetterkarten vermitteln ebenso wie Fernseh- nachrichten praktisches, soziales Wissen (Nohr 2002). In den verschiedenen Visualisierungen des zukünftigen Wettergeschehens der prä-di- gitalen Ära machten sich immer geopolitische Einflüsse bemerkbar: Dadurch wurden Konzepte von Raum verbunden mit konkreten Identitäts- zuschreibungen. Die ARD zeigte das Wetter bis Anfang der 70er Jahre in den deutschen Gren- zen von 1937 und gemeindete bis 1989 die DDR weiterhin wettermäßig ein. Die digital simu- lierten Wetterkarten des heutigen Fernsehens lassen uns ein Stück über Deutschland ›fliegen‹, in ähnlicher Weise wie die Unterhändler in Day- ton, nur in wesentlich schlechterer Auflösung und ohne Steuerungsmöglichkeiten. Wie wer- den die Zuschauer durch diese visuelle Simula- tion positioniert? An dieser Stelle möchte ich auf einige Auffälligkeiten bei den unterschiedlichen Wetterflügen von ARD Tagesthemen, Pro7- und RTL-Nachrichten (Abb. 6 und 7) eingehen, um ei- nen kurzen Eindruck zu geben, wie die entspre- chenden Visualisierungen Ende der 1990er Jahre ins Fernsehen eingeführt wurden.

Das Ausgangsmotiv entspricht den Intros zu den Nachrichtensendungen und zeigt eine Darstel- lung der Erdkugel in der klassischen wertenden Hierarchisierung eines Oben/Norden und Un- ten/Süden. Ein Zoom auf die Weltkugel endet auf dem hervorgehobenen Territorium der BRD, das in Schrägsicht und in einer Mischung aus dreidimensionaler und zweidimensionaler Vi- sualisierung dargestellt ist. Danach wird bei der ARD-Wetterkarte die nachfolgende Flugroute eingezeichnet. Der Wetterflug bei Pro7 setzt we-

Abb. 6: Wetterflüge 1998 in ARD und RTL

niger auf die Vermittlung von Wetterwissen, als auf das Spektakel einer fotorealistischen Landschaftsvisualisierung im Anschluss an die Bilder der Spionagesatelliten. Die »überflogenen« Gebiete sind dementsprechend klein und zeigen nur einen regionalen Ausschnitt der BRD. Bei ARD und RTL orientiert man sich dagegen an den großen deutschen Städten und das zu »überfliegende« Gebiet gerät größer. Die Städte sind durch Landmarken in Form von Baudenkmalern gekennzeichnet, die Landschaft und die Stadtdarstellung sind somit viel zeichenhafter als bei Pro7, da sie auf fotorealistische Elemente verzichten. Auf der Ebene des Kommentars wird die räumliche Positionierung des Rezipienten zum Teil durch direkte sprachliche Adressierung unterstützt, wie die folgenden exemplarischen Zitate belegen: »Aus der Satellitenperspektive ... zu uns nach Deutschland«, »Wir gehen nach Europa...«, »Zu unserem Wetter...«, »Wir fliegen... Wir folgen...«. Bei RTL kommt noch ein Geräuschkulisse hinzu, die Wettersounds wie Gewitter, Regen und Sturm zu den digitalen Wettervisualisierungen hinzufügt.

Eine simulierte Landschaft konkretisiert sich als Teil eines Verstehensprozesses des globalen Umweltraumes als Umgebungsraum einer subjektiven, räumlichen Lebenswirklichkeit. Gleichzeitig naturalisiert der Wetterflug unwahrscheinliche Beobachterstandorte, die aber sehr stark in der westlichen kulturellen Tradition verankert sind und durch Techniken wie Flugzeuge und Satelliten verwirklicht werden. In diesem Zusammenhang ist das schon oben erwähnte »göttliche Herabschauen« und die zentralperspektivische Darstellung hervorzuheben, die auf eine lange Geschichte in der westlichen Visualisierungstechnik und den damit verbundenen Epistemen verweisen. Im Wetterflug vollzieht sich gleichermaßen der Wandel von der Wetterkarte zur Wetterlandschaft. Eine Karte repräsentiert den Raum mit einem homogenen Maßstab, während eine Landschaft sich durch eine Verschiebung der Maßstäbe auszeichnet: großer Maßstab im Vordergrund, Verkleinerung Richtung Horizont. Landschaft involviert in der europäischen Tradition immer einen subjektiven Blickwinkel auf den Raum. Landschaft ist demnach ein anderes Wort für die Strategien, die unsere Raummanipulationen geleitet haben (Shep-

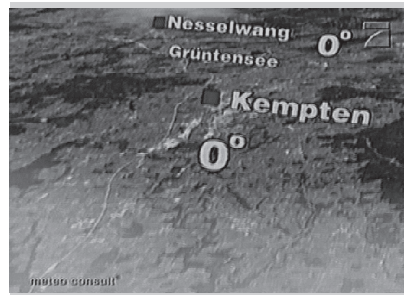
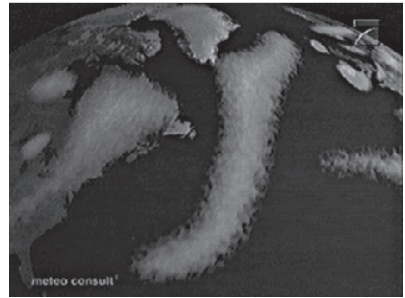


Abb. 7: Pro7 Wetterflug 1998

Anmerkungen:

- 01►** »Es gibt eine globale Situation, und die Erdkugel ist ihr Symbol« (Sens 1990, 20).
- 02►** In diesem Zusammenhang steht u.a. die Literatur über Mondreisen z.B. von John Wilkins (1655) und Cyrano de Bergerac (1659); vgl. hierzu Reitinger 1996, 157.
- 03►** Ein Beispiel für die häufig anzutreffende Zirkularität der Argumentation bietet Schreier (1992, 56), indem er die »globale Problematik der Ökologie« aus den Satellitendaten abliest und als Tatsache voranstellt und im selben Satz die »Umweltfernerkundung« zu immer größerer Bedeutung« gelangen sieht.
- 04►** Die ursprüngliche Homepage mit den Zitaten von Al Gore ist nicht mehr vorhanden: <http://globe.fsl.noaa.gov>. Das Programm existiert aber weiter: <http://www.globe.gov>.
- 05►** ebd.
- 06►** Pörksen (1997) entwickelt die These, dass Visualisierungen in verschiedenen gesellschaftlichen Feldern und dem Alltagsdiskurs wichtige Elemente zur Durchsetzung von Ideen, Weltbildern usw. zur Verfügung stellen. Er prägt dafür den Begriff »Visiotyp« und meint damit »diesen allgemein zu beobachtenden, durch die Entwicklung der Informationstechnik begünstigten Typus sich rasch standardisierender Visualisierung. Es ist eine durchgesetzte Form der Wahrnehmung und Darstellung, des Zugriffs auf die ›Wirklichkeit‹« (Pörksen 1997, 27).
- 07►** »Die digitalen Medien folgen einem Erkenntnismodell, das sich von demjenigen der etablierten technischen Bilder radikal unterscheidet. Die sinnliche Anschauung ist nicht mehr Ausgangspunkt, sondern Display, und ästhetische Evidenz zeigt ein Gelingen auf der Ebene des Konstruktiven an« (Winkler 1994, 305).
- 08►** »What is to be sought in designs for the display of information is the clear portrayal of complexity« (Tufte 1989, 191).
- 09►** Portulane sind Seekarten, die ab dem 13. Jahrhundert den exakten Küstenverlauf darstellen und für die Kompass- und Lognavigation benötigt wurden (vgl. Crosby 1997, 95ff und Thrower 1996, 51ff).
- 10►** Titel einer frühen Arbeit über die zunehmende Luftbeobachtung und Überwachung durch Satelliten: Taylor, John W. R. & Mondey, David (1974) *Spione am Himmel über uns*. Stuttgart: Motorbuch.
- 11►** »Surveillance and discipline have become oddly democratic; everyone is watched, and no

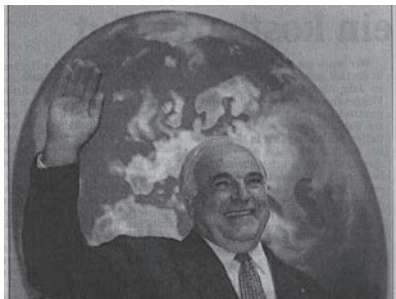


Abb. 9: CDU Parteitage 1997/1998

one is trusted« (Staples 1997, 4).

- 12 ►** »We are able to, in effect, ›fly‹ the people over the area they were talking about, showing them the map on a large video screen so they could actually see, what they were talking about«, schwärmte der damalige amerikanische Außenminister Christopher (zit. n. Gray 1997, 19). Das amerikanische SFOR-Kontingent nutzt weiterhin ein ähnliches System mit dem Namen »power-seeing« zur Kontrolle und Überwachung der Aktivitäten in Bosnien-Herzegowina und zur Simulation von Einsätzen (vgl. Staples 1997, 54f). Der amerikanische Fernsehsender NBC verwendete ebenfalls eine 3D-Karte für die Nachrichtensendungen über den Bosnienkrieg, »Virtual Bosnia« genannt.

VERFAHREN DES AUTHENTISCHEN ÜBERWACHUNGSKAMERAS IM FERNSEHEN

Überwachungskameras, diskursive Pluralität und binäre Maschine

Im Kontext der ästhetischen Umgestaltung des deutschen Fernsehens in den 1990er Jahren entsteht unter anderem die Frage: Wie lässt sich der Gegenstand Überwachungskamera und die Ästhetisierung und Einbindung ihrer Bildprodukte fassen? Ein erster Ausgangspunkt bilden die beiden Wortteile Überwachung und Kamera, die anscheinend die öffentlichen Debatten vorsortieren. Der Begriff Überwachung führt zu Fragen nach Demokratie, nach dem Verhältnis von Öffentlichem und Privatem, nach polizeilichen und juristischen Befugnissen, nach Spionage usw. Mit Kamera verbinden sich zuerst technische Artefakte, Geschichten über optischen Regime und Fragen nach Authentizität oder Realität. Diese diskursive Pluralität im medialen Kontext von Überwachungskameras findet sich beispielsweise in DER SPIEGEL-Titelgeschichte »Das Ende des Privaten« (Nr. 27, 1999), in Focus »Im Land der 1000 Augen« (Nr. 33, 2000) oder in der Fernsehdokumentation ACHTUNG KAMERA! (3Sat 09.08.2000). Weitere Differenzierungen bei der Gegenstandserfassung entstehen durch die unterschiedlichen technischen Abgrenzungen innerhalb des Feldes der Überwachungskameras. Allein in DER SPIEGEL und Focus gehören neben den Kameras auf öffentlichen Plätzen und privaten Kaufhäusern auch Web-cams, Spionagesatelliten, generell Film- und Fernsehkameras sowie private Videokameras zur Gattung der Überwachungskamera.

In welchen Erklärungsmodellen wird in dieser Übergangsphase um die Jahrtausendwende versucht, diese unüberschaubaren Vielfalt des Gegenstandes in den Griff zu bekommen? Unvermeidlich bleiben die Anspielungen auf Orwells »1984« und daraus sich ableitenden Konzeptionen einer totalen Überwachung von vielen durch wenige oder von allen durch alle. In der wissenschaftlichen Debatte wird schnell das Panopticon-Modell als übergreifendes Prinzip ins Spiel gebracht. Globale Ansätze zur Einordnung von Überwachungskameras lassen sich des weiteren in Individualisierungstheorien, in Theorien zur Risikogesellschaft oder in Konzepten des Voyeurismus finden.

Jenseits dieser großen Erklärungsentwürfe möchte ich im Folgenden versuchen, das Material zu befragen und zwar eingegrenzt auf visuelle Produkte aus und ästhetischer Konstruktion von Überwachungskameras im Fernsehen. Im Mittelpunkt stehen hierbei erste Beschreibungen und Analysen der diskursiven und ästhetischen Verfahren im Bezug auf die Konstruktion des ›Authentischen‹. Die Ergebnisse sind dementsprechend vorläufig und dienen eher der Problematisierung. Trotzdem demonstrieren sie meines Erachtens die Leistungsfähigkeit einer binären Maschine, die Authentizität, Realität, Wahrheit und Öffentlichkeit immer im Gegensatz zu Fiktion, Fantasie, Lüge und Privatem produziert. Die binäre Maschine ist eine heuristische Hilfskonstruktion, die erstens ontologische Fragen aus der folgenden Beschreibung und Analyse ausschließen soll und zweitens einen Mechanismus beschreibt, der sich in den strukturellen Ähnlichkeiten der flexiblen diskursiven Prozesse um Überwachungskameras wiederfindet.

Die gewählten Beispiele pendeln zwischen den von Fiske (1998, 158f.) entwickelten Polen von *videohigh* und *videolow*, mit denen er ästhetisch-technische und soziale Unterschiede zwischen professioneller Fernsehproduktion und dem amateurhaften Videogebrauch beschreibt. Fiske benutzt *videohigh* und *videolow* in struktureller Analogie zu dem hier benutzten Begriff der binären Maschine, in dem er auf die durch Kapital, Technologie und Macht geregelten Austauschverhältnisse zwischen beiden Polen verweist. Dabei betont Fiske ebenfalls den produktiven Charakter der Unterscheidung von *videolow* und *videohigh*: Das ästhetisch-technische *videolow* der Amateuraufnahmen der brennenden Concorde über dem Flugfeld in Paris (am 25.07.2000) ermöglicht gleichfalls in der diskursiven Kontrolle der Nachrichtensendungen ein *videohigh* in der audiovisuellen Konstruktion eines Nachrichtenereignisses.

Authentische Fiktionen

In den *videohigh*-Produktionen fiktionaler Fernsehformate werden Aufnahmen aus Überwachungskameras gemäß ästhetisch-technischer Merkmale von *videolow* konstruiert, die dann Authentizität evozieren. Die Unterscheidung zwischen fiktionalen und dokumentarischen Formen des Fernsehens ist selbstverständlich äußerst problematisch. Diese Differenzierung entspringt ebenfalls einer binären Maschine, die unter anderem Authentizität oder Realismus mittels ästhetisch-technischer Verfahren hervorbringt. Somit kann die Unterscheidung zwischen Fiktionalem und Dokumentarischem hier nur als Katego-

rie der Selbstbeschreibung des Fernsehens in seiner eigene Programmierung, Genreeinteilung und Institutionalisierung eingesetzt werden.

Mein erstes Beispiel stammt aus einer Folge der US-amerikanischen Fernsehserie *EMERGENCY ROOM* (NBC 1994-2009) mit dem Titel »Vorsicht Kamera!« (Pro7 07.10.1998, amerik. Org.: »Ambush«). Die narrative Ausgangssituation dieser Serienfolge ist die Produktion eines Dokumentarfilms über die Arbeit in der Notaufnahme. Die gesamte Serienfolge besteht aus audiovisuellen Aufnahmen des Dokumentarfilmteams. Die konstruierte Binnendifferenz von Serienrealität und Dokumentarfilm, die auf der anderen Ebene des Fernsehsystems wiederum die angesprochene Differenz zwischen fiktiven und dokumentarischen Fernsehformaten voraussetzt, benötigt zu ihrer Konstruktion eine Reihe von ästhetischen Abweichungen im Unterschied zum *videohigh* anderer *EMERGENCY ROOM*-Episoden. Eine dokumentarische Videoästhetik wird beispielsweise durch die sehr kontrastreichen Lichtverhältnisse, die von diegetischen Lichtquellen in der Notaufnahme und direktem Kamerlicht des dort aufnehmenden Dokumentarfilmteams abhängig sind, geschaffen. Des weiteren verweist die Qualität die Tonaufnahmen auf diegetisch im Bildraum verankerte Mikrofone und ihren Abstand zum narrativen Geschehen. Sowohl die zusätzliche kontextuelle Information, dass diese Episode live ausgestrahlt wurde, als auch die Differenz zum »normalen« Serienverhalten der Serienfiguren verstärken weiterhin den Eindruck des Dokumentarischen. Eine kurze Sequenz in dieser *EMERGENCY ROOM*-Episode, in der ein Gespräch im Arztzimmer von einer dort vom Dokumentarfilmteam installierten Überwachungskamera aufgezeichnet wird, zeigt – über die schon erwähnte dokumentarische Videoästhetik hinaus – erste ästhetisch-technische Merkmale von authentischen Überwachungsvideos. Der Kamerastandort fängt die Szene aus einer Vogelperspektive, dem typischen »Von-schrägen-oben-herab« der Überwachungskamera ein. Durch eine einzige Einstellung mit großer Tiefenschärfe der fest installierten Kamera werden immer wieder durch die Bildrahmung abgeschnittene oder sich im Bild verdeckende Protagonisten

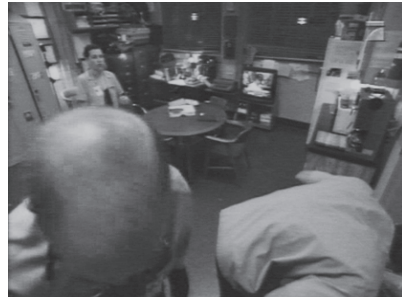


Abb. 1 und 2: Emergency Room

gezeigt (Abb. 1). In der gesamten Sequenz gibt es kein Zoomen oder andere Kameraoperationen und nur einen Schwenk durch das – nach der Entdeckung der Überwachungskamera – narrativ motivierte Eingreifen eines Protagonisten (Abb. 2). Erst nach ihrer Entdeckung wird direkt in die Kamera geblickt. Als weiteres narrativ motiviertes authentisches Element steht ein Fernseher am oberen Bildrand, in dem gerade ein Baseball-Spiel live übertragen wird. All dies sind – wie noch die folgenden Beispielen demonstrieren werden – über diese Sequenz aus einer einzelnen Serienfolge hinausgehende übereinstimmende Hinweise oder *cues*, die auf Videoaufnahmen aus Überwachungskameras hindeuten. In Diskrepanz zu diesem inszenierten *videolow* steht die gute Ton- und Bildqualität der EMERGENCY ROOM-Episode. Hier zeigt sich die Produktivität der zuvor angesprochenen binären Maschine, in dem das offen inszenierte Spiel zwischen Dokument und Fiktion in den Dialogen der Protagonisten mit einem gesellschaftlichen Grundthema, der Trennung von Öffentlichem und Privatem, verknüpft wird.

Das zweite Beispiel aus einem fiktiven Fernsehformat stellt 2000 einen Kristallisationspunkt vieler Debatten um Überwachungskameras und die sie durchlaufenden Diskurse dar: BIG BROTHER (RTL 2). Ohne die gesellschaftlichen und wissenschaftlichen Diskussionen um diese Sendung zu reproduzieren oder eingehend zu analysieren, möchte ich nur kurz anhand einer beliebigen Sequenz der ersten Staffel die Auf- und Entdeckung der Kamera sowie die Inszenierung der Aufnahmen aus den Überwachungskameras nachzeichnen. Der explizite visuelle Verweis auf die vorhandenen Überwachungskameras ist ein wichtiges Element in BIG BROTHER und kennzeichnet paradoxerweise die Fiktionalität des Formats. Dadurch wird der Spielcharakter des Formats und seine künstlichen und experimentellen Bedingungen vorgeführt, mit denen sich dann die Kandidatinnen und Kandidaten arrangieren müssen. Dieser Verweis auf die Kamera hat durch die vielen VERSTECKTE KAMERA-Formate eine lange Fernsehtradition. Die sich wiederholende Aufdeckung der versteckten Kamera schafft immer den Höhepunkt der Show, denn damit vollzieht sich in der binären Binnenperspektive des Sendungsformats die Ablösung des Realen durch das Spiel. Der reale (private) Ärger der Getäuschten löste sich im (öffentlichen) Lachen über die Entdeckung der Fiktionalität des gerade Erlebten auf. An diesem Punkt produziert die binäre Maschine wie bei den Kandidatinnen und Kandidaten in BIG BROTHER Authentisches, das in Opposition zur fiktiven Spiel und Narrationswelt des Fernsehens steht.

Ein analoges Verfahren lässt sich bei BIG BROTHER wiederum auf einer anderen Ebene in der Gegenüberstellung von fiktiven Spielen der Beteiligten im Container und gesellschaftlicher Debatte außerhalb feststellen. Konsequenterweise

werden die Kameras in den täglichen Sendungen nicht versteckt, sondern offen inszeniert: Der Ton der summenden Mechanik der schwenkenden Kamera wird genauso übertragen wie die Kommentare der Hausbewohner zu den Kameras. Regelmäßig auftauchende Sequenzen mit Aufnahmen der Kameras und des Regieraums mit der Monitorwand strukturieren wiederholt die einzelnen Episodenfolgen (Abb. 3). Trotzdem wird diese konstruierte Verweis auf die Kameras Teil des Authentischen, da er zum einen ein Element in der binären Abgrenzung zu den Spielen im BIG BROTHER-Haus darstellt und zum anderen die Rezeption einer 24-Stunden Überwachung simuliert.

Die Aufnahmen aus der Infrarotkamera zu Beginn der ausgewählten Analysesequenz (Big Brother, RTL2 02.03.2000) werden durch die Einblendung »Infrarotcamera« bzw. »08.00 Uhr« kontextualisiert (Abb. 4). Einblendungen von Uhrzeit und Datum sind über diese Format hinausgehende, kulturell etablierte Kennzeichen von Aufnahmen aus Überwachungs- und *videolow*-Kameras. Neben den Geräuschen aus den kameraunabhängigen Mikrofonen setzt der narrative Off-Kommentar ein: »Mittwoch morgen. Gestern um diese Zeit sprangen noch alle ganz schnell aus ihren Betten [...]«. Die ästhetische Qualität der Infrarotaufnahme und die typische Positionierung der Überwachungskamera bleiben die einzigen weiteren *videolow*-Elemente.

Demgegenüber gibt es selbst in dieser Szene Zooms, Schwenks und zentrale Kadrierungen. Im weiteren Verlauf der Sequenz reihen sich die Aufnahmen aus der typischen Überwachungskameraperspektive durch den Einsatz mehrerer Kameras in unterschiedlichen Positionen in die narrative Montage mit ihren klassischen Einstellungsabfolgen vom *establishing shot* bis zur Großaufnahme ein. Deutlich wird fiktionale Aufbereitung im letzten Abschnitt der Beispielsequenz, in der eine Diskussion der Bewohner klassisch in der fiktionalen



Abb. 3 und 4: Big Brother



Konvention mit Totalen, Halb-Nahen, Schuss-Gegenschuss und entsprechender Tonregie aufgelöst wird.

Total verrückt

Neben diesen produzierten und konstruierten Aufnahmen aus Überwachungskameras in fiktiven Fernsehformaten existieren eine Reihe von dokumentarischen Formen des Fernsehens, die auf Bildmaterial aus schon vorhandenen Überwachungskameras zurückgreifen. Der heuristische Unterschied zu den vorherigen Beispielen besteht im Verweis auf die Überwachungskameras der Polizei oder anderer Institutionen, die fortlaufend Bilder produzieren, die – wie Pauleit es umschreibt – auf ein Futur II gerichtet sind, »das man sich als ein ›Es-wird-aufgezeichnet-worden-sein‹ vorstellen muß« (1999, 101). ›Es-wird-aufgezeichnet-worden-sein‹ für Sendungen wie **TOTAL VERRÜCKT: DIE DREISTESTEN MITARBEITER DER WELT** (RTL 15.01.1993, viele Formate mit ähnlichen Titeln gehören zu den beliebten Sendungen der 1990er Jahre: **DIE DÜMMSTEN VERBECHER**, **DIE SPEKTAKULÄRSTEN POLIZEIVIDEOS** usw.). Die Intro-Sequenz zur Sendung **TOTAL VERRÜCKT** erinnert an die Inszenierung der Überwachungskameras in **BIG BROTHER**, weil zwischen einzelnen Sequenzen, Aufnahmen von Überwachungskameras und Kontrollräumen geschnitten sind (Abb. 5). **TOTAL VERRÜCKT** geht aber einen Schritt weiter, in dem das *videohigh* digitaler Fernsehproduktion Exzesse in *videolow*-Ästhetik wie künstliche Zeilenauflösungen (Abb. 6), Bildrauschen (Abb. 7) oder durchlaufende Bil-

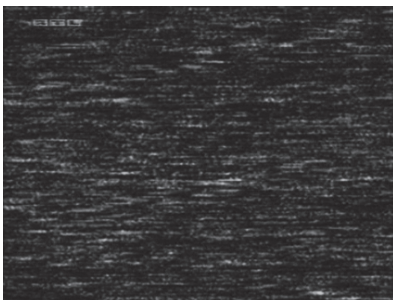
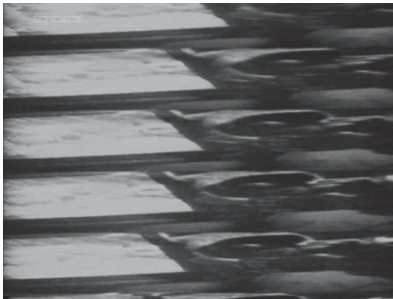


Abb. 5-8: Total verrückt

der (Abb. 8) produziert. Diese jeweils kurz eingesetzten Verfahren koppeln – unterstützt durch Schrifteinblendungen von Datum und Uhrzeit – die im Sendungsablauf folgenden authentischen *videolow*-Aufnahmen aus Überwachungskameras an Interviewfragmente mit Experten in fiktionalen Settings. Der dominante Off-Kommentar lädt die realen Überwachungsvideos – im Original in der Regel ohne prägnante Tonspur – mit einem Feuerwerk an Bedeutungen auf. Im Unterschied zu *BIG BROTHER* nutzt der Off-Kommentar das Authentische der Überwachungsvideos zur totalen Eingrenzung ihrer semantischen Offenheit. Dazu wird in der kurzen Intro-Sequenz eine Reihe völlig unterschiedlicher Bildquellen zusammengeschnitten und damit in konkrete semantische Zusammenhänge gestellt. Der Off-Kommentar bringt beispielsweise die binäre Maschine öffentlich/privat über eine Kombinatorik von Bildmaterial (im Bildausschnitt der Moderator aus der Perspektive einer Überwachungskamera, von hinten) und dessen eindeutiger auditiver Denotation in Gang: »Passen Sie auf, was sich hinter ihrem Rücken abspielt!«

Das letzte Beispiel der Überwachungsvideos von schlagenden Kindermädchen aus der Hauptnachrichtensendung von Sat1 (am 16.09.1999) beleuchtet erneut diese Kontroll- und Erkenntnisfähigkeit, die erst mittels Kontextualisierung vor allem durch den Off-Kommentar aus dem *videolow* der Aufnahmen gewonnen wird. Die Anmoderation der Nachrichtensprecherin betont

zwar die Zufälligkeit der Beweisführung mittels eines Videobandes, »das mit versteckter Kamera aufgenommen wurde«. Aber im Hintergrund wird eine Grafik eingeblendet, die eine Schwarzweiß-Fotografie eines Kindes in einem Videorahmen mit roten »Rec«-Zeichen am linken oberen Rand als konventionalisiertes Zeichen des (Video-)Authentischen zeigt (Abb. 9). Durch diese visuellen Konventionen von fiktiv-konstruierten Videoaufnahmen kündigt sich



Abb. 9-11: Sat1 Nachrichten

das folgende *videolow* an. Der Off-Kommentar entschlüsselt in einer Hermeneutik der Bilder die drei folgenden Videoaufnahmen, erteilt pädagogische Verhaltensregeln, fordert juristische Lehren usw. Auch in diesem Nachrichtenclip lassen sich die schon bekannten ästhetischen Komponenten finden: Zum einen gibt es im ersten Videoband die Vogelperspektive, den Blick von oben (Abb. 10). Zum anderen erfolgt die Aufnahme in allen drei Bändern von einem festgelegter Kamerastandpunkt aus. Daraus resultieren Unschärfen, durchlaufende Bilder oder die Überdeckung von Personen (Abb. 11). In den gezeigten Aufnahmen erfolgen keine Schwenks, keine Zooms, keine Kamerafahrten. Dafür wurde nachträglich die Bildebene durch Vergrößerungen, Wiederholungen und Montage – also Verfahren des *videohigh* – bearbeitet. Das Videomaterial kann trotzdem aufgrund seiner ästhetisch-technischen Merkmale wie ein Beweismittel behandelt werden, da der Off-Kommentar das ›Offensichtliche‹ längst kanalisiert hat. Analog zum Replay eines Fouls in einer Sportsendung dienen die Verfahren des *videohigh* zur Beweis- und Wissenssicherung der im Kommentar vorbereiteten Semantisierung. Das Authentische bleibt demnach die notwendige ›Kulisse‹, vor der im Off-Kommentar die binäre Maschine mit schuldig/nicht-schuldig oder wahr/falsch operiert.

Die in allen Beispielen aufgesammelten ästhetisch-technischen Merkmale von Aufnahmen aus Überwachungskameras sind selbstverständlich nicht zeitlos, sondern ein bestimmter historischer Ausriss. Gleichermaßen sind die diskursiven Zuschreibungen an *videohigh* und *videolow* nicht durch die medialen Bedingungen wie z.B. eines bestimmten Entwicklungsstandes der Videotechnik zementiert. Die binären Maschinen mahlen ebenso weiter wie Veränderungen im Kontext von Fernsehproduktion. Realität, Authentizität und ähnliche Zuweisungen brauchen ihr Gegenüber. Diese Konstellationen sind Momentaufnahmen aus dem Fernsehen der 1990er Jahre, von denen ich einige skizziert habe. Deshalb sind sie nicht an Visualisierungen im diskursfreien Medienlabor zu isolieren. Dieser Prozess der Entstehung einer bestimmten Momentaufnahme bleibt bisher aus den oben aufgeführten Gründen weitestgehend unerforscht, unter anderem auch deshalb, weil die wissenschaftliche Auseinandersetzung unvermeidlich in die Mahlwerke der binären Maschinen gerät und dies nicht immer in ihren Analysen und Theorien reflektiert.

Visuelle Überwachung und Informationstechniken bilden die Grundlage der panoptischen Angst unserer Zeit. Längst winken wir nicht mehr in jede Linse und finden auch die versteckten Kameras nicht immer lustig. Der Generalverdacht, dass wir visuell verfolgt und ausspioniert werden, scheint nicht mehr nur die Verschwörungsfantasie einiger weniger zu beflügeln, sondern eine relevante Position im gesellschaftlichen Diskurs zu sein. Eine Grundlage der panoptischen Angst ist das Wissen um technische oder mediale Anordnungen und Praxen, die uns beispielsweise in so unterschiedlichen Kontexten wie dem Fernsehen oder der Alarmanlage des nachbarlichen Grundstücks begegnen. Eine interessante Spielart dieses panoptischen Dispositivs entwickelt Philip Kerr in seinem Roman *GAME OVER*. »Der Zentralcomputer übernimmt die Macht« (Kerr 1998, Klappentext) in Kerrs literarischen Entwurf eines intelligenten Bürohochhauses. Im medialen Gedankenstrom der Narration verknüpft ein digitaler Gebäudemanager sein Erwachen als Subjekt (inklusive phänomenologischem Versuch über den »Grund des Seins«) mit seiner Omnipräsenz nach innen und mit dem Rundblick nach außen:

»Nahaufnahme oder Weitwinkelbild. Gebäudeplan rotieren und teilnehmen. Sichtverhältnisse bei vollem Überblicksmodus nicht anwendbar. *Siegespunkte AN/AUS (V). Schwebte durch Umschaltseinheit am Sicherheitskontrollpunkt zur Kamera auf dem Dach. Wohlgefälliger Panoramablick über Los Angeles. Dies ist die Kamera, die Beobachter am häufigsten benutzte, solange er sich noch für den Grund des Seins interessierte. Einstmals sah ich die Stadt als kilometerweiten integrierten Schaltkreis, unendliches elektronisches Universum unter der Herrschaft vieler Transistoren, Dioden und Widerstände: Komponenten des Stadtprofils« (Kerr 1998, 272f).

Die Überwachungskameras im und auf dem Gebäude sind zuerst Ausgangspunkt der »körperlichen« Bewusstwerdung und in fast zwanghafter Folge Instrumente zentralistischer Machtausübung des Computers, der das Haus steuert. In seinem internen Spiel mit totalem Medieneinsatz erringt dieser Computer »Siegespunkte« und tötet letztlich fast alle an dem Bau des intelligenten Bürohochhauses Beteiligten in zweierlei Hinsicht: Zum einen übernimmt er deren Funktionen, zum anderen vernichtet er sie physisch. Die

Trennung zwischen einer Funktion und deren physischem Träger stellt eine interessante Perspektive auf das panoptische Dispositiv dar, die Ausgangspunkt der folgenden Überlegungen zum Medium Video ist.

Kerr variiert in seinem Thriller die Verbindung von Medien und Macht, die in anderen Zusammenhängen wie zum Beispiel des Rassismus, der Kriminalitätsbekämpfung oder des Gefängnisses ein hinreichend bekanntes Diskurspartikel darstellt und dessen Bestsellertauglichkeit seine erfolgreiche Popularisierung dokumentiert. Dieser Diskurs beinhaltet als ein grundlegendes Element visuelle und hierarchische Machtverteilungen, deren funktionalen Positionen dabei von menschlichen und nicht-menschlichen Akteuren eingenommen werden können. Die Beobachter sind nationalstaatliche, internationale oder ökonomische, die unter Beobachtung Stehenden sind Minderheiten, Kunden oder einfach alle. Je nach politischen oder wissenschaftlichen Standpunkt werden die verschiedenen Strukturen der Beobachtungshierarchien auf Modelle mit Kontrollakteuren sowie Überwachungsstaat oder Kontrollgesellschaft zurückgeführt.

Ohne die Relevanz dieser Modelle im einzelnen zu kritisieren oder weiter zu diskutieren, möchte ich die Perspektive umdrehen und mithilfe einiger Beispiele im Kontext des Mediums Video den ›Rückschlag‹ dieser Strukturen auf die Körper der Mächtigen in Betracht ziehen. In Anlehnung an die bekannte Studie von Kantorowicz (1990) zu den zwei Körpern des Königs (*body natural / body politic*) werde ich einen dritten Körper in die Diskussion einführen: *body video*.⁴¹ Die Produktivität dieser Körperkonzepte für das Verhältnis von Kontroll- und Überwachungstechnologien zu Machtpositionierungen möchte ich von drei Beispielen ausgehend entwickeln. Die drei Beispiele sind die Schleyer-Videos als Dokumente seiner Entführung durch die RAF 1977, das Clinton-Video von seiner Befragung im Amtsenthebungsprozess 1998 und das Fischer-Video, das zeigt, wie er 1973 einen Polizisten prügelt, und das 2000 und 2001 zu einer Debatte um '68 und die ›Jugendsünden‹ von Politikern geführt hat.

Schleyer

Ein im deutschen Kontext wichtiges fernsehhistorisches Beispiel für die Verwendung des Mediums Video zur Demontage des *body politic* ist die Schleyer-Entführung 1977.⁴² Entscheidend für die hier gewählte Perspektive ist die Tatsache, dass erstmals einem Millionenpublikum via TAGESSCHAU, die Videobilder eines seiner politischen Funktionen verlustig gegangenen Repräsentanten gezeigt wurden. Im Kontext dieses präsentierten *body video* entstehen typische,

in den beiden folgenden Beispielen ebenfalls vorhandene technisch-ästhetische Zuschreibungen: Die Verzerrung der Videoaufnahmen, der amateurhafte Gebrauch des Objektivs, die schlechte Ausleuchtung des Bildes gelten als Hinweise einer alternativen Medienpraxis in Abgrenzung zum vermeintlich ästhetisch perfektem Staatsfernsehen. Das dritte von vier während der Entführung Schleyers produzierten Videobänder wurde in drei Kopien dem Vermittler Payot, dem französischen Rundfunkanstalt ORTF sowie der französischen Zeitung LIBÉRATION am 14. Oktober 1977, einen Tag nach der Entführung der Luft-hansamaschine »Landshut«, zugespielt. Wie auf den anderen Bändern gibt es nur eine Einstellung, nur einen *body video*: Es ist die im historischen Rückblick oft zitierte Anklage Hanns Martin Schleyers als *body natural* an einen untätigen Staat:

»...und dass alles nur, weil ich mich jahrelang für diesen Staat und seine freiheitlich-demokratische Ordnung eingesetzt und exponiert habe. Manchmal kommt mir ein Ausspruch – auch von politischen Stellen – wie eine Verhöhnung dieser Tätigkeit vor.«

Die Machtlosigkeit des *body video* bzw. *natural* wird in der Rede Schleyers bis auf die basalen Elemente der Gesellschaftsordnung zurückgeführt. Das »Exponiert-sein« des Funktionärs erfährt durch den Körperwechsel vom *body politic* zum *natural* eine Negativbeschreibung und wird als »Verhöhnung« begriffen. Für die Analyse am Material ergibt sich die Schwierigkeit der heuristischen Trennung zwischen den drei Körpern. Es scheint durchweg ein unterschiedlich gewichtetes Mischverhältnis zwischen *body natural* und *body politic* zu bestehen. Der Einfluss des Mediums Video auf dieses Mischverhältnis bzw. seine eigene Einmischung ist schwer abzuschätzen. Der *body video* scheint keinen der beiden anderen Körperkonzepte zu ersetzen, sondern ein drittes im Austausch mit den beiden anderen zu generieren, das heißt die Körperkonzepte sind nur im Verhältnis zueinander voneinander abzugrenzen. Schleyer wirkt in diesem dritten Video erschöpft und sein Gesicht scheint in dem kontrastreichen Videolicht von der Entführungssituation gezeichnet. Tiefe Furchen und müde Augen legen nahe, was die störungsreiche Tonspur des Videobandes verstärkt: Der *body video* und der *body natural* dominieren bei dieser Aufnahme den *body politic* (Abb. 1).



Abb. 1: Schleyer in der Tagesschau

Clinton

Unter den vorgestellten Gesichtspunkten lassen sich weitere Beispiele aufführen, die etwas später um die Jahrtausendwende stattfinden: die Verhaftung des Kurdenführers Öcalan Anfang 1999 oder die Aufnahmen aus dem Gerichtssaal des UN-Kriegsverbrechertribunals. Bei der Verhaftung Öcalan benutzte der türkische Geheimdienst sogar zwei Videokameras, um seinen vormals so gefürchteten Gegner als Gefangenen der Weltöffentlichkeit und als beherrschbaren und schwitzenden *body natural* zu präsentieren. Ähnliches widerfährt einigen lokalen Akteuren der Balkankriege wie Plasic und Milosovic durch die Überwachungskameras des Gerichts in Den Haag.

Die weltweite Ausstrahlung der Videos der Befragung des ehemaligen US-Präsidenten Clinton während des Amtsenthebungsverfahrens im Zusammenhang mit der Lewinsky-Affäre am 21.09.1998 stellt sicher einen Höhepunkt in dieser historischen Phase dar. Schon eine Stunde vor der Ausstrahlung des Clinton-Videos warnt der CNN-Nachrichtensprecher vor möglicherweise delikaten inhaltlichen Details. Denn das Band ist nicht geschnitten und zeigt ästhetisch in einer Linie mit dem Schleyer-Videos nur eine Einstellung vom sitzenden Bill Clinton. Als eine Besonderheit und im Unterschied zum Erklärungen verleisenden Schleyer antwortet Clinton auf Fragen der Grand Jury – jeweils nur in geringer Tonqualität zu hören – aus dem Off des Bildes. Eine klassische panoptische Situation, die hier erst durch die mediale Anordnung beim Zuschauer zum Tragen kommt. Nie sind die Fragesteller für die Fernsehzuschauer zu sehen, aber die Tonspur (Stimmen, Papiergeraschel u.ä.) vermittelt, dass sie immer im Off des Bildes anwesend sind.❧3

Das Außergewöhnliche der Existenz des Videobandes wird von der Reporterin vor Ort unterstrichen, während sie auf die technischen Gegebenheiten der nachträglichen Simultanübertragung des Bandes durch zahlreiche Fernsehsender eingeht. CNN überträgt live aus einem Studio im Kongressgebäude, das die Bereitstellung des Bandes für die Sender organisiert (Abb. 2). Das Starten des Videobandes wird so zu einem Medienereignis – einem Raketenstart nicht unähnlich – mit Countdown und dem notorischen (roten) Startknopf, der in Großaufnahme von einem Technikerdaumen gedrückt wird. Der CNN-Kommentar unterfüttert wieder und wieder den Ereignischarakter und gibt dementsprechende Rezeptionsanweisungen an sich selbst und den Rest der Welt: »It is time to be silent. It is time to watch. It is time to listen to William Jefferson Clinton testifying under oath.« (Medial korrekt beginnt das Video danach mit durchlaufenden Bildern.) Nach wenigen Minuten gibt es eine durch die Befragung der Grand Jury bedingte Unterbrechung und der kurze Kommentar des

CNN-Nachrichtensprechers vor dem Abspielen des nächsten Videomaterials schließt nahtlos an zuvor geäußerte Erwartungen an. Die US-amerikanische Öffentlichkeit habe einen anderen Präsidenten gesehen, seinen *body video*:

»Americans have never seen anything like this. Their president raising his hand and taking an oath ... a very different president Clinton on camera, most Americans used to see this president very relaxed on camera, very casual. He is choosing his words very carefully very deliberate here from the very beginning.«

Im Unterschied zum unsichtbaren König bei Kantorowicz (1990, 28) scheint der Präsident als *body politic* oder *body natural* schon vorher sichtbar gewesen zu sein, sonst könnte der Kommentar im *body video* keine Differenzen benennen. Die medialen Zeichen des Körpers sind – wie wir an Schleyer schon gesehen haben – Bestandteile der Konstruktion und Dekonstruktion von konkretem Individuum und Funktion. Der CNN-Kommentar verweist explizit auf Clintons Kameratauglichkeit und seine Körpersprache.

Ein hervorstechender Körperaspekt des Clinton-videos, der in den Kommentaren auf CNN aber nicht weiter thematisiert wird, ist das Trinkverhalten des Präsidenten während der Befragung. Nur durch die Videoaufzeichnung und ihren Möglichkeiten der televisuellen Zeitmanipulation lassen sich diese Merkmale des *body video* von Clinton eingehend analysieren. Der *body natural* scheint generell einen großen Flüssigkeitsverlust (Schwitzen?) während der Befragung zu erleiden. Doch wenn er in den ersten 75 Minuten der Videoaufnahmezeit neunmal zum Wasserglas greift, ahnen wir, dass der Tod des individuellen und präsidialen Körpers noch einmal abwendet werden kann. Letztendlich zeigt uns das Video, dass Clinton die Situation und seine natürlichen Körperfunktionen beherrscht. Beispielsweise unterbricht er einmal die Befragung (und die Videoaufnahme) kurz, weil er



Abb. 2-4: Clinton vor der Grand Jury

urinieren muss. Der folgende CNN-Kommentar berichtet pietätvoll von einem »natural break«. Nach dieser Pause steht Clinton neben Wasser auch eine Dose Diet-Coke und ein drittes unidentifizierbares Getränk zum Ausgleich seines Flüssigkeitshaushaltes zur Verfügung. Diese drei Getränke setzt er in weiteren Verlauf der Befragung immer wieder virtuos ein, wenn er bei delikaten Fragen Zeit schinden will oder »ins Schwitzen kommt« (Abb. 3).

Ein anderes Merkmal des *body video* offenbart sich in den verschiedenen Zeitlichkeiten der Bildebene. Gleichzeitig mit dem Bild des Präsidenten wird der aktuelle Dow-Jones-Kurs eingeblendet, der sich in ständig wechselnder Auf- und Abwärtsbewegung befindet. Eine noch extremere Kollision der Zeitebenen und des *body politic* mit dem *body natural* entsteht bei CNN durch einen *split screen*, der den Präsidenten zweifach zeigt: Zum einen die seit etlicher Zeit laufende Videoaufnahme seiner einige Wochen zuvor aufgezeichneten Aussage (»... at this time«). Zum anderen seinen Doppelkörper als *body politic*, der live vor der Vollversammlung der Vereinten Nationen spricht (Abb. 4). So einfach gelingt es dem Medium, die beiden Körper nun auseinander zu halten. Derjenige vor der UNO-Vollversammlung wäre der Körper des machtvollen Amtsträgers, der *body politic*, und derjenige auf dem Videoband wäre der individuelle, biologische, »fehlerhafte« Körper, der *body natural*. Doch der *body video* in beiden Teilen des Fernsehbildschirm sprengt dieses binäre Modell.

Fischer

Zeit- und Mediendiskurse kennzeichnen auf ähnliche Art und Weise die Vergangenheit des ehemaligen deutschen Außenministers Fischer. Fotos und ein Video aus den 1970er Jahren scheinen etwas zu belegen, was Fischer in seiner Vita nie bestritten hat. Doch hier sorgt das Medium Video für Gleichzeitigkeiten von *body natural* und *body politic*. Die in und durch Medien geführte Debatte um die Vergangenheit des Außenministers Fischer wird besonders angeheizt durch die erneute Veröffentlichung eines Videos im Jahre 2001 aus einer TAGESschau-Sendung von 1973, das Fischer in einem Frankfurter Straßenkampf zeigt.

Mein Beispiel der argumentativen Einbindung dieses Videos in Fragen nach den zwei Körpern des Außenministers stammt aus der PANORAMA-Sendung vom 11.01.2001. Dort geht es nebenbei um Bettina Röhl, der »Entdeckerin« der Fotos und des Videos. Als Effekt des *body video* und seiner Wiederveröffentlichung bekennt Fischer in der BILD: »Das war ich« (Abb. 5). Der rote Kreis des investigativen Journalismus schließt sich als visuelle Schlinge im Foto der BILD

um Fischers verummten Körper. Der rote Kreis taucht gleichermaßen im Beitrag von PANORAMA wieder auf, als das Video von »Fischers Prügelattacke« – wie wir es aus Fernsehreport und Medienwissenschaft kennen – in Zeitlupe und mit Standbild wiederholt wird (Abb. 6). Der rote Kreis markiert hier zunächst zweifach: den Straßenkämpfer und Joschka Fischer. Doch der *body video*, dominiert durch die Zeitmanipulation und den Kommentar, enthüllt eindeutig ein doppeltes Foul von *body natural* (individualisiert durch Namen) an *body politic* (gekennzeichnet durch die Funktion): erstens von Fischer 1973 am deutschen Außenminister 2001 und zweitens von Fischer 1973 am Polizisten 1973.

»Noch einmal der heutige Außenminister 1973 beim Zusammenschlagen eines Polizisten. Der Polizist duckt sich und Fischer schlägt zu wieder und immer wieder. Dann geht der Polizist zu Boden, Fischer tritt nach. Heute ist ihm das peinlich« (Zitat aus dem Off-Kommentar im Panorama-Beitrag).

Aber der Verlauf der medialen Wiederkehr der Vergangenheit des Außenministers zeigt, dass der Videobeweis in der Politik nicht immer gültig ist, umso mehr aber die puristische Dialektik: »We fight the king to defend the King« (Kantorowicz 1990, 42).

›Rückschlag‹

Alle drei Beispiele – Schleyer, Clinton und Fischer – situieren sich selbstverständlich nicht nur, aber eben auch in einem Randbereich audiovisueller Überwachungs- und Kontrolltechnologien. Die vorgenommene Differenzierung und Erweiterung der *body*-Konzepte kann nur ein hilfreiches Konstrukt sein, um die Effekte dieser Technologien bei der Verflüssigung und Ausdifferenzierung von Machtrelationen nicht zu unterschätzen. Erwartungsgemäß lässt sich meine Ausgangsthese, dass die audiovisuelle Überwachung auf die Mächtigen ›zurückschlägt‹, in den konkreten Beispielen und deren komplexen Zusammen-



Abb. 5/6: Fischer im Straßenkampf

hängen zwischen *body politic*, *body natural* und *body video* nicht immer in aller Konsequenz aufrechterhalten. Doch die Videobeispiele verdeutlichen, dass die Übertragung des veralteten Paradigmas eines *one-way flow* nicht das angemessene Kommunikationsmodell für die Analyse von soziokulturellen Effekten der Überwachungs- und Kontrolltechnologien liefert. Deshalb gilt es, den *body video* als Teil eines noch zu erkundenden *body media* zu betrachten.

Anmerkungen

- 01►** Dazu werde ich die Begriffe von Kantorowicz komplett dekontextualisieren und auf die heutige Mediengesellschaft anwenden. Um eine grobe Vorstellung der zwei Körper bei Kantorowicz zu vermitteln, möchte ich eine Zitat aus seiner Studie wiedergeben: »Denn der König hat in sich zwei Körper, nämlich den natürlichen (*body natural*) und den politischen (*body politic*). Sein natürlicher Körper ist für sich betrachtet ein sterblicher Körper, der allen Anfechtungen ausgesetzt ist, [...] die in den natürlichen Körpern anderer Menschen vorkommen. Dagegen ist der politische Körper ein Körper, den man nicht sehen oder anfassen kann. Er besteht aus Politik und Regierung, er ist für die Lenkung des Volks und das öffentliche Wohl da« Edmund Plowden (1816) *Commentaries on Reports*. London, S. 212a zit. n. Kantorowicz (1990), S. 31.
- 02►** Die Nutzung von Video durch die RAF bei der Schleyer-Entführung hatte verschiedene Gründe. Eine ausführliche Thematisierung dieser Aspekte findet sich in Adelmann & Nohr (2000).
- 03►** Maresch (1998) definiert diese Situation als »gespenstisches Ereignis« und spielt interessanterweise am Ende seiner Ausführungen ebenfalls auf die zwei Körper des Königs und Kantorowicz an.

KOMMERZIELLE HOCHZEITVIDEOS ODER DAS ›MENSCHENRECHT‹ GEFILMT ZU WERDEN

In einem notorisch häufig zitierten Aufsatz vergleicht Walter Benjamin die Technik des Films und die des Sports mit dem Ergebnis, »daß jeder den Leistungen, die sie ausstellen als halber Fachmann beiwohnt« (1963, 28). Benjamin führt als Beispiel auf Seiten des Sports die Zeitungsjungen an, die als ›halbe‹ Experten die Ergebnisse von Radrennen diskutieren. Allein beim Diskutieren bleibt es nicht, denn damals organisierten die Zeitungsverleger Wettfahrten, mit denen die Zeitungsjungen eine Chance erhielten, zum Profifahrer aufzusteigen. Analog hierzu sieht Benjamin durch die Wochenschau die Chance eines jeden beliebigen Passanten gegeben, zum Filmstatisten oder – wenn der Regisseur Dziga Vertov heißt – zum Teil eines Kunstwerkes zu werden. Aus diesen Beobachtungen leitet Benjamin ein – wie ich es nennen möchte – ›postmodernes Menschenrecht‹ ab, das seine Gültigkeit auch in der Gegenwart nicht verloren hat: »Jeder heutige Mensch kann einen Anspruch vorbringen, gefilmt zu werden« (1963, 29). Dieser Aspekt des Einsatzes der Kamera intensiviert sich im anhaltenden Camcorder-Boom seit Mitte der neunziger Jahre. In der Medienwissenschaft wird diese Produktivität der Videokamera systematisch vernachlässigt.⁴¹ Insbesondere gilt dieser Mangel für den Bereich der kommerziellen Ereignisvideos vor YouTube. Mit diesem Begriff möchte ich die Aktivitäten von Firmen beschreiben, die sich – in Anlehnung an die Tradition der Familienfotografie – auf die Produktion von Geburtstags-, Jubiläums-, Urlaubs- und Hochzeitsvideos spezialisiert haben.

In den Medien und der sich mit ihnen beschäftigenden Wissenschaft werden bis Mitte der 2000er Jahre zumeist die ›negativen‹ Auswirkungen und Effekte, ständig potenzieller Statist in einem Video zu sein, thematisiert. In diesem Zusammenhang verlaufen die Debatten zwischen scheinbar fest gefügten Polen. Privat/öffentlich, amateurhaft/professionell, künstlerisch/industriell sind die binären Optionen, die einzelne oppositionellen Positionierungen zur Verfügung stellen. Der weit läufige und spannende Zwischenraum zwischen den Polen wird dabei völlig ausblendet. Familienvideos, die das Aufwachsen der Kinder ›dokumentieren‹, haben zuerst einen kleinen, lokalen Rezipientenkreis. Sobald diese Kinder als Erwachsene aber in bestimmten Kontexten Relevanz er-

langen, gehen auch die Videos in diese Kontexte ein: So berichtet Paulus (2002) von einer englischen Studie, die frühkindliche Verhaltensabweichungen bei später schizophrenen Erwachsenen mithilfe von Familienvideos untersucht. In der Zeitschleife der audiovisuellen Aufzeichnung ist das Familienvideo nunmehr ein medizinisches Dokument, das die Inkubationszeit von Schizophrenie auslotet. Entgegen klassisch binärer Modelle wie Öffentlich/Privat oder Amateur/Profi möchte ich deshalb mehr der Linie von Benjamin folgen und die Produktivität einer (auto)biographischen Kamera hervorheben. Diese Perspektive kann ich hier nur mit einigen ersten Ideen ausloten und diese sollen durchaus als ein Plädoyer für eine Erweiterung des Materialfeldes der Medienwissenschaft verstanden werden. Zumal die vielfältigen Heimvideos und kommerziellen Ereignisvideos einen unvorhergesehenen Ereignischarakter in Form von untypischen Inhalten, Unfällen, besonderen Gegebenheiten usw. erhalten können und damit sendefähig für die Prime Time werden. Formate wie *PLEITEN, PECH & PANNEN* (ARD, 1986-2003) und *DIE DÜMMSTEN ... DER WELT* (RTL2, 1999-2002) bauen auf die Zweitverwertung dieser Produkte aus dem ›Schattenreich‹ des medialen Phänomens Video.

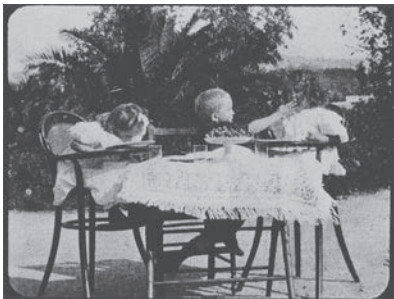


Abb. 1 und 2: Gebrüder Lumière, 1896

Video – Heim – System

Das ›Menschenrecht‹ gefilmt zu werden, bezieht Benjamin auf eine Massenproduktion von audiovisuellem Material für die Massen. Doch schon in den zwanziger Jahren des 20. Jahrhunderts gab es erste Kameras und Projektoren für den Heimanwender und damit genügend Gründe die Benjaminsche Formel auch auf dieses Praxisfeld anzuwenden. Letztlich sind sogar einige der ersten Filme der Gebrüder Lumière historische Vorläufer von Heimvideos, die nur aufgrund der generellen Attraktivität des neuen Mediums Teil der ersten Aufführungen waren. *PREMIERS DE BÉBÉ* (1896) hält die ersten Gehversuche eines Kindes von Auguste Lumière (Abb.1) fest und in *LE GOUTER DES BÉBÉS* (ca. 1896, Abb.2) werden die Kinder beim gemeinsamen Essen gefilmt. Ohne die Tonspur fehlen allerdings die Anweisungen des Kameramanns/Vaters. 42 Dennoch bleiben

diese Filme Ausnahmen und auch in den zwanziger Jahren gab es noch keine massenhafte Heimfilmproduktion. Eine erhebliche quantitative Steigerung der häuslichen audiovisuellen Produktionsmittel setzte eigentlich erst in den achtziger Jahren mit dem ersten Videoboom ein. Die Videokamera wird zu einem Statussymbol im Video-Heim-System.◀3 Mit der seit den 1980er Jahren preisgünstigen Produktion von Heimvideos über die für aufzeichnungswert gehaltenen Ereignisse in Normalbiographien erfüllt sich der programmatische Satz von Gernot Böhme: »Das Leben hinterläßt nicht eine Schreibspur, sondern eine Bildspur« (1999, 133). Als Folge von Fotografie und Video werden traditionelle Biographien nach Ansicht von Böhme heute durch Bilder konstituiert und sollen deshalb zukünftig »Bioekasien« (ebd.) genannt werden. Dieser Vorschlag von Böhme blendet aber aus, dass uns Video nicht nur elektronische Visualisierungen ganz im wörtlichen Sinne von VHS nach Hause bringt, sondern auch eine Tonspur, die in der Regel über ein Mikrofon an der Kamera aufgezeichnet wird.◀4 Erste Worte der Kinder, das »Ja« des Brautpaares in der Kirche, die variationsreiche Geräuschkulisse eines Strandes im Urlaub, die Stimme des Kameramanns/Vaters usw. werden ebenfalls für eine zukünftige audiovisuelle Geschichte des privaten Lebens konserviert. Dabei entstehen genauso häufig diegetische Synthesen wie Dissonanzen zwischen Bild und Ton. Deshalb erhält die Tonspur eine eigene Stelle und Qualität in der biographischen Dokumentation, ohne dass sie geringer geachtet wird als die damit verbundenen Visualisierungen. Vergleichbar mit der kindlichen Medienerfahrung seine Stimme das erste Mal über ein Aufzeichnungsgerät zu hören und dadurch eine Fremdheits-erfahrung zu erleben, ist die spätere Betrachtung des Videos von den ersten Gehversuchen. Die visuellen Stile einer audiovisuell produzierenden Generation, die Stimme des unsichtbaren Kameramanns/Vaters, das Kind im Bewusstsein gefilmt zu werden, die eigene Stimme und die Geräuschkulisse erzeugen einen extrem künstliches Gesamtensemble. Deshalb funktionieren diese audiovisuellen Biographien vielleicht in der Regel nur im persönlichen Kontext (Ausnahmen hiervon sind zum Beispiel die schon erwähnten Fernsehformate.). Die Heimvideos haben in dieser ersten Phase kleine und lokale Zuschauergruppen. Überspitzt könnte man sagen: so viele Sender wie Empfänger. Ihr Attraktivitätswert liegt demnach trotz aller Künstlichkeit des Produktes in der sozialen Kopplung von Akteuren und Rezipienten. Selbst bei Familienmitgliedern, Freunden und Bekannten, die nicht aufgezeichnet wurden, verringert sich das Interesse.

Das mediale Gedächtnis der familiären Videosammlungen als audiovisuelles ›Biedermeier‹ löscht durch Nicht-Aufzeichnung den Familienkrach, die Trauer (Wer zeichnet auf Video schon eine Beerdigung auf?), die Langeweile, die

Arbeit, die Schule usw. und ersetzt sie durch ein elektronisches Arkadien und die Dokumentation von positiv besetzten sozialen, kulturellen und religiösen Übergangsriten. Aufgrund dieser Auswahl wird deutlich, dass für die Kunst der Aufzeichnung der Kameramann/Vater Muse und Lust verspüren muss. An dieser Stelle möchte ich das Materialfeld Heimvideo verlassen und mich etwas ausführlicher einer spezifischen Form der Videoproduktion widmen: den kommerziellen Ereignisvideos und insbesondere den Hochzeitsvideos.

Auf immer und ewig

Generell lässt sich – im Anschluss an die letzten Ausführungen – bei kommerziellen Ereignisvideos ein wichtiger Unterschied zum familiären Heimvideo in der historischen Phase der Videokassettensysteme bis in die 2000er Jahre festhalten: der Kameramann tritt in den Hintergrund bzw. verschwindet völlig. Er wird zu einem anonymen Zeugen der Ereignisse. Die Kamera, die Mikrofone, die Postproduktion usw. werden aus dem Endprodukt so weit wie möglich gelöscht, um eine Transparenz des Mediums zu konstruieren, während gleichzeitig durch mehrere Kameras, Musikantermalung, Montage usw. das Medium Teil dieser Transparenzillusion ist. Angebliche weitere Unterschiede zum Heimvideo finden sich auf den Homepages von kommerziellen Anbietern von Hochzeitsvideos:

»Auch wenn Ihnen jemand ein selbstgemachtes Hochzeits-Video als Geschenk offeriert, vergleichen Sie dessen Aufnahme- und Schnittkünste mit einem von uns produzierten Video, bevor Sie ihm erfreut zusagen. Auch wenn er das neuste digitale Handycam sein Eigen nennt, und Ihnen vielleicht ein paar gelungene Urlaubs- und Zoo-Aufnahmen vorführt – hat er das Zeug, unwiederkehrende Momente im richtigen Augenblick, im richtigen Licht mit scharfen und unverwackelten Bildern festzuhalten? Hat er genug Akku- und Band-Kapazität, aber auch das Durchhaltevermögen, eine ganze Hochzeit zu drehen? Glauben Sie, wir wissen, wovon wir sprechen. Wir sind meist zu zweit und mit mindestens zwei Kameras unterwegs, drehen aus verschiedenen Perspektiven und vielfach gar an verschiedenen Orten. Unsere Videos zeigen nicht nur das Geschehen an sich, sondern auch Reaktionen der Leute und natürlich von Ihnen, dem Brautpaar. Denn Sie sind die Stars des Tages, was der Amateur, der fasziniert den Jongleur, die Kapelle und die Obenohne-Aussicht vom Schiff aus festhält, oftmals vergisst. Welche Art von Video Sie wünschen, kurz, lang, oder beides, wir zeichnen so oder so alles, was wichtig ist, auf.«⁵

In diesem Zitat werden die Argumentationslinien der kommerziellen Hochzeitsvideoproduzenten sehr deutlich. Nur die ›Profis‹ können neutral das Geschehen und die Reaktionen des Brautpaares und der Gäste einfangen, der

»Amateur« ist viel zu sehr in das Geschehen involviert, ein Einzelkämpfer ohne das entsprechende Know-how und technische Equipment. Die Argumentationsstruktur ähnelt sehr der von *high* und *low culture* von A- und B-movie und letztlich den binären sowie normativen Schemata einer kulturkritischen Theorielinie. Das kommerzielle Videoteam weiß, wie eine Videohochzeit auszusehen hat:

»Und so könnte Ihr Videofilm z.B. aufgebaut sein und beinhalten: Animierte Kinder- und Jugendfotos, Einbindung alter Videoaufnahmen, Ringkauf, Kauf des Brautkleides, Kauf des Hochzeitsanzuges, Junggesellenabschiedsparty, Standesamt, Polterabend, Einzug des Brautpaares in die Kirche, Ringwechsel, Kuss, Segen, Auszug aus der Kirche, Einstieg ins Auto oder Kutsche, Gruppenbild mit Trauzeugen, der Verwandtschaft, den Freunden, Hochzeitsfeier, Anschnitt der Torte, Erster Tanz, Hochzeitsspiele, Reden, Darbietungen, Bräutigam trägt Braut über die Schwelle, Ton- und Bildmischung, Musik nach Wahl, Lieblingssongs, Videokopien einschl. einer gestalteten Videobox, Sammlung der schönsten Bilder des Films auf CD.«¹⁶

Der ritualisierte Charakter nicht nur der realen Hochzeit, sondern auch der Videohochzeit ermöglicht ein einziges »Drehbuch« für alle Hochzeiten. Die visuelle Argumentation auf der Homepage einiger Anbieter von kommerziellen Hochzeitvideos präsentiert die misslungenen Beispiele von »überforderten Amateuren« und in einem Fall sogar die Rettung durch eine professionelle Nachbearbeitung des Heimvideomaterials. Die Werbung auf den Homepages verspricht eine mediale Traumhochzeit, in der die »Stars des Tages« im Mittelpunkt stehen und alles was »wichtig« ist, aufgezeichnet wird. Somit stellt sich die Frage: Was ist bei einer Hochzeit »wichtig«? Das Hochzeitvideo ist nach Moran (1996, 364f) nicht die Darstellung einer Hochzeit, sondern ihre Wiederholung. Es ist nicht ihre Reproduktion, sondern ihre Simulation. Jeder weiß, was eine Hochzeit ist und wie sie im Allgemeinen verläuft. Die Aufgabe des Produktionsteams ist, das zu zeigen, was jeder weiß. Wobei Moran für das US-amerikanische Hochzeitvideo festhält, dass im idealen Fall der Blick der Braut verwirklicht wird (Abb.3).

Die in den Selbstbeschreibungen der Produzenten von kommerziellen Hochzeitvideos eingegangene Verpflichtung gegenüber dem Ereignis haben Dayan/Katz (1987, 174f) für das



Abb. 3

Fernsehen anhand einer Analyse der königlichen Hochzeit (1981) von Diana und Charles beschrieben. Damit ist insbesondere die Verpflichtung gegenüber der ritualisierten Form der Hochzeit, wie sie im obigen ›Drehbuch‹ zum Ausdruck kommt, gemeint. Wichtig wird dies noch später im Kontext der indischen Hochzeitsvideos, die mit dieser doppelten Formtreue der Videoproduktion einen ›Ersatz‹ für die nicht an der Hochzeit teilnehmenden Familienmitglieder schafft. Zeremonien wie eine Trauung, gesellschaftlich säkularisierte Rituale wie eine Hochzeit definieren sich selbst und benötigen eigentlich keine weitere Interpretation. Anders als bei der königlichen Hochzeit und deren Analyse durch Dayan/Katz gibt es bei einem Hochzeitvideo kein Massenpublikum, sondern eine begrenzte Rezipientengruppe im Umkreis der Akteure. Trotzdem wird in den einschlägigen Werbetexten immer wieder betont, dass es nicht nur um das Geschehen, sondern auch um die Reaktionen der Gäste geht. Diesen Sachverhalt thematisieren Dayan/Katz, wenn sie von einem primären Publikum sprechen, dass die »behavioural cues« (1987, 176) für die Betrachter des Hochzeitsvideos legt. Hier werden weitere Unterschiede zur von Dayan/Katz beschriebenen Liveübertragung deutlich: Beim kommerziellen Hochzeitsvideo gibt es eine zeitversetzte Rezeption und die Akteure verwandeln sich ebenfalls in Zuschauer. Gleichmaßen gibt es in kommerziellen Hochzeitsvideos keine Erzählerstimme aus dem Off, die das Geschehen kommentiert. Das primäre Publikum kann beim Video auch zum sekundären werden, das seinen eigenen historischen »behavioral cues« folgt. Bei den Bildausschnitten für das Hochzeitvideo wird auf die repräsentative Auswahl der geladenen Gäste geachtet, bei der Musikauswahl auf den Geschmack des Brautpaars. Ebenso gibt es eine Aura des Offiziösen, die Liste der Ereignisfolgen endet mit: »Bräutigam trägt Braut über die Schwelle«, der nächste ›Programmpunkt‹ ist »Ton- und Bildmischung«. In diese formalen Bedingungen einer Zeremonie und ihrer medialen Naturalisierung mittels Video gehen selbstverständlich noch eine Reihe weiterer – hier ungenannter – diskursiver Implikationen ein. Doch möchte ich nun an einem konkreten Beispiel zeigen, welche kulturellen Kontexte in den verschiedenen ethnographisch motivierten Lesweisen aufgerufen werden können.

Ethnographien

Anhand eines auf den ersten Blick ungewöhnlichen Beispiels möchte ich nun einige Gesichtspunkte vertiefen und den ethnographischen Aspekt hinzufügen. Am Video einer Hochzeit zwischen einer Südinderin und einem Nordin der im indischen Bundesstaat Kerala¹⁷ wird über die kulturellen Differenzen

hinweg für den europäischen Betrachter zuerst klar: Hochzeitvideos erzählen mehr oder weniger immer dieselbe Geschichte: Wenn auch der konkrete Ritus unbekannt ist, so wird der übergeordnete Kontext klar. Dieses Beispiel verdeutlicht in vielfacher Hinsicht, dass ein Hochzeitvideo immer einen ethnographischen Blick zulässt. Das Video wird auch in diesem Fall von einer kommerziellen Produktionsfirma erstellt. Eine erste Komponente des Ethnographischen entstammt der Herkunft der beiden zentralen Figuren. Beide kommen aus kulturell sehr unterschiedlichen Regionen Indiens mit jeweils eigenständigen Sprachen und Riten. Die gegenseitige Verständigung, die auf der Tonspur auf einem durchgehenden Musikeppich zu hören ist, erfolgt auf Englisch. Beim für die Fotografen nochmals inszenierten Ringtausch, den das Video damit zweifach dokumentiert (inszeniertes replay; Abb.4), werden demnach die Anweisungen an das Brautpaar gestenreich und auf Englisch erteilt. Eine weitere ethnographische Ebene gibt es für (europäische) Zuschauer, in dem dieses Hochzeitvideo – wie schon oben angedeutet – mit westlichen Heiratsriten vergleichbar ist. Für die indische Community mit ihren weit verzweigten Verwandtschaftsbeziehungen und ihrer globalen Verbreitung stellt das den zur Hochzeit Nicht-Anwesenden zugesendete Video ein Dokument der Verbundenheit zum eigenen ethnischen und familiären Hintergrund dar und erneuert dessen »behaviorial cues«. Des Weiteren werden beim globalen Publikum die Verwandten und Gäste erkannt, die rituellen Formen aktualisiert, die Musik rezipiert usw. Gerade beim kommerziellen Hochzeitvideo entsteht so eine positive familiäre Ethnographie, in dem bestimmte Elemente einer Hochzeit (Streits, Langeweile, Familienpolitik) ausgeblendet werden. Trotzdem scheint die naturalisierende Transparenz der Zeremonie und die Ohren- und Augenzeugenschaft des Videos Authentizität zu konstruieren. Dabei verbinden sich das Ritual der Hochzeit mit seinen festen Regeln und die medialen Kontingenzen und Materialitäten (z.B. Unschärfen, Überbelichtungen, Einstellungen; siehe Abb.5) zu einem Mittel innerfamiliärer Kommunikation. Video als globales Kommunikationsmittel von familiärer Kultur erreicht hier-

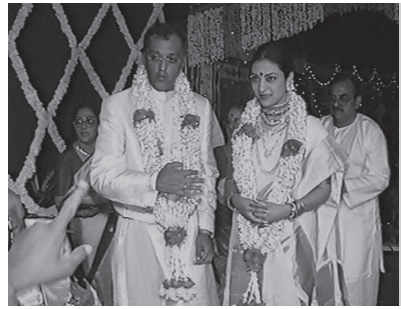


Abb. 4 und 5: Indisches Hochzeitvideo

bei eine ähnliche Bedeutung wie die ebenfalls intensive E-Mail-Kommunikation innerhalb der Familie.

Das Arrangement betrifft sowohl die Hochzeit als auch ihre mediale Aufarbeitung. Im Beispielfall kommt es zu eigentümlichen Störungen des Ritus, da nord- und südindische Traditionen aufeinander treffen, die für die jeweilige Familien und Akteure unbekannt sind. Im Video fällt dies dadurch auf, dass beide Protagonisten ständig aus dem Hintergrund dirigiert werden und ein wenig orientierungslos scheinen. Hinzu kommt das Arrangement des Medialen wie im erwähnten wiederholten Anstecken des Hochzeitrings (Abb.4), der im Kontext der Wiederholung als ein Kennzeichen des Medialen eine weiteren Übergangsritus hinzufügt. Zwar werden – wie schon erwähnt – keine Zwistigkeiten oder Unstimmigkeiten zwischen den Hochzeitsgästen aufgenommen, doch die Riten werden vollständig dokumentiert. Alles Rituelle findet im wahrsten Sinne des Wortes im Lichte der Kamera statt. Dadurch bricht die Kontingenz in das Rituelle ein. Wenn der Bräutigam versucht seiner Zukünftigen Armreife überzuziehen und ihm dies erst nicht gelingt, so wird diese Szene später nicht herausgeschnitten (Abb. 6). Im Hintergrund steht als Kon-

zept des kommerziellen Videos die ›Dokumentation‹ der Erinnerung: Video ergänzt dabei die Fotografie und macht das Vergangene gegenwärtig, in dem es durch die formale Stringenz zu einem vertonten und animierten Familienalbum wird.⁴⁸ Der biographische Gestus in der Produktion wird zum autobiographischen in der Rezeption. Statt eines Gästebuchs gibt es eine Reihe von Kameraschwenks in verschiedenen Einstellungsgrößen über die anwesenden Gäste (Abb.7). Hiermit wird eine Video-Gästeliste ähnlich dem Gruppenfoto erstellt. Zu diesen archivarischen und dokumentarischen Elementen gehören auch mediale Geschenklisten wie im vorliegenden Beispiel eine Großaufnahme des Schmucks. Weiter lassen sich eine Reihe von formalen Elementen isolieren. Auf der einen Seite wird ein Live-Charakter durch sehr lange Einstellungen und die schon erwähnten kontingenten Elemente wie Ton- und Bildstörungen aktualisiert (Abb.5). Auf der anderen Seite gibt es durchaus Montagen, die übergangslos Orts-



Abb. 6 und 7: Indisches Hochzeitvideo

wechsel vornehmen und auch nicht durch andere Elemente wie die Tonspur motiviert sind. Generell existiert eine ›authentische‹ Tonspur, die Musik und Stimmen der in der Einstellung agierenden Personen wiedergibt. Gleichsam gibt es eine Musikuntermalung, die in der Postproduktion dem Original unterlegt wurde. Am Beispiel des indischen Hochzeitsvideos und seiner ethnographischen Implikationen lässt sich die Produktivität des Materialfeldes Heimvideo und kommerzielles Ereignisvideo erkennen. Das ›Menschenrecht‹ gefilmt zu werden und die damit verbundenen audiovisuellen Spuren eröffnen für die medienwissenschaftliche Theorie und Analyse eine Reihe von lohnenden Perspektiven.

Anmerkungen:

- 01►** Die Geringschätzung der theoretischer Auseinandersetzung mit diesem Bereich beklagt auch schon Moran (1996, 360), der eine der wenigen Untersuchungen zum kommerziellen Hochzeitsvideo vorgelegt hat und von dem ich den Begriff des kommerziellen Ereignisvideos übernehme.
- 02►** »Kameramann/Vater« steht jeweils für den wichtigen, aber im Weiteren unberücksichtigt bleibenden Gender-Aspekt des Videogebräuchs.
- 03►** Die Abkürzung des gebräuchlichsten Abspielsystems VHS steht für Video-Home-System.
- 04►** Interessanterweise spricht man weiter von ›Tonspur‹, obwohl sie im technisch-physikalischen Sinne nicht mehr vorhanden ist. Dieser Begriff wird über den Videorecorder hinaus auch in für Sound- und Videosoftware weiter gebraucht.
- 05►** <http://hochzeitstipps.ch/fotosvideos.htm> [Website nicht mehr online].
- 06►** <http://www.erinnerungsvideo.de/Hochzeitsvideo/hochzeitsvideo.htm> [Website nicht mehr online].
- 07►** Mein Dank gilt Tachat Balagopalan, der mir private indische Hochzeitsvideos zur Verfügung gestellt hat.
- 08►** »Sie werden außerdem beim Anschauen Ihres Hochzeitsfilms erstaunt sein, wie viele Details Ihnen in der Aufregung entgangen sind. Ein Hochzeitsvideo frischt dabei die Erinnerungen wieder auf, die im Laufe der Zeit verblassen.« (<http://www.moving-movies.de/Hochzeitsvideo/hochzeitsvideo.html> [Website nicht mehr online]).

DIGITALE ANIMATIONEN IN DOKUMENTARISCHEN FERNSEHFORMATEN

1. Gibt es digitales Fernsehen?

Die Antwort auf die Frage, ob es digitales Fernsehen gibt, erscheint Anfang des 21. Jahrhunderts zunächst einfach. Zwar ist der Umbruch vom Analogen zum Digitalen in dieser historischen Phase technisch noch nicht komplett vollzogen, aber die damaligen 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 aber nicht hinreichend.

Neben den technischen Gegebenheiten 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 Graphikabteilungen der Fernsehstationen. Zuvor wurden dort die Graphiken 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 Graphiktablett mit Stift abgelöst.◀ Damit änderte sich das Berufsbild, die Ausbildung, die Berufsbezeichnung (*visual artist*), die Position innerhalb der Produktionshierarchie usw. Gerade in den Nachrichtenabteilungen kam es in den 1980er Jahren zu einer immensen Steigerung des Graphikeinsatzes. 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 Graphiken 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 erst einmal nicht wieder.

Ein Begründungszusammenhang für dieses Phänomen ergibt sich aus einer generellen Unauffälligkeit des Digitalen in der Populärkultur Anfang der 1980er 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 über Medien und ihren Gebrauch. Dennoch vollzog sich in den 1980er 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 (1995) aufgrund von ästhetischen, technischen, ideologischen, institutionellen und ökonomischen Veränderungen des Fernsehens sowie seiner Rezeption die Notwendigkeit einer synchronen und diachronen Kontextualisierung dieser Prozesse. Einfache Kausalitäten oder eine technische Fortschrittsgeschichte 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 Graphiktablett und Stift) hervorbrachte, der wiederum unter dieser neuen Berufsbezeichnung den Look und den Stil des Fernsehens veränderte und damit kommt es auf der Rezeptionsseite zu einer Differenzierung in vielfältige Publika. 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 achtziger Jahren nur durch die Einfüh-

rung 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 Dominante 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 (1984) sowie Francesco Casetti und Roger Odin (2002) in den achtziger Jahren mit ihren Analysen des Epochenwandels vom Paläo- zum Neo-Fernsehen. 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 achtziger Jahre in der sich verändernden deutschen Fernsehlandschaft beobachten. 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 (1995, 4f.) spricht von einer ›Re-Theoretisierung‹ 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 achtziger und neunziger Jahren möchte ich anhand von konkreten Beispielen aus so genannten dokumentarischen Formaten des deutschen Fernsehens der Jahrtausendwende 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 der Begriffs- und Theoriebildung ähnelt. In dem Medienphilosophien erst einmal definieren, was das Digitale oder die Simulation ist und dann die einzelnen Medienphänomene mithilfe dieser Definition zuordnen. Deshalb habe ich mich auch entschieden, den Begriff »Simulation« nicht zu verwenden, obwohl eine naturwissenschaftliche Bestimmung des Simulationsbegriffs mit einigen diskursiven Effekten digitaler Animationen durchaus korrespondiert (vgl. Serres & Farouki 2001, 873-876).

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 gleichfalls die fehlenden radikalen Umbrüche in der Rezeptionserfahrung digitaler Fernsehtechniken 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 Dauer des Fernsehformats und dessen 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. ¹² Die Rheinische Post titelte ihre Fernsehkritik zur Erstausstrahlung von *DIE TODESFAHRT DES ICE 884* folgendermaßen: »Computeranimation hilft, Unfaßbares zu verstehen«. Aus dieser Schlagzeile lassen sich erste Hinweise auf die involvierten Diskurse und ihre Wissensproduktion im televisuellen Kontext ziehen, die ich nun im Einzelnen erläutern möchte.

2.1 Perzeptueller Realismus

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 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 (zur Unterscheidung von referenziellen und perzeptuellen Realismus siehe Black 2002, 8). 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 am 25. 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 da-

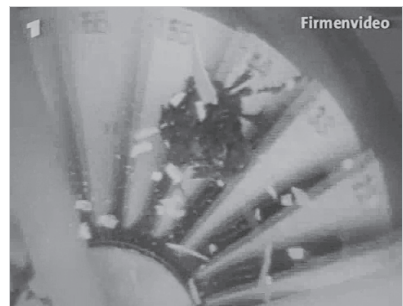


Abb. 1 und 2: Tagesthemen: Concorde-Absturz, 25.07.2000

nach 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 Computeranimation (Abb.1) und einer 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‹⁴³ 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. 3: Die Todesfahrt des ICE 884

zogen« (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‹⁴³ 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.

2.2 Intervisuelle Relationen

Wieder zurück zur digitalen Animation der Eschede-Katastrophe in DIE TODESFAHRT DES ICE 884: Der zentrale Plot Point der Dokumentation ist der Bruch des Radreifens, der das Unglück auslöst. Als das Rad bricht, wird uns dieser Mo-

ment 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.3). 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.4). Mithilfe 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 Genre zurückgegriffen. Diese strukturelle Äquivalenz möchte ich 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.

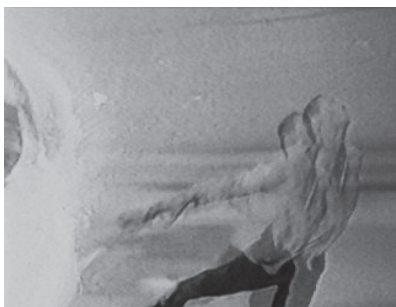


Abb. 4: Mission Impossible

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. 5) sind wiederum bekannte visuelle Muster aus dem Actionfilmgenre (siehe Abb.



Abb. 5: Die Todesfahrt des ICE 884



Abb. 6: Mission Impossible



Abb. 7: ride film

6 aus *MISSION IMPOSSIBLE*). In der digitalen Animation gibt es diese tiefscharfe Einstellung einer extremer 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 *ride-film* mit seinen *point of view*-Kamerafahrten zurückführen. 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. 7).⁴⁴ Bis heute finden sich seine digitalen Nachfolger in televisuellen Animationen, in Computerspielen und in den rides der Vergnügungsparks. In gewisser Weise ist der *ridefilm* eine typische »(nicht) normale Fahrt«, die nach Jürgen Link »Applikationsvorlagen für Denormalisierungen« (Link 1997, 57f.) in der Subjektkonstituierung liefert, da sie »tendenziell a-teleologisch und an-entelechisch« (Link 1999, 173) sind. Aus der Perspektive narrativer Strukturen sind die Verläufe (nicht) normaler Fahrten mehr oder weniger kontingent und experimentell wie Ellen Risholm (2003) am Beispiel des Genre Road Movie gezeigt hat.⁴⁵ In ihrem Extrem sind filmische bzw. televisuelle rides (nicht) normale Road Movies, die auf den thrill wechselnder Subjektivierungen zielen.

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. 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 den 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. Feuerwehirsirenen (Abb. 8).

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.◀6 Dadurch wird auch die durch einen Einstellungswechsel vollzogene, räumliche Verschiebung des Betrachterstandpunktes innerhalb der Animation plausibel. Durch



Abb. 8: ntv-Animation, 12.09. 2001

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 Flugsimulatorensoftware 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, Vulkanausbrüchen, 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« (Theweleit 2002, 76). Die vorher fiktiv mit Immunisierungsbildern durchgespielte Zerstörung des World Trade Centers in Spielfilmen oder auf Plattendovern hat demnach eine ganz andere Psychoökonomie als die »reale« des »dokumentarischen« Fernsehens und seinen Infektionsbilder. Mit den digitalen Animationen gewinnen wir wieder die Kontrolle über das unvorhergesehene Ereignis und damit zählen sie eindeutig zu den Immunisierungsbildern. Die intervisuellen Bezüge zwischen den Visualisierungen von unterschiedlichen Ereignissen schaffen auf der Rezeptionsseite eine Verfügbarkeit ihrer Prognosen und Ergebnisse, deren »gefühlte« Kontrollierbarkeit sehr hoch ist.◀7

In Bezug auf die ICE-Katastrophe von Eschede lässt sich mit Hartmut Winkler von einem »Zusammenprall der Zeichen mit der Sphäre des Tatsächlichen« (Winkler 1999, 51) sprechen, da nicht nur am Ende des ICE 884 eine digitalen Animation steht, sondern er aufgrund von Animationen von Modellen so gebaut wurde, wie er verunglückt ist. 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).◀8 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. 49

3. Die ›gute‹ und die ›böse‹ Animation

In einer Ausgabe der Sat.1 Nachrichtensendung DIE NACHT während der ersten Phase des Irakkrieges 2003 wird die Produktivität der Wissensseffekte 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 bei SAT1 ›versetzt‹ wird, versucht der televisuelle Diskurs 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 angelegt und damit prekär. Ebenso wenig kann sie stetig aufrechterhalten werden; es entsteht ein Oszillieren zwischen beiden Positionen. Denn das Computerspiel wird in dem Sat.1-Nachrichtenbeitrag als so gefährlich eingeschätzt, 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 (Abb. 9), wird durch die Sprecherin angeklagt, während die täglichen digitalen Kartenanimationen in Nachrichtenformaten, in denen Bomben auf Bagdad geworfen werden, in



Abb. 9: Sat.1-Nachrichtensendung

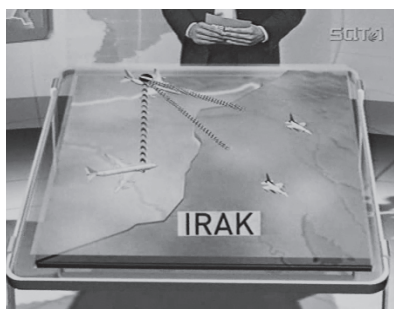


Abb. 10: Sat.1-Nachrichtensendung

der Definition der Fernsehproduzenten zur Sparte ›Information‹ zählen (Abb. 10).

Aber 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.◀¹⁰ Die in der SAT1-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 gleichzeitig 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 SA1-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«.

Anmerkungen:

- 01► Einer der ersten Anwender der Paintbox bei der BBC, Bob English, veranschaulicht in einer Anekdote die Bedeutung des Sprühklebers für die schnelle Produktion von Graphiken: »I remember once visiting a current affairs graphic area (one that shall remain nameless) and being rooted to the spot, unable to move – the entire floor was coated in aerosol spray glue!« zit. n. Jodard (1993, 7).
- 02► Zur Analyse habe ich die einzelnen Sequenzen der digitalen Animation wieder zu einem Film zusammengesetzt.
- 03► »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.
- 04► »Hale's Tours were made up of railway car theaters composed of one or two cars that se-

ated as many as 144 ›passengers‹. One ten-minute show generally offered a filmed point of view from the front of a moving vehicle, 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.« Rabinovitz (1998, 133).

- 05► »In den Fahrtsequenzen, in denen das Vehikel meist mit hoher Geschwindigkeit durch Risikozonen manövriert wird, entsteht der Thrill durch einen 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« (Risholm 2003, 127).
- 06► Eine weitere Lücke klafft im Medialen der Computeranimation selbst: »Zwischen den endlosen Ziffernkolonnen und den Gestalten, die ein menschlicher Blick erkennt, gähnt eine Lücke« (Ernst, Heidenreich & Holl 2003, 11).
- 07► 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*« (Sobchak 1988, 425).
- 08► 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-praktischen-Tatsächlichen selbst« (Winkler 1999, 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« (Pias 2002, 246).
- 09► »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 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« (Robins 1996, 154f.).
- 10► »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.).

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!«. 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 das 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.

1. Vom Wort zum Bild: Televisualität

Mit »Televisualität« bezeichnet John T. Caldwell (1995) 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 detailreich und systematisch untersuchten Fernsehhepochke könnte man als einen Abschied von der Fernsehästhetik der Nachkriegsjahre bezeichnen. Die nachfolgende Dominanz des Visuellen im US-amerikanischen 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.

»Re-theoretisierung bezieht sich auf die Weise, wie Veränderungen in der Praxis und im Produktionsdiskurs Verschiebungen in den Arbeitsannahmen und Orientierungsperspektiven bezeugen, und nicht auf die intentionale und bewusste Formulierung theoretischer Voraussetzungen und Vorgehensweisen als selbst nicht mehr zu unterschreitende Sachverhalte« (Caldwell 2002, Fußnote 2, 165f.).

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 alltäglich Medienkompetenz würde anmerken: »Das sieht man ja!«. Und tatsächlich ist es verwunderlich, dass trotz der sogar mittlerweile von den deutschen Fernsehsendern selbst vorgenommene 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 den Medienwissenschaften 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 Fernsehen 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 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.

2. 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 grundlegend die Produktionsweise der Graphikabteilungen der Fernsehstationen. In den Jahren zuvor wurden dort Graphiken 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 Graphiktablett 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, Graphikabteilungen bekommen größere Bedeutung, eine Spezialisierung und Veredelung der Berufsfelder tritt ein (Der Graphiker 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 beim Gebrauch 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 Digitalisierung zu einer immensen Steigerung des Graphikeinsatzes. Diese Umstrukturierung ermöglichte dann Animationen, die zu-

vor unter dem Zeitdruck der Nachrichtenproduktion und der langwierigen ›Handarbeit‹ verschiedener klassischer Tricktechniken nicht realisierbar waren. 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. Seit Ende der 1990er Jahre existieren Computeranimationen in fast allen Formaten des Fernsehens und ständig werden ästhetische und technische Innovationen an den Zuschauern getestet. Exemplarisch werden nun einige konkrete Beispiele aus Nachrichtensendungen danach befragt, wie die Popularisierung von Computeranimationen mittels welcher televisueller Verfahren vonstatten geht und welche Formen von Wissen dadurch konstruiert werden

3. 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 Unterscheidung zu anderen dokumentarischen Formaten wie zum Beispiel 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 Animationen von Menschen oder sonstigen 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 und wechseln am Ende in die Zuschauerposition einer makabren 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 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

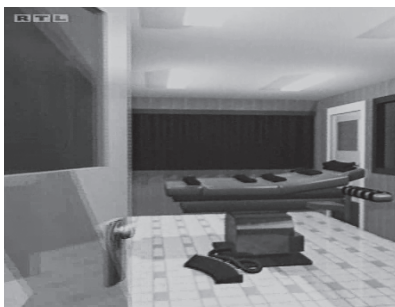
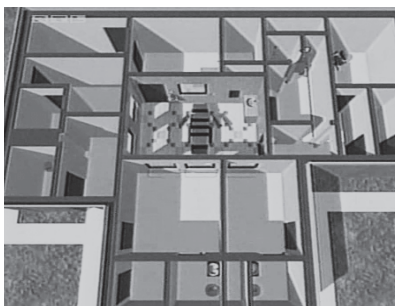
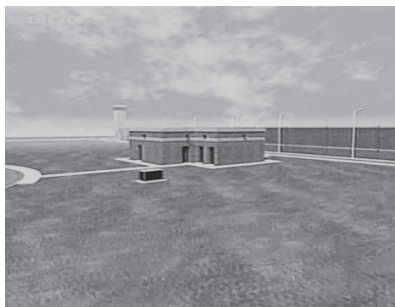


Abb. 1: RTL Nachtjournal



Abb.2: RTL Nachtjournal

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.

4. 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 2000 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. 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 dementsprechend 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. 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 Nachrichtenbeitrags 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 (1999, 94ff.), der die Hegemonie der Experten im Fernsehen als ein wichtiges Verfahren der Popularisierung von Wissen durch das Fernsehen betrachtet. 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 Wahrscheinlichkeitsrechnung 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 nachfolgenden 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 SAT1. Außerdem gibt es in der Compu-

teranimation einen Einstellungswechsel zur Unterseite der Concorde, der nur dadurch motiviert wird, uns die defekten Triebwerke zu zeigen. Am Ende des Beitrags wird ein »Firmenvideo« 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 uns 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, seitdem sie mit digitalen Animationen schließbar sind.

Aus den televisuellen 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.

5. Die Lehren von Sat.1

Während des letzten Irakkrieges 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 Orche-

ster) der Luftkriegseinheiten über dem Irak zu erklären. In einem virtuellen Studio stehen ihm dazu drei Visualisierungsschauplätze zur Verfügung (Abb. 3). 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. 4) 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.

'Wirklichkeitsnähe' ist das erklärte Ziel der digitalen Animationen in den dokumentarischen Formaten des Fernsehens. Sie wird unter anderem über ästhetische Konventionen fiktiver Fernsehformate hergestellt. In einem Nachrichtenbeitrag können beide Positionen scheinbar widerspruchsfrei vertreten werden. Damit schließt sich der Kreis zu Caldwells Televisualitätsbegriff, denn im Umkehrschluss bedeutet Ästhetisierung Unterhaltung, während die Nachrichtenformate in der ideologischen Rahmung der Objektivität ihre Informationen ohne Ästhetik verbreiten sollen. Somit wird zumindest dem dokumentarischen Fernsehen jede Ästhetik abgesprochen und die Thematisierung des



Abb. 3: Sat.1-Nachrichtensendung

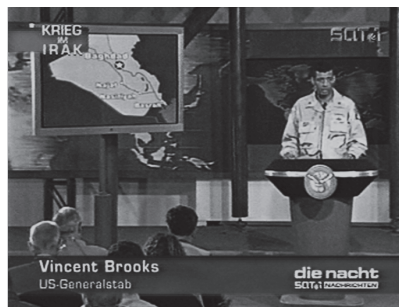


Abb. 4: newsroom, Qatar

Televisuellen vermieden, obwohl stilistische und ästhetische Elemente entscheidend zur Konstruktion der Nachricht beitragen.

6. 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 Amateurbereich oder das wissenschaftliche Bild ein.

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

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

Fünftens stehen Computeranimationen dem Diskurs und der Ästhetik wissenschaftlicher Bilder nahe und unterstützen das Expertensystem Fernsehen.

Sechstens: Parallel dazu werden digitale Animationen des Fernsehens im televisuellen Diskurs von anderen, meist fiktiven 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 Nachrichtensenkungen festgestellte prekäre Status dieser Trennung zeigt sich auch in Fernsehserien wie zum Beispiel C.S.I. – CRIME SCENE INVESTIGATION (CBS 2000-). 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« (Episode 7, 3. Staffel) der Tod

eines Boxers durch das Ermittlungsteam untersucht. Im räumlichen Kontext der Pathologie wird die Todesursache anhand digitaler Animationen zwischen einem C.S.I.-Ermittler und einem Pathologen diskutiert. In der Fernsehnarration und der Visualisierung möglicher Todesursachen werden sowohl die diegetisch eingebundene Visualisierungstechniken wie anatomische und röntgenologische Verfahren präsentiert, als auch in die Montage integrierte digitale Animationen. Dabei wird ein spezifisches Wissen über den menschlichen Körper in wissenschaftlichen Verfahren der Zeitlupe und anatomischer Modelle konstruiert. Während das in der Computeranimation eingefärbte Gehirn im Kopf des getöteten Boxers im zähen Verlauf einer extremen Zeitlupe beim tödlichen Schlag sichtbar gemacht wird 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 Fernsehens eine digitale Evidenz verliehen.

GESCHICHTEN EINFLIEGEN? DYNAMISCHE EINSTELLUNGEN IN FILM UND FERNSEHEN

»Die meisten Filme, die wir sehen, erzählen Geschichten« (Bordwell 1997, 17). Was von unseren audiovisuellen Erfahrungen übrig bleibt, ist häufig nur eine nacherzählte Geschichte. Die Geschichte eines Films, einer Fernsehserie oder eines Computerspielerlebnisses. Die Protagonisten dieser Geschichten sind weit gestreut, von den Hauptfiguren einer Erzählung bis zu uns selbst, in dem wir unsere medialen Impressionen in den narrativen Stoff einer Medienerfahrung einweben. Aus dieser Perspektive endet das Geschichtenerzählen nicht nach dem Film und die Feststellung von Bordwell über die Dominanz der Geschichten im Kino kann auf andere Medien und deren Rezeption ausgeweitet werden. Neben diesem Erzählrang bei audiovisueller Produktion und Rezeption gibt es aber Elemente in den jeweiligen Medienerfahrungen, bei denen der narrative Anteil durchaus sehr gering sein kann. Damit stellt sich zwangsläufig die Frage, wie sie – jenseits ihrer Bedeutung für die Geschichten – in das Medienerlebnis eingebunden sind. Einen ersten Hinweis liefern Überlegungen zu Medienerfahrungen, die mit dem Wahrnehmungsraum des Mediums als solchem zusammenhängen.

In seinen kurzen Bemerkungen zum »Verlassen des Kinos« schildert Roland Barthes eine Funktion dieser nicht-dominant narrativen Elemente:

»In diesem urbanen Dunkel wird die Freiheit des Körpers bearbeitet; diese unsichtbare Arbeit der möglichen Affekte entspringt dem, was ein regelrechter kinematographischer Kokon ist; der Kinzuschauer könnte sich die Devise des Seidenwurms zu eigen machen: *Inclusum labor illustrat*; weil ich eingeschlossen bin, arbeite ich und glänze vor Begehren« (Barthes 2006, 377).

Das Dunkel des Kinoraums fördert die Affektarbeit des urbanen Menschentypus. Die ausgelösten Affekte können dabei durchaus in die Geschichte des Films einfließen bzw. sie können mit dieser Geschichte zusammenarbeiten. Diese Funktion ist unmittelbar an das Kino-Dispositiv gekoppelt und funktioniert nach Barthes nicht beim Medium Fernsehen (ebd.).

In Ergänzung dazu möchte ich eine weitere Perspektive aufzeigen, indem ich mich intensiv konkreten audiovisuellen Phänomenen – wie den dynamischen Einstellungen – nähere, erste Überlegungen zu ihrer Funktion anstelle und we-

niger über die allgemeinen Bedingungen eines Mediums spekuliere. Meine Beispiele reichen quer über verschiedene audiovisuelle Medien hinweg, ohne dass Medienspezifika außer Acht gelassen werden. Auch möchte ich im Folgenden nicht endgültig darüber entscheiden, ob die dynamischen Aufsichten narrative Funktionen haben oder nicht. Von Fall zu Fall wird es unterschiedliche Gemengelage geben, die solche Eindeutigkeiten definitiv ausschließen. Die dynamischen Aufsichten möchte ich als Elemente zeitgenössischer visueller Kulturen beschreiben und problematisieren, ohne historische oder systematische Vollständigkeit zu beanspruchen.

1. Gegenstand

Meine Überlegungen koppeln sich unmittelbar an eigene, sich wiederholende Medienerfahrungen. In den letzten Jahren bin ich beim Film- und Fernsehschauen sowie beim Computerspielen immer wieder über Räume, Städte, Meere und Landschaften geflogen. Diese Kamerafahrten und -flüge werden in den jeweiligen Produktionen immer häufiger verwendet, so dass sich zumindest subjektiv eine Steigerung über die letzten Jahre nachzeichnen lässt. Um den Gegenstand für meine Überlegungen zu erfassen und näher einzugrenzen, müssen sowohl Produktionsseite als auch Rezeptionsseite einbezogen werden. Eine erste Abstraktion von der Ebene der Phänomene wäre dann zum Beispiel: In einer gewissen historischen Phase treten dynamische Aufsichten als ästhetische, funktionale und bedeutungstragende Elemente in bestimmten Medienformaten auf. In diesem Sinne geht es bei der Definition des Gegenstandsfeldes meiner Untersuchungen erstens um die Konstruktion einer historischen Phase und zweitens um Ästhetik, Funktion und Bedeutung einzelner Ausprägungen dieser Phase.

Bei der Betrachtung der jeweiligen Beispiele liegt der Schwerpunkt auf den Einstellungen bzw. Elementen, die vor oder zwischen den handlungstragenden Sequenzen von Medienformaten montiert sind. In dieser vom ausgesuchten audiovisuellen Material geleiteten Bottom-up-Bewegung meiner Gedanken verbirgt sich ein Abgrenzungsproblem. Und das beginnt schon mit dem ausgewählten Material, das zumindest ein Differenzkriterium erfüllen muss. Es muss sich von anderen Phänomenen unterscheiden, die nicht die erforderlichen Kriterien erfüllen. Diese Kriterien möchte ich anhand meiner Beispiele eingrenzen.

Zu diesem Abgrenzungsproblem der Gegenstände kommt eine Beschränkung durch das eigene Filmgedächtnisses und dadurch kanalisierter Intuitionen

über interessante Forschungsgegenstände der Medienwissenschaft. Aus diesem Grund gibt es parallel zum vorhandenen Material immer eine Intuition, die natürlich nicht von der Auseinandersetzung mit dem Material zu trennen ist. Zum Beispiel beginnt schon *SHINING* (GB, USA 1980) von Stanley Kubrick mit Aufnahmen der Bergwelt von Colorado aus einem Hubschrauber. Generell stufe ich die außergewöhnliche Kameraführung (steadycam) in *SHINING* als eine Ausnahme ein, die am Anfang der mich interessierenden historischen Entwicklung steht und noch nicht ein stilistisches Mainstream-Phänomen darstellt.

Ein erster subjektiver Ausgangspunkt ist deshalb meine eigene Kinoerfahrung mit der Eingangssequenz aus *NIKITA* von Luc Besson (F 1990). Eine Erfahrung, an die ich mich ab und an erinnere und als ein Ansatzpunkt für meine Überlegungen zu dynamischen Aufsichten auftaucht und re-aktiviert wird. *NIKITA* beginnt mit einer rasanten Kamerafahrt bzw. einem Kameraflug über regennasses Kopfsteinpflaster, in dem sich das Licht der Straßenlaternen diffus widerspiegelt. Luc Besson verwendet immer wieder ähnliche Flüge als Anfangssequenz seiner Filme. Ein weiteres Beispiel findet sich im Film *LE CINQUIÈME ÉLÉMENT* (F 1997), der mit einem sehr niedrigen Überflug über ein Meteoritenfeld beginnt. In *NIKITA* gleitet die Kamera sehr dicht am Kopfsteinpflaster entlang und am Ende der Sequenz bremst sie auf Schrittgeschwindigkeit ab, schwenkt nach oben und folgt im Rücken von vier nebeneinander hergehenden Protagonisten dem filmischen Geschehen. Dieser zuerst etwas desorientierende Flug über das Kopfsteinpflaster wirft den Zuschauer direkt in das Geschehen: den nachfolgenden Einbruch in eine Apotheke, der schief läuft und in einer wilden Schießerei mit der Polizei endet. Der Flug über das nasse Kopfsteinpflaster katapultiert uns direkt in die Geschichte des Films. Inwieweit ist diese Bewegung eine narrative und inwieweit hat sie eine jenseits von Narrationslogiken operierende somatisch-affektive Einbindungsfunktion?

Eine Einbindung des Zuschauers leistet auch die begleitende Musik von Eric Serra (»Rico's Gang Suicide«), die sich langsam steigert und in der Anfangssequenz auf die folgenden narrativen Entwicklungen vorbereitet. In dieser Kombination von Kameraflug und Musik entsteht ein Sog in den Film, der durchaus körperliche Effekte hat (ganz im Sinne von Barthes). Aber dieser Sog wird umgeleitet auf die nachfolgend einsetzenden narrativen Elemente. Fast könnte man sagen, dass eine Stimmung, eine Atmosphäre geschaffen wird, unter deren Eindruck die Zuschauer die kommenden filmischen Ereignisse interpretieren. Wie ist die Filmmusik mit diesen dynamischen Aufsichten verbunden? Ergibt sich durch dieses Zusammenwirken beispielsweise eine Genrezuschreibung, eine Antizipation der Filmstory, ein audiovisuelles Einschwingen auf den Rhythmus des Films? Und wieso erinnere ich mich an dieses Kinoerlebnis auch

als körperliche Erfahrung? Gibt es ein Medienkörpergedächtnis, das sich bei ähnlichen Visualisierungen immer wieder aktiviert und trainiert wird? Vor dem Hintergrund dieser ersten Überlegungen und Fragen möchte ich nun meine Gedanken zu weiteren Beispielen präsentieren.

2. Sog

Die Anfangssequenz von *NIKITA* ist typisch für eine historische Phase, die ich mit ›Geschichten einfliegen‹ provisorisch umschrieben habe. Aus dem Dahingleiten über das nasse Kopfsteinpflaster wird ein Hineingleiten in die Story von *NIKITA*. Es ist eine zielgerichtete Bewegung auf das erste Plotereignis zu, die durch den Soundtrack und den uns entgegenfliegenden Titelschriftzug verstärkt wird. Die Bestimmung von Ort und Zeit als einem vormals wichtigen Element der Exposition findet dabei nur nebenbei statt.

Ein berühmtes Gegenbeispiel aus einer früheren Phase der Filmgeschichte ist die Anfangssequenz von *TOUCH OF EVIL* (USA 1958, Orson Welles). In einer ersten mehrminütigen Einstellung werden sowohl Charaktere entwickelt als auch Raum und Zeit der Handlung eindeutig festgelegt. Das erste Bild zeigt die Justierung einer Zeitbombe, die am Ende der vierminütigen Einstellung explodieren wird, so entsteht narrative Spannung aus der Differenz zwischen dem Zuschauerwissen und dem intrafilmischen Wissen der handelnden Figuren. Während zu Beginn von *TOUCH OF EVIL* die Geschichte nahezu unausweichlich auf die Explosion hinsteuert, sie in gewisser deterministisch abläuft und den Zuschauer stark in diese narrative Teleologie drängt, lässt die visuelle Abstraktion des ablaufenden Kopfsteinpflasters in *NIKITA* Raum für unterschiedliche Assoziationen und Emotionen auf Seiten des Publikums.

Mit einer strukturell ähnlich offenen Sequenz beginnt *LOST HIGHWAY* (F, USA 1997, David Lynch). Die ersten beiden Filmminuten bestehen aus einer Einstellung, in der sich eine nächtliche Straße im Licht zweier Scheinwerferkegel abrollt. Die gelben Markierungen des Mittelstreifens sind mit den ebenfalls gelben titel credits, die uns aus der Nacht entgegenfliegen, die einzige visuelle Abwechslung. Ihre zentralperspektivische Anordnung und der minimalistische Bildaufbau erzeugen einen visuellen Sog, den ich ebenfalls aus frühen Computerspielen kenne, die bei Autorennen eine Straße simulieren, in dem sie links und rechts sich zentralperspektivisch verjüngende, weiße Linien erzeugen.

In Kombination mit dem Titelsong von David Bowie »I'm deranged« ergibt sich in *LOST HIGHWAY* ein offener Anfang des Films, der nur sehr allgemeine narrative Topoi wie ›Reise in die Nacht‹ u. ä. aufruft. Die sich endlos abrollende Stra-

ße in der Nacht, der gelbe Mittelstreifen einer zentralperspektivischen Ausrichtung, die entgegenkommenden *title credits* und die Musikuntermalung mit David Bowie haben eher leicht hypnotische Effekte auf die Zuschauer, als dass sie auf eine konkrete Filmstory zusteuern.

Die Einstiegssequenzen von *Nikita* und *Lost Highway* nutzen das Kino-Dispositiv aus und eröffnen mit ihren dynamischen Einstellungen nicht nur die Handlungsräume, sondern bieten vielmehr Erfahrungsräume für den Zuschauer an. Sie etablieren nicht einen zielgerichteten Narrationsablauf mit einem fast unausweichlichen Ende, sondern schaffen einen assoziativen, emotionalen und eventuell körperlich spürbaren Sog in das folgende Geschehen. Bei *Lost Highway* bleibt dieser Sog mehr oder weniger durch die verwirrende narrative Logik des restlichen Films erhalten; bei *Nikita* dominiert nach der Anfangsequenz die auf erzählerischen Suspense ausgelegte Konstruktion der Narration. Aber welches Austauschverhältnis etabliert sich zwischen Zuschauer und Film in diesen ersten Minuten? Ebenso könnten wir einer *self-fulfilling prophecy* beiwohnen. Werden hier nur die Allgemeinplätze übers Kino in eine Ästhetik fürs Kino umgewandelt? Der »Sog« des Filmerlebens wird nachgestellt und die Zuschauer werden in die »Geschichte hineingezogen«. Ist »Geschichten einfliegen« einfach eine weitere visuelle Variation klassischer Suspense-Konstruktionen? Oder vielleicht nur das nicht belegbare subjektive Gefühl, dass dieser Film meinem Geschmack trifft und somit eine unerklärliche Prädisposition für die Rezeption des Films schafft.

3. Overview

Neben diesen schwer zu fassenden, fast narrativ-abstrakten Filmanfängen mit dynamischen Einstellungen gibt es auch die Filme, in denen sehr viel eindeutiger Geschichten eingeflogen werden. *THE BIG LEBOWSKI* (USA, GB 1998, Joel Coen) beginnt mit einem Flug aus der Subjektivität einer Pflanze, *tumbleweed* (Steppenläufer, *salsola tragus*), die als rollender Strauch ein berühmtes Genre-Kennzeichen des Western ist. Aus der Perspektive des *tumbleweed* gleitet die Kamera in einer dynamischen Aufsicht über den kargen Boden einer Halbwüste. Diese Inszenierung erinnert noch an die bisher analysierten Filmanfänge, die durch die Aufsicht auf monotone Strukturen wenig zeitliche oder räumliche Orientierung boten, aber dafür eine Sogwirkung entfalten.

Dazu kommt auch in *THE BIG LEBOWSKI* musikalische Untermalung. Der Country-Song »Tumbling Tumbleweeds« von Sons of the Pioneers unterstreicht die Western-Anspielung und gibt einen ersten Hinweis, aus wessen subjektiver

Perspektive wir visuell über die Prärie ›torkeln‹. Der große Unterschied zu den vorherigen Beispielen ist die narrative Einbindung dieser dynamischen Einstellung durch eine Off-Stimme. Diese Off-Stimme begleitet uns zum Anfang der Geschichte, in dem sie Ort und Zeit sowie den Protagonisten des Films einführt. Die Hauptfigur, Jeff Lebowski, wird gleich zu Beginn von der Off-Stimme als »fella I wanna tell you about« vorgestellt. Der Ort wird am Ende der ersten (dynamischen) Einstellung des Films dadurch festgelegt, dass sich die Kamera sich in einem Schwenk nach oben vom Boden bzw. aus der Perspektive des *tumbleweed* löst und das ›Lichtermeer‹ von Los Angeles aus der Dämmerung auftaucht. Der Flug in geringer Höhe über die Halbwüste schließt mit der Panorama-Ansicht auf Los Angeles ab. Gleichzeitig benennt die Off-Stimme den Ort der Handlung: »They call Los Angeles the City of Angels.« In den nächsten Einstellungen verfolgt die Kamera das *tumbleweed* durch die nächtlichen Straßen von Los Angeles bis zum Pazifikstrand. Diese visuelle Dynamik wird in der folgenden Einstellung durch eine langsame Kamerafahrt an einem sehr langen Kühlregal eines Supermarkts entlang wieder aufgenommen. Während dieser Kamerafahrt wird der Zeitraum der Handlung durch die Off-Stimme bestimmt (»It [the story, R. A.] took place back in the early nineties – just about the time of our conflict with Sad'm and the Eye-rackies«, IMSDb) und die schon zuvor benannte Hauptfigur wird nun auch visuell eingeführt, in dem Jeff Lebowski am Ende des Kühlregals steht. Das Einfliegen der Geschichte findet damit auf zwei Ebenen statt. Zum einen auf der Ebene der Off-Stimme des allwissenden Erzählers (einer später auch visuell auftauchenden Nebenfigur, die in einer weiteren Western-Anspielung als »The Stranger« bezeichnet wird) und der Ebene eines *tumbleweed*-Fluges nach und durch Los Angeles. Durch die Kombination beider Ebenen entsteht eine Dichte an Story-Informationen, die unter anderem durch das redundante Zusammenspiel zwischen der visuellen Attraktion der dynamischen Einstellung und der auditiv erzählten Geschichte zustande kommt. Neben dieser Anfangssequenz gibt es in *THE BIG LEBOWSKI* noch zwei Traumsequenzen, in denen die Hauptfigur einmal über Los Angeles und einmal über eine Bowling-Bahn fliegt. Besonders der Flug über Los Angeles bei Nacht, spielt auf die Bedeutung von Flugträumen in den westlichen Kulturen an. Ohne weiter auf die Geschichte der Traumdeutung einzugehen zu wollen, lässt sich doch sagen, dass Flugträume in Filmen immer wieder aufgegriffen und visuell umgesetzt werden. Während sich die Traumdeuter und -analysten von Artimidor bis Freud über die Aussagekraft dieser Träume nicht einig sind, lassen sich die ikonographischen Traditionen vom Fliegen und von Aufsichten vorsichtig formuliert als eine Geschichte des ›Höhergestellt-Seins‹ lesen. Dabei ist es erst einmal unwichtig, ob es um weltliche oder geistige Überlegenheit geht, denn

im Medium Film wird diese Tradition des ›Höhergestellt-Seins‹ mit den dynamischen Aufsichten weitergeführt. Explizit wird diese Bedeutungsebene am Anfang von *VANILLA SKY* (USA 2001, Cameron Crowe), in dem wir im Traum des Protagonisten mitfliegen über New York zu seinem luxuriösen Apartment am Central Park. Auf der Tonspur sind nur die gedämpften Geräusche der Großstadt zu hören. Der Traum endet mit einer Autofahrt durch ein menschenleeres Manhattan und so endet die Übermachtsfantasie des Fluges im Horror des einsamen Individuums inmitten urbaner Einsamkeit und Verlorenheit. Die dynamischen Aufsichten bestehen häufig aus dem Überfliegen urbaner Räume, das wir beispielsweise mit Google Earth am Computer selbst kontrollieren können (z. B. im Menü »Suchen« die Funktion »Anfliegen«). Während bei der Navigation in Google Earth eigene Interessen bei der Wahl des zu überfliegenden Geländes dominieren, bewirken die dynamischen Aufsichten in Film und Fernsehen eher einen Kontrollverlust und die Sensation auf die ›Schienen‹ einer Emotion oder einer Erzählung gesetzt zu werden. Diese Form der Inszenierung des urbanen Raums als vertikale Erfahrungsebene findet sich in vielen aktuellen Filmen und Fernsehserien wieder.

Mit dem nächsten Beispiel, dem Filmanfang von *AMERICAN BEAUTY* (USA 1999, Sam Mendes), eröffnen wir den Blick auf eine weitere Form einer eingeflogenen Geschichte. Neben dem allwissenden Erzähler, wie dem Fremden in *THE BIG LEBOWSKI*, wird auch der Ich-Erzähler in *AMERICAN BEAUTY* mit ähnlich strukturierten Visualisierungen des urbanen Raums vorgestellt. Die Drehbuchanweisung gibt die Art und Weise der Einführung der Hauptfigur, Lester Burnham, vor: »We're FLYING above suburban America, DESCENDING SLOWLY toward a tree-lined street [...] We're looking down at a king-sized BED from OVERHEAD.« Über die Off-Stimme stellt sich die Hauptfigur selbst vor und gibt uns Ort und Zeitraum der Handlung an: »My name is Lester Burnham. This is my neighborhood. This is my street. This... is my life. I'm forty-two years old. In less than a year, I'll be dead« (IMSDb). In gewisser Weise vermischt sich mit dem Hinweis auf seinen zukünftigen Tod und dem nüchternen Stil seiner Vorstellung die Figur des Ich-Erzählers mit der eines allwissenden Erzählers. Mit dem Flug zu seinem Schlafzimmer wird der Überblick über das ›suburbane Amerika‹ zu einem Einblick in den psychischen Zustand von Lester Burnham.

Die Einstellung am Filmanfang von *FIGHT CLUB* (D, USA 1999, David Fincher) geht den umgekehrten Weg mit einer Achterbahnfahrt von den Gehirnzellen des Protagonisten Jack über den Lauf der in seinem Mund steckenden Pistole bis zum Ausblick aus dem 31. Stock eines Hochhauses auf eine ›Landschaft‹ weiterer Hochhäuser. Der Ich-Erzähler beginnt mit dem Satz: »People were always asking me, did I know Tyler Durden.« Dieses Zoomen von Mikro zu Makro

in der Anfangssequenz von *FIGHT CLUB* transportiert den Zuschauer einerseits ziemlich abrupt in das Ende der Geschichte hinein, von dem aus sich der Plot des Films dann entwickelt; andererseits werden der Ich-Erzähler und sein Alter Ego Tyler Durden als psychische Dualität präsentiert.

In gewisser Weise geht es in all diesen Filmanfängen um Überblicksvorstellungen, die einen Verstehensprozess in Gang setzten sollen. Dieses Verstehen ist als eine audiovisuelle Plausibilisierungsstrategie inszeniert, die uns Einblicke in eine Narration, in eine Psyche und Emotion oder in die Beschaffenheit unserer Welt liefern soll. Die dynamischen Einstellungen sind immer Übersichten wie sie jenseits des Films oder des Fernsehens als Beobachterpositionen hervorgehoben werden. Ein Beispiel hierfür findet sich in dem Buch *DER OVERVIEW-EFFEKT* von Frank White aus dem Jahre 1987 (1989 deutsche Ausgabe), in dem er trotz des Challenger-Unglücks ein Jahr zuvor, die Raumfahrt als das Zukunftsprojekt der Menschheit beschreibt. Hauptsächlich geht es bei White um den Übersichtseffekt, den die Raumfahrt in Bezug auf die Erde als globale Entität hervorgerufen hat. Aber in seinem ersten Kapitel gründet er sein Interesse an diesem Thema in eigenen Erfahrungen als Flugpassagier und er kommt zu folgender Schlussfolgerung:

»Mentale Prozesse und Anschauungen über das Leben sind untrennbar vom physikalischen Standort. [...] Für die Menschen im Flugzeug ist die Botschaft, die Wissenschaftler, Philosophen, spirituelle Lehrer und Systemtheoretiker uns schon seit Jahrhunderten zu vermitteln suchen, ganz eindeutig: Alles hängt mit allem zusammen, jeder Teil ist Untersystem eines größeren ganzen Systems« (White 1989, 22).

Im Film geht es weniger um den physikalischen Standort als um den medial vermittelten Standort. Zu Beginn von *CODE 46* (UK 2003, Michael Winterbottom) fliegen wir eine Minute über trostlose Landschaften bevor diese Aufsicht an den aus dem Flugzeugfenster blickenden Protagonisten, William Geld, zurückgebunden wird. Aber nur aus der Beobachterposition des ›Höhergestellt-Seins‹ bewahren die Zuschauer – und mit ihnen William Geld, Lester Burnham oder Jack – die Übersicht über die ›mental Prozesse und Lebensanschauungen‹, die sich in den Narrationen dieser Filme begegnen. Aus einer ästhetischen Perspektive könnten wir die dynamischen Einstellungen mit Begriffen wie Atmosphäre oder Look beschreiben, die als eher unwissenschaftlich klassifizierte Kategorien kaum in der Medienanalyse verwendet werden. Aber die Atmosphäre oder der Look eines Films steht in einer multilateralen Beziehung zur narrativen Entfaltung der Filmstory, ohne dass sie in dieser narrativen Funktionalität aufgehen. In den ersten Einstellungen von *THE FORGOTTEN* (USA 2004, Joseph Ruben) wird diese Beziehung beispielhaft deutlich, wenn aus einem zielgerich-

teten Flug (in Aufsicht) über die Upper New York Bay ein suchender Flug über die Straßenschluchten von Manhattan wird. Diese desorientierte Suche der Kamera korreliert mit der Suche der Mutter nach ihrem angeblich eingebildeten und vermissten Sohn in der Filmstory. Über eine visuelle Erfahrung werden wir auf eine Geschichte eingestimmt, die das Motiv der Suche als roten Faden aufgreift.

4. Establishing

Im Fernsehen werden dynamische Aufsichten in den letzten Jahren immer häufiger eingesetzt und ersetzen den klassischen *establishing shot*. Der *establishing shot* zeigt häufig Außenansichten von Gebäuden, in denen die Handlung in der nachfolgenden Einstellung stattfindet. In dem sich historisch wenig veränderten Format der Sitcom lässt sich zudem die Serialität dieser establishing shots bis zu aktuellen Produktionen nachvollziehen. Immer wieder wird der Handlungsort, meist ein Einfamilienhaus oder Bürogebäude, in einer Außenansicht gezeigt und die Titelmelodie kurz angespielt. Dies geschieht selbst dann, wenn der Handlungsort nicht zwischen einzelnen Szenen wechselt.

In Prime Time-Serien wird dagegen immer häufiger ein Überflug über die Stadt beim Übergang von einem Handlungsraum zum nächsten gezeigt. Dabei geht es weniger um eine Orientierung in der Stadt, stattdessen treten unbestimmte Eindrücke der Stadt selbst in den Vordergrund. Unterstützt werden diese Eindrücke durch den Soundtrack der Fernsehserie. Die Bedeutung des Soundtrack führt uns zurück ins Jahr 1984, zu einem weiteren Anfang einer Geschichte dynamischer Aufsichten und zur Fernsehserie MIAMI VICE (NBC 1984-1989).

Auch im Medium Fernsehen werden Geschichten eingeflogen. Und im Sinne der Thematisierung dynamischer Einstellungen ist Pilot nicht ganz zufällig die Bezeichnung der ersten Episode eines seriellen Formats. In der Introsequenz des Piloten zu MIAMI VICE (Titel der Serienfolge: »Brother's Keeper«) finden wir visuelle Elemente aus NIKITA wieder. Die Musik rückt noch mehr in den Vordergrund und wird zum Markenzeichen von MIAMI VICE. Die dynamische Aufsicht im Intro von MIAMI VICE zeigt die schnell nach unten weggleitende Wasseroberfläche des Ozeans. Vermittelt durch die Geschwindigkeit, den Tiefflug und die Wasseroberfläche wird diese dynamische Aufsicht unmittelbar mit einem Helikopterflug verknüpft. Damit eröffnet sich ein weites Feld an medienhistorischen Überlegungen zu Visualisierungen vom Fliegen: Ballonfahrten und Fotografie, Krieg und Kino usw.; also alles, was Peter Weibel (1987) unter den »orbitalen Blick« einordnet. Diese Kultur- und Mediengeschichte soll an dieser

Stelle nicht weiter vertieft werden, bildet aber natürlich ein Rückgrat meiner Überlegungen zu dynamischen Einstellungen.

Ein Vorläufer der Introsequenz von *MIAMI VICE* ist *MAGNUM P.I.* (CBS 1980-1988). In der Introsequenz von *MAGNUM P.I.* gibt es ebenfalls dynamische Aufsichten von Wasseroberflächen, nur diesmal von pazifischen. Im Unterschied zu *MIAMI VICE* ist in *MAGNUM P.I.* der Helikopter und sein Pilot, T. C. Calvin, Bestandteil und aktives Element der Serienerzählung. Die dynamischen Aufsichten werden durch die Aufnahmen von T. C.s Helikopter und in einer Einstellung durch den im Helikopter fotografierenden Magnum zumindest teilweise auch narrativ plausibilisiert. In *MAGNUM P.I.* übernehmen der Helikopter und die durch ihn ermöglichte Auf- und Übersichten immer wieder narrative Funktionen in diversen Serienepisoden. Noch sehr viel stärker als in *MAGNUM P.I.* montiert die Introsequenz von *MIAMI VICE*, visuelle Schnipseln des Handlungsortes (Miami) in die dynamischen Aufsichten der Ozeanoberfläche. Beispiele für die eingblendeten visuellen Stereotype von Miami sind Palmen, Flamingos, *beach girls*, Pelota Spieler, Papagei, Rolls Royce, Touristen am Swimming Pool, Hunderennen usw. Dieses visuelle Lokalkolorit steht im Kontrast zu dem Flug über den Ozean. In gewisser Weise lässt sich die deutliche Trennung des Fluges vom visuellen Lokalkolorit als ein Übergangsphänomen deuten: Die eingestreuten Szenen würden durchaus auch ohne den Ozeanflug als Intro funktionieren. Doch diese Form der visuellen Collage erlaubt wiederum eine Verknüpfung der nicht-narrativen Sensation des rasanten Hubschrauberfluges mit der Einführung des Handlungsortes. Mit dieser Kombination werden wir auf das Genre der Actionserie eingestimmt und gleichzeitig mit dem ›Flair‹ von Miami vertraut gemacht.

Vergleicht man nun diese Serienintros der Achtziger Jahre mit US-amerikanischen Serien nach 2000, erkennt man eine deutliche Steigerung des atmosphärischen und stilistischen Einsatzes im Verhältnis zu den narrativen Elementen. Diese historischen Entwicklungen lassen sich beispielsweise am Intro der Serie *WITHOUT A TRACE* (CBS 2002-2009) zeigen. Hier gibt zwar nicht das typische New Yorker Lokalkolorit, aber es werden durchaus dynamische Auf- und Ansichten der Stadt mit Elementen aus der Serie wie der Vorstellung der Protagonisten, des Themas und wiederkehrender Visualisierungen vermischt. In einer sich ständig veränderten Collage entsteht in *WITHOUT A TRACE* die Dynamik nicht durch das Überfliegen der Stadt, sondern durch stete Verfremdung und Überlagerung von visuellem Material aus der Serie. Auch wenn die dynamischen Aufsichten von New York nicht im Intro verwendet werden, ersetzen sie doch in den Serienepisoden von *WITHOUT A TRACE* den klassischen *establishing shot*. Immer wieder werden bei Ortswechsel kurze Flüge über die New

Yorker Skyline eingestreut. Der Handlungsort bleibt dabei sehr unbestimmt, einzig die Handlungszeit wird grob durch die jeweiligen natürlichen Lichtverhältnisse angezeigt. Die narrativen Funktionen dieser Inserts sind demnach gering und trotzdem sind sie mit Bedeutungen aufgeladen. Etwa durch die farblich zurückhaltende Gestaltung, die den Eindruck einer düsteren Großstadt, eines Molochs, hervorruft. Eine andere Bedeutungsebene liegt in der Gleichsetzung der Hochhäuser von Manhattan mit New York, also in der televisuellen Umsetzung einer Stadtarchitektur:

»Der optisch aufgeladene Blick, etwa auf Hochhäuser, produziert auf diesem Wege die Vorstellung von der modernen Großstadt als ›natürlichem‹ Ort der industriellen Vernunft und Herrschaft über Natur« (Prigge 1995, 81).

Die Bedeutungsebene der Inszenierung der Großstadt als Ort der Vernunft lässt sich noch deutlicher in der Fernsehserie CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION (CBS 2000-) und Ihren Spin-Offs CSI: MIAMI (CBS 2002-2012) und CSI: NEW YORK (CBS 2004-2013) herausarbeiten. Alle drei Serien zeichnen sich – neben den schon bei WITHOUT A TRACE vorhandenen dynamischen Ansichten der jeweiligen Städte – durch den steten Triumph der forensischen Wissenschaft über menschliche Schwächen und Triebe aus. Die hochtechnisierten Labore der Wissenschaftler und ihre daraus gewonnenen ›vernünftigen‹ Argumente gewinnen stets gegen die Körperspuren hinterlassenden Täter (In den Krimiserien vor CSI werden meines Erachtens nie so häufig Körperflüssigkeiten den Tätern zum Verhängnis).

Wenn demnach in der Fernsehserie CSI die dynamischen Aufsichten von Las Vegas, Miami und New York fast völlig frei von narrativen Funktionen sind, dann schließt das andere Bedeutungsebenen keineswegs aus. Die dynamischen, urbanen *establishing shots* haben vielmehr eine mythische Funktion. Sie vermitteln nur grobe Vorstellungen von Zeit oder vom Ort der Handlung und haben damit noch die Funktion eines klassischen *establishing shot*, ohne dass sie diese Funktion auf klassische Weise erfüllen. Auf einer mythischen Bedeutungsebene etablieren Sie eher einen epistemologischen Raum, in dem die forensische Wissenschaft mit je lokalem Einschlag ihrem Geschäft nachgehen kann. Die dynamischen Aufsichten auf die Stadt finden ästhetischen und strukturellen Anschluss an den allgemeinen Stil der CSI-Serien. Eine generelle Dynamisierung des Kamerastils und damit des Looks dieser Fernsehformate lässt sich feststellen. Einzelne Elemente des Looks sind beispielsweise, dass die Kamerabewegung der dynamischen Aufsicht in der nächsten Einstellung aufgenommen und weitergeführt wird oder dass die Charaktere sich dem atmosphärischen Lokalkolorit der Stadtaufnahmen anpassen oder dass die Licht- und Farbgebung der

Mise-en-scène durchgängig die Handlungsorte charakterisiert. Es geht eher um das »Gefühl« Las Vegas, Miami oder New York, als um fiktive oder reale räumliche Bezüge. Der Soundtrack unterstützt dieses *feeling* zum einen durch unbestimmte, »diegetische« Geräusche wie Straßenlärm oder Helikoptergeknatter. Zum anderen sind die dynamischen Aufsichten manchmal mit Musik unterlegt. Dieser dynamische Kamerastil und die dynamischen Aufsichten könnte man nach dem Produzenten von CSI und WITHOUT A TRACE als Jerry-Bruckheimer-Stil bezeichnen. Aber auch jenseits der von ihm produzierte Fernsehserien wird man fündig: z. B. in ALLY McBEAL (Fox 1997-2002) noch in einer Mischform mit klassischen *establishing shots* oder in CROSSING JORDAN (NBC 2001-2007).

5. *middle-level phenomena*

Mit diesem Essay möchte ich Fragen anreissen, die von bestimmten Visualisierungstypen in audiovisuellen Medien ausgehen: Inwieweit sind diese dynamischen Einstellungen narrative, inwieweit sind sie jenseits von Narrationslogiken operierende Visualisierungen? Welche analytischen Werkzeuge und kulturhistorischen Tradierungen sind zur Erfassung dieses Phänomens relevant? Und: Gibt es eine Epoche dynamischer Einstellungen und lohnt es sich über sie nachzudenken? Meine hier geleisteten Antwortversuche sollen nebenbei auf ein Dilemma der Medienwissenschaften aufmerksam machen. Das Dilemma, das auf der einen Seite durch die Spezialisierung auf einzelne Medien sowie die damit verbundene thematische Fokussierung entsteht und das auf der anderen Seite mit übergreifenden Medientheorien und deren Generalisierungen einhergeht. Beide Betrachtungsweisen sind zur Gegenstandsschließung absolut notwendig und müssen meines Erachtens durch eine weitere Phänomen- und Theorieebene ergänzt werden: Mit den dynamischen Einstellungen haben wir ein Beispiel für eine so genannte mittlere Phänomenebene. Bordwell benennt dieses Defizit für die Filmwissenschaft dementsprechend mit *middle-level phenomena* (Bordwell 1997, 19). Sie müssen als medienübergreifende visuelle Phänomene analysiert werden und trotzdem lassen sie sich nicht in einer rein medientheoretischen Überlegung auflösen, da sie ebenso aus Entwicklungen und Praktiken in den Einzelmedien hervorgehen. Dabei sind – neben dieser mittleren Ebene – die Mikro- und die Makroebene zur Begriffsklärung und als methodische Inspiration weiterhin notwendig. Ein weiterer produktiver Punkt der Beschäftigung mit der mittleren Phänomenebene ist die Fortführung von Überlegungen zu Feldern, die vernachlässigt wurden oder die sich der unmittelbaren wissenschaftlichen Verarbeitung entziehen.

Ein Beispiel für das Erste ist die Auseinandersetzung mit den nicht unmittelbar narrativen Bildern, die den Look und Stil eines medialen Produkts prägen (und damit auch seine Historizität produzieren). Ein Beispiel für das Zweite sind die vielfältigen Beschreibungsversuche, die das Emotionale, Körperliche und Affektgeladene unserer Medienerfahrungen einzufangen versuchen.

ÄSTHETIKEN DER RE-VISUALISIERUNG ZUR SELBSTSTILISIERUNG DES FERNSEHENS⁴¹

Ist in den Medienwissenschaften, der Kunstwissenschaft oder der Philosophie die Rede von Ästhetik oder Stil, so geht es meist nicht um Fernsehen. Ebenso selten wird die Geschichte des Fernsehens in Epochen konkurrierender oder aufeinander folgender Stile eingeteilt. Ästhetische Kriterien sind, zumindest sofern sie die Gestaltung und nicht ganz allgemein die Wahrnehmung betreffen, den Künsten vorbehalten, weshalb ein Bildmedium erst als ein künstlerisches gedacht sein muss, um ästhetische Aussagen über seine visuellen Erscheinungsformen, Verfahren und Wirkungen treffen zu können. Film und Fotografie wurden durch ihre Betrachtung als abgeschlossene Werke in die schon bestehenden ästhetischen Theorien eingeführt und somit – im Gegensatz zum Fernsehen – immer wieder als Kunstformen reflektiert. Zwar finden innerhalb der Produktionszusammenhänge des Fernsehens normästhetische Fragen durchaus einen diskursiven Raum (von den frühen Auseinandersetzungen um die adäquate Form des Fernsehspiels bis zu den »Mainzer Tagen der Fernsehkritik«), womit zugleich eine Reihe von Auseinandersetzungen über divergierende Vorstellungen zur Ästhetik verbunden sind. Diese finden sich allerdings durchgängig in einem Spannungsverhältnis zu den spezifischen Formen der modernen Massenmedien. Die tatsächlichen visuellen Gestaltungsformen, die vorhandene Oberflächen und ästhetischen Erfahrungen oder die ‚Erscheinung‘ des Fernsehens werden weder im journalistischen noch im medienwissenschaftlichen Rahmen systematisch als ästhetische Phänomene reflektiert. Während Film in der Philosophie einen Boom an Popularität erlebt, in dem er zur Exemplifizierung nicht nur ästhetischer Modelle, sondern auch von Gegenwartsanalysen herhalten muss, findet sich kaum eine Philosophin oder ein Philosoph der Gegenwart, die oder der über die Ästhetik des Fernsehens publiziert. Diese philosophische Disziplin scheint weiterhin nicht zu taugen für ein Medium, das so selbstverständlich auf Seiten des Massenkonsums steht. Trotz gewisser Ausnahmen trifft die Vermutung von Stanley Cavell, der er sich als einer der wenigen Philosophen über das fehlende Interesse an einer philosophischen Betrachtung des Fernsehens äußert, weiterhin zu, dass »es uns bis jetzt noch nicht gelungen ist zu begreifen, wofür das Medium da ist; was seine Stär-

ken und Besonderheiten sind« (Cavell 2002, 128). Diese Lücke zu füllen, erweist sich für Cavell deshalb als schwierig, weil es eine gewisse akademische Ablehnungshaltung gegenüber Fernsehen immer noch zu überwinden gilt.

Fernsehen und die ›visuelle Wende‹

Als eine mögliche Reaktion auf diese unbeantworteten Fragen nach den tatsächlichen Ästhetiken des Massenkonsums im Allgemeinen und des Fernsehens im Spezifischen entsteht im späten 20. Jahrhundert eine Bewegung in den Kulturwissenschaften, die sich über Fragen eines *iconic*, *pictorial* oder *visual turn* Gedanken macht. Diese Wende zum Visuellen wird dabei als epistemologischer Bruch oder als Paradigmenwechsel verstanden, der über die einzelnen Fachgrenzen hinaus Wirkung entfaltet. Mit dieser Generalisierung und Ausdehnung wird die visuelle Wende entweder als philosophisches oder als gesellschaftlich-empirisches Terrain konzipiert.

Auf dem philosophischen Terrain ergibt sich die Legitimation, von der Dominanz des Visuellen zu sprechen bzw. diese anzukündigen, ausdrücklich aus einer Krise der Sprache bzw. Schrift. Für W.J.T. Mitchell ist der pictorial turn demnach »eine postlinguistische, postsemiotische Wiederentdeckung des Bildes als komplexes Wechselspiel von Visualität, Apparat, Institution, Diskurs, Körpern und Figurativität« (Mitchell 1997, 19). Auf dem Terrain gesellschaftlich-empirischer Umwälzungen, auf dem die Debatte um *visual culture* als ein Folgeprojekt der Cultural Studies zu verorten ist, verweisen Autoren wie Nicholas Mirzoeff (1999) auf die vielfältigen empirischen Befunde, die einer dringenden theoretischen Einordnung bzw. Konzipierung bedürfen.◀2 Interessanterweise taucht bei beiden – für den Fokus visuelle Kultur exemplarischen – Fürsprechern Fernsehen als ein Beispiel unter vielen auf, dessen spezifische Leistung als bildästhetisches Medium allerdings weder analysiert noch theoretisiert wird. Andere ›Medien‹ sowie Strömungen in der aktuellen Kunst, vor allem die Fotografie oder der Computer werden dagegen durchaus ausführlich als zu analysierende und zu theoretisierende Beispielfelder visueller Kultur gewürdigt.

Ein ähnliches Bild zeigt sich hinsichtlich der Untersuchungen von Fernsehen als Teil von Massenkonsum und Popkultur. Daraus ergeben sich zwar gerade in der Perspektive der Cultural Studies eine Reihe von ästhetischen Besonderheiten des Fernsehens: vom *flow* bei Raymond Williams (2002) über seine bardische Funktion bei John Hartley und John Fiske (2001) bis zur Differenzierung serieller Narrationsformen und visueller Exzesse (wiederum bei Fiske 1989◀3). In der

Perspektive der Cultural Studies bleibt der Anteil des Visuellen letztlich aber immer dem semantischen Konzept der Bedeutungskonstruktion untergeordnet. Die visuellen Operationen sind ›Durchlauferhitzer‹ der Bedeutungsproduktion und haben weder einen historischen noch einen theoretischen Platz in den Ansätzen der Cultural Studies zum Fernsehen.

Fernsehen ist demnach ein Kennzeichen der visuellen Wende, aber es ist weder favorisierter Untersuchungsgegenstand noch Bezugspunkt für epistemische Verschiebungen. Dagegen möchten wir im Folgenden mit einigen Probebohrungen auf dem Feld der bildästhetischen Funktionen des Fernsehens argumentieren und die These zur Diskussion stellen, ob nicht Fernsehen, gerade weil es keine eindeutigen visuellen Formen hervorbringt und weil es nicht ein isolierbares und eigenständiges ästhetisches Phänomen darstellt, ein spannender Beispielfall für bildtheoretische Überlegungen ist. Dabei ist es weder unsere Absicht, Fernsehen als Kunst zu betrachten, noch seine Visualisierungen als ›neue und ganz andere Bilder‹ zu entdecken. Stattdessen liegt die Motivation zu den folgenden Überlegungen in dem Versuch, noch einmal die gewohnten Bahnen fernsehwissenschaftlicher Perspektiven zu verlassen und ausgehend von den empirisch vorhandenen visuellen Oberflächen und Eindrücken des Fernsehens bildästhetische Fragestellungen zu re-fokussieren.

Zuerst werden mögliche theoretische und begriffliche Anschlüsse an vorhandene ästhetische Theorien gesucht, indem dort bestimmte Begriffe und Formulierungen für die Schärfung unserer Fragestellung herausgerissen werden. Gleichzeitig wird dadurch unser Begriff der Re-Visualisierung für die elementaren bildästhetischen Operationen des Fernsehens eingeführt. Danach werden wir intensiver den historisch-empirischen Ansatz von John T. Caldwell zur Televisualität als Epoche des US-amerikanischen Fernsehens vorstellen. In seiner historischen Re-Konstruktion einer spezifischen ›visuellen Wende‹ werden mit den Phänomenen »picture effect« und »performance of style« erste Formen der Re-Visualisierung über den lokalen und geschichtlichen Rahmen von Caldwell's Untersuchungen hinaus als ästhetische Reflexionsbegriffe stark gemacht. Damit unternehmen wir den Versuch einer Re-Theoretisierung der Caldwell'schen Perspektive, um diese dann auf aktuelle Phänomene der Re-Visualisierung im Fernsehen anzuwenden. Am Ende steht der Versuch, diese Sondierungen ästhetischer Modelle auf eine Reflexion des medialen Status von Fernsehen hin zuzuspitzen: Die Re-Visualisierungen werden als Hinweis dafür genommen, dass Fernsehen seine Ästhetik (aber auch seine Machteffekte) gerade daraus gewinnt, dass es sich fortlaufend wandelt.

Eingrenzungsversuche

Eine erste Strategie, an die bildästhetischen Ressourcen des Fernsehens zu gelangen, findet sich in den ästhetischen Konzepten der (neo-)pragmatischen Philosophie. Im Anschluss an John Dewey versucht Richard Shusterman (1994) mit der Kategorie der ästhetischen Erfahrung popkulturelle Produkte in die Sphäre des Künstlerischen zu integrieren. In dem er die Rezeption und insbesondere die somatischen Effekte in den Mittelpunkt seiner Überlegungen stellt, lassen sich die ästhetischen Verfahren der Popkultur und der Kunst über den Körper des Rezipienten vergleichen. Diese ›Adelung‹ der Popkultur birgt eine Reihe von Abgrenzungsproblemen und negiert weitgehend den eigenständigen Charakter ihrer medialen Bedingtheit; dennoch finden sich durchaus spannende Anschlusspunkte für die Frage nach einer Ästhetik des Fernsehens, weil mit der Fokussierung auf Erfahrung das Statische und Objekthafte medialer Produkte an Relevanz verliert. Shusterman weist auf den prozessualen Charakter popkultureller Ästhetik hin, der sich in der grundlegenden Bedeutung der Kategorien Erfahrung, Erleben und Handeln für die ästhetischen Aktionen des Rezipienten widerspiegelt. Ästhetische Erfahrung wird prozessual erstellt und ist nicht im popkulturellen Artefakt konserviert. Mit der Dynamisierung der Erfahrungskategorie und der Aktivierung des Rezipienten argumentiert Shusterman ganz im Sinne der Überlegungen der Cultural Studies zum Fernsehen und zur aktiven Bedeutungsproduktion der Zuschauer. Der entscheidende Unterschied zwischen beiden Modelle besteht in der gezielten Unschärfe der Erfahrungskategorie, die der Bedeutungs- und Wissens-kategorie gegenübergestellt wird. Gerade durch diese Unschärfe lassen sich beim Fernsehen unter anderem die Phänomene von Visualisierungen in den Blick nehmen, die jenseits semiotischer Zugriffe stehen.

Eine analoge Ästhetisierung der Popkultur unter Bezug auf ihre Performativität findet sich in Susan Sontags »Anmerkungen zu Camp« (1964): Bezeichnenderweise ist der »visual taste«⁴⁴ zwar eine Kategorie des Camp-Erlebnisses, aber Fernsehen ist nicht in der Aufzählung potentieller Camp-Kandidaten enthalten. Trotzdem ist Sontags Anmerkung eine wichtige Ergänzung zu Shusterman, weil die erste Eingrenzung von Camp nicht über Schönheit, sondern über Künstlichkeit und Stilisierung stattfindet.⁴⁵ Damit wird Stil bei Sontag sehr viel stärker als eine dynamische Kategorie thematisiert als bei Shusterman. Bei beiden findet sich die Übereinstimmung, dass der Prozess einer Ästhetisierung auf Seiten der Rezeption kein Auffinden einer (ontologisch) verankerten Schönheit ist, sondern eine Konstruktionsleistung ästhetischer Erfahrung.

Im Anschluss an Shusterman und Sontag ergibt sich die Frage, warum das Prozessuale nur aus Richtung der Rezeption gedacht ist und nicht auch für die Erstellung und die Oberflächen popkultureller Produkte eine sinnvolle Beschreibung- und Analysekatgorie darstellt – schließlich sind die Objekte der Popkultur auch von ihren Gestaltungsformen her flüchtig, variabel und hochdynamisch. Um die Bilder des Fernsehens auf ihre ästhetische Produktivität hin untersuchen zu können, muss man vielleicht auf den Begriff des Bildes weitgehend verzichten, weil er zu statisch ist und zu sehr auf eine Kohärenz der visuellen Erscheinung abzielt. Während »Bild« nicht nur von seiner Begriffsgeschichte her auf das endgültige Produkt und seine vorgängige Produktion verweist, impliziert der Begriff »Visualisierung« das Prozesshafte und Veränderbare, mit dem auf das Zusammenspiel der Praktiken von Produktion und Rezeption aufmerksam gemacht wird und das Aufgreifen unterschiedlichster visueller Quellen im televisuellen Diskurs in den Fokus ästhetischer Überlegungen gerät. »Idealer Rezipient« und »Ideales Produkt« sind dann nur temporäre Konstruktionen von Sendungsformaten, Visualisierungsstrategien, technischen Entwicklungen, Zuschauerforschung usw. Fernsehen wird damit prinzipiell zu einer Reproduktions- und Verwertungsmaschine für alle möglichen Visualisierungen.

Mit dem Begriff der Visualisierung werden Prozesse der Sichtbarmachung und des Sehens angesprochen und in Bezug auf das Fernsehen beispielsweise Schrift, Sprache und andere Gestaltungsmittel in die Ebene visueller Phänomene integriert, wie sie insbesondere auf den Oberflächen von VIVA, CNN oder Bloomberg TV auftreten. In den Verfahren der Re-Visualisierung steckt das ästhetische Potential des Fernsehens selbst. Zentral ist hierbei, welche Prozesse der Stilisierung, also einer vorübergehenden Verfestigung oder Verhärtung bestimmter ästhetischer Formen wie beispielsweise Splitscreens, Textlaufbänder, Computeranimationen, Auteur-Stile usw., sich in den Re-Visualisierungen des Fernsehens beobachten lassen. Neben dem Gesichtspunkt des Prozessualen gilt es, den Aspekt des Stils als wiedererkennbare ästhetische Form im Fernsehen zu fassen, ohne ihn auf eine eindeutige Kennzeichnung von distinkten Objekten festzulegen.

Der (Neo-)Pragmatismus ist nur ein Versuch, ästhetische Kategorien an die popkulturellen Phänomene unserer Zeit heranzutragen und er hat seine Grenzen darin, dass mit dem Begriff der Erfahrung die technische und ökonomische Prozessualität, die die Ästhetik des Fernsehens prägt, nicht erfasst wird. Shusterman setzt sich hierbei von Adornos ästhetischer Theorie ab, die für uns in einer weiteren Probebohrung durchaus der Ausgangspunkt einer Annäherung an eine Ästhetik des Fernsehens und einer Bestimmung seines Stils sein

kann. Ein erster Anknüpfungspunkt liegt im »Kulturindustrie«-Kapitel von Horkheimer und Adorno, das immer zu sehr mit den Konnotationen des zweiten Wortteils »Industrie« und entsprechend wenig mit denen des ersten Wortteils »Kultur« (als ästhetische Reflexion über mediale Konstellationen und ihre Produkte) rezipiert wird. Insbesondere die Kategorie des Stils ist bei Horkheimer und Adorno eine systematische Unterscheidungskategorie, die über die Kunst hinaus auf die Kulturindustrie angewendet werden kann. Mit der dialektischen Konzeption der Produktion und Negation von Stil (und damit von Herrschaft) innerhalb der Kulturindustrie wird die »romantische Rückphantasie«, die Stil als eine »bloß ästhetische Gesetzmäßigkeit« (Horkheimer & Adorno 1969, 151) begreift, zurückgewiesen. Stil ist somit nicht eine nachträgliche Charakterisierung von Kultur im Sinne einer Künstler- oder Epocheneinteilung, sondern eine Analysekategorie, die das je spezifische Zusammenwirken von Macht, Wissen und Technik beschreibt und hinterfragt. Die dialektische Uneindeutigkeit von Stil als einem ästhetischen Differenzkriterium und als Ausdruck einer massenmedial vereinheitlichenden visuellen Kultur◀6 umreißt eine epistemische Bewegung, die bei Horkheimer und Adorno schon angelegt ist und die wir bei den fernsehhistorischen Thesen von John T. Caldwell erneut unter dem Stichwort »performance of style« aufgreifen wollen.

Im »Prolog zum Fernsehen« schreibt Adorno diese Programmatik im ersten Satz seiner Ausführungen fort: »Die gesellschaftlichen, technischen, künstlerischen Aspekte des Fernsehens können nicht isoliert behandelt werden. Sie hängen in weitem Maße voneinander ab« (Adorno 1963, 69). Ohne dass wir die daraus sich entwickelnden Schlussfolgerungen von Adorno zur ideologischen Funktion des Fernsehens an dieser Stelle weiterverfolgen möchten, ergibt sich aus dieser breiten Kontextualisierung der Fernsehästhetik die Möglichkeit, eine etwas andere Fundierung der Kategorie »Stil« zu erhalten, die uns den ästhetischen Verfahren des Fernsehens und ihrer Analyse näher erscheint.

Adorno beschreibt sehr genau die ästhetischen Erfahrungen mit dem (US-amerikanischen) Fernsehen der fünfziger Jahre, das durch gewisse »Unzulänglichkeiten« wie die Miniaturisierung der »Menschen auf der Fernsehfläche« (ebd., 71) gekennzeichnet ist. Die spezifische Ästhetik des Fernsehens wird demnach durch seine Produktionsbedingungen, seine technischen Möglichkeiten und Begrenzungen sowie durch seine Rezeption bestimmt. Fernsehen ist durch diese Operationen »nicht mehr natürlich, sondern ästhetisch wahr[zunehmen« (ebd.), was nach Adorno zu einer Überforderung des Publikums führt. Weicht man hier von Adornos Weg erneut ab, könnte die Überforderung weniger normativ als spezifisch ästhetische Erfahrung des Fernsehens verstanden werden. Um die Effekte des Fernsehens zu studieren, schlägt Adorno vor, »Fernseh-

bilder ohne Worte« zu verwenden und die Assoziationen der Zuschauer auszuwerten (ebd.). Zu fragen wäre allerdings, welche Fernsehbilder typisch sind und somit Grundlage einer solchen Studie sein könnten.

Adorno bleibt in seinen Ausführungen sehr allgemein; auch bei ihm beschränkt sich die Ästhetik des Fernsehens letztlich auf seine Wahrnehmungsform oder – wie man heute sagen würde – auf das Dispositiv: Die tatsächlich realisierten Ästhetiken, ihre Gravitationsfelder und Differenzierungen interessieren nicht. In der Auslassung konkreter Bildbeschreibungen zeigt noch einmal das Problem, die Ästhetik des Fernsehens zu thematisieren. Die Materialebene des Fernsehens weist zumindest aus heutiger Sicht keinerlei Konsistenz auf. Im Fernsehen kann jedes visuelle Element Verwendung finden. Es ist ein Feld der Visualisierungen, das keine typischen Bilder produziert, aber durchaus spezifische Ästhetiken prozessiert. In die Visualisierungen des Fernsehens geht die Bildproduktion aus anderen Medien- und Diskursbereichen ein. In Formaten des Reality-TV oder der Dokumentar- und Nachrichtensendungen werden Computeranimationen, Infrarot und Ultraschallaufnahmen sowie Videomaterial aus Überwachungskameras oder aus Camcordern eingebracht. Wie sollen hier die Medien- und Diskursbereiche getrennt werden? Oder ist das nicht schlicht die falsche Frage? Vor dem Hintergrund dieser Re-Visualisierungen erklären sich die schon beschriebenen Schwierigkeiten bei der Bestimmung der Fernsehästhetik, zumal diese in der Topologie des Fernsehprogramms durch die Definitionen von Tageszeiten und Senderfamilien systematisch vervielfältigt und differenziert wird.

Im Zusammenhang mit dieser Heterogenität des visuellen Materials des Fernsehens, seiner je unterschiedlichen Transformation in den Produktionsprozessen und der fortlaufenden Re-Formulierung von Aneignungsprozessen könnten die übergreifenden Ansätze zur visuellen Kultur einen erneuten Ausgangspunkt der Überlegungen darstellen. Die fernsehspezifische Funktion der Re-Visualisierung kann das merkwürdige Fehlen von ästhetischen Konzepten für dieses Medium zwar erklären; gerade hiervon ausgehend wäre aber zu überlegen, wie ein philosophische Perspektivierung mit dieser Situationsbeschreibung umgehen könnte. So ist es doch auffällig, dass in der Debatte um visuelle Kultur ein historischer Sprung von Fotografie und Film direkt zu den digitalen Bildern gemacht wird. Die Auslassung des Fernsehens ist umso erstaunlicher, da der Computer nicht ganz so einfach in die Tradition der Bildmedien zu integrieren ist.

Televisualität und Fernsehphilosophie

Fernsehen ist weiterhin ein zentraler Ort, an dem definiert wird, was in unserer Kultur sichtbar wird und wie es sichtbar wird. Während auf der einen Seite Institution und Infrastruktur des Fernsehens rigide Vorgaben machen und somit das, was sichtbar werden kann, grundlegend standardisieren (etwa bezüglich des Bildformats, der Auflösung, der Größe etc.), finden sich auf der anderen Seite innerhalb dieser technisch-institutionellen Rahmung heterogene Formen, Stile und Techniken der Visualisierung. Es bleibt deshalb – trotz der technisch-institutionellen Rigidität – fraglich, ob die Bilder des Fernsehens einem einheitlichen Modus folgen und für eine spezifische Wahrnehmungsform stehen. Hier soll die These vertreten werden, dass es sich – gerade für eine ästhetische und philosophische Betrachtung – lohnt, die tatsächlichen Visualisierungsformen des Fernsehens anzuschauen. Dabei kann es – wie die obigen Ausführungen verdeutlicht haben – sicher nicht um eine formale und stilistische Klassifikation der Bilder gehen, die im Fernsehen vorkommen, sondern eher um die Prozesse der (Re-)Visualisierung, die einen neuen Blick auf das erlauben, was Fernsehen (nicht) ist.

Der US-amerikanische Fernsehwissenschaftler (aber auch: Fernsehregisseur und -produzent) John T. Caldwell hat mit dem Band *TELEVISUALITY. STYLE, CRISIS AND AUTHORITY IN AMERICAN TELEVISION* (1995) die bislang umfassendste und wohl auch anspruchvollste Untersuchung der visuellen Formenvielfalt des Fernsehens, ihrer Möglichkeitsbedingungen und kulturellen Effekte vorgelegt. Es ist eine vorwiegend analytische Arbeit, die sich zwar explizit gegen zahlreiche kanonisierte fernsehtheoretische Positionen wendet (etwa die Konzeptionen vom Programm als *flow*, vom Fernsehen als auditivem oder als Live-Medium), dabei aber selbst kein konsistentes Theoriegebäude entwickelt. Die Begriffe und die Methoden, derer sich Caldwell bedient, sind zumindest zahlreich und eigenwillig; ihr Verhältnis zueinander wird nicht immer eindeutig geklärt. Wenn Caldwells Arbeit hier dennoch als Beitrag zur (oder zumindest als Anregung für) Fernsehphilosophie vorgestellt werden soll, dann verdankt sich dies nicht nur dem generell offenen Begriff der Fernseh- oder Medienphilosophie (vgl. Wiesing 2003), sondern zugleich einer spezifischen Qualität von Caldwells Analyse, die einer Kennzeichnung von Philosophie, die Michel Foucault vorgeschlagen hat, durchaus entspricht:

»Man weiß seit langem, dass die Aufgabe der Philosophie nicht darin besteht, zu entdecken, was verborgen ist, sondern darin, genau das sichtbar zu machen, was sichtbar ist, d.h. das erscheinen zu lassen, was so nahe, so unmittelbar, so eng mit uns verbunden ist, dass wir es aufgrund

dessen nicht wahrnehmen. Während es Aufgabe der Wissenschaften ist, das erkennen zu lassen, was wir nicht sehen, ist es Aufgabe der Philosophie, das sichtbar zu machen, was wir sehen« (Foucault 2001, 682).

Caldwells Konzept der Televisualität lenkt unseren Blick auf den – scheinbar offensichtlichen – »picture effect« des Fernsehens: Im Fernsehen steht nicht die Wahrnehmung und Definition von Realität im Mittelpunkt (»reality effect«), sondern die Bearbeitung und Differenzierung von Bildformen. Die visuellen Qualitäten des Fernsehens gehören nach Caldwell genau zu den Gegenständen, die uns so nahe sind, »dass wir [sie] aufgrund dessen nicht wahrnehmen«. Die Pointe von Caldwell's Analyse liegt nämlich keineswegs nur darin, dass er die Vielfalt und die Bedeutsamkeit der televisuellen Bilder vor Augen führt, sondern auch darin, dass die visuellen Qualitäten keineswegs im Verborgenen aufzuspüren sind, sondern gleichermaßen bei der Produktion wie bei der Rezeption von Fernsehen wahrgenommen und reflektiert werden und somit eine entscheidende Rolle beim tagtäglichen (ökonomischen und soziokulturellen) Funktionieren von Fernsehen spielen. Überraschend (und mit Foucault könnte man sagen: philosophisch) sind diese Überlegungen nur deshalb, weil Fernsehen trotz (und wohl auch wegen) seiner ›Flut‹ an visuellen Wahrnehmungsmöglichkeiten über lange Jahre hinweg kaum als Medium thematisiert wurde, das im Feld der Bildlichkeit entscheidende Innovationen, Definitionen oder Modifikationen vornimmt. In der Wissenschaft wurde Fernsehen häufig dominant als auditives, sprach- und themenorientiertes Medium wahrgenommen; im Interdiskurs (aber auch in der Wissenschaft) wurde vor allem der Realitätsbezug diskutiert. Als Beitrag zur Fernsehphilosophie kann Caldwell's Untersuchung allerdings auch deshalb verstanden werden, weil sie die Begriffe, mit denen Fernsehen beschrieben wird – und nicht zuletzt den Begriff des Fernsehens selbst – zumindest mit neuen Aspekten versieht.

Zur Geschichte der Televisualität

Caldwell's Argument ist in erster Linie ein historisches, wodurch seine theoretischen/philosophischen Implikationen in gewisser Weise abgefedert und möglicherweise verdeckt wird: Mit Beginn der 1980er Jahre, so die zentrale These, bildete sich im (US-amerikanischen) Fernsehen eine stilistische Vielfalt heraus; Sender und Sendungen erhielten ein auffälliges und je spezifisches visuelles Design. Während in den davor liegenden Jahrzehnten Kamera, Licht und Montage weitgehend standardisiert und ökonomisch effizient eingesetzt wur-

den und höchstens die Ausstattung sowie die Körper und Kleider der Schauspieler für visuelle Differenzierung sorgten, wurde nun ein erheblicher technischer und ökonomischer Aufwand betrieben, um Sendungen schon durch die Art der Kameraarbeit, der Farbigkeit oder des Filmmaterials Auffälligkeit und Prägnanz zu verleihen. An den Produkten dieser Zeit macht Caldwell sichtbar, wie sich das Bild des Fernsehens vervielfältigte und wie das Fernsehprogramm sich zu einem komplexen Feld visueller Stile wandelte: Mit CNN und MTV traten zwei ganz unterschiedliche Formen einer hyperaktiven, anonymen und reflexiven Bildgestaltung auf. CNN produzierte Bilder von der Fernsehproduktion (Monitorwände, Splitscreen-Inszenierungen, Live-Schaltungen mit Störungen) und veränderte mit exzessiven Bild-Schrift-Kombinationen und schwarzweißen, stockenden Videoaufnahmen (vor allem anlässlich des Golfkriegs 1991) den gewohnten look des Fernsehens nicht weniger als MTV mit den technisch hybriden Musikvideos, die häufig unterschiedliche Materialien (Super-8, Video, Animation, Special Effects) miteinander kollidieren ließen. Daneben veränderte sich aber auch der Look des etablierten Mainstream-Fernsehens: Nicht nur MIAMI VICE (NBC 1984-1989), eine mittlerweile kanonische Sendung der Fernsehästhetik, machte die ›Stilisierung‹ der Bilder durch Farbfilter und Lichtinszenierung zu einem (gegenüber der Handlung) eigenständigen Ritual; andere Sendungen (etwa die Krimiserie HILL STREET BLUES, NBC 1981-1987) imitierten mit filmischer Technik die gerade neu etablierte Videoästhetik und inszenierten durch wenig geordnete Bilder und offene Räumlichkeiten Spontaneität und ›Realismus‹: »Even in TV genres based on filmic realism, then, the status of the image takes on a new importance« (Caldwell 1995, 66). Serien und Fernsehfilme orientierten sich zunehmend an einem filmischen ›look‹, indem sie den technischen Aufwand erhöhten (bewegte Kameras etc.) oder auch indem sie gezielt den Stil eines Filmgenres imitierten (Caldwell fasst dies unter dem Begriff »masquerade«; ebd., 91f.); journalistische Formate, insbesondere das sogenannte »tabloid television«, bedienten sich exzessiv der neuen Techniken der Postproduktion, mit denen die Bildflächen variiert und verdichtet werden konnten. ◀7 Im Fernsehen lässt sich demnach nicht nur eine immense Vielfalt an visuellen Stilen und Formbildungen finden, sondern auch eine exzessive Markierung von und Auseinandersetzung mit Bildhaftigkeit, wobei vor allem der permanente Bezug auf Bildformen und Stile anderer Medien auffällt. Entsprechend spielt bei Caldwell weniger ‚das Bild‘ des Fernsehens eine Rolle, als die Prozesse der Stilisierung und der Re-Visualisierung, mit denen Bilder im Fernsehen sichtbar, thematisiert und bearbeitet werden.

»Picture Effect« und »Performance of Style«

Am Beispiel von zwei Begriffen, mit denen Caldwell die Stoßrichtung der Televisualität – der Visualisierungsprozesse also, die zumindest für das Fernsehen seit den 1980er Jahren prägend sind – kennzeichnet, möchten wir im Folgenden zeigen, dass sie über die rein historische Diagnose hinaus als ästhetische Begriffe stark gemacht werden können. Zum einen bündelt Caldwell, wie oben schon erwähnt, die Effekte der Televisualität in dem Begriff »picture effect«; zum anderen kennzeichnet er die ästhetischen Verfahren im Fernsehen als »performance of style«:

Die Bezeichnung »picture effect« weist darauf hin, dass die stilisierende Arbeit zur Sichtbarkeit und Reflexion von Bildern führt. Neben »Realität« und »Fiktionalität« (bzw. Diegese) als Wahrnehmungs- und Referenzmodi, werden im Fernsehen schlicht Bilder sichtbar gemacht oder, insofern es eben keine Bilder, sondern Visualisierungsprozesse sind: Oberflächentexturen, gestaltbare Bildflächen und ästhetische Formen. Durch technisch-stilistische Bearbeitung erhalten die Visualisierungen das, was dem Fernsehen immer wieder abgesprochen wird: Materialität, Räumlichkeit, Brillanz und subtile Differenzierung. Bildflächen überlagern sich und bewegen sich in die Tiefe des Bildraums; Schrifttafeln werden halbtransparent über andere Bilder geblendet; die Farbflächen blitzen metallisch etc.⁴⁸ Dies sind keineswegs ästhetische Spieleereien, sondern entscheidende Scharnierpunkte der medialen Zirkulationsprozesse. In der Produktion findet sich ein elaboriertes Wissen über stilistische Alternativen, denen sowohl semantische Denotationen als auch konkrete ökonomische Produktivität (im Sinne von Zielgruppenattraktivität) zugewiesen werden. Auf Seiten der Rezeption entfaltet sich die ästhetische Erfahrung zunehmend auf der Basis einer stilistischen Kompetenz, die subtile Differenzierungen zwischen unterschiedlichen Sendungen realisiert. – Der »picture effect« zeigt sich also weniger in einer eindeutigen Dominanz »des Bildes« als in der fortlaufenden Problematisierung dieser Kategorie in Produktion, ästhetischen Verfahren und Rezeption. Und wenn man bereit ist, die Performanzen »des Mediums« selbst als (ästhetische/philosophische) Reflektionen aufzufassen, so wird man solche Reflektionsprozesse gleichermaßen (wenn auch nicht in identischer Weise) in den Produkten und Formbildungen wie auch in den Praktiken finden können, die diese produzieren und zirkulieren lassen.⁴⁹

Mit der Bezeichnung »performance of style« verbindet sich der Hinweis, dass die Visualisierungen des Fernsehens weniger durch einen oder mehrere Stile, als durch die fortlaufende Überarbeitung, Ausstellung und wechselseitige Abgrenzung von Stilisierungsbemühungen zu beschreiben sind. Die Visualisie-

rungen haben immer einen strategischen Stellenwert, der – im je spezifischen Stil – ökonomische, technische und ideologische Aspekte bündelt. Letztlich kann gar nicht davon geredet werden, dass die Visualisierungen einen Stil haben, der sich in der Machart des jeweiligen Bildes zu erkennen gäbe; eher müsste der Stilisierungsprozess im zielgerichteten Aufgreifen und Abstoßen von anderen (abwesenden, aber implizierten) Stilen verortet werden.◀¹⁰ Was als Stil operational einsetzbar wird ist sehr direkt abhängig von technischen Entwicklungen, verfügbaren Finanzen und vordefinierten Zielgruppen. Visuelle Stile sind gerade im Fernsehen immer auch Kenntlichmachungen, die den Warencharakter von Produkten stützen.◀¹¹ Wobei – im Unterschied zur These von Horkheimer und Adorno – gerade die tatsächliche (d.h. nicht bloß ideologisch-scheinbare) Differenzierung von Stilen sowohl Profit- als auch Machteffekte hat. Für das Fernsehen zeichnet Caldwell nach, dass die zunehmende Bedeutung der visuellen Ästhetik zu Beginn der 1980er Jahre nicht zuletzt auf eine verschärfte ökonomische Konkurrenz (Kabelfernsehen etc.) zurückzuführen ist. Sendungen konnten nicht mehr (nur) durch ihre ›Inhalte‹ oder ›Themen‹, sondern vor allem durch ihren visuellen Stil von anderen unterschieden werden; der je spezifische *look* hatte ökonomische Funktionen, weil er Zielgruppen definieren, Aufmerksamkeit wecken aber auch Kompetenz und Könnerschaft signalisieren konnte. Dies impliziert wiederum, dass die »performance of style« sich nicht im *look* einer Sendung erschöpft. Fernsehsendungen werden mit einer Autorschaft versehen (etwa prominenten Namen aus Hollywood), die Ästhetik und Stil signifiziert, sie werden durch ihre Paratexte als besonderes Programmereignis aus dem Programmfluss herausgehoben und stehen selbst bei ökonomischem Misserfolg für die Innovationskraft des Senders. Mittlerweile werden Stilisierungsprozesse immer häufiger eingesetzt, um neue Technologien zu plausibilisieren. Die (zumindest ökonomische und alltagspraktische) Konvergenz von Handy und Fernsehen sowie von Internet und Fernsehen wird beispielsweise durch neue Verschränkungen von Bild und Schrift vorangetrieben. Ästhetische Reflexion (und auch Reflexivität) gehen mit ökonomischer Verwertbarkeit Hand in Hand. Dass das Fernsehen mit den technisch-stilistischen Performanzen zugleich seine eigene (All-)Macht affirmiert, wird noch zu diskutieren sein.

Auch über die historische spezifische Konstellation, die zur Ausprägung einer Televisualität geführt hat, hinaus, können die Begriffe »picture effect« und »performance of style« darauf hinweisen, dass die Bildhaftigkeit des Fernsehens von einer strategischen Stilisierung geprägt ist, die zu einer Reflektion von Bildern/Visualitäten in Produktion, Rezeption und den Produkten selbst führt. Die Stilisierungen zielen dabei auf eine differenzierende Identifizierung

von Sendungen, aber auch des Fernsehens im Ganzen im Verhältnis zu anderen Medien.

Der Status der Bilder / Der Status des Mediums

Von besonderem Interesse für eine (visuelle) Ästhetik des Fernsehens, scheint uns der spezifische Umgang Caldwells mit den Bildern des Mediums, die er einerseits aufwertet (und zum Teil überhaupt erst sichtbar macht), die er aber zugleich prozessual relativiert und somit jeder Ontologisierung des Bildhaften (und zugleich des Mediums) entzieht. Dies wird dort besonders deutlich, wo sich die Schilderungen der Televisualität mit der allgemeineren Diagnose eines *pictorial turn* berühren, die weiter oben schon kurz angerissen wurde. Gerade W.J.T. Mitchell hat wiederholt betont, dass das Konzept des *pictorial turn* und das Paradigma der *visual culture* weder von einer eindeutigen Definition ausgehen, was Bilder sind und was sie können, noch von einer unterstellten Bedeutsamkeit der Bilder. Vielmehr steht gerade die Frage danach, wie es dazu kommt, dass Bildern ein so wichtiger und zugleich problematischer Stellenwert zugesprochen wird, im Mittelpunkt des Interesses⁴¹²; komplementär dazu werden Bilder als Zusammenspiel vielfältiger Faktoren betrachtet, die zwar andere Probleme aufwerfen als Schrift und Text, von diesen aber keineswegs getrennt werden können:

»Er [der *pictorial turn*; R. A.] ist eher eine postlinguistische, postsemiotische Wiederentdeckung des Bildes als komplexes Wechselspiel von Visualität, Apparat, Institution, Diskurs, Körpern und Figurativität. Er ist die Erkenntnis, daß die Formen des Betrachtens (das Sehen, der Blick, der flüchtige Blick, die Praktiken der Beobachtung, Überwachung und visuellen Lust) ebenso tiefgreifende Probleme wie die verschiedenen Formen der Lektüre (das Entziffern, Dekodieren, Interpretieren etc.) darstellen, und daß visuelle Erfahrung oder die ›visuelle Fähigkeit zu lesen‹ nicht zur Gänze nach dem Modell der Textualität erklärbar sein dürften“ (Mitchell 1997, 19).

Und an anderer Stelle:

»Die Dialektik von Wort und Bild scheint in dem Gewebe von Zeichen, mit dem eine Kultur sich umgibt, eine Konstante zu sein. Das Veränderliche ist die Webart, die Relation von Kette und Schuß« (Mitchell 1990, 55).

Die Parallele zu Caldwell scheint uns eine doppelte: Zum einen kann man, sobald man empirisch und historisch untersucht, was in Bildern sichtbar wird und wie es sichtbar wird, keine klare Grenze ziehen zu Schrift und Sprache, Grafiken und Schemata etc. Zum anderen (und genau deshalb) lässt sich die

Kategorie Bild nicht auf einen bestimmten – etwa von Sprache und Schrift völlig verschiedenen – Wahrnehmungsmodus oder eine bestimmte Funktion festlegen, sie ist ein zentraler Kampfplatz unserer (Medien-)Kultur (ebd., 56). Bei Caldwell findet sich – ganz ähnlich wie bei Mitchell – keine schlichte Affirmation von Bildern, sondern eine kritisch rekonstruktive Haltung, die die fortlaufenden Neudefinitionen und strategischen Konstruktionen von Bildlichkeiten empirisch untersucht und dabei die Auf- und Abwertungen, die die Visualisierungen erfahren, als konstitutive Elemente ihres Funktionierens betrachtet. Wenn Mitchell darüber hinaus davor warnt, Bilder (oder Bildformen, wie etwa die Zentralperspektive bei Panofsky) mit historischen Totalitäten gleich zu setzen¹³, so kann dies auch als Maßstab für die (beschränkte) Reichweite einer Ästhetik des Fernsehens verstanden werden. Die Visualitäten des Fernsehens sind in umfassende kulturelle, ökonomische und technische Prozesse eingebunden, die ihnen ihre Differenzqualitäten verleihen; sie können aber keineswegs stellvertretend für diese Prozesse oder gar für die in ihnen realisierten Wahrnehmungs- und Praxisformen stehen.¹⁴ Allerdings, und dies scheint uns der fernsehphilosophisch interessanteste Aspekt bei Caldwell, steht auch in Frage, ob und inwiefern die visuellen Formen des Fernsehens, Aussagen über das Fernsehen erlauben (bzw. Ausdruck des Fernsehens sind). Viel eher nämlich könnte die Analyse der Televisualität zum Schluss führen, dass Fernsehen sich nur in einer »performance of style« realisiert, die immer schon die Grenzen des Fernsehens überschreitet, Fernsehen neu erfindet und definiert. Bezeichnenderweise resultiert das, was im Fernsehen als Stil prägnant wird, in der Regel aus einer Grenzüberschreitung zu anderen Medien. Während manche Sendungen mit hohen Produktionskosten ästhetische Aspekte des Kinos nachahmen (Caldwell bezeichnet diese stilistischen Performanzen als »cinematic«) oder die visuellen Auffälligkeiten der Videotechnologie ausstellen (»videographic«), inszenieren andere Sendungen »digitale Stile«, indem sie beispielsweise Vorgänge durch Computersimulationen rekonstruieren oder schlicht den Look von Internetseiten (einschließlich eines Mauszeigers) annehmen. Insofern wir hier dafür plädieren, die »Oberflächen« ästhetisch ernst zu nehmen und sie nicht als nur »oberflächliche« Erscheinungen einer grundlegenden (etwa technischen bzw. dispositiven) Instanz zu betrachten, liegt die Schlussfolgerung nahe, dass es so etwas wie eine bestimmte, kennzeichnende Visualität von Fernsehen nicht gibt. Das, was im Fernsehen sichtbar wird, wird demzufolge immer in Kopplung an andere Medien und die von diesen typisierten Visualisierungen sichtbar. Im Fernsehen finden sich ganz überwiegend Re-Visualisierungen: Bildformen, die in anderen medialen Konstellationen und Praxisbereichen definiert wurden, erhalten im Fernsehen eine (modifi-

zierte) Sichtbarkeit. Systematisch verweigern die Visualisierungen des Fernsehens diesem Medium eine visuelle ›Identität‹. »Television seems to want to be anything but television, to be anything but its own unique medium« (Caldwell 1995, 149).◀¹⁵

Angeichts der strategischen Operationalität des »performance of style« betrifft diese sich selbst negierende Stilisierung des Fernsehens keineswegs bloß ästhetische Fragen im engeren Sinne von Gestaltungsformen, sondern zielt auf die medientechnischen Grundkategorien von Fernsehen. So hat Caldwell beispielsweise auch den Live-Modus – nicht selten das Merkmal von Fernsehen schlechthin – als strategische Stilisierung untersucht und ihn somit seiner Eindeutigkeit, keineswegs aber seiner Relevanz beraubt. Bemerkenswert scheint uns dabei vor allem die Vorgehensweise Caldwells, die gezielt begriffliche Unschärfen in Kauf nimmt (oder sogar produziert), um so die flexiblen Neudefinitionen, die das Medium sich mit seinen Re-Visualisierungen gibt, fassen zu können.◀¹⁶

Der Live-Modus des Fernsehens lässt sich zwar auf den ersten Blick technisch eindeutig definieren – Caldwell fasst dies unter dem Begriff ›On-Air‹; das, was wir auf dem Bildschirm als ›live‹ wahrnehmen, ist aber ein Stilisierungsprozess, dessen Verfahren und Effekte durch die technische Definition kaum hinreichend erfasst werden (Caldwell 2000). Vielmehr ist gerade der Live-Modus hoch artifiziell, vielfach mediatisiert und somit hybrid: Die Kommentierungen, die Schrifteinblendungen und Zeitlupenwiederholungen, die vorbereiteten Dramaturgien, die Rück- und Vorausblicke konstruieren »live slippages« – ein kontinuierliches Gleiten zwischen Gegenwart, Vergangenheit und Zukunft. Erst dadurch erhält der Live-Modus seine Prägnanz (seine Erkennbarkeit) und die enorme (ökonomische und kulturelle) Bedeutsamkeit. ›Live‹ ist vor diesem Hintergrund nicht die (technisch hergestellte) Gleichzeitigkeit von Aufnehmen-Senden-Wahrnehmen, sondern eine strategische Bearbeitung von Bildern, die darauf zielt das Publikum in (und durch) das Dreiecksverhältnis von Gegenwart, Vergangenheit und Zukunft dauerhaft einzubinden: »a form of announced and guided temporal appointment« (ebd., 21). Unter diesen ›Live‹-Modus fallen dann allerdings auch bestimmte Reality-Formate (die keineswegs der technischen Kategorie ›On-Air‹ entsprechen) und sogar noch die Internetauftritte der Sender, die vorbereitend und ergänzend zu Sendungen die »lived relationship« zwischen Rezeption und Produktion in ein anderes Medium hinein verlängern (ebd., 44).◀¹⁷

Aus der Analyse der visuellen Formen gewinnt Caldwell Begriffsbildungen, mit denen er etablierte fernsehtheoretische Konzeptionen in Frage stellt; dies betrifft die Vorstellung vom Programm als kontinuierlichem *flow* (dagegen setzt

er das »event status television«), die dichotomische Unterscheidung von aktivem und passivem Publikum (dagegen setzt er die produktive Einbindung in den Produktionsprozess¹⁸) und viele andere. Er bündelt seine analytischen Ergebnisse kaum zu einem fernseh- oder medientheoretischen Modell; insofern er die Heterogenität der Strategien und der Stile betont, gibt es dazu auch keinen Anlass. Dennoch wollen wir abschließend versuchen, gerade diese betonte Heterogenität, die vielfältigen Prozesse der Re-Visualisierung zwar nicht in eine Theorie zu überführen, aber doch als mögliche Elemente einer Philosophie des Fernsehens stark zu machen.

Eine Pointe von Caldwells Argumentation scheint uns darin zu liegen, dass die Visualisierungsprozesse des Fernsehens (und das umschließt auch ihren Stellenwert in den Diskursen und Praktiken von Produktion und Rezeption) mit definieren, was Fernsehen ist, was seine Basiskategorien und Effekte sind. Insofern die Re-Visualisierungen hoch flexibel und »intermedial« sind, muss Fernsehen im Ganzen als eine veränderliche und dynamische Konstellation gedacht werden; insofern allerdings die Re-Visualisierungen sich als Teilelemente von technologischen und ökonomischen Strategien herausbilden, müssen gerade diese mediale Uneindeutigkeit von Fernsehen und seine fortlaufenden Veränderungen als Machtmechanismen untersucht werden. Noch einmal kann hier der Philosophiebegriff von Foucault aufgerufen werden, der Macht als das Phänomen schlechthin betrachtet, das so sichtbar und präsent ist, dass wir es kaum wahrnehmen: »Folglich könnte in diesem Zusammenhang heute Aufgabe der Philosophie sein: Wie verhält es sich mit den Machtbeziehungen, in denen wir festsitzen und in die die Philosophie selbst seit mindestens hundertfünfzig Jahren verstrickt ist« (Foucault 2001, 682).

Re-Visualisierungen und die Neudefinition von Fernsehen

Eine Zuspitzung erhalten die Überlegungen Caldwells durch neue Ausrichtungen innerhalb des »performance of style«, die sich seit wenigen Jahren abzeichnen und Fernsehen neu zur Disposition stellen. Neben einer exzessiven Verschaltung von Bild und Schrift, die die Bilder/Visualisierungen – wie in der Sendung GET THE CLIP auf Viva Plus (2002-2014) – in ein Ranking einfügt und dem selektiven Zugriff der Zuschauerinnen und Zuschauer aussetzt, fällt vor allem die zunehmende Präsenz von abgebildeten Bildern, visualisierten Visualisierungen und medienvermittelten Medien auf. Insbesondere in Videoclips, einer Gattung, die immer wieder stilistische Innovationen und Wendungen besonders deutlich werden lässt, spielen Medienbilder eine Hauptrolle. Die Mu-

sikerinnen und Musiker halten beispielsweise Fotos in der Hand, die in Bewegung geraten (etwa in Clips von Outkast, The Streets und anderen), oder sie befinden sich in Räumen mit großen Plasmabildschirmen (etwa in Clips von Dido, The Sugababes und anderen). Insbesondere in Werbespots werden Bilder von ausgedruckten Bildern, von Handyfotos oder von Digitalcameras präsentiert, die immer zugleich als Stilisierungen und Gebrauchsanweisungen fungieren. Gerade Handyfotos und Amateurvideoaufnahmen dominieren aber auch den Stil von Reality-Formaten wie der Detektivserie *LENSSEN & PARTNER* (Sat.1 2003-2009) und ermöglichen in *GET THE CLIP* die visuelle (Selbst-)Repräsentation der Zuschauerinnen und Zuschauer im Rahmen des Fernsehbildes. Aufwändigere Produktionen wie beispielsweise die Krimiserien der CSI-Reihe (CBS 2000-) stellen dagegen bildgebende Verfahren der Wissenschaft in den Mittelpunkt: Lasergestützte Rekonstruktionen eines Schusswechsels, Röntgenfotografien oder DNA-Analysen werden hier regelmäßig und ausführlich ins Bild gesetzt. Nicht zuletzt machen zahlreiche Fernsehsendungen Computermonitore mit ihren vielfältigen Visualisierungen sichtbar; so werden in dem vielstündigen Hybrid GIGA-TV (man weiß nicht recht, ob es ein Sender, ein Programm oder eine Sendung ist) sowohl Computerspiele als auch die laufende E-Mailkommunikation präsentiert.

In all diesen Beispielen trägt die Visualisierung von mediatisierten Bildern zu einer stilistischen Differenzierung, zugleich aber zu einer Hybridisierung der Bildkategorie generell bei. Auffällig ist zunächst, dass in diesen Fällen die stilistische Differenzierung zunächst ›naturalisiert‹ oder zumindest ›diegetisiert‹ wird: Nicht das Fernsehbild wird bearbeitet, sondern es werden andere Medien, deren Visualisierungen vom Fernsehen abweichen (und dennoch in diesem visualisiert werden können), schlicht gezeigt, weil sie Teil eines Settings oder einer Handlung sind. Allerdings affizieren sich die kopräsenten Bilder wechselseitig, so dass keineswegs das Fernsehbild den neutralen Rahmen für die Präsentation anderer Bilder abgibt. Es ist hier auf der einen Seite bezeichnend, dass beispielsweise Fotografien (in Videoclips aber auch in Werbespot für Drucker) animiert werden und dabei häufig ihren medialen Rahmen überschreiten. In der Umkehrung wird aber auch das Fernsehbild zu einem Bild unter anderen: Im Clip zu »Changes« von The Osbournes sitzen Vater und Tochter vor einer Wand mit zahlreichen Familienbildern, deren Motive sich ändern. Zusätzlich wird aber die gesamte Einstellung von Vater und Tochter immer wieder ein wenig ›nach hinten‹ gerückt, erhält dadurch selbst einen Rahmen und wird zum Bild. Auch die Plasmabildschirme innerhalb des Fernsehbildes bleiben in den meisten Videos ambivalent mit dem Fernsehbild verbunden: Teils ist auf ihnen die gleiche Szene wie im Fernsehbild noch einmal zu sehen; teils

werden sie bildfüllend und verändern damit (so im schon angesprochenen Clip von The Sugababes) das Format des Fernsehbildes, das dann von 4:3 auf 16:9 wechselt.◀19 Diese Ambivalenz verbleibt (und das scheint uns eine wichtige Neuerung gegenüber den Stilisierungen der 1980 und frühen -90er Jahre zu sein) aber nicht innerhalb des Fernsehbildes, sondern verlässt diese systematisch, insofern die Medienbilder, die mit ihrer spezifischen visuellen Differenz zur »performance of style« beitragen, gleichzeitig eine Existenz in unserem Alltag außerhalb des Fernsehens haben: Plasmabildschirme finden sich in jedem Kaufhaus, Computerspiele kann jeder selbst auf den Fernsehmonitor bringen und die Handyfotografien, die in GET THE CLIP zu sehen sind, sind tatsächlich die der Zuschauer. Stilisierung verbindet sich sowohl mit medialer Ausdifferenzierung und Vervielfältigung wie mit differenten medialen Praktiken.◀20 Versucht man nun diese Formen (unzählige andere Beispiele ließen sich ergänzen) auf ihre visuellen Strategien und Konsequenzen zu befragen, um besser zu sehen, was wir im Fernsehen sehen, dann lassen sich einige vorläufige Aspekte versammeln: Naturalisierung und Artifizialisierung gehen bei diesen Bildern Hand in Hand und können überhaupt nicht mehr als Gegensatz betrachtet werden. Die Künstlichkeit der Bilder macht die Authentizität der Erfahrung möglich, wobei immer andere Medien flexibel und momenthaft zur »Realität« oder zum »Außen« des Fernsehbildes werden können, das auf diese zeigt – und sich von diesen unterscheidet. Die visuellen Flächen werden darüber hinaus zu Objekten expliziter und extensiver Befragung und erhalten gerade dadurch visuelle Prägnanz und Überzeugungskraft. Reflexion auf Bildstatus und Materialität schließt somit die strategische (und gegebenenfalls ideologische) Produktivität von Bildern keineswegs aus.

Bei GIGA-TV sehen wir beispielsweise (in einem »gewöhnlichen« Fernsehbild) zwei jugendliche Moderatoren, die die Zuschauerinnen und Zuschauer adressieren, hinter Computermonitoren sitzen. Ihr Blick wendet sich dann auf Tastatur und Monitor des Computers, im Gegenschnitt sehen wir über ihren Rücken ebenfalls den Computermonitor, auf dem ein Spiel gestartet wird; die Moderatoren diskutieren das Spiel und zeigen mit ihren Fingern oder mit dem Mauszeiger auf einzelne Bildelemente. Durch einen cut-in wird das Computerspiel bildfüllend und somit identisch mit dem Fernsehbild; aus dem Off (bzw. als voice-over◀21) kommentieren die Moderatoren den Spielverlauf. In wenigen Schritten, die allerdings durch Ton und Blickstruktur miteinander »vernäht« sind, verändert sich der Status dessen, was wir zu sehen bekommen, grundlegend. Das Computerspiel wird zum Fernsehbild, das damit aber eine ganz andere Modalität und einen anderen Realitäts- oder Objektstatus annimmt.◀22 Es wird zum Gegenstand von Reflexionen, die allerdings keineswegs die Bedeu-

tungen der Visualisierungen entschlüsseln – diese stehen überhaupt nicht zur Diskussion –, sondern ihre Handhabbarkeit und ihren Erlebniswert optimieren. Eine ähnlich ambivalente mediale Konstellation war zu beobachten als Saddam Hussein am 14.12.2003 von den US-amerikanischen Besatzungstruppen im Irak gefangen genommen wurde. Im Fernsehen sah man keine (Fernseh-) Bilder von Hussein, sondern Bilder von 16:9 Plasma-Monitoren des US-amerikanischen Militärs, auf denen Videoaufnahmen von seiner medizinischen Untersuchung zu sehen waren. Neben den ungekämmten Haaren und dem Bart sowie der Behandlung (der geöffnete Mund wurde mit einer Taschenlampe beleuchtet) trug vor allem die Formatverzerrung (die Bilder wurden mit einem 4:3 Format aufgenommen und auf den 16:9 Monitoren entsprechend in die Breite gedehnt) zur Prägnanz dieser Bilder bei, die bezeichnenderweise am folgenden Morgen in den meisten Zeitungen in diesem Format abgedruckt wurden. Auch diese Visualisierungen waren Gegenstand intensiver Befragungen und Reflexionen, die – gemeinsam mit der medial-visuellen Konstruktion – der Begegnung mit diesen Bildern den Status einer ›authentischen Erfahrung‹ verliehen. Die akzentuierte Artifizialität ist somit zunächst nicht mehr als ein stilistisch differenzierter Modus, der durchaus strategisch so eingesetzt werden kann, dass sich damit ein besonderer Realitätsgehalt, emotionale ›Tiefe‹ oder eben ›Authentizität‹ verbindet. Dies lässt sich auch an einem fiktionalen Beispiel verdeutlichen: Im Pilot zur Schönheitschirurgie-Serie NIP/TUCK (FX 2003-2010) wird eine Ehekrise dadurch zugespitzt, dass die Frau in der familiären Wohnung auf einem großen Plasma-Fernseher ein altes Video betrachtet, auf dem sie, ihr Mann und weitere Freunde über ihre Zukunftshoffnungen reden. Auffällig ist zum einen, dass es keinerlei Verzerrungen des Bildes gibt – als wäre auch das alte Video schon in 16:9 gedreht worden. Zum anderen ist bezeichnend, dass sich in der gleichen Folge eine Sequenz findet, die in Großaufnahme zeigt, wie sich ein Verbrecher beim Schönheitschirurgen (dem Ehemann) das Gesicht grundlegend verändern lässt. Dies wird mit konventioneller filmischer Technik (Zeitraffer, schnellen Einstellungswechseln etc.) ins Bild gesetzt. Während also die persönliche Ver- und Entstellung und somit ein Akt des Fingierens mit filmischen Techniken (und darüber hinaus mit viel Blut, Haut usw.) inszeniert ist, findet ausgerechnet die persönliche Krisenerfahrung und Identitätsfindung durch einen Blick auf den High-Tech-Monitor, der zudem ein künstliches (und auffallend ›unrealistisches‹) Bild zeigt, ihre Visualisierung. Die Effekte solcher Re-Visualisierungen lassen sich nur unzureichend mit Modellen von Selbstreferentialität oder Simulation erklären. Die medialen Visualisierungsformen sind zu vielfältig und zu ambivalent, um einem einheitlichen Modus von Referentialität zugeordnet zu werden. Sehr flexibel können visua-

lisierte Medien als ›Außen‹ oder als Teilelement des Fernsehens definiert werden. Über den Realitätsbezug des gegenwärtigen Fernsehens lässt sich unter Bezug auf die Re-Visualisierungen keine pauschale Aussage treffen.◀23 Zumal die Medienrealität sowohl als ferne aber kopräsenste Außenwelt, als Vergangenheit oder Zukunft, vor allem aber auch als handhabbares Interface visualisiert wird. Gerade deshalb scheinen uns die Visualisierungen als strategische Beiträge zur Selbstdefinition und Selbststilisierung von Fernsehen Relevanz zu besitzen. Während auf die hier angeführten Beispiele zunächst Marshall McLuhans Diktum, »dass der ›Inhalt‹ jedes Mediums immer ein anderes Medium ist« (McLuhan 1992 [1964], 17), zuzutreffen scheint, kann doch – entgegen McLuhan – keineswegs die Rede davon sein, dass diese andere Medien/die ›Inhalte‹ von der ›eigentlichen‹ Botschaft des Mediums, nämlich der »Veränderung des Maßstabs, Tempos oder Schemas, die es der Situation des Menschen bringt« (ebd., 18), ablenken. Stattdessen nehmen die Re-Visualisierungen ganz offensiv, ganz explizit Manipulationen am Dispositiv Fernsehen vor. Der Bezug des Fernsehens auf andere Medien zielt demnach auch weniger darauf, die ›Spezifik‹ der beiden so übereinander geschichteten Medien herauszustellen.◀24 Vielmehr werden Spezifika des Fernsehens ausgeweitet, differenziert und zur Entfaltung gebracht. Fernsehen realisiert sich, indem es sich in seinen Visualisierungen und Re-Visualisierungen ständig strategisch neu positioniert: Schon lassen sich erste Stilisierungen im Fernsehen erkennen, die es als ein immersives Überwältigungs-Medium (mit Zielrichtung HDTV) neu definieren, während die Split-Screen-Werbung und Formen des product placement strategische Stilisierungen gegen Festplattenrekorder und die sogenannte Fernsehfee (eine Set-top-box, die automatisch Werbung ausblendet) darstellen. Somit werden Formen der Visualisierung sichtbar gemacht, die ein anderes Fernsehen, andere Praktiken und Technologien des Fernsehens zur Disposition stellen.◀25

Seine Machteffekte erhält Fernsehen also nicht (oder nicht nur) aus seiner Definition von ›Welt‹, sondern aus seiner Neu-Definition seiner eigenen dispositiven Verfasstheit, die immer auch die Praktiken von Produktion und Rezeption mit einschließt. Es geht allerdings nicht, dies macht die Vielfalt der Re-Visualisierungen deutlich, um einen Prozess der Standardisierung und Normierung, sondern – gerade im Gegenteil – um eine Auflösung einer verbindlichen und eindeutigen medialen Form. Bezeichnend ist, dass gerade die zunehmende Reflexion auf die Materialitäten, Formen und Stile dessen, was sichtbar wird, zur technischen und ökonomischen Produktivität und vor allem zu einem intensivierten (wenn auch nicht weniger reflektierten) Einbezug kultureller Praktiken in die immer neuen dispositiven Strukturen beiträgt. Die Ästhetik des Fernsehens

hens legt nicht fest, was Fernsehen ist, sie stellt dies vielmehr fortlaufend in Frage; genau daraus gewinnt Fernsehen seine augenblicklich Macht: Es existiert vor allem als eine Option auf andere Visualisierungen und – damit verbunden – andere Kopplungsformen von Produktion und Rezeption.

Anmerkungen:

- 01► Diesen Aufsatz habe ich zusammen mit Markus Stauff geschrieben, der den Wiederabdruck genehmigt hat.
- 02► »The gap between the wealth of visual experience in postmodern culture and the ability to analyse that observation marks both the opportunity and the need for visual culture as a field of study« (Mirzoeff 1999, 3).
- 03► Das Desinteresse am Visuellen außerhalb semiotischer Grenzen zeigt sich auch am Index in Fiskes Buch. Dort gibt es keinen Eintrag zu »visual«, »picture« oder »image«, aber allein zwölf Stichwörter und Unterkategorien zu »text« (Fiske 1989).
- 04► »There is taste in people, visual taste, taste in emotion - and there is taste in acts, taste in morality« Sontag, Susan, Notes on Camp, 1964, <http://faculty.georgetown.edu/irvinem/theory/Sontag-NotesOnCamp-1964.html> [27.11.2014].
- 05► »1. To start very generally: Camp is a certain mode of aestheticism. It is one way of seeing the world as an aesthetic phenomenon. That way, the way of Camp, is not in terms of beauty, but in terms of the degree of artifice, of stylization« Ebd.
- 06► Diese Dialektik setzt sich im Begriff der Kultur, wie Horkheimer und Adorno ihn gebrauchen, fort, so dass heutige Konzeptionen visueller Kultur schon immer das erfüllen, was sie negieren: »Von Kultur zu reden war immer schon wider die Kultur. Der Generalnenner Kultur enthält virtuell bereits die Erfassung, Katalogisierung, Klassifizierung, welche die Kultur ins Reich der Administration hineinnimmt« (Horkheimer & Adorno 1969, 152).
- 07► »For all those subgenres, reality has become raw material to be mined and reworked. Reality shows now tend to transform the world into a succession of ›altered states‹« (Caldwell 1995, 228 f.).
- 08► »There is no attempt to deny the video picturing process in the new television. Rather, the objectification of the televisual apparatus is dramatically evident in its appetite for the pictorial artifact, surfaces and images. The new television does not depend upon the reality effect or the fiction effect, but upon the picture effect« (Ebd., 152).
- 09► Dies schließt auf der einen Seite beispielsweise an Lorenz Engell an, der feststellt: »Medienphilosophie ist deshalb ein Geschehen, möglicherweise eine Praxis, und zwar eine der Medien. [...] Sie findet immer schon statt, und zwar in den Medien und durch die Medien« (Engell 2003, 53). Auf der anderen Seite wäre mit Caldwell darauf hinzuweisen, dass etwa die Praktiken der Produktion nicht weniger zu ›den Medien‹ gehören und

keineswegs weniger ästhetisch-reflexives Potenzial besitzen als die Bilder, Sendungen Produkte. Wenn die Medien philosophieren, dann philosophieren sie an sehr unterschiedlichen Orten und mit sehr unterschiedlichen Verfahren: »More than just blank infrastructure, television's technological and production base is smart – it theorizes, orchestrates, and interprets televisual meanings – and is partisan« (Caldwell 1995, 7).

- 10► Dies mag zunächst banal erscheinen, insofern ›Stil‹ immer eine differentielle oder zumindest vergleichende Kategorie ist (vgl. Wuss 1998). Im Kontext der Televisualität fällt aber nicht nur eine enorme Verdichtung der relationalen Bezüge auf, die dem Stil ›Identität‹ verleihen; sondern zugleich eine Operationalisierung der Stilisierungsprozesse, die ein flexibles und manipulierbares Scharnier zwischen Produktion und Rezeption bilden.
- 11► Ähnliches hat Thomas Elsaesser schon für das Weimarer Kino – den sogenannten Expressionistischen Film – gezeigt (Elsaesser 1999; insb. das 1. Kapitel).
- 12► »Die Vorstellung, daß Bilder und Visualität die entscheidenden politischen Kräfte unserer Zeit sind, ist in der Tat eine jener kollektiven Halluzinationen, die in der Visual Culture Gegenstand der Untersuchung und nicht eines ihrer konstitutiven Axiome sein sollten« (Mitchell 2003, 43).
- 13► In einer Auseinandersetzung mit Panofsky und Crary kritisiert Mitchell deren Bemühen, Bilder zu entziffern und sie schließlich zum Emblem einer Epoche zu machen: »On the one hand, we are promised a discursive science of images, a mastering of the icon by the logos; on the other hand [...], certain persistent images and likenesses insinuate themselves into that discourse, leading into totalizing ›world-pictures‹ and ›world-views‹« (Mitchell 1990, 24).
- 14► Entsprechend wendet sich Caldwell entschieden dagegen, seine Beschreibung der Televisualität mit der Postmoderne kurzzuschließen; »picture effect« und »performance of style« weisen ihm zufolge gleichermaßen moderne wie postmoderne Züge auf. Die Visualisierungen sind flexible Strategien und nicht ›Ausdruck‹ oder ›Symptom‹ einer Epoche.
- 15► Die Argumentation ähnelt hier der dekonstruktiven Medientheorie von Jay David Bolter und Richard Grusin (2000), die für alle Medien die Nachahmung und Abgrenzung von Vorgängermedien zu einem konstitutiven Bestandteil erklären. Die entscheidende Differenz der Modelle besteht auch hier darin, dass Bolter/Grusin die Remedialisierung lediglich als ästhetisches Phänomen (und gewissermaßen als ›Naturgesetz‹ der Medien) untersuchen, während Caldwell die historisch differenten Strategien auf ihre ökonomischen Implikationen und ihre Machteffekte untersucht.
- 16► Auch diese für die Arbeit von Caldwell insgesamt bezeichnende an den Materialien des Fernsehens orientierte Begriffsbildung und Begriffsverschiebung kann als relevanter Beitrag zur Fernsehphilosophie verstanden werden: »Die Philosophie ist die Kunst der Bildung, Erfindung, Herstellung von Begriffen« (Deleuze, & Guattari 1996, 11).
- 17► Ausführlicher beschäftigt sich Caldwell in einem neueren Aufsatz mit der Internetpräsenz

von Fernsehsendern: »The most effective TV-websites succeed by keeping viewer-users engaged long after a series episode is aired, and this requires greatly expanding the notion of what a TV text ist« (Caldwell 2002a, 258).

- 18► »[...] it is worth considering how televisual makes activity and interactivity a part of its appeal to the viewer« (Caldwell 1995, 250).
- 19► Ähnlich auch der Clip zu Madonnas »Don't Tell Me«, der Bilder auf einer in der Wüste aufgespannten Leinwand zeigt, deren Grenzen zum Fernsehbild immer wieder brüchig werden.
- 20► Dies knüpft an die Etablierung von Home-Video-Formaten zu Beginn der 1990er an; auch diese zielten nicht nur auf einen neuen Stil, sondern ein neues Verhältnis der Zuschauer zum Fernsehen und somit auf dispositive Aspekte: »Producers went after the audience by creating program forms that drew attention to the audience, both by isolating and heavily stratifying viewer positions« (Caldwell 1995, 275).
- 21► Ob die Stimmen hier aus dem off (also dem gleichen Raum wie das, was wir sehen, aber außerhalb des Bildrahmens) kommen oder eher als voice over fungieren, hängt davon ab, ob man das bildfüllende Computerspielbild als Resultat eines Abfilms vom Computermonitor (vor dem die Spieler sitzen) oder als Einspielen eines Signals betrachtet, das von einem anderen Ort aus kommentiert wird.
- 22► Die Struktur ähnelt in einigen Punkten den Überleitungen in Nachrichten vom Moderator zum Vor-Ort-Reporter sowie der Kommentierung von Sportereignissen; Margaret Morse hat solche Verfahren hinsichtlich ihres ambivalenten Realitätsstatus' untersucht (Morse 1990).
- 23► Neben einer Reihe von Simulationsmodellen existieren mittlerweile eine Reihe von Modellen, die – wie beispielsweise Andrew Darleys Konzeption eines »second order realism« (Darley 2000) – den Realitätsbezug von Medien nicht leugnen, sondern lediglich seine vielfache Mediatisierung herausstreichen. Häufig wird dabei aber von einer Realität als zumindest potentiell gegenüber medialer Visualisierungen ausgegangen.
- 24► So kann beispielsweise für den Einsatz von Videobildern in Spielfilmen unterstellt werden, »dass sich die Spezifität eines Mediums insbesondere dann zeigt, wenn es in einem anderen, zweiten Medium als mediale Schichtung erscheint und damit die gewohnte Wahrnehmungsweisen seines Trägermediums korrumpiert oder zumindest modelliert« (Islinger 2002, 30f.).
- 25► Was Caldwell vor allem für die textuelle-ästhetische Seite nachvollzieht, dass nämlich ein zunehmend flexibles Reagieren auf die kulturelle Praktiken ökonomisch notwendig wird und sich ästhetisch bemerkbar macht gilt auch für die technisch-ästhetische Seite: »Successful multimedia development, therefore, means being able to track, monitor, and predict – or at least respond quickly to – multidirectional user flows and migrations. As a result, digital programmers must develop new units of temporal-user management« (Caldwell 2003, 136).

»ZU SCHÖN, UM WAHR ZU SEIN«. BILDKRITIK DES FERNSEHENS

Das Fernsehen in den Mittelpunkt von Überlegungen zur Bildkritik zu stellen, ist auf den ersten Blick nicht weiter ungewöhnlich. In der Fernsehgeschichte bot sein visueller Anteil immer wieder die Angriffsfläche für die Kritik am televisuellen Medium. Fernsehbildern wurde häufig jene suggestive Kraft unterstellt, die für die negativen Folgen wie Sucht, Manipulation und ›Verdummung‹ verantwortlich ist. Bei Adorno, dessen differenzierte Haltung zum frühen Fernsehen ansonsten bemerkenswert ist, kann man zur ›Verdummung‹ Folgendes lesen: »Die Lücke, welche der Privatexistenz vor der Kulturindustrie noch geblieben war, solange diese die *Dimension des Sichtbaren* [Herv. R. A.] nicht allgegenwärtig beherrschte, wird verstopft« (Adorno 1963: 69). Diese ›Verstopfung‹ führt nach Adorno dann zu einer Verwechslung zwischen sozialer Wirklichkeit und Fernsehwirklichkeit. »Das verstärkt die Rückbildung [beim Fernsehzuschauer; R.A.]: die Situation verdummt [...]« (Adorno 1963, 75). Eine andere Seite der frühen Bildkritik findet sich beispielsweise bei Marshall McLuhan in einer Aussage, die im Licht seiner Medientheorie eine positive Eigenschaft des Mediums Fernsehen hervorhebt: »Das Fernsehbild ist visuell gesehen datenarm« (McLuhan 1992 [1964], 357). Im Vergleich zu Fotografie und Film sieht McLuhan die Stärke des Fernsehbildes auf Seiten der Rezipienten: Durch die ›Datenarmut‹ seiner Bilder werden die Zuschauer gezwungen, ein aktives Verhältnis zum Medium aufzubauen. Dadurch ist das Fernsehen »vor allem eine Erweiterung des Tastsinns« (McLuhan 1992 [1964], 378). Diese überraschende Verbindung von Taktilität und Fernsehen eröffnet die Möglichkeit einer aktiven und – im wahrsten Sinne des Wortes – begreifenden Rolle des Zuschauers. Fällt diese ›Datenarmut‹ weg, verliert sich ein wichtiges Abgrenzungskriterium des Fernsehens zu anderen Medien.

Ausgehend von diesen Mediendefinitionen bei McLuhan erscheint es nach einer technikhistorischen Zäsur wie der Digitalisierung des Fernsehens durchaus sinnvoll, sich erneut zu fragen, wie sich das Medium geändert hat und wie sich Bildkritik im Sinne neuer Aktivierungsformen im Fernsehen wieder findet. In diesem Sinne wird Bildkritik mehr als mediale und soziokulturelle Innovation im Dispositiv des Fernsehens und weniger als eine Kritik von ›Außen‹ verortet.

Vor dem Hintergrund dieses kurz skizzierten Ansatzes einer Geschichte televisueller Bildkritik werden die weiteren Ausführungen einer Bottom-up-Strategie folgen. Von konkreten Beispielen im Umfeld der technisch-ästhetischen Transformationen des Mediums in den letzten Jahren ausgehend werden dann allgemeinere Überlegungen zu ästhetischen Operationen des Fernsehens und zum Stellenwert der Bildkritik entwickelt. Die leitende These unterstellt eine Verlagerung der Bildkritik in das Dispositiv des Fernsehens als integraler Bestandteil seiner aktuellen Konstituierung als digitales Medium. Dabei werden zwei Begriffe als Beschreibungsebenen dieser Verlagerung aufgegriffen:

Der erste Begriff »Retro-Kontrolle« leitet sich aus »empirischen Anekdoten« zum Videographischen ab. Demnach beginnt die Entwicklung zu einer neuen Bildkritik des Fernsehens schon in den Praxen videographischer Visualisierungen. Mit den ästhetischen und technischen Potentialen des Videographischen verbinden sich diskursive Positionen der Retro-Kontrolle. Der Begriff »Retro-Kontrolle« umfasst die videografischen Phänomene eines *empowerment*, das sich von den Videoaktivisten der sechziger und siebziger Jahre deshalb unterscheidet, weil das *empowerment* im televisuellen System selbst stattfindet, weil es Teil des Diskurses ist und weil es Kontingenzen in Machtstrukturen des Medialen aufdeckt; also weil es kritisches Potential hat. Diese Retro-Kontrollen sind demnach eine Spezifik der televisuellen Kritik. Sie sind Aktivierungspotentiale, die im Dispositiv Fernsehen an ganz unterschiedlichen Stellen Kritik ermöglichen. Produktion und Rezeption, Nähe und Distanz oder mediale Form und Bedeutung gewinnen durch die Retro-Kontrolle nicht nur neue antagonistische Positionen, sondern ermöglichen neue Allianzen der Kritik.

Der zweite Begriff »Re-Visualisierung« verankert diese »empirischen Anekdoten« des Videographischen als Strategien einer dynamischen Ästhetik des Fernsehens. Ganz im Sinne der Bottom-up-Strategie bei der Theoriebildung entsteht das Spezifische dieser Form der Bildkritik aus den jeweils aktuellen fernsehtypischen Ästhetiken der Re-Visualisierung. Im Konzept der Re-Visualisierung verbindet sich das Videographische als ein Element mit anderen Stilisierungsformen des Fernsehens. Somit wäre zu fragen, welche ästhetischen Operationen das Fernsehen zur Bildkritik in Produktion und Rezeption zur Verfügung stellt.

1. Retro-Kontrolle

Zum Einstieg in die »empirischen Anekdoten« möchte ich etwas andere Geschichten einer kontrollierten Visualität des Videographischen erzählen und

damit die Frage des *empowerment* im Videografischen neu stellen. Im Unterschied zu Film und Rundfunk, die mit ganz spezifischen Techniken und Diskursen verknüpfen werden, fehlt dem Videografischen – und infolge dessen dem heutigen Fernsehen – deren stabile materielle und diskursive Struktur. Das Videografische ist vielmehr eine flexible kulturelle, soziale und technische Formatierung, die in andere Medialitäten hineinreicht und mit ihnen korrespondiert. Das Videographische umfasst mehr als nur den engen Rahmen analoger oder digitaler Videotechnik. Zum Videographischen gehören Dateiformate, materialunabhängige ästhetische Optionen, Verwendungsweisen usw. Es ist dabei weder nur technisch determiniert, noch rein diskursiv konstruiert. In den folgenden Beispielen wird diese Seite des Videografischen als Medium der Bildkritik unter dem Fokus des binären Modells Kontrolle/Retro-Kontrolle herausgestellt.

Das erstes Beispiel stammt aus dem Golfkrieg 1990/91, der aus medienwissenschaftlicher Sicht, von der Simulationsthese bis zur Allmacht des Bombenblicks, zu einer Flut von kulturkritischen Beiträgen (Top-down) geführt hat: Der Golfkrieg wurde als hegemonial und medial kontrolliert diskutiert sowie als Paradigmenwechsel in der Medienwissenschaft inszeniert. Dieser Paradigmenwechsel und andere kulturkritischen Anmerkungen wurden insbesondere von Paul Virilio vertreten, der vom »ersten Fernsehkrieg in der Geschichte« (Virilio 1993: 147) und der Reduktion des Krieges »auf ein Bild [Herv. P. V.]« sprach. Neben diesen generellen kulturkritischen Äußerungen fehlte es aber an kleinteiligen (Bottom-up) Analysen des Fernsehgeschehens. Interessanterweise fand eine der wenigen Analysen von Fernsehmaterial nicht in der Medienwissenschaft, sondern in ganz anderen wissenschaftlichen Feldern wie der Physik statt.

Zur Kontrolle der militärischen Lage trugen damals angeblich die Patriot-Raketensysteme zur Abwehr der irakischen SS-1 Raketen, von der NATO »Scud« genannt, bei. Die Patriots sollten Israel und Saudi-Arabien vor möglichen konventionellen, chemischen und biologischen Angriffen schützen. Als sich der Kriegsnebel etwas verzogen hatte, kamen Zweifel an der angeblich fast hundertprozentigen Wirksamkeit der Patriot auf (Nach den zuerst verbreiteten Erfolgsmeldungen wurden 45 von 47 Scuds abgeschossen). Und diese Zweifel wurden durch Videos bzw. Videoanalysen genährt. Das Ausgangsmaterial für diese Analyse stammte unter anderem von Live-Schaltungen verschiedener US-Sendern nach Israel und Saudi-Arabien, die als Nebenprodukt »zufällig« irakische Scud-Angriffe aufzeichneten. Dies war möglich, da die Korrespondenten meist neben ihren Satellitenantennen auf Haus- oder Hoteldächern ihre Berichte sendeten und dadurch immer ein größerer Ausschnitt des Himmels im

Hintergrund durch die Aufnahmen abgedeckt war. Im Hintergrund dieser Korrespondentenberichte, wurden in späteren Sichtungen des Materials am Videohimmel einige Scud-Angriffe und dadurch ausgelöste Patriot-Abwehrversuche entdeckt.

Die beiden MIT-Mitarbeiter und Physiker George Lewis und Theodore Postol (Lewis/Postol 1993) analysierten das Videomaterial der Sender zusammen mit eigenen Aufnahmen der US-Army (, die am 31.03.1992 einen Bericht unter dem Titel: »Analysis of Video Tapes to Assess Patriot Effectiveness« veröffentlicht hatte). Am Ende dieser Videoanalysen zeigte sich, dass keine einzige Scud-Rakete effektiv durch die Patriots abgeschossen wurde. Dieses Ergebnis wurde sowohl in der Scientific Community als auch in einem Kongressausschuss diskutiert und zwar ganz im Sinne des kritischen Potentials von Kontrolle und Retro-Kontrolle: Die Videoanalyse entmystifizierte einerseits die These vom perfekten Fernsehkrieg und andererseits diente sie der Verbesserung der im Golfkrieg militärisch nutzlosen Patriot-Raketensysteme.

Nun könnte man vielleicht einwenden, dass über den film- und fernsehwissenschaftlichen Kontext hinaus in der Wissenschaft Videoanalysen seit langem üblich sind und diese Vorgehensweise der beiden Physiker somit kein neues Verfahren darstellt. Dagegen steht meines Erachtens eine epistemologische Differenz in den jeweiligen Praxen der Wissensproduktion. Diese Praxen markieren eine qualitative Differenz zwischen unter Laborbedingungen entstandenem, das heißt für wissenschaftliche Zwecke erstelltem Material, und der Zweitverwertung von frei zugänglichen Nachrichtenaufzeichnungen. Gerade in dieser analytischen Zweitverwertung, die unmittelbar durch das Videografische ermöglicht wird, entfaltet sich das Potenzial des Modells Kontrolle/Retro-Kontrolle. Dieses Modell ermöglicht die Problematisierung verschiedener Diskursebenen in einem medialen Kristallisationspunkt. Durch basale videographische Operationen wie Aufnahme, Wiederholung und Zeitlupe war das Versagen der Patriot-Raketensysteme für jeden Fernsehzuschauer beobachtbar. In der aktuellen Berichterstattung hätte der aufmerksame Zuschauer/Journalist/Wissenschaftler beobachten können, wie aufsteigende Abwehrraketen die niedergehenden Sprengköpfe der Scuds verfehlen oder unkontrolliert am Boden explodieren.

In der Retrokontrolle der Videoaufnahmen der Scud-Abschüsse wird ein diskursives Spektrum von der Kontrolle der Kriegsbilder über die Kontrolle durch Fernsehsendern mit ihren *one-to-many*-Verbreitungsstrukturen bis zur militärischen und politischen Kontrolle über die Ereignisse aufgefächert. In der Vielfältigkeit diskursiver Effekte, die durch die Zeit- und Bildmanipulationen des Videografischen ermöglicht werden, liegt die neue Qualität des *empo-*

werment. Während der letzten Jahre wurde diese Zweitverwertung und damit ein Modus der Kontrolle/Retro-Kontrolle in den televisuellen Diskurs immer stärker eingebunden.

In der zweiten »empirischen Anekdote« ist das videographische Verfahren der Kontrolle/Retrokontrolle schon tiefer in den militärisch-politischen Diskurs eingedrungen. Im Kosovo-Krieg 1999 wendet die NATO ähnliche videografische Verfahren bei der Präsentation eines angeblich versehentlichen Angriffs auf einen Personenzug an. Am 12. April 1999 sterben bei diesem Raketenangriff von NATO-Flugzeugen auf die Leskovac-Brücke bei Gredelicka mindestens vierzehn Zivilisten. Um diesen Vorfall zu erläutern, präsentiert der damalige NATO-Oberkommandierende (US-General) Wesley Clark am nächsten Morgen auf einer Pressekonferenz die Videos, welche die Kameras aus den beiden Raketenköpfen aufgenommen haben (Abb. 1). Ausgerüstet mit einem überdimensionierten Zeigestock betont Wesley Clark die kurze Reaktionszeit des Piloten zwischen Zielerfassung und Feuer und

entschuldigt mithilfe der auf der Pressekonferenz analysierten und ausgedeuteten Videobilder den »Fehler«, dass die Raketen neben dem eigentlichen Ziel der Brücke auch einen Personenzug getroffen hatten. Das Zusammentreffen von Rakete und Zug, so die Deutung der Videobilder durch Wesley Clarke, sei ein unglücklicher Zufall (Abb. 2). Durch die nachträgliche Recherche von Journalisten (Festerling 2000) stellt sich heraus, dass nicht der Pilot, sondern der dafür zuständige Waffensystemoffizier die Rakete per Steuerknüppel lenkt und dass die Zeit auf dem Videoband mehrfach schneller läuft als Realzeit. Durch Zeitmessungen am Videomaterial belegt, müsste der Zug sonst über 300 Stundenkilometer fahren. Ein weiteres Indiz ist das Fehlen der normalerweise vorhandenen Uhr in den Statusanzeigen der Videobänder. Auf diese Ungereimtheiten angesprochen, gibt die NATO später die zeitliche Raffung des Bandes zu, erklärt sie aber mit Problemen in der Computerhardware, die beim Überspielen der Videos in das MPEG-Format die Raffung automatisch und unbemerkt vorgenommen habe.

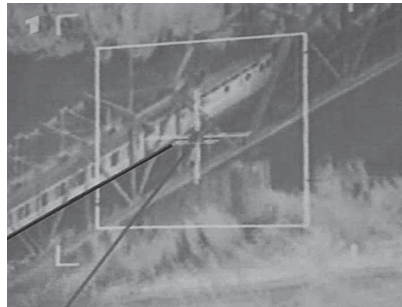


Abb. 1 und 2: Pressekonferenz NATO



Wie schon im ersten Beispiel ermöglicht das Videografische, das Analysematerial einer Retro-Kontrolle zu unterziehen. Durch diese nachträgliche Hermeneutik der videografischen Bilder durch die NATO und durch die Journalisten wird ein diskursiver Effekt erzielt, der die Wissensgenerierung aus dem Videomaterial vervielfacht und Eindeutigkeiten definitiv abbaut. Letztlich sind wie im berühmten Fall des Rodney King-Videos von 1991 Frei- und Schuldspruch aufgrund ein und desselben Videobandes möglich. In den bisherigen Beispielen wurde das kritische Potenzial des Videographischen mehr von den diskursiven Rändern an das Televisuelle herangebracht durch wissenschaftliche, militärische und journalistische Analysen.

Im dritten und letzten Beispiel wird die Hermeneutik der Videobilder und damit das binäre Modell von Kontrolle/Retrokontrolle direkt in die televisuellen Strukturen und die Bildlichkeiten des Fernsehens eingeführt. In einem Beitrag der TAGESTHEMEN (ARD) vom 22.03.2003 wird Videomaterial von *embedded correspondents* von CNN im Irak-Krieg durch einen ehemaligen Militär und einen Journalisten ausgedeutet und analysiert. Die videografische Retro-Kontrolle wird somit endgültig zum integrativen Bestandteil der Objektivitätskonstruktion von Nachrichtensendungen. Das CNN-Video läuft am Schnittcomputer auf mehreren Monitoren, wird immer wieder angehalten und vom Duo Journalist und Experte einer kritischen Bildanalyse unterzogen (Abb. 3). Zur Verdeutlichung einige Zitate aus dem Beitrag im Kontext des dazu gezeigten Videomaterials: »Zu schön, um wahr zu sein« (Abb. 4), »Das ist zu perfekt, um echt zu sein«, »vorbe-

Abb. 3-6: Tagesthemen

reitet und gestellt« (Abb. 5), »Die Experten lassen sich nicht täuschen. Ihr Urteil: Diese Bilder sind inszeniert« (Abb. 3), »Noch ein Fehler: Laufen mit dem Rücken zum Feind. Unrealistisch« (Abb. 6).

An diesem Beispiel zeigt sich, dass es dem televisuellen Diskurs in besonderer Weise gelingt, mithilfe der videographischen Verfahren der Kontrolle/Retro-Kontrolle die kritische Distanzierung zu sich selbst aufzubauen. Die Hermeneutik der Videobilder erlaubt es fast in Form einer Filmkritik, einen Verriss mit der Kommentierung am Schnittpunkt abzuliefern. Dieses Verfahren ist strukturell dem der televisuellen Kommentierung von Videomaterial aus Überwachungs- oder Home Video-Kontexten ähnlich. In diesen Fernsehformaten erreicht das Videomaterial seine narrative Kohärenz durch die Tonspur aus Off-Kommentar und Soundtrack, welche die Collagen des Dokumentarischen zusammenhalten. Ähnliche Verfahren ließen sich für Zeitlupenaufnahmen und Wiederholungssequenzen im Sportfernsehen nachweisen.

Die videographischen Effekte der Kontrolle und Retro-Kontrolle entwickeln im televisuellen Raum eine Produktivität, die mit Verfahren der Analyse (vergrößern, anhalten, Zeitlupe, wiederholen usw.) und einer Hermeneutik der Videobilder erreicht wird. Im gezeigten TAGESTHEMEN-Beitrag werden Kategorien des Authentischen, des Realen, des Echten usw. als ästhetische Verfahren diskutiert und dadurch gleichzeitig im Fernsehen beobachtbar gemacht. Nichts ist leichter, als im Fernsehen über »die Medien« zu sprechen und damit die eigene mediale Situiertheit transparent werden zu lassen. Als rhetorische Operation der Distanzierung kennen wir dies aus den vielen Fernsehsendungen über »die Medien«. Die Implementierung einer Bildkritik ist dagegen als visuelle Strategie des Fernsehens ein relativ neues Phänomen.

2. Re-Visualisierung⁴¹

Mit dem Begriff der Visualisierung werden Prozesse der Sichtbarmachung und des Sehens angesprochen und in Bezug auf das Fernsehen beispielsweise Schrift, Sprache und andere Gestaltungsmittel in die Ebene visueller Phänomene integriert, wie sie insbesondere auf den Oberflächen von MTV, CNN, Bloomberg TV oder QVC auftreten. In den Verfahren der Re-Visualisierung steckt das ästhetische Potential des Fernsehens selbst und sie demonstrieren wie in den zuvor geschilderten »empirischen Anekdoten« welche Effekte dieses ästhetische Potential hat.

Demnach ist meine These, dass für eine aktuelle Bildkritik des Fernsehens ästhetische Prozesse (z. B. das Videographische) und die Transformation des Dis-

positiv (durch die Digitalisierung) wichtige Faktoren darstellen. Diese Frage nach der Ästhetik lenkt die Aufmerksamkeit auf die visuelle Stilisierung. Die Prozesse der Stilisierung werden dabei als eine vorübergehende Verfestigung oder Verhärtung bestimmter ästhetischer Formen wie beispielsweise das Videographische, splitscreens, Textlaufbänder, Computeranimationen, auteur-Stile usw. verstanden, die sich in den Re-Visualisierungen des Fernsehens beobachten lassen.

Die heutige dispositive Struktur des Fernsehens erlaubt ein breites Spektrum an möglichen Bildquellen. Es gibt nicht die eine konsistente Materialebene des Fernsehens, sondern jedes visuelle Element kann verwendet werden. Daraus generiert sich ein Feld der Visualisierungen, das keine typischen Bilder produziert, aber durchaus spezifische Ästhetiken wie das Videographische prozessiert. In die Visualisierungen des Fernsehens geht damit die Bildproduktion aus anderen Medien- und Diskursbereichen ein. In Formaten des Reality-TV oder der Dokumentar- und Nachrichtensendungen werden Computeranimationen, Infrarot und Ultraschallaufnahmen sowie Videomaterial aus Überwachungskameras oder aus privaten Camcordern eingebracht. Vor dem Hintergrund dieser Re-Visualisierungen erklären sich die Schwierigkeiten bei der Bestimmung der Fernsehästhetik. Gleichzeitig entstehen durch die televisuelle Vielfalt mögliche Orte der Bildkritik. Demnach erlaubt der televisuelle Diskurs eine immense Variation in seinen visuellen Stilen und gleichzeitig eine exzessive Markierung von und Auseinandersetzung mit Bildhaftigkeit. Die Beispiele des Videographischen als Verfahren der Kontrolle/Retro-Kontrolle haben verschiedene Stufen der televisuellen Integration dieser Bildkritik als dynamischen Prozess in den Visualisierungen selbst gezeigt. Eine Geschichte der Bildkritik als integrales Element einer Stilgeschichte des Fernsehens müsste in Ergänzung zur externen Beobachterstandort der Kulturkritik erst noch geschrieben werden.

Weitere Beispiele wie die Verwendung von privatem Camcorder-Material in der televisuellen Ausarbeitung der Tsunami-Katastrophe Ende 2004 demonstrieren die Potenziale dieser Bildkritik, die durch visuelle Werkzeuge wie den Lichtkreis Evidenzen erzeugen, die in anderen medialen Konstellationen und Praxisbereichen als Wissensprozess etabliert wurden. Videomaterial aus privaten Camcordern wird in einem Bericht des RTL NACHTJOURNAL vom 31.12.2004. als Bildmaterial verwendet (Abb. 7 und 8). Die Gegensätze von Naturalisierung und Artifizialisierung des Bildmaterials werden bei diesen und anderen Re-Visualisierungen aufgelöst und können durch ihre Stilisierung nicht mehr getrennt betrachtet werden. Das Artifizielle der bearbeiteten Camcorderaufnahmen erzeugt die Evidenz des Gesehenen. Augenblicklich können die

Visualisierungen anderer Medien zu einer kritischen Instanz werden, weil sie scheinbar von ›Außen‹ in die Fernsehbilder eindringen. Die Kommentierung, die Montage und die visuelle Bearbeitung durch den Lichtkreis stehen nicht im Kontrast zur ›Authentizität‹ der Camcorder-Aufnahmen der Flutwelle, sondern sind Teil dieser Re-Visualisierung als eine dokumentarische Stilisierung. Die visuellen Flächen werden zu Objekten expliziter und extensiver Befragung und erhalten gerade dadurch visuelle Prägnanz und Überzeugungskraft. Die videographischen Effekte der Kontrolle/Retro-Kontrolle haben diese dynamische Konstruktion von Evidenz demonstriert. Die bildkritische Reflexion auf ›andere‹ Visualisierungen und deren Medialität schließt die strategische oder ideologische Produktivität von Fernsehbildern keineswegs aus. Eine Bildkritik hat demnach immer noch diese klassische Funktion von Kritik. Voraussetzung für die Untersuchung dieser strategischen Produktion ist allerdings die Verschiebung des Kritikerstandortes von ›außen‹ nach ›innen‹. Diese Bewegung veranschaulichen die ›empirischen Anekdoten‹, in dem Bildkritik mit Mitteln des Videographischen arbeitet oder auch auf der Ebene des Visuellen situiert wird.

Zum Schluss bleibt die Frage, inwieweit die Re-Visualisierungen das Dispositiv Fernsehen verändern. Aus den ›empirischen Anekdoten‹ wird deutlich, dass aus den Bezügen des Fernsehens auf andere Medien keine einheitlichen Stile und keine kohärente Ästhetik entstehen können. Durch ihren transformativen Charakter sind Re-Visualisierungen nur untaugliche Mittel einer Mediendifferenzierung. Stattdessen bilden sie Transformationspotentiale in Produktion und Rezeption, die zur unspezifischen Bestimmung des Fernsehens beitragen. Fernsehen realisiert sich und produziert seine Machteffekte, indem es sich in seinen Visualisierungen und Re-Visualisierungen ständig strategisch neu positioniert. Als ein Effekt der ständigen Re-Visualisierungen lässt sich im heutigen Fernsehen die Bildkritik bezeichnen. Dadurch erhält Fernsehen seine Machteffekte nicht ausschließlich aus seiner Definition von ›Welt‹, ›Realität‹, ›Ereignis‹ usw., sondern aus steten Neu-Definitionen seiner eigenen disposi-



Abb. 7 und 8: RTL Nachtjournal

tiven Verfasstheit, die immer auch die Praktiken von Produktion und Rezeption mit einschließt. Somit stellt sich Fernsehen fortlaufend in Frage und ist demnach selbstkritisch. Gleichzeitig bestätigt es sich durch die Möglichkeiten anderer Visualisierungen und erneuert damit immer wieder die Voraussetzungen und die Effekte von Bildkritik.

Anmerkungen:

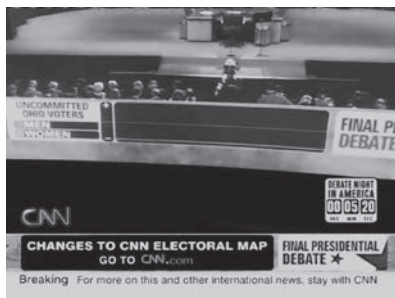
- 01► Meine Bemerkungen zu Re-Visualisierungen basieren auf gemeinsamen Überlegungen mit Markus Stauff (vgl. Adelmann & Stauff 2006).

FERNSEHEN ALS MEDIUM DER KONTROLLGESELLSCHAFT

Monitoring

Vielleicht erscheint die These überraschend, Fernsehen als ein Medium der Kontrollgesellschaft zu betrachten. Denn in der Vision einer Kontrollgesellschaft von Gilles Deleuze wird der Computer als ihr zentrales Medium entworfen: »[...] die Kontrollgesellschaften operieren mit Maschinen der dritten Art, Informationsmaschinen und Computern [...]« (Deleuze 1993, 259). An dieser naheliegenden und einleuchtenden Verbindung sollen die folgenden Überlegungen gar nicht rütteln, stattdessen wird mit dem Fernsehen ein weiteres Medium als produktives kontrollgesellschaftliches Element in die Debatte gebracht. Letztlich ist Kontrollgesellschaft nur im Zusammenwirken vieler medialer Techniken, Verfahren und Formen zu denken. Ähnlich wie die Abfolge von Disziplinar- zu Kontrollgesellschaft in der Konzeption von Deleuze nicht bedeutet, dass alle disziplinargesellschaftlichen Elemente in der aktuellen historischen Phase verschwinden, wird die Kontrollfunktion ebenso nicht durch nur ein Medium ausgeübt. Kontrollgesellschaft ist dabei weniger die korrekte Beschreibung eines historischen, gesellschaftlichen Zustands; vielmehr steht dieser Begriff für eine analytische Perspektive, die heterogene Entwicklungen synthetisierbar und beschreibbar macht. In diesem Sinne beleuchten die nachfolgenden Überlegungen schlaglichtartig die Frage nach dem Fernsehen als einem kontrollgesellschaftlichen Medium.

Ein erstes Beispiel aus dem US-amerikanischen Präsidentschaftswahlkampf 2008 illustriert einige Punkte, die für kontrollgesellschaftliche Funktionen des Fernsehens sprechen. In der CNN-Übertragung der letzten Debatte der beiden Präsidentschaftskandidaten am 15. Oktober 2008 werden durchaus Verfahren der »numerischen Sprache« (Deleuze 1993, 256) eingesetzt, die Deleuze als grundlegend für die kontrollgesellschaftliche Logik erachtet. Kurz vor der Debatte der beiden Präsidentschaftskandidaten wird in der Live-Übertragung von CNN eine repräsentative Gruppe von 30 unentschlossenen Wählern aus Ohio, die *focus group*, vorgestellt (Abb. 1). Jedes Mitglied dieser Fokusgruppe verfügt über einen sogenannten *perception analyzer* (Abb. 2), eine Art Dreh-



kopf, mit dem sie oder er direkt auf die kurz später live ausgestrahlte Debatte reagieren kann, indem durch eine Links- oder Rechtsdrehung jeweils Ablehnung oder Zustimmung in Bezug auf die Äußerung der Präsidentschaftskandidaten signalisiert wird. Die Fernsehzuschauer können die nach Männer und Frauen unterschiedenen Bewertungen direkt über die am unteren Bildrand erscheinenden Live-Grafen, die *swiggeling line*, verfolgen (Abb. 3). Während also der Präsidentschaftskandidat auf eine Frage antwortet, laufen live die in der Fokusgruppe ermittelten Wertungen über den Bildschirm (Abb. 4 und 5). Diese Zusammenhänge werden kurz vor Beginn der Debatte sehr ausführlich von den CNN-Moderatoren für die Zuschauer erläutert. In diesem CNN-Beispiel zeigt sich der Moment des Dabeisein-Könnens des Fernsehens, der sich bei bestimmten Ereignissen zu einem Dabeisein-Müssen entwickelt. Wesentlich für diese Konstruktion von Präsenz im Fernsehen ist die Verbindung von Livebild und -ton. Diese instantane Ereignishaftigkeit des Fernsehens bewirkt, dass die Dinge ständig im Fluss, endgültige Deutungen paradox flexibel bleiben.

Diese Eigenschaft beschreibt Deleuze in Bezug auf die Kontrollgesellschaft mit »Modulation« (Deleuze 1993, 255ff.). Auf die Anforderungen der Modulation müssen die Individuen flexibel reagieren und endlos Antworten über sich und ihr Verhältnis zur Welt produzieren. Das Fernsehen ist ein Element der Modulation, und zugleich gibt es Hilfestellung bei ihrer Bewältigung, indem es uns zeigt, was wir jetzt wissen sollten, indem wir über das Fernsehen Wissen und Fähigkeit erlangen, mit dem Jetzt umzugehen, und

Abb. 1-4: CNN

indem es das Modulationswissen 24 Stunden an 365 Tagen für uns aufbereitet. In der Präsidentschaftskandidatendebatte beobachten wir nicht nur live die Reaktionen der beiden Kandidaten aufeinander, sondern auch die Reaktionen der Fokusgruppe auf die Debatte. Also beobachten wir als Fernsehzuschauer die Beobachtung der Fokusgruppe. Die Fokusgruppe testet die Reaktion der Kandidaten, evaluiert sie mit dem perception analyzer und ist selbst wiederum zufällig durch ein Umfrageinstitut von CNN ausgewählt worden. Die Beobachtungen der Fokusgruppe werden lesbar gemacht durch die Grafen am unteren Bildschirmrand, also einer Visualisierung von Verdattung qualitativer Urteile über die Aussagen der beiden Kandidaten. Hier verbinden sich Fernsehen und Computer zu einer temporären Medienkonstellation, die eine Beschreibung ihrer kontrollgesellschaftlichen Effektivität entlang klassischer Mediengrenzen eigentlich unmöglich macht.

Diese medial gestützten Beobachtungskaskaden – selbst bei CNN Monitoring genannt – ermöglichen nicht nur die Beobachtung einer Beobachtung, sondern auch den Live-Abgleich der eigenen Reaktionen auf die Debatte mit denen der Fokusgruppe im Studio. Damit wird die Selbstkontrolle eingeübt, zu der wir in einer verdatteten und normalistisch strukturierten Gesellschaft generell angeregt werden. Den Begriff Monitoring verwendet auch der Philosoph Stanley Cavell als zentrale Beschreibungskategorie für das Fernsehen:

»In diesem Fall sind die geheimnisvollen Geräte oder visuellen Felder, die sich als Teil unserer Privatsphäre in unseren Häusern finden, nicht als Empfangsgeräte, sondern als (Kontroll-) Monitore zu betrachten« (Cavell 2002, 144).

Eine Vielzahl von Kontrollmonitoren finden sich im CNN-Studio wieder, und es kommt häufig zu Interaktionen zwischen Moderatoren und Monitoren (Abb.

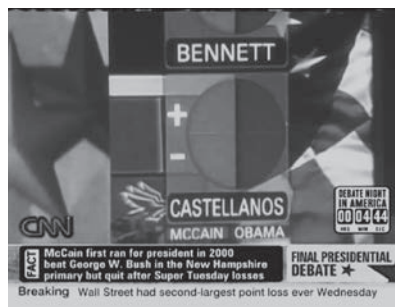
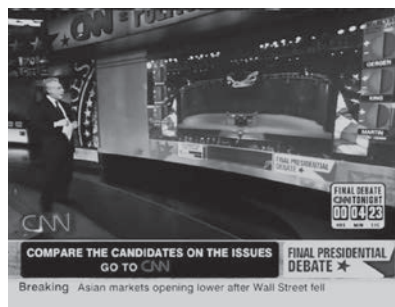
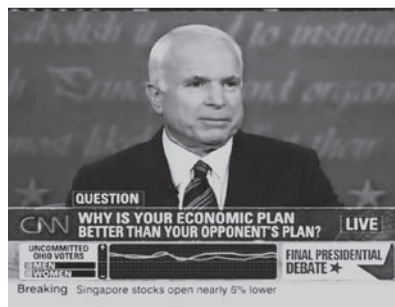


Abb. 5 - 7: CNN

6). Bei unserer Selbstkontrolle am Kontrollmonitor helfen uns die Experten im Studio, die ebenfalls live Punkte für die Antworten der Präsidentschaftskandidaten vergeben, die an den Seiten des Fernsehbildes visuell registriert werden (Abb. 7). Am Ende der Debatte wird in der Befragung der Expertenrunde bei CNN – »the best political team on television« (Selbstbeschreibung durch CNN-Sprecher) – häufig auf die Mimik, Gestik, Performanz und Interaktion der Kandidaten eingegangen. Die Analyse der politischen Aussagen wird dabei fast zur Nebensache. Die Fokussierung auf den Körper der Kandidaten und ihre Kommunikationen sind dem Modus der visuellen Live-Beobachtung geschuldet, die Fernsehen als Monitoring anbietet. Monitoring ist nicht die Einbahnstraße einer Überwachung von richtigen oder falschen Elementen. Monitoring beschreibt nicht die Einwegkommunikation vom Sender zum Empfänger. Vielmehr bedeutet Monitoring ein Aushandeln des aktuell Möglichen. Die Thematisierung von Körper und Psyche akzentuiert diese stete Arbeit an sich selbst als ein wichtiges Element kontrollgesellschaftlichen Handelns. Vor diesem Hintergrund wird Fernsehen zu einem Medium der Aufmerksamkeitssteuerung bei gleichzeitiger Zerstreuung. Das Televisuelle stellt gegenwärtig die Psychotechniken zur Verfügung, mit denen die Definitionen des Menschen ständig im Modus der Selbstkontrolle als Element des Monitoring aktualisiert werden. Von diesem aktuellen Beispiel aus lohnt ein Exkurs in die Geschichte des Fernsehens auf der Suche nach weiteren Hinweisen, die das Fernsehen als Medium der Kontrollgesellschaft charakterisieren.

Geschichte eines Kontrollmediums

Medien wie das Fernsehen sind nicht allein Produkte technischer Entwicklung. Ebenso sind sie Antworten auf kollektive Wunschvorstellungen. Die Idee der räumlichen Gleichzeitigkeit, des Dabei-Seins über alle räumliche Distanzen hinweg, treibt die Medienentwicklung in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts an. Telegrafie, Telefon und Funk sind medialer Ausdruck solcher Wunschkonstellationen. Die Übertragung von Livebild und -ton wird in diesen Zusammenhängen als gesellschaftlicher Wunsch immer dominanter. 1883 hat der Franzose Albert Robida in seinem futuristischen Buch *LE VINGTIÈME SIÈCLE* die Idee des Fernsehens als *Téléphonoscope*, als Bildtelefon, mit den zentralen Informations- und Unterhaltungsformaten wie Nachrichten und Schauspiele entwickelt (Robida 1883). In seiner Vorhersage trifft er durchaus den späteren historischen Rahmen: Bei Robida startet das Fernsehen der Zukunft 1945 noch ohne Ton. Dieser Zustand ist aber nur von kurzer Dauer, und die erste audiovi-

suelle Übertragung findet in Robidas Medienfiktion während des chinesischen Bürgerkriegs im Jahre 1951 statt. Robidas fiktives *Téléphonoscope* ist im Unterschied zur wirklichen Entwicklung des Fernsehens immer schon als globales Netz auf Basis des Telefonnetzes gedacht. Die Vision von Robida präsentiert das Fernsehen als ein erwünschtes und ersehntes Medium, das uns Ereignisse aus aller Welt live verfolgen lässt und das die Grenze zwischen Öffentlichkeit und Privatheit perforiert. Der Wunsch nach dem Fernsehen ist demnach der Wunsch nach Ereigniskontrolle, indem wir Ereignisse wie den visionierten chinesischen Bürgerkrieg in ihrem Auf- und Abbau live verfolgen möchten. Der Wunsch nach dem Fernsehen ist in Robidas Vision der Wunsch nach Monitoring, indem wir in einem globalen Kommunikationsnetz als aktive Rezipienten agieren. Der Wunsch nach dem Fernsehen ist der nach Kontrolle und unmittelbarer Kommunikation, wie Deleuze ihn beschreibt.

Wenn wir nun zur Geschichte des Fernsehens und seiner technischen Implementierungen in den 1930er Jahren kommen, so fällt auf, dass Fernsehen zwar als Rundfunkmedium, als *one-to-many*, konzipiert wird, aber im Anschluss an die wechselhafte Geschichte des Radios nicht als rein unidirektionales Machtinstrument funktioniert. Historisch lässt sich dies vielleicht am besten durch die Vernachlässigung des Fernsehens im Nationalsozialismus belegen. Während Radio und Film als Propagandainstrumente ausgiebig genutzt werden, ist das Fernsehen trotz einer Reihe von wichtigen deutschen Beiträgen zu seiner technischen Entwicklung, ein mediales Stiefkind der NS-Führung. Eigentümlicherweise wird in der NS-Zeit mit den Fernsehstuben versucht, das Fernsehen als Medium des öffentlichen und nicht des privaten Raums zu entwerfen. Viel erfolgreicher war hingegen die gesellschaftliche Implementierung des Fernsehens in den USA. Die Formate des Fernsehens wie Soap Operas, Quiz- oder Gameshows stammen noch aus dem Radio. Fernsehen funktioniert in der ersten Phase als Radiovision, aber seine gesellschaftliche Bedeutung wächst mit der Verbindung von Bild und Ton viel rasanter als die des Radios.

Die staatliche Kontrolle des Rundfunks in Europa und die Kommerzialisierung des Fernsehens in den USA können als zwei Modelle beschrieben werden. Während das europäische Modell sicher noch als Top-down-Bildungs- und Kulturfernsehen einer Disziplinargesellschaft gelten kann, lehnt sich die Entwicklung des Fernsehens in den USA sehr viel stärker an kontrollgesellschaftliche Kontexte an. Im kommerziellen Fernsehen sind wir alle nicht nur Zuschauer, sondern auch Ware: Fernsehzuschauer werden durch die Sender an die Werbewirtschaft verkauft. Die Entwicklung der Fernsehquote als Währung zwischen Fernsehsendern und Werbewirtschaft kennzeichnet die flexibel verdatete Verbindung zwischen Zuschauer und Fernsehen. Im US-amerikanischen Fernse-

hen war die Quote nicht das erste ökonomische Modell. Stattdessen wurde zu Anfang – wie vorher schon im Radio üblich – Sendezeit an Sponsoren verkauft, die dann die Sendungen produzierten. Die Vergütung für die Sender blieb damit völlig unabhängig vom Erfolg und den Zuschauerzahlen einzelner Fernsehformate. In den fünfziger Jahren veränderte der Fernsehsender NBC sein Finanzierungskonzept, indem er erste Sendungen selbst produzierte und dann Sponsoren Werbezeit einräumte, die je nach Erfolg bezahlt wurde. Damit etabliert sich eine spezifische Ökonomie im Fernsehen, die sich als kontrollgesellschaftlich beschreiben lässt, indem der Zuschauer verdatet und die Quote zur Währung wird. Die zur Gesamtbevölkerung repräsentativen Panels der Quotenermittlung müssen ständig flexibel angepasst werden, die Abfragezyklen und die Verfügbarkeit der erhobenen Daten nähern sich immer mehr der Echtzeit an. Die Zuschauermassen des Fernsehens sind ganz im Sinne von Deleuze »Stichproben, Daten, Märkte oder »Banken«« (Deleuze 1993, 258) geworden. Die Verbreitung des Fernsehens in den USA nach 1945 geschieht explosiv, sodass Anfang der sechziger Jahre ca. 90 Prozent der Haushalte ein Fernsehgerät besitzen. Überspitzt könnte man formulieren, dass sich das Fernsehen in schon geschaffene Strukturen der Kontrollgesellschaft – wie Verdattung und Aufstieg des Marketings – nahtlos integrierte und diese weiter befeuerte. »Marketing heißt jetzt das Instrument der sozialen Kontrolle«, bemerkt Deleuze (1993, 260) dazu, und das Fernsehen wird zur medialen Spielwiese dieses gesellschaftlichen Monitoring. Zwar existieren bis heute noch immer staatliche und private Fernsehinstitutionen nebeneinander, aber das Modell eines disziplinarischen Bildungs- und Kulturfernsehens ist längst in der Fernsehrealität ad acta gelegt. Das quotendominierte Fernsehen mit seinen Sendungsformaten der individuellen Selbstoptimierung hat sich durchgesetzt, unabhängig von der dahinterstehenden ideologischen und ökonomischen Basis.

Formate und Formation

»Die idiotischsten Spiele im Fernsehen sind nicht zuletzt deshalb so erfolgreich, weil sie die Unternehmenssituation adäquat zum Ausdruck bringen« (Deleuze 1993, 256). Damit spielt Deleuze auf Game- und Quizshows an, die ständig Ausleseverfahren und Titelkämpfe in der Art präsentieren, wie sie Teil von Unternehmungskultur in der Kontrollgesellschaft geworden sind. Aber hier unterschätzt Deleuze die Potenziale von Quiz- und Gameshows im Fernsehen. Sie reproduzieren nicht nur eine Unternehmungskultur, sondern bieten Möglichkeitsräume für die Selbstoptimierung des Individuums und die Neu-

modellierung des gesellschaftlichen Wissens an, indem sie die Relevanz von Wissen einordnen und den Abgleich des eigenen Wissensreservoirs ermöglichen. Zwar steht am Ende einer populären Quizshow das unternehmerische Ziel, Millionär zu werden, aber im Prozess des Zuschauens gleichen wir uns auf unseren privaten Kontrollmonitoren ständig mit den gestellten Fragen und den von uns beobachteten Kandidaten ab. Die Kandidaten stehen nicht nur unter unserer Beobachtung, sondern auch der des Studiopublikums und des Moderators. Ebenso werden sie in diesen Fernsehformaten ständig mit vorherigen Kandidaten und deren Leistungen abgeglichen.

Als historisches Beispiel für ein frühes Quizshow-Format gilt TWENTY ONE (NBC 1956-1958), dessen erste deutsche Adaption HÄTTEN SIE'S GEWUSST? sehr erfolgreich in der ARD von 1958 bis 1969 lief. Die in dieser Quizshow abgefragten Wissenskategorien – von »Pflanzenkunde« über »Was man weiß ...« bis »Malerei« – sind sehr heterogen (Abbildung 8 belegt dieses weitgefasste Spektrum der Wissenskategorien anhand einer Collage der Grafiktafeln aus der Titelsequenz von HÄTTEN SIE'S GEWUSST?). Die Ansprache der Zuschauer in der Titelsequenz mit der Fragenkategorie »Was sie wissen sollten« ist vielleicht noch mit einem Hauch Disziplinargesellschaft versehen, aber der Aneignungsmodus über das heimische Freizeitmedium Fernsehen sicher schon kontrollgesellschaftlich. Die unterschiedlichen Wissenskategorien evozieren eine Bandbreite von naturwissenschaftlichem über »hochkulturelles« bis zu populärkulturellem Wissen. Das Besondere ist einerseits die mühe-



Abb. 8: Hätten Sie's gewusst?

lose Zusammenstellung heterogener Wissensbestände und andererseits die soziale Formation von Publika über diese Kategorien. Diese flexiblen sozialen Formationen entfernen sich von den starren klassischen Einteilungen wie beispielsweise *class*, *race* und *gender*. In den Fernsehanalysen der Cultural Studies werden diese zeitlich begrenzten und über Bedeutungsgenerierung sich zusammenschließenden, sozialen Formationen auch als produktive und widerständige Kraft entdeckt.

Ein weiterer Beleg für diese Interaktion von Fernsehformat und sozialer Formation findet sich ebenso im frühen und vom Radio übernommenen Format der Soap Opera. Während die Quiz- und Gameshow die Felder von Ökonomie und Wissen abdecken, erlaubt uns die Soap Opera im Fernsehen einen variablen Abgleich in den Feldern Liebe und Sexualität. In Soap Operas werden die Probleme

dialogisch gelöst. Meinungen ändern sich, Toleranz und Vorurteil sind im ständigen Widerstreit, und es gibt nie eine definitive Lösung. Beispielsweise lief die US-amerikanische Soap *GUIDING LIGHT* seit 1937 im Radio (NBC) und von 1952 bis 2009 im Fernsehen (CBS) in über 15.700 Episoden. Das Serielle als starke Eigenschaft televisueller Formate erscheint geradezu als ein idealtypisches Element der Deleuze'schen Konzeption von Kontrollgesellschaft. Frei nach Deleuze sind der ›unbegrenzte Aufschub‹ und die ›kontinuierliche Variation‹ in den seriellen Formaten des Fernsehens präsent. Die Widerständigkeit gegen die Kontrollgesellschaft sieht Deleuze in der Kommunikationsstörung. Im Unterschied zu Deleuze gibt es auf Seiten der Fernsehrezipienten Zusammenschlüsse in Form von Deutungsgemeinschaften, die durchaus widerständig sein können, ohne als Kommunikationszerstörer aufzutreten.

In den letzten Jahren ist ein weiterer Typus des Soap Opera Formats aufgetaucht: die so genannte Doku-Soap. In einer Vermischung von Fiktion und Realität werden wir mit den Problemen von ›realen‹ Erziehungsberechtigten, Schuldnern und Auswanderern konfrontiert. Mit diesen Grenzbereichen gesellschaftlicher Normalität setzen wir uns ständig auseinander, weil die Kontrollgesellschaft in ihrem Streben nach Flexibilität und Variabilität uns zu Grenzüberlegungen treibt, in denen jede Lebenssituation prekär wird: Sollen wir unseren Kindern die Computerspiele verbieten? Sind unsere Privatschulen noch im normalen Bereich? Müssen wir für unser persönliches und ökonomisches Glück nicht auswandern? Usw.

Dazu kommen weitere Selbstführungsformate im Fernsehen, in denen verhandelt wird, wo die Grenzen des Normalen sind, indem wir sie wie Kontrollbildschirme unserer eigenen Individualität behandeln. Beispielsweise leiten Make-over-Shows zur verstetigten Veränderung unserer Körper und Psychen an, um uns als Mitglieder der Kontrollgesellschaften zu bewähren. In der Verbindung von Computeranimation und Fernsehen ist in den vergangenen Jahren ein neuer audiovisueller Möglichkeitsraum entstanden, der einen weiteren, bei Deleuze so nicht thematisierten, Typus von Monitoring darstellt, der sich aus dem Medialen ins Gesellschaftliche als weiteres Element der Kontrollgesellschaft entwickeln könnte. Seit einigen Jahren beobachten wir, wie Computeranimationen in Nachrichten- und Dokumentarformaten des Fernsehens die klassische Grafik ablösen. Gleichzeitig eröffnet sich hiermit ein völlig anderer Umgang mit Ereignissen.

In der dreiteiligen ZDF-Geschichtsdokumentation *GÖRING – EINE KARRIERE* von 2006 wird das Szenario einer Verwirklichung des in der NS-Zeit projektierten Hermann-Göring-Museums in einer digitalen Animation durchgespielt, um in die Psyche Görings einzudringen. Der Weg des computeranimierten Fluges

von außen nach innen dient als Metapher für die Erkundung von Görings Seelenleben und soll in die Psyche eines Massenmörders einführen. Gleichzeitig zeigt der Flug in der Computeranimation eine Visualisierung des Göring-Anwesens, wie es bei einem anderen Verlauf der Geschichte möglicherweise ausgesehen hätte (Abb. 9–11). Damit ermöglichen die Computeranimationen einen Diskurs der Kontrolle über Ereignisse und ihrer Modulation. Sie eröffnen die Möglichkeit eines Monitoring der besonderen Art. Geschichte wird wie natürliche Phänomene beherrschbar gemacht. Eine ähnliche Strategie der Kontrolle verfolgen naturwissenschaftliche Animationen von Modellen, die zum Beispiel Naturphänomene wie Wetter, Vulkanausbrüche, Erdbeben usw. berechenbar und vorhersehbar machen möchten. Epistemologisch ordnen sich die digitalen Animationen von Görings Villa in ein Schema von Modulation und Kontrolle ein. Die Besonderheit des Historischen ist dabei die Kontrolle in der Nachschau. Der Nationalsozialismus wird im digitalen Modell kontrollierbar oder zumindest in der Nachbetrachtung im wahrsten Sinne des Wortes berechenbar. In der Geschichte einer Kontrollgesellschaft sind nicht nur die Interpretationen der historischen Ereignisse variabel, sondern die Ereignisse selbst.



Abb. 5 - 7: Göring – Eine Karriere

Fernsehen – ein Medium der Kontrollgesellschaft ?

In den wenigen Andeutungen von Deleuze ist der Computer das zentrale Medium der Kontrollgesellschaft. Und seine Wahl des Mediums erscheint naheliegend. Aber sind es nicht eher Medienkonstellationen, die betrachtet werden müssen? Auch Deleuze deutet diese Sicht an: »Die Maschinen [damit meint Deleuze auch Medien, R. A.] erklären nichts, man muss die kollektiven Gefüge analysieren, von denen die Maschinen nur ein Teil sind« (Deleuze 1993a, 251). Die hier gesetzten Schlaglichter auf das Fernsehen als ein Medium der Kon-

trollgesellschaft machen deutlich, dass man die Maschinen und Medien in ihrer eigenen Dynamik und ihren Beitrag zu den kollektiven Gefügen nicht unterschätzen sollte. Mit dem Fernsehen verbindet sich die Wunschvorstellung des Kontrollmonitors, der weniger als Überwachungsgerät, sondern vielmehr als individuelle Selbstoptimierungsmaschine und als gesellschaftlicher Möglichkeitsraum dient. Dazu ermöglicht das Fernsehen Formate, welche die Zuschauer jenseits starrer sozialer Grenzen als sich zeitlich variabel bildende soziale Formationen adressieren. Das Fernsehen bietet mit Livebild und -ton in Deleuze' Worten »unmittelbare Kommunikation« (Deleuze 1993a, 250) an. Aus der ökonomischen Perspektive ist das Fernsehen mit seinem Quotensystem nahe an den Deleuze'schen Rückkopplungsschleifen zwischen Individuum und ökonomischer Kontrolle. Hinzu kommt, dass die Serialität des Fernsehens sich an die Deleuze'schen Vorstellungen von Variation und Endlosigkeit der soziopolitischen Prozesse in der Kontrollgesellschaft »anschmiegt«. Am Beispiel der Computeranimationen in Nachrichten und dokumentarischen Formaten wird die Fähigkeit des Fernsehens evident, unterschiedliche Visualisierungsformen zu integrieren und historische wie aktuelle Ereignisse nicht nur als Fakten, sondern als Möglichkeitsräume präsentieren. Dadurch wird unser Wissen über die Welt immer im »flüssigen« Zustand einer endlosen Aktualisierung durch die nächste Nachricht, das nächste Ereignis gehalten. Hieran lässt sich nicht nur nachweisen, dass wir über starre Mediengrenzen hinweg Medienkonstellationen untersuchen müssen, sondern auch bestimmte Visualisierungsformen und -verfahren als kontrollgesellschaftliche Praxen identifizieren können. In der Zusammenschau dieser sicherlich sehr unterschiedlichen Elemente ist es hoffentlich gelungen, die Frage, ob das Fernsehen ein Medium der Kontrollgesellschaft ist, zumindest offenzuhalten.

»TOTAL LOSS OF COMMUNICATION«: DER ABSTURZ DES SPACE SHUTTLE COLUMBIA IM LIVE-FERNSEHEN

Breaking News

Am 1. Februar 2003 explodiert und verglüht das Space Shuttle Columbia beim Wiedereintritt in die Erdatmosphäre. Es sterben sieben Crewmitglieder. Das erste Anzeichen einer Abweichung von der Routine einer Shuttlelandung ist der Verlust der Kommunikation mit dem Raumschiff. Dadurch werden nicht nur das Kontrollzentrum der NASA, sondern auch die Nachrichtenredaktionen der Fernsehsender aufgeschreckt, die via NASA Select TV Channel die Kommunikation zwischen Shuttle und Kontrollzentrum mitverfolgen können (Greppi 2003). Wenige Wochen vor dem Beginn des Irakkriegs wird die publizistische Debatte in den USA über den Aufmarsch der Truppen und über die politische Rechtfertigung des Angriffs durch das unvorhergesehene Ereignis des Shuttleabsturzes unterbrochen. Das Ereignis generiert in der US-amerikanischen Medienlandschaft *breaking news*. Das Titelbild der TIME vom 10. Februar 2003 macht diese Unterbrechung visuell kenntlich (Abb. 1). Während die Titelseite dem Absturz gewidmet ist, sind alle Nachrichten in der »World«-Sektion dieser Ausgabe der Time dem Irakkrieg gewidmet. Der heraufziehende Krieg mit dem Irak beherrscht nach dieser kurzen Unterbrechung weniger Tage wieder die Schlagzeilen bis zum Angriff am 20. März 2003. Im Live-Medium Fernsehen wird dieser »Bruch« zu vorhersehbaren Ereignisabläufen und ihrer televisuellen Berichterstattung noch sichtbarer. Im Unterschied zum Irakkrieg konnten sich die US-amerikanischen Fernsehsender auf den Absturz der Columbia nicht vorbereiten. Dadurch bricht das Ereignis in das laufende Programm ein und seine televisuelle Verarbeitung als Medienereignis muss erst hergestellt



Abb. 1: Time Titelbild

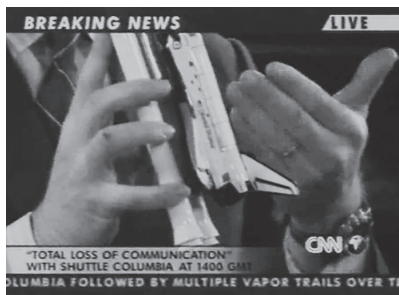
werden. Die Mittel der Berichterstattung, um die Ereignisse zu erfassen, um sie in eine televisuelle Narration einzubinden oder um die Ereignisse in Bedeutungsfelder einzubetten, stehen zwar als Werkzeugkasten des dokumentarischen Fernsehens zur Verfügung, aber die Plötzlichkeit des Unfalls erlaubt einen Blick auf diese Konstruktionsprozesse. Sie sind im alltäglichen Nachrichtenfernsehen unsichtbarer und unhörbarer, unterscheiden sich aber nur wenig von den televisuellen Praktiken bei einem unvorhergesehenen Ereignis, wie Berkowitz bei seinen empirischen Untersuchungen von Nachrichtenproduktionen festgestellt hat: »Non-routine newswork [...] does not rely on procedures entirely different from routine coverage. Instead, it depends on adapting strategies from everyday work routines« (Berkowitz 1992, 82). Der Absturz der Columbia legt die Prozesse von televisueller Wissensproduktion offen, deshalb lohnt ein analytischer Blick in die Konstruktion dieses Ereignisses am Beispiel der Live-Berichterstattung von CNN am 1. Februar 2003. CNN hatte an diesen und dem folgenden Tag die meisten Zuschauer bei der Live-Berichterstattung über den Shuttleabsturz (Donohue 2003). In den Wochen zuvor mit dem dominanten Thema des bevorstehenden Irakkrieges war Fox News in der Zuschauergunst führend. Die Bedeutung der televisuellen Verarbeitung des Absturzes wird unter anderem durch die Zuschauerzahlen gestützt. CNN und Fox News verzeichnen in den ersten beiden Tagen des Ereignisses einen Anstieg der Sehbeteiligung um rund 500 % (Glascok & King 2007, 206). Chronologisch angeordnete Fernsehausschnitte direkt nach dem Abbruch der Kommunikation mit dem Shuttle sowie nach den ersten Sichtungen von Explosionen am texanischen Himmel bilden die Materialgrundlage dieser Analyse. Sie zielt auf die televisuellen Strategien der Wissensproduktion im Zusammenspiel von Bild- und Tonmaterial mit dem Bedeutungsaufbau.

Look inside the red circle!

Der Zeitraum, in dem beim Absturz der Columbia die Prozesse der televisuellen Verarbeitung des Ereignisses beobachtbar sind, ist relativ kurz. Das Unglück geschieht am Samstagmorgen Ortszeit und schon in der Prime Time desselben Fernsehabends gibt es ein einheitliches Label auf allen US-amerikanischen Fernsehsendern, das graphisch und inhaltlich das Ereignis rahmt: »tragedy«. Fox News verlegt die Tragödie in den Himmel: »Tragedy in the sky: the space shuttle Columbia«; CNN koppelt sie direkt an das Shuttle: »Columbia: the shuttle tragedy«; die Suche nach Antworten bestimmt das Labeling bei MSNBC: »Columbia tragedy: search for answers«. Das Ereignis ist mit seiner Einordnung

als Tragödie televisuell bereits normalisiert. Die Tragödie als narrative Form der Geschichtsschreibung ist weit über das Fernsehen hinaus ein eingeführter Topos. Nach White ist sie neben Romanze, Komödie und Satire ein narrativer Archetypus der westlichen Geschichtsschreibung (»emplotment«, siehe White 1973, X). Auf das Fernsehen bezogen lässt sich in Anlehnung an den Begriff von Berkowitz das angewandte Verfahren als »typification« bezeichnen (Berkowitz 1992, 93). Mit der Typisierung »tragedy« wird der Shuttleabsturz in eine bestimmte narrative Form gefügt, die neben der Sinnstiftung auch die Praktiken der televisuellen Berichterstattung beeinflussen. Die Bedeutungsoffenheit des Ereignisses und das Unbeherrschbare des Unfalls sind damit in die formalen Rahmungen der Tragödie verwiesen: »turning news or shock into story and tragic drama« (Mellencamp 1992, 98) Um die Prozesse televisueller Verarbeitung und Wissensproduktion vor diesem Zeitpunkt der Verdichtung auf die Tragödie verfolgen zu können, beginnt die Analyse zu einem Zeitpunkt, da der Verlust des Space Shuttles zwar gerade bestätigt ist, die Ursachen aber noch unklar sind. CNN beginnt an diesem Morgen mit seiner Berichterstattung um 8:24 Uhr Ortszeit (Central Standard Time). Der Moderator des Geschehens ist nicht der übliche CNN-Anchorman Aaron Brown, der zum Zeitpunkt des Unglücks am Bob Hope Classic Golfturnier in Palm Desert teilnahm, sondern Miles O'Brien, der Raum- und Luftfahrtkorrespondent von CNN. Die Abbildungen 2, 3 und 4 geben einen Eindruck von der visuellen Repräsentation des Ereignisses auf CNN. Für die Herstellung des Fernsehereignisses ist aber insbesondere das Zusammenspiel von Moderation und visuellen Elementen aussagekräftig:

»[...] I am not sure whom we have left on the people line...ah...right now [Der Moderator spricht mit jemanden in der Produktion, der für das Fernsehpublikum unsichtbar bleibt, und erhält über einen Kopfhörer Anweisungen] to...to...to...who...alright...we...we understand that president Bush is being briefed at Camp David as we speak...we...ah...have...ah...had...ah [...] Who is available to us, please? ...I have nobody right now, I guess. We got...we have some new pictures coming. I don't know where they come from ...ay...let's have a look at that launch I am just telling you about with the piece of debris [...] Take a look inside that red circle there...that is very slow... look at that piece right there...what ...what was that? We don't know...ah...the engineers looked very closely at that and looked at it...may be... I am actually not sure, I am seeing it just now. They sent [unverständliche Wörter] ... helping my producer, help me identify it. It took him a long time looking at it to get a sense of...ah...what we are talking about. But there was something that fell off. The question was, what it did do. I talked to some people at...ah...Kennedy Space Center. They said, this is...not something of grave concern to us...ah...be...because...ah...we don't think that caused any damage and they have much better cameras than what you are seeing here. They can really, really home in on this [...]« (Miles O'Brien, der CNN- Moderator).

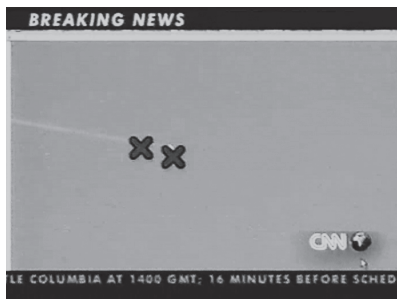


Kurz nach dem Verlust des Shuttles erleben die Fernsehzuschauer im CNN-Studio einen hilflosen Moderator O'Brien. Aber ebenso sind sie Zeugen einer widersprüchlichen Live-Produktion von Wissen während eines Medienereignisses. O'Brien hört während seiner Moderation über seine Kopfhörer sowohl den Produzenten der Morning Show als auch die offiziellen NASA-Verlautbarungen: »Over at CNN, where anchor Aaron Brown was out of the mix due to a celebrity golf tournament in California, Miles O'Brien had his morning-show producer in one ear and NASA's feed in the other« (Offman 2003, 7). Durch diesen steten auditiven Input lassen sich einige seiner Adressierungsprobleme und Formulierungsschwierigkeiten erklären. Die Zuschauer sind in mehreren Momenten der Live-Übertragung unsicher, ob sie von O'Brien adressiert werden oder ob er mit dem Produzenten spricht. Die Unvorhersehbarkeit von Katastrophen und die offene Bedeutungssituation kurz danach kreiert nach Mellencamp eine Testsituation für den Moderator und – so lässt sich am Beispiel der CNN-Moderation hinzufügen – für das Fernsehen im Ganzen: »Covering catastrophe is the ultimate test of the top anchor's (usually a man) mettle, his stamina measured by words, information, and calm demeanor« (Mellencamp 1992, 99). Die Unsicherheit des Moderators O'Brien und seine unklare Adressierung des Fernsehpublikums verhindert eine routinierte Einordnung des Absturzes.

Im dreidimensionalen Modell des Shuttles in der Hand des Moderators lässt sich ein klassisches Element der Wissensproduktion erkennen (Abb. 2). Das Schauobjekt, eine Miniatur, die kom-

Abb. 2-5: CNN

plexe Vorgänge für den Laien am Anschauungsgegenstand, am Modell evident macht. Diese ›alte‹ Wissenstechnik ist dem Moderator jedoch nicht vertraut. Als Fernsehmoderator ist er nicht gewohnt, mit realen Objekten zu arbeiten. An seiner Unbeholfenheit, seinen Praktiken lässt sich die Vermischung und Diversifikation von unterschiedlichen epistemischen Systemen im Fernsehen ablesen. Heterogene Bildmaterialitäten, verschiedene Produktionsphilosophien im dokumentarischen Fernsehen, abweichendes Vorwissen der Zuschauer, widerstrebende mediale Kontexte usw. fließen in diesem Moment des Ereignishaften und seiner zuerst chaotischen televisuellen Aufarbeitung zusammen. Die Ordnung dieser unterschiedlichen Elemente ist noch nicht hergestellt und die Rahmungen des Ereignisses sind noch nicht erfolgt. Am Ende wandelt der Moderator das Objekt des Wissens, das Shuttle-Modell, in ein Mikrofon um und bittet um Hilfe (Abb. 3): Zuerst ruft er nach nicht zur Verfügung stehenden Experten, die nach Hartley generell eine wichtige Authentifizierungsfunktion im Fernsehen erfüllen und die eine strategische Position beim Gewinn von Wissen und narrativer Auflösung inne haben: »Die Expertenmeinung wird dann in die Narration eingeführt, wenn das Problem so gut veranschaulicht ist, dass ein starkes narratives Bedürfnis nach Auflösung besteht« (Hartley 2002, 256). Dann wendet der Moderator sich der Projektionswand hinter ihm zu, mit der Hoffnung auf »new pictures«; neue Bilder lassen neue Einsichten erwarten. In diesem Moment vollzieht sich der Wechsel vom dreidimensionalen Modell und von der autoritären Expertenstimme zu einer visuellen Formung des Wissens auf dem Bildschirm durch das eingespielte Video vom Start des Shuttles und durch den roten Kreis um ein unsichtbares Bildobjekt auf diesem Video (Abb. 4). Doch auch mit den neuen Bildern hat der Moderator wenig Glück. Das mehrfach eingespielte und vergrößerte Video vom Start der Columbia wenige Tage zuvor benötigt mehr hermeneutische Bildinterpretation, als er in diesem Moment anbieten kann. Zuerst beginnt der Moderator noch hoffnungsvoll: »Take a look inside that red circle«. Der rote Kreis ist dabei beides: ein eingeführtes grafisches Element bei digital bearbeitetem Nachrichtenmaterial sowie der hypnotische Appell an das Auge und die Aufmerksamkeit des Fernsehzuschauers. Er richtet die Aufmerksamkeit des Zuschauers aus und isoliert ein bestimmtes Objekt des Wissens, »something«. Eine Technik, die uns aus vielen dokumentarischen Formaten medienübergreifend vertraut ist (Auch der Printjournalismus arbeitet mit hervorgehobenen Kreisen oder Lupen). Der rote Kreis verlangt eine finale Interpretation des hervorgehobenen Bildausschnittes. Er stellt eine sichtbare Rahmung und Eingrenzung des Ereignisses dar. Als diese visuelle Interpretationshilfe in unserem Beispiel scheitert, muss – in den Worten von Moderator O'Brien – die NASA bessere Bilder haben, um ›das



Etwas« visuell festzustellen, das die Explosion verursacht hat. Endgültige Schlüsse zu verschieben ist ein typisches Verfahren der televisuellen Ereignisproduktion. An die losen Enden unabgeschlossener narrativer Kausalketten kann später immer wieder angeknüpft werden. Schon Hickethier hat auf diesen seriellen Charakter von Nachrichten hingewiesen. Dabei stellt er das Scheitern der Konstruktion einer kohärenten Erzählung als Authentifizierungsmerkmal des Live-Fernsehens heraus:

»Durch Übertragungsspannen und Fehlleistungen vermittelt sich für viele Zuschauer der Eindruck, daß hier die Inszenierung und Aufbereitung durch die Realität selbst unterlaufen werden, daß sich die »Wirklichkeit selbst in die mediale Darstellung« hineinschiebt« (Hickethier 1998, 197).

Aus dieser Perspektive scheitert zwar im endlosen Video-Loop die Produktion von narrativer Geschlossenheit, aber die Authentizität des televisuellen Wissensprozesses wird durch dieses vorläufige Scheitern bekräftigt. Das Video des Starts von Columbia wird in dieser Sequenz der Live-Übertragung insgesamt fünfmal wiederholt und O'Brien gibt am Ende der Sequenz zu: »I am actually not sure I am seeing it just now.« Während diese »Fehlleistungen« der Moderation, der Narration und der Visualisierungen den Wirklichkeitscharakter der Live-Fernsehen bestärken, kommt die televisuelle Wissensproduktion ins Stocken und der Moderator bittet verzweifelt seinen Produzenten bei der Interpretation der Bilder um Hilfe: »Help me identify it«. Im vorläufigen Scheitern visueller Standardverfahren des dokumentarischen Fernsehens – in diesem Fall der visuellen Markierung durch

Abb. 6-9: CNN

den roten Kreis und durch den Videoloop – wird deren Produktivität in der televisuellen Wissensproduktion in den Vordergrund gerückt. Im Laufe der weiteren Berichterstattung wird der Prozess der Wissensproduktion weiter ausgestellt, der durch stetes Aufrüsten der visuellen Mittel und einem immer stabiler werdenden Interpretationsrahmen der verfügbaren Bilder gekennzeichnet ist. Damit steigert sich das Potential visueller Ereigniskontrolle und narrativer Einordnung des Absturzes.

Through the Telestrator

Folgerichtig erreicht die Wissensproduktion etwas später auf CNN eine neue visuelle Qualität. Nun versucht Moderator O'Brien die Reihenfolge der Ereignisse des Shuttleunfalls mit digitalisierten Fotografien und einem digitalen Stift, dem Telestrator, zu erklären. Vor dem Kommunikationsabbruch mit dem Shuttle fordert O'Brien die Zuschauer auf, die in der Anflugschneise in Texas leben, nach draußen zu gehen, um den Anflug der Columbia zu beobachten (Greppi 2003). Unklar bleibt, ob er in diesem Moment der Ereignisproduktion nach dem Absturz mit Fotografien von Zuschauer konfrontiert wird, die seiner vorherigen Aufforderung gefolgt sind (Abb. 5-7):

»[...] This [picture] comes from Texas. And if you look...can we put that through the telestrator as well...so I can point out, where things are...trying to get that worked out. As soon as we get that, is what you can see, if you can see my pointer there...okay...ah...right...ah... here in the upper center of the screen is the shuttle streaking across the sky had been [unverständliches Wort] viewers all morning to go out and take a peek. You notice one tail, okay (Abb. 5). Now, this is...ah... clearly in the order of...ah, ah...them taking. This is very distinct...ah...and this – I am presuming – is the next photo. And what you see very, very clearly here is piece number one, piece number two (Abb. 6). All right, that's picture number two. Now as we continue on, you see...ah... it's harder to make this out...but what we are seeing here is...looks like multiple pieces. This could be out of order. That might have occurred before the previous one. But you see...ah...what...ah...what... ah...you know bunch of little dots there (Abb. 7). Those...those are significant pieces that we are seeing, that are superheated. Let's listen to James Hartfield in Houston for a minute, shall we: [Stimme von James Hartfield, NASA Public Affairs] ,No communications or tracking data was received...ah...from Columbia...since that time' [...]« (Miles O'Brien, der CNN- Moderator).

Nach der Interpretation des Videoloops werden jetzt Amateurfotografien des Space Shuttle-Anflugs zur weiteren Deutung des Ereignisses auf die Bildschirme gebracht. Der Fernsehbildschirm wandelt seine Funktionalität: er wird zum Computermonitor. Der rote Kreis des Videomaterials wird im *telestrator*

zum Lichtkreis auf Fotografien, aber seine Funktion bleibt unverändert. Auch der Lichtkreis ist ein Mittel, um die Aufmerksamkeit auf einen bestimmten Punkt der Fotografie zu konzentrieren. Hinzu kommt ein neues visuelles Element, eine neue visuelle Strategie: Die Fotografien des Himmels über Texas werden im *telestrator* mit dem digitalen Stift überschrieben. Das Zusammenwirken von nacheinander folgenden Fotografien mit den visuellen Werkzeugen des *telestrator* rekonstruiert die Ereignisse zu einer Geschichte des Absturzes und liefert eine erste grundlegende narrative Struktur des Ereignisses. Aber wieder geben die visuellen Materialien nur widerwillig die Geschichte mithilfe von hinzugefügten Kreisen, Kreuzen, Punkten und Pfeilen preis. Die wiederholte Einladung des Moderators an die Zuschauer etwas zu sehen – »you see« – kollidiert mit den aussagearmen Fotografien des texanischen Himmels. Auf ihnen gibt es kaum etwas zu sehen. Zudem zweifelt der Moderator O'Brien an der richtigen zeitlichen Reihenfolge der Fotografien – »this could be out of order« – und ist dadurch über die Abfolge der Ereignisse verunsichert. Der digitale Stift als Erzähler der Ereignisse ist ein eingeführtes Mittel der narrativen Koordination in dokumentarischen Formaten des Fernsehens. Beispielsweise wird der *telestrator* seit Anfang der 1980er Jahre im US-amerikanischen Sportfernsehen eingesetzt. Im Irakkrieg war er auch im deutschen Nachrichtenfernsehen ein visuelles Mittel der Diskussion über militärische Strategien und mögliche Kriegsverläufe. Der digitale Stift entwirft und löscht narrative Linien, während das Medienereignis sich entfaltet. Während der rote Kreis versucht einen entscheidenden Moment des Ereignisses zu lokalisieren, überschreibt der *telestrator* die wenigen visuellen Informationen der Fotografien mit der Geschichte einer fortschreitenden Auflösung der Columbia am texanischen Himmel.

We zoom in

Ein erneuter zeitlichen Sprung im Verlauf der Live-Berichterstattung von CNN bringt ein weiteres visuelles Verfahren der Ereignisproduktion in der Computeranimation zum Erscheinen und leitet auf der narrativen Ebene der Ereigniskontrolle schon in die Phase einer Normalisierung des Shuttle-Absturzes über (Abb. 8–10):

»[...] as it [das Space Shuttle] comes down for the world's most harrowing glider ride; it's really a good way to describe it as we zoom in at the Kennedy Space Center. And...ah...what you see here is...those are the launch pads. That's where Columbia left from sixteen days ago. That's the

big vehicle assembly building [...]. We are zooming in here, we see the vehicle assembly building and down...ah...the runway. This is runway 33, which is where the space shuttle was headed. This is a north-west to south-east runway. 15.000 feet in length...ah...and not too much longer than what you find at a big international airport, but much wider: 300 feet wide. Space shuttle Columbia never made it to its intended destination today. Let's get CNN's Paddy Davis...ah...on with us. Paddy, what can you tell us [...]" (Miles O'Brien, der CNN- Moderator).

Im dritten Ausschnitt aus der Live-Berichterstattung von CNN über den Absturz des Columbia-Shuttles wird eine digitale Animation eingesetzt. In dieser Animation stürzt das Shuttle nicht ab, sondern landet sicher auf dem Rollfeld des Kennedy Space Center. Die Animation ist sicher vorproduziert gewesen, um sie dann im nie erreichten Moment einer glücklichen Landung von Columbia in den Nachrichtenfluss einzuspeisen. In einer Flugsequenz aus dem Weltraum (Abb. 8) bis zur Landung auf dem Gelände des Kennedy Space Centers (Abb. 10) sind die Zuschauer – qua Subjektpositionierung in Kommentar und »Kameraeinstellung« der Animation – das Space Shuttle. Der Moderator spricht von »we are zooming in« und die Fernsehzuschauer sehen aus der Subjektivität des Shuttles die Erdoberfläche näher kommen.



Abb. 10: CNN

Diese Sequenz bezieht die Zuschauer im Sinne einer somatischen visuellen Kultur ein (Rabinovitz 2004). In Analogie zur »entfesselten Kamera« verschmelzen wir mit Akteuren, Fahr- und Flugzeugen, in dem uns jeweils die Subjektivitäten in ein mediales Dispositiv aufnehmen, das medienübergreifend im frühen Film, als Jahrmarktsattraktion, im Spielfilm, in Computerspielen bis zu digitalen Animationen in dokumentarischen Formaten aufzufinden ist. Diese medienübergreifende Erfahrung der Zuschauer schreibt eine historische Linie von intervisuellen Relationen weiter, die als visuelle Erfahrung einen Teil des kollektiven Gedächtnisses bilden. Im Prozess der Typisierung des Ereignisses spielen sie deshalb neben den diskursiven Einordnungsstrategien eine prominente Rolle, wie sie von Edy und Daradanova an der Traditionslinie von der Challenger-Katastrophe bis zum Columbia-Absturz nachgewiesen werden (Edy & Daradanova 2006). Die intervisuellen Relationen schaffen ein flexibles Geflecht zur Typisierung des Ereignisses, das nicht die semantische Dichte der diskursiven Praktiken der Nachrichtenproduktion und -rezeption erreicht.

Die Fluganimation aus Sicht des Shuttles ist eine Projektion des idealen Landeprozesses, der an diesem Tag nicht in dieser Form ausgeführt wird. Diese Animation wird vorab hergestellt, um das vorweggenommene Ereignis einer erfolgreichen Shuttlelandung zu ›dokumentieren‹. Dadurch entsteht ein Spannungsverhältnis zwischen der Singularität des Unfalls und den televisuellen Normalisierungsstrategien dieser Katastrophe. Die vorproduzierte Animation einer ›normalen‹ Landung des Shuttles übt nachträglich eine visuelle Kontrolle über das kontingente Ereignis des Unfalls aus. Neben der Point-of-view-Animation werden der Kommentar des Moderators, die stete Wiederholung von Videos, der konstante Fluss von Informationen, Daten und Statistiken zur narrativen Ereigniskontrolle eingesetzt. Ereignis und die Medialisierung des Ereignisses fallen zusammen, wie es White für das moderne Ereignis unter anderem am Beispiel des Challenger-Unglücks beschreibt:

»Die äußeren phänomenalen Erscheinungen und das Ereignisinnere, ihr möglicher Sinn oder ihre Bedeutungen sind zusammengestürzt und verschmolzen. Die ›Bedeutung‹ der Ereignisse bleibt von ihrem Vorkommen ununterscheidbar, ihr Vorkommen ist jedoch instabil, flüssig, phantasmagorisch – so phantasmagorisch wie Zeitlupe, Gegenschnitt, Zoom und Wiederholung der Videoaufnahmen bei der Challenger-Explosion. Damit ist nicht gesagt, daß solche Ereignisse nicht darstellbar sind, sondern nur, daß man Darstellungstechniken benötigen könnte, die sich von denjenigen des künstlerischen Realismus etwas unterscheiden« (White 2003, 207f.).

Neben der Bedeutungsebene kommen die medialen Ebenen wie die intervisuellen Relationen hinzu. Mit der Vermischung von digitalen Animationen, Satellitenbildern, Amateurfotografien und *telestrator*-Anwendungen in der televisuellen Berichterstattung werden eine Vielzahl formaler und ästhetischer Kontexte aufgerufen. Diese Relationierungen von visuellen und diskursiven Elementen in den Bildern und den narrativen Elementen des Kommentars ermöglichen erst die Herstellung eines bestimmten Wissens über das Ereignis, eine Einordnung des Ereignisses als Absturz, Tragödie, Katastrophe und seine Normalisierung als Abweichung vom Alltäglichen.

In der digitalen Animation des Shuttlefluges können eine modernistische Subjektposition, die ›entfesselte Kamera‹, ein allwissender Satellitenblick oder die stete Überschreibung von visuellem Material als intervisuelle Elemente festgemacht werden. Deshalb verweist das Intervisuelle auf formale und ästhetische Analogien über Medien-, Genre- und Geschichtsgrenzen hinweg. Im Fernsehen fließen diese intervisuellen Elemente in die Definition des Mediums selbst ein, das durch Re-Visualisierungen geprägt ist:

»Naturalisierung und Artifizialisierung gehen bei diesen Bildern Hand in Hand und können überhaupt nicht mehr als Gegensatz betrachtet werden. Die Künstlichkeit der Bilder macht die Authentizität der Erfahrung möglich, wobei immer andere Medien flexibel und momenthaft zur ›Realität‹ oder zum ›Außen‹ des Fernsehbildes werden können, das auf diese zeigt – und sich von diesen unterscheidet. Die visuellen Flächen werden darüber hinaus zu Objekten expliziter und extensiver Befragung und erhalten gerade dadurch visuelle Prägnanz und Überzeugungskraft. Reflexion auf Bildstatus und Materialität schließt somit die strategische (und gegebenenfalls ideologische) Produktivität von Bildern keineswegs aus« (Adelmann & Stauff 2006, 73).

Am Ende speist sich das Misstrauen gegenüber den Bildern und den Geschichten beim Columbia-Absturz sowie beim späteren Irakkrieg genau aus dieser operativen Ununterscheidbarkeit zwischen intervisuellen und narrativen Elementen. Die damit verknüpfte Unabgeschlossenheit des Ereignisses wird bei der Wissensherstellung im Fernsehen immer schon vorhergesehen. Reflexion und Kritik an und mit Bildern schließt damit ihre Produktivität im televisuellen Ereignisablauf nicht aus.

TELEVISUELLE ZIRKULATIONEN: SEDIMENTE VON *white trash* IN US-AMERIKANISCHEN SERIEN

In der populären Musik dient der Bezug auf *white trash* häufig als eine Authentifizierungsstrategie, die folgendermaßen funktioniert: Die Band oder der Musiker kommen von ganz unten, kennen die schlimmsten sozialen Verhältnisse und haben sich durch die Musik und aus eigener Kraft zumindest teilweise daraus befreit. Dies könnte auch eine grobe Beschreibung des Films *8 MILE* (USA 2002, R: Curtis Hanson) sein, in dem Eminem einen Rapper spielt, der sich in einem von Afro-Amerikanern dominierten Musikstil und gegen seine soziale Herkunft durchsetzen muss. Der Bezug zu *white trash* ist in der Rap-Musik ebenso möglich und vielgestaltig wie in dem eher im *white trash* heimischen Genre des Heavy Metal, in dem Bands wie Mötley Crüe *white trash* in einer exzessiven Stilisierung von Sex, Drugs & Rock 'n Roll zelebrieren. Der Musiker Everlast und seine Wandlungen vom Rapper zum Singer-Songwriter betonen letztlich noch stärker als Eminens Karriere die Crossoverpotentiale des *white trash* als einem flexiblen kulturellen, sozialen und politischen Konzept, Stereotyp und Erklärungsmodell. Diese Flexibilität und diese Fähigkeit des Crossover stehen im Zentrum der folgenden Überlegungen zur ästhetischen, stilistischen und narrativen Produktivität des *white trash* in US-amerikanischen Fernsehserien. Die strukturellen Analogien der Funktionsweise von *white trash* im Musik- und Fernsbereich sind offensichtlich. Aber durch die unterschiedlichen medialen Voraussetzungen und Merkmalen lässt sich eine eigene Linie des *white trash*-Konzeptes in Fernsehserien wiederfinden. Wenn es eine produktive, konstitutive und agenturliche Funktion des Fernsehens im

»Now you can do this on your own, but everyone knows
That no one likes to be alone, so get on the floor
and grab somebody
Ain't nothing but a white trash party!
So let's have us a little bash, and if anyone asks
It ain't no one, but us trash.
You don't know, you better ask somebody
Cause we're having a white trash party!«
Eminem: »White Trash Party« (2010)

»We're the white trash circus... Don't give a damn.
We'll steal your girl whenever we can.
We're the drunken god's of the living dead.
We're the voice, we're the voice.
We're the voice in your head?.
We're the trash, we're the trash.
We're the trash in your bed.«
Mötley Crüe: »White Trash Circus« (2009)

»White Trash Beautiful, Trailer Park Queen.«
Everlast: »White Trash Beautiful« (2004)

Sozialen gibt, dann muss sie in der variablen Verwendung von *white trash* als televisuelle Zirkulation sozialer Unsicherheit in den in US-amerikanischen Serien nachzuverfolgen sein.

Am Anfang meiner Überlegungen stand die subjektive Beobachtung einer auffälligen Häufung von *white trash*-Elementen in aktuellen Fernsehserien. In den weiteren Nachforschungen kamen Fragen nach einer möglichen Systematisierung dieser Elemente auf. Dieses systematische Gerüst lieferte die Analyse der Repräsentationen von *white trash* im Film *NATURAL BORN KILLERS* (USA 1994, Oliver Stone), die eine große Anzahl von möglichen Merkmalen des *white trash* zutage förderte. Aus dieser Systematisierung ergab sich eine Historisierung der Produktivität des *white trash*-Konzeptes. Auffällig ist seine Flexibilisierung und Variation in den 1980er und 1990er Jahren quer durch Popmusik, Film und Fernsehen. In diesem Zeitraum scheint die agenturliche Funktion dieses Konzeptes einen gewissen Boom erlebt zu haben, der sich bis in aktuelle sozio-kulturelle Phänomene nachwirkt und weiter ausgebaut wird. Filme wie *EASY RIDER* (USA 1969, Dennis Hopper), *DELIVERANCE* (USA 1972, John Boorman), *THE DEER HUNTER* (USA/UK 1978, Michael Cimino) stehen exemplarisch für ein relativ festgefügte, klare Ikonographie und ein tradiertes soziokulturelles Konzept des *white trash*. Flexibilisierung, Ironisierung oder ästhetische Aufsplitterung in einzelne Merkmale finden sich in Filmen wie *RAISING ARIZONA* (USA 1987, Joel Coen), *WILD AT HEART* (USA 1990, David Lynch), *FORREST GUMP* (USA 1994, Robert Zemeckis), *PULP FICTION* (USA 1994, Quentin Tarantino), *DUMB AND DUMBER* (USA 1994, Peter Farrelly), *KALIFORNIA* (USA 1993, Dominic Sena). In diesen Zeitraum fällt auch *NATURAL BORN KILLERS*. Aktuellere Filmproduktionen wie *MONSTER* (USA 2003, Patty Jenkins) oder *WINTER'S BONE* (USA 2010, Debra Granik) greifen jeweils einige Erzählmuster und stereotypische visuelle oder sprachliche Referenzen des *white trash* auf, die ich im Folgenden als »Sedimente« bezeichne, weil sie einerseits auf einem tradierten Repräsentationsfundus beruhen und andererseits in sehr verschiedenen Kombinationen und Mischungen in den jeweiligen Medienprodukten zirkulieren. Beispielsweise analysiert Gael Sweeney (2001) die Spannbreite der Figurenkonstruktionen im *white trash* vom idiotischen Genie (*FORREST GUMP*) bis zum amoralischen Serienkiller (Early Grayce in *KALIFORNIA*).

Schnell wurde bei der Recherche und Analyse deutlich, dass auf der Basis des großen Materialkorpus bestimmte Elemente des *white trash* hervorgehoben werden können, ohne zugleich in eine umfassende Darstellung des Phänomens und seiner Einordnung zu leisten. Stattdessen werden in der Systematisierung abgelagerte Sedimente des Konzepts *white trash* und seiner televisuellen Zirkulationen erfasst und hoffentlich für spätere weitergehende Überlegungen

nützlich sein. Die Sedimente des *white trash* bestehen aus visuellen, auditiven und schriftlichen Elementen, die wiederum Teil größerer medienübergreifender Bedeutungszusammenhänge sind. Unter anderem wird im Folgenden deutlich, dass *white trash* von einer relativ eindeutigen Bezeichnung armer ländlicher Weißer in den USA sich zu einer stets neu zusammensetzenden Mixtur von verschiedenen Zeichen und Bedeutungen gewandelt hat. Diese einzelnen Elemente können in verschiedener Menge und Qualität zu jeweils sehr unterschiedlichen Bedeutungspotentialen führen. Die Zeichen des *white trash* gewinnen neben einer eigenen Sinndynamik daraus gleichermaßen ihre agenturliche Funktion. Damit werden sie ganz allgemein einsetzbar für das Schicksal oder den Abstieg weißer Bevölkerungsgruppen in den USA und über diese geographische Einschränkung hinaus. In diesem Prozess der Zirkulation, Flexibilisierung und Variation löst sich das Konzept *white trash* weitestgehend von seinem historischen, geographischen und politischen Kontext und wird zu einer televisuellen Universalie.

Kurze Geschichte des *white trash*

Der Film *NATURAL BORN KILLERS* dient als Folie, um das vielgestaltige Terrain des *white trash* zu kartieren und um auf seine reichhaltigen Sedimente aufmerksam zu machen. Diese aktuelle Bestandaufnahme können nur durch einige sozial- und kulturhistorische Traditionslinien ergänzt werden, um auf die diachrone Ebene dieses Konzeptes aufmerksam zu machen. Weiterführende Überlegungen hierzu bieten unter anderem die Publikationen des Soziologen Matt Wray, der sich intensiv mit *white trash* auseinandergesetzt hat. Zuletzt ausführlich in seinem Buch von 2006 »Not Quite White. *White Trash* and the Boundaries of Whiteness«. Grob zusammengefasst ist die agenturliche Funktion des Stereotyps *white trash* in der US-amerikanischen Politik besonders nützlich, um die Armen für ihr Arm-Sein schuldig zu sprechen (Newitz/Wray 1997, 1). Ursprünglich taucht der Begriff genau in diesem Sinne in der Kombination »poor white trash« erstmals in den 1830er Jahren auf. Das anekdotische Geschichtswissen überliefert dieses Label für die weißen Hausangestellten in den Südstaaten der USA. Benannt wurden sie – will man der Legende glauben – so von den afro-amerikanischen Sklaven (Newitz/Wray 1997, 2). Nach dem Amerikanischen Bürgerkrieg wird *white trash* als herabsetzende, allgemeine Beschreibung für die arme Landbevölkerung im Süden der USA gebraucht. Später erlangt er im Zusammenhang mit ländlicher Armut Gültigkeit für die ganze USA. *White trash* kennzeichnet dabei immer das Andere oder die Grenzzo-



ne zum Anderen, zum Marginalen. Aufgegriffen wird diese historische Linie in der Fernsehserie CARNIVALE (HBO 2003-2005), die Mitte der 1930er Jahre im Dust Bowl spielt (Abb. 3). Unter anderem schließt sich eine der Hauptfiguren einer umherziehenden Schaustellergruppe an, um seiner ländlichen Armut zu entfliehen. Dadurch wird seine *white trash*-Identität als gesellschaftlicher Außenseiter durch die Gemeinschaft einer Freak Show transformiert und verstärkt.

Genauso strittig wie die Herkunftsgeschichte des Begriffs ist seine Funktion als Kategorisierung einer bestimmten sozialen oder demographischen Gruppe. *White trash* war – das weist Matt Wray in seinem Buch gründlich nach – immer eine Grenzkategorie. Ob in den eugenischen Studien der US-Regierung seit Ende des 19. Jahrhunderts oder zur Markierung ethnischer und ökonomischer Grenzen oder im generellen Sprachgebrauch der weißen Mittel- und Oberschicht in der Mitte des 19. Jahrhunderts.

White trash ist keine Kategorie mit klaren Merkmalen und Grenzziehungen, sondern immer eine flexibel einsetzbare Strategie. In vielen diskursiven Kontexten dient *white trash* als eine Hilfslinie, die je nach Bedarf hin und her verschoben werden kann. Beispielsweise erfasst sie die Unterprivilegierten der US-amerikanischen Gesellschaft unabhängig von ethnischer Zugehörigkeit oder kategorisiert in einem anderen Kontext rassistisch über die Hautfarbe. So sagt der Regisseur John Waters 1994 in einem Inter-

Abb. 1: Zeichnung von E.W. Kemble, 1891

Abb. 2: Fotografie von Walker Evans, 1936

Abb. 3: Carnivale, Staffel 1, Episode 1: »Milfay«

Abb. 4: Mad Men, Staffel 1, Episode 8: »The Hobo Code«

view: *white trash* sei »the last racist thing you can say and get away with it« (Newitz/Wray 1997, 1).

In die Begriffswelt des *white trash* gehören dann auch spezifische regionale oder historische Bezeichnungen wie *redneck*, *hillbilly* oder *cracker*. *White trash* bezeichnet neben *race* und *class* auch den Herkunftsort: zum Beispiel der Hinterwäldler oder der Trailer Park-Bewohner. Damit ist *white trash* auch eine Bezeichnung für den Wohnort, den Bildungsstand oder die (eingeschränkten) Möglichkeiten des sozialen Aufstiegs. In diesem Sinne handelt die Fernsehserie THE WALTONS (CBS, 1972-1981) von *white trash*, denn in vielen Serienepisoden kämpfen die Waltons gegen ihren ökonomischen Abstieg im Kontext der Wirtschaftskrisen der Großen Depression sowie des Zweiten Weltkriegs und müssen ihre hinterwäldlerische Herkunft aus Walton's Mountain verteidigen oder verleugnen.

Die historische Ikonographie wird begründet in den Karikaturen der *Cracker* im 19. Jahrhundert (Abb. 1) und in den Fotografien der armen Landbevölkerung (Abb. 2). In MAD MEN (AMC, 2007-2015) hat die Hauptfigur Don Draper alias Richard Whitman eine Waltons- bzw. *white trash*-Kindheit in den 1930ern (Abb. 4). Seine Mutter war eine Prostituierte, die bei seiner Geburt starb. Er wächst bei seinem brutalen Vater und dessen Familie auf einer Farm auf. In Rückblenden wird in der Serie Drapers Kindheit im *white trash* als Motor für den Identitätswechsel thematisiert, der sich durch eine Namensverwechslung im Korea Krieg für Whitman alias Draper ergibt.

Diese ikonographische Linie wird im Laufe der 1980er und 1990er Jahre ergänzt und flexibilisiert durch eine postmoderne Variante, die auf die schon erwähnte karnevaleske Ikonographie setzte: grotesk, gewalttätig, exzessiv: »Rather than defining a people or a class, although both are implicated, it [*white trash*, R.A.] is an aesthetic of the flashy, the inappropriate, the garish« (Sweeney 1997, 251). Beide Linien zusammen zielen auf Exklusion und Marginalisierung. Die Subjekte sind in dieser Ästhetik dezentralisiert und fragmentiert. Die herausgearbeitete strategische und produktive Nutzung der variablen Grenzverschiebung im Diskurs des *white trash* findet sich auch in Fernsehserien wieder. Eine Vergangenheit im *white trash* ist für Figuren in Fernsehserien eine Motivation für ökonomischen und persönlichen Erfolg, so z.B. für Izzie Stevens aus der Serie GREY'S ANATOMY (ABC, 2005-), die in einem Trailer Park an der Route 6 bei einer drogenabhängigen Mutter aufgewachsen ist und sich ihr Medizinstudium über die Arbeit als Kellnerin und Model finanziert. Ein weiteres Beispiel lässt sich in der AMC-Serie THE KILLING (2011-2014) betrachten, in der der Bürgermeister von Seattle seine *white trash*-Herkunft als Motor für seinen sozialen Aufstieg und seinen persönlichen Stolz beschreibt.

Sedimente des *white trash*

In der soziokulturellen Universalisierung des Konzepts *white trash* in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts steckt gleichfalls eine medientheoretische These. Nicht nur die historische Entwicklung, sondern auch die Verbreitung von Merkmalen des *white trash* über verschiedene Medien hinweg führt zu einer Flexibilisierung und Universalisierung. In der visuellen Tradition der Karikaturen der ›armen Weißen‹ im 19. Jahrhundert über die Fotografien der ländlichen Bevölkerung in den 1930er Jahren ist es vor allem der US-amerikanische Spielfilm seit Ende der 1960er Jahre (New Hollywood), der mit den Elementen des *white trash* zu spielen beginnt. Die Sedimente des *white trash* werden als narrative und ästhetische Topoi expliziter aufgegriffen, als dies im gleichen Zeitraum in den meisten Fernsehserien der Fall ist.

Fernsehen

Diese Abschweifung zum Film ist deshalb lohnenswert, weil in Filmen *white trash* unter anderem durch einen exzessiven Konsum von ›(Unterschichten) Fernsehen‹ gekennzeichnet ist. Als ›Unterschichtenfernsehen‹ verstehen die Filme zum einem Boulevardformate und *tabloid television* und zum anderen die angeblich qualitativ ›minderwertigen‹ Serienformate wie Soap Operas oder Sitcoms. Fernsehen wird in diesen Filmen selbst ein Sediment des aktuellen Konzepts von *white trash*.

Am Beispiel von Oliver Stone's *NATURAL BORN KILLERS* von 1994 lässt sich diese Funktion des Fernsehens als Indikator für *white trash* verdeutlichen: Die Besonderheit von *NATURAL BORN KILLERS* liegt darin, dass der Film Fernsehen nicht als eine sedimentierte semantische Markierung des *white trash*-Paares Mallory und Mickey benutzt, sondern selbst Ästhetiken und Formen des Fernsehens aufgreift, um diese dann in einer kulturkritischen Geste zu übertreiben und damit zu diskreditieren. Die Szene, in der die Protagonisten Mallory und Mickey sich kennenlernen, wird parodistisch an Situation Comedies und Soap Operas angelehnt. Zehn Minuten im Film erinnert sich Mallory an ihre erste Begegnung mit Mickey: In Anlehnung an die klassische Sitcom *I Love Lucy* (CBS 1951-1957) wird der Flashback mit ähnlichem Schriftzug und Herz (»I Love Mallory«, Abb. 5) eingeleitet, um dann in einem typischen Sitcomsetting (Küche, Esszimmer, Wohnzimmer inklusive sichtbarer Treppe ins erste Stockwerk) die *white trash*-Familie von Mallory vorzustellen. Das Groteske der überdrehten Sitcomfamilie löst sich mit Mickeys Ankunft (Er liefert Fleisch in Mallorys Haus) in einer Soap Opera-Sequenz (Liebe-auf-den-ersten-Blick) zwischen Mallory und Mickey auf.

An dieser kurzen Szene (ca. 4 Minuten lang) lassen sich folgende Sedimente des *white trash* festhalten: Zuerst wird der Fernseher als Element des *white trash* gezeigt. Die sprachliche Ebene der Szene ist durchzogen von unflätigen Ausdrücken, Schimpfwörtern und Gewaltandrohungen. Die angedeuteten familiären Verhältnisse implizieren Inzucht, patriarchale Gewalt usw. Die visuelle Ebene der Figurendarstellung geschieht in einem ästhetischen Exzess: Beispiele hierfür sind das grobpockige Gesicht des Vaters, sein beflecktes Unterhemd (Abb. 6), die hochtouperte Frisur der Mutter und das bemalte Gesicht des Sohnes (Abb. 7). Der Humor und die Komik der Szene (als Parodie auf das Genre der Situation Comedy) sind sexistisch, rassistisch, gewaltverherrlichend und befreit von jeglicher Political Correctness. Insgesamt bezeichnet Gael Sweeney diese extreme Zurschau-stellung vieler Merkmale des *white trash* als karnevaleske Ikonographie (Sweeney 2001, 144).

Diese zentrale Szene aus *NATURAL BORN KILLERS* verweist eindeutig auf die Situation Comedy *MARRIED...WITH CHILDREN* (Fox, 1987-1997), die die aufgeführten Sedimente des *white trash* ohne den parodistischen Gestus pflegt. In *MARRIED...WITH CHILDREN* wird durchgehend ein sehr starkes narratives Motiv des *white trash* durchgespielt: Die einzelnen Mitglieder der Familie Bundy schätzen sich selbst als untere Mittelklasse ein, obwohl sie in der ästhetischen Umsetzung, der Art des Humors und ihrer finanziellen Möglichkeiten innerhalb der Serie eindeutig als *white trash* markiert sind (Abb. 8). Demnach gibt es in der Logik dieses Fernsehformats durchaus einen Widerspruch zwischen der ästhetischen und narrativen Konstruktion von *white trash*. In der Diegese der Serie wissen die Figuren nicht, dass sie *white trash* sind, nur die Zuschauer besitzen das hegemoniale Wissen über die *white trash*-Ästhetik der Serie. Durch die Selbsteinschätzung der Bundys als Mittelklasse/Mittelschicht herrscht in den Episodennarrationen die stete Angst vor dem Abstieg in die Unterschicht des *white trash* und der ständig verfolgte Wunsch weiter in die Mitte oder ganz nach oben aufzusteigen. Diese in den Zuschauer-



Abb. 5 - 7: Natural Born Killers

augen komische Differenz zwischen Eigen- und Fremdwahrnehmung der Protagonisten trägt ihren Teil an der Komik der Handlungsstränge. Die dramaturgischen Krisen der einzelnen Episodenfolgen spielen zwischen Abstiegsangst und Aufstiegshoffnung; am Ende jeder Folge bleibt die Familie in den Kontexten des *white trash* stecken.

Dagegen ist sich die *white trash*-Familie der im selben Zeitraum ausgestrahlten Sitcom ROSEANNE (ABC 1988-1997) ihrer Lage sehr viel bewusster und spielt in den Dialogen und ästhetischen Elementen mit diesem Kontext. Die soziale Herkunft der Hauptdarstellerin (und zeitweisen Produzentin) Roseanne Barr aus dem *white trash* mit der Serienästhetik und -narration wurde in der öffentlichen Debatte um diese Serie gekoppelt. Besonders deutlich wird dieser spielerische und auch widerständige Umgang mit *white trash* in einer Episode mit dem Titel »White Trash Christmas« (Staffel 6, Episode 12), in der sich die Familie Conner mit dem bewusst »trashigem« Weihnachtsschmuck ihres Hauses von ihren besser situierten Nachbarn abzugrenzen versucht.

Eine televisuelle Post-NATURAL BORN KILLERS-Version präsentiert die Sitcom MY NAME IS EARL (NBC 2005-2009), in der die exzessiven Markierungen des *white trash* auf allen ästhetischen und dramaturgischen Ebenen ironisch eingesetzt werden (Abb. 9). Zum Beispiel zeigt sich dies in der Seriennarration dadurch, dass der sozialen Aufstieg des *white trash*-Protagonisten Earl nicht an ökonomische Erfolge, sondern an die Verbesserung seines Karmas geknüpft wird. Die Figuren der Serie sind exzentrisch und exzessiv modelliert. Die Übertreibung und das Karnevaleske transportieren MY NAME IS EARL auf die Ebene starker ikonographischer Darstellungen von *white trash*-Charakteren. In Analogie zu klassischer Sitcom-Figuren sind die Protagonisten als extreme Stereotype dargestellt, die fast wie Hüllen einer »Unterklasse« konstruiert werden.

tabloid, killer, rassism

Die bisherigen Beispiele belegen, dass die einzelnen Sedimente des *white trash* am Ende auf keinem Fall ein kohärentes Bild einer lokalisierbaren und genau umrissenen Formation von *white trash* ergeben. Stattdessen entstehen Konglomerationen und Vermischungen von Sedimenten, Verwerfungen durch die Sedimente oder neue Ablagerungen des *white trash*, die widersprüchlich zu sich selbst und zueinander sein können. *White trash* ist in den aktuellen US-amerikanischen Serienproduktionen weder eine ausschließlich soziale noch eine ästhetische Kategorie, die widerspruchsfrei eingesetzt werden kann. In der Vielgestaltigkeit, dem Baukastenprinzip und der Widersprüchlichkeit der jeweiligen Aktualisierungen von *white trash* gründet aber gerade seine soziale

und mediale Produktivität. Darin liegt eine Erklärung für die Aktualität dieses Konzeptes.

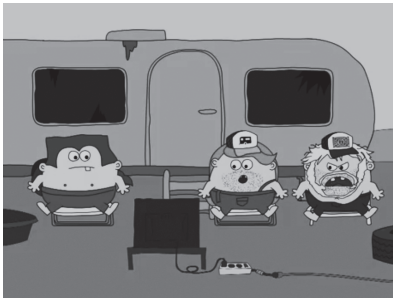
Wie vielgestaltig eine *white trash*-Ästhetik ausgestaltet werden kann, zeigt sich wiederum im Abspann von *NATURAL BORN KILLER*. In einer Videoclip-Montage werden weitere Sedimente des *white trash* thematisiert: zum Beispiel das schon erwähnte *tabloid television* und Fernsehen als Medium der Distribution von *white trash* in die Gesellschaft. Des Weiteren wird der amoralische Killer oder der Serienkiller als eine extreme Figur des *white trash* präsentiert. Zusätzlich wird das Bedeutungsfeld des Rassismus eröffnet: *white trash* wird hier visuell verknüpft mit dem Rodney King-Video und O.J. Simpson-Prozess. »White trash holds a complex and contradictory position in American society with regard to race« (Sweeney 1997, 252).

An diesen heterogenen Bedeutungsebenen lässt sich ablesen, dass *white trash* nicht an eine Hautfarbe gebunden sein kann. *White trash* als das Konzept flexibler Positionierung kann als ein moralisches Element eingesetzt werden oder dient einer ökonomischen Einordnung oder stellt eine generelle Schublade für die Unterdrückten zur Verfügung. Dafür stehen in *NATURAL BORN KILLER* beispielsweise die visuellen Fragmente indianischer Kultur.

In der Serie *DEXTER* (Showtime, 2006-2013) basiert die narrative Logik – der zentrale Topos eines Doppel Lebens der Hauptfigur Dexter – auf seiner Herkunft aus einem *white trash*-Kontext. In den Episoden »Seeing Red« (Episode 10) und »Born Free« (Episode 12) der ersten Staffel werden alle Zutaten des *white trash* zum Serienkillertum der Hauptfigur Dexter ausgebreitet: Da tauchen die armen, ungebildeten und drogenabhängigen Eltern in seinen Kindheitserinnerungen auf. Dexters Mutter ist zusätzlich eine Informantin der Polizei und wird deshalb vor den Augen ihres vier Jahre alten Sohnes Dexter und dessen Bruder ermordet. Die Ermordung findet in einem Schiffscontainer (als eine Variation des Trailers) und mit einer Kettensäge statt. Aus diesem Drama und der nachfolgenden Adoption von Dexter durch einen Polizisten entwickeln sich aus dem Kind Dexter ein ökonomisch stabil in der Mittelklasse verankerter Forensiker der Polizei von Miami und ein emotional gestörter Serienkiller.

hillbilly vs. urban

Eine weiterer Gegensatz des *white trash* ist seine widersprüchliche Geographie: Zum einen gibt es eine lange kulturhistorische Tradition die armen Weißen in der Landbevölkerung als *white trash* zu bezeichnen: *White Trash* ist ein Phänomen des US-amerikanischen Hinterlandes, des »Hinterwaldes« (in den Apalachen: die *hillbillies*), in dem karges, wenig ertragreiches Land die Armut symbolisiert (siehe Dust Bowl) oder die üppigen Wälder den Kontakt zur Au-



ßenwelt erschweren. Dem ländlichen steht der städtische *white trash* gegenüber, der durch Einwanderergeschichten angereichert sein kann und der meist in den städtischen Slums spielt. In der Serie *ENTOURAGE* (HBO 2004-2011) wird die Aufstiegsgeschichte von Freunden aus Queens (New York) in der kalifornischen Filmindustrie dargestellt. Dabei kommt es immer wieder zu narrativen und visuellen Referenzen zur gemeinsamen Vergangenheit im urbanen *white trash*.

Religion

Ein weiteres Sediment des *white trash* findet sich auf der Ebene der Religion. Religiöser Extremismus kann zum Merkmal des *white trash* werden. Im *NATURAL BORN KILLER* wird beispielsweise auf die Branch Davidians Sekte in Waco angespielt. Diese religiöse Seite kommt in den Fernsehserien seltener vor. *CARNIVALE* widmet einen der beiden zentralen Handlungsstränge dem Methodistenpriester Justin Crowe.

Apolitik

Das politische Sediment des *white trash* ist das Apolitische. Die Ablehnung der Bundesregierung, ein Bekenntnis zu formelhaften und reaktionären Werten der ersten weißen Siedlern und die rücksichtslose Durchsetzung eines individuellen Rechtsempfinden. Hier kommt der exzessive Gebrauch von Waffen hinzu. In *THE WALKING DEAD* (AMC, 2010-, Abb. 10) herrscht durch einen Zombievirus das Chaos und die wenigen Überlebenden müssen sich ständig mit der eige-

Abb. 8: *Married...with Children*, Produktionsfoto

Abb. 9: *My Name is Earl*, Produktionsfoto

Abb. 10: *The Walking Dead*, Camp mit rv aus Staffel 1

Abb. 11: *Trailer Trash*

nen Brutalität und dem Absinken in den *white trash* beschäftigen. Zumal einige Protagonisten aus dem *white trash* kommen. In dieser Thematisierung des »Allzumenschlichen« liegt gleichsam das Apolitische des *white trash*. Letztlich geht es dann immer um das Menschliche an sich.

Mobilität/Immobilität

Und am Ende ist die Mobilität ein wichtiges Sediment des *white trash*. Hier wiederum exemplarisch im Abspann von NATURAL BORN KILLER das *rv* – *recreational vehicle* – oder der Wohnwagen (siehe auch Abbildungen 9-11), der Trailer und der Trailer Park als zeitweises Habitat des *white trash*. Das zwar Mobilität suggeriert, aber zugleich den sozialen Aufstieg verhindert zur sozialen Immobilität verdammt. In Verbindung mit dem Ländlichen ergibt sich eine eigene Form von Mobilität des *white trash* und Leben in potentiell mobilen Wohnwägen/Trailern, die aber in einigen Fällen eine extreme soziale Immobilität der Bewohner bedeuten. Deshalb durchquert fast jedes Road Movie einige Sedimente des *white trash*.

Izzies Trailer Park-Vergangenheit und Dexters Geburt als Serienkiller in einem Container verweisen auf diesen zentralen Topos der Mobilität, insbesondere im Zeichen des Wohnwagens. In BREAKING BAD (AMC, 2008-2013) wird der drohende soziale Abstieg des Lehrers Walter White aufgrund einer Krebserkrankung durch seine Aktivitäten im Drogengeschäft verhindert. Der Chemielehrer White kocht *meth* (Methylamphetamin) in einem *recreational vehicle* in der Wüste New Mexicos. Ein ähnliches Szenario liegt der Serie WEEDS (Showtime, 2005-2012) zugrunde, in der das Leben in der mittelständischen Vorstadt durch den Tod des Ehemannes bedroht ist und die Ehefrau versucht mit Drogenhandel ihr bürgerliches Leben zu finanzieren.

Sprache

Ein weiteres Sediment ist die Sprache des *white trash*: häufiger Gebrauch von Flüchen, Slang, regionale Dialekte u.ä. In der Science Fiction-Serie BATTLESHIP GALACTICA (Sci-Fi Channel, 2003-2009) gehen die nach einem Angriff der sich gegen die Menschen kämpfenden Roboter (»Cylons«) verbleibenden Reste der Menschheit, die in ihrer Gesamtheit den *white trash* darstellen, in ihren Trailern – also Raumschiffen – auf die Suche nach ihrem Ursprung. Sozialer Aufstieg ist nur in den begrenzten Möglichkeiten des Trailers/Raumschiffes möglich, religiöse Sekten bilden sich und es gibt Hungeraufstände. Eigene Sprachcodes entwickeln sich: »Frak« wird zu einem häufig genutzten Schimpfwort bei den Raumschiffbewohnern.

Ein ähnliches Szenario von Mobilität der letzten Menschen auf einer von Zombies beherrschten Erde entwickelt *THE WALKING DEAD*. Ein zentrales Vehikel der vor den Zombies fliehenden Menschengruppe ist ein *rv* (Abb. 10). Innerhalb der Gruppe gibt es viele Facetten von *white trash*-Identitäten. Besonders auffällig ist die Figur Daryl Dixon, der als *redneck* nicht nur in dem was er äußert, sondern auch wie er durch seinen Südstaatenakzent seine *white trash*-Herkunft präsent werden lässt.

Das Spiel mit den Sedimenten des *white trash* lässt sich zum Abschluss hervorragend an der Animationsserie *TRAILER TRASH* (Hulu, 2011) nachweisen, die nur online auf der Videoplattform Hulu verfügbar ist. Sie fasst die Sedimente des *white trash* zusammen und allein im Exzess fast aller angesprochenen Elemente erreichen sie eine Kohärenz, die sich in den anderen Serien nicht wiederfinden lässt: *TRAILER TRASH* spielt in einem Trailer Park, in dem *rednecks* mit Südstaatenakzent fernsehen und dabei gemeinsam auf ›dumme Gedanken‹ kommen, die meist (Waffen-)Gewalt oder Sex involvieren (Abb. 11).

LOSING AGENCY? GEHEIMNIS UND KONTROLLE ALS DIGITALE FORMATIERUNGEN

THE IMITATION GAME (USA 2014, Morton Tyldum) ist ein biographischer Thriller über Alan Turing und die Entschlüsselung des deutschen Enigma-Codes während des Zweiten Weltkrieges.

CITIZENFOUR (USA/D 2014 Laura Poitras) ist ein Dokumentarfilm über den Whistleblower Edward Snowden und die von seinen Aussagen ausgelöste weltweite Debatte über die umfassende Kommunikationsüberwachung durch Geheimdienste.

So verschieden beide Filme in Bezug auf ihr historisches Setting oder ihre Genrezugehörigkeit sind, so teilen sie doch viele narrative Grundstrukturen und -konflikte. Sowohl in THE IMITATION GAME als auch in CITIZENFOUR stehen ein Mann

und sein Kampf gegen das ›System‹ im Mittelpunkt. Alan Turing und Edward Snowden werden in der Dramaturgie der Filme als Außenseiter (mit Computern) inszeniert. Ihre Geheimnisse treten mit Staatsgeheimnissen in Konflikt und sind unmittelbar mit der Geheimhaltung staatlicher Kommunikationen und Handlungen verknüpft. Der Verrat und das Aufdecken von Geheimnissen bildet ihr Handlungsziel. Beide Protagonisten müssen in den jeweiligen Filmplots ihre individuelle Handlungsfähigkeit gegen die Widerstände und die Kontrollbemühungen staatlicher Strukturen und Akteure durchsetzen. Im Kino erleben die Zuschauer kein Happy End.

In den Filmen ist der Computer das zentrale Medium. In THE IMITATION GAME bekommt er den Namen des Jugendfreundes. In CITIZENFOUR tritt er als Interface und als apparative Materialität in Erscheinung. Dennoch spielt eine andere Medienmaterialität in den Schlusszenen beider Filme eine besondere Rolle. THE IMITATION GAME endet nach dem Sieg über Deutschland mit einem nächtlichen Freudenfeuer, in dem alle Akten der erfolgreichen Enigma-Entschlüsselung vernichtet werden (Abb. 1). In dem das Medium Schrift/Papier im Feu-

»I'm suggesting that Alan Turing is hiding something.«

Detective Nock in THE IMITATION GAME

»For me it all comes down to state power against the people's ability to meaningful oppose that power.«

Edward Snowden in CITIZENFOUR

»When we lose privacy, we lose agency, we lose liberty itself.[...] What is surveillance except control. «

Jacob Appelbaum in CITIZENFOUR

er vernichtet wird, wird das aufgedeckte Geheimnis wieder zugedeckt. In der letzten Szene von CITIZENFOUR unterrichtet der Journalist Glenn Greenwald Edward Snowden in seinem Exil in Moskau über eine neue Quelle, deren Informationen und den Vorsichtsmaßnahmen, die zum Schutz der Quelle unternommen werden. Um das Abhören des Gesprächs zu verhindern, schreibt Greenwald alle relevanten Informationen in diesem Gespräch auf Notizzettel, die er dann Snowden zum Lesen überreicht. Gesprochen werden nur die Füllwörter zwischen den Informationen. Am Ende des Gesprächs zerreißt er diese Notizzettel und türmt die Papierschnitzel zu einem losen Haufen auf einem Tisch (Abb. 2).

In beiden Filmen werden paradoxerweise die Handlungsfähigkeiten der Protagonisten und deren Kontrolle an ihre Fähigkeiten der Geheimhaltung und der Aufdeckung von Geheimnissen gekoppelt. Diese Fähigkeiten der Geheimhaltung und der Bewahrung von Geheimnissen stützen sich ebenso auf Medien wie ihre Fähigkeiten Geheimes zu offenbaren. In Anlehnung an Gilles Deleuze (1993) lässt sich aber ein Unterschied der Regierungstechnologien feststellen: Alan Turing wird korrekt disziplinargesellschaftlich von Schule, Militär/Geheimdienst und Polizei als Subjekt adressiert; Edward Snowden lebt an einen modernen Nicht-Ort, dem Hotel, und verhält sich mehr wie ein Element im offenen Milieu, das um die Kontrolle seiner Kommunikationen weiß und versucht ihr mit den Mitteln der Verschlüsselung und Geheimhaltung zu entgehen. In der hier vorgeschlagenen Lesart der Filme problematisieren sie eine Facette der Kontrollgesellschaft, die unmittelbar an medienwissenschaftliche und medienpolitische Fragestellungen anknüpft. Diese Fragestellungen reflektieren die massenmediale Debatte über staatliche oder wirtschaftliche Top-down-Kontrollstrategien versus dem individuellen Schutz der Privatsphäre, an die Edward Snowden im ersten Gespräch mit Greenwald (in CITIZENFOUR) anschließt, wenn er sich den Massenmedien unterwirft, um eine mediale Öffentlichkeit für die von ihm offenbarten Geheimnisse zu erreichen: «Anything I can do to help you guys, I will do. I don't have any experience with media, with how this works. So I am kind of learning as I go.» Aber die kritische Reflektion dieser massenmedialen Debatte schließt eine Wiederholung aus. In dem vorgeschlagenen medienpolitischen Ansatz kann es genauso wenig um ein Verständnis von Medien als Vermittler und externe Entitäten gehen. Mit dem Fokus auf Geheimnis und Kontrolle als kontextabhängige, sozio-mediale Formatierungen, in denen «Befreiungen und Unterwerfungen» (Deleuze 1993, 255) gleichermaßen präsent und aktiv sind, werde ich versuchen, explizit strategische Antworten auf die kontrollgesellschaftlichen Dimensionen digitaler Medien aufzuzeigen.

Mediengeheimnisse

Eine Verteidigung des Geheimnisses hat für eine erweiterte kontrollgesellschaftliche Perspektive und die Frage nach medialen Handlungszeiten und -räumen weitreichende Konsequenzen. In Abwandlung des Eingangszitat von Jacob Appelbaum könnte die politische Diagnose lauten: ›When we lose secrecy, we lose agency.‹ Damit werden implizit der »Transparenztraum« (Schneider 2013) und die universalistische Transparenzforderung kritisiert, in denen Transparenz als etwas prinzipiell Gutes gesehen wird: »The call for transparency at least should always be accompanied with a careful examination and possible contention of why to disclose this (and not something else) and why with these tools (and not others)« (Teurlings / Stauff 2014, 9). Statt den paradoxal gleichzeitigen Forderungen nach Privatheit und Transparenz in der politischen Auseinandersetzung um kontrollgesellschaftliche Praxen nachzugehen, liegt der Ausgangspunkt meiner Überlegungen im Zusammenspiel von Geheimnis, Kontrolle und Medium als produktive medienwissenschaftliche Forschungsrichtung und als Eröffnung von politischen Strategien. Über einen ersten kurzen Abriss zu Mediengeheimnissen komme ich im zweiten Teil zum Verhältnis von Kontrolle und Geheimnis in jenen medienwissenschaftlichen Auseinandersetzungen mit Computern, Codes und Software, die den Kontrollbegriff im Digitalen differenzieren und (politisch) produktiv machen möchten. Schon bei Georg Simmel (1993 [1907]) ist das Geheimnis getragen von dem Bewusstsein, es verraten zu können. Er bezeichnet »die Verwendung des Geheimnisses als eine[r] Technik, ohne die man innerhalb eines sozialen Milieus gewisse Zwecke überhaupt nicht erreichen kann« (Simmel 1993 [1907], 318). Das Geheimnis ist demnach eine Quelle sozialer und politischer Aktionen, die bestimmte Ziele verfolgen. In Ergänzung zu Simmel können Medien in Verbindung mit Geheimnissen als Mittel, Möglichkeiten und Bedingungen des Entbergens und Verbergens verstanden werden, die jeweils in einer sozialen und politischen Situation reagieren. Geheimnis als Ursprung und Effekt von Macht tritt stets als Mediengeheimnis auf.

Das Mediengeheimnis wirkt dabei sowohl auf der individuellen als auch auf der gesellschaftlichen Ebene. Letztlich lassen sich diese Ebenen im ›Dividuellen‹ der Kontrollgesellschaft sowieso nicht mehr trennscharf unterscheiden. Die Homosexualität Turings wird in *THE IMITATION GAME* jeweils als geheimer Antrieb und – mit der Drohung des Verrats – als Druckmittel in den Händen anderer dargestellt. Snowden versteckt sich, um sein geheimes Wissen den Massenmedien zu übergeben und offenbart im Anschluss seinen Namen, um den Medienfokus auf seine Enthüllungen und nicht auf seine Person zu richten.

Dieser in CITIZENFOUR explizit ausgesprochene Plan ist nicht ganz aufgegangen, da sich durch die Personalisierung eine diskursive Spannung zwischen Verräter und Held psychologisch und politisch aufladen konnte und die massenmediale Aufmerksamkeit sich infolge gleichermaßen auf die Person Snowdens richtete. Geheimhaltung und Verrat/Offenbarung werden als unzertrennliches Paar durchweg strategisch eingesetzt und sind unverzichtbare Elemente der Moderne: »die moderne Gesellschaft beseitigt und bekämpft die Geheimnisse ebenso radikal, wie sie zugleich neue Geheimnisse erzeugt, verwahrt und vervielfältigt, weil ... ja, weil die Moderne ohne Geheimnis nicht bestehen könnte« (Böhme 1997). Ganz im Sinne meines abgewandelten Eingangszitats von Appelbaum sieht Hartmut Böhme im Geheimnis eine Funktion der Freiheit und ich würde hinzufügen, eine notwendige Bedingung für *agency*.

In der Beschreibung der Entstehung des Funktionssystems Politik weist Niklas Luhmann dem Geheimnis eine weitere wichtige Funktion zu: »Die Semantik des Geheimen ist eigentlich eine Semantik der Kommunikation - wenngleich unter negativem Vorzeichen« (Luhmann 1989, 104). Nur durch die im Geheimnis gespeicherte Zeit (durch Schweigen, Verbergen, Verschlüsseln usw.) lässt sich politisches Handeln steuern: »Man darf (und muß) dissimulieren, um die Kontrolle über den Zeitpunkt seines Handelns in der Hand zu behalten« (Luhmann 1989, 120). Die Zeitkomponente des Geheimnisses ist direkt an Medien gekoppelt, wie Luhmann dies am Beispiel des Buchdrucks zeigt. Eine anderen Zeitaspekt thematisiert Jan Assmann als produktives Medienmissverständnis: »Bis zur Entzifferung der Hieroglyphen durch Champollion im Jahre 1822 hielt man die Hieroglyphen überhaupt für Kryptographie. Man ging davon aus, daß die Ägypter die Schrift erfunden und eingesetzt hätten, nicht zum Zwecke der Dokumentation und Kommunikation, sondern der chiffrierten Speicherung eines geheimen Wissens« (Assmann 1997, 313). Im Mediengeheimnis lässt sich dadurch gewissermaßen *agency* als Kontrolle über den Zeitpunkt des Handelns bewusst oder unbewusst speichern. Der Verlust des Schlüssels führt dabei nicht zum Kommunikations- oder Handlungsabbruch, sondern zu anderen Kommunikationen und anderen Handlungen. Verschlüsselungstechniken werden an den Zeiträumen ihrer wahrscheinlichen Entschlüsselung gemessen. Bei digitalen Schlüsseln wird dies jenseits eines menschlichen Zeithorizonts in 10 hoch x Jahren angegeben. Die mit diesen Mediengeheimnissen erreichbare *agency* basiert zwar auf Zeit und löscht sie durch die im menschlichen Maßstab unendlichen Zeitspannen auch wieder aus. Gleichzeitig erhöhen die langen Zeitspannen die Verfügbarkeit über Geheimnisse und ihre Offenbarung, was ihre politische Effektivität steigern müsste. Doch ganz im Sinne eines gegenseitigen Steigerungswettlaufs von Geheimnis und Transparenz sind digitale

Datensammlungen eventuell nicht nur zeitlich unendlich, sondern auch quantitativ unermesslich. Die *leaks* der letzten Jahre konnten nur durch Kollektive erschlossen werden. Allein Software und Algorithmen könnten die geheimen Datenbestände der Staaten und der Internetunternehmen aufschließen.

Dies führt direkt zu einem letzten Aspekt des digitalen Mediengeheimnisses: Friedrich Kittler vermutet in der Software eine Dissimulation der Hardware. Die Nutzer bezeichnet er als »Untertanen« (Kittler 1993, 211), die wie in anderen Medien zuvor der Leser, die Filmzuschauerin usw. zuerst produziert werden müssen. Intuitive Schnittstellen und Benutzungsoberflächen würden – ganz im Sinne einer Transparenzillusion – den Abstand zur eigentlich relevanten Hardware immer stärker verbergen. Hardware tritt in der Nutzung nur als Begrenzung von Nutzungsmöglichkeiten durch ihre Leistungsfähigkeit zutage. Im Anschluss an Michel Foucault fordert Kittler, »Macht nicht mehr wie üblich als eine Funktion der sogenannten Gesellschaft zu denken, sondern eher umgekehrt die Soziologie von den Chiparchitekturen her aufzubauen« (Kittler 1993, 215). Analog dazu verweist er auf die Dissimulation der Maschinenkommunikationen im Internet als Kommunikation zwischen Menschen. Diese inhärente Geheimhaltung digitaler Medien gelingt aber selbst aus Kittlers Sicht nur annähernd perfekt, da auch mit den Nutzern Kommunikationen etabliert werden müssen. An diesem klassischen Dilemma der Macht müsse die Diskursanalyse des Codes ansetzen. Dieses Programm Kittlers wird durch die englischsprachige Übersetzung seiner Texte in den letzten Jahren von den Software Studies und ähnlichen Projekten aus kontrollgesellschaftlicher Perspektive aufgegriffen, um unter anderem politische und forschungsstrategische Optionen zu diskutieren.

Software Agency

Extreme Positionen innerhalb der Software Studies vertreten die Auffassung das Media Studies nur noch als Software Studies fortgeführt werden können, da jedes analoge Medium im Digitalen ein Medientyp von Software ist (vgl. Manovich 2014). Wissenschaftspolitisch ist dies der Versuch ›Kontrolle‹ und Deutungshoheit über die Medienwissenschaft zu erlangen. Trotzdem liegen in der Emphase einer ›Softwarisierung‹ der Welt interessante Zugänge zum aktuellen Verhältnis von medialem Geheimnis und Kontrolle.

In den Software Studies gibt es auf mehreren Ebenen eine Auseinandersetzung um Kontrolle als Begriff und theoretisierbares Konzept. Ursprünglich geht es um die Erfassung und Hervorhebung der kulturhistorischen Bedeu-

tung der Differenzierung zwischen Hardware und Software nach 1945 sowie um die offene Frage der wechselseitigen Kontrolle von Hardware und Software, die bei Kittler ein zentraler Topos ist. Der Begriff »Kontrolle« taucht in zentralen Publikationen der Software Studies und ähnlich ausgerichteter Medienwissenschaften auf und wird auf ganz unterschiedliche Weise eingesetzt. Die Bandbreite reicht vom Code, der Nutzer produziert, über das Interface als Agency-Rahmen oder -Cover bis zu den Nutzungsprozessen, die automatisch algorithmische Identitäten im *profiling* entstehen lassen. Gleichsam finden sich reichlich Anschlüsse an die einschlägigen Überlegungen von Foucault und Deleuze zu Überwachung und Kontrolle.

In diesen verschiedenen Formatierungen von Kontrolle und Geheimnis präsentiert sich ein generelles theoretisches und methodisches Ringen mit unsichtbaren, nicht abgegrenzten Gegenständen sowie mit unbeobachtbaren und automatischen Prozessen. Die Idee der Geheimhaltung der Hardware durch Software radikalisiert sich bei Kittler in der schon erwähnten These, dass Software nur für den Menschen gemacht ist. Computer bräuchten sie eigentlich nicht (Kittler 1993a, 232). Und dennoch werden Computerelemente zuerst in Software (als Simulationen) realisiert, bevor sie gebaut werden. In einer selbstreferentiellen Geste »fällt der Hardwareentwurf mit seiner eigenen Simulation zusammen, weil die anschließende Realisierung der Hardware selber überlassen bleiben kann« (Kittler 1998, 124). Ganz ähnlich argumentiert zuvor Marshall McLuhan, wenn er mit dem Computer die Trennung von Wissen und Handeln aufgehoben sieht (McLuhan 1992 [1964], 343). Bei McLuhan ist die Botschaft des Computers die Wiedervereinigung von Wissen und Handeln; bei Kittler muss dieses Wissen über die Vorgänge jenseits der Softwareoberflächen mühsam entborgen werden, bevor sich daraus (politisches) Handeln ergeben kann. Der Zusammenfall von Simulation und Entwurf erstellt eine Handlungsanweisung an den Computer. Diejenige des Menschen ergibt sich erst in einer dazwischen geschalteten Diskursanalyse der Codes.

Die Wiederaufnahme von Kittlers Thesen in den Software Studies und anderen medienwissenschaftlichen Perspektiven auf die Zusammenhänge von Code, Algorithmen und Hardware wiederholt erneut seine Kritik, dass sich die Medienwissenschaft kaum mit Software als Gegenstand beschäftigt (Manovich 2014, 80). Beispielsweise greift Alexander Galloway (2004) einzelne Ansätze von Kittler auf und vermischt sie in seinem Buch *Protocol* mit Überlegungen zur Kontrollgesellschaft. Protokolle ermöglichen nach Galloway die Zusammenarbeit von Computern, in dem sie das universalistische Ziel haben, alle Vorgänge/Kommunikationen zu inkludieren und zu kontrollieren. Damit ist für Galloway das Internet das bisher effektivste kontrollierende Medium. Seine Kontrollfä-

higkeit liegt aber außerhalb institutioneller, staatlicher oder wirtschaftlicher Macht, also außerhalb traditioneller gouvernementaler Einflussbereiche. Dadurch sieht Galloway Möglichkeiten des taktischen Eingreifens in Protokolle, in dem zum Beispiel ihre Lücken ausgenutzt oder sie hypertrophischem Wachstum ausgesetzt werden (Galloway 2004, 240-46). Zusammen mit Eugen Thacker verortet er Widerständigkeiten, das »Counter-Protocol«, gerade nicht in der Opposition, sondern ganz im Deleuze'schen Sinne in einem Anschmiegen an die Protokolle, ihrer Intensivierung (Hypertrophie) und der Fokussierung auf die Übertragungswege, welche die homogenisierende Wirkung der Protokolle nutzen, statt sie abzulehnen (Galloway / Thacker 2004). Damit erfüllen sie die epistemologische Handlungsanweisung Kittlers: Durch Anschmiegen und Verstärken drängt sich der Mensch zurück in die Kommunikationen der Computer, die er zuvor diskursanalytisch als Protokolle identifiziert hat. Auffällig ist, dass trotz des Anschlusses an Kittlers Überlegungen, Software nicht mehr generell als ein Verbergungsmechanismus verstanden wird, sondern als Teil der Kommunikationen zwischen einzelnen Knotenpunkten und dadurch als veränderbare Größe einbezogen wird. In diese Kerbe schlägt auch Matthew Fuller (2008) in seiner programmatischen Einleitung zu *SOFTWARE STUDIES: A LEXICON*. Das Projekt Software Studies versteht er als eine kritische Auseinandersetzung damit, wie Software unsere Welt strukturiert und ermöglicht. Explizit problematisiert er dabei die Lüftung des Geheimnisses, was Software denn sein könne, als eine Transparenzillusion. »Super X-ray specs for the standardized user« (Fuller 2008, 1) können die Software Studies laut Fuller nicht bereitstellen, statt dessen untersuchen sie die Praktiken, Bedingungen und Möglichkeiten im Kontext von Software (und in Abgrenzung zu anderen medialen Konstellationen).

Bei Adrian Mackenzie taucht diese These am Beispiel von Linux noch einmal in leicht abgewandelter Form auf: Die Analyse von Software muss seiner Ansicht nach sowohl die Informationsinfrastrukturen und ihre Konventionen als auch das kulturelle Leben des Codes in Zirkulationen berücksichtigen (Mackenzie 2005, 73). Die kollektive Handlungsmacht (»collective agency«) beispielsweise der Praxen von Linux lässt die Unterscheidung von Technik und soziokulturellen Konstruktionen obsolet erscheinen. Mackenzies Bezüge auf Performativitätstheorien können diese radikale Diagnose nur zum Teil untermauern. Seine Prämissen basieren des Weiteren auf der Erkenntnis, dass Software kein »klassisches« Medium wie zum Beispiel der Film ist. Mackenzie (2005, 74) führt weiter aus, dass Software keine Botschaft hat, die analysiert werden könnte und dass die Trennung von Produktion, Distribution und Konsumtion bei der Analyse von Software nicht sinnvoll erscheint. Statt dessen beschreibt Macken-

zie am Beispiel Linux die zirkulären Effekte von Linux als digitale Artefakte wie einzelne Releaseversionen und Distributionen, die bestimmte Konventionen und Standards produzieren und als Praxen wie kollektive Kollaborationen der Codeproduktion, die stetig modifizierend und modulierend eingreifen. Jedes Release einer stabilen Software basiert auch auf Praxen, die wiederum durch jedes Release verändern werden. Sicherlich liefert Linux (bzw. Unix) ein Beispiel von relativ offener Zirkulation des Codes. Aber auch Software, die stärker Top-down produziert wird, kann sich nicht gegen die kollektive Handlungsmacht abschotten, die nach Mackenzie »operationality« (Mackenzie 2005, 88) hervorbringt. *Operationality* verstehe ich als eine eher der Kontrolle zugeneigte Form von Agency. Eine Form, die Agency auf Bedienbarkeit, Nutzbarkeit und Durchführbarkeit begrenzt und dadurch spezifisch im Kontext digitaler Medien auftaucht.

Ähnlich argumentiert Wendy Hui Kyong Chun (2008), wenn sie konstatiert, das Software nur in medias res verstanden werden kann, da es keine unmittelbare Erfahrung oder Wahrnehmung von Software gibt. Ihre Effektivität ist von den Zirkulationen zwischen Menschen, Code und Maschinen abhängig. Zusätzlich fügt Chun imaginäre Elemente als performative Zutaten diesen Zirkulationsprozessen hinzu. Durch diese imaginären Zutaten fließen unter anderem fiktionale Anteile der Populärkultur ein, wie sie anfangs mit den beiden Filmen auch Ausgangspunkte meiner Überlegungen sind. Vor diesem Hintergrund formuliert Chun eine Kritik am Konzept der Kontrollgesellschaft von Deleuze, dem sie vorwirft, die propagandistischen Aussagen mit der technologischen Realität zu verwechseln: »Deleuze's reading of control societies is persuasive, although arguably paranoid, because it accepts propaganda as technological reality, and conflats possibility with probality« (Chun 2006, 9).

Daran anschließend schlage ich folgende Analogie vor: Fiktionen über die Geheimnisse digitaler Medien funktionieren analog zu Fiktionen über politische Geheimnisse. Nach Eva Horn ermöglichen Fiktionen »Einsichten in das Funktionieren des Geheimnisses [...], ohne es zu lösen« (Horn 2007, 11). Das Funktionieren schließt das Entbergen und Verbergen gleichberechtigt ein. In den Fiktionen zu beispielsweise Computer, Internet und Hackerkultur werden sowohl heuristische Spuren gelegt als auch verwischt.

Erkenntnisse und Strategien

Wie können nun Kontrolle und Geheimnis als digitale Formatierungen verstanden werden, die nicht nur erkenntnistheoretisch die Medienwissenschaft bereichern, sondern auch eine politische Dimension entfalten?

In der skizzenhaften Darstellung einzelner beispielhafter Positionen und unter den sicherlich einschränkenden Klammern Kontrolle und Geheimnis habe ich versucht, die Grenzen der intellektuellen Durchdringung digitaler Medien als produktive Ansatzpunkte einer medienwissenschaftlichen Auseinandersetzung zu nutzen. Such- oder Profiling-Algorithmen nicht zu kennen, sollte keine Denkverbote auslösen. Statt dessen können die Effekte und Praxen ihrer Geheimhaltung (und potentiellen Offenbarung) beschrieben und untersucht werden. Die Zeitdimension des Geheimnisses oder die unübersichtlichen Anhäufungen von geheimen Daten führen direkt zur mediengeschichtlichen Parallelität von Medien und Geheimnissen. Medien sind Speicherorte, Verzögerungsinstanzen oder Verwalter von Geheimnissen. Hierin liegt die Verbindung zur Kontrolle des Geheimnisses und den damit verbundenen Handlungsoptionen und -einschränkungen. Das Private stellt damit nur eine medienhistorische Formation des Geheimnisses dar. In diesem Zusammenhang ist die Debatte um den Verlust der Privatsphäre durch staatliche und wirtschaftliche Kontrolle und Überwachung als paradoxales mediales Phänomen von Enthüllung und Verbergung zu verstehen. Geheimnis und Kontrolle als digitale Formatierungen werden damit nicht erfasst. Um den medienwissenschaftlichen Strategien dieser digitalen Phänomene beizukommen, habe ich anhand aktueller Überlegungen zu Computer, Algorithmen, Code und Software Strategien skizziert: Code und Computerkommunikationen erlernen, Medienspezifika isolieren, Anschmiegen, Verstärken, Praxen beobachten und Fiktionen analysieren usw. Eigentümlicherweise (oder auch nicht) vermischen sich die medienwissenschaftlichen Forschungsstrategien und die politischen Strategien. Fast idyllisch fallen Wissen und Handeln im Sinne von McLuhan im Digitalen wieder zusammen.

Doch am Ende können keine allgemeinen medienpolitischen Handlungs- und Verhaltensanweisungen stehen. Die disziplinargesellschaftliche Aufforderung zum Widerstand im Geiste von »Empört euch!« läuft ins Leere, weil diese Botschaft kein Medium ist. In Abwandlung von Hartmut Böhmes Forderung nach dem Geheimnis als Menschenrecht (Böhme 1997) müsste die Medienwissenschaft das Mediengeheimnis als Menschenrecht fordern. Doch hier erkenne ich ebenso keine nachhaltige, politische Strategie.

Die Strategien müssten konsequenterweise (erst einmal) ein Geheimnis bleiben, sonst beschränken wir die politischen Optionen. Vielleicht müssen wir auch in einem ersten Schritt nur die Erwartungen erfüllen, die Galloway an die medienwissenschaftliche Analyse des Computers stellt, um überhaupt den Möglichkeitshorizont eigener politischer Intervention zu eröffnen: »In other words, if computers must be understood in terms of an ethics (those who wish instead to call it a politics should do so), then the discourse produced about them must fulfil various ethical and political expectations. Else what is the good?« (Galloway 2015, 188).



Abb. 1: The Imitation Game



Abb. 2: Citizenfour

- Adelmann, Ralf / Nohr, Rolf F.** (2000) »Man versucht sich zu öffnen«. Video und RAF – eine abgeschlossene Geschichte. In: *Ästhetik & Kommunikation* 31, 108, S. 77–83.
- Adelmann, Ralf / Stauff, Markus** (2006) *Ästhetiken der Re-Visualisierung. Zur Selbststilisierung des Fernsehens*. In: *Philosophie des Fernsehens*. Hrsg. von Oliver Fahle / Lorenz Engell. Paderborn: Fink, S. 55–76.
- Adorno, Theodor W.** (1963) Prolog zum Fernsehen. In: *Eingriffe. Neun kritische Modelle*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 69–80.
- Alpers, Svetlana** (1985) *Kunst als Beschreibung. Holländische Malerei des 17. Jahrhunderts*. Köln: DuMont.
- Assmann, Jan** (1997) Zur Ästhetik des Geheimnisses. Kryptographie als Kalligraphie im alten Ägypten. In: *Schleier und Schwelle. Archäologie der literarischen Kommunikation V. Geheimnis und Öffentlichkeit, Band 1*. Hrsg. von Assmann, Aleida/ders. München: Fink, S. 313–327.
- Barthes, Roland** (2006) Beim Verlassen des Kinos. In: *Das Rauschen der Sprache*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 376–380.
- Benjamin, Walter** (1963) *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Berkowitz, Dan** (1992) Non-routine News and Newswork: Exploring a What-a-story. In: *Journal of Communication* 42,1, S. 82–94.
- Black, Joel** (2002) *The Reality Effect. Film Culture and the Graphic Imperative*. London / New York: Routledge .
- Böhme, Gernot** (1999) *Theorie des Bildes*. München: Fink.
- Böhme Hartmut** (1997) Das Geheimnis. In: *Neue Züricher Zeitung*, 20./21.12.1997, 65–66.
- Bolter, Jay David / Grusin, Richard** (2000) *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge Mass.: MIT Press.
- Bordwell, David** (1997) Modelle der Raumszenierung im zeitgenössischen europäischen Kino. In: *Zeit, Schnitt, Raum*. Hrsg. v. Andreas Rost. Frankfurt a. M.: Verlag der Autoren, S. 17–42.
- Butler, Jeremy G.** (2010) *Television Style*. New York: Routledge.
- Caldwell, John T.** (1995) *Televisuality. Style, Crisis, and Authority in American Television*. New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press.

- Caldwell, John T.** (2000) Live Slippages: Performing and Programming Televisual Liveness. In: *Live is Life. Mediale Inszenierungen des Authentischen*. Hrsg. von Gerd Hallenberger / Helmut Schanze. Baden-Baden: Nomos, S. 21–46.
- Caldwell, John T.** (2002) Televisualität. In: *Grundlagentexte zur Fernsehwissenschaft*. Hrsg. von Ralf Adelmann u.a. Basel, München: UTB, S. 165–184.
- Caldwell, John T.** (2002a) New Media / Old Augmentations: Television, the Internet, and Interactivity. In: *Realism and ›Reality‹ in Film and Media*. Hrsg. von Anne Jerslev. Kopenhagen: Jovis, S. 253–274.
- Caldwell, John T.** (2003) Second-Shift Media Aesthetics: Programming, Interactivity, and User Flows. In: *New Media. Theories and Practices of Digitextuality*. Hrsg. von Anna Everett / John T. Caldwell. London/New York: Routledge, S. 127–144.
- Casetti, Francesco / Odin, Roger** (2002) Vom Paläo- zum Neo-Fernsehen. Ein semio-pragmatischer Ansatz. In: *Grundlagentexte zur Fernsehwissenschaft*. Hrsg. von Ralf Adelmann u.a. Basel, München: UTB, S. 311–333.
- Cavell, Stanley** (2002) Die Tatsache des Fernsehens. In: *Grundlagentexte zur Fernsehwissenschaft*. Hrsg. von Ralf Adelmann u.a. Basel, München: UTB, S. 125–164.
- Chun, Wendy Hui Kyong** (2006) *Control and Freedom: Power and Paranoia in the Age of Fiber Optics*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Chun, Wendy Hui Kyong** (2008) On »Sourcery«, or Code as Fetish. In: *Configurations*, 16, 3, S. 299–324.
- Crosby, Alfred W.** (1997) *The Measure of Reality. Quantification and Western Society, 1250–1600*. Cambridge, New York, Melbourne: Cambridge University Press.
- Darley, Andrew** (2000) *Visual Digital Culture. Surface Play and Spectacle in New Media Genres*. London / New York: Routledge.
- Dayan, Daniel / Katz, Elihu** (1987) Performing Media Events. In: *Impacts and Influences: Essays on Media Power in the Twentieth Century*. Hrsg. von James Curran et al. London, New York: Routledge, S. 174–197.
- Deleuze, Gilles** (1993) Postskriptum über Kontrollgesellschaften. In: *Unterhandlungen 1972–1990*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 254–262.
- Deleuze, Gilles** (1993a) Kontrolle und Werden. In: *Unterhandlungen 1972–1990*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 243–253.
- Deleuze, Gilles / Guattari, Félix** (1996) *Was ist Philosophie?* Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Donohue, Steve** (2003) Tragedy viewers turn to CNN. In: *Multichannel News*, 10. Februar 2003.
- Eco, Umberto** (1984) A Guide to the Neo-Television of the 1980's. In: *Framework* 25, S. 18–27.
- Edy, Jill A. / Daradanova, Miglena** (2006) Reporting Through the Lens of the Past: From Challenger to Columbia. In: *Journalism* 7,2, S. 131–151.

- Elsaesser, Thomas** (1999) *Das Weimarer Kino – aufgeklärt und doppelbödig*, Berlin: Vorwerk.
- Elsner, Monika / Müller, Thomas** (1988) Der angewachsene Fernseher. In: *Materialität der Kommunikation*. Hrsg. von Hans Ulrich Gumbrecht / Karl Ludwig Pfeiffer. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 392–415.
- Engell, Lorenz** (1996) Das Amedium. Grundbegriffe des Fernsehens in Auflösung: Ereignis und Erwartung. In: *montage/av* 5, 1, S. 129–153.
- Engell, Lorenz** (2003) Tasten, Wählen, Denken. Genese und Funktion einer philosophischen Apparatur. In: *Medienphilosophie. Beiträge zur Klärung eines Begriffs*. Hrsg. von Stefan Münker / Alexander Roesler / Mike Sandbothe. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 53–77.
- Engell, Lorenz** (2012) *Fernsehtheorie zur Einführung*. Hamburg Junius.
- Ernst, Wolfgang / Heidenreich, Stefan / Holl, Ute** (2003) Wege zu einem visuell adressierbaren Bildarchiv. In: *Suchbilder. Visuelle Kultur zwischen Algorithmen und Archiven*. Hrsg. von dens. Berlin: Kadmos, S. 7–15.
- Fahle, Oliver** (2006) Das Bild und das Sichtbare. Eine Bildtheorie des Fernsehens. In: *Philosophie des Fernsehens*. Hrsg. von Oliver Fahle / Lorenz Engell. Paderborn: Fink, S. 77–90.
- Festerling, Arnd** (2000) »Ja, das Video läuft wesentlich schneller«. In: *Frankfurter Rundschau* vom 06.01.2000.
- Fiske, John** (1989) *Television Culture*, London / New York: Routledge.
- Fiske, John** (1994) *Media Matters. Everyday Culture and Political Change*. Minneapolis / London: University of Minneapolis Press.
- Fiske, John** (1998) Videotech. In: *The Visual Culture Reader*. Hrsg. von Nicholas Mirzoeff. New York / London: Routledge, S. 153–162.
- Fiske, John / Hartley, John** (2001) Bardisches Fernsehen. In: *Die Fabrikation des Populären. Der John Fiske-Reader*. Hrsg. von Rainer Winter / Lothar Mikos. Bielefeld: Transcript, S. 69–84.
- Foucault, Michel** (2001) Die analytische Philosophie der Politik. In: *Schriften in vier Bänden. Dits et Ecrits. Band III, 1976–1979*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 675–694.
- Fuller, Matthew** (2008) Introduction, the Stuff of Software. In: *Software Studies: a Lexicon*. Hrsg. von ders. Cambridge, Mass.: MIT Press, S. 1–13.
- Galloway, Alexander** (2004) *Protocol: How Control Exists after Decentralization*, Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Galloway, Alexander** (2015) If Cinema Is an Ontology, the Computer Is an Ethic. In: *Kittler Now: Current Perspectives in Kittler Studies*. Hrsg. von Stephen Sale / Laura Salisbury. Cambridge, Malden: Polity Books, S. 175–191.
- Galloway, Alexander / Thacker, Eugene** (2004) Protocol, Control, and Networks. In: *Grey Room*, 17, S. 6–29 (deutsche Übersetzung in: *Big Data: Analysen zum digitalen Wandel von Wissen, Macht und Ökonomie*. Hrsg. von Ramón Reichert Bielefeld: Transcript 2014, S. 289–311).

- Gandy, Oscar** (1993) *The Panoptic Sort: Towards a Political Economy of Information*. Boulder: Westview Press.
- Glascock, Jack / King, Larry J.** (2007) The Columbia Shuttle Breakup: News Diffusion Comparison of a Local and Distant Location. In: *Communication Research Reports* 24,3, S. 205–213.
- Gray, Chris Hables** (1997) *Postmodern War. The New Politics of Conflict*. London / New York: Routledge.
- Greenblatt, Stephen** (1995) *Schmutzige Riten. Betrachtungen zwischen Weltbildern*. Frankfurt a. M.: Fischer.
- Greppi, Michele** (2003) Space suddenly takes center stage. In: *Electronic media* 22,6, 10. Februar 2003.
- Hartley, John** (1999) *Uses of Television*. London / New York: Routledge.
- Hartley, John** (2002) Die Behausung des Fernsehens. Ein Film, ein Kühlschrank und Sozialdemokratie. In: *Grundlagentexte zur Fernsehwissenschaft*. Hrsg. von Ralf Adelmann u.a. Basel, München: UTB, S. 253–280.
- Hickethier, Knut** (1998) Narrative Navigation durchs Weltgeschehen. Erzählstrukturen in Fernsehnachrichten. In: *Fernsehnachrichten*. Hrsg. von Klaus Kamps / Miriam Meckel. Opladen, Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, S. 185–202.
- Horkheimer, Max / Adorno, Theodor W.** (1969) *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Horn, Eva** (2007) *Der geheime Krieg: Verrat, Spionage und moderne Fiktion*, Frankfurt a. M.: Fischer.
- Islinger, Michael Albert** (2002) Phänomene des Gegenwärtigen und Vergegenwärtigens. Die Wahrnehmung von Videobildern im Film. In: *REC – Video als mediales Phänomen*. Hrsg. von Ralf Adelmann / Hilde Hoffmann / Rolf F. Nohr. Weimar: VDG, S. 30–43.
- Jodard, Paul** (1993) *Paintboxed!* London: B.T. Batsford.
- Kantorowicz, Ernst H.** (1990) *Die zwei Körper des Königs*. München: dtv.
- Kerr, Philip** (1998) *Game over*. Reinbek: Rowohlt.
- Kittler, Friedrich** (1993) Protected Mode. In: *Draculas Vermächtnis. Technische Schriften*. Leipzig: Reclam, S. 208–224.
- Kittler, Friedrich** (1993a) Es gibt keine Software. In: *Draculas Vermächtnis. Technische Schriften*. Leipzig: Reclam, S. 225–242.
- Kittler, Friedrich** (1998) Hardware, das unbekannte Wesen. In: *Medien, Computer, Realität: Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*. Hrsg. von Sybille Krämer. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 119–132.
- Lewis, George N. / Postol, Theodore A.** (1993) Video Evidence on the Effectiveness of Patriot During the 1991 Gulf War. In: *Science & Global Security* 4,1, S. 1–63.
- Link, Jürgen** (1997) Versuch über den Normalismus. Wie Normalität produziert wird. Opladen: Vandenhoeck & Ruprecht.

- Link, Jürgen** (1999) Wie das Kügelchen fällt und das Auto rollt. Zum Anteil des Normalismus an der Identitätsproblematik in der Moderne. In: Identität und Moderne. Hrsg. von Herbert Willems / Alois Hahn. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 164–179.
- Lovelock, James** (1979) Gaia. A New Look on Life on Earth. Oxford u. a.: Oxford University Press.
- Luhmann, Niklas** (1989) Geheimnis, Zeit und Ewigkeit. In: Reden und Schweigen. Hrsg. von ders. / Peter Fuchs. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 101–137.
- Lyon, David** (1994) The Electronic Eye: The Rise of Surveillance Society. Cambridge: Polity Press.
- Mackenzie, Adrian** (2005) The Performativity of Code: Software and Cultures of Circulation. In: Theory, Culture & Society, 22, 1, S. 71–92,
- Manovich, Lev** (2014) Software is the Message. In: Journal of Visual Culture, 13, 1, S. 79–81.
- Maresch, Rudolf** (1998) Das Private ist politisch. In: telepolis vom 11.10.1998, www.heise.de/tp/deutsch/kolumnen/mar/2497/1.html (letzter Abruf am 27.11.2014).
- McLuhan, Herbert Marshall** (1992 [1964]) Die magischen Kanäle. Understanding Media. Düsseldorf u. a.: ECON.
- Mellencamp, Patricia** (1992) High Anxiety: Catastrophe, Scandal, Age, and Comedy. Bloomington / Indianapolis: Indiana University Press.
- Merbold, Ulf** (1997) Eingelötet in eine Konservendose auf dem Flug durch das Weltall. Von der wissenschaftlichen und philosophischen Dimension menschlicher Aufbrüche in das Universum. In: Frankfurter Rundschau, 28.6.97, S. 6.
- Mirzoeff, Nicholas** (1999) An Introduction to Visual Culture. London, New York, , S. 3.
- Mitchell, W.J. Thomas** (1990) Was ist ein Bild? In: Bildlichkeit. Internationale Beiträge zur Poetik. Hrsg. von Volker Bohn. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 17–68.
- Mitchell, W.J. Thomas** (1997) Der Pictorial Turn. In: Privileg Blick. Kritik der visuellen Kultur,. Hrsg. von Christian Kravagna. Berlin: Edition ID-Archiv, S. 15–40.
- Mitchell, W.J. Thomas** (2003) Interdisziplinarität und visuelle Kultur. In: Diskurse der Fotografie. Fotokritik am Ende des fotografischen Zeitalters. Hrsg. von Herta Wolf. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 38–50.
- Monmonier, Mark** (1986) The Rise of Map Use by Elite Newspapers in England, Canada, and the United States. In: Imago Mundi. The International Journal for the History of Cartography 38, S. 46–60.
- Moran, James M.** (1996) Wedding Video and Its Generation. In: Resolutions. Contemporary Video Practices. Hrsg. von Michael Renov / Erika Suderberg. Minneapolis / London: Minnesota University Press, S. 360–381.
- Morse, Margaret** (1990) An Ontology of Everyday Distraction: The Freeway, the Mall, and Television. In: Logics of Television. Essays in Cultural Criticism. Hrsg. von Patricia Mellencamp. Bloomington / Indianapolis: Indiana University Press, S.193–221.
- Morton, Oliver** (1997) Private Spy. In: Wired 5,8, S. 114–119 u. 149–152.

- Nohr, Rolf** (2002) Karten im Fernsehen. Die Produktion von Positionierung. Münster: Lit.
- Offman, Craig** (2003) Tech vet steer shuttle coverage. In: *Variety*, 10.–16. Februar 2003, S. 7.
- Pauleit, Winfried** (1999) Videoüberwachung und die ›condition postmoderne‹. In: *Ästhetik & Kommunikation* 30, 106, S. 99–106.
- Paulus, Jochen** (2002) Die zerfallende Seele. Jetzt kommen Forscher der Schizophrenie auf die Spur. In: *Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung*, 8, vom 24.02.02, S. 69.
- Pias, Claus** (2002) *Computer – Spiel – Welten*. München: Diaphanes.
- Pörksen, Uwe** (1997) *Weltmarkt der Bilder. Eine Philosophie der Visiotype*. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Prigge, Walter** (1995) Mythos Architektur. Zur Sprache des Städtischen. In: *Mythos Metropole*. Hrsg. v. Gotthard Fuchs / Bernhard Moltmann / Walter Prigge. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 73–86.
- Rabinovitz, Lauren** (1998) From ›Hale's Tours‹ to ›Star Tours‹: Virtual Voyages and the Delirium of the Hyper-Real. In: *Iris*, 25, S. 133–152.
- Rabinovitz, Lauren** (2004) More than the movies: a history of somatic visual culture through Hale's tours. IMAX, and motion simulation sides. In: *Memory bytes. History, technology, and digital culture*. Hrsg. von Lauren Rabinovitz / Abraham Geil. Durham: Duke University Press, S. 99–125.
- Reitinger, Franz** (1993) Die Konstruktion anderer Welten. In: *Wunschmaschine Welterfindung*. Hrsg. von Brigitte Felderer. Wien, New York: Springer, S. 145–166.
- Risholm, Ellen** (2003) (Nicht) normale Fahrten US-amerikanischer und deutscher Road Movies. In: (Nicht) normale Fahrten. Faszination eines modernen Narrationstyps. Hrsg. von Ute Gerhard / Walter Grünzweig / Jürgen Link / Rolf Parr. Heidelberg: Synchron, S. 107–130.
- Robida, Albert** (1883) *La vingtième siècle*. Genève, Paris: Editions Slatkine.
- Robins, Kevin** (1996) *Into the Image. Culture and Politics in the Field of Vision*. London / New York: Routledge.
- Sachs, Wolfgang** (1993/94) Der blaue Planet. Zur Zweideutigkeit einer modernen Ikone. In: *Scheidewege* 23, S. 168–189.
- Sachs, Wolfgang** (1994) Satellitenblick. Die Ikone vom blauen Planeten und ihre Folgen für die Wissenschaft. In: *Technik ohne Grenzen*. Hrsg. von Ingo Braun / Bernward Joerges. Frankfurt/M.: Suhrkamp, S. 305–346.
- Schneider, Manfred** (2013) *Der Transparenztraum*. Berlin: Matthes & Seitz.
- Schreier, Gunter** (1992) Was Satelliten sehen. In: *Erdsicht. Global Change*. Hrsg. von Kunst- und Ausstellungshalle der BRD GmbH. Verlag Gert Hatje, S. 41–58.
- Sens, Eberhard** (1990) Der Heilige Georg und die planetarische Perspektive. In: *Vor der Jahrtausendwende: Berichte zur Lage der Zukunft*. Hrsg. von Peter Sloterdijk. Frankfurt/M.: Suhrkamp, S. 13–28.

- Serres, Michel/Farouki, Nayla** (2001) (Hrsg.): Thesaurus der exakten Wissenschaften. Frankfurt a. M.: Zweitausendeins.
- Shepherd, Paul** (1997) *The Cultivated Wilderness. or, what is Landscape?* Cambridge (Mass.), London: MIT Press.
- Shusterman, Richard** (1994) *Kunst leben*, Frankfurt a. M.: Fischer.
- Simmel Georg** (1993 [1907]) Das Geheimnis. Eine sozialpsychologische Skizze. In: ders.: Aufsätze und Abhandlungen 1901-1908, Band II, Gesamtausgabe Band 8, Frankfurt/M.: Suhrkamp, S. 317–323.
- Sloterdijk, Peter** (1990) *Versprechen auf Deutsch. Rede über das eigene Land*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Sobchak, Vivian** (1988) The Scene of the Screen. Beitrag zu einer Phänomenologie der ›Gegenwärtigkeit‹ im Film und in den elektronischen Medien. In: *Materialität der Kommunikation*. Hrsg. von Hans-Ulrich Gumbrecht / K. Ludwig Pfeiffer. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 416–428.
- Sontag, Susan** (1964) Notes on »Camp«. In: <http://faculty.georgetown.edu/irvinem/theory/Sontag-NotesOnCamp-1964.html> (letzter Abruf am 27.11.2014).
- Staples, William G.** (1997) *The Culture of Surveillance. Discipline and Social Control in the United States*. New York: St. Martin's Press.
- Stauff, Markus** (2005) ›Das neue Fernsehen‹. Machtanalyse, Gouvernementalität und digitale Medien. Münster u.a.: Lit Verlag.
- Sweeney, Gael** (1997) The King of White Trash Culture. Elvis Presley and the Aesthetics of Excess. In: *White Trash: Race and Class in America*. Hrsg. von Matt Wray / Annalee Newitz. New York: Routledge, S. 251–266.
- Sweeney, Gael** (2001) The Trashing of White Trash: Natural Born Killers and the Appropriation of the White Trash Aesthetic. In: *Quarterly Review of Film & Video* 18,2, S. 143–152.
- Taylor, John W. R. / Mondey, David** (1974) *Spione am Himmel über uns*. Stuttgart: Motorbuch.
- Teurlings, Jan / Stauff, Markus** (2014) Introduction: The Transparency Issue. In: *Cultural Studies & Critical Methodologies*, 14, Nr. 1, S. 3–10.
- Theweleit, Klaus** (2002) Der Knall. 11. September, das Verschwinden der Realität und ein Kriegsmodell. Frankfurt a. M. / Basel: Stroemfeld.
- Thrower, Norman J.W.** (1996) *Maps & Civilization. Cartography in Culture and Society*. Chicago / London: University of Chicago Press.
- Tufte, Edward R.** (1989) *The Visual Display of Quantitative Information*. Cheshire: Graphic Press.
- Twain, Mark** (1982 [1894]) *Tom Sawyer Abroad*. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press.
- Virilio, Paul** (1993) *Krieg und Fernsehen*, München, Wien: Carl Hanser Verlag.

- Weibel, Peter** (1987) Der orbitale Blick. der Aufstieg des Auges. In: Die Beschleunigung der Bilder. In der Chronokratie. Bern: Beneteli. S. 82–87.
- Weisberg, Jean-Louis** (1989) L'image essai, l'image objet. In: Les chemins du virtuel. Simulation informatique et création industrielle. Paris: Éditions du Centre Pompidou, S. 54–56.
- White, Frank** (1989) Der Overview Effekt. Bern, München, Wien: Scherz.
- White, Hayden** (1973) Metahistory: the historical imagination in nineteenth-century Europe. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- White, Hayden** (2003) Das Ereignis der Moderne. In: Die Gegenwart der Vergangenheit: Dokumentarfilm, Fernsehen und Geschichte. Hrsg. von Eva Hohenberger / Judith Keilbach. Berlin: Vorwerk, S. 194–215.
- Wiesing, Lambert** (2003) Reaktion (Vortrag im Rahmen des Weimarer Medienphilosophie Workshops am 2. April 2003), <http://www.sandbothe.net/z88.html> (letzter Abruf 27.11.2014).
- Williams, Raymond** (2002) Programmstruktur als Sequenz oder flow. In: Grundlagen-texte zur Fernsehwissenschaft. Hrsg. von Ralf Adelmann u.a. Basel, München: UTB, S. 33–43.
- Winkler, Hartmut** (1994) Tearful reunion auf dem Terrain der Kunst? Der Film und die digitalen Bilder. In: Film, Fernsehen, Video und die Künste. Strategien der Intermedialität. Hrsg. von Joachim Paech. Stuttgart, Weimar: Metzler, S. 297–307.
- Winkler, Hartmut** (1999) Jenseits der Medien. Über den Charme der stummen Praxen und einen verdeckten Wahrheitsdiskurs. In: Neue Medienumwelten. Zwischen Regulierungsprozessen und alltäglicher Aneignung. Hrsg. von Eike Hebecker / Frank Kleemann / Harald Neymanns / Markus Stauff. Frankfurt a.M. / New York: Campus, S. 44–61.
- Wood, Denis** (1992) The Power of Maps. New York, London: Guilford Press
- Wray, Matt** (2006) Not Quite White: White Trash and the Boundaries of Whiteness. Durham: Duke University Press.
- Wray, Matt / Newitz, Annalee** (Hrsg.) (1997) White Trash: Race and Class in America. New York: Routledge.
- Wuss, Peter** (1998) Originalität und Stil. Zu einigen Anregungen der Formalen Schule für die Analyse von Film-Stilen. In: montage/av 7,1, S. 145–167



Satelliten, Fernsehen und Kontrollgesellschaft. Verstreute Hinweise zur Popularisierung neuer Visualisierungstypen. In: Politik und Bilder. Hrsg. von Ralf Adelman / Markus Stauff, Kulturrevolution, 37, 1998, S. 74–82.

Verfahren des Authentischen. Überwachungskameras im Kontext des Fernsehens (2000). In: <http://www.nachdemfilm.de/content/verfahren-des-authentischen>.

body natural / body video / body politic (2001). In: <http://www.nachdemfilm.de/content/body-natural-body-video-body-politic>.

Kommerzielle Hochzeitvideos oder das ›Menschenrecht‹ gefilmt zu werden. In: REC – Video als mediales Phänomen. Hrsg. von Ralf Adelman / Hilde Hoffmann / Rolf F. Nohr. Weimar: VDG 2002, S. 229–238.

Digitale Animationen in dokumentarischen Fernsehformaten. In: Analog/Digital – Opposition oder Kontinuum. Zur Theorie und Geschichte einer Unterscheidung. Hrsg. von Jens Schröter / Alexander Böhnke. Bielefeld: Transcript 2004, S. 387–405.

Computeranimation als televisuelle Evidenzproduktion. In: Evidenz ... das sieht man doch! Hrsg. von Rolf F. Nohr. Münster: Lit Verlag 2004, S. 43–56.

Geschichten einfliegen? Dynamische Einstellungen in Film und Fernsehen. In: Fasten Your Seatbelt! Bewegtbilder vom Fliegen. Hrsg. von Judith Keilbach / Alexandra Schneider. Berlin, Münster: Lit Verlag 2009, S. 153–166.

Ästhetiken der Re-Visualisierung. Zur Selbststilisierung des Fernsehens. In: Philosophie des Fernsehens. Hrsg. von Oliver Fahle / Lorenz Engell. Paderborn 2006: Fink, S. 55–76 (zusammen mit Markus Stauff).

»Zu schön, um wahr zu sein«. Bildkritik der Medien. In: Kulturindustrie reviewed. Ansätze zur kritischen Reflexion der Mediengesellschaft. Hrsg. von Barbara Becker / Josef Wehner. Bielefeld: Transcript 2006, S. 215–225.

Fernsehen als Medium der Kontrollgesellschaft. In: Virtualität und Kontrolle. Hamburg: Textem Verlag (2010), S. 194–208.

»Total loss of communication«. Der Absturz des Space Shuttle Columbia im Live-Fernsehen. In: Fernsehbilder im Ausnahmezustand. Zur Rhetorik des Televisuellen in Krieg und Krise. Hrsg. von Joachim Knape / Anne Ulrich (Hg.): Berlin: Weidler 2012, S. 181–196.

Televisuelle Zirkulation sozialer Unsicherheit. Sedimente von *white trash* in US-amerikanischen Serien. In: Klassenproduktion. Fernsehen als Agentur des Sozialen. Hrsg. von Andrea Seier / Thomas Waitz. Berlin u.a.: LIT Verlag 2014, S. 213–224.

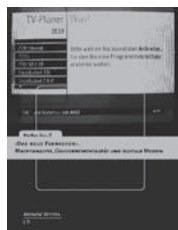
Loosing Agency? Geheimnis und Kontrolle als digitale Formatierungen, Originalbeitrag



MEDIEN´WELTEN

BRAUNSCHWEIGER SCHRIFTEN ZUR MEDIENKULTUR

Markus Stauff: ›Das neue Fernsehen‹. Machteffekte einer heterogenen Kulturtechnologie.



Die Studie zielt auf eine Untersuchung der Macht- und Subjekteffekte, die mit den gegenwärtigen Veränderungen des Fernsehens – vor allem dem Prozess der Digitalisierung – einhergehen. Die heterogenen Entwicklungen und Versprechungen werden dabei nicht als Übergangsphänomene, sondern als produktive Mechanismen verstanden, die Fernsehen zu einer Kulturtechnologie des Neoliberalismus machen: Die ZuschauerInnen werden dabei als Subjekte einer gleichermaßen rationalisierten wie intensivierten Mediennutzung modelliert. Theoretisch setzt die Arbeit dem repressiven Medienbegriff, der unter anderem bei Cultural Studies, Technik- und Apparatustheorien dominiert, Foucaults Modell der Gouvernementalität entgegen, um zu zeigen, dass die Vervielfältigung der technischen und inhaltlichen ›Optionen‹ keine Befreiung, sondern eine Regie-
rungstechnologie ist.

2006, 304 Seiten, 24.90 EUR, br., ISBN 3-8258-7802-3

Andrea Seier: Remedialisierung.

Die performative Konstitution von Gender und Medien



Wie lassen sich Medien und Medienspezifika bestimmen, wenn davon auszugehen ist, dass sie ihren epistemologischen Bestimmungen nicht vorgängig sind? Dass sie ihre Wirksamkeit auch und gerade in kulturellen Praktiken entfalten, die sie nachträglich als vorgängig erscheinen lassen? Im Zentrum der vorliegenden Auseinandersetzung mit dieser Fragestellung steht das Konzept der Remedialisierung. Medien konstituieren sich demnach in unabschließbaren

Wiederholungsprozessen, in denen sie andere Medien imitieren, überbieten oder anderweitig wiederholend aufgreifen. Ihre Spezifika ist am besten in der Art und Weise zu erkennen, in der sie andere Medien zitieren. Der Blick verschiebt sich von gegebenen Medien auf heterogene Prozesse der Remedialisierung, die die Grenzen einzelner Medien ebenso konstituieren wie unterwan-

dern. Ein solcher Medienbegriff erscheint auch für das Verhältnis von Gender und Medien produktiv.

2007, 176 S., 19,90 EUR, br., ISBN 978-3-8258-0234-7

Herbert Schwaab: Erfahrung des Gewöhnlichen.

Stanley Cavells Filmphilosophie als Theorie der Populärkultur



Auf dem Gebiet der Filmphilosophie hat sich Stanley Cavell eine herausragende Stellung verschafft. »Erfahrung des Gewöhnlichen« führt in Cavells Philosophie und vor allem in seine Auseinandersetzung mit den Komödien und Melodramen des klassischen Hollywoodkinos ein. Die Arbeit erweitert jedoch den filmphilosophischen Ansatz Cavells und seine Beschäftigung mit dem Begriff des Gewöhnlichen zu einer Theorie des Populären. Diese Theorie dient nicht nur

zu einer kritischen Reflexion der Medien- und Kulturwissenschaft, sondern stellt auch die Grundlage exemplarischer Lesarten aktueller Fernsehserien wie ER, Gilmore Girls oder King of Queens dar, die Filmphilosophie und Fernsehwissenschaft zusammenführen.

2010, 464 S., 39,90 Eur, br, ISBN 978-3-643-10985-9

Judith Keilbach / Alexandra Schneider (Hg.): Fasten your Seatbelt!

Bewegtbilder vom Fliegen



Als die ersten Flugzeuge aufbrachen, um am Himmel zu kreuzen, waren Kameras zugegen, um die Erfüllung des alten Traums vom Fliegen festzuhalten. Galt die technische Innovation anfangs als Spektakel, so sind Flugzeuge heute ein alltägliches Fortbewegungsmittel, das seine ursprüngliche Faszinationskraft verloren zu haben scheint. Ungemindert wirkungsmächtig aber ist die Verknüpfung von visuellem Spektakel und Fliegen. Von der Ubiquität von Darstellungen

des Fliegens in Film, Fernsehen und auf Internetplattformen wie YouTube bis zur audiovisuellen Nach- und Hochrüstung der Ausstattung von Passagierflugzeugen bleiben Bewegtbilder und die Bewegung des Fliegens aufs vielfältigste aufeinander bezogen. Der visuellen Attraktivität des in Bewegung gesetzten Blicks gehen die Beiträge dieses Buches nach. Die Autorinnen und Autoren beschäftigen sich mit unterschiedlichen Filmen und Genres über das Fliegen, befragen das ästhetische Potential und die epistemologischen Effekte

von Flugbildern und Luftaufnahmen und gehen den Unterhaltungsprogrammen im Flugzeug nach.

2009, 208 S., 19.90 EUR, br., ISBN 978-3-643-10053-5

Ulrike Bergermann: **Verspannungen. Texte um WissenGendernMedien**



Kann man auf der Erde ein Bild von der ganzen Erde haben? Steht der digitale Weißabgleich in einer rassistischen Tradition? Was für ein Archiv ist Googles Linkspeicher, und was könnten »transgender pictures« sein? Aufsätze aus Medien-geschichte, Gender und Science Studies treffen auf Fragen nach kommerzialisierten Räumen oder der Renaissance der Einbildungskraft

2013, 384 S., 29.90 EUR, br., ISBN 978-3-643-11089-3

Ulrike Bergermann: **Leere Fächer. Gründungsdiskurse in Kybernetik und Medienwissenschaft**



Hat jedes wissenschaftliche Fach ein Objekt, muss eine Disziplin einen Gegenstand haben? Wie organisieren sich Wissenschaften um neue Themen, Dinge oder Konzepte herum? Was bei etablierten Disziplinen zum Alltag gehört, das Ein- und Umarbeiten neuer Ideen, stellte zur Mitte und zum Ende des 20. Jahrhunderts die Frage nach dem Neuen fundamental. Kybernetik und Medienwissenschaft wollen neue Wissensformationen bilden, Theorie und Praxis verschränken,

digitale Medien und Universalmaschinen modellhaft adressieren, Spezialisierung von Wissenschaften und universale Paradigmen zusammenbringen. Sie vereinen Abstraktion und Anwendung, Formalismen für alle Realitäten, versprechen echte Interdisziplinarität. Beiden ist ein Problem gemeinsam – sie suchen ein Modell für Übertragung, Kontrolle und Rückkoppelung. Übertragung kann man nicht haben, man kann sie entwerfen, beschreiben, betreiben, aber nicht sehen. Sie funktioniert nicht ohne Leerstelle zwischen den Sendern/Empfängern, Aktanten, Protagonisten. Gerade diese Leerstellen wurden ungeheuer attraktiv, ihre Unschärfe produktiv, sie schrieben Wissenschaftsgeschichte. Mit Hilfe eines Umwegs über Lektüren von »theory« und »Comparative Studies« fragt das Buch: Wie erklären Einführungen in die Kybernetik oder in Medienwissenschaft ihr neues Feld? Wie schreiben sie Fachgeschichte? Wie hat sich die Medienwissenschaft selbst auf die Kybernetik bezogen? Löst ein leeres Zen-

trum Begehren aus? Ist Medienwissenschaft um 2000 ein privilegierter Ort für das Durcharbeiten solcher Fragen – nach den Bedingungsgefügen von Apparaten, Wissensformen und Institutionalisierungen? Und hätten, gelegentlich, *gender*, *race* oder *class* etwas damit zu tun?

Die Schriftenreihe Medien´Welten existiert seit 2004 im LIT-Verlag Münster und wird editorisch betreut von Dr. Rolf F. Nohr. Die Reihe versucht interessante und innovative Auseinandersetzungen mit der Medienkultur zu versammeln. In Fallstudien und ›Probebohrungen‹ untersucht die Schriftenreihe den genealogischen und archäologischen Kontext, innerhalb dessen sich die kulturellen Praktiken der Medien entfalten. Die einzelnen Beiträge der Reihe erforschen Medien als komplexe und sozial wirksame Formationen, in denen unterschiedlichste Formen von Wissen produktiv werden können. Somit vollzieht sich in dieser Fokussierung auch eine deutliche Wende weg von hierarchischen und institutionell geprägten Modellen der Medienfunktionalität hin zu einem Verständnis der Medien als Inkussierung auch eine deutliche Wende weg von hierarchischen und institutionell geprägten Modellen der Medienfunktionalität hin zu einem Verständnis der Medien als in sozialen und subjektiven Bedeutungen, Politiken und Handlungsformen eingebetteten Systemen.

Weitere Informationen unter:

<http://www.nuetzliche-bilder.de/medienw.html>

<http://www.lit-verlag.de/reihe/mewe>

Satellitenbilder, digitale Animationen, Handyvideos, Überwachungsaufnahmen usw. – das aktuelle Fernsehen bündelt die unterschiedlichsten Bildtypen in seiner variablen Ästhetik. Wie kaum ein anderes Medium präsentiert sich Fernsehen als ein Amalgam technischer Bildproduktion und heterogener visueller Stile. Im Mittelpunkt der hier versammelten Studien stehen deshalb die televisuellen Praxen der Kontrolle und die (un)spezifische Visualität des Fernsehens. In der Gesamtschau ergibt sich eine Skizze der ästhetischen Übergangsphasen des Fernsehens in den letzten Jahren. Die in diesem Buch versammelten Analysen zu Visualität und Kontrolle beleuchten dabei eine Ästhetik des Fernsehens, in der immer gesellschaftliche Dimensionen mitverhandelt werden.



9 783643 132376

ISBN 978-3-643-13237-6