

Bilder als Verpackung des Wortes

Anmerkungen zum Internationalen Fernseh-Design-Kongreß in Köln von Bernhard Kliebhan

Man traf sich, um über TV-Design zu diskutieren – rund 400 Fernseh-Designer, Grafiker, Bühnen- und Masken-Bildner aus aller Herren Länder sowie einige wenige Redakteure. Daß ausgerechnet eine deutsche Fernsehanstalt zu einem solchen Kongreß zu diesem Zeitpunkt einlud, war kein Zufall.

Die öffentlich-rechtliche TV-Grafik ist beunruhigt. Die neuen technischen Möglichkeiten der digitalen Bildbearbeitung, der Computergrafik und der 3-D-Animation zwingen Grafiker und Designer, ihre Rolle zu überdenken. Aus dem Ausland schwappt eine Woge von Computer-Animation in die deutschen Fernsehprogramme. Das neue ARD-Design, für viel Geld in den USA produziert, die neuen Vorspanne, die der WDR in Paris fertigen ließ, das alles zeigt Wirkung. Wenn im Vorspann Kugeln, Würfel und Logos dreidimensional durch den Raum wirbeln, kann es im nachfolgenden Programm auf Dauer nicht mit Pappe und Letraset weitergehen.

Man spürt in den Grafik-Stuben der deutschen Fernseh-Anstalten, daß die vertrauten Hilfsmittel nicht mehr ausreichen, um bei dieser Flut neuer Bilder noch gegenhalten zu können. Man sieht die optisch knallvollen Informations- und erst recht Show-Programme aus Amerika und England und vergleicht mit den spartanischen Standfotos deutscher Nachrichtensendungen. Und man fühlt sich bedroht. Werden Computer das kreative Arbeiten übernehmen? Werden Techniker die Designer und Grafiker aus ihren angestammten Jobs verdrängen?

Der Kölner Kongreß gab Antworten.

Gutes und Schlechtes dicht beieinander

Die Digitalisierung von Fernsehbildern und Grafik-Computer-Systeme haben dem Fernseh-Design neue Möglichkeiten eröffnet – im Guten wie im Schlechten. Die Verführung ist groß, per Knopfdruck

auf den gewohnten Augenkitzel noch eins drauf zu setzen. Neue Bildsequenzen kommen dann nicht mehr als harter Schnitt oder als Blende auf den Schirm, sondern in Form von Digital-Effekten: zoomend, rotierend, kreuz und quer durch den Raum taumelnd. Sinnvoll in den seltensten Fällen, aber technisch machbar und deshalb täglich gemacht. Und die Phantasie der Computer-Hersteller und Programmierer kennt offenbar keine Grenzen. *Mirage* heißt die neueste Zaubermaschine, mit der Fernsehbilder über die „einfachen“ Digital-Effekte hinaus noch in beliebige Formen gebogen werden können.

In der ZDF-Sendung *Die Nacht des Kometen* bekamen die deutschen Zuschauer bereits einen Vorgeschmack von dieser neuesten High-Tech-Spielerei der Fernseh-Elektronik: Beim Versuch, die Annäherung der Raumsonde *Giotto* an den Halley'schen Kometen live zu übertragen, zogen die *Mirage*-Programmierer alle Register, bis hin zum Absurden. Daß z.B. bei Umschaltungen in die Kommandozentrale der *ESOC* in Darmstadt das Live-Bild immer in Form der *Giotto*-Sonde über den Schirm geflogen kam, hat gute Chancen, als visuelle Stilblüte in die Fernsehgeschichte einzugehen.

Es ist bezeichnend für den Zustand des deutschen Fernsehens, daß die Sender für solche im Grunde inhaltsleeren Spielereien sehr aufgeschlossen sind, an weit sinnvolleren Anwendungen der neuen Digital-Technik aber wenig Interesse zeigen. Denn in der digitalen Bildbearbeitung liegen – wie Beispiele aus Großbritannien und den USA zeigen – auch große journalistische Möglichkeiten.

Mit den neuen Standbildspeichern und Grafik-Computern eröffnet sich für die Fernsehgrafik ein neuer Bilder-Fundus, der zuvor praktisch grafisch nicht nutzbar war: die enorme Flut der Video-Bilder, die in den Sendern auf Bändern vorliegen.

Solange noch mit konventionellen Techniken gearbeitet wird, ist der Fernseh-Grafiker auf „sichtbares“ Bildmaterial beschränkt – Papierbilder, Plakate, Dias. Entsprechend sieht der Grafik-Alltag in fast allen deutschen Funkhäusern aus: Der Grafiker liefert *Pappen* an, die er mit Schere, Papier, Fotos, Letraset und Sprühkleber hergestellt hat. Studiokameras lichten diese Grafiken ab und wandeln sie um in elektronische Signale. Bei dieser Produktionsart bleibt dem Grafiker der Zugriff auf alle elektronischen Bilder verwehrt, also auf den größten Teil des aktuellen Bildmaterials, das täglich in den Sendern anfällt, und auf einen Großteil der Archivbestände.

Die neuen Maschinen haben diese Beschränkung aufgehoben und – ganz nebenbei – die Arbeitsmittel der Grafiker radikal verändert. Bei Grafik-Systemen wie der *Paintbox* tritt der Lichtgriffel an die Stelle von Werkzeugen wie Pinsel, Schere, Bleistift und Lineal.

Die Bilder entstehen direkt auf dem Bildschirm. Der Computer übernimmt die Ausführung der grafischen Konzeption – schneller und perfekter, als es mit konventionellen Mitteln möglich wäre.

In der Praxis sieht das z.B. so aus:

– Nach der Explosion der Raumfähre *Challenger* analysierten die US-Fernsehprogramme die letzten Sekunden des Fluges Bild für Bild. Mit der *Paintbox* wurde ein schon vor der Explosion sichtbarer Flammenausbruch optisch hervorgehoben. Die Fernsehzuschauer wußten, wovon die Rede war, wenn in den Nachrichten über ein *Leck in einem Dichtungsring* spekuliert wurde.

– Nach Unfällen in der atomaren Wiederaufbereitungsanlage Sellafield erklärten die Fernsehnachrichten der *BBC* mit Computer-Grafiken, in welchem Produktionsschritt welche Pannen passiert waren. Ohne die neuen Geräte wäre eine ähnlich detaillierte visuelle Darstellung noch am selben Tag nicht möglich gewesen.

– Ein Flugzeugabsturz in England wurde von den Fernseh-Grafikern der *BBC* optisch rekonstruiert – aus Video-Bildern, Skizzen und Fotos entstand (noch am selben Tag) ein Trickfilm über den Unglücksablauf.

– Eine Regierungsumbildung in Großbritannien wurde von der *BBC* ebenfalls mit den Mitteln der Computergrafik schnell aufbereitet. Die britischen Nachrichten zeigten einen informativen Trickfilm mit eingeblendeten Fotos, Zitaten, Bildern der beteiligten Personen und Institutionen. Je abstrakter, optisch nicht direkt faßbar ein Vorgang ist, umso größer auch die Dis-

krepanz zwischen einer gut geplanten Visualisierung per Computer-Trick und dem belanglosen Bildteppich, der in den deutschen Fernsehnachrichten tägliche traurige Routine ist. Die Grafik-Computer haben – so zeigen viele ausländische Beispiele – eine konsequente Visualisierung von Informationen im Fernsehen möglich gemacht. Das gelingt nicht immer gleich gut (offenbar, weil die Journalisten die neuen Hilfsmittel noch nicht sicher genug einzusetzen wissen), doch der Unterschied zum kargen optischen Informationsangebot der deutschen Fernsehnachrichten ist frappierend.

Nachrichten im Fernsehen erhalten die Chance, mehr zu sein als ein Hörfunkprogramm mit einem Sprecher im Bild und eventuell noch einem Verlegenheitsbildchen im Hintergrund. (Selbst wenn sich die deutschen Fernsehnachrichten zu Filmberichten aufrufen, ist es übrigens um die Optik kaum besser bestellt. Egal welches Thema behandelt wird, die Bildinformation ist Jahr für Jahr gleich: vorfahrende Autos, Händeschütteln, sitzende Menschen in wechselndem Dekor. Bei den sogenannten *Hintergrundstücken* hat das Archiv seinen großen Auftritt: beim Thema Arbeitsmarkt immer dieselben Bauarbeiter auf immer derselben Baustelle, beim Thema Stahlkrise immer derselbe Hochofen. Nur bei Katastrophen besinnt sich das Medium auf seine visuelle Komponente, mit dem Ergebnis, daß wir über ein Zugunglück in Südamerika (weil Eurovisions-Bilder vorliegen) besser informiert werden als über den Verkehrsunfall im Schwarzwald.)

3-D-Animation

Für die amerikanischen News-Programme sind die Paint-Systeme freilich bereits der Schnee von gestern. Ohne dreidimensionale Grafiken glaubt mittlerweile kein Programm mehr auszukommen. So gab sich die Fernsehstation *NBC* bei ihrer jüngsten Wahlberichterstattung mit der grafischen Umsetzung von Ergebnissen, Landkarten und Bildern der gewählten Abgeordneten nicht mehr zufrieden. Da kippten dreidimensional Kontinente und Bundesstaaten durch den Raum. Auf Landkarten wurden bestimmte Gebiete nicht einfach farblich hervorgehoben, sondern brachen als Blöcke aus der Fläche. Ein hoher technischer Aufwand, der die Fernsehinformation um keinen Deut anschaulicher werden ließ, sondern nur zusätzlichen Augenkitzen erzeugte.

Daß sich die Fernsehgrafik mit den neuen Geräten auf eine ständige Gratwanderung zwischen Technik im Dienste der Information (= Informationsgewinn) und Technik

als Selbstzweck (= Informationsverlust) begeben hat, wurde im Kölner Kongreß immer wieder beklagt und durch Beispiele anschaulich belegt. Sehr gut und sehr schlecht liegen (auch technisch) eng beisammen.

Bei der Analyse von computererzeugter Fernsehgrafik sticht eine Tendenz zum Kitschigen, allzu Glatten, allzu Perfekten ins Auge. Das hängt sicher mit dem Geschmack der bislang auf diesem Gebiet tonangebenden US-Designer zusammen, hat aber sicherlich auch technische Gründe: Das handwerkliche Bemühen eines konventionell arbeitenden Grafikers um saubere, möglichst perfekte Ausführung wird durch die Maschinen mühelos übertroffen. Die leichten Unebenheiten, das Nicht-ganz-so-Glatte, was den Charme handwerklicher Arbeit ausmacht, ist in den Computerprogrammen nicht vorgegeben. Unschärfen, rauhe Schnittkanten, verzogene Linien, das muß (und kann) in die Computergrafik bewußt zusätzlich eingebaut werden. Anonyme Perfektion ist leichter zu erreichen als handwerkliche Individualität.

Schneller, als sich die Grafiker auf die neuen Hilfsmittel einstellen können, eilen die Ingenieure und Informatiker immer weiter voraus. 3-D-Animation in *Real-Time* heißt das neueste Schlagwort.

Computer, die Bilder von räumlichen Figuren wie z.B. Logos in jeder Lage und mit beliebigen Beleuchtungsverhältnissen berechnen, existieren bereits. Mit solchen Geräten entstanden z.B. die dreidimensionalen *ARD*-Nennungen und der Titel der Tagesschau. Doch diese Art von 3-D-Animation ist den US-Ingenieuren zu lang-

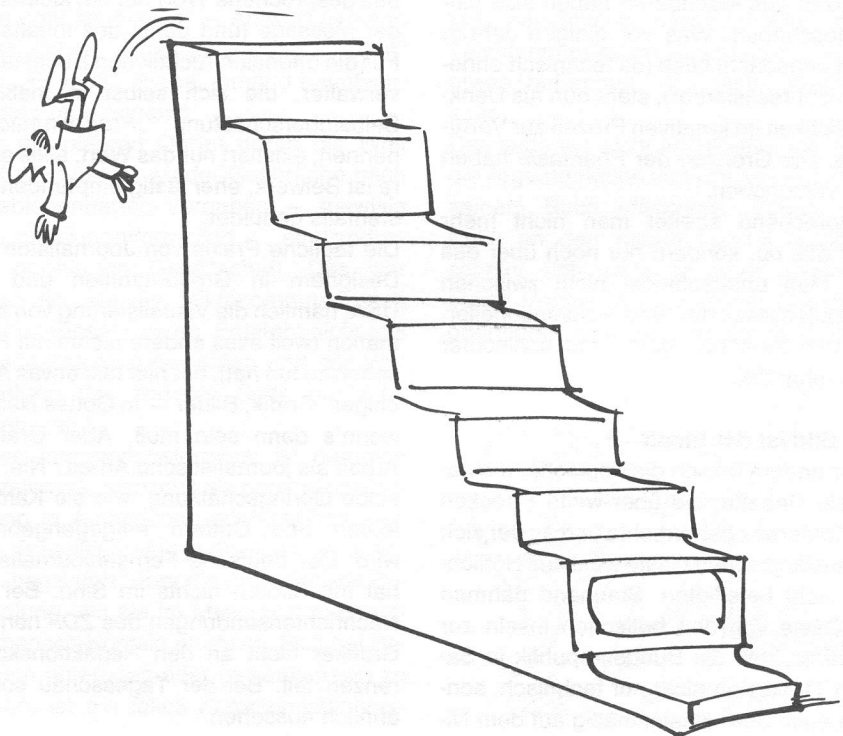
sam. Die Berechnung eines jeden Bildes dauert bei komplexeren Bildinhalten mehrere Sekunden. Die Computer-Animation muß Bild für Bild errechnet und auf Magnet-Band aufgezeichnet werden.

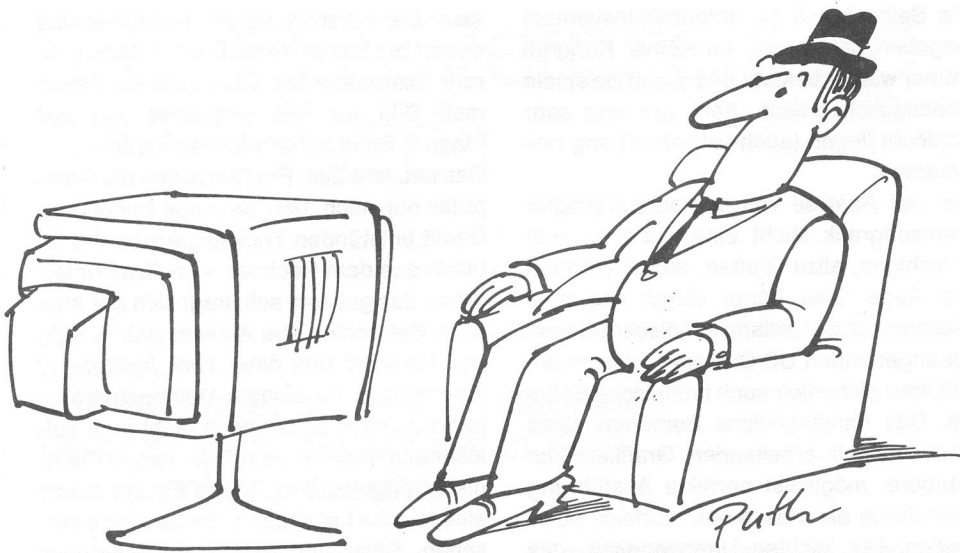
Das neueste Ziel: Pro Bild sollen die Computer nur noch 1/50 Sekunde benötigen. Damit entstünden Tricksequenzen unmittelbar aus dem Rechner – in *Real-Time*.

Wozu das gut sein soll, fragt sich der kritische Betrachter. Die Antwort gab in Köln der Referent des *New York Institute of Technology* mit seinem Demonstrationsband. Auf den ersten noch recht grob auflösenden Bildern, die mit der neuen Technik erzeugt wurden, fahren Panzer durch eine falsche Landschaft, die der norddeutschen Tiefebene ähnelt. Hubschrauber kreisen über bekannt wirkenden Autobahnbrücken. Kein Zweifel: die *Real-Time*-Animation erhält ihren Sinn in Flugsimulatoren, beim Training von Piloten. Und daß die Militärs hier den Ton angeben, überrascht nicht.

Lernprozesse bei der BBC

Nach mittlerweile nahezu zehnjähriger Arbeit an den neuen Geräten hat die Computergrafik (außerhalb der Bundesrepublik) ihren ersten Lernprozeß bereits hinter sich. Bei der *BBC* sind die „wilden Jahre“ vorbei. Man drückt nicht mehr auf Knöpfe, weil sie da sind, sondern ist sich des Risikos voll bewußt, das in der Faszination des Machbaren liegt. Es fehlte in Köln nicht an Warnungen, die Technik nicht zum Selbstzweck werden zu lassen, sondern in den Maschinen wirklich nur Hilfsmittel zur Umsetzung inhaltlicher oder ästhetischer Vorgaben zu sehen.





Underdog-Mentalität

Aber vielleicht haben es die deutschen TV-Designer nicht besser verdient? Sie selbst unterschieden in den Kölner Diskussionen zwischen Form und Inhalt, drängten sich selbst in eine Dienstleistungsrolle, ohne zu sehen, daß sie mit ihren Bildern viel stärker die Inhalte von TV-Sendungen bestimmen als noch so kluge Kommentatoren. Eine gewisse Underdog-Mentalität war zu spüren.

Da gab es kaum Protest, wenn ein Programmverantwortlicher den beklagenswerten Zustand des deutschen TV-Designs (vor allem in den Informationssendungen) allein den Grafikern anlastete: sie sollten doch einfach „mehr anbieten“ (Eltz).

Der Grafiker als Hausierer mit dem Bauchladen, der den Wort-Göttern ein Bildchen anzudrehen versucht: so einfach ist das. Gutes Design ist unsichtbar. Wenn Design bewußt auffällt, war was faul, dann wird nicht mehr eine inhaltliche Botschaft transportiert, dann stellt sich das Medium selbst dar.

Leider zeigte der Kongreß, daß für etliche Wortführer auch der Unterschied zwischen gut und schlecht unsichtbar ist. In der Diskussion wurde unbekümmert geistloses Herumwirbeln von Würfeln per Computer mit grafischen Spitzenprodukten in einen Topf geworfen. Für die deutschen Diskussionsteilnehmer spitzte sich alles auf die Frage *Computer-Grafik: ja oder nein?* zu, und die meisten Programm-macher im Saal waren sich einig: das bringt nichts, uns sind die *Inhalte* wichtiger – siehe oben.

Am ehrlichsten war da noch Klaus Bednarz, der seine Unwissenheit offen einräumte und vor allem Angst zum Ausdruck brachte: Diese Produktion von Computer-Bildern sei ihm unheimlich. Wenn die Grafik über solche Geräte verfüge, entstehe sicher ein genauso undurchschaubarer Apparat wie die übermächtige Administration.

Insofern waren sich die deutschen TV-Journalisten und ihre Grafik-Kollegen ähnlich: Bleiben wir doch lieber beim gewohnten Handwerkszeug: Worte und ein paar Filmbilder, ein Stück Pappe. Diese vertraute Welt ist allemal sicherer als das Abenteuer neuer Gerätschaften, die einen eventuell zwingen könnten, sich auf andere Bildwelten einzulassen.

Menschen sind von Natur aus konservativ – sagt die Verhaltensforschung. Sie scheuen die Veränderung. Ein einmal erreichter Zustand wird mit hoher Beharrlichkeit beibehalten, eine Veränderung nur dann akzeptiert, wenn neue Impulse

Beispiele (vor allem aus den BBC-Programmen) belegten, daß eine solche Unterordnung der Technik unter den inhaltlichen Anspruch sehr wohl möglich ist. Über die hierzulande dominierende Frage, ob Computer-Grafik im Fernsehen überhaupt sinnvoll sei und ob die Kreativität eventuell Schaden nehmen könne, wird international jedoch nicht mehr gestritten. Selbstverständlich könne der Computer die Kreativität nicht ersetzen, nach wie vor seien die Ideen das Wesentliche – so die einhellige Auffassung bei allen, die mit den neuen Geräten bereits gearbeitet haben.

Wie eh und je im Geschäft der visuellen Kreativität stehe die Idee, die Konzeption am Anfang. Die Realisierungsmethode – ob Bleistift, Spritzpistole oder neuerdings der Computer – ergibt sich aus dem angestrebten ästhetischen Ziel. Doch die Grenzen des Machbaren haben sich hinausgeschoben. Was vor einigen Jahren noch ungedacht blieb (da technisch ohnehin nicht realisierbar), steht nun als Denkmöglichkeit im kreativen Prozeß zur Verfügung. Die Grenzen der Phantasie haben sich verschoben.

Entsprechend streitet man nicht mehr über das *ob*, sondern nur noch über das *wie*. Man unterscheidet nicht zwischen computergestützter und konventioneller, sondern zwischen guter und schlechter Fernsehgrafik.

Das Bild ist der Inhalt

Ganz anders freilich die deutsche, die nationale Debatte, die über weite Strecken die Konferenz beherrschte und an der sich die ausländischen Gäste wohl aus Höflichkeit nicht beteiligten. Staunend nahmen die Gäste von den britischen Inseln zur Kenntnis, daß die Bundesrepublik in Sachen TV-Design nicht nur technisch, sondern auch bewußtseinsmäßig auf dem Ni-

veau eines Entwicklungslandes steht.

Zur blamablen Selbstentlarvung gerieten die Auftritte der vom Veranstalter als Moderatoren und Experten geladenen Journalisten. Mit Stolz verkündeten TV-Größen wie Alexander von Cube (WDR), Ernst Elitz (Südwestfunk), Klaus Klenke (WDR) und Klaus Bresser (ZDF), von Computer-Grafik nichts zu verstehen, was sie jedoch nicht davon abhielt, dezidierte Positionen zu beziehen: Der „grafische Firlefanz“ dürfe die „Inhalte“ nicht stören (Bresser). Auf die Verpackung komme es nicht so sehr an, das Wichtige sei die „Schokolade“, und man müsse sich hüten, das „Bonbonpapier mitzuessen“ (v. Cube).

Keine Spur von Einsicht in die Tatsache, daß im Fernsehen zwischen Verpackung und Inhalt nicht mehr zu unterscheiden ist, daß für den Zuschauer die Botschaft des Mediums primär visuell daherkommt und das gesprochene Wort nur ein kleiner Teil der Message (und damit des Inhalts) ist: Für die öffentlich-rechtlichen Buchstabenverwalter, die sich selbst in maßloser Selbstüberschätzung „Programm-macher“ nennen, existiert nur das Wort, alles andere ist Beiwerk, eher lästig empfunden, bestenfalls geduldet.

Die tägliche Praxis von Journalisten und Designern in Großbritannien und den USA, nämlich die Visualisierung von Information (weil alles andere nichts mit Fernsehen zu tun hat), hat hier fast etwas Anrühliches. Grafik, Bilder – in Gottes Namen, wenn's denn sein muß. Aber Grafiker-Arbeit als journalistische Arbeit? Nie. Dieselbe Geringschätzung, wie sie Kamera-leuten und Cuttern entgegengebracht wird: Der deutsche Fernsehjournalismus hat mit Bildern nichts im Sinn. Bei den Nachrichtensendungen des ZDF nehmen Grafiker nicht an den Redaktionskonferenzen teil. Bei der Tagesschau soll es ähnlich aussehen.

von außen das Verharren ungemütlicher machen als ein Weiterbewegen.

Das gilt für alle biologischen Systeme, auch für menschliche Gesellschaften, auch für TV-Redakteure und Designer. Wieso soll man sich mit digitaler Bildbearbeitung, Paint-Systemen oder 3-D-Animation auseinandersetzen, wenn es jahrzehntelang auch so ging?

Aber neue Außenfaktoren sind da. Neue Programme nutzen die neuen Techniken, Konkurrenz entsteht und bringt Bewegung in die Sender. Die statischen Zeiten sind vorbei.

Zukunftsvisionen

Ein immer hektischer werdender Wandel liegt vor uns. Eine Suche nach immer neuen Bildern, die sich immer schneller abnutzen und durch andere unverbrauchte visuelle Ware abgelöst werden.

Die digitalen Techniken haben die Tür aufgemacht zu neuen visuellen Möglichkeiten im Fernsehen, die neue Konkurrenz sorgt für immer rascheren Wechsel. Die leisen Töne werden dabei – so ist zu fürchten – weniger Chancen haben. Dem TV-Design in der Bundesrepublik stehen schrille Jahre bevor, und niemand weiß, ob das allen Beteiligten wirklich guttun wird. Bewegung ist im kreativen Bereich sicher immer besser als Statik. Aber vielleicht wird die Bewegung zu schnell.

Aus dem Diskussionsverlauf der deutschen Fernseherschaffenden in Köln läßt sich allerdings dieses Szenario eines neuen visuellen Aufbruchs nicht zwingend ableiten: Am Ende gingen sicher viele zurück in ihre Sender im sicheren Bewußtsein, auch weiterhin auf Computer im grafischen Alltag verzichten zu können.

Doch das könnte sich als Irrtum herausstellen, weil der Zuschauer außer acht gelassen wurde und seine Möglichkeit der allabendlichen Abstimmung per Fernbedienung.

Französische Kollegen berichteten, daß bei den jüngsten Parlamentswahlen in Frankreich die Zuschauer *Antenne 2* den Vorzug gaben vor dem 1. Kanal, obwohl doch die Informationen identisch waren: Hochrechnungen, Ergebnisse, Interviews. Der einzige Unterschied: *Antenne 2* hatte eine bessere grafische Aufbereitung. Und im Kölner Kongreß gab es eine vergleichbare Abstimmung mit den Füßen: Beim Screening der perfekt gemachten Serienvorspanne von Hans Donner (*Globo TV*), die zuvor noch als hektisch und verwirrend kritisiert worden waren, war der Vorführraum gestopft voll – um sich genauso schnell wieder zu leeren, als die nächste Cassette im Vorführgerät anliefe: ein Band des westdeutschen Werbefernsehens.

Diskussion

Neue IuK-Techniken („medium“ 1/86) von Ronald Sommer

Ich möchte Kritik üben am Teamwork Kubicek/Mettler-Meibom.

Kommunikation wird in diesem Artikel idealisiert, als sei sie ein Wert an sich, als käme es nicht auch auf den Inhalt an. Offensichtlich ist den Autoren nicht bewußt, daß persönliche Kommunikation auch massenhaft Transportmittel von Vorurteilen und Diskriminierungen ist, aber auch von Dummheiten und Banalitäten. Kommunikation ist ein weiter Begriff (laut Duden: Mitteilung, Verbindung, Verkehr), dazu gehört selbstverständlich auch Telekommunikation.

Natürlich kann man beklagen, daß der Computereinsatz formalisierte und standardisierte Aufbereitung der Arbeitsunterlagen erfordert. Hier besteht eine technische Notwendigkeit, die nicht umgangen werden kann. Dann ist aber auch zu fragen, warum denn ausgerechnet die persönliche Kommunikation, die ja besonders hervorgehoben wird, sich oft Ritualen unterwirft, die inhuman sind. Routinefrage: „Wie geht es Ihnen?“ – Antwort (je nach persönlicher „Programmierung“): „Gut“ oder „Es muß“. Wehe, jemand beantwortet die Frage negativ!

Wer mit offenen Ohren durch die Welt geht, hört immer wieder Gespräche nach schablonenhaften Vorgaben – freiwillig oder gezwungenermaßen –, ein Produkt der normierten Gesellschaft. Das war schon so, als die Mikrocomputer noch nicht im Einsatz waren. Entsteht nicht aus der Idealisierung der einen und der Verteufelung der anderen Seite nur eine Scheinwelt?

Jedes Informationsterminal ist natürlich Teufelswerk, also muß die persönliche Beratung in Amtsstuben hochgejubelt werden. Schließlich sind ja Sozialhilfeempfänger „begeistert“ über die demütigende Behandlung, die sie im Mensch-zum-Beamtenmensch-Kontakt erfahren. Sich bei Behörden abfertigen oder gar abkanzeln zu lassen, ist ein tolles Kommunikationser-

lebnis, ganz davon zu schweigen, am Post- oder Bankschalter Schlange zu stehen.

Selbst die persönliche Beratung am Bankschalter kann zum Nachteil des Bürgers werden, weil der Bankangestellte ja niemals die Konkurrenz empfehlen darf, die ein günstigeres Angebot hat.

Das mag alles wie Ironie klingen, aber es geht mir darum aufzuzeigen, daß man bei den I-und-K-Techniken beide Seiten der Medaille betrachten sollte. Vieles wird zu sehr aus der Perspektive der Bildungsbürger und Privilegierten gesehen. Wenn irgendwo ein Theater nicht mehr subventioniert wird, sehen Bildungsbürger darin eine Bedrohung „ihrer“ Kultur (die Mehrheit nimmt daran nicht teil, muß aber zahlen). Diejenigen Arbeitnehmer, die souverän ihren Arbeits- und Kommunikationsablauf bestimmen können, sind eine Minderheit. Durch Computer und Terminals wird deren Privileg eingeengt. Die Masse der Arbeitnehmer hat aber nichts zu verlieren.

Ich weiß, daß mir jetzt wütend die Vokabel „Verharmlosung“ entgegengeschleudert wird. Mein Anliegen ist es aber, den Dingen auf den Grund zu gehen und dazu beizutragen, daß eine Diskussion auch unter neuen Gesichtspunkten zustande kommt. Mir ist unverständlich, warum so selbstsicher behauptet wird, daß Telekommunikation die persönliche Kommunikation verdrängt. Es wird sogar von sozialer Isolation gesprochen. Wer z.B. von der Schreibmaschinen- zur Terminalarbeit wechselt, kann ja nicht allein dadurch plötzlich sozial isoliert sein. Daß sogar die elektronische Selbstbedienung zu Hause (z.B. Bildschirmtext) hier einbezogen wird, ist absurd. Es gibt nur wenige Möglichkeiten, persönliche Kommunikation durch Telekommunikation zu ersetzen. Hier wird etwas befürchtet, das nicht stattfinden kann.

Das sage ich nicht leichtfertig; ich kenne die Argumentation von Herbert Kubicek in seinem Buch *Mikropolis*. Schon diese Kritik an den neuen I-und-K-Techniken scheint sich mehr an einer apokalyptischen Vorstellung als an der Realität zu orientieren. Was Barbara Mettler-Meibom



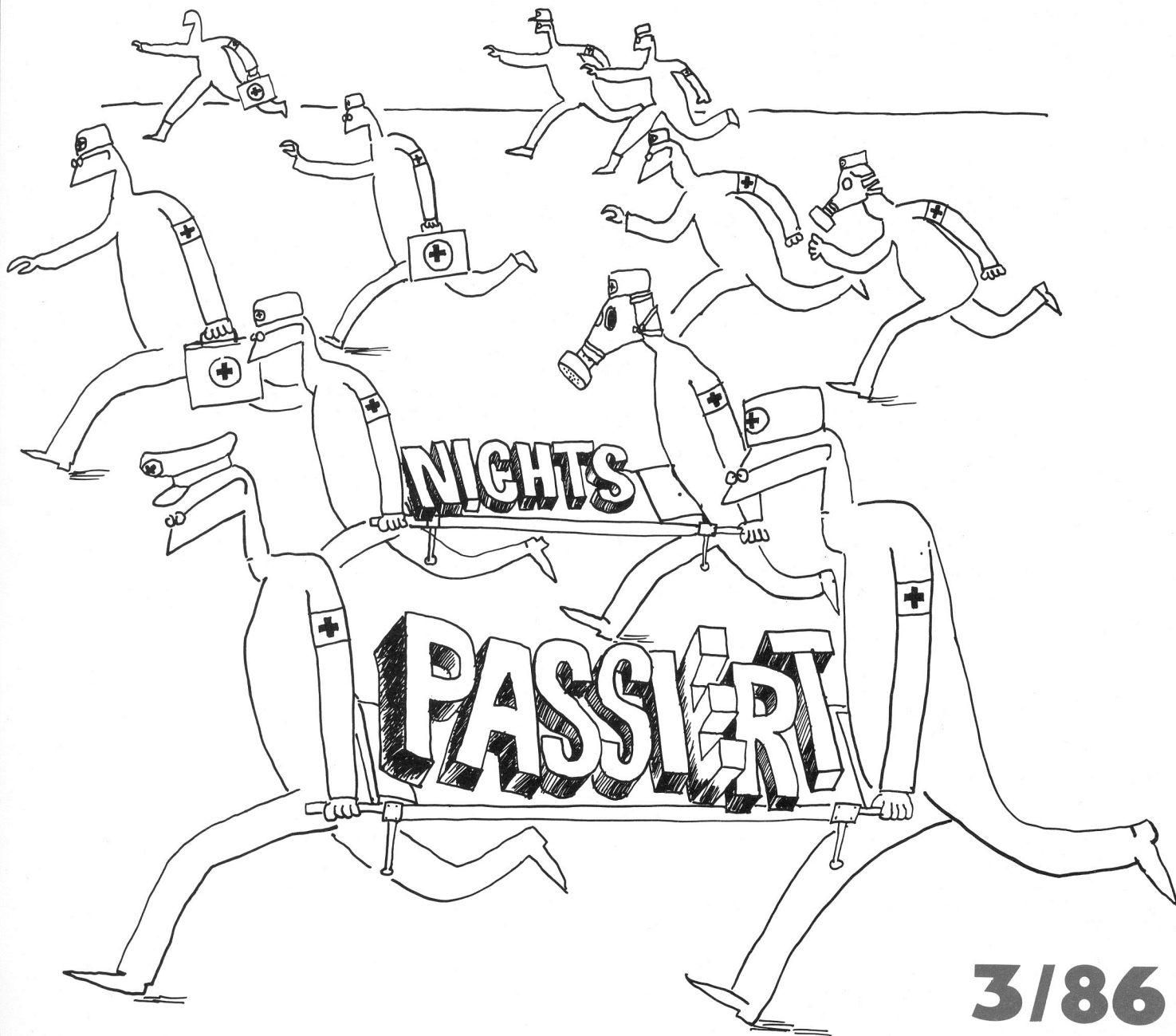
medium

Juli – September 86 16. Jahrgang

9 DM

Elmar M. Lorey über Kinderfernsehen
Kraft Wetzel über die „Vorwärts“-Affäre
„Stammheim“: ein abgeschlossenes Kapitel?
Wie es Filmemachern aus der Dritten Welt bei uns ergeht

Lokaler Rundfunk in der Bundesrepublik Tschernobyl: Die Nachrichten-Katastrophe



3/86