

## OBSERVE! an Inanimate Virus Animated!

### Abstract

Seit Beginn der COVID-19-Pandemie dominieren Bilder den öffentlichen Diskurs im Internet, in Zeitungen und im Fernsehen. Animierte, also bewegte Bilder des Virus und der mit ihm verbundenen Konsequenzen, spielen dabei vor allem in drei Kontexten eine hervorgehobene Rolle:

1. In der *Visualisierung des Virus*: Bilder des Virus sind in verschiedenen Abstraktions- und Kolorierungsvarianten allgegenwärtig und in vielen Fällen animiert. Nach gängiger Lehrmeinung werden Viren nicht als Lebewesen betrachtet, aber im gegenwärtigen verbalen und visuellen Diskurs wird ‚Corona‘ (meist im Singular) als belebt wahrgenommen und häufig auch anthropomorphisiert. Wir stellen uns die Frage, welche Rolle unterschiedliche Arten der Animation (von fotorealistisch bis schematisch oder verniedlichend) für unser Verständnis des Virus spielen.
2. In *Erklär- und Aufklärungsfilmen*: Der aktuelle Boom animierter Erklärvideos verstärkt sich während der Krise deutlich, u.a. weil animierte Filme unter derzeitigen Produktionsbedingungen einfacher und schneller produziert werden können als realfilmische. Weltweit nutzen und verbreiten öffentliche Stellen, professionelle YouTuber\_innen, aber auch private Produzent\_innen Animationen, die Verhaltensregeln und Einschränkungen kommunizieren und Erkenntnisse zu SARS-CoV-2 und COVID-19 vermitteln. Wir untersuchen die Narrative, in denen das Virus thematisiert wird, und fragen, inwieweit sich diese (z.B. in Abhängigkeit von Plattform und Sprecher\_innen oder im zeitlichen Verlauf der Pandemie) unterscheiden.
3. In *Dashboards und anderen Diagrammen*: Interaktive und somit animierte Dashboards sind seit Beginn der Krise auf Websites von Forschungs-, Gesundheits- und Regierungseinrichtungen zu finden und werden von dort direkt oder visuell aufbereitet durch Online-Zeitungen und TV-Nachrichten übernommen. Das Wachstum von Daten-Journalismus und der Gebrauch interaktiver Diagramme und Karten hat sich durch die Berichterstattung der Pandemie noch einmal verstärkt. Neben einer gewissen Anschaulichkeit abstrakter Informationen suggerieren Animationen hier die Bewegtheit, Zeitlichkeit und Interaktion von bzw. mit Daten, deren Wirkung wir z.B. im Hinblick auf Usability, Komplexität(sreduktion) oder wahrgenommene Selbstwirksamkeit der Nutzer\_innen betrachten wollen.

Zu diesen drei Themenschwerpunkten werden ungefähr eine Woche vor Beginn der Tagung in einem kollaborativen Dokument einschlägige Beispiele, erste Thesen und Beobachtungen gesammelt. Die Organisator\_innen systematisieren diese Sammlung in Vorbereitung auf das Panel und stellen, wo möglich, Verknüpfungen zwischen den verschiedenen Überlegungen her. Auf der Tagung wird dann auf Grundlage des vorstrukturierten Materials und vergleichbar mit dem Vorgehen bei einem Book Sprint an einem publizierbaren Text geschrieben, der nicht nur relevante Aspekte animierter Visualisierungen der Pandemie analysiert, sondern auch den Prozess seiner Entstehung widerspiegelt. Der Text soll im Buch *Der Virus im Netz medialer Diskurse* (hrsg. von Angela Krewani und Peter Zimmermann) erscheinen.

**Kontakt:** Dr. Erwin Feyersinger ([erwin.feyersinger@uni-tuebingen.de](mailto:erwin.feyersinger@uni-tuebingen.de)), Dr. Maike Sarah Reinerth ([m.reinerth@filmuniversitaet.de](mailto:m.reinerth@filmuniversitaet.de)), Dr. Janina Wildfeuer ([j.wildfeuer@rug.nl](mailto:j.wildfeuer@rug.nl))