vzkf www.kultursemiotik.com

Virtuelles Zentrum für kultursemiotische Forschung

Schriften zur Kultur- und Mediensemiotik

Herausgegeben von Martin Nies

SKMS | Open Access Papers

Szene und Kultur

Entwurf einer allgemeinen Heuristik

Matthias Bauer

creative commons

open access

vzkf www.kultursemiotik.com

Virtuelles Zentrum für kultursemiotische Forschung

Schriften zur Kultur- und Mediensemiotik

SKMS | Open Access Papers 2023

Szene und Kultur

Entwurf einer allgemeinen Heuristik

Matthias Bauer (Europa-Universität Flensburg)

Kultur ist bekanntlich ein weiter Begriff, der sich nicht auf eine einfache Formel bringen lässt. 1952 gelangten Kroeber und Kluckhohn nach einer Sichtung von 100 Bestimmungsversuchen zu dem Fazit:

> Culture consists of patterns, explicit and implicit, of and for behavior acquired and transmitted by symbols, constituting the distinctive achievement of human groups, including their embodiment in artifacts; the essential core of culture consists of traditional (i.e., historically derived and selected) ideas and especially their attached values; culture systems may, on the one hand, be considered as products of action, on the other, as conditioning elements of future action.[1]

Kultur wird hier als geschichtlich gewordene, folglich kontingente und dynamische Konfiguration von Verhaltensmustern, Werten und Ideen verstanden, die unter anderem in Kunstwerken verkörpert wird, und – über Zeichen vermittelt – nicht nur das Ergebnis vorausgegangener menschlicher Handlungen ist, sondern diese

[1] A. L. Kroeber and Clyde Kluckhohn: *Culture: A Critical Review of Concepts and Definitions*, Cambridge, Massachusetts: Peabody Museum Press 1952, S. 181.

Handlungen auch in Zukunft prägt. Konsensfähig dürfte auch die offizielle Definition der UNESCO sein. Sie lautet:

> Die Kultur kann in ihrem weitesten Sinne als die Gesamtheit der einzigartigen geistigen, materiellen, intellektuellen und emotionalen Aspekte angesehen werden, die eine Gesellschaft oder eine soziale Gruppe kennzeichnen. Dies schließt nicht nur Kunst und Literatur ein, sondern auch Lebensformen, die Grundrechte des Menschen, Wertsysteme, Traditionen und Glaubensrichtungen.[2]

Insofern die Verhaltensmuster, die in der ersten, und die Lebensformen, die in der zweiten Bestimmung hervorgehoben werden, offenkundig miteinander zusammenhängen, ist es nicht schwer, die Kompatibilität beider Definitionen zu erkennen. Ob die Gesamtheit der Aspekte, die eine Kultur ausmachen, tatsächlich ‚einzigartig' ist, wie es die Definition der UNESCO nahelegt, oder verschiedene Kulturen hinsichtlich der Grundrechte, Traditionen und Glaubensrichtungen, die in ihnen anerkannt und gepflegt werden, mehr Gemeinsamkeiten als Unterschiede aufweisen, soll an dieser Stelle nicht weiter erörtert werden. Außer Frage steht, dass es neben dem intrakulturellen einen interkulturellen Zeichenverkehr gibt, weshalb als Folge der Globalisierung die Kenntnis anderer Grundrechte, Traditionen und Glaubensrichtungen als der eigenen heute zum Wissen praktisch aller Kulturen gehört, auch wenn sie mit diesem Wissen uneinheitlich verfahren.

Die Verschränkung, die in den zitierten Definitionen zwischen Begriffen wie ‚Gruppe' und ‚Gesellschaft' einerseits und ‚Kultur' andererseits besteht, lässt im Übrigen darauf schließen, dass es in vielen Fällen kaum, gar nicht oder nur rein terminologisch möglich ist, soziale und kulturelle Vorkommnisse trennscharf voneinander abzuheben. Wenn Kulturen auf menschlichen Handlungen beruhen und diese wiederum prägen, wenn sie interaktiv erzeugt und intersubjektiv erlebt werden und sich in Verhaltensmustern und Lebensformen objektivieren, wird jede Unterscheidung zwischen Kultur und Gesellschaft performativ unterlaufen.

Um diesen Sachverhalt sprachlich zu ratifizieren und im Bewusstsein zu halten, kann man immer dann ‚De/Markation' schreiben, wenn es um die Einheit der Differenz von sozialen und kulturellen Vorkommnissen geht. Da sie sich nicht eindeutig voneinander abgrenzen lassen, hängt die Fokussierung auf die soziale oder kulturelle Dimension jeweils von der Perspektive respektive vom Erkenntnisinteresse ab. Ähnliches lässt sich über Komplementärbegriffe wie Sozialisation und Enkulturation sagen. Ob es um das Hineinwachsen in eine Gesellschaft oder in eine Kultur geht – wesentlich ist die Übernahme von Verhaltensmustern und Lebensformen, die Einübung in den vorherrschenden Zeichenverkehr und die Befähigung zur Teilhabe an dem Geschehen, das in der Wissenssoziologie als gesellschaftliche

[2] *Weltkonferenz über Kulturpolitik*. Schlussbericht der von der UNESCO vom 26. Juli bis 6. August 1982 in Mexiko-Stadt veranstalteten internationalen Konferenz. Hrsg. von der Deutschen UNESCO-Kommission. München: K. G. Saur 1983. (UNESCO-Konferenzberichte, Nr. 5), S. 121.

Konstruktion der Wirklichkeit bezeichnet wird.[3] Auch Enkulturation und Sozialisation sind als Prozesse kaum, gar nicht oder nur rein terminologisch zu demarkieren.

Das szenografische Layout der Kultur – Ansatz und Grundidee

Die folgenden Überlegungen richten sich unter dieser Voraussetzung weniger auf den Inhalt als auf die Form, die Kultur(en) in der menschlichen Erfahrung zukommt. Diese Erfahrung – so lautet die grundlegende These – hat einen szenischen Zuschnitt. Was eine Kultur ausmacht, wird niemals im Ganzen und auf einmal, sondern jeweils ausschnitthaft an bestimmten **Schauplätzen** erlebt und gemäß der **Verständnisrahmen** ausgelegt, die zwar theoretisch, aber nicht praktisch von den ‚**Drehbüchern**' zu trennen sind, die eine Szene involviert. Ob es sich bei dem Schauplatz um eine etablierte Kulturstätte (Theater, Museum, Konzertsaal, Kino etc.) oder um einen Raum handelt, der nur vorübergehend kulturell genutzt wird, ist für den szenischen Zuschnitt von nachrangiger Bedeutung.

Ebenfalls nachrangig kann die Frage nach der Normativität von Verständnisrahmen und Drehbüchern behandelt werden. Es gibt in jeder Kultur respektive Gesellschaft obligatorische und fakultative Rollen, autoritär gesetzte und frei disponible Rahmen, an deren Relation sich das Ausmaß an Freiheit bemisst, die eine Kultur oder Gesellschaft ihren Mitgliedern gewährt. Normen sind verbindlich geltende Regeln und Richtlinien des Zusammenlebens, die Verhaltenserwartungen wecken. Normverstöße ziehen in der Regel Sanktionen nach sich. Sowohl die Konstitution von Normen als auch die Sanktion von Normverstößen verweisen auf die Macht bzw. Ohnmacht bestimmter gesellschaftlicher Agenturen (vom Elternhaus über Kindergarten und Schule, Vereine, Lehrstätten und Hochschulen bis zu Parteien, Körperschaften und Gerichten) und müssen – wie weiter unten ausgeführt wird – im Wechselspiel mit Ideen und Werten analysiert werden.

Zu beachten ist, dass Szenen unterschiedliche Modi der Teilnahme oder Beobachtung involvieren, wobei das Spektrum von der vollständigen Trennung dieser beiden Modi über Zwischenstufen wie die teilnehmende Beobachtung bis zur Konvergenz reichen kann. Die paradigmatische Situation des Theaters – X stellt Y für Z dar – ist in diesem Spektrum ebenso aufgehoben wie die ‚Szenen gemeinsamer Aufmerksamkeit', in denen Kinder den Blicken, Bewegungen und Handlungen ihrer Bezugspersonen – primär ihren Müttern – folgen und sich erst auf die gleichen ‚Gegenstände' und dann auf die für sie gebrauchten Bezeichnungen einstellen – ein für die kognitive Entwicklung jedes Menschen elementarer Vorgang, der dank seiner beständigen Iteration eine kumulative Wirkung entfaltet.[4]

Entscheidend für das szenografische Layout der Kultur, das hier entworfen werden soll, ist der Umstand, dass die Rollen in jedem Drehbuch kulturelle Prozesse an soziale Interaktionen binden und dergestalt die soziologische Rahmen-Analyse

[3] Vgl. Peter L. Berger / Thomas Luckmann. *Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit. Eine Theorie der Wissenssoziologie*. Frankfurt am Main: S. Fischer 1980.

[4] Vgl. Michael Tomasello: *Die kulturelle Entwicklung des menschlichen Denkens. Zur Evolution der Kognition*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2002.

von Alltagssituationen, die Erving Goffman entwickelt hat,[5] mit der wissenschaftlichen Untersuchung von Verständnisrahmen im Allgemeinen wie mit der Kritik verknüpft werden kann, die das sogenannte Framing in der gesellschaftlichen, mediatisierten Konstruktion der Wirklichkeit spielt. In diesem Sinne hat Umberto Eco die soziologische Rahmen-Analyse auf den ‚frame'-Begriff von Marvin Minsky bezogen und mit Blick auf die Schauplätze der Lebenswelt, für die es sowohl einen konventionellen, in der enzyklopädischen Kompetenz der Menschen verankerten Verständnisrahmen als auch ein damit einhergehendes Drehbuch gibt, von Szenografien gesprochen. Zudem hat Eco darauf aufmerksam gemacht, dass jede Szenografie entweder als virtueller Text (möglicher Handlungen) oder als kondensierte Geschichte aufgefasst werden kann,[6] da sich in ihr inzwischen abgeschlossene Interaktionen niedergeschlagen haben. Mitbedacht war dabei, dass jeder primäre Verständnisrahmen eine Modulation und jede Szene eine Iteration erfahren kann, wenn sie durch Medien aufgezeichnet und in einem anderen Kontext als dem ihrer ursprünglichen Genese erneut verwendet wird.

Gerade an der Modulation wird deutlich, warum es keine definitive De/Markation sozialer und kultureller Szenen geben kann. Man wäre ja versucht anzunehmen, dass eine beliebige Situation der Lebenswelt – wie zum Beispiel der Besuch eines Restaurants – eine wesentliche Modulation erfährt, wenn diese Szene in einem Spielfilm nachgestellt wird. Der primäre Verständnisrahmen wird damit gleichsam in Anführungszeichen gesetzt, zumal sich das Drehbuch, dem die Schauspieler folgen, offensichtlich von den Rollen der Film-Zuschauer unterscheidet. Gleichwohl wird die Film-Szene in der Regel anhand des Verständnisrahmens ausgelegt, der für den Restaurant-Besuch im Alltag entwickelt worden ist. So richtig diese De/ Markation auch ist, so fragwürdig wäre es jedoch, anzunehmen, dass der Restaurant-Besuch nicht bereits in der Lebenswelt an verschiedene Drehbücher – die der Gäste und die der Bediensteten – gebunden ist und der entsprechende ‚frame' nicht moduliert werden könnte – etwa dadurch, dass an der Tür zum Restaurant ein Schild mit der Aufschrift ‚Geschlossene Gesellschaft' hängt, oder dadurch, dass ein Brand in der Küche ausbricht und die Besucher zu Zeugen eines Unfalls werden und Erste Hilfe leisten müsse. In diesem Fall übernehmen sie einen Part, der offensichtlich aus dem üblichen Verständnisrahmen fällt und – zumindest im konventionellen Drehbuch der Restaurant-Szenografie – nicht vorgesehen ist.

Würde sich der Küchenbrand als Inszenierung für eine Unterhaltungsshow mit versteckter Kamera oder für eine sozialwissenschaftliche Studie erweisen, wird vollends klar, wie aporematisch jede De/Markation sozialer und kultureller Vorkommisse bleiben muss und wie nachhaltig das Prinzip der Modulation die Szenen der Lebenswelt mit denen verbindet, aus denen die diegetische Welt eines Spielfilms oder eines Romans bestehen kann.

Von daher wäre es falsch, davon auszugehen, dass nur die Filmvorführung oder die Romanlektüre eine ‚ästhetische Einstellung' erfordern; sie kann durchaus auch

---

[5] Vgl. Erving Goffman: *Rahmen-Analyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen*. Übersetzt von Hermann Vetter. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1980.

[6] Vgl. Umberto Eco: *Lector in fabula. Die Mitarbeit der Interpretation in erzählenden Texten*. Aus dem Italienischen von Heinz-Georg Held. München / Wien: Hanser 1987, S. 99-100.

dem Drehbuch entsprechen, das sich aus dem primären Verständnisrahmen für Alltagssituationen ergibt. Wer ein Restaurant betritt, um sich ein kulinarisches Erlebnis zu verschaffen, wird sicher auch auf die Anmutung der Inneneinrichtung, die Ausleuchtung des Speiseraums, die Aufmachung der Speisekarte, den Auftritt der Angestellten und – last but not least – den Gaumengenuss der servierten Köstlichkeiten achten, zumal das Auge bekanntlich mitisst. Es ist also keineswegs so, dass das Restaurant nur dann, wenn es in einem Roman oder einem Film vorkommt, als Bühne fungiert und seine Wahrnehmung erst unter dieser Voraussetzung eine ästhetische Einstellung erfordern würde. Auch in der Lebenswelt dient der Restaurant-Besuch nicht bloß der Nahrungsaufnahme; schon hier geht es um die Teilnahme an einem mehr oder weniger subtilen Gesellschaftsspiel mit verteilten Rollen, das einen ästhetischen Mehrwert abwirft.

Eingedenk dieser De/Markationen lässt sich die Ausgangsthese vom szenischen Zuschnitt sozialer wie kultureller Erfahrungen in einem Diagramm veranschaulichen, das die Form eines Dreiecks aufweist und zum einen die Konstituenten Schauplatz (place), Verständnisrahmen (frame) und Drehbuch (skript) sowie zum anderen die komplementären Aspekte der Dramaturgie, der Atmosphäre und der Epistemologie integriert:

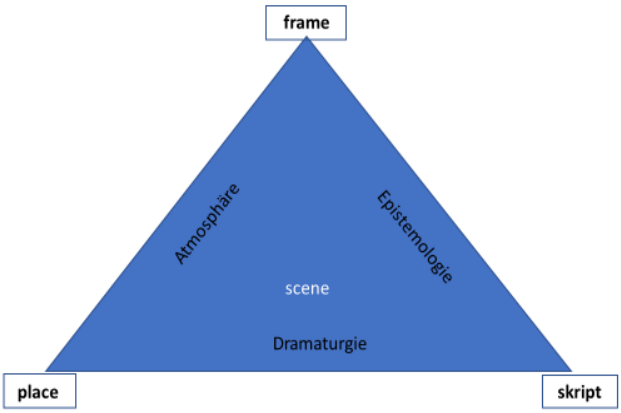

Abb. 1: Szenografisches Layout – Ansatz und Grundidee

Auf der Linie von place und skript entfaltet sich das dramatische Potential einer Szene, dessen Aktualisierung eine jeweils spezifische Vermittlung der in einem Schauplatz angelegten Bewegungs- und Handlungsmöglichkeiten mit den im Drehbuch vorgesehen Rollen darstellt. Zugleich hängen diese Rollen vom Verständnisrahmen und damit von dem expliziten oder impliziten Wissen ab, das im frame aufgehoben ist. Allerdings kann sich dieses Wissen durch die Interaktion respektive Performanz der Beteiligten ändern – insbesondere dann, wenn das Geschehen auf eine Modulation des Verständnisrahmens hinausläuft. Das Verhältnis von place und frame wiederum wird insofern atmosphärisch reguliert, als das Raumgefühl einerseits Vorstellungen auslöst, die jeweils bestimmte Schlussfolgerungen nahelegen (‚Aha, dieses Restaurant ist heute offensichtlich für eine Karnevalsparty hergerichtet worden'), andererseits der Verständnisrahmen ‚Karnevalsparty' nicht nur bestimmte Erwartungen und Verhaltensweisen stimuliert, sondern auch

verlangt, dass sich die Restaurant-Betreiber um eine passende Stimmung bemühen, die sich im Dekor, in der Ausleuchtung des Raumes usw. intersubjektiv wahrnehmbar manifestiert, auf die Eintretenden überspringt und bis zu einem gewissen Grad selbst diejenigen erfasst, die diese Szene unvorbereitet betreten, eigentlich ‚Karnevalsmuffel' sind und den Schauplatz daher mit gemischten Gefühlen umgehend verlassen.

Die Aspekte der Dramaturgie, der Atmosphäre und der Epistemologie lassen sich des Weiteren anhand der Akte aufschlüsseln, die auf den vorgezeichneten Linien liegen. Dazu gehören auf der Linie von place und frame die Akte placing, staging und taking[7]; auf der Linie von place und skript die Akte perceiving, moving und acting sowie auf der Linie von skript und frame die Akte writing, reading und conceiving. Diese Akte lassen sich in weitere Operationen gliedern. So können zum staging neben der Errichtung einer Bühne der Entwurf eines Hintergrundprospektes und die Ausstattung mit Requisiten gehören; es kann aber auch genügen, dass die Teilnehmer die Szene rein kognitiv als Ort einer bewussten Inszenierung (das Restaurant-Setting im Film), als Gelegenheit zum Posieren (bei Fotoaufnahmen während des Essens) oder als ironisch akzentuiert auffassen, wenn sich die Gastgeber bei einem Dinner in ihren Privaträumen zum Spaß wie Koch und Kellner aufführen, obwohl die Speisen von einem Catering-Service geliefert wurden. Aus Gründen der Übersichtlichkeit wird die Differenzierung der Hauptakte in weitere Operationen an dieser Stelle suspendiert, kommt es zunächst doch nur darauf an, das szenografische Layout der Kultur in seiner grundlegenden Struktur und Prozesslogik zu erläutern. Im Schaubild nimmt sich Zuordnung der Hauptakte folgendermaßen aus:

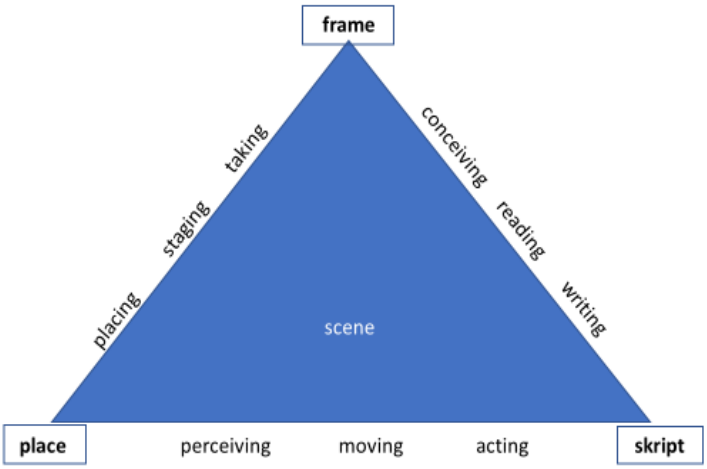

Abb. 2: Szenografisches Layout - Aktstruktur

[7] Die Verben, die zur Bezeichnung der grundlegenden Akte gewählt werden, sind insofern metonymisch zu verstehen, als sie entweder in Teilakte untergliedert werden, für die ihre Bezeichnung pars pro toto steht, oder mit weiteren Operationen verbunden sein können. So folgt der Filmaufnahme, die dem Akt ‚taking' subsumiert wird, neben der Entwicklung des belichteten Materials der Schnitt (editing). Da Filmentwicklung und Schnitt jedoch vom Akt der Aufnahme abhängen und die Darstellung des Zusammenhangs von Szene und Kultur erst dann medien- und kunstspezifisch ausbuchstabiert werden kann, wenn grundlegende Strukturen und Prozesse geklärt sind, muss die metonymische Benennung an dieser Stelle genügen.

Keineswegs müssen alle Akte immer oder gleichzeitig ausgeführt werden. Für eine Installation im öffentlichen Raum kommt es vor allem auf die Platzierung an, wobei der Übergang vom placing zum staging (Aufstellen auf einer Empore, Anstrahlen bei Nacht etc.) fließend ist. Beim Bühnenbild kommen die beiden Akte notwendiger Weise zusammen, da die Anordnung der Prospekte und Requisiten in dem Schauraum erfolgt, auf den sich bei einer Theateraufführung – offenbar eine Szene gemeinsamer Aufmerksamkeit – die Wahrnehmung des Publikums richtet. Wird diese Aufführung in Bild und Ton aufgenommen (taking), erhält jede einzelne Szene dank des Zusammenschnitts diverser Einstellungsgrößen, Aufnahmewinkel und Kamerabewegungen eine andere Anmutung und Bedeutung als im Zuge der Theateraufführung. Die Aufnahme trennt Film und Theater; die Ausleuchtung verbindet staging and taking; ohne placing machen jedoch weder staging noch taking Sinn. In jedem Fall nimmt die Art und Weise der Aufnahme ebenso Einfluss auf das Verständnis der Szene wie die beiden anderen Akte, die auf der Linie zwischen place und frame liegen. Alle drei – placing, staging und taking – sind Schauplatzspezifisch und zugleich Akte des Framing – ein Begriff, der in der Kommunikationswissenschaft häufig in kritischer Absicht benutzt wird, keineswegs jedoch ein Privileg von Massenmedien oder Social Media darstellt. Auch die Anordnung der Dinge im Raum (placing), der Umstand, dass diese Anordnung ein Filmset ergibt (staging), der Aufnahmewinkel und die Ausleuchtung der Aufnahme (taking) oder die für den Film charakteristische Steuerung der Wahrnehmung durch den Zusammenschnitt der einzelnen Aufnahmen (editing) akzentuieren an der Szene jeweils bestimmte Aspekte, lenken die Aufmerksamkeit von anderen ab und erzeugen somit verschiedene Bedeutungsgehalte.

Ähnlich verhält es sich mit den Akten perceiving moving und acting, die auf der Linie von place und skript liegen. Einerseits werden Wahrnehmungen, Bewegungen und Handlungen durch die Struktur des Raumes präfiguriert, die sich der Anordnung bestimmter Gegenstände und gewisser Grenzziehungen verdankt. In einer Ausstellung werden die Objekte so arrangiert, dass sich für die Besucher ein bestimmter Parcours (moving) ergibt, der ihre Bewegungen einschränkt und an eine alles andere als beliebige Verlaufsgestalt bindet. Auch wie die Besucher mit den einzelnen Gegenständen oder mit einander umgehen (acting), wird durch das Layout der Ausstellung bis zu einem gewissen Grad vorgebahnt. Aus der gezielten Verschränkung von Wahrnehmungs-, Bewegungs- und Handlungsakten entstehen im Sinne eines virtuellen Textes Rollen, die von den Besuchern übernommen werden können – Rollen, die sich aus dem Wechselspiel zwischen der je besonderen Anlage einer Ausstellung und dem allgemeinen Drehbuch ergeben, an das sich die Besucher jeder Ausstellung halten. Oft legt die Wahrnehmung bestimmte Bewegungen und Handlungen nahe: Die Besucher sehen etwas Überraschendes, das sie anzieht und bewegen sich darauf zu; die Besucher sehen sich zu einer Interaktion veranlasst oder unterhalten sich über das, was zur Schau gestellt wird. Gleichzeitig eröffnen die Bewegungen der Wahrnehmung neue Perspektiven, weil durch sie zuvor nicht beachtete Aspekte in den Fokus der Aufmerksamkeit geraten. Keineswegs sind die Handlungen ausschließlich durch das allgemeine Skript determiniert. Vielmehr können die im Drehbuch vorgesehen Rollen an die örtlichen Gegebenheiten adaptiert und modifiziert werden.

Wenn die Gegenstände, die in einer Ausstellung präsentiert werden, eine Affordanz besitzen – also einen Angebots- und Aufforderungscharakter – hängt die Performanz der Besucher wesentlich davon ab, welche Affordanzen sie im doppelten Sinn des Wortes wahrnehmen. Freilich kann es auch vorkommen, dass einem ganz anderen Skript als dem der Ausstellung gefolgt wird – weil jemand zum Reinigungsteam oder zum Aufsichtspersonal gehört, von einem Anruf auf dem Mobiltelefon abgelenkt wird oder aus anderen Gründen in Gedanken versunken und blind für die Umgebung ist. Allerdings kann man in diesen Fällen eigentlich auch nicht mehr von einer kulturellen Erfahrung sprechen.

Was nun die Akte writing, reading und conceiving betrifft, die auf der Linie von skript und frame liegen, so induzieren die Rollen, die im Drehbuch einer Szene angelegt sind, eine bestimmte Lesart dieser Szene. Umgekehrt schreibt sich ein Drehbuch leichter, wenn es eine klare Auffassung von der Bedeutung der Szene gibt, aus der sich ableiten lässt, was mitzuteilen ist und was verschwiegen werden kann.[8] Wer eine puzzle story, eine Detektivgeschichte zum Mitraten, verfasst, kann zum Beispiel die Leiche in einem locked room platzieren. Der Tatort ist offenkundig eine kondensierte Geschichte, in dem sich Spuren eines fatalen Geschehens entdecken lassen. Damit werden der Ermittlerfigur und den Lesern bestimmte Aufgaben zugewiesen, die zwar dem allgemeinen Skript dieses Genres der Erzählkunst folgen, aber durch genau die Hinweise spezifiziert werden, die sich der Beschreibung des Fundorts entnehmen lassen. Welche Hinweise zu geben und in der Komplementärszene, bei der kriminalistischen Auflösung des Mordrätsels (mystery), anzusprechen und aufzuschlüsseln sind, muss der Autor wissen, bevor er sich ans Schreiben macht und die Entdeckung der Leiche schildert.

Umgekehrt können die Leser ein umfassendes Verständnis für den Tathergang, die Motive des Mörders und die Kopfarbeit des Meisterdetektivs erst am Ende der Textlektüre ausbilden, wobei es einen nicht nur zufälligen Zusammenhang zwischen ihren Auffassungsakten und der Handlung gibt, geht es doch auf beiden Ebenen – im geschilderten Drama und in der Interaktion von Text und Lesern – um Konjekturen. Schritt für Schritt bzw. Satz für Satz erfassen die Leser mit dem Geschehen auch das erzähldramaturgische Konzept, das es dem Autor erlaubt, ihre Konjekturen durch die im Text ausgelegten Spuren zu lenken, hier und dort auf falsche Fährten zu führen, schließlich aber mit einer gleichermaßen überraschenden wie schlüssigen Lösung des Rätsels zu versorgen. Generell gilt: So wie das ‚Lesen' der Szene vom skript abhängt, wird der frame durch die Art und Weise umgeschrieben, in der die Teilnehmer ihre Rollen ausführen; so wie das Schreiben von bestimmten Konzepten oder Verständnisahmen ausgehen muss, die im Laufe der Textproduktion moduliert werden können, beginnt die Arbeit der Entzifferung, um die es in einer puzzle story geht, mit der Annahme der Rolle, die den Lesern bei der Besichtigung des Tatortes und der Spurensicherung, der Zeugenbefragung oder der Auflösung des Rätsels zugedacht ist.

[8] Vgl. Wolfgang Iser: *Der Akt des Lesens. Theorie ästhetischer Wirkung*. Zweite, durchgesehene und verbesserte Auflage. München: Wilhelm Fink 1984, S. 79.

Kultur als Triangulation von Spatialität, Sozialität und Historizität

Das szenografische Diagramm, das sich aus der Triangulation von place, frame und skript sowie aus den neun Akten ergibt, die soeben exemplarisch erläutert wurden, lässt sich – so der weiterführende Gedanke – auf den übergeordneten Zusammenhang der Kultur beziehen: Indem auf der Fortsetzung der Linie von place und frame die Theorie, auf der Fortsetzung der Linie von place und skript die Praxis und im Intervall von Theorie und Praxis die Muster (patterns) angesiedelt werden, die das Mindset (= die aktuelle Konfiguration stereotypisierter Verständnisrahmen) und den Habitus (i.e. die als Bewegungs- und Handlungsschemata verinnerlichten Drehbücher) ausmachen, erhält die Kultur ein szenografisches Layout. Die Trajektorien, die von frame bzw. skript zu pattern führen, werden durch die Agenturen und Medien der Gesellschaft bestimmt, insbesondere durch die Institutionen der Erziehung, durch die öffentliche Berichterstattung und durch die Unterhaltungsindustrie. So werden Rollenklischees, Vorstellungen vom anderen Geschlecht oder von anderen Kulturen erst durch das Elternhaus, später durch die Peer-Group der Heranwachsenden sowie – mutmaßlich lebenslang – durch Fernsehserien und Talkshows oder Influencer und andere Agenten der Werbeindustrie geprägt, die diese Muster mit Nachdruck zur Übernahme respektive zur Nachahmung empfehlen.

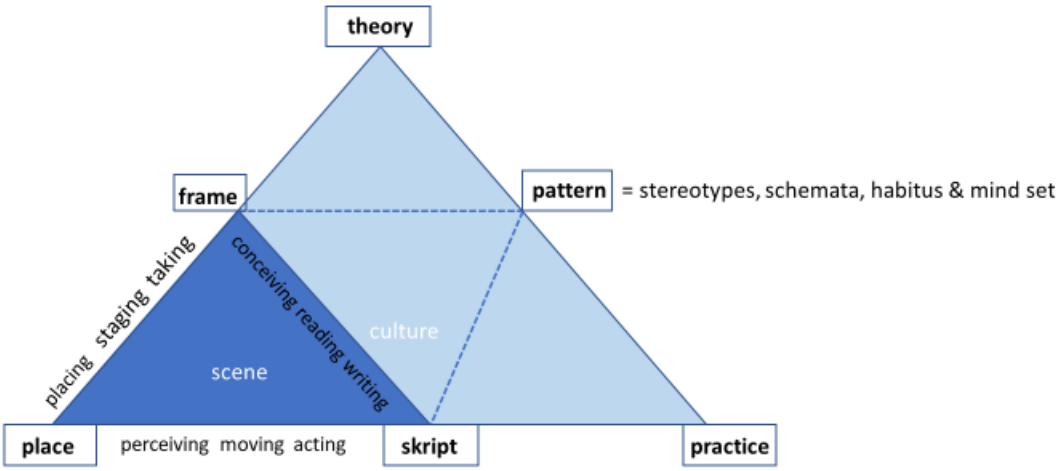

Abb. 3: Szenografisches Layout der Kultur

Ausschlaggebend für den heuristischen Wert, den das szenografische Layout der Kultur beanspruchen kann, ist der Umstand, dass alle Linien als Vektoren für analytische und synthetische Operationen in beide Richtungen aufzufassen sind. So wie frames in eine Theorie integriert oder umgekehrt aus einer Theorie abgeleitet werden, können sie zu Stereotypen werden, die sich ihrerseits anhand einer Szene konkretisieren lassen. Die Analyse einer Szene kann ebenso gut bei den Akten der Platzierung wie bei ihrer Wahrnehmung als Handlungsraum oder bei dem Verständnisrahmen ansetzen, mit dem sie in der enzyklopädischen Kompetenz verbunden ist, über die die Mitglieder einer Kultur bzw. einer Gesellschaft verfügen:

Man weiß, um beim Zusammenhang von frame und skript zu beginnen, was eine Arztpraxis ist, warum man sie aufsucht, wie man sich bei der Anmeldung, im Wartezimmer und im Behandlungsraum zu verhalten hat, und dass selbst dann eine Rechnung kommt, wenn das Kranksein anhalten sollte. Man kann beobachten, wie das Drehbuch ‚Warten' von verschiedenen Patienten umgesetzt oder das Skript der Untersuchung realisiert wird und wie diese Performanz im Einzelnen mit der räumlichen Anlage und Ausstattung der Praxis korreliert. Zu untersuchen wäre außerdem, wie die eigene Erfahrung als Maßstab der Deutung von Filmszenen fungiert, die in einer Arztpraxis spielen, und inwiefern das, was dann auf der Leinwand stattfindet, vom üblichen Drehbuch abweicht oder auf Ereignisse hinausläuft, die den primären Verständnisrahmen modulieren.

Wie dieses Beispiel verdeutlicht, rekurrieren künstlerisch gestaltete Szenen in zahlreichen Fällen – wenn auch nicht ausschließlich – auf solche der Lebenswelt, worin man einen weiteren Beleg dafür sehen kann, dass soziale und kulturelle Szenen nicht trennscharf voneinander abzuheben sind. Nicht nur haben soziale Szenen kulturelle Bedeutung. Vielmehr sind kulturelle Szenen stets auf soziale Kontakte und Interaktionen angewiesen.

Wie noch klarer herausgearbeitet werden muss, setzen sich kulturelle Szenen von Alltagssituation aber zumindest graduell durch den Akt des ‚staging' ab. Wenn Peter seinem Freund Paul ein Glas Wein einschenkt, findet eine soziale Interaktion statt; wenn es sich bei dieser Interaktion jedoch um eine Inszenierung für Zuschauer handelt, nimmt sich der Geschehen für alle Beteiligten anders aus: Aus der Interaktion wird ein Rollenspiel, und aus der Beobachtung der Szene ein Vorgang der Reflexion, weil sich früher oder später die Frage stellt, welchen Sinn das Geschehen über die Bedeutung hinaus hat, die ihm in der alltäglichen Lebenswelt zukommt. Bei diesem Abhub der kulturellen von der sozialen Szene durch den Akt des ‚staging' sollte allerdings nicht vergessen werden, dass die Modulation ein Vorgang ist, von dem alle Szenen betroffen sein können – unabhängig davon, ob sie inszeniert sind oder nicht.[9]

Das Modulieren muss mithin als eine kulturelle Praxis verstanden werden, die sowohl die individuelle Bewusstseinsbildung als auch den kollektiven Prozess der Realitätskonstruktion betrifft – Vorgänge, die nicht nur in der alltäglichen sozialen (und zumeist mediatisierten) Kommunikation, sondern auch und gerade in der symbolischen Interaktion mit einem Kunstwerk ineinander verschränkt sind. Da prinzipiell alle Verständnisrahmen und Drehbücher umgeschrieben, alle räumlichen Anordnungen geändert und alle Rollen abgewandelt oder getauscht werden können – womit sich jeweils das dramatische Potenzial einer Szene und ihre

[9] Man könnte an dieser Stelle einwenden, dass es nur dann gerechtfertigt ist, von einer ‚Szene' zu sprechen, wenn es sich um eine Inszenierung handelt. Dieser Einwand übergeht jedoch die Unterscheidung zwischen Teilnahme und Beobachtung. Was den Beobachtern als ‚Szene' erscheint, muss aus Sicht der Teilnehmer nicht unbedingt das Ergebnis einer Inszenierung sein. Jedenfalls würde man nicht behaupten, dass ein Single, der sich zuhause die Schuhe zubindet, eine Rolle spielt. Für eine Person, die ihn dabei zufällig oder absichtlich vom Balkon der gegenüberliegenden Wohnung aus beobachtet, hat das Geschehen jedoch einen szenischen Zuschnitt. Wäre sich der Single seiner Beobachtung bewusst, wäre die Situation auch aus seiner Sicht als Szene zu beschreiben – und wüsste das Subjekt der Beobachtung, dass die beobachtete Person im Bewusstsein, beobachtet zu werden, agiert, müsste es den primären Verständnisrahmen der Situation modulieren.

Bedeutung ändern – muss das szenografische Layout der Kultur dynamisch begriffen werden: Als stets kontingente Auslage von Beziehungen und Verhältnissen, Zusammenhängen und Wechselwirkungen, deren Konfiguration oder Rekonfiguration auf die drei Dimensionen der **Spatialität**, der **Sozialität** und der **Historizität** menschlicher Erfahrung verweisen, die Edward Soja im Anschluss an Michel Foucault und Henri Lefebvre als ineinander verschachtelt beschrieben hat.[10] Menschliche Erfahrung braucht immer einen Raum (Spatialität), der geschichtlich geworden ist (Historizität) und daher als transitorisches Ergebnis von Interaktionen (Sozialität) aufgefasst werden muss.

Display-Funktion

Eine Pointe der Heuristik, als die das szenografischen Layout der Kultur gedacht ist, besteht in der Funktion, die der menschlichen **Kreativität** im allgemeinen und der Kunst im Besonderen bei der Modulation der Schauplätze, Drehbücher und Verständnisrahmen zukommt, die eine Szene ausmachen. Jede Konfiguration kann mit jedem Akt, der zwischen place, frame und skript vermittelt, rekonfiguriert werden – und Kunstwerke exemplifizieren diese Akte. Das heißt, sie führen Operationen der Welterzeugung vor, [11] stellen die Implikationen dieser Operationen aus und führen ihre Konsequenzen vor Augen. Möglich ist dies, weil Kultur keine feste Form hat; ihre immer wieder neue Formation resultiert aus den Akten, auf die das szenografische Layout abstellt.

Eine *andere* Pointe betrifft die **Genealogie** der Muster, die stets auf die Machtverhältnisse in einer Gesellschaft verweisen. Auf der einen Seite kommt wohl keine Kultur ohne Stereotypen und Schemata aus. Mit ihnen werden die Mitglieder einer Kultur durch die Agenturen der Erziehung, der öffentlichen Meinungsbildung oder der vorherrschen Moral versorgt – und die Iteration dieser Vermittlung führt in einem kumulativen Prozess dazu, dass sich die Stereotypen und Schemata im Mindset respektive im Habitus der Menschen, die zu einer Gruppe oder Gesellschaft gehören, verfestigen. Unter dieser Voraussetzung kann man sagen, dass die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit sowohl über Stereotype und Schemata operiert als auch in ihnen resultiert. Auf der anderen Seite können stereotype und schematische Prozeduren und Produkte nicht nur theoretisch, sondern praktisch, nämlich szenografisch dekonstruiert werden, da die Künste – bei allen materialen und medialen Unterschieden, die sie voneinander abheben – eines gemeinsam haben: ihre Display-Funktion: Kunstwerke zeigen auf und spielen durch, was in einem bestimmten Layout an- und ausgelegt ist, aus- und dar- oder vorgestellt wird. Diese Eigenart teilt der Parcours einer Ausstellung mit der Figurenkonstellation und Konfliktsituation einer Novelle oder eines Romans, eines Theaterstücks oder eines Films, dem Beziehungsgefüge der Motive in einem

[10] Vgl. Edward Soja: *Thirdspace. Journeys to Los Angeles and Other Real-and-Imagined Places*. New York: Wiley-Blackwell 1998.

[11] Vgl. Wolfgang Iser: *Das Fiktive und das Imaginäre. Perspektiven literarischer Anthropologie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1991, S. 278 im Anschluss an Nelson Goodman: *Weisen der Welterzeugung*. Übersetzt von Max Looser. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1984.

gegenständlichen Gemälde, der Architektur eines Gebäudes oder einer Gebäudegruppe und dem Plot eines Computerspiels. Insofern jede Exposition auch eine Disposition zum Handeln ist und das Handeln zur Disposition stellt, was zur Exposition gehört, gehen im szenografischen Layout der Kultur Dramaturgie und Epistemologie wechselseitig auseinander hervor. Verschiedene Handlungen triggern unterschiedliche Auffassungsakte und Erkenntnisse; geteiltes Wissen generiert andere Handlungsoptionen als verteiltes Wissen.

Da künstlerisch gestaltete Szenen die neun komplementären Akte, die auf den Verbindungslinien place und skript (perceiving, moving, acting), von place und frame (placing, staging, taking) und skript und frame (writing, reading, conceivung) liegen, in actu vorführen oder ausstellen und zu ihrer Reflexion Anlass geben, lenken sie die Aufmerksamkeit ihrer Adressaten in vielen Fällen auf das, was gemeinhin nicht wahrgenommen, nicht bedacht und nicht genutzt wird, weil der Alltag betriebsblind macht. Im Lichte der Künste hingegen nehmen sich die Theorie und die Praxis einer Kultur, ihre Selbstbeschreibung und ihre Weise der Welterzeugung anders als in der gewöhnlichen Beleuchtung der Lebenswelt aus, die zur Automatisierung[12] respektive zur Schematisierung von Bewegungen und Handlungen sowie zur Stereotypisierung von Wahrnehmungen, Vorstellungen und Gedanken führt.

Die spezifische Befähigung der Künste zur Desautomatisierung des Habitus und zur Irritation des Mindset hängt also performativ mit dem Aufzeigen verdeckter oder verdrängter Möglichkeiten und dem Durchspielen kontingenter Optionen zusammen. Dergestalt geht die Display-Funktion unweigerlich in den Modus des Infrage-Stellens von all dem über, was im Alltag für selbstverständlich, unhintergehbar und schlechterdings nicht zu ändern gilt. In den Fokus rückt damit die agency des Menschen, das heißt: Die Modalitäten des Aufzeigens, Durchspielens und Infragestellens erneuern das Bewusstsein für die Spatialität, Sozialität und Historizität der Gesellschaft, aber auch für die Produktivität, ja Kreativität jedes Einzelnen und bestätigen dergestalt, dass Dramaturgie und Epistemologie im szenografischen Layout der Kultur nicht nur zufällig und sporadisch, sondern systematisch ineinander verschränkt sind.

Interaktion, Bewusstseinsformation und Wissenschaft

Das szenografische Layout der Kultur, wie es im erweiterten Diagramm erscheint, weist verschiedene Tätigkeitsfelder auf, die in der gesellschaftlichen Konstruktion der Wirklichkeit einerseits auseinandertreten, andererseits aber doch ineinandergreifen:

Das Dreieck, das im Diagramm durch die mit skript, pattern und practice bezeichneten Eckpunkte gebildet wird, umfasst das Gebiet der sozialen Interaktion, in dem sich neben Kommunikationsakten auch die Produktionsprozesse abspielen, in denen Kultur materialisiert wird. Wenn ein konventionelles Haus gebaut werden soll, richten sich die in den Drehbüchern der einzelnen Gewerke angelegten Akte

[12] Vgl. Šklovskij, Viktor: *Theorie der Prosa*. Hrsg. und aus dem Russischen übersetzt von Gisela Drohla. Frankfurt am Main: S. Fischer 1984, S. 13.

an dem Grundriss aus, der auf die üblichen Muster von Eingängen, Treppen, Wohn- und Schlafzimmer, Küche etc. rekurriert. Schwebt dem Architekten eine kreative Abwandlung dieser Muster vor, müssen bei der Ausführung seiner Pläne auch die Skripte der einzelnen Gewerke neu justiert werden, so dass sich die Praxis des Hausbaus ändert – zunächst vielleicht nur unmerklich bei diesem einen Gebäude, dann aber, wenn die Abwandlung Schule macht und das innovative Gebäude auch von anderen Architekten als nachahmenswertes Musterhaus anerkannt, kopiert und variiert wird, generell, was wiederum dazu führen kann, dass in den Gewerken nach und nach ein neuer Habitus entsteht.

Das Dreieck, das im Diagramm durch die mit pattern, frame und skript bezeichneten Eckpunkte gebildet wird, umfasst das Gebiet der Bewusstseinsformation, an der die mediatisierten Kommunikationsakte, die auf der Schnittlinie zur sozialen Interaktion und kulturellen Praxis liegen, wesentlich beteiligt sind. Indem bestimmte Verständnisrahmen durch Iteration und Kumulation stereotypisiert und bestimmte Drehbücher durch Iteration und Kumulation schematisiert werden, entsteht ein Mindset, das wie ein fataler Attraktor der Wahrnehmung funktioniert. Kolportieren die Medien konsonant und penetrant das Bild von der ‚Flüchtlingswelle' und korrelieren sie dieses Bild immer wieder von Neuem mit dem semantischen Feld von ‚Zustrom', ‚Schutzwall' und ‚Eindämmung', wird dem öffentlichen Diskurs jene Vorurteilsstruktur des Verstehens eingeschrieben, die zu vermeintlich alternativlosen Lesarten und in deren Gefolge zu den bekannten Phänomenen der kognitiven Dissonanz,[13] der sozialen Exklusion Andersdenkender und dem ‚othering' all jener führt, die als deviant empfunden bzw. geächtet werden.

Kunstwerke, die mit kritischem Impuls an dieser Vorurteilsstruktur ansetzen, um ihre Implikationen aufzuzeigen, ihre Konsequenzen durchzuspielen und mit der Genese der vorherrschenden Verständnisrahmen auch ihre Gültigkeit in Frage zu stellen, müssen das bestehende Mindset erst einmal ausstellen und in seiner Wirkung vorführen, indem sie Bewusstseinsszenen entwerfen, die sich im Verlauf der Handlung als problematisch erweisen. Auf der einen Seite erlauben Kunstwerke daher im Rückblick die Rekonstruktion eines historischen Mindset; auf der anderen Seite laufen sie auf die Dekonstruktion der Diskurse hinaus, die dieses Mindset hervorgebracht haben. Gleiches gilt mutatis mutandis für den Habitus.

An einem Fontane-Roman lässt sich die ‚geistige Verfassung' des preußischen Adels, das Ressentiment des militarisierten Bürgers oder die Vorurteilsstruktur des Nationalismus in der Bismarck-Ära ablesen, aber auch nachvollziehen, wie sich diese Mentalitäten gebildet haben und umgeschrieben werden müssten, um die politischen Konflikte, die sozialen Krisen und die privaten Katastrophen zu entschärfen, an denen die Romanfiguren laborieren. Weil der literarische Text aus inszenierten Konversationen und Diskursen (staging) besteht, fordert er seitens der Leser eine symptomatologische Lektüre ein. Das aber bedeutet, dass die Leser tatsächlich theoretische Kenntnisse mit pragmatischer Relevanz erwerben: Ihnen steht ein zentraler Zusammenhang der gesellschaftlichen Konstruktion von

[13] Vgl. Leon Festinger: *Theorie der kognitiven Dissonanz*. Hrsg. v. Martin Irle und Volker Möntmann. Bern: Huber 2012.

Wirklichkeit dergestalt vor Augen, dass sich Rückschlüsse auf die eigene kulturelle Praxis ergeben.

Das Dreieck, das im Diagramm aus den mit theory, pattern und frame bezeichneten Eckpunkten gebildet wird, umfasst das Gebiet der Wissenschaft, das sich durch die Beobachtung der Szenen konstituiert, in denen die soziale Interaktion und die Bewusstseinsformation, die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit und die Operationen der szenografischen Künste ablaufen. Dieses Gebiet kann anhand der akademischen Disziplinen unterteilt und gegliedert werden, die an den Universitäten gelehrt und einstudiert werden. Verschiedene Disziplinen binden – durchaus nicht immer trennscharf – bestimmte ‚Gegenstände', die sie in vielen Fällen allererst konstituieren, an bestimmte Erkenntnisinteressen und Methoden. Durch sie findet ein Metadiskurs über die Akte statt, die in der basalen Triangulation von place, frame und skript aufgehoben sind.

Zumindest in modernen Gesellschaften kommt es zwischen der Theoriebildung und der sozialen Praxis, zwischen der materiellen Kultur und dem Metadiskurs der Forschung, zwischen dem Mindset oder Habitus und seiner Analyse sowie zwischen den Künsten und ihrer wissenschaftlichen Untersuchung zu spezifischen Rückkopplungen. Weder der Künstler, der eine kreative Szene entwirft, noch der praktische Handwerker, der etwas in Werk setzt, ja nicht einmal das (vermeintlich) gewöhnliche Subjekt der Alltagserfahrung kann, um erfolgreich handeln und richtig denken zu können, auf die theoretische Einstellung verzichten, die durch das Abstandnehmen vom eigenen Tun, die Reflexion der üblichen Praxis und die Kritik ihrer Resultate entsteht und sich so, gleichsam vom Abstrakten her, der Wahrnehmung nähert, die sich dort, wo die Display-Funktion der Künste vorwaltet, an Konkretes hält.[14] Hier liegt die Schnittstelle zwischen dem epistemologischen Mehrwert des Aufzeigens, Durchspielens und Infragestellens, den die Künste erzeugen, und der Kunstfertigkeit, auf die es bei der Objektivation wissenschaftlicher Erkenntnisse ankommt. Diesseits und jenseits dieser Schnittstelle trennen sich die Verfahren der diskursiven Erkenntnis, die zur theoretischen Generalisierung, und der präsentische Modus der Display-Funktion, die zur ästhetischen Spezifikation neigt, doch diese Trennung wird immer dann aufgehoben, wenn wissenschaftliche Publikationen mit Schaubildern operieren oder Kunstwerke auf Forschungsergebnisse rekurrieren, Theorien in Szene setzen und den unsinnlichen Begriffen der Wissenschaft zur Anschauung verhelfen.

Relay-Funktion

Im Unterschied zu den Illustrationen wissenschaftlicher Publikationen, die eine Display-Funktion erfüllen, zeichnen sich die szenografischen Künste dadurch aus, dass sie die Operationen des Aufzeigens, Durchspielens und Infragestellen an eine Relay-Funktion koppeln. Relais dienen dazu, Stromkreise, Medien und Kommunikationsakte sowie kulturelle Semantiken und Praktiken entweder miteinander zu

[14] Vgl. Bauer, Matthias: „Diagrammatology, Scenographic Media and the Display Function of Art." In: Olga Pombo / Alexander Gerner (Hgg.): *Studies in Diagrammatology and Diagram Praxis*. London 2010, S. 125-142. [= Studies in Logic. Logic and Cognitive Systems Vol 24]

verbinden oder voneinander zu trennen. Sie können somit als ‚Unterbrecher-Kontakte' verstanden werden.

Weder die Relay- noch die Display-Funktion lassen sich allerdings erfolgreich ins Werk, ohne einen Schaltkreis mit dem menschlichen Vorstellungsvermögen zu bilden. Sie müssen seitens der Rezipienten die Produktivkraft der Einbildung in Gang setzen, die Sinnlichkeit und Verstand über Anschauungen vermittelt. Was in Szenen aufgezeigt und ausgestellt, durchgespielt und in Frage gestellt wird, bliebe ohne diese Übersetzung in Anschauungen bedeutungslos. Weil den ‚frames' in einer jeden Kultur die Aufgabe zukommt, soziale und kulturelle Szenen mit der Tätigkeit des Bewusstseins zu verschränken und die Übersetzbarkeit der einen in die anderen zu gewährleisten, läuft das Re-Framing, das Kunstwerke an der Schwelle von perceiving und conceiving initiieren, in the long run auf eine Rekonfiguration der sozialen Praktiken und kulturellen Semantiken hinaus. Die individuelle Auseinandersetzung mit einem Kunstwerk bildet, so gesehen, das Initialmoment eines Wandlungsgeschehens, das sich einerseits, im mikroskopischen Bereich der einzelnen Denkprozesse, zwar kaum exakt berechnen oder empirisch messen lässt, andererseits jedoch in der makroskopischen Betrachtung der Ideen- und Kulturgeschichte unmöglich zu übersehen ist. Letztlich spielt sich nämlich auf der individuellen wie auf der kollektiven Ebene eine beständige Übersetzung von Begriffen in Anschauungen und von Perzeptionen in Kognitionen ab, deren Kehrseits die Bildung von Mustern, Stereotypen und Schemata ist. Prinzipiell sind die gesellschaftlichen Agenturen, die Medien und die Künste jeweils zu beidem in der Lage: Zur Bildung wie zur Auflösung von Mustern. Pragmatisch betrachtet, kommt eine Gesellschaft nicht ohne die Reduktion der Weltkomplexität aus, die – semiologisch formuliert – das dynamische Objekt aller Zeichenprozesse darstellt. Zielt die theoretische Einstellung unter dieser Bedingung auf eine intellektuelle Durchdringung der Weltkomplexität anhand einer Faktorenanalyse ab, die Ausschau nach Interdependenzen, übergeordneten Regeln oder allgemein gültigen Gesetzen hält, obliegt es der ästhetischen Einstellung immer wieder mit der Tücke und Dynamik dieses Objekts die Unabschließbarkeit der Modulation und die Kontingenz der Musterbildung in Szene zu setzen.

Die ästhetische Qualität von Kunstwerken hängt, so gesehen, wesentlich von ihrer energaia, von ihrem Vermögen zur Vergegenwärtigung und Veranschaulichung von Wirkungen ab. Ohne dieses Moment/um der anschaulichen Vergegenwärtigung würde sowohl ihre Display- als auch ihre Relay-Funktion ins Leere laufen. Alles kommt auf den Augenblick an, in dem etwas so in Erscheinung tritt, dass es von der Einbildungskraft aufgegriffen und vom Verstand begriffen, einer differenzierten Betrachtung zugeführt und als Herausforderung der menschlichen Kreativität reflektiert werden kann.

Damit ist dem szenografischen Layout der Kultur ein typisch menschliches Dilemma eingeschrieben, dem man durch die Erinnerung daran auf die Spur kommt, dass Immanuel Kant die Produkte der Einbildungskraft als Schemata bezeichnet hat und dass der Zeichenbegriff der modernen Semiotik, der zufolge es in der menschlichen Vorstellung gebildeter sogenannte ‚Interpretanten' bedarf, um Zeichen (Repräsentamen) auf Gegenstände (Objekte) zu beziehen, aus Charles Sanders Peirce' Kritik an Kants Schematismus-Kapitel in der zweiten Auflage der *Kritik*

der Vernunft hervorgegangen ist.[15] Das Dilemma lässt sich dann semiologisch fassen. Es ergibt sich daraus, dass der Mensch, um überhaupt denken und handeln zu können, schlechterdings nicht auf die Bildung schematischer Vorstellungen verzichten kann, durch diese Vorstellungen aber zugleich eine Kluft zwischen Erfahrung und Bewusstsein entsteht, die Raum für jene irreführenden Interpretanten schafft, die Francis Bacon ‚Idole' genannt hat. Das können Mythen, Vorurteile oder, um nur diese drei Beispiele zu erwähnen, ‚fake news' sein. Um so stärker eine Gesellschaft auf Medien angewiesen sind, weil die Primärerfahrung des Einzelnen nicht dazu ausreicht, die Komplexität und Dynamik der Welt ins Bewusstsein zu holen – je mehr die enzyklopädische Kompetenz also auf Informationen aus zweiter Hand, mediatisierte Kommunikationen und inszenierte Interaktionen angewiesen ist –, desto schneller setzen sich Idole in einer Kultur fest, fungieren dort als Interpretanten und können nur schwer – schon gar nicht von einem Einzelnen allein – aus der gesellschaftlichen Konstruktion der Wirklichkeit entfernt werden.

Phaneroskopie, Axiologie und Genealogie

Verschärft wird dieses Dilemma, wenn die maßgeblichen Agenturen und Medien in der Lage sind, Mythen, Vorurteile und ‚fake news' mit vermeintlich evidenten Anschauungen zu unterfüttern, wenn ihre technologisch aufgerüstete, szenografische Macht ein regelrechtes Simulakrum von Welt schaffen kann und ihre Adressaten praktisch keine Möglichkeit mehr haben, zu erkennen, was an diesem Simulakrum kontrafaktisch ist. Da die Überzeugungskraft von Bildern mutmaßlich noch größer als die von Worten ist, steuert die mediatisierte gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit, die zunehmend auf audiovisuelle Formate umgestellt wird, auf den Punkt zu, an dem Realität und Fiktion ununterscheidbar werden. Umso wichtiger wird es in der alltäglichen Lebenswelt wie in der Kunst und in der Wissenschaft kritisch-analytische Fähigkeiten auszubilden. Hier liegt die Herausforderung der **Phaneroskopie**, durch die all das, was für ein Bewusstsein in Erscheinung tritt, in eine theoretische Einstellung gerückt und der Reflexion zugeführt wird.

Abgeleitet von den beiden griechischen Worten für ‚das, was erscheint' (phaneron), und ‚Betrachtung' (skopie), fokussiert die Phaneroskopie auf die Krux im szenografischen Layout der Kultur, die sich aus der Übersetzbarkeit von Szenen in Schemata, aus der Musterorientierung der Wahrnehmung, der menschlichen Neigung zur Stereotypisierung und der Versuchung ergibt, es aus Gründen der Bequemlichkeit, Gewohnheit und Trägheit selbst dann bei der Vorurteilsstruktur des Verstehens zu belassen, wenn ihre Infragestellung auf der Hand liegt. Wie die Kultur-, Medien- und Gesellschaftswissenschaft setzt die Phaneroskopie bei der Erkenntnis an, dass es kein natürliches Layout gibt, sondern jedes Layout Design ist – ein von Menschen gemachter Welt-Entwurf. In diesem Sinne erweist sich die theoretische Einstellung, die der Phaneroskopie zugrunde liegt, als Pendant zur kulturellen Praxis der Modulation. Wenn Szenen nicht einfach gegebenen sind und

[15] Vgl. Matthias Bauer / Christoph Ernst: *Diagrammatik. Einführung in ein kultur- und medienwissenschaftliches Forschungsfeld*. Bielefeld: transcript 2010, S. 49-58.

weder vom Himmel fallen noch ohne Zutun des Menschen aus dem Boden schießen, wenn alles, was überhaupt in Erscheinung tritt – einschließlich der natura naturata, die von der natura naturans erzeugt wird –, liefert die Machart erstens Aufschlüsse über ihre politische Funktion und zweitens Anhaltspunkte dafür, ob diese Funktion eine legitime oder illegitime, konstruktive oder destruktive Manipulation darstellt. Politische Relevanz erhält die Phaneroskopie also dadurch, dass sie früher oder später eine **Axiologie** involviert.

Während sich die Notwendigkeit zur Phaneroskopie aus der Zeichenkunde ergibt, die immer auch eine Kritik schematisierender Medien sein muss, tritt die Axiologie als philosophisch fundierte Wertlehre auf den Plan, die ihrerseits auf die Dramaturgie des menschlichen Lebens Rücksicht nehmen muss – was sich unter anderem darin offenbart, dass sie Agenten und Agenturen in gewissen Grenzen das Recht zur Manipulation der Welt und zur Modulation des Bewusstseins zugesteht. Folgerichtig muss auch das szenografische Layout der Kultur, wie es hier entworfen wird, als heuristisch motiviertes, anhand seines Erkenntniswerts zu beurteilendes Design betrachtet werden. Es muss daher auch die Zusammenhänge und Wechselwirkungen verzeichnen, die zwischen Phaneroskopie und Axiologie, Dramaturgie, Atmosphäre und Epistemologie sowie Spatialität, Sozialität und Historizität bestehen.

Zu diesem Zweck wird auf den Begriff der **Genealogie** in der Tradition von Friedrich Nietzsche und Michel Foucault rekurriert.[16] Dort, wo die Betrachtung dessen, was erscheint (Phaneroskopie), Rücksicht auf die Entstehung und Entwicklung der Gegebenheiten (Genealogie) nimmt, kommen mit den handlungsleitenden Werten (Axiologie) unweigerlich die mehr oder weniger asymmetrischen Machtverhältnisse in der Gesellschaft und ihre Agenturen in den Blick. Von daher ist die Genealogie aufs Engste mit der Historizität, die Axiologie mit der Sozialität und die Phaneroskopie mit der Spatialität kultureller Szenen verbunden.

Framing

So abstrakt dies klingt, so konkret nehmen sich Spatialität, Sozialität und Historizität respektive Phaneroskopie, die Axiologie und die Genealogie aus, sobald man auf den Zeichenverkehr in sozialen Szenen und seinen Beitrag zum kulturellen Wandel achtet. Zeichen lassen sich bekanntlich verschiedenen Klassen (z.B. ikonische, indexikalische und symbolische) oder Systemen (z.B. lateinische oder kyrillische Schrift, arabische oder römische Ziffern, Musiknoten, Morsezeichen usw.) zuordnen. Was Zeichen über alle Klassenunterschiede und Systemgrenzen hinweg verbindet, sind drei Funktionen: Die Vermittlung von Bedeutung (I), die Ablösung der Bedeutung in der menschlichen Vorstellung von den Ereignissen oder Gegenständen, auf die sie verweisen (II), und ihre Wiederverwendbarkeit in anderen Kontexten (III). Dank dieser drei Funktionen ist der Austausch von Bedeutungen mittels Zeichen ein zentraler Motor des sozialen und/oder kulturellen Wandels.

[16] Vgl. Michel Foucault: „Nietzsche, die Genealogie, die Historie.“ In: Michel Foucault: *Schriften in vier Bänden*: Frankfurt am Main: Suhrkamp 2001-2005, Band 2, S. 166-191.

Im Englischen lässt sich dies mit einem Wortspiel illustrieren, denn im englischen Wort für Austausch, in ‚exchange', steckt immer schon ‚change'. Eben weil die Zeichen nicht zwingend an den Gegenständen bzw. Ereignissen hängen und Vorstellungen auslösen, die weiterführende, aber auch voneinander abweichende Überlegungen anstoßen und verschiedene Schlussfolgerungen zulassen, setzen sie eine unablässige Dynamik der Differenzierung und Diversifizierung in Gang – im Denken wie im Verhalten der Menschen, die sich am Zeichenverkehr beteiligen. Die Ereignisse mögen abgeschlossen und vergangen, die Gegenstände abwesend oder sogar irreal sein – die Zeichen verrichten ihr Werk dennoch und erzeugen über den Bedeutungswandel, der zur Modulation von Verständnisrahmen und zur Umschrift von Drehbüchern führt, neue soziale und kulturelle Szenen.

Blickt man von hier aus noch einmal auf das Wechselspiel von Display- und Relay-Funktion, das die szenografischen Künste enfalten, wird deutlich, wie sehr ihre Wirksamkeit von der Einschaltung der Imagination abhängt bzw. profitiert, die auf Kontingentes abstellt, während es umgekehrt ein Merkmal der Muster-, Stereotypen- und Schema-Bildung ist, die Vorstellung, dass es jeweils auch anders sein könnte, wenn nicht gänzlich auszuschalten, so doch weitgehend zu sistieren. Gleiches gilt, keineswegs zufällig, für Empathie und Empathie-Blockade – zumindest in all den Fällen, in denen es berechtigt ist, von imaginativer Empathie zu sprechen. Und daher ist es auch kein Zufall, dass Kunstwerke – wenn auch keineswegs ausschließlich – danach beurteilt werden, wie nachhaltig sie die Vorstellungskraft und das Einfühlungsvermögen des Menschen stimulieren und regulieren.

Tatsächlich dürfte es gerade das Wechselspiel von Display- und Relay-Funktion sein, dass die Künste so wertvoll für die Medien und Agenturen der Gesellschaft macht, wobei zu bedenken ist, dass es sich um ein dialektisches Verhältnis handelt, bedienen sich die Künste doch auch ihrerseits der Medien und der Agenturen, um Einfluss auf kulturelle Semantiken und Praktiken zu gewinnen. So hat das öffentlich-rechtliche Fernsehen seinen Kulturauftrag nicht zuletzt durch die Ausstrahlung von Spielfilmen eigener und fremder Produktion erfüllt, die als künstlerisch wertvoll gelten, was Drehbuchautoren und Regisseuren ihrerseits Gelegenheit verschafft, die gesellschaftliche Reichweite ihrer Erzeugnisse mit Hilfe der Sendeanstalten erheblich zu vergrößern.

Eingedenk dieser Dialektik macht es wenig Sinn, global von den Medien zu sprechen und ihre Wirkung, isoliert von den Agenturen der Sozialisation und Enkulturation zu betrachten. Was in den Medien und Agenturen an Agenda-Setting und Framing betrieben wird, muss stets in Relation zu den in einer Gesellschaft ohnehin schon kursierenden Verständnisrahmen und Verhaltensmustern gesetzt und auf die Fähigkeit ihrer Adressaten zur Modulation bezogen werden.

Trotz dieser Relativierung kommt es mit Blick auf die impliziten und expliziten Muster, die von Koerber und Kluckhohn in ihrer Definition von Kultur hervorgehoben wurden, entscheidend auf die Macht der Medien und der Agenturen an, da diese beiden Instanzen der gesellschaftlichen Konstruktion der Wirklichkeit Enkulturation und Sozialisation, Agenda-Setting und Frame-Setting betreiben: Sie setzen nicht nur die Tagesordnung der Themen, die öffentlich verhandelt wird, fest, sondern versorgen ihre Adressaten auch mit Verständnisrahmen und Deutungsmustern, Voreinstellungen und Werthaltungen bzw. Bewertungskriterien.

Im Übrigen ist mit Dietmar A. Scheufele davon auszugehen, dass sich Medien-Frames von Publikums- bzw. Audience-Frames abheben lassen, zwischen beiden jedoch insofern eine Wechselwirkung besteht, als nicht nur Mediennutzer von Journalisten, sondern diese wiederum durch das Wissen beeinflusst werden, dass sie von der Vorurteilsstruktur ihrer Adressaten haben oder zu haben glauben. Zugleich gehen in die Framing-Aktivitäten der Journalisten wie all der Influencer,[17] die sich in den Medien in Szene setzen, die Ansichten ihrer Peer Group, die technischen und organisatorischen Abläufe ihres Berufs, bestimmte Ideologien wie die redaktionelle Linie einer Zeitung und persönliche Überzeugungen ein, die zum Teil bewusst, zum Teil aber auch vorbewusst sein mögen. Dem entsprechend kann man mit Scheufele zunächst einmal das Frame Building – das Ausbilden der Verständnisrahmen, an denen sich Journalisten und Influencer in ihrer Arbeit orientieren –, von dem Frame Setting unterscheiden, das sie in ihren Artikeln, Kommentaren usw. durchführen. Das folgende, von Scheufele übernommene Schaubild vergegenwärtigt diese Zusammenhänge.[18]

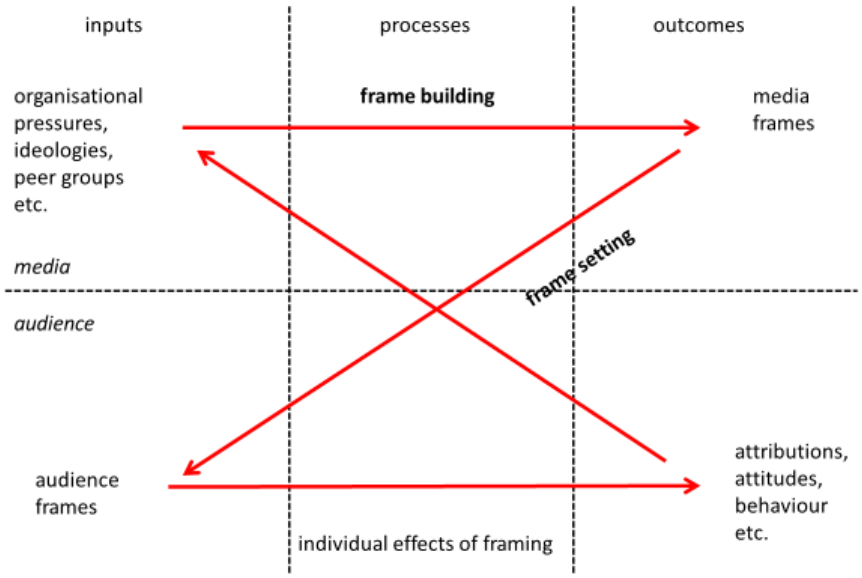

Abb. 4: Matrix von Framing-Agenturen und Prozessen (nach Scheufele 1999)

Doch wie gesagt. Die in den Medien lancierten Frames werden vom Publikum nicht einfach mechanisch übernommen und im Denken oder Verhalten umstandslos ratifiziert. Eher schon kommt es auf der Produzenten- wie auf der Rezipientenseite zu einem alles andere als trivialen Prozess des Aushandelns divergierender Voreinstellungen, Werthaltungen und Gewohnheiten mit den aufgenommenen Eindrücken und Informationen. Das Phänomen der kognitiven Dissonanz muss, so

[17] Funktional gesehen müssen als Influencer nicht nur die Werbeagenten gelten, die sich in den Social Media tummeln, sondern auch die Politiker und Interessenvertreter, die in den öffentlich-rechtlichen oder privaten Rundfunkanstalten, in der Presse oder – nicht zu vergessen – den Agenturen der Gesellschaft auftreten.

[18] Dietmar A. Scheufele: „Framing as a Theory of Media Effects". In: *Journal of Communication* Winter 1999, S. 115.

häufig es auch zu beobachten ist, als Grenzfall dieses Aushandelns betrachtet werden, da der öffentliche Diskurs zumindest in einer liberalen Gesellschaft, in der Meinungsäußerungen kaum zensiert werden, polyphon in Erscheinung tritt und Heterogenität erzeugt. Man kann gerade zu sagen, dass Konvergenz – schon aus Gründen der Spannungsdramaturgie, der praktisch alle Medien verpflichtet sind – nach Möglichkeit verhindert wird. Was wären eine Talkshow oder ein Blog ohne Meinungsverschiedenheiten, ohne Stimmenvielfalt und ein entweder wohl dosiertes oder perfide eskaliertes Erregungspotenzial?

Unbeschadet der Spannungsdramaturgie, die Chancen und Risiken birgt, ist aber das inszenierte Aushandeln in den Medien von dem Vorgang zu unterscheiden, in dem sich die einzelnen Menschen einen eigenen Reim auf ihre Medienerfahrung machen. So wird sich ein wertkonservativer Leser zu der Art des Framings, das durch das Gendern von Pressemeldungen erfolgt, anders verhalten als Vertreter:innen der LGBTQ+ Bewegung. Angehörige der Mehrheits- und Dominanzgesellschaft werden Verständnisrahmen, die von Angehörigen einer Minderheit als unangemessen oder gar als verunglimpfend empfunden werden, womöglich für unproblematisch halten, übernehmen und bedenkenlos weitertragen.

Stuart Hall hat aus diesem Grund in einem Aufsatz, dessen erste Fassung auf das Jahr 1973 zurückgeht und der 2007 in einer überarbeiteten Fassung erschien,[19] die dominant-hegemoniale Position sowohl von der moderaten als auch von der oppositionellen Position unterschieden. Je nach Position fallen die Audience-Frames daher sehr verschieden aus. Hall sprach allerdings nicht von Frame-Setting, sondern von Encoding sowie von Decoding, wenn es um die Modulation der Media-Frames durch Audience-Frames geht. Das ändert aber nichts an der Relevanz seiner Ausführungen für die Musterbildung, die durch die Medien und die Agenturen der Enkulturation respektive Sozialisation betrieben wird. In der Regel spiegeln Massenmedien eher die dominant-hegemoniale Position, durchsetzt von der moderaten wider, während die oppositionelle Position in den Underground-Medien der Subkulturen vertreten und in diesen Medien nicht selten radikalisiert wird.

Bezeichnend für das Ringen um die Meinungsführerschaft ist der Versuch praktisch aller Lager, ihre Position mit Anschauungsmaterial zu belegen und sich um Evidenz zu bemühen, was in der Konsequenz zu szenografischen Strategien der Vergegenwärtigung und Veranschaulichung führt. Die Wahlplakate und Werbespots der Parteien sind nur das naheliegendste Beispiel für diese Tendenz. Erfolgreiche Reklame strebt fast immer danach, Konsum-Szenarien darzustellen, den Erwerb oder die Nutzung eines Produktes an attraktive Schauplätze zu binden und Drehbücher für ein Leben zu entwerfen, das sich ohne diese Produkte angeblich gar nicht mehr sinnhaft rahmen lässt. Sehr effektiv kann in der politischen Propaganda auch die Vergegenwärtigung dystopischer Szenarien und die Veranschaulichung der negativen Folgen einer falschen Wahlentscheidung sein, während die Assoziation der eigenen Position mit utopischen Vorstellungen schnell als unglaubwürdig eingestuft wird.

---

[19] Vgl. Stuart Hall: “Decoding and Encoding in the Television Discourse. (1973/2007)” In: Morley, David (Hg.): *Stuart Hall. Essential Essays* Vol. 1. Durham / London: Duke University Press 2019, S. 257-276.

In jedem Fall ist eine Modulation der Medien-Frames durch Audience-Frames möglich, in keinem Fall kann es eine Determination des Verstehens und Verhaltens durch die szenografischen Operationen geben, die seitens der Künste, der Medien und der gesellschaftlichen Agenturen ins Werk gesetzt werden.

Figurationen

Fächert man die Framing- und Re-Framing-Prozesse, die in einer Gesellschaft unaufhörlich stattfinden, und den Vorgang der Modulation, der sich im Bewusstsein ihrer einzelnen Mitglieder abspielt und mit dem Einfluss der Medien und Agenturen auf die soziale Konstruktion der Wirklichkeit, einschließlich der kollektiven Gedächtnisbildung verschaltet ist, mit Hilfe der drei von Hall unterschiedenen Positionen auf, lässt sich der Kulturwandel auf eine Art und Weise beschreiben, der der Beschreibung und Erläuterung sehr nahe kommt, die Norbert Elias in der 1968 verfassten Einleitung zu seinem Hauptwerk *Über den Prozess der Zivilisation* (1936) unternommen hat. Elias hebt dort zwei Weisen des langfristigen gesellschaftlichen Strukturwandels voneinander ab: „Strukturwandlungen in der Richtung einer zunehmenden Differenzierung und Integrierung und Strukturwandlungen in der Richtung einer abnehmenden Differenzierung und Integrierung.“[20] Daneben gibt es soziale Prozesse, in denen sich zwar die Struktur einer Gesellschaft wandelt, „aber weder in der Richtung eines höheren noch in der eines niederen Standards der Differenzierung und Integrierung“[21], und Prozesse, die keine Änderung der Struktur bewirken. Insofern jeder Strukturwandel als Rekonfiguration der Elemente begriffen werden kann, die eine gegebene Struktur ausmachen – das Rekonfigurieren kann ein Umordnen, Neugewichten, Tilgen oder Hinzufügen von Elementen sein[22] – legt Elias Wert auf die Feststellung, dass die Gesellschaft „weder eine Abstraktion von Eigentümlichkeiten gesellschaftslos existierender Individuen, noch ein ‚System‘ oder eine ‚Ganzheit‘ jenseits der Individuen ist, sondern vielmehr das von Individuen gebildete Interdependenzgeflecht selbst.“[23]

Als Schema der Veranschaulichung wählt Elias den Tanz, der aus Figuren besteht, die sich nicht ohne die Tanzenden denken lassen, die sie bilden; „wie jede andere gesellschaftliche Figuration ist eine Tanzfiguration relativ unabhängig von den spezifischen Individuen, die sie hier und jetzt bilden, aber nicht von Individuen überhaupt.“[24] Und so wie kein Tanz bei einer **Figuration** stehen bleibt, sondern aus der beständigen **Rekonfiguration** der Tanzenden hervorgeht, geht der Strukturwandel der Gesellschaft für Elias aus der Veränderung des Interdependenz-

[20] Norbert Elias: *Über den Begriff der Zivilisation*. 1. Band. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1997, S. 10.
[21] Ebd.
[22] Vgl. zu dieser Aufzählung die Weisen der Welterzeugung, die Goodman in seinem gleichnamigen Buch (siehe Anm. 11) auf den Seiten 20 bis 30 erläutert: Komposition und Dekomposition, Ordnen, Gewichten, Tilgen und Ergänzen sowie Deformation.
[23] Ebd., S. 71.
[24] Ebd., S. 71.

geflechtes hervor, in das die Individuum gleichsam verstrickt sind – genauso, wie sie, Wilhelm Schapp zufolge, immer schon in Geschichten verstrickt sind.[25]

Baut man diese beiden Gedanken in das szenografische Layout der Kultur ein, was sich anhand der mit moving und acting bezeichneten Akte unschwer bewerkstelligen lässt, wird zweierlei deutlich: Zum einen ist jede Szene in das Interdependenzgeflecht der Gruppe oder Gesellschaft eingebettet, die aus ihren Teilnehmern und Beobachtern gebildet wird; zum anderen verändert sie dieses Geflecht – nicht unbedingt drastisch, aber doch unweigerlich dadurch, dass die beteiligten Individuen das dramatische Potenzial der Szene aktualisieren.

Von einer Figuration kann man aber auch mit Blick auf die Struktur des Raumes sprechen, die sich durch die Akte des placing und staging ergeben, zumal diese Struktur nicht eindeutig von der Figur zu de/markieren ist, die aus der Konfiguration von Schauplatz und Bewegungs- oder Handlungsmuster resultiert. Es ist daher möglich, mit den Begriffen der Figuration und Rekonfiguration den beiden Aspekten der Sozialität und der Spatialität Rechnung zu tragen, die im szenografischen Layout der Kultur auf den Aspekt der Historizität bezogen werden. Dieser Aspekt lässt sich wiederum unter Rückgriff auf die Ausführungen von Paul Ricœur zum Verhältnis von Zeit und Erzählung in die allgemeine Heuristik, die hier entworfen wird, einbeziehen:

Ricœur sieht in der menschlichen Sprache – ähnlich wie Jurij M. Lotman, der sie deshalb als primäres modellbildendes System bezeichnet hat[26] – eine **Präfiguration** aller Erzählakte und -texte durch Begriffe wie ‚Motiv' oder ‚Ziel', Protagonist' oder ‚Antagonist' etc. So gesehen gehören zur kognitiven Präfiguration der Narration all die primären Verständnisrahmen, die das semantische Feld der Handlung ausmachen. Während die Präfiguration lediglich ein loses Netz von Allgemeinbegriffen darstellt, werden die Verständnisrahmen durch das Erzählen in eine jeweils besondere **Konfiguration** überführt, die es erlaubt, die Geschichte, so wie sie geschildert wird, als einen Sinnzusammenhang aufzufassen, aus dem sich bestimmte Rückschlüsse auf die Lebenswelt ableiten lassen. Lotman fast die Sprachkunstwerke, die dergestalt Gebrauch von den Verstandesbegriffen machen, über die eine Sprache verfügt, folgerichtig als sekundäre modellbildende Systeme auf. Im Zuge der Text-Lektüre kommt es für Ricœur zu einer **Refiguration** der erzählten Geschichte und ihrer Bedeutung, wenn die Rezipienten das Erzählte im Lichte ihrer Erfahrungen rahmen, auslegen und bewerten, was in dem Moment, in dem die Refiguration auf die primären Verständnisrahmen ihrer enzyklopädischen Kompetenz zurück koppelt, zu einer Umschrift der sprachlichen Präfiguration der Lebenswelt als Handlungsraum, damit aber auch der agency führt, die ihre Selbstbeschreibung impliziert.[27]

---

[25] Vgl. Wilhelm Schapp: *In Geschichten verstrickt. Zum Sein von Mensch und Ding*. Mit einem Vorwort zur von Hermann Lübbe und einem Vorwort zur 5. Auflage von Karen Joisten 5. Auflage. Frankfurt am Main: Klostermann 2012.

[26] Vgl. Jurij M. Lotman, *Die Struktur des künstlerischen Textes* [1970]. Hg. mit einem Nachwort und einem Register von Rainer Grübel. Vollständige, autorisierte, um ein neues Vorwort des Autors vermehrte Übersetzung aus dem Russischen von Rainer Grübel, Walter Kroll und Hans-Eberhard Seidel, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1973, S. 22-23 und S. 30.

[27] Vgl. Paul Ricœur, *Zeit und Erzählung. Band I: Zeit und historische Erzählung.* Aus dem Französischen von Rainer Rochlitz. 2. Auflage. München: 2007, S. 107-110.

Läuft also die narrative Konfiguration, die kunst- und medienspezifisch ausbuchstabiert werden muss, weil Romane dieselbe Geschichte anders erzählen als Filme, Graphic Novels oder Computerspiele, mittels der Lesarten, die im Zuge ihrer Refiguration entstehen, auf eine Umschrift der Präfiguration hinaus, kann das Folgen für das Mindset wie für den Habitus der der Rezipienten haben. Nach der Lektüre eines Romans oder einer Graphic Novel, nach der Teilnahme an einem Computerspiel oder nach einem Kinobesuch nimmt sich die Welt anders aus als zuvor. Das Mindset weist nunmehr eine zuweilen lediglich geringfügige und vorübergehende, zuweilen jedoch schwerwiegende und nachhaltige Rekonfiguration auf, die szenografisch, durch das Zusammenspiel von Display- und Relay-Funktion sowie durch die Mitwirkung der Einbildungskraft und des Einfühlungsvermögen an der Interaktion von ‚Text' und Leser oder Zuhörer, Zuschauer oder Mitspieler ausgelöst und in keineswegs zufällige Bahnen gelenkt wurde.

Spezifikation am Beispiel des Films

Das szenografische Layout der Kultur ist mit diesen Ausführungen mehr angerissen als umfassend ausbuchstabiert. Zumindest an einem Beispiel sollte abschließend dargelegt werden, wie es zu differenzieren wäre, um den Eigenarten verschiedener Künste und Medien gerecht zu werden. Das soll an dieser Stelle für den Spielfilm geschehen. Von zentraler Bedeutung ist bei dieser Spezifikation der Umstand, dass jeder Take immer schon ein Frame ist. Aufnahmewinkel, Einstellungsgröße, Ausleuchtung usw. verleihen der Filmaufnahme eine jeweils besondere Anmutung und erlauben es, die Operationen der Mise-en-Scène, die mit placing und staging beginnt, aber auch das moving und acting vor der Kamera umfasst, an den Prozess der Montage (editing) zu binden, von dem die Akte perceiving und conceiving mindestens ebenso stark abhängen, wie von dem Drehbuch, das im realistischen Spielfilm stets in zweierlei Gestalt auftaucht: als Skript der dargestellten Handlungen in der diegetischen Welt und als Vorlage der Modulationen, die sich aus der Art und Weise ihrer Darstellung ergeben. Die Regie hat – theoretisch – zahlreiche Möglichkeiten, eine Handlung zu inszenieren, aufzunehmen (taking) und zu schneiden (editing); die, welche die Zuschauer am Ende zu sehen bekommen – also die Media-Frames, die ihnen im Kino vor Augen stehen und im Figurendialog ventiliert werden – sind das Resultat einer Vielzahl von Operationen, die arbeitsteilig durchgeführt werden. Die Unterstellung, dass all diese Operationen einem Regiekonzept gehorchen, ist ein hermeneutisches Postulat, das geflissentlich über den Einfluss der Drehbuchautoren und Produzenten sowie über die Einflussnahme der Darsteller, der Techniker und des Zufalls auf den final cut hinwegsieht.

Trägt man zumindest die wesentlichen Subakte und Operationen des Filmemachens in das szenografische Layout ein, lässt sich das Dreieck, das durch die Eckpunkte place, skript und frame aufgespannt wird, durch zwei De/Markationslinien wiederum in drei Zonen gliedern. In der ersten Zone geht es um das **setting** ohne acting und moving, in der zweiten Zone um die choreografische Koordination der Bewegungen und Handlungen vor der Kamera mit den Operationen der Aufnahme (**taking**), und in der dritten Zone um den Vorgang des **editing**, durch den die

Aufzeichnung von Bewegungen und Handlungen, die den technologischen Unterschied von Fotografie und Kinematografie ausmacht, zu einer Kunst sui generis wird, die sich weder auf die Gewerke und Leistungen des Theaters (Bühnenbild, Schauspiel, Tanz und Regie) oder der bildenden Künste noch der narrativen und dramatischen Literatur reduzieren lässt, immerhin aber einige Parallelen zu der Konfiguration der Panels in einem Comic oder einer Graphic Novel und ähnlich gelagerten Bilderzählungen älterer Provenienz aufweist, auch wenn diese Formate statt mit Bewegungsbildern ausschließlich mit Standbildern arbeiten.

Als differentia specifica des Filmemachens erweist sich damit der Schnitt, wobei zu beachten bleibt, dass es neben der Auflösung der Szene in einzelne Aufnahmen (decoupage) und dem Zusammenschnitt der Aufnahmen (montage) auch den Schnitt im Bild geben kann. Von daher sind taking und editing nicht einfach zwei Seiten derselben Medaille; vielmehr haben eine erfahrene Regisseurin oder ein erfahrener Regisseur den (Zusammen-)Schnitt der einzelnen Takes bereits beim Aufnehmen im Blick – wohlwissend, dass der final cut im Zuge der konjekturalen Auffassungsakte, die jeder Film seitens der Zuschauer erfordert, noch einmal umgeschnitten und mit Bildern und Begriffen verschnitten wird, die weder im Drehbuch vorgesehen und zu finden sind, noch durch das Geschehen auf der Leinwand ins Spiel gebracht werden. Tatsächlich kommt es an dieser Schnittstelle, im Bewusstsein der Zuschauer, zu jener Vermittlung zwischen den Media-Frames und den Voreinstellungen und Erwartungen, bewussten und unbewussten Prägungen, Gedächtnisinhalten und Kenntnissen, die sich der fortlaufenden Enkulturation und Sozialisation aller Kinogänger, Fernseher oder Computer-Nutzer verdanken.

Das lässt zumindest erahnen, wie die konjekturalen Auffassungsakte der Filmzuschauer, die sich am szenischem Zuschnitt der Filmerzählung in Folge des Zusammenspiels von Mise-en-scène und Montage, taking und editing orientieren, mit der Prozesslogik des Kulturwandels respektive des Strukturwandels der Gesellschaft zusammenhängen, wie ihn Elias beschrieben und erläutert hat: So wie jede Tanz-Choreographie Rücksicht auf die Raumgestalt nehmen oder diese für den Tanz herrichten muss, entsteht auch im Akt der Mise-en-scène von Theaterstücken oder Drehbüchern eine Figuration, in die sowohl die Proxemik der Darsteller als auch die Struktur von Bühnenbild oder Filmset eingeht – nur dass die Choreographie, die einem Filmemacher obliegt, zudem auch noch die Koordinationen der Bewegungen und Handlungen vor der Kamera (und unter dem Mikrofon) mit den Operationen der Bild- und Tonaufnahme einschließt, und die Auflösung der Szene in einzelne Takes (decoupage) auf ihre Montage hin angelegt, also vom Ergebnis her durchdacht und geplant werden muss.

Unabhängig davon, ob man den Akzent der Film-Regie eher auf die Mise-en-scène (wie André Bazin)[28] oder auf die Montage (wie Sergej M. Eisenstein)[29] legt, und auch unabhängig davon, ob diese Operationen die Koordination von Bild und Ton erfordern oder nicht, bewahrheitet sich am Filmdreh erneut, nämlich gleich

[28] Vgl. Bazin, André. *Was ist Film?* Hrsg. von Robert Fischer. Aus dem Französischen von Robert Fischer und Anna Düpee. Mit einem Vorwort von Tom Tykwer und einer Einleitung von François Truffaut. Berlin: Alexander Verlag 2004.

[29] Vgl. Eisenstein, Sergej M. *Jenseits der Einstellung. Schriften zur Filmtheorie*. Hrsg. von Felix Lenz und Helmut H. Diederichs. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2006.

auf mehreren Ebenen, dass Szenen interaktiv und arbeitsteilig erzeugt werden, verschiedene Modi der Teilnahme und Beobachtung involvieren und dynamisch, als Rekonfigurationen von Dingen und Personen an einem Schauplatz, aufzufassen sind. Sowohl die Akte des placing, staging, taking und editing als auch die Akte des moving und acting tragen zum framing der Szene bei und bilden den ‚Text', dessen Sinn sich die Zuschauer in konjekturalen Auffassungsakten erschließen, die das Textverständnis modulieren.

Nimmt man zu diesem komplexen Geschehen noch die diffizilen Abläufe der Filmrezeption hinzu, zu denen unter anderem die Bildung von Stereotypen und Schemata im Zuge der narrativen Konfiguration und ihres Nachvollzugs durch die Zuschauer, das Wechselspiel von Display- und Relay-Funktion, von Empathie und Empathie-Blockade sowie die nachträgliche Betrachtung und Bewertung der audiovisuell vermittelten Geschichte – also die Refiguration – gehören, wird deutlich, wie viele Faktoren in ihrer Interdependenz bei der Analyse nur eines einzigen Kunstwerks zu berücksichtigen sind. Die allgemeine Heuristik, die sich aus dem szenografischen Layout der Kultur ergibt, bietet dafür nicht mehr, aber auch nicht weniger als ein Diagramm von Anhaltspunkten.

Impressum

Schriften zur
Kultur- und Mediensemiotik
Virtuelles Zentrum für kultursemiotische Forschung

Open Access Journal | OJS & Print on Demand

Schriften zur Kultur- und Mediensemiotik | Online und
SKMS | Open Access Papers

sind zusammen mit der Printreihe ***Schriften zur Kultur- und Mediensemiotik***
im Marburger Verlag Schüren Publikationen des
VIRTUELLEN ZENTRUMS FÜR KULTURSEMIOTISCHE FORSCHUNG (VZKF)
und werden herausgegeben von Martin Nies.

SKMS | Online erscheint in Kooperation mit der Universitätsbibliothek Passau im Open Access in *Open Journal Systems* und auf der Webseite www.kultursemiotik.com.
In *SKMS | Open Access Papers* werden Sonderausgaben von Einzelbeiträgen veröffentlicht unter:
https://www.kultursemiotik.com/forschung/publikationen/open-access-papers/

ISSN 2364-9224

Verantwortlich für die Inhalte der Beiträge sind die Autor*innen.

© 2023 | **VZKF**
www.kultursemiotik.com
Alle Rechte vorbehalten

Herausgeber / Redaktion
Prof. Dr. Martin Nies
Europa-Universität Flensburg
Institut für Sprache, Literatur und Medien
Auf dem Campus 1
24943 Flensburg
Germany

Email: redaktion@kultursemiotik.com