



## Szenopragmatik

Matthias Bauer (Flensburg)

Wie hängen Zeichen, Szenen und Medien in der Lebenswelt des Menschen zusammen? Eine Antwort auf diese Frage erfordert konzeptionelle Überlegungen, die sich synoptisch zu einer Reihe relevanter Theorien verhalten müssen. Wie die einschlägigen Begriffe, aufeinander bezogen werden könnten, soll hier – eher vorläufig als abschließend – erkundet werden.

### 1. Zeichen und Szenen

Die Grundidee ist sehr einfach: Zeichen konstituieren Wahrnehmungs- und Bezugsverhältnisse, die eine perspektivische – zuweilen auch: empathische – Mimesis erfordern und in diesem Sinne Szenen aufspannen.<sup>1</sup> Diese Grundidee lässt sich aus der funktionalen Bestimmung des Zeichens durch Charles Sanders Peirce (1839-1914) ableiten, die da lautet:

Ein Zeichen oder *Repräsentamen* ist etwas, das für jemand in einer gewissen Hinsicht oder Fähigkeit für etwas anderes steht. Es richtet sich an jemanden, d.h. es erzeugt im Bewußtsein jener Person ein äquivalentes oder vielleicht ein weiter entwickeltes Zeichen. Das Zeichen, welches es erzeugt, nenne ich den *Interpretanten* des ersten Zeichens. Das Zeichen steht für etwas, für sein *Objekt*. Es steht für das Objekt nicht in jeder Hinsicht, sondern in bezug auf eine Art von Idee. [...] ‚Idee‘ soll dabei so verstanden werden, wie wir sagen, daß jemand die Idee eines anderen mitbekommt. (CP 2.228)<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Vgl. zum Begriff der perspektivischen Mimesis: Gunter Gebauer/Christoph Wulf, *Mimesis. Kultur – Kunst – Gesellschaft*. Reinbek bei Hamburg 1992.

<sup>2</sup> Vgl. Charles S. Peirce, *Collected Papers*. Vol I-VI, edited by Charles Hartshorn and Paul Weiss. Cambridge 1931-1935; Vol. VII-VIII, edited by Arthur W. Burks. Cambridge/London 1958. Die Übersetzung stammt aus: Ludwig Nagl, *Charles Sanders Peirce*. Frankfurt am Main/New York 1992, S. 30.

Gleich zweimal wird in dieser Bestimmung die Aspekthaftigkeit der Zeichen-  
deutung hervorgehoben. Zum einen repräsentiert das Zeichen sein Objekt nicht  
generell, sondern ‚in einer gewissen Hinsicht‘, die näher spezifiziert werden muss  
– insbesondere durch die Umstände, in denen das Repräsentamen auftritt, also  
durch die Struktur der Wahrnehmungsszene; zum anderen muss sich der  
Interpret in seiner Vorstellung – dem Anschauungsraum der Interpretanten – in  
etwa so auf das Objekt einstellen, wie es vom Zeichen anvisiert wird. Zeichen  
und Wahrnehmungsszene lassen also eine Bewusstseinszene entstehen, so dass  
man von einer perspektivischen Mimesis sprechen kann, die imaginativ vollzogen  
wird und immer dann, wenn die Zeichen respektive Szenen affektiv aufgeladen  
sind, auch eine empathische Mimesis einschließt.

Tatsächlich ist Peirce stets von einem affektiven Moment ausgegangen, konzi-  
piert er die Semiose doch als einen Prozess, der mit der Bildung emotional-  
immediater Interpretanten beginnt, die durch dynamisch-energetische Inter-  
pretanten fortentwickelt und angereichert werden, um die Entwicklung eines  
logischen Interpretanten anzubahnen, ohne dass es in jedem Fall zu einer  
absolut klaren oder definitiven, begrifflich verfestigten Deutung kommen muss.<sup>3</sup>  
Der Prozess kann auch durch neue, von anderen Zeichen erzeugte  
Vorstellungsbildungen unterbrochen, überlagert und verschoben werden oder  
sich auf Kunstwerke beziehen, die es gerade darauf abgesehen haben, das  
dynamisch-energetische Deutungsspiel zu steigern und abschließende Schluss-  
folgerungen zu suspendieren.

Diese Eigenart von Kunstwerken ändert freilich nichts daran, dass die Semiose  
in jedem Fall einen Inferenzprozess darstellt, in dem es darauf ankommt,  
Deutungsperspektiven einzunehmen, die an der Schnittstelle von Wahr-  
nehmungs- und Bewusstseinszene hervorgebracht werden. Denn um überhaupt  
irgendwelche Interpretanten auslösen zu können, muss ein Repräsentamen erst  
einmal ‚in die Sinne fallen‘. So hatte es bereits im 18. Jahrhundert Johann  
Heinrich Lambert (1729-1777) formuliert:

Ein Zeichen muß nämlich in die Sinne fallen, hingegen muß die  
Sache, die es anzeigt, nicht zugleich mit in die Sinne fallen, und  
schlechthin nur durch die Zeichen bekannt werden. [...] Fiele aber die  
Sache zugleich mit in die Sinne, oder wäre sie uns an sich schon  
bekannt, so würde das Zeichen überflüssig seyn, weil wir seiner  
Bedeutung nicht bedürften.<sup>4</sup>

Mit anderen Worten: Bevor ein Schluss von der Bedeutung des Zeichens auf die  
Sache, die es anzeigt, erfolgen kann, muss das Zeichen Aufmerksamkeit erregt  
haben und dadurch zu einem ‚Gegenstand‘ des Bewusstseins, i.e. der Vor-  
stellungsbildung, geworden sein. Folgerichtig führt Lambert aus:

<sup>3</sup> Vgl. zur Begrifflichkeit: Wilfried Nöth, *Handbuch der Semiotik*. 2., vollständig neu bearbeitete  
und erweiterte Auflage mit 89 Abbildungen. Stuttgart/Weimar 2000, S. 64 f.

<sup>4</sup> Johann Heinrich Lambert, *Anlage zur Architectonic*, 2. Bd. Riga 1771, § 651, S.279.

Ein Zeichen ist überhaupt ein *Principium cognoscendi* und bezieht sich auf ein denkendes Wesen, welches sich die Verbindung zwischen dem Zeichen und der dadurch bedeuteten Sache wenigstens überhaupt vorstellt, um aus jenem auf dieses zu schließen.<sup>5</sup>

Die Kurzformel der Semiose – ‚aliquid stat pro aliquo‘ – macht demnach nur unter der Voraussetzung Sinn, dass es eine Auffassungsperspektive des Repräsentamen gibt, die durch die Interpretanten in eine Deutungsperspektive umgewandelt wird, die ihrerseits wiederum keinen Selbstzweck darstellt, sondern eine Handlungsperspektive eröffnet. Diese Verlaufsgestalt der Semiose wird im Alltag meistens übersehen, da viele Zeichen einen Signalcharakter haben und gewohnheitsmäßig bedingte Reflexe auslösen. Das ist nur funktional – beispielsweise dann, wenn ein Autofahrer auf eine Ampel zufährt und, kaum dass diese von Grün auf Gelb umspringt, den Fuß vom Gas nimmt und auf die Bremse tritt. (Einige Verkehrsteilnehmer haben sich allerdings angewöhnt, das Pedal durchzutreten, um über die Kreuzung zu kommen, bevor es Rot wird.)

Wie auch immer: In der stark von Konventionen und Stereotypen bestimmten Lebenswelt erfordert die Prozesslogik der Semiose keine besondere Aufmerksamkeit. Anstatt sich der konjekturalen Auffassungsakte der Zeichendeutung bewusst zu werden, findet eine gleichsam automatisierte Wahrnehmung statt, die ‚unbewusste Schlussfolgerungen‘ (Hermann von Helmholtz) involviert. Diese Automatisierung ist Folge einer Gewohnheitsübernahme („habit-taking“), die eigens wieder aufgehoben werden muss („habit-breaking“) – allen voran durch Kunstwerke, die den Wahrnehmungsprozess verlangsamten und die Vorstellungsbildung erschweren.<sup>6</sup> Solange das nicht geschieht, wird sich der Interpret weder der Aspekthaftigkeit seiner Wahrnehmung noch des Umstands bewusst, dass seine Auffassung des Zeichens eine perspektivische Mimesis erfordert und die Vollzugsform einer mehr oder weniger komplexen Schlussfolgerungsreihe hat. Immer dann jedoch, wenn ein Zeichen nicht auf Anhieb gedeutet werden kann, wird die Semiose zu einer reflexiven Angelegenheit, bei der sich ein Interpret an die Pragmatische Maxime von Peirce halten kann:

Überlege, welche Wirkungen, die denkbarerweise praktische Bezüge haben könnten, wir dem Gegenstand unseres Begriffs in Gedanken zukommen lassen. Dann ist unser Begriff dieser Wirkungen das Ganze unseres Begriffs des Gegenstandes.<sup>7</sup>

Eine Reflexion, die dieser Maxime folgt, bemisst die Bedeutung eines Zeichens respektive den Begriff, den man sich von ihrem Objekt machen kann, an der Erfahrungswirklichkeit der Lebenswelt und überführt die Wahrnehmungsszene

<sup>5</sup> Ebd., § 678, S. 200.

<sup>6</sup> Paraphrasiert wird hier das erste Kapitel aus: Viktor Šklovskij, *Theorie der Prosa*. Herausgegeben und aus dem Russischen übersetzt von Gisela Dachs. Frankfurt am Main 1984, S. 7-24.

<sup>7</sup> Vgl. Charles S. Peirce, *Collected Papers*. Vol V, edited by Charles Hartshorn and Paul Weiss. Cambridge 1931-1935, S. 402.

durch eine Reihe von Vorstellungen in ein Szenario möglicher Folgen, aus dem sich wiederum bestimmte Handlungsoptionen ableiten lassen. Man kann auch sagen: die Bewusstseinszene nimmt die Gestalt eines Szenarios ein, das in Gedanken durchgespielt werden kann. Das aber heißt: die Einstellung auf den Gegenstand der Reflexion, der sich aus der perspektivischen (und empathischen) Mimesis ergibt, wird in eine Prädisposition des Verhaltens übersetzt, die ethische Implikationen besitzt. Die gedankliche Entwicklung der Prädisposition, die dem Szenario gerecht wird, geht mit der Entwicklung einer Haltung einher und bindet die möglichen Handlungen und deren denkbare Folgen an Werte bzw. Wertauffassungen, die gleichsam die Quintessenz der Erfahrungen darstellen, auf die das Subjekt bei seiner Folgenabschätzung rekurriert.

## 2. Szenen gemeinsamer Aufmerksamkeit

Angesichts der relativen Komplexität und Implikationsfülle, die eine in die Reflexion getriebene Semiose auszeichnet, muss man sich immer wieder die szenische Struktur der Ausgangssituation vor Augen führen. Helmut Pape hat sie so umschrieben: „Die Perspektivität eines Zeichens ist ein Verhältnis zur Welt, das zwischen einem Zeichenereignis, einem semiotischen Subjekt und einem dargestellten Objekt in einem *Raum* besteht.“<sup>8</sup>

Unter dieser Voraussetzung hat die Differenz von Wahrnehmungs- und Bewusstseinszene eine äußerst interessante Pointe: Einerseits nämlich kann man die perspektivische (und empathische) Mimesis nur als einen subjektiven Akt verstehen, der ‚im Geiste‘ ausgeführt wird, auch wenn dieser Akt in vielen Fällen gewisse Körperbewegungen erfordert. Man hört ein Geräusch von hinten und dreht sich um, damit dessen Ursache ins Gesichtsfeld tritt. Genau genommen, sieht man jedoch nicht die Ursache, sondern nur etwas, das als Ursache gedeutet werden kann. ‚Subjektiv‘ muss die Semiose mithin genannt werden, weil die Interpretanten zunächst einmal mentale Einheiten, Operationseinheiten des Bewusstseins sind, was nicht ausschließt, dass sie externalisiert, objektiviert und materialisiert werden – beispielsweise dadurch, dass man sie in schriftlicher Form kommuniziert. Andererseits ist der ‚Raum‘ der Wahrnehmungsszene prinzipiell ein Ort, zu dem sich auch andere Subjekte durch Zeichen oder Zeichenereignisse in ein Verhältnis setzen können, so dass es ‚Szenen gemeinsamer Aufmerksamkeit‘ gibt, in denen die Aufmerksamkeit intersubjektiv auf einen bestimmten Aspekt oder ein bestimmtes Objekt fokussiert wird. Ohne dadurch die perspektivische (und empathische) Mimesis der einzelnen Subjekte, die mit der Bildung emotional-immediater Interpretanten anhebt, im Einzelnen

<sup>8</sup> Helmut Pape, *Erfahrung und Wirklichkeit als Zeichenprozeß. Charles S. Peirce Entwurf einer Spekulativen Grammatik des Seins*. Frankfurt am Main 1989, S. 233. Dank der Überlagerung von Wahrnehmungs- und Bewusstseinszene muss man das Wort ‚Raum‘ umfassend verstehen. Es umfasst den Ort der Lebenswelt, an dem sich die Wahrnehmungsszene lokalisieren lässt, aber auch den Vorstellungsraum, in dem sich der Interpret ein Bild von diesem Ort macht.

zu determinieren oder gar ‚gleichzuschalten‘, korrespondiert einer ‚Szene gemeinsamer Aufmerksamkeit‘ folglich ein ‚synreferentieller Bereich‘ des Denkens.<sup>9</sup>

Auf die zentrale Rolle, die ‚Szenen gemeinsamer Aufmerksamkeit‘ in der Lebenswelt, bei der gesellschaftlichen Konstruktion von Wirklichkeit und im Rahmen des individuellen Spracherwerbs spielen, hat Michael Tomasello hingewiesen. Seine Forschungen haben gezeigt, dass Kinder etwa neun Monate nach ihrer Geburt die mentale Fähigkeit erwerben, ihre Bezugspersonen als Lebewesen zu verstehen, die gewisse Absichten verfolgen, kausale Kräfte als Vermittler einsetzen, um diese Absichten zielgenau zu verfolgen, und darüber hinaus in der Lage sind, die Aufmerksamkeit ihrer Artgenossen auf das zu lenken, was aktuell im Mittelpunkt ihrer Aufmerksamkeit steht.<sup>10</sup> Indem das Kind der Blickrichtung seiner Bezugspersonen folgt – also eine perspektivische Mimesis vollzieht – wird es zum teilnehmenden Beobachter der Szene, die im Fokus gemeinsamer Aufmerksamkeit liegt. Initiiert wird dergestalt ein iterativer, kumulativer Lernprozess, in dem das Kind die Mittel der Bezugnahme realisiert und adaptiert, die von anderen verwendet werden, um zunächst auf koprärente Objekte hinzuweisen. Das können, bevor eine entsprechende Differenzierung eingesetzt hat, auch ‚Personen‘ sein. Allmählich wird diese Bezugnahme jedoch von den Objekten auf ihre Bezeichnungen respektive von den Personen auf ihre Namen verlagert, so dass aus der ostentativen Bezugnahme, die konkrete Fingerzeige und eine motorische Ausführung der perspektivischen Mimesis erfordert, eine abstraktere Referenz mittels Zeichen hervorgeht, die ein wahrhaft semiotisches (wenn auch noch nicht semiologisches) Verhältnis des Subjekts zu seiner Mit- und Umwelt begründet.

Wichtig ist, dass Zeichenereignisse in Bezug auf verschiedene Subjekte auch dann unterschiedliche Weltverhältnisse schaffen, wenn sich die Aufmerksamkeit von Ego und Alter gemeinsam auf dieselbe Szene konzentriert. Das hängt zunächst, ganz grundsätzlich, damit zusammen, dass zwei Subjekte im Raum der Lebenswelt gleichzeitig nicht genau denselben Standpunkt einnehmen können und daher voneinander abweichende (wenn auch in vielen Fällen komplementäre) Blickwinkel haben. Ins Spiel kommen aber auch unterschiedliche Erfahrungshintergründe, Vorgeschichten und weitere subjektive Faktoren wie die gegenwärtige Gemütsverfassung und Bewusstseinslage. ‚Szenen gemeinsamer Aufmerksamkeit‘ schaffen also keine vollständige Übereinstimmung, sie sind schon in ihrer Auffassung durch Ego und Alter nicht etwa deckungsgleich, sondern sozial differenziert. Folgerichtig streut der Skopus der Deutungsperspektiven um den Mittelpunkt, auf den sich die Aufmerksamkeit wechselseitig richtet. Mehr noch: Mit jedem dynamisch-energetischen Interpretanten wächst die Wahrscheinlichkeit von Deutungsdivergenzen, womit sich die Dringlichkeit

<sup>9</sup> Vgl. Peter M. Hejl, ‚Konstruktion der sozialen Konstruktion. Grundlinien einer konstruktivistischen Sozialtheorie‘. In: Siegfried J. Schmidt (Hg.), *Der Diskurs des Radikalen Konstruktivismus*. Frankfurt am Main 1990, S. 287-302, hier S. 327.

<sup>10</sup> Vgl. Michael Tomasello, *Die kulturelle Entwicklung des menschlichen Denkens. Zur Evolution der Kognition*. Frankfurt am Main 2002, S. 32 f. et passim.

erhöht, kommunikativ für Konvergenz zu sorgen, falls eine Verständigung geboten ist.

Es gibt durchaus Szenen, in denen eine solche Verständigung nicht geboten ist: Zwei Menschen blicken von einer Aussichtsplattform herab in ein Tal; sie kennen sich nicht, gehen im nächsten Augenblick auseinander und müssen daher aus ihrer Wahrnehmung auch keine Schlüsse ziehen, die den jeweils anderen betreffen. Doch immer dann, wenn Ego und Alter etwas miteinander zu tun haben – ja selbst dann, wenn sie nicht kooperieren, sondern gegeneinander agieren – ist es für jeden von ihnen von Relevanz, die Auffassungs- und Deutungsperspektive des anderen bei der eigenen Interpretation der gegebenen Situation mit zu bedenken. Erst recht wird jeder Diskurs, der diesen Namen verdient, weil er zwischen verschiedenen Positionen, Argumenten und Personen hin- und herläuft, selbst dann Rückbezüge aufeinander einschließen müssen, wenn diese dazu dienen, sich statt eines Konsenses des Dissenses zu versichern, der zwischen Ego und Alter besteht.

Man muss somit von einem Spannungsverhältnis zwischen Imagination und Kommunikation, Vorstellungsbildung und Gedankenaustausch ausgehen. Dieses Spannungsverhältnis fungiert als Prätext für soziale Interaktionen, die allerdings in jedem Fall an den Limes gebunden bleiben, der sich aus der Differenz der beteiligten Bewusstseinsysteme ergibt. Denn jedes Zeichen, das Ego verwendet, um Alter seine Auffassung eines Sachverhalts oder einer Ereignisfolge mitzuteilen, erzeugt wiederum eine Diastase von Anschauungs- und Vorstellungsraum, von Wahrnehmungs- und Bewusstseinszene, schafft also einen weiteren Prätext für Kommunikationsakte, durch den sich der Limes der Synreferenz zwar verschiebt, aber doch niemals aufgehoben wird.

Die rekursive Prozesslogik, die damit in Gang gesetzt wird, führt nicht nur zu einer Iteration der Zeichen, sondern auch zu einer Iteration der wechselseitigen Aufmerksamkeitslenkung im Gedankenaustausch bei gleichzeitig weiterlaufender, tendenziell auseinander strebender Vorstellungsbildung. Infolgedessen ist der ‚synreferentielle Bereich‘, der durch soziale Interaktionen, insbesondere durch Kommunikationsakte, geschaffen wird, eine ebenso plastische wie transitorische Angelegenheit. Er entsteht und vergeht mit der sozialen Interaktion und ändert sich in seinem Bedeutungsgehalt permanent – vor allem durch die dynamisch-energetischen Interpretanten, die kommunikativ angestoßen und imaginativ entfaltet werden.

Die Drift, der Bedeutungen gemäß dieser Prozesslogik unaufhörlich ausgesetzt sind, würde fatale Folgen für die zwischenmenschliche Verständigung, die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit und die gemeinsame Gestaltung der Lebenswelt – aber eben auch für die individuelle Entwicklung von Bewusstsein und Handlungsvermögen – haben, wenn es neben dem synreferentiellen Bereich, der kommunikativ geschaffen wird, nicht noch andere Grundlagen der Rückversicherung und Übereinstimmung geben würde, die gerade nicht kommunikativ ausbuchstabiert werden müssen, weil sie mit einigem Recht stillschweigend vorausgesetzt werden dürfen.

Vorschlagsweise sollen diese Grundlagen ‚anthropologische Präspositionen‘ genannt werden. Gemeint sind damit weder kulturinvariante Universalien noch Existenziale, die man naturalistisch verstehen müsste. Gemeint sind vielmehr kulturelle Errungenschaften von szeneübergreifender Verlässlichkeit, auf die jeder Diskurs innerhalb einer Zeichen-Gemeinschaft bis auf weiteres abheben kann. Semiologisch betrachtet, handelt es sich bei diesen kulturellen Errungenschaften um die logischen Interpretanten vorgängiger Deutungsprozesse, die das aktuell vorherrschende Welt- und Menschenbild bestimmen und nur in einem aufwendigen Verfahren durch Meta-Diskurse zu hintergehen sind, wie sie im Alltag, unter dem Zeit- und Handlungsdruck der gegebenen Verhältnisse, kaum zu führen sind und *de facto* auch nur dann geführt werden, wenn sich die kulturellen Errungenschaften wider Erwarten als unzuverlässig erweisen. Das aber ist nur ausnahmsweise der Fall. In der Regel garantiert die Lesart von Mit- und Umwelt, auf die man stillschweigend rekurriert, dass die Kommunikation aufgenommen und mit einiger Aussicht auf Verständigung betrieben werden kann.

Lässt man sich auf die Implikatur der anthropologischen Präspositionen ein, kommen gewisse Verständnisrahmen und Drehbücher menschlichen Verhaltens ins Spiel, die der Lebenswelt eine spezifische Präfiguration als Handlungsraum verschaffen.<sup>11</sup> Ego weiß und darf im Prinzip bei jeder Interaktion voraussetzen, dass auch Alter bestimmte Motive und Intentionen, Handlungsabsichten und -ziele hat, Zweck-Mittel-Relationen kennt und ein reziprokes Wissen über Ego besitzt. Von daher macht es Sinn, sowohl die Faktorenanalyse menschlicher Handlungen, die Kenneth Burke (1897-1993) entwickelt hat, als auch die Idee der Szenografie, die sich bei Umberto Eco (1932-2016) findet, für die Ausarbeitung des szenopragsmatischen Ansatzes zu nutzen, der hier skizziert wird. Burke leitet seine Dramaturgie der Lebenswelt von einem Vergleich zwischen dem göttlichen Schöpfungsakt und der menschlichen Handlungsmacht ab; Eco erläutert die Funktion der Szenografie durch die beiden Schlüsselbegriffe ‚Verständnisrahmen‘ (*frame*) und ‚Drehbuch‘ (*script*), die es erlauben, seine Idee auf weiterführende Überlegungen von Erving Goffman (1922-1982) zu beziehen.

### 3. Die Idee der Szenografie

Von Szenografien ist in den Geistes- und Kulturwissenschaften, die sich mit Theateraufführungen und Filmvorführungen, mit architektonischen und expositorischen Arrangements, also mit Bauwerken oder Ausstellungen, befassen, immer häufiger die Rede. Dabei geht es stets um den Entwurf, die Ausführung, Einrichtung und Ausstattung von Schauräumen, die als ‚Szenen gemeinsamer Aufmerksamkeit‘ gedacht sind: die Bühne, auf der sich dem Publikum ein Drama darbietet; das Set, auf das sich die Blicke der Zuschauer im Kino oder vor dem

<sup>11</sup> Vgl. den Abschnitt ‚Mimesis I‘ in: Paul Ricœur, *Zeit und Erzählung. Band 1: Zeit und historische Erzählung*. Aus dem Französischen von Rainer Rochlitz. München <sup>2</sup>2007, S. 90 ff.

Bildschirm richten; die Platz- und Fassadengestaltung, die bestimmte Wahrnehmungsabläufe und Bewegungen disponiert; oder die Auslage der Exponate in einem Museum, die zugleich eine Anlage von Erkundungspfaden darstellt. Mit Schauräumen dieser Art hat es unter anderem die Theorie und Praxis des Mediendesigns, die Immersionsforschung, aber auch die Diagrammatik zu tun, die auf das Wechselspiel von Layout und Display abhebt.<sup>12</sup>

Interessant an der Diagrammatik ist, dass sie eine Brücke von den Anschauungsräumen, die realiter errichtet werden, zu den Anschauungsräumen schlägt, die nur idealiter, in der Vorstellung bestehen und, wie alle Produkte der Einbildungskraft, Schemata darstellen, die zwischen Anschauung und Begriff vermitteln.<sup>13</sup> Zu den empirisch gesättigten Schemata gehören all die *frames* und *scripts*, die Erfahrungswissen verdichten und einem jeden Subjekt im Alltag als (primäre) Verständnisrahmen für Zeichenereignisse sowie als Drehbücher für Routine-Handlungen zur Verfügung stehen. „Ein *frame* ist eine Datenstruktur, die dazu dient, eine stereotype Situation zu repräsentieren“;<sup>14</sup> das dazu gehörige *script* umfasst die Handlungsoptionen, die dieser Situation entsprechen. Zusammen bilden *frame* und *script* eine Szenografie. In diesem Sinne enthält die Szenografie ‚Supermarkt‘, die Eco als Beispiel wählt, „den Begriff eines Ortes, den die Leute betreten, um Waren verschiedener Art zu kaufen, die sie sich direkt und ohne Vermittlung von Verkäufern nehmen und dann an der Kasse bezahlen“.<sup>15</sup>

Jede Szenografie lässt sich weiter ausmalen und modulieren, indem der primäre Verständnisrahmen durch einen sekundären, tertiären usw. ersetzt oder von anderen *frames* und *scripts* ‚überschrieben‘ wird.<sup>16</sup> So mag ein Drehbuchautor eine Geschichte erdenken, in der ein Supermarkt, wie man ihn fast überall auf der Welt finden kann, zum Ort einer Geiselnahme wird. Die vielfältigen Möglichkeiten der Abwandlung oder Überlagerung, der Verständnisrahmen, Handlungspläne und andere Schemata ausgesetzt sind, ändern jedoch nichts an der Grundidee der Szenografie, die zwei Akzentuierungen miteinander verschränkt. Jedenfalls ist die Szenografie, Eco zufolge, „*immer ein virtueller Text oder eine kondensierte Geschichte*“ und in vielen Fällen sogar beides.<sup>17</sup> Das Drehbuch, dem Kunden und Kassierer im Supermarkt folgen, ergibt sich aus den Geschichten, die sie an diesem Ort erlebt und zu einem Verständnisrahmen verdichtet haben, und stellt in dieser Hinsicht eine kondensierte Geschichte dar; zugleich ist dieses Drehbuch ein virtueller Text, der jedes Mal etwas anders

<sup>12</sup> Vgl. Matthias Bauer/Christoph Ernst, *Diagrammatik. Einführung in ein kultur- und medienwissenschaftliches Forschungsfeld*. Bielefeld 2010, S. 70.

<sup>13</sup> Vgl. Das Schematismus-Kapitel in: Immanuel Kant, *Kritik der reinen Vernunft*. Nach der ersten und zweiten Original-Ausgabe hrsg. v. Raymund Schmidt. Mit einer Bibliographie von Heiner Klemme. Hamburg 1993, S. 196-205.

<sup>14</sup> Umberto Eco, *Lector in fabula. Die Mitarbeit der Interpretation in erzählenden Texten*. Aus dem Italienischen von Heinz-Georg Held. München/Wien 1987, S. 99.

<sup>15</sup> Ebd., S. 100.

<sup>16</sup> Vgl. hierzu: Erving Goffman, *Rahmen-Analyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen*. Übersetzt von Hermann Vetter. Frankfurt am Main 1980, S. 31-97.

<sup>17</sup> Eco, *Lector in fabula*, S. 100.

aktualisiert wird, wenn Menschen an einem solchen Ort tatsächlich aufeinander-treffen und einige der Optionen realisieren, die das Deutungs- und Handlungspotenzial der Supermarkt-Szenografie umfasst.

Das pragmatische Wissen, das sich auf Szenografien stützt, ergänzt äußerst wirkungsvoll die anthropologischen Präsuppositionen und geht mit ihnen gemeinsam in das kognitive Modell der Lebenswelt – man könnte auch sagen: in die mentale Realenzyklopädie – ein, die ein Mensch im Verlauf seiner Lebensgeschichte anlegt, jederzeit ergänzen oder umschreiben kann und dazu nutzt, sich die Szenen, die er beobachtet oder mitgestaltet, auszulegen. In dieser Enzyklopädie<sup>18</sup> sind viele Ortsnamen und Bezeichnungen – z.B. ‚Supermarkt‘ – zusammen mit Verständnisrahmen und Drehbücher verzeichnet, während sich anthropologische Präsuppositionen gewissermaßen zwischen den Zeilen finden, da sie die Quintessenz der empirisch gesättigten Menschenkenntnis bilden.

#### 4. Der Doppelstatus von Kultur

Fragt man sich nun, wie die Idee, dass Szenografien kognitive Modelle der Welterfassung und Handlungsplanung darstellen, mit den diversen Schauräumen zusammenhängt, die von Regisseuren für Theateraufführungen oder Filmvorführungen respektive von Ausstellungsmachern, Baumeistern und anderen Raumgestaltern entworfen und ausgeführt werden, lautet die naheliegende Antwort, dass die kognitiven Modelle nur ‚im Kopf‘, in der Binnenwelt des Bewusstseins, die Schauräume jedoch in der Außenwelt der Wahrnehmung existieren.<sup>19</sup> Mit anderen Worten: *frames* und *scripts* sind Vorstellungskomplexe, die aus der Zusammenarbeit von Erinnerungsvermögen und Einbildungskraft, Erfahrung, Weltwissen und Erwartung resultieren; sinnlich wahrnehmbare und (potenziell) begehbbare Schauräume hingegen besitzen die Persistenz von Dingen, die sich nicht ohne weiteres dem Denken fügen und daher auch nicht ohne weiteres allein durch geistige Anstrengungen hergestellt oder umgebaut werden können.

Dennoch gibt es aufschlussreiche Gemeinsamkeiten – allen voran den Umstand, dass es für Theater- und Kinobesuche, Dramenaufführungen und Filmvorführungen ebenso wie für das Wohnen und Arbeiten in Räumen, das Besichtigen von Bauwerken und Ausstellungen Verhaltenspläne – sprich: Drehbücher – gibt, die wiederum mit bestimmten Verständnisrahmen zusammenhängen. Wie man sich als Zuschauer, als Hausbesitzer oder als Gast in einer Wohnung, als Besucher einer Vernissage oder als Tourist auf der Akropolis zu verhalten hat, weiß man nicht ‚von Natur aus‘, sondern aufgrund von Lernprozessen, die im Rahmen der persönlichen Bildung absolviert wurden, die

<sup>18</sup> Vgl. Umberto Eco, *Semiotik und Philosophie der Sprache*. Übersetzt von Christiane Trabant-Rommel und Jürgen Trabant. München 1985, S. 107-132.

<sup>19</sup> Konstruktivistisch verstanden ist selbstverständlich auch die Unterscheidung von Binnen- und Außenwelt ein kognitives Modell.

zugleich eine Enkulturation, eine Einübung und Einfügung in die Verhaltensregeln der bestehenden Kultur, darstellt. Dabei wird der Einzelne gewahrt, dass die Kultur nicht nur aus Regeln besteht, sondern auch aus Szenen, denn einige Regeln gelten nur in dieser, nicht aber in jener Szene. Ein wesentlicher Grund dafür ist die soziale Zusammensetzung der Szenen und das Interesse, das die ihr zugehörigen Personen integriert. So gibt es die Szene der Theateraffinen, die sich bevorzugt bei Premieren treffen, und der Cineasten, die das Programmkino bevorzugen; es gibt ferner die Szene der Architekturbegeisterten, der Ausstellungsenthusiasten und, weniger exklusiv, die der Touristen, während es umgekehrt keine Szene der Philister, Banausen und ‚Kultur muffel‘ gibt, da diejenigen, die man als solche bezeichnen könnte, gerade nicht durch eine gemeinsame Aufmerksamkeit auf bestimmte Zeichenereignisse integriert werden und daher auch keine Performanz ausbilden, die der Struktur oder Prozesslogik einer Szene entspricht.

Der Doppelstatus der Kultur, die einerseits eine soziale Veranstaltung ist, die aus Interaktionen resultiert, und andererseits als Medium der individuellen und kollektiven Bewusstseins- und Gedächtnisbildung, der Mentalitätsformation, fungiert, wird gerade im szenischen Zuschnitt der Kultur evident. Denn einerseits sind die einzelnen Szenen gleichsam die Fraktale, aus denen sich eine Kultur bei Varianz der Themen und Personen strukturanalog zusammen setzt, und andererseits liegt der Witz von Kulturereignissen doch jeweils darin, dass sie bestimmte Handlungen der Beobachtung und Deutung im Rahmen von Szenen zugänglich machen, die eine komplementäre Rollenverteilung zwischen Kreativen und Publikum etablieren, also eine Sozialstruktur aufweisen, die durch mehr oder weniger klar geregelte Interaktionsformen mit komplementärer Rollenverteilung gekennzeichnet ist. Die einen machen etwas, wobei ihnen die anderen zusehen, um aus der Aktion bestimmte Schlussfolgerungen abzuleiten. Diesem Verständnis entspricht nicht nur die Basisdefinition von Theater (x stellt y für z dar oder x spielt y für z), sie lässt sich auch ohne größere Schwierigkeiten mit Peirce Bestimmung des Zeichens vermitteln, aus der sich eine szenopragmatische Auffassung der Kultur ableiten lässt, die ihrem Doppelstatus gerecht wird: ‚Eine kulturelle Aktion ist ein Zeichenereignis, das in einer Szene gemeinsamer Aufmerksamkeit, also intersubjektiv, für etwas anderes steht. Es wendet sich nicht privatim an eine bestimmte Person, sondern an ein Publikum und erzeugt weitere Zeichen(ereignisse), insbesondere themenverwandte Anschluss-Kommunikationen, durch die es Einfluss auf die ‚gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit‘ gewinnt.<sup>20</sup>

Mit der gebotenen Vorsicht gegenüber Verallgemeinerungen kann man sagen, dass eine Aktion, die nicht an eine Beobachtungsszene gekoppelt ist, auch kein kulturelles Zeichen(ereignis) sein kann. Dann gilt aber auch: Jede Aktion, die an eine Beobachtungsszene gekoppelt ist, generiert kulturelle Bedeutung, die – so der weiterführende Gedanke – über die aktuelle Situation und Interaktion

<sup>20</sup> Vgl. Peter L. Berger/Thomas Luckmann, *Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit. Eine Theorie der Wissenssoziologie*. Mit einer Einleitung zur deutschen Ausgabe von Helmuth Plessner. Übersetzt von Monika Plessner. Frankfurt am Main 1996.

hinaus-weist. Dieser Überschuss besteht zunächst einmal im Wissenserwerb, im Erfahrungsgewinn oder einfach in dem Erlebnis des Beobachters, das einen gewissen Erinnerungswert hat. Indem die Aktion im Gedächtnis bleibt, kann sie später zum Verständnis anderer Szenen herangezogen, also szenografisch genutzt werden. Potenziell verschafft ihre Kenntnis dem Beobachter damit auch eine Inszenierungskompetenz für analoge Aktionen, auf die er bei passender Gelegenheit zurückgreifen kann. Durch die Übersetzung der Szene in ein kognitives Modell (Verständnisrahmen) von pragmatischer Relevanz (Drehbuch) wird die Szene mithin produktiv im Rahmen von Anschluss-Kommunikationen, weiteren sozialen Interaktionen und all den Kulturereignissen, die ihr erkennbar, – das heißt: in szenografischer Hinsicht – ähneln.

Aus dem szenischen Zuschnitt der Lebenswelt und dem szenopragsmatischen Ansatz folgt außerdem, dass die Kultursemiotik eine aufschlussreiche Verbindung zwischen der gesellschaftlichen Konstruktion der Wirklichkeit, die wissenssoziologisch untersucht werden muss, und der Interpretation von Kunstwerken schafft, die ‚Weisen der Welterzeugung‘ exemplifizieren und/oder reflektieren und dergestalt epistemologische Bedeutung erlangen.<sup>21</sup> Insofern man diese epistemologische Bedeutung ihrerseits wiederum wissenspoetologisch auffassen kann, darf man behaupten, dass Kulturszenen Medien einer Welterzeugung sind, in der die Gemeinschaftsbildung mit der Bewusstseinsbildung und der Erfahrungserwerb, der durch andere vermittelt wird, mit der Selbsterkenntnis der eigenen Wirkmächtigkeit zusammenfällt. Denn Sinnproduktionen zu beobachten und ‚im Geiste‘ nachzuvollziehen, führt, da der Nachvollzug die imaginative Übernahme der Rolle des anderen, des Sinnproduzenten, erfordert, dazu, dass man selbst in die Sinnproduktion einsteigt. So wie die ‚Mitarbeit der Interpretation in erzählenden Texten‘, die Eco in *Lector in fabula* unter die Lupe genommen hat, den ‚Akt des Lesens‘ (Wolfgang Iser) zu einem kreativen Vorgang macht, aus dem der Rezipient verändert hervorgeht,<sup>22</sup> führt die teilnehmende Beobachtung, die jede Szene *gemeinsamer* Aufmerksamkeit verlangt, schon mittelfristig zu einer Produktivität, die mehr oder weniger *script*-gemäß ausagiert werden kann.

An Kulturszenen lässt sich daher erkennen, wie Verständnisrahmen Verhaltensstile und soziale Rollen prägen und zur gesellschaftlichen Konstruktion der Wirklichkeit beitragen. Sie verleihen der Interaktion eine Form, die sich in

<sup>21</sup> Vgl. Wolfgang Iser, *Das Fiktive und das Imaginäre. Perspektiven literarischer Anthropologie*. Frankfurt am Main 1991. Dort erklärt Iser im Anschluss an Nelson Goodman und dessen Begriff der Exemplifikation, S. 278: „So exemplifiziert das Kunstwerk ein System der Beziehbarkeiten, durch die der Vorgang der Weltherstellung gegenständlich zu werden vermag. Wie die anderen Versionen von Welt, so ist auch das Kunstwerk nur eine solche; doch es zielt nicht – wie die übrigen – auf eine bestimmte Praxis, ohne dadurch schon weniger pragmatisch als die anderen zu sein. Seine Pragmatik ist, die Operationen zu exemplifizieren, durch die Welten gemacht werden.“ Dank dieser Pragmatik werden die Künste zu Reflexionsmedien aller möglichen Weisen von Welterzeugung. Indem ein Kunstwerk Beziehbarkeiten in einem Anschauungs- oder Vorstellungsraum auslegt (layout) und durchspielt bzw. zerspielt (display), erweist es sich im Übrigen als diagrammatisch verfasstes Zeichengebilde.

<sup>22</sup> Vgl. Wolfgang Iser, *Der Akt des Lesens. Theorie ästhetischer Wirkung*. Zweite, durchgesehene und verbesserte Auflage München 1984, S. 255.

der Art manifestiert, in der bestimmte Gegenstände, Themen und Personen behandelt werden. Diese Art der Behandlung aber ist, da sie soziale Tatsachen schafft, eine Weise der Welterzeugung. Will man sich Klarheit über das Ausmaß oder den Umkreis dieser Welterzeugung verschaffen, kommt man nicht umhin, die Dramaturgie der Lebenswelt in den Blick zu nehmen. Dabei kann man auf die Beschreibung dieser Dramaturgie zurückgreifen, die Kenneth Burke in *A Grammar of Motives* (Erstveröffentlichung 1945) entwickelt hat. Seine hierzu-landes selten rezipierte Abhandlung ist neben allem anderen auch eine Anthropologie, da sie die menschliche respektive gesellschaftliche Weise der Welterzeugung vom göttlichen Schöpfungsakt und damit von einem theologisch bestimmten Handlungsbegriff absetzt.

## 5. Dramaturgie der Lebenswelt

Burkes Grammatik der Motive kommt mit nur fünf Grundbegriffen aus, denn:

[...] any complete statement about motives will offer some kind of answers to these five questions: what was done (act), when or where it was done (scene), who did it (agent), how he did it (agency), and why (purpose).<sup>23</sup>

Burke wollte dieses Frage-Set heuristisch verstanden wissen. Es sollte aufschlussreiche Antworten erlauben, also im Prinzip alle möglichen Fälle abdecken, keineswegs jedoch die Besonderheiten aufheben, dank der jeder einzelne Fall nähere Betrachtung verdient, ja erfordert. Die relative Allgemeingültigkeit des Frage-Sets und der Antworten, die es zulässt, schließt Zweideutigkeiten also keineswegs aus. Im Gegenteil: „[...] what we want is *not terms that avoid ambiguity, but terms that clearly reveal the strategic spots at which ambiguities necessarily arise.*“<sup>24</sup> Ein einfaches Beispiel ist der Begriff des Agenten, der nicht nur personal, sondern auch apersonal aufgefasst werden kann und den Beobachter dazu anhält, Ausschau nach Ko-Agenten und Kontrahenten (counter-agents), Protagonisten, Antagonisten und Statisten zu halten.<sup>25</sup> Es ist also gerade der ‚Spielraum‘, der den Begriff geschmeidig und aufschlussreich macht.

Bevor Burke die Reichweite seiner Fragen respektive Grundbegriffe erläutert, weist er darauf hin, dass jede sprachliche Reflexion der Wirklichkeit auch eine Deflexion darstellt: Sie ist selektiv, geht nur auf bestimmte Aspekte ein und marginalisiert oder ignoriert andere. So könnte man, um der Realität menschlicher Handlungen beizukommen, den Bewegungsbegriff der Naturwissenschaft in Anschlag bringen. Diese Reflexion der Handlung im Bewegungsbegriff wäre

<sup>23</sup> Kenneth Burke, *A Grammar of Motives*. Berkeley, Los Angeles, London 1969, S. xv.

<sup>24</sup> Ebd., S. xviii.

<sup>25</sup> Vgl. ebd., S. xix-xx.

aber eine Deflexion, da sie vielen Momenten und Motiven menschlicher Handlungen nicht gerecht wird.<sup>26</sup> Zu kurz käme gerade die Zweideutigkeit, die menschlichen Handlungen eignet:

Two men, for instance, may be standing side by side performing the same ‚operations‘, so far as the carrying out of instructions is concerned. Yet they are performing radically different acts if one is working for charitable purposes and the other to the ends of vengeance. They are performing the same *motions* but different *acts*.<sup>27</sup>

Um entsprechenden Kurzschlüssen und Simplifikationen vorzubeugen, wählt Burke bewusst den Weg der Komplikation. Er setzt auf einen Vergleich der menschlichen Handlungsmacht mit dem göttlichen Schöpfungsakt, der welt-erzeugenden Tat schlechthin. Zu diesem Zweck zitiert er einen Brief, den der Philosoph William James (1842-1910) seinem Vater geschrieben hatte. In diesem Brief entwirft James ein Bild vom Schöpfer und vom Schöpfungsakt, mit dem er den Pantheismus widerlegen wollte. Der Pantheismus hebt den Schöpfergott bekanntlich in der Schöpfung auf. Das ist der Sinn der Formel *Deus sive Natura*. In James Brief steht nun:

The essence of the pantheistic conception, if I understand it, consists in there being a necessary relation between Creator and creature, so that both are the same fact viewed from opposite sides, and their duality as Creator and creature becomes merged in a highest unity as Being. Consequently, a conception really opposed to pantheism must necessarily refuse to admit any such ratio as this, – any such external ratio, – so to speak, between them; must deny that each term exists only by virtue of the equation to which it belongs; the Creator must be the all, and the act by which the creature is set over against him has its motive within the creative circumference. The act must therefore necessarily contain an arbitrary and magical element – that is, if I attach the right meaning to those words – undetermined by anything external to the agent. Of course, it is impossible to imagine the *way* of creation, but wherever from an absolute first a second appears, *there* it must be; – and it must be magical, for if in the second there be anything coequal or coeval with the first, it becomes pantheism.<sup>28</sup>

Burke übersetzt die Unmöglichkeit, den *Weg* der Schöpfung nachzuvollziehen in die Unmöglichkeit, den Schöpfungsakt in konkrete, operationale Begriffe aufzulösen.<sup>29</sup> Es gibt, paradox formuliert, keine Methode, die Methode der

<sup>26</sup> Ebd., S. 61.

<sup>27</sup> Ebd., S. 108.

<sup>28</sup> James, zitiert nach Burke, *A Grammar of Motives*, S. 62.

<sup>29</sup> Vgl. ebd., S. 63.

Schöpfung zu bestimmen. (Zuvor hatte Burke darauf hingewiesen, dass im griechischen Wort ‚met-hodos‘ ‚hodos‘ = ‚Weg‘ steckt.)<sup>30</sup> Er weist außerdem darauf hin, dass James ‚first‘ und ‚second‘ nicht temporal oder historisch, sondern logisch versteht, und dass er selbst sich genau dies bei der Analyse des Paradigmas zunutze machen wolle, das der Schöpfungsakt darstellt.<sup>31</sup> Magisch ist dieser Akt vor allem aus einem ‚Grund‘: „[...] God made *everything* out of *nothing*.“<sup>32</sup> Dem Menschen ist das nicht möglich, er kann keine ‚creatio ex nihilo‘ vollbringen. „This enables us to equate magic with novelty“,<sup>33</sup> folgert Burke, der außerdem, in der Konsequenz seiner eigenen Argumentation, anmerkt, dass man sich den Schöpfungsakt nicht als Bewegung denken dürfe, da Bewegung erst mit der Welt in Aktion trete. Sie ist aus Gottes Sicht kein Produktionsmittel, sondern ein Produkt des Schöpfungsaktes. „‚True‘ magic is an aspect not of motion but of *action*.“<sup>34</sup>

Diesem magischen Handlungsbegriff setzt Burke die Erfahrung entgegen, die Sprichwörter wie ‚l’appétit vient en mangeant‘ oder ‚Übung macht den Meister‘ zum Ausdruck bringen. Sie heben darauf ab, dass eine Fähigkeit oder Gewohnheit durch praktische Akte hervorgebracht wird, bei denen das eine zum anderen führt.<sup>35</sup> Über die Methode, die bei der Schöpfung angewandt wurde, können Menschen schlechterdings nichts wissen und nichts sagen. Sie verfügen über keinen operationalen Begriff. Davon, dass der Appetit beim Essen kommt und Übung den Meister macht, können sie sich jedoch durch Erfahrung überzeugen, was die Voraussetzung für ein pragmatisches Verständnis dieser Vorgänge ist.

Schließlich weist Burke darauf hin, dass man nicht nur keine Kenntnis von Gottes Methode, sondern auch keine Vorstellung von den Motiven hat, die der Schöpfung zugrunde lagen. Man kennt weder den Weg noch die Ausgangslage und kann daher unmöglich sagen, warum und wie Gott vom Nichts zur Welt gelangt ist. So schwer es dem Menschen fällt, sich vorzustellen, dass es für die Schöpfung keinen Grund gibt – er kann ihn nicht angeben und sich deshalb auch kein richtiges Bild von ihrem Ablauf machen. Ohne Grund und Weg bleibt der Schöpfungsakt für den Menschen inkommensurabel. Burke gibt dieser negativen Erkenntnis eine spezifische Wendung, wenn er konstatiert: „The concept of God as an agent doesn’t quite satisfy the dramatic necessities, for an agent, like an act, must be placed in some scene.“<sup>36</sup> Das ist der springende Punkt: Gott handelt weder aus einer Szene heraus noch in einer Szene gemeinsamer Aufmerksamkeit; sein Akt entzieht sich jeder menschlichen Wahrnehmung, Vorstellung und logischen Interpretation. Es gibt keine Antwort auf die Frage: „When he acts, in what scene does he act?“<sup>37</sup>

---

<sup>30</sup> Vgl. ebd., S. 15.

<sup>31</sup> Vgl. ebd., S. 64.

<sup>32</sup> Ebd., S. 65.

<sup>33</sup> Vgl. ebd., S. 66.

<sup>34</sup> Ebd., S. 66.

<sup>35</sup> Vgl. ebd., S. 67.

<sup>36</sup> Ebd., S. 70.

<sup>37</sup> Ebd., S. 71.

Umgekehrt gilt, dass die Szenen der Lebenswelt prinzipiell einer Beobachtung und Beschreibung zugänglich sind. Menschliches Handeln lässt sich im Gegensatz zum göttlichen Schöpfungsakt szenopragmatisch erfassen, anhand von Motiven deuten und nach Maßgabe der Zweck-Mittel-Relation bewerten, weil es *nicht* magisch, sondern methodisch ist bzw. methodologisch rekonstruiert werden kann. Es gibt stets einen *Weg*, der durch Handlungen zurückgelegt wird, die sich allerdings nicht in Bewegungen erschöpfen, und es gibt für diese Handlungen auch Gründe, die *ad hoc* unbekannt oder unverständlich sein mögen, für die es also bis auf Weiteres keine schlüssige Ableitung (Deduktion) gibt, die früher oder später aber doch zu erfassen sind, indem man Rückschlüsse aus vergleichbaren Fällen zieht (Induktion) oder eine Regel aufstellt und probeweise auf den fraglichen Fall anwendet (Abduktion). Ausgangspunkt ist jeweils die genaue Beobachtung der Szene – eine Beobachtung, die sich an Burkes Frage-Set orientieren kann und so in eine Faktorenanalyse übergeht, die sich an die fünf Grundbegriffe hält: ‚scene‘, ‚act‘, ‚agent‘, ‚agency‘ und ‚purpose‘.

Der Schlüsselbegriff der ‚agency‘ lässt sich im Deutschen mit ‚Handlungsfähigkeit‘ oder auch mit ‚Handlungsmächtigkeit‘ wiedergeben – etwa so wie ‚literacy‘ die Fähigkeit meint, Texte sinnvoll zu deuten, gegebenenfalls selbst zu verfassen und sich dergestalt eine diskursive Wirkmächtigkeit zu verschaffen. Für Burke hängt diese Handlungsmächtigkeit stets damit zusammen, dass man über eine Methode verfügt, denn sie ist es, die den Menschen befähigt, zweckgemäß zu handeln. Rückt man die Handlungsfähigkeit oder -mächtigkeit des Menschen in eine Vergleichsrelation mit der ‚agency‘ des Schöpfers, wird der Gesichtspunkt der ‚circumference‘ relevant, den James geltend gemacht hatte. Burke nimmt auch diesen Gesichtspunkt auf, wobei er die Beziehung, die zwischen Szene und Akt besteht, von der Beziehung abhebt, die zwischen Szene und Agent besteht:

The word [‘circumference’] reminds us that, when ‚defining by location‘, one may place the object of one’s definition in contexts of varying scope. And our remarks on the scene-act ratio, for instance, suggest that the choice of circumference for the scene in terms of which a given act is to be located will have a corresponding effect upon the interpretation of the act itself. Similarly, the logic of the scene-agent ratio will figure in our definition of the individual, insofar as principles of dramatic consistency are maintained.<sup>38</sup>

Zur Debatte steht also die Differenz von Anthropologie und Theologie in Bezug auf die beiden komplementären Rationalitäten, die sich aus der Beziehung von Szene und Akt sowie Szene und Agent ergeben. Einerseits eröffnet und begrenzt eine Szene den Spielraum menschlicher Handlungen; andererseits besitzt der Mensch das Vermögen, Szenen herzustellen oder dergestalt umzugestalten und auszulegen, dass seine ‚agency‘ eine Umfangerweiterung erfährt. Man muss die Grundbegriffe von Burkes Dramaturgie also in ein dynamisches Verhältnis rücken und im Auge behalten, dass sie weder für sich noch im Zusammenhang

<sup>38</sup> Ebd., S. 77.

betrachtet feststehende, statische Größen darstellen. Eine Szene kann sich durch die Definition der Situation, durch die (Inter-)Aktion, durch die Besetzung der Agenten-Rolle, durch die Methode der Handlung oder dadurch ändern, dass sie mit einem anderen Zweck in Verbindung gebracht wird.

Damit zeichnet sich ab, wie Burkes Dramaturgie der Lebenswelt mit Erving Goffmans *Frame Analysis, An Essay on the Organization of Experience* (1974), der Modularität von Verständnisrahmen und dem empirischen Befund verbunden werden kann, dass alle Menschen auch im Alltag Theater spielen.<sup>39</sup> Eine weitere Verbindung ergibt sich zur Pragmatischen Maxime, die szenespezifisch mit der Devise des Symbolischen Interaktionismus vermittelt werden kann: ‚to take the role of the other‘.<sup>40</sup> Denn ohne Rücksicht auf die Motive und Intentionen, die Methode und die Sicht des Anderen, deren Nachvollzug wiederum eine perspektivische und empathische Mimesis erfordert, ist in vielen Fällen weder der Spielraum der eigenen Handlungen noch die Folge der Interaktion mit dem anderen abzuschätzen. Burke selbst geht weder auf die Pragmatische Maxime noch auf die Devise des Symbolischen Interaktionismus ein. Sein Hauptinteresse gilt der Philosophie-Geschichte, die er mit Hilfe seiner Grundbegriffe einer aufschlussreichen Re-Lektüre unterzieht.

For the featuring of *scene*, the corresponding philosophic terminology is *materialism*.

For the featuring of *agent*, the corresponding philosophic terminology is *idealism*.

For the featuring of *agency*, the corresponding philosophic terminology is *pragmatism*.

For the featuring of *purpose*, the corresponding philosophic terminology is *mysticism*.

For the featuring of *act*, the corresponding philosophic terminology is *realism*.

*Nominalism* and *rationalism* increase the kinds of terminology to seven. But since we have used up all our terms, we must account for them indirectly.<sup>41</sup>

<sup>39</sup> Vgl. das Kapitel ‚Der Theaterrahmen‘ in: Goffman, *Rahmen-Analyse*, S. 143-175.

<sup>40</sup> Vgl. George H. Mead: *Geist, Identität und Gesellschaft aus der Sicht des Sozialbehaviorismus*. Mit einer Einleitung herausgegeben von Charles W. Morris. Aus dem Amerikanischen von Ulf Pacher. Frankfurt am Main 1993.

<sup>41</sup> Burke, *A Grammar of Motives*, S. 128 f.

## 6. Szene und Chronotopos

Die ausführliche Explikation dieser Abbrueviatur kann man in *A Grammar of Motives* nachlesen. Sie ist für eine Skizze der Szenopragmatik nur von nachgeordneter Bedeutung. Vorrangig ist hingegen die Klärung der Frage, wie die einzelnen Szenen, die man einer Faktorenanalyse unterziehen kann, mit dem Raumzeitgefüge der Lebenswelt und den Medien zusammenhängen, die sich ihrer Komplexität dramaturgisch annehmen. Zu seinem Gebrauch des Wortes ‚Szene‘ führt Burke in *A Grammar of Motives* aus:

Using ‚scene‘ in the sense of setting, or background, and ‚act‘ in the sense of action, one could say ‚the scene contains the act.‘ And using ‚agents‘ in the sense of actors, or actors, one could say that ‚the scene contains the agents.‘<sup>42</sup>

Unter dem Gesichtspunkt der Dramaturgie bietet es sich an, diese Auffassung auf das Szenen übergreifende Konzept des Chronotopos zu beziehen, das Michail M. Bachtin (1895-1975) aus der Naturwissenschaft entlehnt und für die Untersuchung narrativer Texte fruchtbar gemacht hat. Die Kurzfassung dieses Konzepts lautet in Zitaten: „Im Chronotopos werden die Knoten des Sujets geschürzt und gelöst.“<sup>43</sup> „In der Literatur ist der Chronotopos für das Genre von grundlegender Bedeutung.“<sup>44</sup> „Als Form-Inhalt-Kategorie bestimmt der Chronotopos (in beträchtlichem Maße) auch das Bild des Menschen in der Literatur; dieses Bild ist in seinem Wesen immer chronotopisch.“<sup>45</sup> Das heißt: Das Raum-Zeit-Gefüge bestimmt, was zum Gegenstand von Erzählungen werden kann und wie sich die Gegenstände behandeln respektive verhandeln lassen, wobei die einzelnen Varianten im Zusammenspiel mit anthropologischen Präsuppositionen zur Konstitution diverser Genres der Erzählkunst beitragen.

In diesem Sinne stellt zum Beispiel das ‚locked room-puzzle‘ die Voraussetzung der klassischen Detektivgeschichte dar, in der Figuren wie Auguste Dupin, Sherlock Holmes, Hercule Poirot oder Miss Marple das Rätsel durch Ermittlungen (Handlungen) löst und die beiden Fragen ‚how could it happen?‘ und ‚who dunit?‘ beantwortet. Den Hintergrund, das ‚setting‘, bildet in diesem Genre eine Gesellschaftsformation, in der Privatgemächer und intime Orte eine konstitutive Rolle spielen. Sie erlauben es nämlich, sich – im doppelten Sinn des Wortes – der Öffentlichkeit zu ‚verschließen‘ und (relativ) unbeobachtet von dieser Öffentlichkeit zu handeln. In sich abgeriegelte, von innen verschließbare Räume gehören im ausgehenden 19. Jahrhundert zur Struktur der Lebenswelt. Ihre Basisdifferenz – die Unterscheidung von publik und non-publik – spiegelt

<sup>42</sup> Ebd., S. 3.

<sup>43</sup> Michail M. Bachtin, *Formen der Zeit im Roman. Untersuchungen zur historischen Poetik*. Hg. v. Edward Kowalski und Michael Wegner. Aus dem Russischen vom Michael Dewey. Frankfurt am Main 1989, S. 200.

<sup>44</sup> Ebd., S. 8.

<sup>45</sup> Ebd., S. 8

sich in der gesamten symbolischen Ordnung der bürgerlichen Kultur wider und bestimmt auch die vorherrschende Auffassung davon, was Kunst darf und nicht darf.

So gilt die Beschäftigung mit Kunst, Musik und Literatur als eine Privatangelegenheit, der das Tagebuch als höchst persönliches Reflexionsmedium entspricht; Theateraufführungen hingegen sind ebenso wie Ausstellungen öffentliche Spektakel. Zum Skandal wird folgerichtig die Darstellung des Privaten und Intimen auf der Bühne der Öffentlichkeit, da dadurch ‚Obszönitäten‘ zur Anschauung gelangen. Das ‚Obszöne‘ ist nämlich genau das, was nicht Gegenstand einer ‚Szene gemeinsamer Aufmerksamkeit‘ werden darf. Wird es dennoch gemalt und ausgestellt oder gar dramatisch ausagiert, findet im Ansatz eine Verschiebung – wenn nicht gar: Aufhebung – der Basisdifferenz statt. Die künstlerische Avantgarde, die diese Bewegung durch inszenierte Skandale forciert, greift also in die symbolische Ordnung der Lebenswelt und in die kulturelle Praxis ein und verändert im Erfolgsfall die gesamte Szenerie.

Es liegt daher nahe, das Raumzeitgefüge des Chronotopos, insofern der Chronotopos eine Kategorie der Makroebene darstellt, in einzelne Szenen zu zerlegen, bei der Analyse der Mikroebene aber nicht zu vergessen, in welchem Verweisungszusammenhang jede einzelne Szene steht: der Tatort in der klassischen Detektivgeschichte, das Kammerspiel der erotischen Verstrickungen in der frivolen Gesellschaftskomödie usw. Was nun die beiden Verhältnismäßigkeiten der Szene-Akt-Beziehung und der Szene-Akteur-Beziehung betrifft, so argumentiert Burke analog zu Bachtin, wenn er über die erste Beziehung sagt:

One could not deduce the details of the action from the details of the setting, but one could deduce the quality of the action from the quality of the setting.<sup>46</sup>

Spielt sich die Mordszene in einem von innen verriegelten Raum ab, liegt nicht nur der Blick durch das Schlüsselloch nahe. Vorgezeichnet ist mit diesem Tatort auch das Szenario der Ermittlung und damit der weitere Verlauf der Detektivgeschichte. Damit sich die beiden Fragen nach dem Tathergang und dem Täter beantworten lassen (wobei die Motivforschung von zentraler Bedeutung ist), muss ein Rätsel („puzzle“) methodisch und nicht etwa magisch gelöst werden. Zum Kontext des ‚settings‘ gehört mithin auch das Indizienparadigma, das mit den Konjunkturalwissenschaften im Zuge des 19. Jahrhunderts aufkommt und eng mit der Abgrenzung der Retroduktion und der Abduktion von den beiden anderen Schlussverfahren der Induktion und Deduktion zusammenhängt. Zudem weist das ‚setting‘ soziale Implikationen auf, die dramaturgische Funktionen besitzen: der Ermittler darf nicht zum Kreis der Verdächtigen gehören und ist in der Regel auch kein vollwertiges Mitglied der herrschenden Klasse, der die Verdächtigen angehören oder – wie die Dienstboden – komplementär zugeordnet sind. Der Ermittler muss die Szene – den Tatort wie den Kreis der Verdächtigen – von außen beobachten und sich doch in die Psyche des Täters

<sup>46</sup> Burke, *A Grammar of Motives*, S. 7.

versetzen, indem er den Tathergang rekonstruiert und dabei, imaginär, die Rolle des anderen, des Schuldigen, übernimmt.

Auf die chronotopische Dimension des ‚setting‘ geht Burke – selbstverständlich ohne Bachtins Begriff zu gebrauchen – ein, als er eine Stelle aus Carlyles *Heroes and Hero-Worship* (1841) folgendermaßen kommentiert: „The correlation between the quality of the country and the quality of its inhabitants is here presented in quite secular terms“.<sup>47</sup> Liest man die Stelle nach,<sup>48</sup> wird ein Problem deutlich, nämlich das Problem der Naturalisierung. Carlyle schließt aus dem Charakter der Landschaft auf den Charakter des Volkes, und Burke sagt denn auch, indem er die deutschen Begriffe verwendet, dass es bei der Beziehung von Szene und Akteur um den „Einklang zwischen Innen- und Außenwelt“ ginge.<sup>49</sup> Heutzutage wirkt eine solche Bemerkung fragwürdig, weil sie, scheinbar umstandslos, ‚setting‘ und ‚character‘ harmonisiert und als Naturanlage des Akteurs ausgibt, was doch nur kulturell anerzogen und erlernt sein kann. Wird das heuristische Prinzip – „the scene-act ratio either calls for acts in keeping with scenes or scenes in keeping with acts – and similarly with the scene-agent-ratio“ –,<sup>50</sup> entsprechend geläutert, mit einer Achtsamkeit für Diastasen befolgt, ist davon auszugehen, dass sich Akt oder Agent nicht im Einklang mit ihrer Umgebung befinden und ihre Gemütsverfassung nicht den Umständen entspricht. Das ist insbesondere dann der Fall, wenn die Szene in die symbolische Ordnung einer fremden Kultur eingebettet ist und der Agent nicht zu der Gesellschaft gehört, die sich mit dieser Kultur identifiziert.

Deutlich wird hier, warum und inwiefern das dramaturgische Modell von Burke einer Revision im Lichte inter- und transkultureller Erfahrungen unterzogen werden muss. Das Gleiche gilt für die Vorstellung, die es vom Körper enthält. „Dramatistically‘, the basic unit of action would be defined as ‚the human body in conscious or purposive motion““.<sup>51</sup> Hier kann eine Anleihe bei der Phänomenologie weiterhelfen. Bernhard Waldenfels hat im Anschluss an Maurice Merleau-Ponty eine elementare Unterscheidung getroffen. *Einerseits hat der Mensch einen Körper*, über den er in gewisser Weise verfügen, den er steuern und einsetzen, also wie ein Instrument verwenden kann – *andererseits ist der Mensch ein Leib* und diesem unterworfen, hingegeben, ja ausgeliefert, so dass er mitunter an diesem Leib zu leiden hat.<sup>52</sup> Dieses Pathos wird dadurch

<sup>47</sup> Ebd., S. 8.

<sup>48</sup> Die Carlyle-Stelle lautet: „These Arabs Mohammed was born among are certainly a notable people. Their country is itself notable; the fit habitation for such a race. Savane inaccessible rock-mountains, great grim deserts, alternating with beautiful strips of verdure; wherever water is, there is greenness beauty; odoriferous balm-shrubs, date-trees, frankincense-trees. Consider that wide horizon of sand, empty, silent, like a sand-sea, dividing habitable place from habitable place. You are all alone there, left alone with the universe; by day a fierce sun blazing down on it with intolerable radiance; by night the great deep heaven with its stars. Such a country is fit for a swift-handed, deep-hearted race of men“ (zit. n. Burke, *A Grammar of Motives*, S. 7 f.).

<sup>49</sup> Ebd., S. 9.

<sup>50</sup> Ebd., S. 9.

<sup>51</sup> Ebd., S. 14.

<sup>52</sup> Vgl. u.a. Bernhard Waldenfels, *Sozialität und Alterität. Modi sozialer Erfahrung*. Frankfurt am Main 2015, S. 247.

verstärkt, dass der Leib mit seiner Sinnlichkeit ein unhintergebares Medium darstellt, die Basis-Schnittstelle zur Welt sozusagen, so dass sich die Bruchlinie der Erfahrung, die zwischen Körper-Haben und Leib-Sein verläuft, praktisch in alle Beziehungen ‚einschreibt‘. Das eröffnet zwar die Möglichkeit, sich das gesamte menschliche Dasein, einer Nietzsche-Metapher zufolge, ‚am Leitfaden des Leibes‘ auszulegen,<sup>53</sup> führt aber auch dazu, dass der Mensch bei dieser Auslegung beständig auf Grenzen und Unmöglichkeiten stößt, die zugleich innerhalb seiner selbst, zwischen Ego und Alter sowie zwischen Subjekt und Objekt liegen. Dinge haben Körper, aber keinen Leib, durch den sie affektiv auf ihre Umwelt bezogen sind; Bezugspersonen sind affizierbar, stecken aber in einem anderen Körper als dem eigenen, so dass ihre Affektion für den Beobachter selbst nicht leiblich zu spüren ist usw. Auf allen Ebenen der Interaktion und Reflexion, des Handelns und des Erlebens zeichnen sich daher Bruchlinien der Erfahrung ab, die Zweideutigkeiten mit sich bringen. Ist der andere affiziert oder nicht, spürt alter was ego spürt, ist das eigene Tun und Lassen Ausdruck von Kraft und souveräner Handlungsmacht oder handelt man nur als Agent einer höheren Gewalt?

Burke spricht einige dieser Zweideutigkeiten mit den Komplementärbegriffen ‚poiema‘ und ‚pathema‘ an, die mit ‚Tun‘ und ‚Lassen‘ nur unzureichend erfasst werden. Zum ‚Erleiden‘ kann auch das ‚Bewusstsein‘, das ‚Wissen um‘ gehören; das ‚Tun‘ kann neben dem ‚Erzeugen‘, ‚Herstellen‘ und ‚Machen‘ auch ein ‚Zulassen‘, ein ‚Gewähren- und ‚Geschehen-Lassen‘ sein.<sup>54</sup> Zweideutigkeiten dieser Art wurden bereits in der antiken Tragödie eindrucksvoll in Szene gesetzt. Die Szenenfolge, die Aristoteles (384-322 v. Chr.) in seiner *Poetik* als ein kausales Geschehen bestimmt, aus dem sich Schlussfolgerungen für die Lebenswelt der Zuschauer ableiten lassen, wird gerade dadurch zu einem Erkenntnismedium und Handlungsmodell, dass sie die Bruchlinien der Erfahrung vor Augen führt und offenbart, wie gute Absichten eine verhängnisvolle Verwicklung heraufbeschwören. Eng verbunden mit dem Wechselspiel von ‚poiema‘ und ‚pathema‘ respektive Mythos, Peripetie und Anagnorisis ist ein Gedanke, den Burke ebenfalls bei Aristoteles entdeckt und mit einer spezifischen Empfindungsqualität versehen hat:

All human happiness or misery takes the form of action; the end for which we live is a certain kind of activity, not a quality. Character gives us qualities, but it is in our actions – what we do – that we are happy or the reverse.<sup>55</sup>

Folgt man dieser Auffassung, kommt der Faktorenanalyse, die den Beobachter über Motive und Intentionen aufklärt, eine eminente, ethische Bedeutung zu, deren Kehrseite intentionalistische Fehlschlüsse sind. Man vermutet dann auch dort eine (böse) Absicht, wo keine am Werk ist und befördert das eigene Unglück, indem man es dem Vorsatz der anderen zuschreibt. Näher zu untersuchen

<sup>53</sup> Vgl. Stephan Grätzel, *Die philosophische Entdeckung des Leibes*. Wiesbaden/Stuttgart 1989.

<sup>54</sup> Vgl. Burke, *A Grammar of Motives*, S. 41.

<sup>55</sup> Vgl. ebd., S. 230.

bleibt, wie die Faktorenanalyse mit der empathische Mimesis zusammenhängt, die jede perspektivische Mimesis auslöst, solange keine Empathieblockade willentlich ausgeübt wird.<sup>56</sup> Denn gerade die empathische Mimesis ist von zentraler Bedeutung für die soziale Integration von Szenen. Sie führt nämlich dazu, dass der Beobachter alle menschlichen Agenten als Seinesgleichen auffasst und dadurch in die Lage versetzt wird, Rückschlüsse von seinen eigenen Empfindungen auf die der anderen vorzunehmen, obwohl er keinen leiblichen Zugang zur Empfindungsweise der anderen hat. Diese Prädisposition zur empathischen Mimesis lässt sich phänomenologisch auch als ‚Responsivität‘ in dem von Waldenfels dargelegten Sinn begreifen.<sup>57</sup> Aus semiologischer Sicht geht es dabei um die Funktion der emotional-immediaten Interpretanten, insbesondere darum, wie sie die dynamisch-energetischen Interpretanten, also den weiteren Verlauf der Vorstellungsbildung, mit einer Empfindungsqualität grundieren, die im Wesentlichen das Produkt aus der Gemütsverfassung des Beobachters und der Atmosphäre darstellt, die er szenespezifisch wahrnimmt. Zerlegen lässt sich dieses Produkt dann wiederum in einen Bedeutungsgehalt und in eine Verlaufsgestalt, denn „[...] the act-agent ration more strongly suggests a temporal or sequential relationship than a purely positional or geometric one.“<sup>58</sup>

Es ist zwar möglich, Akte und Agenten in einer Szene zu verorten, der Beobachtung sind Akt und Agent aber nur in ihrer Dynamik, inmitten eines Geschehens, zugänglich, das in aller Regel über die Szene hinausweist. Weder der Akt noch der Agent gehen hinsichtlich ihrer Bedeutung in der Szene auf, die ihrerseits als Teil eines umfassenderen Geschehens, also chronotopologisch, begriffen werden muss. Obwohl sich jede Szene, wie an Filmen deutlich wird, aus ‚Momentaufnahmen‘ zusammensetzt, übersteigt der Bedeutungsgehalt der Verlaufsgestalt die Summe der Teile, also der einzelnen Momentaufnahmen. Der Grund dafür ist der Bezug auf die Drehbücher und Verständnisrahmen, den ein Beobachter herstellen muss, um sich die Intentionen, Motive und Ziele der Handelnden zu erschließen. Von daher wird noch einmal verständlich, warum Burke die Reduktion von Handlungen auf (sichtbare) Bewegungen ablehnt. Der Film ist auch in dieser Hinsicht aufschlussreich. Wäre er nur eine Aneinanderreihung von Bewegungsbildern, könnte er die umfangreiche kulturelle Sinnproduktion, die ihm geschuldet ist, kaum leisten. Zu dieser aber wird die Projektion der Bilder durch die konjekturalen Auffassungsakte der Zuschauer, die das Sicht- und Beobachtbare, also die einzelnen *takes*, mit *scripts* und *frames* ‚versehen‘, mithin szenografisch auffassen und so den Zweck der Montage bestimmter Kameraperspektiven, Lichtverhältnisse, Drehorte, Mienen, Gesten usw. – kurz: der Inszenierung – realisieren.

Man kann aus den Seitenblicken auf die Erzählkunst, das Schauspiel und den Film einen wichtigen Schluss ziehen: Um von jener Dramaturgie der Lebenswelt, die auf einer Grammatik der Motive beruht und eine Faktorenanalyse menschlicher Handlungen erlaubt, zu der Semantik und Pragmatik zu gelangen, ohne die

<sup>56</sup> Vgl. Fritz Breithaupt, *Kulturen der Empathie*. Frankfurt am Main 2009, S. 9.

<sup>57</sup> Vgl. Bernhard Waldenfels, *Antwortregister*. Frankfurt am Main 1994.

<sup>58</sup> Burke, *A Grammar of Motives*, S. 16.

keine Kultursemiotik auskommen kann, ist es offenbar notwendig, die ‚agency‘ der Konjektur hervorzuheben und als die Macht auszuzeichnen, die den Beobachter befähigt, Szenen sinnvoll zu verknüpfen, Querbezüge zu entdecken und dank dieser Querbezüge in ein und denselben Verständnisrahmen einzufassen. Eine solche Konjektur unterscheidet sich von den eigentlichen Beobachtungsakten der Observation dadurch, dass sie Schlussfolgerungen (Inferenzen) involviert, die auf die Gedächtnisbildung, das Vorstellungsvermögen und die Schemata angewiesen sind, die Produkte der Einbildungskraft sein müssen, da sie der Szene selbst nicht zu entnehmen sind und folglich auch nicht ‚in die Sinne fallen‘. In den Fokus der Aufmerksamkeit rückt damit die Differenz von Perzeption und Apperzeption, von Wahrnehmung und Auffassung, Anschauung und Begriff, Repräsentamen und Interpretant. Diese Differenz ist aber nichts anderes als jene, die zwischen Szene und Szenografie, *inter-action* auf der einen Seite sowie *frame* und *script* auf der anderen Seite respektive Empirie und mentaler Enzyklopädie besteht. So gesehen, hängt die Deutung einer Szene wesentlich von dem Vergleich zwischen dem virtuellen Text der Szenografie, der ein Kondensat von Geschichten respektive Erfahrungen darstellt, und der tatsächlich beobachteten Ereignisfolge ab. Was geschieht, wird an dem Spielraum der Handlung gemessen, der szenografisch vorgezeichnet ist, i.e. an den Optionen, die sich den Agenten bieten und den Motiven, die der Wahl zwischen verschiedenen Optionen entsprechen.

## 7. Eine kurze Zwischenbilanz

‚Szenen gemeinsamer Aufmerksamkeit‘ fungieren als Lern- und Entwicklungsmedien des zwischenmenschlichen Zeichenverkehrs. Mit der Fähigkeit, eine perspektivische und empathische Mimesis zu vollziehen, wird die Fähigkeit erworben, sowohl auf die Gegenstände als auch auf die Partner der sozialen Interaktion Bezug zu nehmen. Diese Fähigkeit ist grundlegend für die alltägliche face to face-Kommunikation, aber auch für die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit, die durch technische Medien unterstützt wird. Prinzipiell können alle Szenen einer Faktorenanalyse unterzogen werden, die (mutmaßlich) Aufschluss über die Motive und Intentionen der beteiligten Personen liefert. Die Befolgung der Pragmatischen Maxime dient komplementär dazu, die Bedeutung einer Szene anhand der Folgen abzuschätzen, die mit den einzelnen Handlungsoptionen verbunden sind. Im Wechselspiel mit den Erfahrungen, die ein Individuum in der Lebenswelt macht, bildet sich eine Realenzyklopädie, die wesentlich aus anthropologischen Präsuppositionen und Szenografien besteht. Die einzelnen Verständnisrahmen sorgen für eine rasche Erfassung der Lebenswelt, die ebenso wie die Kultur einen szenischen Zuschnitt aufweist; Drehbücher dienen vor allem der Verhaltenskoordination. Bereichsspezifisch sortiert, erlauben es die *frames* und *scripts*, menschliche Handlungen chronotopologisch und dramaturgisch zu gliedern. Diese Gliederung wird mit Blick auf die daraus resultierenden Verhaltensstile in den verschiedenen Genres der Erzähl- und Bühnenkunst

reflektiert. Gesteigert wird durch diese literarischen Medien die Beobachtungsleistung des sozialen Systems, letztlich also die Fähigkeit des Einzelnen, größere Zusammenhänge, Sachverhalte und Ereignisfolgen szenopragsmatisch zu erfassen und so den Umfang der eigenen Realenzyklopädie zu erweitern. Sieht man im Erwerb der Fähigkeit zur perspektivischen und empathischen Mimesis die Bedingung der Möglichkeit, sich semiotisch *und* sozial zur Mit- und Umwelt zu verhalten, ist es notwendig, Zeichen und Medien einer funktionalen Differenzierung zu unterziehen. Einerseits erzeugen nämlich auch Medien ‚Szenen gemeinsamer Aufmerksamkeit‘, andererseits koppeln sie die sinnliche Wahrnehmung dieser Szenen häufig von dem Chronotopos ab, der auf den menschlichen Leib konvergiert. Das ist paradox, ist der Leib doch das Organ der sinnlichen Wahrnehmung.

## 8. Die ‚Kraft‘ der Medien

Medien wie das Internet und Mediengeräte wie das Smart Phone sind heute allgegenwärtig. Sie bestimmen die soziale Interaktion in einem Ausmaß, dass ihr Nicht-Gebrauch – etwa während eines Sinfoniekonzertes – eigens geregelt werden muss. Im Übrigen ist die so genannte Netzwerk-Gesellschaft ständig ‚online‘. Ihre Mitglieder müssen jederzeit erreichbar und verfügbar sein. Tatsächlich gibt es kaum noch Orte, an denen man nicht mit anderen vernetzt und insofern – auch ohne Überwachungskameras – einem Monitoring ausgeliefert ist, dem un/freiwillig das permanente ‚Posten‘ von ‚Selfies‘ in allen möglichen und unmöglichen Posen entspricht. Die sozialen Medien der Netzwerk-Gesellschaft haben die Distinktion, die noch in der Fernseh-Gesellschaft zwischen denen, die im Rampenlicht der Öffentlichkeit standen, und jenen, die ihnen bei ihren Auftritten aus dem Halbdunkel der Wohnzimmer zusahen, weitgehend aufgehoben und eine hybride Sphäre der wechselseitigen Dauer-Beobachtung und Verhaltenskoordination geschaffen, die weder mit dem Begriff der Privatheit noch mit dem der Publizität angemessen erfasst wird.

Im Rückblick gewinnt man den Eindruck, dass die Lebenswelt des ausgehenden 19. Jahrhunderts, die im ‚locked room puzzle‘ einen emblematischen Ausdruck gefunden hatte, zunächst durch die Fernseh-Gesellschaft, die im 20. Jahrhundert entstand, und nun, im 21. Jahrhundert, durch die Sozialen Medien erneut einem Strukturwandel unterzogen wurde, der dazu führt, dass Szenen, die traditionell getrennt voneinander ausagiert wurden und auch nicht im Fokus einer gemeinsamen Aufmerksamkeit standen, in einem Display zusammengefügt werden. Es lohnt sich, diesem Strukturwandel anhand einiger Schlüsselwerke der Medienwissenschaft nachzugehen.

Vorausgeschickt sei, wie man die Idee der Szenografie einsetzen kann, um Zeichen und Medien voneinander abzugrenzen, obwohl Zeichen wie Medien ‚Szenen gemeinsamer Aufmerksamkeit‘ aufspannen und eine perspektivisch-empathische Mimesis evozieren. Während Zeichen gerade nicht die Verständnisrahmen und Drehbücher determinieren, auf die ein Interpret im Verlauf seiner

Deutung rekurriert, zeichnen sich Medien durch die Kraft der Formatierung, also dadurch aus, dass sie die Nutzer mit *frames* und *scripts* versorgen, die vergleichsweise wenig Spielraum für abweichendes Denken und Verhalten lassen. Medien sind, anders gesagt, bestrebt, die dynamisch-energetischen Interpretanten, die sich kaum steuern lassen, zu überbrücken und einige, wenige logische Interpretanten mit den emotional-immediaten kurzzuschließen, die sie unaufhörlich stimulieren. Darin liegt ihre Kraft und Macht – aber offenbar auch das Risiko, das Medien für die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit darstellen. Dass dieses Risiko in den Medien selbst kaum reflektiert wird und stattdessen ein Kult mit der Chance auf Information, Kommunikation und (virtuelle) *communitas* getrieben wird, die sie bieten, ist offensichtlich, wenn man die Medien dialektisch betrachtet.

Das hat, wie kein anderer vor ihm, Marshall McLuhan (1911-1980) getan. Er sah, dass jede mediale Erweiterung der menschlichen Sinnes- und Bewegungsorgane auch eine Amputation mit sich führt und dass der eigentliche Inhalt einer technischen Innovation die Form ist, die sie der Wahrnehmung verleiht. In seinem Hauptwerk *Understanding Media* (1964) brachte McLuhan diese Erkenntnis auf die oft missverstandene Formel, die ihn berühmt und berüchtigt gemacht hat: „The medium is the message“.<sup>59</sup> Im Grunde wollte er damit sagen, dass Medien äußerst wirksame Metaphern sind, weil sie Bedeutungen und Verhaltensweisen von einem Bereich der Lebenswelt in einen anderen übertragen, diesen dadurch umgestalten, und das neue, Unbekannte in eine heuristische Perspektive rücken. Ein Anschauungsbeispiel kann helfen, diesen Gedanken besser zu verstehen: Als man die Gebäude, in denen elektrische Schatten über die Leinwand huschen, ‚Lichtspieltheater‘ nannte, also in der Pionierphase der Kinetographie, wurde mit dieser Metapher ein semantisches Differential etabliert. Die Bezeichnung hebt das noch kaum Bekannte am Film, der eben nur ein Licht- und kein Körperspiel ist, hervor und koppelt es an den bewährten Verständnisrahmen des Theaters, den jedermann und jede Frau kennt. Die Metapher trägt der historischen Tatsache Rechnung, dass der Inhalt der meisten Filme damals ein Bühnenstück war, sie lässt aber zugleich durchblicken, das eigentlich Neue sei gar nicht der Inhalt, sondern die Form der Darbietung, die sich nachhaltig von der Form der Darbietung unterscheidet, die den Zuschauern im Theater geboten wird. Wenn man sich in diesem Sinne das Neue an der Film-Vorführung durch einen Vergleich mit der Dramen-Aufführung klar macht, wird das Theater zum Modell des Kinos, das heißt: Man macht sich die Eigenart des einen Mediums anhand der Bezugspunkte klar, die das andere in einer bestimmten Weise konfiguriert und setzt dabei auf das aufschlussreiche Wechselspiel von Gemeinsamkeiten und Unterschieden.

Medien sind, allgemeiner formuliert, wirksame Metaphern, weil sie Bedeutungen in eine Form bringen, dank der man sie von einem Ort an einen anderen übertragen oder von einer Person an andere selbst dann vermitteln kann, wenn die anderen Personen gar nicht vor Ort sind. Mit diesem Schlüssel in der Hand

<sup>59</sup> Vgl. Marshall McLuhan, *Die magischen Kanäle. „Understanding Media“*. Düsseldorf/Wien 1968, S. 13.

lassen sich viele Entwicklungen verstehen, die medieninduziert sind. Gleichwohl ist damit, genau genommen, noch kein szenopragsmatisches Verständnis der Medienkultur möglich, das erklärt, wie die Bedeutungsübertragung Einfluss auf menschliche Handlungen nimmt. Es ist daher hilfreich, Medien als technische Vorrichtungen zu verstehen, die einen Schall- und/oder Schauraum für Zeichenspiele schaffen – Zeichenspiele, die dann gemeinsam beobachtet, gegebenenfalls wieder aufgeführt und immer wieder von Neuem mit Bedeutung aufgeladen werden können. In diesem Sinne sind Theater wie Kinos Medien; in diesem Sinne sind es auch Fernsprecher und Hörfunkgeräte.

Fünf Jahre nach McLuhans Tod veröffentlichte Joshua Meyrowitz sein Buch *No sense of Place. The Impact of Electronic Media on Social Behaviour*, das 1987 auf Deutsch unter dem vielsagenden Titel *Die Fernseh-Gesellschaft* erschienen ist. Meyrowitz untersucht in diesem Buch, wie die Fernseh-Gesellschaft, die sich in den 1950er Jahren, beginnend in den USA und dann auf Europa übergreifend, konstituiert hatte, im Verlauf der 1960er und 1970er Jahre neue Verhaltensstile schuf. Dazu führte er die Überlegungen von Marshall McLuhan mit den Überlegungen von Erving Goffman zusammen. „Goffman beschreibt das soziale Verhalten als eine Art Theaterstück auf vielen Bühnen. Jeder von uns spielt unterschiedliche Rollen in unterschiedlichen sozialen Umgebungen und ist dabei abhängig von der Art der Situation, unserer jeweiligen Rolle darin und der Zusammensetzung des Publikums“.<sup>60</sup> Vordergründig betrachtet, entsteht so ein dramatisches, genau besehen jedoch ein recht statisches Bild der Lebenswelt, denn es sind nach Goffman immer wieder die gleichen stereotypen Rollen, die in den gleichen Standardsituationen eingenommen werden. Meyrowitz merkt daher an: „Das soziale Leben als stabil zu betrachten stimmte jedoch nicht mehr mit den Ereignissen überein. Die Menschen in den späten 60er Jahren ‚spielten‘ immer noch Rollen, aber es waren nicht mehr dieselben Rollen wie vorher“.<sup>61</sup>

McLuhan wiederum hatte den Rollenwechsel auf den vermehrten Einsatz der elektronischen Medien zurückgeführt. „Doch *wie* die elektronischen Medien diesen allgemeinen sozialen Wandel hervorbringen, das arbeitete er nicht klar heraus.“<sup>62</sup> Meyrowitz Erklärung rekurriert auf die Fähigkeit der elektronischen Medien, verschiedene Situationen – man könnte auch sagen: verschiedene Wahrnehmungsszenen und Verhaltensmuster –, die in der traditionellen Gesellschaft noch getrennt waren, zusammenführen:

Wenn verschiedene soziale Situationen miteinander kombiniert werden, kann ein früher angemessenes Verhalten plötzlich unangemessen werden. Wird eine private Situation öffentlich, weil sie mit anderen Situationen vermischt wird, dann muß sich der Verhaltens-

<sup>60</sup> Joshua Meyrowitz, *Die Fernseh-Gesellschaft. Wirklichkeit und Identität im Medienzeitalter*. Aus dem Amerikanischen übersetzt von Michaela Huber. Weinheim/Basel 1987, S. 13.

<sup>61</sup> Ebd., S. 14.

<sup>62</sup> Ebd., S. 14.

stil verändern. Eine Kombination von Situationen verändert das Rollenverhalten und die Struktur sozialer Wirklichkeit.<sup>63</sup>

Zu den Bedingungen der neuen Verhaltensstile, die durch das Fernsehen befördert wurden, zählte Meyrowitz, „daß die Vorstellungen von Kindheit und Erwachsensein sowie von Männlichkeit und Weiblichkeit verschwimmen und daß die politischen Führer auf das Niveau des Durchschnittsbürgers herabgeholt wurden“.<sup>64</sup> Was sich ändert, ist aber nicht nur der Umgangstil der Menschen im Alltag, sondern auch der Modus, in dem sich die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit vollzieht. Real ist, zugespitzt formuliert, nur, was auch telegen ist; was im Fernsehen nicht vorkommt, existiert auch nicht.

Die Fernseh-Gesellschaft hat in Europa durch die Einführung der Privatsender Mitte der 1970er Jahre eine nachhaltige Zäsur erfahren, ohne dass sich ihre Prozesslogik wesentlich geändert hätte, obwohl die kulturellen Folgen beträchtlich waren. Diese Prozesslogik ist *mutatis mutandis* auch heute noch, in der Netzwerk-Gesellschaft am Werk. Den Wandel von der Fernseh- zur Netzwerk-Gesellschaft hatte Meyrowitz bereits 1985 abgesehen. Auf den letzten Seiten seines Buches stellt er fest:

Jeder Personalcomputer kann heute in jede Leitung zu einem Zentralcomputer ‚eingespeist‘ oder an jeden anderen Personalcomputer angeschlossen werden – und das allein mit Hilfe des überall verbreiteten Telefonsystems. Der Computer stimuliert die Integration verschiedener Technologien – Fernsehen, Telefon, Audio-, Video-Rekorder, Satelliten und Drucker – in ein großes Informations-Netzwerk. Je mehr Arbeit und Spiel in unserer Gesellschaft ‚informativ‘ statt ‚materiell‘ wird, desto schneller und nachhaltiger werden Unterschiede zwischen ‚Hier‘ und ‚Dort‘ abgebaut, und desto stärker übernehmen wir die Rolle von Jägern und Sammlern im Informationszeitalter.<sup>65</sup>

Meyrowitz Analyse der Prozesslogik, dank der die Fernseh-Gesellschaft neue Verhaltensstile und kulturelle Werte geschaffen hat, ist äußerst aufschlussreich: Sie macht erstens verständlich, wie Medien mit bestehenden Szenen verfahren und ‚Szenen gemeinsamer Aufmerksamkeit‘ erzeugen, indem sie Wahrnehmungsbarrieren niederreißen. Meyrowitz Analyse, die in dieser Hinsicht an McLuhan anschließt, lässt sich zweitens entnehmen, dass es die Form der Medien-Szenen (und nicht so sehr die Thematik der Berichterstattung oder Unterhaltung) ist, auf die es ankommt. Man weiß natürlich auch ohne fernzusehen, dass es das andere Geschlecht gibt, dass Erwachsene Geheimnisse vor Kindern haben und Politiker auch nur Menschen sind. Indem dieses Wissen jedoch immer wieder zu einer Anschauung gelangt, die formatspezifisch mit bestimmten Auffassungsperspektiven und Wert-Akzenten verbunden wird und

---

<sup>63</sup> Ebd., S. 15.

<sup>64</sup> Ebd., S. 16.

<sup>65</sup> Ebd., S. 221.

so weit verbreitet ist, dass man ihr in der Lebenswelt, auf dem Gebiet der Anschluss-Kommunikationen, ständig wiederbegegnet, wird die Vorstellungsbildung wie durch Leitplanken auf einige wenige Bahnen gelenkt, so dass – um im Bild zu bleiben – Gehirn-Mulden entstehen, in die das Denken gleichsam automatisch abgleitet. Es verknüpft die telegenen Repräsentationen des eigenen und des anderen Geschlechts, der Erwachsenenwelt und der Politik gewohnheitsmäßig mit bestimmten Verständnisrahmen und Drehbüchern. Die Folge ist eine szenografische Reduktion der Komplexität und Kontingenz, die das menschliche Handeln insgesamt auszeichnet, eine Engführung des Vorstellungsvermögens auf wenige Standardsituationen, denen ein festes Set von stereotypen Bildern und handelsüblichen Auslegungen entspricht.

Zur Dialektik der Medien gehört allerdings drittens, dass sie selbst es sind, die diese bis zur Automatisierung von Wahrnehmung und Schlussfolgerung reichende Gewohnheitsbildung („habit-taking“) turnusmäßig aufbrechen müssen durch die Inszenierung von Aufsehen erregenden Zeichen-Ereignissen, da ansonsten Langeweile eintreten würde und der eine oder andere Nutzer auf den Gedanken verfallen würde, die Dramatik der Lebenswelt könnte spannender als die Medienrealität sein. Zum Zwecke des ‚habit-breaking‘ bedienen sich die Medien im Informations-Sektor jener Ereignisse, die ihrer eigenen Definition zufolge als ‚Sensationen‘ gelten können. In der englischsprachigen Fernseh-Welt werden diese Ereignisse bezeichnenderweise als ‚*breaking news*‘ gehandelt, da sie das laufende Programm, das ja immer auch ein Programm der Verhaltenssteuerung darstellt, *durchbrechen* – wenn auch nur für eine kurze Schockphase, der dann alsbald die Beruhigung der Gemüter durch die Wiederaufnahme des angekündigten, thematisch wie dramaturgisch absehbaren Sendebetriebs folgt. Im Unterhaltungssektor sind es, sofern dieser überhaupt noch getrennt vom Infotainment ausgewiesen und wahrgenommen wird, die ‚Spektakel‘, die der Kunstbetrieb den Massenmedien liefert. Hier wie dort besteht die entscheidende Funktion der Medien in der Ereignisdeutung, also darin, dass dem Publikum, kaum dass emotional-immediate Interpretanten stimuliert wurden, der logische Schluss präsentiert wird, auf den sich Redakteure, Moderatoren und Kommentatoren bereits ohne Zutun und Mitsprache der Rezipienten geeignet haben.

Die Karriere der Sozialen Medien, bei denen es nicht ohne Zutun und Mitsprache der Rezipienten geht, die sich nun als Meinungsproduzenten, Content-Provider und Blogger fühlen dürfen, hat sicher einen Grund in der Krise dieser Prozedur. Ob die Chance, die entsprechende Foren bieten, mit nachhaltigen Effekten für die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit genutzt werden kann, bleibt abzuwarten. Evident ist jedenfalls, dass beim Übergang von der Fernseh-Gesellschaft zur Netzwerk-Gesellschaft, die wie jede neue Medienkultur die Sedimente der vorigen in sich trägt, wieder Wahrnehmungsbarrieren eingeebnet worden sind, die bestimmte Distinktionen ermöglicht hatten. An vielen Distinktionen wurde zwar schon zuvor gerüttelt, etwa an der zwischen Prominenz und Nicht-Prominenz, Programmverantwortlichen und Unverantwortlichen, Sendern und Empfängern. Doch erst mit den Sozialen Medien werden diese Distinktionen nivelliert und obsolet.

Das Phänomen wurde schon relativ früh von Leuten beschrieben, die mit Werbung befasst waren. Sie erkannten, dass es nicht mehr einfach darum gehen kann, eine Zielgruppe so lange zu beeinflussen, bis ihre Mitglieder das Bedürfnis verspüren, den Herstellern, die sich der Werbemedien bedienen, ein vorgefertigtes Produkt abzukaufen. Vielmehr sollten ‚Szenen der Interfusion‘ von Anbietern und Nutzern, Unternehmen und Kunden entwickelt werden, in denen die Produkte gemeinsam entwickelt und verbessert werden. Es ist sicher kein Zufall, dass sich gerade die Software-Entwicklung, zumindest teilweise, in Szenen der Interfusion abspielt. Und es ist auch kein Zufall, dass man der Krise des Fernsehens mit Interfusionen im Internet begegnen wollte. Die Nutzer-Foren, in denen die US-Serie *Lost* von Zuschauern kommentiert wurde, die sich für oder gegen die Weiter-Entwicklung einer Figur aussprechen und dramaturgische Vorschläge machen konnten, die von den Machern zuweilen tatsächlich aufgegriffen wurden, ist nur ein Beispiel.

Ein anderes, noch aufschlussreicheres Beispiel sind die Gamer-Communities, da man in ihnen ein symbolisches Kapital erwerben kann, das mit der Level-Struktur der Spiele zusammenhängt und spezifische Distinktionen erlaubt.<sup>66</sup> Signifikant für die Medien-Szenen dieser Communities ist daher, wie deutlich sich Eingeweihte und Nicht-Eingeweihte, Erfahrene und Unerfahrene voneinander abheben und wie viel Zeit die Mitglieder investieren, um wahrhaft dazu zu gehören und das Niveau ihrer ‚performance‘ zu steigern. Indem ihr Spielverhalten registriert und ausgewertet wird, folgen auch diese Szenen dem Prinzip der Interfusion. Bezeichnenderweise kommt es zwischen den Spieleentwicklern und den Top-Gamern zu regelrechten Duellen, wenn es um die Erhöhung des Schwierigkeitsgrades einerseits und seine Bewältigung andererseits geht.

Etwas anders liegt der Fall bei den Kult-Serien, die es in dieser Form erst seit ihrer DVD-Vermarktung gibt. Auch sie absorbieren in hohem Maße die Aufmerksamkeit derjenigen, die zum Beispiel auf *GAME OF THRONES* schwören und jedem Außenseiter nachdrücklich versichern, dass er mindestens vier Staffeln durchhalten müsse, um die eigentliche Qualität dieses Produktes zu erfassen und mitreden zu können. Da der zeitliche Aufwand, den es braucht, um ‚Insider‘ zu werden, wenig Raum für andere Aktivitäten lässt – etwa für die Lektüre von Tageszeitungen oder für Theaterbesuche – wirkt sich der Serien-Hype auf die Medien-Kultur insgesamt und damit auch auf die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit aus. Es scheint, dass die Medien-Evolution mit der Netzwerk-Gesellschaft an einen Umschlagpunkt gelangt ist. Das Prinzip der Massenmedien bestand stets darin, den Skopus der gemeinsamen, thematisch fokussierten Aufmerksamkeit zu erweitern und eine intellektuelle Teilnahme am großen Ganzen unter Verzicht auf unmittelbare soziale Interaktion zu ermöglichen. Die Medien-Szenen der Netzwerk-Gesellschaft zeichnen sich demgegenüber durch eine Hinwendung zur sozialen Interaktion unter Verzicht auf die Berücksichtigung übergeordneter Gesichtspunkte aus. Sie verengen im Modus der Immersion den kulturellen Horizont der Teilnehmer. Je länger man in die Subsinwelten der

---

<sup>66</sup> Vgl. zur Terminologie: Pierre Bourdieu, *Sozialer Sinn. Kritik der theoretischen Vernunft*. Übers. v. Günter Seib. Frankfurt am Main <sup>3</sup>1999.

einzelnen Szenen, Serien und Genres abtaucht, desto weniger achtet man auf Querbezüge und Zusammenhänge. Der Erlebniswert der Mediennutzung steigt, während der realenzyklopädische Informationsgehalt sinkt. Möglich ist dies, weil die Szenen für einander relativ irrelevant sind. Um in der einen erfolgreich zu agieren, muss man nicht wissen, was in der anderen geschieht. Im Prinzip war auch schon das Verhältnis der Kunst- und der Theaterszene ähnlich geregelt – nur nahmen die Teilnehmer der Kunst- wie der Theaterszene, die sie immer nur stunden-, aber nicht tage- oder gar wochenweise beansprucht, eben auch noch das Informationsangebot der Massenmedien wahr. Indem dessen Nutzung zunehmend entfällt, driften die übrig bleibenden Kultur- und Medien-Szenen auseinander. Zuweilen führt diese Entkoppelung sogar zu einer wechselseitigen Immunisierung gegenüber den Relevanzkriterien der jeweils anderen. Der Online-Nomade lebt eher in Stammesgemeinschaften als dass er sich als Teil einer übergreifenden Gesellschaft erfährt, er ratifiziert in seinem Verhalten die Globalisierung genauso, wie sie szenopragsmatisch ausbuchstabiert wird.

Das hat Vor- und Nachteile. Die Gruppenkohärenz wächst, der Welt-Horizont schrumpft. Man lebt unter seinesgleichen, entwickelt aber vergleichsweise wenig Erfahrung im Umgang mit sozialer und kultureller Alterität. Das ist umso verblüffender als zugleich Migrationsbewegungen stattfinden, die entsprechende Kompetenzen erfordern. Die vielfach zu beobachtende Tendenz, sich intellektuell abzuschotten und das ‚eigene‘ Territorium gegen Zuwanderung zu sichern, ist wie die Anfälligkeit für Populisten, die aus mangelnder Informiertheit resultiert, somit auch ein Medieneffekt der Netzwerk-Gesellschaft, deren Szenen sich intern durch Interfusion, in der Relation zueinander aber durch Indifferenz auszeichnen.

Selbstverständlich ist es immer möglich, dieser Gefahr entgegenzuwirken – persönlich durch die Neugier auf Erfahrungen, die den relativ engen Horizont einer (Medien-)Szene entgrenzen oder szeneübergreifende Bedeutung haben; gesellschaftlich durch Impulse, diese Neugier zu entwickeln und ‚auszuleben‘. Bildungs-, kultur- und medienpolitisch geht es also um Interventionen, die darauf abzielen, die Binnenorientierung der einzelnen Szenen aufzuheben und die ‚Außenwelt‘ in den Fokus einer gemeinsamen Aufmerksamkeit zu rücken, die perspektivische und – noch wichtiger – empathische Akte der Mimesis auslöst. Das klingt abstrakt, bedeutet aber konkret, dass Zeichen-Ereignisse kreiert werden müssen, die – kumulativ – möglichst viele Menschen affizieren, den eigentlichen Deutungsprozess aber nicht formatieren oder gar determinieren. Sieht man sich nach Zeichen-Ereignissen um, die das Spiel der dynamisch-energetischen Interpretanten stimulieren und – wenn überhaupt – nur zurückhaltend regulieren, stößt man vor allem auf die Ereignisse, die im Tätigkeitsfeld der Künste inszeniert werden.

Versteht man die Frage, wie Zeichen, Szenen und Medien in der Lebenswelt des Menschen zusammenhängen also so, dass gemäß der Faktorenanalyse nach den Handlungen gefragt wird, die eine Steigerung der Handlungsmächtigkeit bezwecken, die mit der Deutungsfähigkeit einsetzt, lautet eine zentrale Antwort, dass es die Künste sind, von denen sowohl der soziale Zusammenhang als auch

die semiotische Kompetenz abhängt, Sinnzusammenhänge herzustellen. Das liegt ganz einfach darin, dass diese Zusammenhänge wesentlich Interpretationen sind. Man muss sich daher, um es mit einem Bonmot von Nelson Goodman zu sagen, vor Augen halten, „daß wir nach einer vollständigen Eliminierung des ‚Künstlichen‘ mit leerem Kopf und leeren Händen dastünden“.<sup>67</sup>

## Literatur

- Bachtin, Michail M. *Formen der Zeit im Roman. Untersuchungen zur historischen Poetik*. Hg. v. Edward Kowalski und Michael Wegner. Aus dem Russischen vom Michael Dewey. Frankfurt am Main 1989.
- Bauer, Matthias/Ernst, Christoph. *Diagrammatik. Einführung in ein kultur- und medienwissenschaftliches Forschungsfeld*. Bielefeld 2010.
- Berger, Peter L./Luckmann, Thomas. *Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit. Eine Theorie der Wissenssoziologie*. Mit einer Einleitung zur deutschen Ausgabe von Helmuth Plessner. Übersetzt von Monika Plessner. Frankfurt am Main 1996.
- Bourdieu, Pierre. *Sozialer Sinn. Kritik der theoretischen Vernunft*. Übers. von Günter Seib. 3. Aufl. Frankfurt am Main 1999,
- Breithaupt, Fritz: *Kulturen der Empathie*. Frankfurt am Main 2009.
- Burke, Kenneth: *A Grammar of Motives*. Berkeley Los Angeles London 1969.
- Eco, Umberto: *Semiotik und Philosophie der Sprache*. Übers. von Christiane Trabant-Rommel und Jürgen Trabant. München 1985.
- : *Lector in fabula. Die Mitarbeit der Interpretation in erzählenden Texten*. Aus dem Italienischen von Heinz-Georg Held. München Wien 1987.
- Gebauer, Gunter/Wulf, Christoph. *Mimesis. Kultur – Kunst – Gesellschaft*. Reinbek bei Hamburg 1992.
- Grätzel, Stephan. *Die philosophische Entdeckung des Leibes*. Wiesbaden/Stuttgart 1989.
- Goffman, Erving. *Rahmen-Analyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen*. Übers. von Hermann Vetter. Frankfurt am Main 1980.
- Goodman, Nelson. *Weisen der Welterzeugung*. Übers. von Max Looser. Frankfurt am Main 1984.
- Hejl, Peter M. ‚Konstruktion der sozialen Konstruktion. Grundlinien einer konstruktivistischen Sozialtheorie‘. In: Siegfried J. Schmidt (Hg.). *Der Diskurs des Radikalen Konstruktivismus*. Frankfurt am Main 1990, S. 287-302.
- Iser, Wolfgang. *Der Akt des Lesens. Theorie ästhetischer Wirkung*. Zweite, durchgesehene und verbesserte Auflage München 1984.
- : *Das Fiktive und das Imaginäre. Perspektiven literarischer Anthropologie*. Frankfurt am Main 1991.

---

<sup>67</sup> Nelson Goodman, *Weisen der Welterzeugung*. Übersetzt von Max Looser. Frankfurt am Main 1984, S. 125.

- Kant, Immanuel. *Kritik der reinen Vernunft*. Nach der ersten und zweiten Original-Ausgabe hg. v. Raymund Schmidt. Mit einer Bibliographie von Heiner Klemme. Hamburg 1993.
- Lambert, Johann Heinrich. *Anlage zur Architectonic*, 2. Bd. Riga 1771.
- McLuhan, Marshall. *Die magischen Kanäle. „Understanding Media“*. Düsseldorf/Wien 1968.
- Mead, George H[erbert]. *Geist, Identität und Gesellschaft aus der Sicht des Sozialbehaviorismus*. Mit einer Einleitung hg. v. Charles W. Morris. Aus dem Amerik. von Ulf Pacher. Frankfurt am Main 1993.
- Meyrowitz, Joshua. *Die Fernseh-Gesellschaft. Wirklichkeit und Identität im Medienzeitalter*. Aus dem Amerik. Übers. von Michaela Huber. Weinheim/Basel 1987.
- Nagl, Ludwig. *Charles Sanders Peirce*. Frankfurt am Main/New York 1992.
- Nöth, Wilfried. *Handbuch der Semiotik*. 2., vollständig neu bearbeitete und erweiterte Auflage mit 89 Abbildungen. Stuttgart/Weimar 2000.
- Pape, Helmut. *Erfahrung und Wirklichkeit als Zeichenprozeß. Charles S. Peirce Entwurf einer Spekultativen Grammatik des Seins*. Frankfurt am Main 1989.
- Peirce, Charles S. *Collected Papers*. Vol I-VI, ed. by Charles Hartshorn and Paul Weiss. Cambridge 1931-1935; Vol. VII-VIII, ed. by Arthur W. Burks. Cambridge/London 1958.
- Ricœur, Paul. *Zeit und Erzählung. Band I: Zeit und historische Erzählung*. Aus dem Franz. von Rainer Rochlitz. München<sup>2</sup>2007.
- Šklovskij, Viktor: *Theorie der Prosa*. Hg. und aus dem Russ. Übers. von Gisela Dachs. Frankfurt am Main 1984.
- Tomasello, Michael. *Die kulturelle Entwicklung des menschlichen Denkens. Zur Evolution der Kognition*. Frankfurt am Main 2002.
- Waldenfels, Bernhard. *Antwortregister*. Frankfurt am Main 1994.
- *Sozialität und Alterität. Modi sozialer Erfahrung*. Frankfurt am Main 2015.

