



**Aus:**

*Heiko Christians*

## **Crux Scenica – Eine Kulturgeschichte der Szene von Aischylos bis YouTube**

Januar 2016, 320 Seiten, Hardcover, zahlr. z.T. farbige Abb.,  
29,99 €, ISBN 978-3-8376-3366-5

Verschiedene Wissenschaften und Künste arbeiten seit langem mit Begriff und Technik der Szene – das Theater ebenso wie der Film, die Psychoanalyse ebenso wie die Soziologie. Aber was steckt hinter diesem (Allerwelts-)Begriff und was leistet er? Wie organisiert die theateraffine Form der Szene bis heute sprachlich und technisch unsere Vorstellungen, Wahrnehmungen, Unterhaltungen, Fachsprachen oder Kunstwerke? Wie hat man sich diese Wechselwirkung zwischen einem Begriff einerseits und technischen Medien oder sogar einem immateriellen Gedanken- und Bilderstrom andererseits vorzustellen?

Heiko Christians erzählt eine Geschichte der Szene, in der sich begriffliche und materiale Verhältnisse kreuzen, die für gewöhnlich auseinandergehalten werden.

**Heiko Christians**, geb. 1963, lehrt Medienkulturgeschichte an der Universität Potsdam.

Weitere Informationen und Bestellung unter:  
[www.transcript-verlag.de/978-3-8376-3366-5](http://www.transcript-verlag.de/978-3-8376-3366-5)

# Inhalt

## *Prospekt: Eine Geschichte der Szene*

*Kulturgeschichte oder Naturgeschichte der Szene?* 9 –  
*Natürliche Umwelt oder technische Umgebung?* 10 –  
*Crux scenica* 12

## I. Form und Funktion der Szene in der Gegenwart

### 1. Ein ›Universum synchroner Quer-Nachahmung‹?

›*Alles Szene, oder was?*‹ 17 – *Verteilung und Konsum* 20 –  
*Anfang, Mitte, Ende* 22 – *Szenen als shifter* 24 –

### 2. Kinoerfahrung und/oder Filmerlebnis?

*Nach dem Kino. Eine Besprechung unter Laien* 27 –  
*Befreite Szenen* 28 – *Das Filmerlebnis revisited* 31

### 3. Szene, Subjekt oder Geschichten?

*Ein Leistungsprofil der Szene* 34 – *Größenverhältnisse:*  
*Szenen in Geschichten* 36 – *Bewusstseinsverhältnisse:*  
*Interne Szenen versus Subjektivität* 39

## II. Umriss einer Medien- und Kulturgeschichte der Szene

### 1. *Urszenen* zwischen Materialität und Imagination

*Höhlenkunst* 43 – *Am Anfang der Urszene* 45 – *Schlafszene* 49 –  
*Vorläufige Schluss-Szenen aus Wien und Lemberg* 51

### 2. Wortgeschichten. Die altgriechische *Skene*

*Das Schattendach* 54 – *Die demokratische Szene* 56 – *Podium und*  
*Stufenfolge* 58

### 3. Die *Crux scenica* des Barock

*Ein Spiel mit Licht und Schatten* 60 – *Laterna Magica* 61 –  
*Bewegung auf der Szene* 62 – *Symmetrie und Maschinenteknik* 65 –  
*Gemessene Fußstellung, Crux scenica und Dynamik des Schaustücks* 68 –  
*Actus comici und Unterhaltungsgeschichte* 70 – *Action, szenischer Fluss*  
*und Bühnenarchitektur* 72 – *Schultheater* 74

4. *Lebendigkeit* als rhetorischer Wert: Fallgeschichte und populärer Fortsetzungsroman um 1800  
*Vividitas (Lebendigkeit) als rhetorische Tugend* 76 – ›Niederer‹ und ›Hoher‹. *Durcharbeitung, Dynamik, Kulturkritik* 78 – *Gedruckte Szenen im Roman* 80 – *Das Populäre* 82 – *Film vor dem Film?* 84
5. Szenisches Sehen als maschinelles *Ensemble* im Zeitalter der Industrialisierung  
*Eisenkoloss I* 87 – *Natürliches Sehen?* 88
6. Szenische Kompetenz und *direkte* Bewegtbildübertragung um 1900  
*Mattscheibe und Bademode* 90 – *Am Meeresstrand mit Grabbe und Strindberg* 95
7. Einfahrende Züge. Die kinematografische *Urszene*  
*Auftritte und Abgänge: Szene und Raum* 98 – *Gaslight* 100 – *Intermediale Modularisierung und antikisierendes Volkstheater* 102 – *Shifter II: Durchdringung und Durchlässigkeit bei Roman, Theater und Film* 104 – *Schnitte* 106 – *Eisenkoloss II* 107
8. Von der *Straßenszene* zum Straßentheater  
*Brechts Umweg: Vom Film zum Theater* 111 – *Film-Kolportage* 116 – *Die Straßenszene* 119 – *Szene und Apparat* 122 – *Anthropologie der Kunstformen* 123 – *Szenisches Arbeiten* 124 – *Volkspädagogik und Straßentheater* 125

### III. Metaphorik und Rhetorik der Szene

1. *Vor Augen stellen*. Alltag und rhetorische Tradition  
*Am Küchentisch* 129 – *Bühne im Kopf* 130 – *Gymnastik und Rhetorik* 131 – *Porträtkunst* 133
2. Das kulturkritische Funktionsspektrum der Szene  
*Sprachspiele. Die Szene im philosophischen Sprachgebrauch* 134 – *Szene und Begriff* 136 – *Szene und Ruf* 139 – ›*Data sind immer falsch.*‹ 141 – *Der kleine Frechdachs* 145
3. Die Szene, der *Sitz im Leben* und die formengeschichtliche Methode  
*Szene und Sitz im Leben* 147 – *Die volkskundliche Poetik der Szene* 152 – *Volkskunde und Theologie* 156 – *Szene und kleine Formen* 157 – *Topik und Szene: das Beispiel der acclamatio* 160 – *Vom Volkston zum Hörspiel* 163

4. Die Szene in der Literaturwissenschaft

*Ein unbekannter Aufsatz von einem unbekanntem Autor* 183 –  
*Begegnungsraum Wilhelminisches Gymnasium* 184 – *Volkskunde und  
Medienwissenschaft* 188 – *Endlich: Eine Theorie der Szene* 192 –  
*Formengeschichte und Neugermanistik* 196

5. Umweltlehre, Affektpathologie und szenisches Verstehen

*Umwelt und Umgebung im Werk Jakob von Uexkülls* 199 –  
*Bauplan, Lebensstoff, Melodie* 201 – *Umweltlehre und szenische  
Schau* 203 – *Umweltlehre und frühe Kinematografie* 206 –  
*Rudolf Bilz und Jakob von Uexküll* 207 – *Intermezzo: Die ärztliche  
Szene Viktor von Weizsäckers* 209 – *Bilz' Affektpathologie oder  
Nicht zu Ende geführte Szenen* 210 – *Conclusio? Rudolf Bilz  
und Robert Petsch* 213 – *Schluss? Szenisches Verstehen bei Alexander  
Mitscherlich und Alfred Lorenzer* 216

6. Neue Wortgeschichten. Von Szenegängern,  
Szenetreffs und Partyszenen

*Die Emanzipation der unteren Vermögen* 222 – *Milieu als Szene* 224 –  
*Alltagsszenen und Rollentheorie* 227

7. Szene, Name, Gestalt. Zur Poetik der Dokumentation

*Materialmengen (C. Lanzmann)* 229 – *Name und Szene* 231

IV. Die Szene in der postmodernen Medien- und  
Kulturwissenschaft

1. Theatralität, Inszenierung, Sprachszene

*Theatralität der Gesellschaft* 237 – *Performativität der Kunst* 239 –  
*Sprache als Sprachszene* 241

2. Szenario: Zur Verbindung von antikem Theater  
und postmoderner Medienphilosophie

*Kommunikologie und die Szene (V. Flusser)* 244 – *Von der Szene  
zum Szenario* 247 – *Lektüre-Szene* 251 – *Skene: Wand* 252 –  
*Skene: Zelt* 256

Anmerkungen 259 – Postskriptum 301 – Literatur 302 –

Namenregister 307 – Abbildungsverzeichnis 311 – Danksagung 312

*In einem viel schärferen Sinne, als wir es von den  
anderen Formen unserer Lebensinhalte zu sagen  
pflegen, hat das Abenteuer Anfang und Ende.*

Georg Simmel

## Prospekt: Eine Geschichte der Szene

### *Kulturgeschichte oder Naturgeschichte der Szene?*

Häufig beginnt ein Tag mit der Erinnerung an die mehr oder weniger bedrückenden Traumszenen der Nacht. Der sich anschließende Alltag hält vielleicht fröhlichere Szenen bereit, deren Zeuge man zufällig wird und die dann für Abwechslung und neuen Erzählstoff sorgen. Genauso regelmäßig aber wird auch eine Mode oder der Konsum bestimmter Drogen einer Szene zugeordnet. Ganz gleich nun, ob man von der Szene im soziologischen Sinne spricht, oder ob man dabei eher an ein Traumgeschehen denkt, so folgt man in beiden Fällen doch einem schon alltäglichen Sprachgebrauch. Der Umgang mit Begriff und Form der Szene ist eine Selbstverständlichkeit. Auch die rhetorische Dimension wissenschaftlicher und literarischer Texte – als Sprachbildlichkeit – spiegelt diesen Sachverhalt: Anschaulichkeit, Prägnanz oder *Lebendigkeit* geschilderter Szenen gehören zum Standardrepertoire gesprochener Sprache und gedruckter Schrift. Dieses Repertoire hilft, lineare Sprachlichkeit in eingebildete räumliche Sinnlichkeit zu überführen.

Die Verlockung ist deshalb groß, die Allgegenwart des Begriffs einfach mit der Eigenschaft der Szene als einer natürlichen Grundform unseres Welterlebens zu erklären. Unzählige Szenen treiben demnach wie Packeisshollen immer schon im inneren und äußeren Meer unserer Wahrnehmungen, Vorstellungen und Empfindungen – berühren uns, verbinden sich untereinander, lösen sich auf oder sinken langsam ab. Dieses arktisch-ozeanische Bild scheint vieles für sich zu haben. Was wir erleben, wahrnehmen oder erinnern, besteht in der Regel aus Bruchstücken unbegrenzter Zusammenhänge, die wir erst zu vorläufigen und handhabbaren Kontexten zusammenfügen müssen. Das schnelle reflexhafte Interpretieren solcher Bruchstücke ist zweifellos in vielen Situationen überlebenswichtig. Nimmt man dieses Bild an, scheinen die Gesetze der Natur auch auf diesem Gebiet zu gelten.

Doch selbst wenn wir das Gewässer-Bild wieder verlassen und uns endgültig den menschlichen Wahrnehmungen und Vorstellungen zuwenden, hält sich der Eindruck einer unmittelbaren und natürlichen Kopplung von Wahrnehmung und szenischem Bruchstück. Die Szene begünstigt schließlich die so wichtige Interpretationsarbeit, sie hilft dabei, aus dem Wahrnehmungsstrom kleinere Sinneinheiten heraus zu modellieren. Die Grundform, welche die Szene dem Strom abschnittsweise aufprägt, kann vorläufig so gekennzeichnet werden: ›Kürze oder Überschaubarkeit unter Beibehaltung einer Struktur aus Anfang, Mitte und Ende‹.

Die Szene ist damit mehr als ein natürlicher Reflex. Sie ist gerade kein Faktor in einer *Naturgeschichte der Imagination* und damit eines inneren Geschehens, sondern sie ist eine technisch basierte Kulturleistung. Sie folgt nicht einer Mechanik oder einem Reiz-Reaktions-Schema, sondern einer *Poetik*. Erst wenn man das Theater als historisches und technisches Ausgangsmedium dieses Sprach- und Formgebrauchs identifiziert hat, wird klarer, wie voraussetzungsreich er ist, welche Eigenschaften und Erwartungen mit dem Ausdruck der Szene immer schon verbunden waren und sind.

### *Natürliche Umwelt oder technische Umgebung?*

Will man der Idee einer naturalisierten Imagination nicht folgen, müssen die kulturhistorischen und technischen Voraussetzungen dieser Form und ihrer Bezeichnungen genau untersucht werden. Den zweiten Schritt einer solchen Untersuchung stellt die Spezifizierung eines Umwelt-Begriffs dar, der Technik und Natur umfasst. Anders als bei den meisten Tieren resultieren die Erlebnisse und Wahrnehmungen des Menschen nicht aus einem konstanten und stabilen, instinktgeleiteten Wechselverhältnis mit *einer* arttypischen Umwelt. Diese tierischen Umwelten hat der Biologe Jakob von Uexküll zu einem Zeitpunkt erstmals präzise beschrieben, als der kinematografische Apparat sich anschickte, für die menschliche Spezies neue Umwelten aus Bewegtbildern aufzubauen. Mit dieser Tendenz hob sich langsam auch eine Eigenheit technischer Medien ins allgemeine



Bewusstsein, die seit den Höhlenbildern von Lascaux oder Altamira wirksam ist: Medien verstärken, kanalisieren, reproduzieren oder ersetzen das Spektrum unserer natürlichen Sinnesleistungen, Wahrnehmungen und Erlebnisse. Eine Felswand, eine Brille, ein Bühnenkasten, ein Bilderrahmen, eine Kamera oder ein Mikrofon bewirken eine Verstärkung und Vereinseitigung von Wahrnehmungen, die ihre Interpretation einfacher und effektiver machen.

Marshall McLuhan hatte als einer der ersten herausgearbeitet, dass diese notwendig einseitige, medial verstärkte Künstlichkeit der Umweltwahrnehmung, dieses Ungleichgewicht im menschlichen Sinnesapparat, ganze Epochen kennzeichnet: Der Buchdruck etwa zementierte – nach einem multisensoriellen Mittelalter – die Übermacht des visuellen Zugriffs auf die Welt, indem er jegliches Wissen und alles systematische Lernen an die Lesbarkeit der Abdrücke isolierter und beweglicher Drucktypen band. So treten beim Menschen frühzeitig technisch basierte *Sinnleistungen* an die Stelle rein umweltabhängiger und instinktgeleiteter Sinnesleistungen. Hans Freyer bezeichnete in seiner *Theorie des gegenwärtigen Zeitalters* von 1956 – wenige Jahre vor McLuhan – einen weiteren Höhepunkt dieser Entwicklung im Industriezeitalter treffend schon als Herausbildung von *Sekundärsystemen*.

In der Gegenwart werden unterschiedliche technisierte *Umgebungen* audio-visueller Medien unter dem Stichwort ›Konvergenz‹ immer häufiger zu einer koordinierten technischen *Umwelt* kommunizierender digitaler Interfaces und Sensoren integriert. Ein Symptom dafür ist die Allgegenwart von Bild- und Touchscreens, die unter den Überschriften *Screenology* oder *Screen Studies* eigens erforscht wird. Ein Beispiel dafür ist die automatisierte Auswertung von gigantischen Mengen szenischen Materials aus Überwachungskameras im militärischen und zivilen Bereich, an der die Informatik arbeitet: Ein programmiertes *Object-Recognition*-Verfahren, das als spezielle *Visual-Concept-Detection*-Software an die Stelle einer aufwendigen individuellen *Deutung* tritt. Das Programm simuliert durch die mechanische Anwendung fortlaufend isolierter und gespeicherter szenischer und gegenständlicher Muster eine selbstständige Lek-

türe- oder Interpretationskompetenz. Bemerkenswert ist daran der Umstand, dass weiterhin programmiert werden muss, was jeweils als Szene isoliert wird, da die spezifisch filmische Szeneneinteilung – der Schnitt – bei Endlosaufzeichnungen gerade wegfällt. Das ist eine Einschränkung. Ihre Konsequenzen wurden lange vor Film oder Informatik formuliert und verraten viel über die Funktionalität der Szene:

Es kann unendlich viel da sein, aber immer nur so viel wird gesehen, als man versteht.

Dieses Bonmot Johann Wilhelm Ritters, als ein *Fragment aus dem Nachlasse eines jungen Physikers* 1810 veröffentlicht, setzt die Modellierung eines unendlichen Stroms von Wahrnehmungen zu szenischen Intervallen als eine Grundvoraussetzung des Verstehens an. Es wird »immer nur so viel gesehen, als man versteht«, heißt im Umkehrschluss aber auch, dass eine sinnstiftende Form wie die Szene zwar über die Menge und die Dynamik des Verstehbaren entscheidet, hierin aber von der Leistungsfähigkeit der zu ihrer Realisierung eingesetzten technischen Medien abhängig bleibt. Schnitt oder Szenenwechsel sind dabei Techniken, die dem inneren Vorstellungsvermögen erst aus einer äußeren historischen Technik zuwachsen konnten.

### *Crux scenica*

Die Gegenwart der Medien scheint für viele immer noch um 1970 – mit der Einführung von Glasfaserkabeln und Halbleiterchips – zu beginnen, ihre Vergangenheit erstreckt sich dann folgerichtig über einen vergleichsweise riesigen Zeitraum. Das ist eine Unverhältnismäßigkeit. Mit dem Titel *Crux scenica* soll diese Unverhältnismäßigkeit angezeigt und versuchsweise korrigiert werden. *Crux scenica* bezeichnet einen abgelegenen Fundort der Szene im Barock und gleichzeitig die Aufgabe einer angemessenen Zusammenführung – oder Kreuzung – scheinbar sehr verschiedener Medienkulturen, die sich im Begriff der Szene bündeln lassen. Nach der Lektüre dieses Buchs sollte der Leser eine Vorstellung davon haben, was

das erste Hervortreten eines Schauspielers aus dem Chor der antiken Bühne und die höfisch-zeremonielle Überkreuzstellung der Füße im Barocktheater (*Crux scenica*) mit der Clip-Kultur bei *YouTube* oder der *Visual Concept Detaction* der Informatik gemeinsam haben – und wo die Unterschiede liegen. Derselbe Sprachgebrauch der Szene bzw. *scena* (lat.) oder *skene* (altgr.) findet heute auf kulturhistorische Phänomene und Zeiträume Anwendung, die noch weit vor der Entstehung des antiken Theaters liegen oder lange nach seinem Ende entstanden sind. Das zeigt eindrucksvoll, wie umfassend Technologie und Begrifflichkeit der Szene unser Verständnis vergleichbarer Phänomene bis heute dominieren.