

Rezension zu

## Andreas Wolfsteiner: Sichtbarkeitsmaschinen.

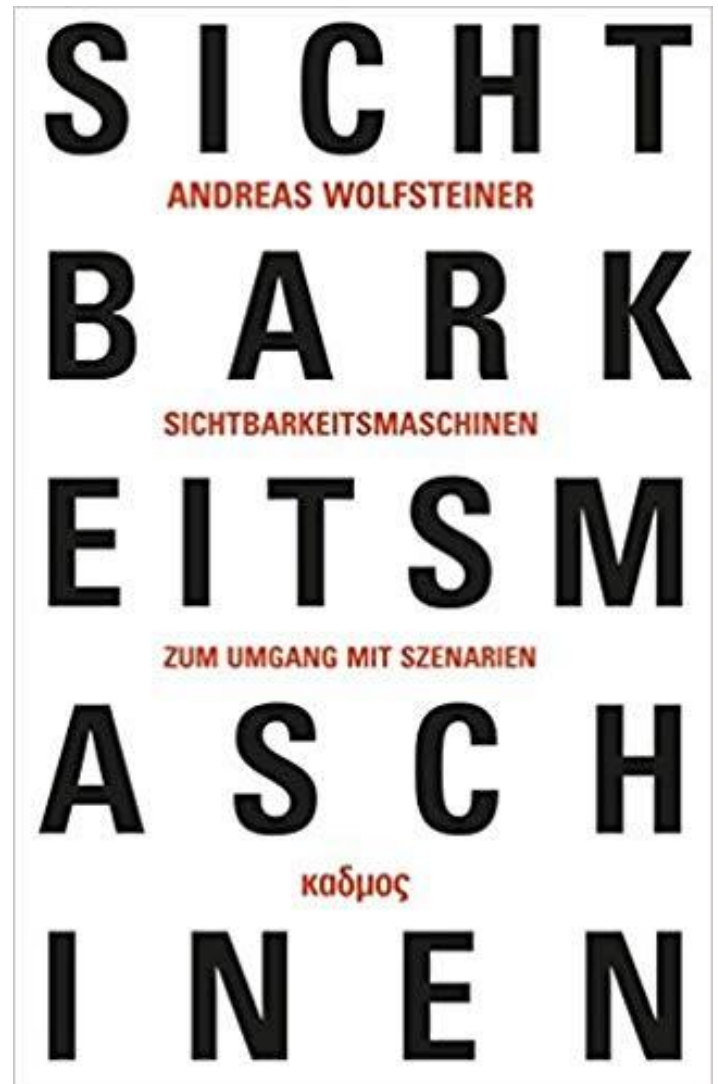
### Zum Umgang mit Szenarien.

Berlin: Kadmos 2018. ISBN: 978-3-86599-367-0. 204 S., 14 Abb., Preis: € 25,60.

von David Krych

Unter dem technophil klingenden Titel *Sichtbarkeitsmaschinen* und einem anleitendem Untertitel *Zum Umgang mit Szenarien* liefert Andreas Wolfsteiner einen interdisziplinären Versuch ein "Denken in Szenarien" (S. 19) genealogisch aufzuarbeiten. Sein Spektrum reicht dabei von theater-, film-, medien-, kultur- und bildwissenschaftlichen bis hin zu militärhistorischen sowie wissenschafts- und spieltheoretischen Fragestellungen. Diese Collage – oder auch Bricolage – führt die Lesenden partiell und punktuell durch europäische Kultur- und Wissensgeschichten der letzten zehn Jahrhunderte.

Für die inhaltliche Konzeption des Buchs ist dabei von Bedeutung, dass dieser Arbeit die Habilitationsschrift des Autors zugrunde liegt, die 2015 an der Universität Hildesheim eingereicht wurde. Als Basis für die Publikation dienen insgesamt fünf Artikel, die im Zeitraum von 2011 und 2015 erschienen sind. Vielleicht entsteht deshalb schon zu Beginn der Lektüre der Anschein, dass es sich hier weniger um ein konsistentes Durchexerzieren einer stringenten Gesamtübersicht handelt. Sowohl das Inhaltsverzeichnis als auch die darauffolgende Lektüre bestätigen diesen Eindruck, dass es dem Autor in seiner Konzeption vielmehr darum geht, bestimmte Schlaglichter auf das Phänomen der Szenarien bzw. das bereits zitierte "Denken in Szenarien" zu werfen. Dementsprechend erwecken die einzelnen Abschnitte – "2. Handlungstypen der Szenarien: Versuch/Irrtum" (S. 33-49), "3. Sandkasten" (S. 54-73), "4. Hand/Handlung" (S. 74-92), "5. Appräsentation" (S. 93-107), "6. Think Tank Theatre" (S. 111-126), "7. Paradigmen/Wechsel" (S. 127-150), "8. Wie man den toten Hasen als Aufführung analysiert" (S. 151-167), "9. Modelle/



Muster" (S. 168-174) – im ersten Moment zwar einen eher kryptischen Schein, zeugen aber in weiterer Folge davon, dass die Arbeit wohl gleichermaßen versucht das, was es thematisiert, selbst in Anwendung zu bringen, d. h. die Arbeit ist selbst als ein "Denken in Szenarien" zu betrachten.

Wolfsteiners Fokus liegt demnach nicht auf einer theaterhistorischen Genese von Szenarien, da diese besondere Textgattung, die mit Formen der *Commedia* in Verbindung steht, in dieser Weise nur kurz angerissen wird. Laut dem Autor ist das "Formular namens 'Scenarium' [...] in der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts [...] zuallererst als ein Atavismus der bürokratischen Herkunft von Regie zu verstehen" (S. 18). Stattdessen fokussiert er erstens auf zwei historische Transformationsprozesse, die – zweitens – Auswirkungen auf außertheatrale Phänomene bzw. Praktiken haben: "Ansetzend an materialen und instrumentalen Schnittstellen zwischen Theater und Militär, zwischen

Künsten und Wissenschaften und zwischen Philosophien und Politiken, geht es um die Rückgewinnung und sprachliche Sichtbarmachung einer untertheoretisierten (aber weit verbreiteten) epistemischen Praxis mit dem Namen 'Szenario'" (S. 27).

So beschreibt der Autor zunächst den ersten Wandel des Szenario-Begriffs, der sich in der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts ereignete, indem sich der theaterorganisatorische Formularzettel zu einer militärischen Manöverplanungstaktik transformierte. Die zweite 'Verschiebung' des Begriffs ereignete sich nach Wolfsteiner nach dem Zweiten Weltkrieg, als der Terminus Szenario von Drama, Theater und Film abgekoppelt "und vom künstlerischen Entwurfsdenken ausgehend für großangelegte Zukunftsmodelle umformatiert" (S. 54) wurde. Ferner ist das "Denken in Szenarien" jenes, das zugleich der Planung als auch der Imagination zugehörig ist. Demnach beschreibt es "ein praktisches Wissen, das immer erst dann wahrnehmbar gemacht wird, wenn vermittelnde Sichtbarkeitsmaschinen – Aufführungen, Filme oder elektronische Bildgewebe – es im Entwurf als mediatisierte Handlung zur Erscheinung bringen" (S. 25).

Nach einem längeren Abschnitt zur Genese bzw. Genealogie des Begriff der Inszenierung (vgl. S. 45ff) kommt der Autor zu jenem historischen Punkt, ab dem eine "Ausweitung und Übertragung des Theatrum-Begriffs auf philosophische, künstlerische, naturwissenschaftliche und technische Diskursformationen ausgehend vom höfischen und theaterinternen Gebrauch" (S. 81) zu beobachten ist. Die Festlegung dieser Wegmarke im 17. Jahrhundert hätte es auch bei einer weiteren theaterwissenschaftlichen Analyse nahegelegt, einen dezidierten Blick auf die vielseitigen Vorstellungen und Konzepte des Theatrum-Mundi-Begriffs zu werfen – insbesondere da in diesem Zusammenhang womöglich neue oder weitere Erkenntnisse zu den sogenannten "Sichtbarkeitsmaschinen" hätten geliefert werden können. Stattdessen legt Wolfsteiner seinen weiteren Fokus auf die Frage: "Was passiert, wenn das, was gesehen wird, die visuelle Inszenierung einer Absenz, einer Abwesenheit ist?" (S. 93). Im nächsten Schritt werden anhand von *Materialfilm I* (1976; Regie: Birgit Hein/Wilhelm Hein) und *Pi* (1998; Regie: Darren Aronofsky) unter

den Aspekten der Blindheit, Undurchsichtigkeit, Sichtbarkeit und Sichtbarmachung ein Denken in Szenarien "als eine Art innere *mise en scène*" (S. 93) thematisiert – es geht dem Autor in beiden Filmbeispielen somit um Fragen und Aspekte einer un abgeschlossenen Signifikation.

Wolfsteiners darauffolgende Betrachtung des Szenario-Begriffswandels beginnt wie zuvor bei einem theaterhistorischen Phänomen, das er mit außertheatralen Phänomenen kombiniert. So nimmt er seinen Ausgangspunkt bei Jacob Levy Morenos Entwürfen zum Stegreiftheater, Psychodrama und zur Soziometrie und verknüpft diese mit der Szenariotechnik, "wie diese in der Frühphase des *Kalten Krieges* entsteht" (S. 111). Das von ihm untersuchte Beispiel ist die sogenannte *RAND Corporation*, ein Think Tank in den Vereinigten Staaten, der nach dem Zweiten Weltkrieg die amerikanischen Streitkräfte im Koreakrieg und Kalten Krieg mit ihren Szenariotechniken beriet. Den einzigen und markanten Unterschied zwischen Morenos Überlegungen sowie Übungen und den Rollenspiel-Szenarien der *RAND Corporation* sieht Wolfsteiner darin, dass "bei Moreno das Individuum im Zentrum steht (*eine* Rolle meist *eine* Person betrifft)", während bei der "Szenarioanalyse Kollektive im Mittelpunkt (*eine* Rolle bezieht sich in diesem Fall auf überindividuelle, *kollektive* Gebilde – z. B. Staaten)" (S. 119) stehen.

Im darauffolgenden Abschnitt unter dem Kapitel "Paradigmen/Wechsel" übernimmt der Autor den in Szenarien inhärenten Grundgedanken "multiperspektivischer Zeitstrukturen" (S. 127) und nutzt diesen zur Analyse des Wandels vom *semiotic* zum *performative turn*, indem er eben die "zeitperspektivische Tendenzen von Theorien und deren Wechselbeziehung" (S. 129) in Verbindung mit künstlerischen Tätigkeiten setzt. Dieser wissenschaftstheoretische Abschnitt ist von einer vielseitigen Untersuchung des Performativen und der Phänomenologie geprägt. In diesem Kontext macht er u. a. die bemerkenswerte Beobachtung, dass das "Paradigma des Performativen dabei von einem Denken in Szenarien abhängig [ist, DK] und zwar insofern als hier geregelt wird, *dass* faktisch und *wie* stilistisch gehandelt wird" (S. 133). Somit sind nach dem Autor Szenarien in diesem Kontext "als eine

Wissenskategorie ersichtlich, die Handlungen in Denkmuster vorstrukturiert und reguliert" (ebd.). Die Frage, die sich in diesem Zusammenhang aufdrängt und noch weitere Analysen anschließen könnte, ist die Ausarbeitung des Verhältnisses von Szenarien bzw. dem Denken in Szenarien und der Konzeptkunst. In der zeitanalytischen Betrachtung kommt Wolfsteiner zu zwei Ergebnissen: Einerseits zum "kybernetischen Aspekt" von Szenarien, in dem weder lineare noch relative Prozesse vorausgesagt werden sollen – es geht stattdessen um die "Erforschung narrativer Verzweigungsmöglichkeiten an entscheidenden Knotenpunkten" (S. 148) –, andererseits zum "ludischen Aspekt", mit dem "nebeneinander stehende, nicht-hierarchische Möglichkeitsräume in diversen Iterationen und Variationen wiederholt werden" (ebd.). Diese weite Perspektivierung des Autors lädt dazu ein, dass hier weitere Betrachtungen, zum Beispiel zu dem von Michel Foucault geprägten Begriff der Biopolitik gemacht werden könnten.

Die zwei abschließenden Abschnitte der Studie sind Untersuchungen, Analysen bzw. Interpretationen von künstlerischen Phänomenen. Zunächst widmet sich der Autor der Deutung von Joseph Beuys' Aktion *Wie man dem toten Hasen die Bilder erklärt*, die am 26. November 1965 in Düsseldorf stattfand (vgl. S. 151ff). Nach einer detaillierten Beschreibung der künstlerischen Aktion kommt Wolfsteiner zu einer Interpretation, die von der Figur des Golems der jüdischen Mystik über sakrale Ikonographien des 13. Jahrhunderts reicht und letztlich in einer kapitalistisch-ökonomischen Kritik mündet. Das letzte Analyse-Kapitel widmet sich Miniaturen aus dem 15. Jahrhundert bei Cusanus, aus dem 18. Jahrhundert bei Lichtenberg und dem 19. Jahrhundert bei Charles

Babbage, um zu verdeutlichen, "wie weit der im letzten Kapitel entwickelte zeitperspektivische Handlungsbegriff, wie er im Rahmen der *performative arts* anzutreffen ist, geschichtlich zurückreicht" (S. 168). Dieser historische – metaphorisch gesprochen – 'wilde Ritt' zeugt zwar von einem sehr breit gestreuten Wissen des Autors, hinterlässt aber leider einen Beigeschmack der Pauschalität, was vielleicht letztlich am kumulativen Charakter der Arbeit liegen mag.

Mit seinen *Sichtbarkeitsmaschinen* zeigt Wolfsteiner eindringlich und vielfältig, wie das "Denken in Szenarien" aussehen kann. Seine breit angelegte Studie stellt zweifelsohne einen beachtlichen Mehrwert für interdisziplinäre Forschungen dar – und zwar sowohl inhaltlich als auch methodologisch. Seine historischen Einschätzungen changieren jedoch leider zwischen zwei Extremen: zwischen bemerkenswerten Einschätzungen von größeren historischen Zusammenhängen, wie etwa der Einbettung des theaterorganisatorischen Szenarios in ein zunehmend industrialisiertes Gesellschaftsgefüge, und jenen Ausführungen, die aufgrund der Interpretierfreudigkeit des Autors über das Ziel hinausschießen – wenn z. B. Goethes Unterteilung seiner Schauspielregeln in Paragraphen den "Eindruck einer Spielanleitung" (S. 64) erwecken. Dies beschränkt sich jedoch nur auf vereinzelte Momente, die in Anbetracht der Fülle der sehr konzentriert bearbeiteten Materialien und Theorien einen marginalen Stellenwert erhalten. Andreas Wolfsteiners *Zum Umgang mit Szenarien* ist an manchen Stellen mehr als ein Sammelband zu betrachten, der den Lesenden jedoch in den einzelnen Abschnitten höchst fruchtbare Erkenntnisse und Einsichten liefern wird.

## Autor/innen-Biografie

David Krych

Abgeschlossene Diplomstudien der Philosophie sowie Theater-, Film- und Medienwissenschaft (2006-2013), Promotion über das Wiener Hetzamphitheater (2013-2017, Universität Wien), post-doc beim FWF-Forschungsprojekt zur Kommentierung von Friedrich Nietzsches "Die Fröhliche Wissenschaft" (2017-2019), seit 2019 Mitarbeiter beim Forschungsservice (Donau-Universität Krems).

*Dieser Rezensionstext ist verfügbar unter der Creative Commons-Lizenz CC BY-SA 4.0. Diese Lizenz gilt nicht für eingebundene Mediendaten.*

[*rezens.tfm*] erscheint halbjährlich als e-Journal für wissenschaftliche Rezensionen und veröffentlicht Besprechungen fachrelevanter Neuerscheinungen aus den Bereichen Theater-, Film-, Medien- und Kulturwissenschaft; ISSN 2072-2869.

<https://rezenstfm.univie.ac.at>