

Call for Papers
– Trial and Error –
Szenarien medialen Handelns
Konferenz des Internationalen Graduiertenkollegs *InterArt*
21.-23. Juni 2012

1.) In Darren Aronofskys Science-Fiction-Thriller *π* (1998) sieht sich der Protagonist mit einem kapitalen Entwurfsfehler konfrontiert. Statt ein informatisches Instrument zur umfassenden Börsenprognostik zu entwickeln, stößt er auf das Betriebsgeheimnis alles Seienden selbst. Ehe dem Zahlentheoretiker dies geschieht, hält er vor der Realisierung verschiedener Optionen inne und im inneren Monolog fest: „Within the stock market there is a pattern, right in front of me, playing with the numbers, always has been. 10:18. I press ‚Return‘!“ Dieses Zaudern verweist auf ein im Bild Absentes in der Vorstellung des Protagonisten, das nicht einfach mit einer eineindeutig benennbaren Situation, einer spezifischen Begehrensstruktur oder einem klar konturierten Vorstellungsbild kongruent ist. Es geht vielmehr um ein ganzes Spektrum erdachter und kalkulierter Vorgänge, die als Szenarien medialen Handelns beschreibbar sind.

2.) Bereits spätmittelalterliche Traktate zu den *artes memorativae* zeugen von experimentellen Imaginationspraktiken, die sich im 16. Jahrhundert etwa durch Giulio Camillos *L'idea del teatro* (1550) und im 17. Jahrhundert beispielsweise durch Robert Fludds *Utriusque cosmi* (1619) als Entwürfe sogenannter Gedächtnistheater materialisieren. Gedächtniskunst (*ars memorativa*) und Kombinationskunst (*ars combinatoria*) werden dabei exemplarisch auf bedenkenswerte Art und Weise dialogisiert, indem inneres Erleben und äußere Erfahrungswelt in einem Resonanzmodell zusammentreten, das eben die Dichotomisierung von Innen und Außen suspendiert. Die dabei in Anschlag gebrachten Verräumlichungspraktiken und Verzeitlichungstechniken ereignen sich dabei im medialen Dispositiv der antiken theatralen *skené* (σκηνή).

3.) Im Bereich der Textadventures wurde anfänglich oftmals auf die grafische Dimension verzichtet. Besieht man sich etwa das 1981 erschienene Adventure *Zork I: The Great Underground Empire* der Firma *Infocom, Inc.*, so sieht sich die/der Spieler/in lediglich mit einem blinkenden Cursor vor einer ansonsten schwarzen Eingabekonsolle konfrontiert. Das Spiel meldet sich mit: „West of House. You are standing in an open field west of a white house, with a boarded front door. There is a small mailbox here.“ Weitere Kartierungen des Areal sind der Einbildung anheimgestellt. Es synthetisiert sich buchstäblich die volle Bandbreite ausgedachter, errechneter und geplanter Vorgänge als konkrete Nichtdarstellbarkeit. Eine chiasmatische Relation von abstrakter Prognostik und konkreter räumlicher Organisation entsteht: Die Imagination der Nutzer wird mit im Programmcode bereits sedimentierten Handlungen konfrontiert, während körperliche Aktionen *in praxi* auf Sets vorprogrammierter Szenarien treffen, die ein scheinbar konsequenzloses Spiel von Trial and Error ermöglichen.

Mit welchen Handlungsformen, mit welchen Kategorien von Praktiken hat man es in diesen drei Beispielen zu tun? Hier zeigen sich verschiedene Typen des Denkens *in* Szenarien im Umgang mit medialen Mischgefügen.

In jenem beschriebenen Moment des Zögerns in obiger Filmsequenz und dem ausnahmslosen Fehlen des filmischen Bilderstromes setzt sich zunächst folgendes Modell medialer Szenarien in Stand: Die Geste des Stockens vor der medialen Apparatur zeigt auf ein sprachlich Abwesendes, das jedem Einfall, jedem Entwurf, jedem Handlungsplan zunächst eignet. Beim Vollzug dieser mentalen Operation, bei der ‚etwas als etwas‘ erscheint, wird im ersten Augenblick nicht fest umrissen, was konkret eingefallen ist. Folgt man dieser responsiven Ordnung, dann ist die Benennung dessen, was da im Erscheinen begriffen ist, im Akt des Benennens bereits je nachträglich: Es handelt sich um ein Oszillieren zwischen *aisthetischen* und *semiotischen* Qualitäten, das in der Aussparung visualisierbarer Bewegungen seinen Ausdruck *als* Intensität findet.

Gerade die Nichtdarstellbarkeit hat als wesentliche Eigenschaft von Szenarien medialen Handelns zu gelten. Diese Disposition ist zwischen verschiedenen Ebenen von Versuch und Irrtum aufgespannt, die sich auch am zweiten und dritten Beispiel ablesen lassen. Im bedeutsamen Innehalten im Augenblick *vor* der Aktualisierung eines Sachbestandes

artikuliert sich das geistige Durchspielen zwischen (a) einem Versuch sowie (b) den Potentialitäten von Gelingen und Scheitern, Erfolg und Irrtum dieser speziellen Art des Probehandelns. Der Modus des Entwerfens von Szenarien ist dabei symptomatisch für das Wahrnehmen *von* und das Hantieren *mit* Medien, besitzt aber – davon zeugen insbesondere die frühneuzeitlichen Memorialpraktiken – kein apparativ-technisches, sondern ein körper-technisches Apriori: Ohne die Vorgängigkeit einer Skala von *knowing how* und *knowing that* sowie *tacit knowing* sind Handlungsentwürfe im Medienkontext nicht möglich – von einer *Szenariologie des Medialen* ganz zu schweigen.

Eine Analyse medialisierter Handlungs- und Verhaltensökonomien ohne qualifizierten Szenariobegriff ist in einem solchen Zusammenhang schlicht undurchführbar; Medientheorie und -geschichte sollten sich schlechterdings nicht in einer Art historischer Apparatenwissenschaft erschöpfen. Die Beschäftigung mit der Sphäre des Medialen, wie dies von der Warte diverser Disziplinen aus heute der Fall ist, ließe sich so auch als phänomenale Registratur des kulturhistorischen Entstehens/Verschwindens, des Erfindens/Vergessens spezifischer Handlungsstile beschreiben.

Der historische Begriff des Szenarios ist eng mit dem Theater verkoppelt, ist dieses doch als ein inszenatorisches Geflecht kultureller Verfahren zu fassen, das vergangene sowie gegenwärtige Ausprägungen von Handlungs-, Verhaltens- und Wahrnehmungspraktiken auf ganz fundamentale Weise reflektiert, aber auch mitbestimmt. In diesem Sinne sind Szenarien stets auch sich transformierende Experimentalanordnungen des Medialen. Szenario als Selbsttechnik, zwischen *habitus* und *hexis* changierend, äußert sich dabei als verräumlichendes Planungshandeln – und zwar als aktuelles Perzept und vorgängiges Wissen, das zwischen *aisthesis* und *semiosis* stufenlos verschoben werden kann. Nimmt man dieses Modell ernst, dann sind Aufführungen, Bilder, Filme, Landkarten, Simulationen, Skizzen, Spiele, Pläne etc. lediglich *Sichtbarkeitsmaschinen* dessen, was sich als Denken *in* Szenarien ohnehin beständig im Verborgenen vollzieht.

Im Zuge dieser Konferenz des Internationalen Graduiertenkollegs *InterArt* im Jahre 2012 soll auch gerade jenen Spuren gefolgt werden, die nachvollziehbar machen, warum solcherlei Gesten des Handelns innerhalb intermedialer Modelle von Handlung beschreibbar sind. Vor dem Hintergrund weitreichender kulturhistorischer, technologischer und ästhetischer Umbrüche ist unseres Erachtens nach eine Neubestimmung dessen notwendig, was gegenwärtig unter dem Begriff des *Szenarios* zu firmieren vermag: Die Untersuchung dieser Veränderung lässt sich sicherlich in denkbar unterschiedlichen Disziplinen und anhand diverser Gegenstände und Materialien durchführen. Rezente Entwicklungen u. a. auf dem Gebiet der Experimentellen Philosophie, neuere pragmatistische Ansätze in der Ästhetik wie auch die Entstehung des spekulativen Realismus im anglo-amerikanischen Raum könnten hierfür Ausgangspunkte bieten.

Adressaten: Medientheorie, Kulturwissenschaft, Theaterwissenschaft, Philosophie, Kunstgeschichte, Bildwissenschaft, Literaturwissenschaften.

Proposals, die die Länge von 300 Worten nicht überschreiten sollten, senden Sie bitte mit dem Betreff „Trial & Error“ bis zum 9. Januar 2012 an folgende E-Mail-Adresse: interart@zedat.fu-berlin.de

Andreas Wolfsteiner und Markus Rautzenberg