

Ein gemeinsamer Kinobesuch ist zu Ende. Es ist kalt, und man versammelt sich im Freien zu einer ersten kurzen Unterredung über das Gesehene. In einem Glaskasten, hinter der kleinen Gruppe, hängt das Plakat, das den Film in der Tradition barocker Emblematis auf den Nenner eines einzigen Bildes und eines einzigen Kritikerzitats zu bringen versucht.

Man unterhält sich angeregt, nähert sich einem ersten Urteil mit der Schilderung prägnanter Szenen. Anders, das ist zu vermuten, lässt sich über einen Film in einer solchen Situation auch gar nicht reden, denn das Ganze des Films ist schwer zu fassen. Man wählt zwangsläufig aus, erinnert sich nur an Einzelheiten. *Irgendwie* ist das Ganze ja auch in diesen isolierten Szenen präsent. Szenen sind ein *Pars-pro-Toto*-Phänomen: Etwas hat dann szenischen Charakter, wenn es als Element schon verständlicher, erzähl- und ausdeutbarer Teil eines größeren Ganzen ist.

Man könnte nun so tun, als ob der skizzierte Kinobesuch mit anschließendem Gespräch auch heute noch zu den Routinen, zur wiederkehrenden Normalität des Medienkonsums gehört. Doch es hat sich etwas verändert: Die Szenen, die gesprächsweise aus dem Film herauspräpariert wurden, haben sich auf einer anderen Ebene längst selbstständig. Das Filmerlebnis hat den Kinosaal und das Wohnzimmer verlassen. Szenische Schnipsel tauchen überall als *Irreguläre* auf, bevor überhaupt der ganze Film irgendwo zu sehen war. Entweder als offizielle Trailer oder als halbwegs informative Raubschnipsel, die angeblich dem Fan wie dem Durchschnittskonsumenten den Genuss des Ganzen verderben.

Der Unterpunkt „Chapter“ oder „Kapitel“, den jedes Standardmenü einer DVD anbietet, hatte eine Zeit lang noch die Besorgnis erregt, dass Filme nur mehr selektiv, auf Höhepunkte hin, nicht mehr „vollständig“ rezipiert würden. Diese Besorgnis erscheint heute anachronistisch. Kommerzielle Plattformen mit unerschöpflichen Ressourcen haben die Zerlegung aller erdenklichen Filmprodukte in Szenen unterschiedlichster Länge derart vorangetrieben, dass ein an Ganzheit orientierter Mediengebrauch bestenfalls eine Möglichkeit unter vielen ist.

Allein auf YouTube werden weltweit 300 Stunden Videomaterial pro Minute hochgeladen. Neue Interfaces sind darauf angelegt, das Starten des szenischen Materials mit einer zauberischen Bewegung der Fingerkuppe ultraleicht zu gestalten. Das dem Startbild mittig aufmontierte Play-Zeichen stellt sich automatisch ein, sobald der Abspielvorgang unterbrochen wurde oder die Szene nach dem vollständigen Abspielen wieder an ihren Anfang gesprungen ist. Ein mit dem manuellen Regler synchronisiertes Laufband am Fenstersockel bietet millimeterweise emblematische Szenekürzel vom noch Folgenden. Gleichzeitig assoziiert die Datenbank endlose Reihen anschließbarer Videos. Die amerikanische Blockbuster-Filmindustrie gibt Trailer und Teaser als sogenannte *Post-Credit-Scenes* in Umlauf, die den Hauptfilmen im Distributionswettbewerb den Rang ablaufen. Der Trailer zum kommenden „Star Wars“-Film von J. J. Abrams wurde innerhalb von drei Wochen 50 Millionen Mal aufgerufen.

Auch der Fußball als erster Global-sport des 21. Jahrhunderts ist nicht so sehr als neunzigminütige epische Schlacht erinnerlich, sondern als unentwegt aufpoppende szenischer Strom aus bewegten Bildern von Siegerehrungen, Umarmungen, Fouls, Tricks, Toren aus sechzig Meter Distanz oder wöchentlich dem wechselnden größten Torwartfehler aller Zeiten. Und für die sogenannte *Celebrity Culture* ist das zirkulierende szenische Material Ausgangspunkt kurzlebiger Karrieren.

Die immer leichter zirkulierenden Szenen des Internets sind zunehmend auch das Material unseres bewussten und unbewussten Lernens, unserer Entwicklung, unserer Bildung. Das folgt zunächst einer einfachen Pragmatik: Was wir uns aneignen, was wir uns inkorporieren, muss kleinteiliger sein als die programmatischen Ganzheiten, zu denen solche Prozesse schließlich führen sollen. Auf einen fernen Horizont bewegt man sich besser in kleinen, regelmäßigen Schritten zu. Die kleinen Teile, die wiederum in Einzelansichten das jeweils Größere schrittweise verwirklichen helfen, müssen also zugänglich und

geschmeidig sein. Die Effektivität der Szene liegt unter anderem darin, dass sie diese Anforderung spielerisch erfüllt, diesen Einstieg und diese Verbindungen ermöglicht. Sie ist smart.

Was ist die Konsequenz all dessen? Nun, alle kritischen Mediengebrauchsdebatten, die dereinst unter den Überschriften „blättern“, „zappen“ oder „surfen“ geführt worden sind und vor allem den Verlust ganzheitlicher Lektüren beklagten, scheinen von der Realität fröhlicher Mashups, Samplings, Compilations oder Remixes eingeholt. Die Form der Szene hingegen – könnte man kalauern – wirkt wie befreit.

Mit den neuen, zum Teil hochmobilen Medientechniken der Gegenwart wird das szenische Erleben, das uns außerhalb der Kinos und Wohnräume lange Zeit eher aus den schwerer verteilbaren immateriellen Gefilden der Einbildungskraft oder Träume zuzuwachsen schien, auch materialiter zu einem alltäglichen Faktum. Tönende Filmszenen auf städtischen Großbildschirmen, auf Minidisplays in unseren Handtellern oder auf den Rückseiten von Kopfstützen beliebiger Auto-, Flugzeug- oder Ei-

senbahnsitze sind nun die Regel, sind allgegenwärtig.

Und wo kommt das alles her? Der eigentliche Motor dieser zunehmenden szenischen Durchdringung unserer Gesellschaften ist eine frühe und enge Verbindung aus marktgängiger Kurzweile, allgemeiner Verbreitung der Stoffe und den immer einfacher zugänglichen, schnelleren Medientechniken. So kommt es, dass eine gründliche Kritik dieser Verhältnisse spätestens im Hellenismus ansetzen musste, als reisende Schauspieler gelegentlich nur einzelne Szenen bzw. Rollen aus den Tragödien vortrugen, wie der Gräzist Hellmut Flashar schrieb. Aber es kommt, nach dem Urteil des Hispanisten Manfred Tietz, in der Frühneuzeit noch besser: Lope de Vega hatte im Jahr 1610 über 500 Theaterstücke – zumeist *comedias* – verfasst oder unter dem erfolgreichen Label seines Namens verfassen lassen. Er speiste damit die Maschinerie eines allgegenwärtigen Unterhaltungsgewerbes. Hauptabnehmer waren die Betreiber der *corrales* genannten Volksbühnen der spanischen Städte, deren Verbrauch an Stücken und Szenen enorm war.

Auch die Gesamtproduktion des sprichwörtlichen *Großen Welttheaters* des Pedro Calderón de la Barca von 1641, wohlgermerkt eines *geistlichen Spiels*, nahm schnell „moderne“ Ausmaße an. Die Stücke wurden nach ihrer prunkvollen stationären Aufführung am Fronleichnamsfest für den populären Konsum vor einfacherem Publikum wiederholt, indem die aufwendigen, auf Räder montierten Bühnen (*carros*) von Ochsen von einem Aufführungsort zum nächsten gezogen wurden. Dieselbe Entwicklung der Ökonomisierung der Unterhaltung setzte gleichzeitig in England und Italien ein.

Schließlich kommt das nächste Unterhaltungsvehikel ins Spiel. Als der unbekanntere Friedrich von Blanckenburg dem in Deutschland noch jungen Roman 1774 eine erste Theorie verpasste, plädierte er vehement dafür, ihm möglichst viele theatrale Dialogszenen beizumischen. Vor allem das 19. Jahrhundert setzte das von Walter Scott bis Emile Zola glänzend um – und eine avancierte Drucktechnik sorgte für maximale Distribution. Als dann die Kinetografie Anfang des 20. Jahrhunderts

auf Stoffsuche ging, blieb kaum einer dieser szenisch durchgesetzten Romanstoffe unverfilmt.

Die Szene ist das unscheinbare Schmieröl der Medienmaschinerien. Dass ihr als Bezeichnung und Begriff neuerdings Konkurrenz erwächst, dass ihr massiver Einsatz und ihre Qualitäten zunehmend auch unter Begriffen wie *Sketch*, *Trailer*, *Spoiler*, *Snippet*, *Teaser*, *Footage* oder *Clip* thematisiert werden, ist vor allem den in immer kürzeren Abständen gesteigerten Medienstandards geschuldet.

Alle diese neueren Begriffe mögen nämlich im Detail noch etwas anderes bezeichnen als die ältere *Szene*. Sie mögen technisch eine andere Ursprungsgeschichte haben, doch ihre Funktion als effektive und plastische Unterteilung, Abkürzung oder Stellvertretung eines zunächst unübersichtlichen und unzugänglichen Ganzen bleibt dabei weitgehend erhalten. Nur der Stellenwert des Ganzen am ästhetischen Wertehimmel verändert sich.

Neu ist hingegen das zunehmend selbständige Agieren szenischer Komplexe als Umgebungen. Solche Umgebungen audiovisueller Medien werden unter dem Stichwort „Konvergenz“ immer häufiger zu einer 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* längst 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 Lektüre- 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 wegfällt.

Die Szene verdankt ihren Namen übrigens dem griechischen Wort für Zelt oder Schattendach und bezeichnete bald die rückwärtigen hölzernen-hüttenartigen Bühnenaufbauten des antiken Theaters.

Auf überraschende Weise liegt der Ursprung der Szene auch dem geschmähten *Spoiler* der Gegenwart recht nahe: Nach einer von Pausanias überlieferten Anekdote hat ein dichterisch ambitionierter griechischer General, dem in einer Schlacht ein persisches Herrscherzelt in die Hände fiel, diese Erfindung auf Umwegen als symbolträchtige *Spolie* – als geweihte Kriegsbeute – auf die griechische Bühne gebracht.

So bleiben für die Kulturkritik wohl wieder nur Treueherzen.

■ Der Autor ist Professor für Medien-geschichte an der Universität Potsdam. Am 15. Januar erscheint sein Buch „Crux Scenica: Eine Kulturgeschichte der Szene von Aischylos bis YouTube“ bei Transcript (312 S., 29,90 Euro).

Sneak Preview

Wenn „Star Wars“ nächste Woche ins Kino kommt, kennen Sie den Film schon – zumindest in Szenen. Das ist nichts ganz Neues. Eine Geschichte des Trailers. *Von Heiko Christians*



Spiel's noch einmal: Adolph Schroedters Illustration „Mephistopheles in Auerbachs Keller“ nach Goethes „Faust“, um 1848