

## ERRORSZENARIO

Zur Relation von Störung, Planung und Objekt  
beim Bildschirmhandeln

VON ANDREAS WOLFSTEINER

Die Schnittstelle zwischen körperleiblicher und apparativ-medialer Sphäre ist eine beständige Quelle diverser Fehler. Sie ereignen sich an dieser Schnittstelle, sie unterlaufen, treten ein oder stoßen zu, sie werden aufdringlich – sei es im Computerspiel oder in den simulationsbasierten Szenarien unterschiedlicher Planungsgremien. Die phänomenologisch informierte Medientheorie hat die Unauffälligkeit der Medien im Zusammenhang mit der Störung herausgearbeitet, die aber auch, so das Vorhaben des Artikels, Perspektiven für die Unauffälligkeit des medialen Handelns bietet – weshalb mit dem Begriff des ›Szenarios‹ die epistemischen Algorithmen der Planung hinzugezogen werden.

Das rekursive Spiel von Verbergung und Entbergung, von Transparenz und Opazität, von Ereignis und Erscheinen beim Handeln *mit* und *in* Medien wird nur unterbrochen, wenn der Vollzug des Darstellens und Vermittelns, des Beobachtens und Eingreifens sich nicht störungsfrei in Gang setzen bzw. halten lässt. Strukturanalog zu Heideggers triadischem Störungsmodell in den Zeuganalysen wird die Verkopplung von Denken, Planen und Handeln mit technischen Gegenständen wahrnehmungsseitig genau dann irritiert, wenn sich Objekte als unzuhanden herausstellen, indem sie »aufdringlich«, »auffällig« oder »aufsässig« werden.<sup>1</sup> Diese strukturelle Analogie wird in der Theorie medialer Störungen folgendermaßen modelliert: Der Basiszustand des dienlichen Werkzeugs ist seine Unauffälligkeit – eben aufgrund des potenziellen Gebrauchs zu einem bestimmten Zweck. Diese Unauffälligkeit charakterisiert auch Medien: Das Medium wird während seines Funktionierens im Vollzug nicht materiell kenntlich; der materielle Aspekt erlangt erst im Moment des Transparent-Werdens im Modus der Störung Präsenz.<sup>2</sup> So wie ein Werkzeug undienlich und unzuhanden ist, wenn die Zweck-

- 
- 1 »Die Modi der Auffälligkeit, Aufdringlichkeit und Aufsässigkeit haben die Funktion, am Zuhandenen den Charakter der Vorhandenheit zum Vorschein zu bringen. Dabei wird aber das Zuhandene noch nicht lediglich als Vorhandenes betrachtet und begafft, die sich kundgebende Vorhandenheit ist noch gebunden in der Zuhandenheit des Zeugs. Dieses verhüllt sich noch nicht zu bloßen Dingen. Das Zeug wird zu ›Zeug‹ im Sinne dessen, was man abstoßen möchte; in solcher Abstoßtendenz aber zeigt sich das Zuhandene als immer noch Zuhandenes in seiner unentwegten Vorhandenheit.« Heidegger: *Sein und Zeit*, S. 74.
- 2 Vgl. Rautzenberg: *Gegenwendigkeit der Störung*, S. 8, S. 16-18 passim, S. 121. Bereits Jean-François Lyotard hat bzgl. der Wahrnehmung von Zeichen deren praktische Funktion betont, indem sie nicht mehr in ihrer repräsentativen Dimension gefasst werden: »[S]ie stellen nicht dar, sie erlauben vielmehr ›Handlungen‹, sie funktionieren wie Trans-

Mittel-Relation ausfällt, so erscheint das Medium in seiner materiellen Verfasstheit, wenn die apriorische Fiktion *vermittelter Unmittelbarkeit*<sup>3</sup> den medialen Vollzug suspendiert – das Zelluloid verschmort im Projektor und der diegetische Raum des Films bricht zusammen, die Radioübertragung ist von weißem Rauschen durchsetzt und übermittelt nur lückenhafte Information, das Bildschirmbild enthält *glitches*, die von ramponiertem Code herrühren, und die grafische Ordnung der Abbildung wird durchbrochen, der Bildraum zerstört. Indem der apparativ-technische Mittler – etwa durch Dysfunktion, Defekt oder Mangel – in seiner schieren Gegenständlichkeit transparent wird, wird er in seinem medialen Funktionieren hinsichtlich vermittelter Bedeutung opak. In dieser Konstellation ist Störung dann sowohl Spur als auch Index des Medialen.

Störung ist in dieser Doppelfunktion des Verweisens und des Verwiesenseins als Gegenstand medientheoretischer Reflexion insofern von Interesse, als er einerseits Semioseleistungen unterminiert (indem z.B. die Übertragung und Decodierung nicht stattfindet) und andererseits ästhetisch wirksam wird, wenn das Gestörtsein die charakteristische Abwesenheit des Mediums buchstäblich vergegenwärtigt. Die Störung ist dabei aber nicht nur eine Art symbolischer Anwesendmachung der unzugänglichen Struktur des Medialen, als Nebenprodukt des Umgangs entsteht durch sie vielmehr ein Präsenzeindruck des Medialen. Das unförmige bzw. das nicht-informierte der Medien lässt sie die Seiten wechseln. Sie werden selbst zur Erfahrung und zum Inhalt der Information. Das seiner Struktur und Grammatik, seiner Semantik und Syntax entledigte Mediale wäre aber nicht rekonstruierbar, weshalb im vorliegenden Text ›Störung‹, so wie sie an der Schnittstelle zwischen Körper und Apparat auftritt, als wesentliche Informationsquelle anzusehen ist. Sie konstituiert erst ein Gebrauchswissen über die Bedingungen und Wege medialer Vermittlungsleistungen. Es mag eingewendet werden, dass auch verstanden werden kann, was ein Rechner ist, wenn er funktioniert, und Prozesse dieses Erlernens scheinbar ungestört vonstattengehen: Was aber ohne Störung auf der Wahrnehmungsebene nicht erfahren werden kann, ist die gegenständliche Architektonik medialer Repräsentations- und Handlungsbedingungen.

---

formatoren, die natürliche und soziale Energien verbrauchen, um Affekte von höchster Intensität zu produzieren.« Lyotard: *Essays zu einer affirmativen Ästhetik*, S. 15.

- 3 Im Rahmen der phänomenologisch informierten Konstruktion seines Stufenmodells des Organischen, in welchem die »exzentrische Positionalität« des Subjekts gegenüber dem eigenen Handeln *qua* der Formel von »Leib sein, Körper haben« hervorgehoben wird, heißt es: »[D]as Lebendige als solches [besitzt] die Struktur der vermittelten Unmittelbarkeit [...]. Von solcher ›abstrakten‹ Teilnahme jeder Organisation an der für das Lebendige überhaupt wesentlichen Struktur vermittelter Unmittelbarkeit ist zu unterscheiden die spezifische Bedeutung, welche die Struktur für die einzelne Organisationsstufe hat.« Plessner: *Der Mensch als Lebewesen*, S. 35.

In diesem Zusammenhang lässt sich eine weitere strukturelle Analogie – in diesem Fall zur Heidegger'schen Konzeption von *Dingen* – bilden.<sup>4</sup> Werden die Dinge nicht in ein von Zweck-Mittel-Relationen bestimmtes Gefüge von Handlung und Umwelt einbezogen, bleiben sie unauffällig:<sup>5</sup> Der Stein am Wegesrand bleibt unbemerkt, solange es sich nicht ergibt, dass er zu etwas gebraucht werden kann – zu einem Wurf, einem Schlag, als Souvenir oder als Talisman. Erst durch diese Einbindung in ein Gebrauchs- oder Handlungsgefüge, erst bezogen auf die Umwelt erhalten Dinge dann eine Funktion als Zeug zum Zweck des Jagens, des Hämmerns, des Erinnerns, des Glaubens usw. Die Welt und ihre Dinge, *ta pragmata*, werden »als das *Womit des Zutunhabens* erfahren«, so Heidegger in seiner frühen Schrift *Prolegomena zur Geschichte des Zeitbegriffs*.<sup>6</sup> Das altgriechische *ta pragmata* findet als Ausdruck Verwendung für Dinge/Sachen, verweist aber insbesondere auf den prozessualen Charakter von Objekten, indem die wortwörtliche Bedeutung sich sowohl auf Gegenstände im Modus ihrer Verrichtung bezieht (im Gegensatz zu *ta onta*) als auch auf Dinge als Geschehnisse.<sup>7</sup>

Mit der Störung verhält es sich ähnlich, auch sie – so die These – ist ein solches *Womit des Zutunhabens*: Erst indem sie zugerichtet wird, Einformungen stattfinden (und sie als Material entweder strukturiert oder restrukturiert wird), verschwindet sie, genau so, wie das in Kraft gesetzte Medium seinerseits die Widerständigkeit der Störung im Vollzug überblendet. Diese Doppelwendigkeit des Mediums, das sich entzieht und die Störung durch gelingende Vermittlung beseitigt, ist das Wesen der Störungsfreiheit medialer Operationen. Gemäß einer historisch weit vorgelagerten Bedeutungsschicht wird der Umgang mit den Dingen zur Sphäre der *ta pragmata*. Störung oszilliert in diesem Modell zwischen Gegenstand und Geschehnis, das aus seiner Unzweckmäßigkeit gelöst wird, indem

4 »Die Griechen hatten einen angemessenen Terminus für die ›Dinge‹: *πράγματα*, d.i. das, womit man es im besorgenden Umgang (*πράξις*) zu tun hat. Sie ließen aber ontologisch gerade den spezifisch ›pragmatischen‹ Charakter der *πράγματα* im Dunkeln und bestimmten sie ›zunächst‹ als ›bloße Dinge‹. Wir nennen das im Besorgen begegnende Seiende das Zeug. Im Umgang sind vorfindlich Schreibzeug, Nähzeug, Werk-, Fahr-, Meßzeug.« Heidegger: *Sein und Zeit*, S. 68.

5 Vgl. Hesse: *Der Begriff der Handlung und der Zweck-Mittel-Unterscheidung*.

6 Heidegger: *Prolegomena zur Geschichte des Zeitbegriffs*, S. 250.

7 »*Ta pragmata* and *ta onta* (›beings‹) are not exact synonyms, for *ta pragmata* are literally ›things done‹; human activity, in other words, furnishes the horizon within the correctness of names with respect to beings is appropriately examined. [...] Deeds (*praxeis*) are a kind of beings (*eidos tôn ontôn*), speaking is a deed concerned with things (*praxis peri ta pragmata*).« Howland: *The Paradox of Political Philosophy*, S. 140. In Abgrenzung zum Mythos konzipiert Aristoteles *pragmata* auch im Sinne von sich ereignenden Dingen. Ein subjektloses Theater der Sachen wird hingegen von ihm hypothetisch inszeniert, wenn er schreibt: »Der wichtigste Teil ist die Zusammenfügung der Geschehnisse. [...] Daher sind die Geschehnisse und der Mythos das Ziel der Tragödie; das Ziel aber ist das Wichtigste von allem. Ferner könnte ohne Handlung keine Tragödie zustandekommen, wohl aber ohne Charaktere.« Aristoteles: *Poetik*, Kap. 6, 1450a30-37. Im Original ist das, was hier als »Geschehnisse« übersetzt wird mit dem Begriff *πράγματα* (*pragmata*) gefasst.

die Insistenz rein ästhetischer Intensitäten von Qualitäten der Bedeutungsproduktion und Handlungsleitung überwölbt wird. Hier verkehrt sich die Formel »Wer alles sieht, sieht nichts«<sup>8</sup> in ihr Gegenteil. Störung ist infolgedessen als Aggregat von Potenzialen zu definieren, das *qua* seiner Doppelstruktur als Zeigzeug<sup>9</sup> zum Medium gerät. Erst durch Filterung, Reduktion und Einschränkung wird die Störung als Gegenstand operationalisierbar, indem sie durch ihre technische Zurichtung das Feld der Sinneswahrnehmungen gleich mit unterteilt.<sup>10</sup> Im Zuge der Untersuchung von Störungen steht man indes vor einem eklatanten Problem: »Es gibt keine ungestörte oder ungefilterte ›Spur der Störung‹, weil jede Dokumentation zu ihrer eigenen Verbesserung und partiellen Entstörung übergeht.«<sup>11</sup> Die Dokumentation der Störung filtere immer schon Störungen heraus und hierdurch werde der Verlauf sowohl »entstört« als auch das eigene Verfahren »verzerrt«, so Schüttpelz weiter. »Die Störung interagiert mit ihrer Spur; und dennoch läßt sie sich nur anhand ihrer Spuren fassen.«<sup>12</sup> Eine Differenzierung und Bestandsaufnahme von Störungen gestaltet sich aufgrund des Widerstands gegen eine klare Dichotomisierung (z.B. Störung vs. Fehlerfreiheit) als nahezu zwecklos, denn »›Störung‹ und ›Entstörung‹ gehen immer wieder ineinander über, befinden sich ›on the rebound‹.«<sup>13</sup>

Der Umgang mit Computerspielen ist ein Labor und Testfeld für diese Schnittstellen. Er läßt einerseits mittels Interface Transformationen von audiovisuellen Räumrepräsentationen sowie Symbolräumen zu. Andererseits werden die Handlungen stets mit verrechnet und bestimmen daher in der Folge das mediale Gefüge in seiner jeweiligen Ausgestaltung und Konfiguration. Wenn in Bezug auf mediale Anordnungen gehandelt wird, ist dieser Prozess verbunden mit allerlei Tätigkeiten, die die Imagination betreffen. Im Folgenden wird anhand dreier Beispiele illustriert und erörtert, weshalb sich Szenarien des Denkens stets auch als *Errorszenarien* medialen Handelns, insbesondere *Bildschirmhandelns*, auffassen lassen. Dabei wird der Nachweis geführt, dass Planungshandeln in medialen Mischgefügen zwar einerseits Objektcharakter annimmt, dass andererseits mediale Objekte – vielmehr: Objekte generell – stets auch als handlungsförmig zu denken

---

8 Hofmann: Anhaltspunkte, S. 280.

9 Anhand des Beispiels eines Pfeils, der das Abbiegen eines Automobils anzeigt (der Vorform des Blinkers also), konzipiert Heidegger seinen Terminus des »Zeigzeugs«: »Als ein Zeug ist dieses Zeigzeug durch Verweisung konstituiert. Es hat den Charakter des Umzu, seine bestimmte Dienlichkeit, es ist zum Zeigen. Dieses Zeigen des Zeichens kann als ›verweisen‹ gefaßt werden.« Auch hier wird wieder der Handlungsaspekt unterstrichen: »Das Zeigzeug hat im besorgenden Umgang eine vorzügliche Verwendung.« Heidegger: *Sein und Zeit*, S. 78 u. 79.

10 Vgl. zum Konzept einer Neuaufteilung »sinnlicher Gegenstände«: Rancière: *Die Aufteilung des Sinnlichen*, S. 52ff.

11 Schüttpelz: »Die Spur der Störung«, S. 128.

12 Ebd.

13 Ebd.

sind. Dies liegt in der heuristischen Untrennbarkeit von Episteme und Praxis begründet, wohingegen sich das häufig übergangene *tacit knowing* des Planungshandelns der Störungen, Perturbationen, Defekte, Unterbrechungen, Irritationen, Mängel, Schäden, Lapsus und Fehlleistungen als Informationsquellen bedienen kann. Im theoretischen Modell des Denkens in Szenarien bedrohen Störungspotenziale die noch nicht durchgeführten Handlungen fortwährend als Denk-, Planungs- und Handlungsfehler.<sup>14</sup> Erwähnung finden muss zudem die Tatsache, dass sowohl Computerspiele als auch Szenarien ohne eine Ausrichtung auf zu vermeidende Fehler nicht existent wären. Die Katastrophen, Angriffe, Umweltbedrohungen oder auftretende Killer sind die Begründung ihrer Existenz und formieren ihre Struktur.

\*

Bsp. 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. Als dem Zahlentheoretiker dies zustößt, hält er im inneren Monolog fest: »Within the stockmarket there is a pattern, right in front of me, playing with the numbers, always has been. 10:18. I press ›Return!«<sup>15</sup> Doch statt der intendierten Betätigung des Schalters zögert er. Dieses Zaudern verweist auf ein im Bild Absentes der Vorstellung des Protagonisten, das nicht einfach mit einer eindeutig benennbaren Situation, einer spezifischen Begehrensstruktur oder einem klar konturierten Vorstellungsbild kongruent ist. Es geht vielmehr um ein ganzes Spektrum ausgedachter und errechneter Vorgänge, interdependenter Optionen und Ereigniskaskaden, die als Szenarien beschreibbar sind. Auf diese Weise wird ein gänzlich praxisaffines Format des Denkens ausbuchstabiert, wie es im heutzutage fast immer mediengestützten Planungshandeln zum Einsatz kommt.

Bsp. 2. Bereits spätmittelalterliche Traktate zur *Ars memorativa* zeugen von experimentellen Imaginationspraktiken, die sich im 16. Jahrhundert als Entwürfe sogenannter Gedächtnistheater manifestieren, wie in Guilio Camillos *L'idea del teatro*<sup>16</sup> (1550) und im 17. Jahrhundert durch Robert Fludds *Utriusque cosmi*<sup>17</sup> (1619). Gedächtniskunst (*Ars memorativa*) und Kombinationskunst (*Ars combinatoria*) werden dabei exemplarisch auf bedenkenswerte Art und Weise dialogisiert, indem inne-

---

14 Z.B. sind Denk-, Planungs-, Verhaltens- und Handlungsfehler Kategorien der Störung in der Handlungstheorie. Vgl. etwa: Reason: Human Error; Dörner: Die Logik des Misslingens.

15 *π* (TC: 00:17:22-00:17:35).

16 Camillo: *L'idea del teatro*.

17 Fludd: *Utriusque cosmi*.

res Erleben und äußere Erfahrungswelt in einem Resonanzmodell zusammentreten, das eben die Dichotomisierung von Innen und Außen suspendiert. Die in Anschlag gebrachten Verräumlichungspraktiken und Verzeitlichungstechniken ereignen sich dabei im medialen Dispositiv der antiken theatralen *Skene* (σκηνή).<sup>18</sup>

Bsp. 3. Seit den 1980er Jahren entstehen Bildschirmspiele mit immer ausgeklügelteren visuellen Repräsentationen, die später mit Präsenzerfahrung fördernden atmosphärischen Strategien ins Alltagsleben drängen. Bei Textadventures fällt die grafische Dimension im Sinne apparativ-medialer Repräsentationen aus. Besieht man sich etwa das 1980 erschienene *Zork I: The Great Underground Empire* der Firma *Infocom*, so sah sich der Spieler lediglich mit einem blinkenden Cursor vor einer ansonsten schwarzen Eingabekonsole konfrontiert. Das Spiel meldete 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.« Jegliche weiteren Auffassungen des Areal, jegliche Bebilderung der Narration, jegliche einzuleitende Folgehandlung in Bezug auf das bildlose Geschehen war der *Einbildung* der Spielenden anheimgestellt. Diese räumlichen und zeitlichen Vorstellungsleistungen scheinen mit Bezug auf den nach dreidimensionalen Bildästhetiken strebenden Techniken im Computerspiel gegenwärtig suspendiert. Unabhängig vom Stil fordert das Bildschirmspiel unablässig Denken in Szenarien, in denen die aktuell möglichen Entscheidungswege allerdings von der Software gebahnt werden.

\*

Mit welcher Klasse von Handlungen, mit welchen Kategorien von Praktiken hat man es hier zu tun? In jenem beschriebenen Moment des Zauderns in obigen Filmbeispiel aus  $\pi$  und der Abwesenheit jeglichen Bilderstromes (Schwarzblende TC: 00:17:40) unmittelbar nach der beschriebenen Sequenz setzt sich zunächst folgendes Modell medialer Szenarien ins Bild: Die Geste des Stockens vor der medialen Apparatur zeigt auf ein sprachlich Absentes, welches jeglicher erscheinenden Vorstellung eignet. Waldenfels drückt es in seinem phänomenologischen Programm sinngemäß so aus: Wenn etwas einfällt, dann erscheint etwas, bevor bestimmt werden könnte, was da eingefallen ist.<sup>19</sup> Die Benennung dessen was da

---

18 Peter Matussek hat darüber – allerdings mit einem etwas anderen Beschreibungsziel – bereits im Jahr 2000 berichtet und die Konvergenz zwischen Computertechnologie sowie diesen frühneuzeitlichen Gedächtnisarchitekturen aufgedeckt. Vgl. Matussek: »Computer als Gedächtnistheater«.

19 Bernhard Waldenfels drückt es innerhalb seines Responsivitätsmodell so aus: »Der Herkunftsbereich der Antwort ist keine ›Eigenheitssphäre‹; jede Antwort hat etwas von einem Einfall, der nicht erst kommt, wenn wir ihn rufen.« Waldenfels: Antwortregister, S. 250. Christoph Ernst versucht die strukturelle Amedialität des Erscheinens von etwas, das (noch) nicht als etwas wahrgenommen wird, für medienphänomenologische Konzepte fruchtbar zu machen. Vgl. Ernst: »Die implizite Medialität des Kulturvergleichs«.

zufällt ist also im vollziehenden Benennen-Können je nachträglich; die Geste des Innehaltens zeigt demnach auf ein Etwas, das nicht mit einer Situation, einer Struktur oder einem klar konturierbaren Bild deckungsgleich ist.<sup>20</sup> Es handelt sich vielmehr um ein Oszillieren zwischen *aisthetischen* und *semiotischen* Qualitäten, das in der Abwesenheit von Aktion seinen Ausdruck als Intensität findet. Inszeniert wird das konkret durch den Verzicht auf jegliche Dimension von Bewegung im filmischen Black. Es synthetisiert sich buchstäblich die volle Bandbreite ausgedachter und errechneter, erfahrener und verspürter Vorgänge als konkrete Unauffälligkeit – als Widerspenstigkeit zur Heidegger'schen Trias von »Auffälligkeit«, »Aufsässigkeit« und »Aufdringlichkeit«. In *Sein und Zeit* heißt es:

Das Sich-nicht-melden der Welt ist die Bedingung der Möglichkeit des Nichtheraustretens des Zuhandenen aus seiner Unauffälligkeit. [...] Die privaten Ausdrücke wie Unauffälligkeit, Unaufdringlichkeit, Unaufsässigkeit meinen einen positiven phänomenalen Charakter des Seins des zunächst Zuhandenen. Diese ›Un‹ meinen den Charakter des Ansiehhaltens des Zuhandenen.<sup>21</sup>

Heidegger meint damit also gerade das nicht mehr Kenntliche, das das schier Vorhandene zum Zuhandenen werden lässt. Dort wo der Hammer beim Hämmern (z.B. durch eingeübte Arbeitshandlungen) nicht mehr auffällt, dort bleibt er »unauffällig«, indem er »sich nicht meldet«, weil er etwa zu schwer oder auf andere Art und Weise schadhaft, kurz: dysfunktional wäre. Die Beta-version von *Zork*, die für ihre zahlreichen Bugs berühmt geworden ist, verhält sich analog. Wer sich auf das Denken in Szenarien im System des fehlerhaften *Zork* einlässt, dem fällt die Mechanizität, die Abwesenheit der Sichtbarkeitsmachung im Augenblick des Innehaltens auf. Dieser entsteht unfreiwillig, wenn das Programm code-immanent in seiner programmstrukturellen Fehlerhaftigkeit die anthropomorphe Geste des Zauderns zu vollführen scheint und diese somit spiegelt – ein anthropotechnischer Tausch.

Gerade diese Unauffälligkeit hat als wesentliche Eigenschaft von Szenarien medialen Handelns zu gelten. Das hat mit der Strukturanalogie zwischen Zeug und Medium zu tun: Es zeigt sich in beiden Fällen je nur dann, wenn es nicht das tut, was es tun soll.<sup>22</sup>

Im bedeutsamen Innehalten im Augenblick vor einer Aktualisierung eines wie auch immer gearteten Sachbestandes artikuliert sich das geistige Durchspielen

---

20 Mersch: »Asthetik und Responsivität«, S. 273f.

21 Heidegger: *Sein und Zeit*, S. 75.

22 Ferner gilt für die Relation Zeichen/Medium folgende Einschränkung: Zeichen haben Mediencharakter, wohingegen Medien Zeichencharakter haben können, aber nicht unbedingt haben müssen. Daraus resultiert, dass theoretische Analogisierungen der Zuschreibungen und Wesensbestimmungen zwischen Zeichen/Medium nicht uneingeschränkt bilateral vorgenommen werden können.

zwischen einem (a) Versuch sowie den (b) Potenzialitäten von Gelingen und Scheitern, Erfolg und Irrtum dieser speziellen Art des Probehandelns.

Die drei genannten Beispiele setzen nur ausschnittshaft Teile dieses Entwerfens von Szenarien um, indem sie selbst bloße Visualisierungsapparate dieser unauffälligen – weil nicht beständig zu Bewusstsein tretenden – Aktivität sind. Die Szenarien selbst bleiben im Vollzug unauffällig, während die Visualisierungen dieser Szenarien etwas Nichtdarstellbares darzustellen suchen, insofern als das, was dargestellt wird, sich schlicht und ergreifend noch nicht ereignet hat – sich aber ereignen soll.<sup>23</sup>

Was Agamben in dem Satz ausdrückt: »When we do not see (that is, when our vision is potential), we nevertheless distinguish darkness from light; we see *darkness*«,<sup>24</sup> hat indes auch als Nuance zwischen Perzeption und Sensation im Allgemeinen zu gelten, wenn die Grenzen zwischen Aktualität und Potenzialität, zwischen Präsenz und Privation verwischen. Für ihn existiert eine Art »Reflex der Unterscheidung«, der von konkreter Erfahrung durch das Sensorium abgekoppelt ist. Der Modus des Entwerfens von Szenarien ist dabei symptomatisch für das *Wahrnehmen von* und das *Hantieren mit* Medien, besitzt aber, davon zeugen insbesondere die Gedächtnistheater, kein apparativ-technisches, sondern ein körper-technisches Apriori.<sup>25</sup> Ohne die Vorgängigkeit einer gewissen Skala von *knowing how* und *knowing that*<sup>26</sup> sind Handlungsentwürfe im Medienkontext nicht möglich – von einer Praxeologie des Medialen ganz zu schweigen. Das Unauffällige der Szenarien liegt darin begründet, dass es sich um ein strategisches Wissen handelt, durch das propositionales Wissen erst explizierbar gemacht wird, und zwar indem es in den Fokus gerät. Es ist ein operatives Verfahren, in dem das, was Polanyi *tacit knowing*<sup>27</sup> nennt, sich eben nicht durch die Modi von Aufsässigkeit, Aufdringlichkeit und Auffälligkeit zeigt. Es erfordert ob der immanenten Unauffälligkeit nachträgliche und künstliche Sichtbarmachung. Eine Analyse medialisierter Handlungs- und Verhaltensökonomien wird aufgrund der Eingelassenheit des Szenariobegriffs in die Praxis durchführbar, weshalb diese Kategorie zunächst aufgerufen werden soll. Dies ist insofern wünschenswert, als

23 An dieser Stelle droht fortwährend die Gefahr einer »post hoc ergo propter hoc«-Problematik, die im Moment der Aktualisierung eines bestimmten gegenwärtigen Geschehens auftritt, weil im Moment nach dem Eintreten des Geschehens angenommen wird, dass es sich seit jeher so hätte ereignen müssen.

24 Agamben: *Potentialities*, S. 180f.

25 Vgl. dazu die von Marcel Mauss herausgearbeitete instrumentelle Disposition des Körpers: Mauss: »Körpertechniken«.

26 Vgl. Ryle: *Der Begriff des Geistes*, S. 26-77. Gilbert Ryle wendet sich in dieser Schrift auch gegen die Vorstellung, dass vorausschauendes Planungshandeln die Voraussetzung für weitere intelligente Handlungen sei. Vgl. ebd., S. 32f.

27 Michael Polanyi definiert »tacit knowing« wie folgt: »I shall reconsider human knowledge by starting from the fact that we *can know more than we can tell*.« Polanyi: *The Tacit Dimension*, S. 4. Zu diesem Aspekt des Unsagbaren des impliziten Wissens vgl. ebd., S. 5, 8, 18, 23, 31.

Medientheorie und -geschichte sich schlechterdings nicht in einer Art historischer Apparatwissenschaft erschöpfen sollten. Die Beschäftigung mit der Sphäre des Medialen, wie diese von der Warte diverser Disziplinen aus heute bewerkstelligt wird, ließe sich so auch als phänomenale Registratur des kulturhistorischen Entstehens und Verschwindens, des Erfindens und Vergessens spezifischer Handlungsstile beschreiben.

Der historische Begriff des Szenarios leitet sich offenkundig aus dem Theater ab, ist dieses doch als ein inszenatorisches Geflecht kultureller Praktiken zu fassen, das vergangene sowie gegenwärtige Ausprägungen von Handlungs-, Verhaltens- und Wahrnehmungsökonomien auf ganz fundamentale Weise reflektiert aber auch mitbestimmt. In diesem Sinne sind Szenarien stets auch sich transformierende Labore des Medialen – die zum Material geronnenen Extensionen dessen, was sich zwischen Handlung und Resultat aufspannt. Szenario als Selbsttechnik äußert sich als verräumlichendes Planungshandeln. Es ist als aktuelles Perzept und vorgängiges Wissen anzusprechen, das zwischen Unsichtbarem und Sichtbarem, zwischen Unaussprechlichem und Sagbarem, kurz zwischen *aisthesis* und *semiosis* stufenlos skalierbar ist. Nimmt man dieses Modell ernst, dann sind Aufführungen, Bilder, Filme, Spiele, Landkarten, Skizzen, Pläne, Simulationen und Computerspiele lediglich mediatisierende Sichtbarkeitsmaschinen dessen, was dieses verräumlichende Planungshandeln (und d.i. *Denken in Szenarien*) ohnehin beständig im Verborgenen tut: fortwährend dann, wenn Prozesse, Ordnungen, Begebenheiten, Konstellationen, Sachverhalte und Tatbestände erdacht, errechnet oder überprüft werden. In welchem Maße ist diese Form der wechselseitigen Überführung von *aisthesis* und *semiosis* der Dynamik von Fehlerhaftigkeiten, Sprunghaftigkeiten, Irrtümlichkeiten, Zufälligkeiten und Wahrscheinlichkeiten unterworfen?

Wenn sich in den 1960er Jahren der Gebrauch des Begriffs des Szenarios insbesondere auf die Praxis militärischer Operationen ausweitet oder dann Verwendung findet, wenn postatomare Lebenswelten entworfen werden, kollidieren konkrete räumliche Praxen mit deren medialer *Mise-en-scène*. Ende der 50er, Anfang der 60er Jahre des letzten Jahrhunderts kommt es zu einer Bedeutungsver-schiebung: ›Szenario‹ bezeichnet 1966 die »Beschreibung der möglichen oder geplanten Abfolge von Ereignissen bzw. Plan oder Modell der Durchführung einer Sache, insbesondere militärstrategische Planung über den hypothetischen Ablauf eines zukünftigen atomaren Weltkrieges«. <sup>28</sup> Der fachsprachliche Ausdruck bezüglich des Dramas, des Theaters, des Films und des Fernsehens wird zurückgedrängt; diese semantische Verschiebung auf die Grundbedeutung, als »any projected course or plan of action, especially one of several possible plans«, <sup>29</sup> erfolgt indes bereits 1957.

---

28 Carstensen/Busse: »Szenario«, S. 1480.

29 Ebd.

Vom sinnlich repräsentierten Bereich des Medialen greift der Terminus also auf die Militärstrategie sowie politische und ökonomische Bereiche im Allgemeinen über, die in sich selbst als komplexe Formen des Durchspielens verstanden werden – nicht allerdings als Spiele an sich. Jedoch existiert hier ein gemeinsamer Nenner. Durchgängig wird mit Szenario das Gebiet der Einbildung, der Imagination und des Entwerfens angeschrieben, das ausdrücklich nicht die sichtbaren (oder genereller: wahrnehmbaren und vorstellbaren) prozeduralen Konstellationen abbildet. Die grammatische Durchkopplung »Szenario-Technik«<sup>30</sup> benennt Verfahren, wie Denken in Szenarien für Industrie, Design, Mathematik, Physik, Biologie, Ökonomie und Politik zum technischen Artefakt gerinnen kann – wobei diesem Artefakt eine durch und durch veränderte Materialität als Produkt zugesprochen werden muss.

Besieht man aber – gewissermaßen als *experimentum crucis* – das Handeln beim Bildschirmspiel, so trifft man auf ein Mischverhältnis von abstrakter Prognostik und konkreter räumlicher Organisation. Diese Gemengelage setzt frappierenderweise erneut einen theatralen Blick im Modus medialer Handlungsgefüge ein, während von den Nutzern und Spielern größtmögliche Aufmerksamkeit im strategischen Denken sowie maximale somatische Reaktionsfähigkeit gefordert wird. Formen des verräumlichenden Planungshandelns werden somit auch als Schemata von erhöhter Risikopraxis beschreibbar, da im Bildschirmspiel ohnehin eine gesteigerte Bereitschaft besteht, sich auf ein scheinbar konsequenzenloses Spiel von *trial and error* einzulassen.

Tatsächlich tritt jedoch eine Extremform des Szenarios in Erscheinung. Der Raum der Spielregeln macht das Gebiet der Szenarien eben dadurch noch sichtbarer, dass der Spieler sich der agonalen Dimension des Spielens versagt und bspw. in den Bereich des Ludischen ableitet – wenn etwa die Spielfigur und ihre Möglichkeiten ausgetestet werden und nicht mehr strategisch gespielt wird. Dieses Ableiten in den Modus explorativen ludischen Verhaltens treibt die von der Software intendierten, regelgeleiteten, agonalen Szenarien an die Grenzen möglicher Bedeutungsproduktion. Sie werden durch den Entwurf eines den Gegebenheiten entgegengesetzten Szenarios des Spielers überlagert. Das Agonale ist dem Ludischen im hier vorgestellten Szenario-Modell selbstverständlich nicht diametral entgegengesetzt. Allerdings ist es widerständig positioniert gegenüber vorgeprägten Narrationsentwürfen jener Szenarien, die im Spiel angeboten werden. Zum Gebrauch des Spiels im Sinne des Vollzugs der Überlagerung bleibt zu sagen: Dysfunktionalität territorialisiert sich nicht im fehlerhaften grafischen Oberflächeneffekt, sondern ist nachgerade in absichtsvollen Fehlleistungen des Handelns der Spielenden selbst begründet; indem diese Handlungen von der Sichtbarkeitsmaschine selbst verrechnet werden, der Körper des Spielers seiner fortschreitenden Verdattung ausgesetzt ist. Dieses diskrete Szenario im Inneren der Blackbox,

---

30 Vgl. exemplarisch die Sammelbände Wilms: Szenariotechnik sowie Geertman/Stillwell: Planning Support Systems in Practice.

die zugleich Visualisierungsapparatur ist, wäre als *Errorszenario* im wörtlichen Sinne zu klassifizieren.

Paradoxerweise entsteht dieses Errorszenario aufgrund einer Ästhetik des Optionalen, die den im Spiel sedimentierten, im Programmcode eingelassenen Epistemen des Operativen gegenüberstehen. Eine zu entwickelnde Theorie des Bildschirmhandelns beim sich Einlassen auf Computerspiele – eine Art *Szenariologie des Errors* – hätte zur unabweisbaren Vorbedingung, dass die Dinge der Objektwelt dynamisch aufgefasst werden. Mit Software und Computerspielen wandelt sich der Charakter des Materialitätsverständnisses grundlegend. So wird etwa im *Spekulativen Realismus* das Modell eines »finally subjectless objects« als Errungenschaft angesehen.<sup>31</sup> Die Konsequenz ist das Regime von Objekten, die dabei so universalisiert werden, dass auch Handlungen und Prozesse, abstrakte Schematisierungen des Denkens und des vorsymbolischen Erlebens als Objekte aufzufassen sind.

\*

Demgegenüber müssten im Rahmen einer Szenariologie des Errors selbst noch Objekte als Handlung verstanden werden. Würden sie nicht als Objekte erkannt, würden sie unauffällig bleiben. Und zwar in dem Sinne, dass sie unverfügbar im Hintergrund des tätigen Umgangs mit der Umwelt wären. Daraus ergibt sich die merkwürdige Schlussfolgerung, dass Objekte, die an unseren täglichen Handlungen beteiligt sind, keine stabilen Sachen, sondern – im Gegenteil – selbst transitorische Handlungen darstellen, was auf die in ihnen eingelagerten und in ihrer Handhabung verkörperten Aktionspotenziale zurückzuführen ist. Computerspiele sind Sichtbarkeitsmaschinen dieser Form des Objektverständnisses.

## LITERATURVERZEICHNIS

Agamben, Giorgio: *Potentialities*, Stanford 1999.

Aristoteles: *Poetik*, Griech./Dt., übers. u. hrsg. v. Manfred Fuhrmann, Stuttgart 1982.

Bryant, Levi R.: »Towards a Finally Subjectless Object«, in: ders.: *The Democracy of Objects*, Ann Arbor (Michigan) 2011, S. 13-33.

Camillo, Giulio: *L'idea del teatro e altri scritti di retorica* [1550], Turin 1990.

---

31 »[H]umans occupy no privileged place within being and that between the human/object relation and any other object/object relation there is only a difference in degree, not kind. [...] [O]bjects of all sorts and at all scales are on equal ontological footing, such that subjects, groups, fictions, technologies, institutions, etc., are every bit as real as quarks, planets, trees, and tardigrades.« Bryant: »Towards a Finally Subjectless Object«, S. 32. Vgl. dazu auch den Kommentar zur »democracy of objects« von Graham Harman: *Prince of Networks*, S. 34.

- Carstensen, Broder/Busse, Ulrich: »Szenario«, in: dies.: Anglizismen-Wörterbuch, Berlin/New York 2001, S. 1480-1481.
- Dörner, Dietrich: Die Logik des Misslingens. Strategisches Denken in komplexen Situationen, Berlin 1993.
- Ernst, Christoph: »Die implizite Medialität des Kulturvergleichs – Interkulturelle Hermeneutik zwischen Phänomenologie und Medienphilosophie«, in: ders./Sparr, Walter/Wagner, Hedwig (Hrsg.): Kulturhermeneutik. Interdisziplinäre Beiträge zum Umgang mit kultureller Differenz, S. 31-54.
- Fludd, Robert: *Utriusque cosmi maioris scilicet et minoris Metaphysica, physica atque technica Historia*, 2. Bde., Oppenheim 1617-1619.
- Geertman, Stan/Stillwell, John (Hrsg.): *Planning Support Systems in Practice*, Heidelberg 2003.
- Harman, Graham: *Prince of Networks. Bruno Latour and Metaphysics*, Sydney 2009.
- Heidegger, Martin: *Sein und Zeit* [1927], II. unveränderte Aufl., Tübingen 1967.
- Heidegger, Martin: *Prolegomena zur Geschichte des Zeitbegriffs*, in: ders.: *Gesamtausgabe*, II. Abteilung: *Vorlesungen 1923-1944*, Bd. 20, Frankfurt a.M. 1979.
- Hesse, Heidrun: »Der Begriff der Handlung und der Zweck-Mittel-Unterscheidung. Oder: warum auch die moderne Technik nur handlungstheoretisch zu begreifen ist«, in: Hubig, Christoph/Luckner, Andreas/Mazouz, Nadia (Hrsg.): *Handeln und Technik – mit und ohne Heidegger*, Berlin 2007, S. 13-26.
- Hofmann, Werner: *Anhaltspunkte. Studien zur Kunst und Kunsttheorie*, Frankfurt a.M. 1989.
- Howland, Jacob: *The Paradox of Political Philosophy*, Oxford 1998, S. 140.
- Lyotard, Jean-François: *Essays zu einer affirmativen Ästhetik*, Berlin 1982.
- Matussek, Peter: »Computer als Gedächtnistheater«, in: Darsow, Götz-Lothar (Hrsg.): *Metamorphosen. Gedächtnismedien im Computerzeitalter*, Stuttgart-Bad Cannstatt 2000, S. 81-100.
- Mauss, Marcel: »Körpertechniken« [1934], in: ders.: *Soziologie und Anthropologie*, Bd. 2, Frankfurt a.M. 1989, S. 199-220.
- Mersch, Dieter: »Asthetik und Responsivität«, in: Fischer-Lichte, Erika u.a. (Hrsg.): *Wahrnehmung und Medialität*, Tübingen 2001, S. 273-299.
- Plessner, Helmuth: »Der Mensch als Lebewesen«, in: ders.: *Mit anderen Augen. Aspekte einer philosophischen Anthropologie*, Stuttgart 1982, S. 9-62.
- Polanyi, Michael: *The Tacit Dimension* [1966], Chicago 2009.
- Rancière, Jacques: *Die Aufteilung des Sinnlichen. Die Politik der Kunst und ihre Paradoxien*, Berlin 2006.
- Rautzenberg, Markus: *Die Gegenwendigkeit der Störung*, Berlin/Zürich 2009.

Reason, James: Human Error, Cambridge 1990.

Ryle, Gilbert: Der Begriff des Geistes [The Concept of Mind, 1949], Stuttgart 1969.

Schüttpelz, Erhard, »Die Spur der Störung«, in: Fehrmann, Gisela/Linz, Erika Linz/Eppig-Jäger, Cornelia (Hrsg.): Spuren – Lektüren. Praktiken des Symbolischen, München: Fink 2005, S. 121-131.

Waldenfels, Bernhard: Antwortregister, Frankfurt a.M. 1994.

Wilms, Falko E. P. (Hrsg.): Szenariotechnik. Vom Umgang mit der Zukunft, Bern u.a. 2006.

#### ZITIERTE WERKE

$\pi$  (Darren Aronofsky/USA: Artisan Entertainment 1998)

*Zork I: The Great Underground Empire* (Infocom/USA: Personal Software/Infocom/Activision 1980)