

II. Teil

Einzelstudien — Case Studies

Verschriftlichung

Epistemische und sprachliche Grenzen in der Analyse audiovisueller Ereignisse

Transcription

Epistemic and Linguistic Boundaries in the Analysis of Audiovisual Events

Sebastian R. Richter

Abstract

DE Audiovisuelle und interaktive Kunstwerke bilden für die Analysierenden eine Herausforderung: Einzelmedien werden miteinander verknüpft und erfordern interdisziplinäre Methoden. Die Kombination von Aufführungs- und Wahrnehmungspartitur als Analysemethoden ist in diesem Zusammenhang funktional und transparent. Sie scheint aber einem theoretischen Sachverhalt entgegenzustehen, nämlich, dass die Analyse als Übersetzung sich vom eigentlichen Analyseobjekt entfernt. Der Artikel möchte die epistemischen und sprachlichen Grenzen anhand von zwei Fallbeispielen, nämlich der Mixed-Media-Installation *Playhouse* und dem Beginn des Videospiels *Assassin's Creed III*, ergründen, reflektieren und diskutieren. Beide Beispiele referenzieren auf die Oper und stehen somit in einem thematischen Zusammenhang.

EN Audiovisual and interactive works of art pose a challenge for analysts: individual media are interconnected and require interdisciplinary methods. In this context, the combination of performance and perception analysis as analytical methods is functional and transparent. However, this combination seems to obscure a theoretical issue, namely that the analysis as a translation moves away from the actual object of analysis. This article aims to explore, reflect on, and discuss the epistemic and linguistic boundaries by means of two case studies: the mixed-media installation *Playhouse* and the opening of the video game *Assassin's Creed III*. Both examples refer to the opera and are therefore thematically related.

Während sich die Musikwissenschaft traditionell überwiegend mit Textquellen, insbesondere Notenmaterial, beschäftigt, hat sich durch Einfluss der *Sound Studies* und *Performance Studies* sowie der Theaterwissenschaften ein alternatives Forschungsfeld entwickelt, das neue Analyseformen von Medienwerken und deren Vermittlung diskutiert.¹ Der Nachteil einer rein

1 Stellvertretend für die Diskussion: Vgl. Reese 2006, S. 122, wo die Vielschichtigkeit neuer Formen der Wissensvermittlung aufgezeigt wird, welche die Wahrnehmungspartitur miteinschließt; ebf. Herzfeld-Schild 2019, S. 326ff. als Reaktion der Musikwissenschaft auf die Auflösung der künstlerischen Grenzen, sowie Simon 2018, der theaterwissen-

textlichen Analyse eines auditiven Werks ist obsolet, vielmehr geht es mir um die Grenzbeschreibung einer wissenschaftlichen Analysepraxis, welche über das disziplinäre Feld der Musikwissenschaft hinausgeht. Dieser möchte ich einen kunstphilosophischen Artikel von Mieke Bal gegenüberstellen. In diesem wird insbesondere der Mangel an theoretischer Kontextualisierung kritisiert, der im schlechtesten Fall dazu führe, kulturelle und wissenschaftliche Machtstrukturen der Einzeldisziplinen zu stützen. Sie verweist in ihrer theoretischen Einordnung der analytischen Praxis auf einen Text von Walter Benjamin, der Übersetzung als etwas Eigenständiges, nicht abgeleitetes, begreift:² »Wenn Wörter angesichts der Bilder versagen, liegt das nicht daran, daß Bilder die Bedeutung hinter sich lassen [...], sondern daran, daß der Sinn immer/schon von der Übersetzung, die ihn zu erfassen trachtet, zerstreut wurde.«³ Im Gegensatz zur Praxis der Kunstwissenschaft, würde die Philosophie in ihrer Methode der Übersetzung einen Diskurs aus der Vergangenheit in die Gegenwart übertragen, in Form einer Grenzüberschreitung. Diese vermeidet Grenzen oder Brüche, die sich in diesem Diskurs ergeben, auszutilgen und bewahrt sie. Im Sinne Benjamins wäre das eine Form der gelungenen Übersetzung.⁴

Sowohl der auf das Auditive ausgerichtete Forschungsbereich, als auch der auf Performativität ausgerichtete, übersetzen mit Hilfe verschiedener Methoden wie der Aufführungsanalyse, dem Erstellen von Wahrnehmungsprotokollen oder unter Unterstützung von zusätzlichem Quellenmaterial (Skizzen, Aufzeichnungen, Notizen, Regiebüchern, usw.) nichtsprachliche Medien in Sprache oder Text, um ihre Wissensgegenstände diskursiv zu verhandeln.⁵ Alles, was sich mit neuen — insbesondere audiovisuellen — Medien beschäftigt, um die es mir in diesem Artikel vorrangig geht, wird in einer Form vermittelt, die vom Audiovisuellen unabhängig ist. In diesem Artikel werde und möchte ich mich in diese Forschungstradition eingliedern, sie aber gleichzeitig hinterfragen. Ziel ist es, das Problem des Umgangs mit nichtsprachlichen Werken zu reflektieren. Ich behaupte zunächst, anschließend an Bal, dass es hierbei nicht um die Methode selbst geht, gerade weil die sprachlich-textliche Form der Kommunikation an ihre Grenzen stößt, son-

schaftliche Aufführungsanalyse mit traditionellen musikwissenschaftlichen Methoden kombiniert.

2 Vgl. Bal 2002, S. 224ff.

3 Ebd., S. 257.

4 Vgl. ebd., S. 233.

5 Vgl. hierzu Weiler und Roselt 2017.

dern um die theoretische Einbettung des Diskurses. Analyse als Übersetzung bedeutet insofern den Sinn ihres Diskurses zu reflektieren.

Zu diesem Zweck lege ich im Folgenden zunächst selbst zwei beispielhafte Analysen audiovisueller Kunstwerke als Diskussionsgrundlage vor, um sie im Anschluss in einen theoretischen Kontext einzubetten. Ich habe mich hierbei explizit für zwei Beispiele entschieden, die als Hypermedien verschiedene Sinne ansprechen und deren thematisch verbindendes Kernthema die Oper ist. Dabei werde ich das Konzept der Partitur als Notenschrift, die verschiedene tonale Ereignisse abbildet, auf eine neue Methode der Wahrnehmungspartitur übertragen. Diese soll die unterschiedlichen medialen Ereignisse in tabellarischer Form abbilden und Zusammenhänge sowie Differenzen aufzeigen. Zudem möchte ich diskutieren, inwiefern die Methode der Wahrnehmungspartitur dem von Bal aufgezeigten philosophisch-theoretischen Diskurs mit dem Kunstobjekt gerecht wird und eine kulturanalytische Ergänzung darstellt.

1 Mediale Grenzübergänge und ihre Beschreibung 1: Playhouse

Ich beginne mit einem Beispiel des Künstlerduos Janet Cardiff und George Bures Miller, das sich im Zwischenbereich von zeitbasierten und raumbasierten Medien⁶ bewegt: »Cardiff und Millers Kunst verbindet die Ausstellung mit der Aufführung, indem sie Elemente aus Theater, Kino, Hörspiel, Musik, Skulptur und Installation auf Zeit wirkungsvoll verknüpft.«⁷ Diese Verbindung, die im zitierten Text auch als »Meta-Szenografie«⁸ bezeichnet wird, sticht in allen Bereichen ihrer Arbeiten hervor. Die Besonderheit ist dabei, dass das visuelle Moment nicht ausschließlich im Vordergrund steht, sondern deutlich mit anderen Sinnen in Verbindung gebracht werden muss (und auch nur synergetisch funktioniert). Im Zusammenspiel der Medien wird so u.a. in ihrer 1997 entstandenen Mixed-Media-Installation *Playhouse*⁹ die fiktive Realität eines Opernbesuchs herstellt.

6 Mein Medienbegriff ist vorrangig ein systematischer: Alles, was einen Gehalt vermittelt, ist Medium, diese könnte man schließlich in Gruppen von Einzelmedien gliedern, wie den zeitbasierten Medien Film, Ton, Musik oder den raumbasierten Medien Szenografie, Architektur und Malerei.

7 Scorzin 2009, S. 140.

8 Ebd. S. 140.

9 Zuletzt gesichtet auf der Ausstellung der Mathildenhöhe Darmstadt, 2007. Vgl. <https://cardiffmiller.com/otherworks/playhouse/> (Zugriffsdatum: 16.06.2023).

Tabelle 1: Wahrnehmungspartitur zu Playhouse

Zeit	Visuelle Ebene	Auditive Ebene	Kinästhetische Ebene	Reaktionen
0	Ständer mit Kopfhörer, rechts davon schwarzer Vorhang, (kleine Box) Sängerin tritt auf Bühne auf	Stimme: »Let's go in! Go through the middle of the curtains!« »And sit down!« (flüstern) »She's gonna start!« Sh-Laut Applaus Arie »Ach ich fühls!« ... S: »Like the sunlight« ... Arie Koloratur	Kopfhörer aufsetzen; Knopf-Drücken beginnt Medienspur. Hinsetzen	Erstaunen über den Detailgrad
1 Min.	Sängerin einladende Handgeste, scheint nicht irritiert von Lachen Sängerin Gesten	Dosengelächter Publikum lacht sehr intensiv Arie endet Applaus Publikum & Stimme: »1...2...3...4...5...6...7...8...9...10« Beginn Klavier »Bambino«-Arie Beginn Gesang Unruhe im Publikum S: »This isn't the right song!« S: »What's she doing?« flüstern und tuscheln im Publikum		Irritation über das Dosengelächter Mitleid mit der Sängerin Erwartung auf Feuerwerk Teilen einer ähnlichen Erwartungsenttäuschung mit der Stimme

Zeit	Visuelle Ebene	Auditive Ebene	Kinästhetische Ebene	Reaktionen
2 Min.	...	S: »There's a suitcase under the chair. It is everything you'll need. You have to go backstage as soon as it is over. (Unverständlich...) It's up to you now.«	Tasten nach dem Koffer, der nicht zu finden ist.	Überraschung
	...	S hustet Gesang Ritardando »She knows there isn't much time.«		
		
3 Min.	...	»I'm leaving before the police come« »Remember to leave the headset on the stand«		Trauer
	Sängerin steht mit Spannung noch da.	»I hope to see you again...« »Good luck«		
	...	Arie endet Applaus		
4 Min.	Sängerin verbeugt sich, verlässt Bühne	...		Unsicherheit, Verwirrung
	kommt wieder, verbeugt sich erneut.	Geräusche Cut Stimme männlich: »When this theatre is old and crippled, reflecting, rats scrounging in the rabble, you'll come back and sit in this box and remember her performance and everything that went wrong that night.« Geräusche/Aplaus wieder an		
			Aufstehen Verlassen des Raumes	

Zuschauer*innen werden zunächst eingeladen, sich einen Kopfhörer von einer Halterung zu nehmen. Über diese vernehmen sie die Stimme Cardiffs, welche sie auffordert, durch einen schwarzen Vorhang zu gehen. Die Installation besteht aus einem sogenannten *Black Cube*, der durch diesen Vorhang betreten wird. Im Kasten wird mit bühnenarchitektonischen Mitteln der Eindruck erzeugt, man befände sich in einer Loge mit Blick auf ein Opernparkett und einer von Vorhängen geschmückten Bühne. Durch einen dreidimensionalen Effekt simuliert der über die Kopfhörer übertragene Ton Räumlichkeit, sodass Cardiffs Stimme direkt neben den Besucher*innen verortet werden kann. Bereits diese verkürzte Schilderung der Schichtung verschiedener medialer Ebenen legt nahe, wie kompliziert es ist, im Nachhinein das Erlebnis eines solchen Kunstwerkes zu beschreiben. Insofern wird gerade in theaterwissenschaftlichen Einführungsbänden empfohlen, für derartige zeitbasierte, mediale Erlebnisse ein Gedächtnisprotokoll zu erstellen bzw. diese mehrmals zu besuchen.¹⁰ Anschließend soll dann zusätzlich auf Videoaufzeichnungen, Fotos oder Skizzen und Materialien der Künstler*innen zurückgegriffen werden, um das Erinnerungsprotokoll mit weiterem Quellenmaterial zu stützen. Das Problem liegt allerdings nicht unbedingt im Erinnern, sondern auch in der wesentlichen Flüchtigkeit des Begriffs, worauf an späterer Stelle zurückgekommen wird.

Schließlich betritt eine in den Raum projizierte und hineinkomponierte Sängerin die Bühne, nachdem sich die Besucher*innen in den Raum begeben und sich ggf. gesetzt haben. Die visuelle Ebene beschränkt sich auf typische Sänger*innengesten beim Vortragen des ersten Stückes. Die auditive Ebene steht insofern mehr im Vordergrund, auch weil sie die Erzählung anleitet. Brüche und Irritationen der dargestellten Performance jener Sängerin, wie Publikumsreaktionen, ein aufgezählter *Countdown* sowie die überraschende Anmerkung der Stimme Cardiffs, dass ein Koffer unter dem Stuhl liege, und ihre Verabschiedung, vollziehen sich ausschließlich auditiv. Zuletzt sei noch auf die eigene Bewegung der Besucher*innen eingegangen, die vor allem das Hinein- und Hinausgehen in und aus dem Raum, das Besetzen eines Stuhls und die Blicke im Raum betrifft. Diese drei Ebenen: visuelle, auditive und kinästhetische Ebene, sind in der Installation der beiden Kunstschaaffenden verwoben. Folgende Tabelle erfasst diese Ebenen und ergänzt sie um eine Reaktionsebene meinerseits, die sich auf meine Erinnerungsprotokolle der ersten Besuche stützt. Diese Reaktionen sind

10 Vgl. z.B. Balme 2014; von Brincken und Engelhart 2008; Fischer-Lichte 2010.

der Vollständigkeit halber genannt, lassen sich allerdings, wie auch die kinästhetische Ebene, nachträglich nur bedingt rekonstruieren.

Die Wahrnehmungspartitur strukturiert das Erlebte hinsichtlich seiner medialen Ebenen. Verknüpfungen und Brüche werden zudem visuell deutlicher, als dies im Fließtext möglich wäre. Im Sinne der wissenschaftskommunikativen Vermittlung ist sie deshalb dem reinen Text vorzuziehen. An Objektivität mangelt es in der Rekonstruktion vor allem hinsichtlich jener Ebenen, die Verhaltensweisen der Rezipient*innen provozieren. Auch die eigene Bewegung, das kinästhetische Erleben des Raumes, ist wenig rekonstruierbar. Prinzipiell wurde von Cardiff und Miller ein Besucher*innenverhalten vorausgesetzt, zum Beispiel, dass diese den Anweisungen folgen und wirklich in den Raum gehen. Die Anweisungen sind allerdings auch aushebelbar. Aus dem Game-Design hat sich hier der Begriff der »gescripteten Ereignisse« bzw. »scripted sequences« durchgesetzt.¹¹ D.h., es wird vorher geplant, welche Handlungen oder Bewegungen der Rezipient*innen Ereignisse auslösen, und auf diese hingesteuert.

Freilich sind in dieser Bewegung auch weitere Wahlmöglichkeiten enthalten, die jeweils einen anderen Umgang mit dem Projekt implizieren. So können sich die Besucher*innen setzen oder nicht, sie können mitlachen oder nicht, sie können bewusst in die Loge gehen oder halb mit offenem Vorhang am Rand stehen. Dies sind alles Bedingungen, die wesentlich variieren und die Rezeption beeinflussen.

Zudem lässt sich über die Wahrnehmungspartitur ein dramaturgisch-formaler Ablauf der Gleichzeitigkeit erkennen, dem es im Fließtext mangelt. Die kinästhetische Ebene wird jeweils zu Beginn der Audiospur angeleitet, sodass Besuchende bewusst mit dem Kunstwerk interagieren. Zudem führt die Audioanleitung von Cardiff Elemente ein, welche ein Gefühl der Unheimlichkeit vermitteln. Die Welt der Installation und deren Menschen oder Stimmen funktionieren nach einem eigenen Muster, das die Besucher*innen nicht kennen. So lacht das durch die Kopfhörer akustisch heraufbeschworene Publikum unerwarteterweise als die Sängerin mit der Arie »Ach, ich fühl's« aus Mozarts *Zauberflöte* beginnt. In meiner Wahrnehmung verbinde ich dieses Zuschauerlachen, bekannt aus Comedy-Serien, mit der traurigen Pamina-Arie. Das Dosengelächter (*laugh track*)

11 Schell differenziert in seinem Game-Design-Handbuch zwischen »linear and pre-scripted« und »branching and emergent« Ereignissequenzen, vgl. Schell 2008, S. 41. Vergleichbare Begriffe werden bei Rauscher 2018, S. 74; Schröter 2018, S. 114; Beil und Rauscher 2018, S. 214 und Koubek 2018, S. 371 im Game-Studies-Handbuch verwendet.

motiviert eine Form der perversen Lust der Zuschauenden mitzulachen und befriedigt sie interpassiv, auch wenn sie nicht lachen. Durch die Übersetzung der parallel geschalteten, medial vermittelten Ereignisse und die Differenz zwischen Genrekzepten, Medien und Situationen offenbart gerade die Wahrnehmungspartitur narrative Brüche und irritierende Informationsleerstellen, welche von den Rezipient*innen ergänzt werden. Zudem ist es mir als Analyst möglich, diese Leerstellen offenzulegen, bzw. einen Diskurs mit dem Kunstwerk einzugehen, ohne sie zwangsläufig schließen zu müssen.

Die Fragen, warum man sich über die Sängerin lustig macht, warum das Publikum gemeinsam mit Cardiffs Off-Stimme einen Countdown herunterzählt und die Sängerin danach »Oh mio babbino caro« aus *Gianni Schicchi* singt, provozieren die Vervollständigung der Geschichte einer bald sterbenden Sängerin durch die Zuschauenden. Die Paradoxie zwischen der Sterblichkeit der menschlichen Sängerin und Unsterblichkeit der Maschine des Dosengelächters oder der konsumierbaren und technisch reproduzierbaren Medien stellt erst durch ihre intermediale Verbindung eine Lücke oder Störung her, die die Zuschauenden zur Reflektion anregt: »Raumkünste [...] werden mit Zeitkünsten [...] effektiv gekreuzt, wobei gleichzeitig auch erfahr- und erlebbar wird, dass es eindeutige Grenzen und essenzielle Differenzen zwischen den einzelnen Künsten nie wirklich gegeben hat und somit Intermedialität eigentlich schon immer ein Grundprinzip aller Bildenden Künste gewesen ist.«¹²

Die Zuschauer*innen geben ihre Freiheit zwar im narrativen Sinne auf, weil sie durch Handlungsanweisungen gelenkt werden. Gedanklich bleiben aber Irritationen, die als Drittes zwischen den im obigen Zitat aufgeführten Gegensätzen aufblitzen. Dadurch, dass Cardiff und Miller ein Zwischen als Differenz heraufbeschwören, reflektieren sie, dass hinter den Medien mehr steckt: ein philosophisches Moment der Erfahrung der Differenz zwischen einem *Ich* und einem *Anderem*. Mit seiner Überschreitung der Mediengrenzen befreit sich das Kunstwerk von einer klaren Einordnung in eine Kunstgattung und lässt sich insofern nur infolge einer Translation, welche ebenfalls Mediengrenzen überschreitet und somit den philosophischen Kerngedanken diskutiert, kulturalanalytisch erfassen.

Einen Aspekt, den ich an dieser Stelle genauer erläutern möchte, betrifft die kinästhetische Ebene als emotionaler Vollzug. Der Begriff »Berührung« macht es bereits deutlich; denn der weitere Verlauf der Narration lässt nicht

12 Wihstutz 2010, S. 327.

zu, dass konkrete Gegenstände berührt werden. Wenn Cardiff mitteilt: »This isn't the right song«, weil die Sängerin die Puccini-Arie singt und das Publikum tuschelt, und überraschenderweise erwähnt, dass ein Koffer unter dem Stuhl liegt, der alles enthielte, was man brauche (der dort tatsächlich nicht liegt), offenbart sich ein weiteres Moment der Unvollständigkeit. Auch eine mögliche Ermordung im Backstagebereich wird nur imaginiert, nicht gezeigt: »It's up to you now!« — Ich als Besucher scheine es zu sein, der jene Entscheidung trifft, die Sängerin zu ermorden oder nicht. Diese Interpretation kann durch Cardiffs folgende Aussage noch verstärkt werden. Sie erwähnt, die Sängerin wüsste, dass sie nicht mehr viel Zeit habe, und verlässt als Erzählerin schließlich akustisch die Loge, bevor die Polizei kommt. Im Applaus wird zudem die Situation von der Stimme Millers unterbrochen, die behauptet, man würde irgendwann wieder hier sitzen, mit der Erinnerung an ihren Gesang und daran, was an diesem Abend falsch gelaufen sei. Dieser Bruch ist so stark, weil er alle anderen Geräusche, den Applaus des Publikums, wie in einer Zeitkapsel verstummen lässt. All diese Momente vermeiden analog zum epischen Theater eine zu starke Einfühlung und machen für Besucher*innen die vollständige Illusion der Apparate zunichte: Einerseits durch das Konservenlachen, das bereits einen Bruch einer ritualisierten Situation, nämlich des Opernbesuchs, auslöst, andererseits, dass sich nach der sehr einladenden Einführung nun am Ende niemand mehr um mich kümmert. Was war in dem Koffer? War ich Zeuge eines Schmuggels? Oder war ich selbst daran beteiligt? Auch hier werden die Rezipient*innen auf vielen Ebenen hineingezogen.

Nach diesem ersten Beispiel möchte ich nun einmal innehalten. Die Analyse hat deutlich gemacht, dass verschiedene mediale Stränge zusammengezogen werden müssen, um ein einheitliches Bild gerade für Leser*innen, die das Interpretationsobjekt nicht kennen, zu schaffen. Für den theoretischen Hintergrund dieses Artikels bezieht das Kunstwerk sein wesentliches Element daraus, jene Einzelmedien, die in der Tabelle aufgegliedert werden, gegenseitig infrage zu stellen. Die Handlung muss bereits beim Rezipieren ergänzt werden, und nun ebenso in der Analyse. Ein einheitliches Bild lässt sich weder über den Fließtext noch über die Wahrnehmungspartitur innerhalb dieses Artikels vermitteln. Leser*innen, welche das Objekt meiner Analyse nicht kennen, wird eine ›Übersetzung‹ und in Beschreibungen auch eine Interpretation aufgedrängt. Im Sinne der theoretischen Begriffsarbeit bedarf es allerdings der verschriftlichten Reflektion oder meines Kommentars, um den Sinn dahinter herauszuarbeiten. Dabei wurde versucht, Leerstellen meiner Analyse und Interpretation bewusst offenzule-

gen, um eine scheinbar objektive Darstellung zu vermeiden. Das zweite Beispiel soll folgend diesen Diskurs ergänzen.

2 Mediale Grenzübergänge und ihre Beschreibung 2: Assassin's Creed III: A Deadly Performance

Der dritte Teil der Videospielreihe *Assassin's Creed* spielt während der Gründungszeit der Vereinigten Staaten von Amerika inklusive des Unabhängigkeitskriegs. Die Simulation dieser Vergangenheitsereignisse beginnt in Londons Haymarket Opera House, wo *The Beggar's Opera* aufgeführt wird. Der spielbare Protagonist Haytham Kenway betritt den Theatersaal während der Ouvertüre und muss sich durch die Zuschauerreihe zu seinem Platz zwängen. Sobald die Spieler*innen die Kontrolle über die Steuerung der Figur übernehmen, haben sie die Möglichkeit, die komplette Ouvertüre (zwei Sätze) im Loop zu hören. Deshalb endet sie erst, wenn die Spieler*innen entscheiden, Haytham zu seinem Platz zu steuern. Es folgt eine Videosequenz, eine Unterhaltung mit Reginald Birch, der sich darüber freut, dass die Oper von John Gay wieder aufgeführt wird. Haytham hat die Oper anscheinend als Kind mit seinem Vater erlebt, kann sich aber nicht mehr richtig erinnern und glaubt nun auch nicht, die Gelegenheit zu bekommen. Er soll nämlich ein Ziel in einer der Logen direkt an der Bühne angreifen. Sobald die Spieler*innen wieder die Kontrolle erlangen, gilt es, das Ziel mit einem speziellen, spiel-typischen ›Falkenblick‹ zu finden. Parallel dazu hört und sieht man auf der Bühne den Dialog zwischen Peachum und Filch, wie er im Operscript von 1728 vorgegeben ist. Auch dieser wird in Endlosschleife wiederholt, bis die Spieler*innen eine Handlung ausgeführt oder ein Ziel erreicht haben. Die Ereignisse sind in diesem Fall deutlich gascriptet, das bedeutet, das Spiel setzt gar nicht zum Ziel, dass Spieler*innen die Oper weiterverfolgen, sondern legt seine Aufmerksamkeit auf das Erreichen des Spielziels — den Mord. Was im Dialog mit Birch angekündigt wird, entspricht insofern der vorgesehenen Ereigniskette. Haytham klettert an der Balustrade des Theaters entlang.¹³ Dabei ist der Detailgrad der sozialen Interaktionen, die währenddessen im Theater dargestellt werden, vielschichtig. Über das Klettern erhalten die Spieler*innen einen Einblick in die Logen. So beobachtet eine Person per

13 Man muss dazu erwähnen, dass durch oder an Gebäuden zu klettern, einer der grundlegenden Spielmechanismen der Reihe ist.

Opernglas aus dem ersten Balkon, an dem Haytham entlangklettert, das Geschehen auf der Bühne, ein anderes Paar hat den zweiten Balkon für sich allein und liebkost sich, Menschengruppen unterhalten sich usw. Es scheint niemand den Kletternden zu bemerken. Durch den Detailgrad der jeweils animierten Personen wird ein unruhiges Publikum historisch korrekt dargestellt, was für heutige Theaterbesuche im abgedunkelten Raum eher untypisch ist. Sobald Haytham am Eingang zur Hinterbühne gelangt, ist die zweite Arie der Oper zu hören.

Auch hier hilft die Tabelle, um die Verknüpfung der Ebenen nachvollziehen zu können. Da das Spiel keine lineare zeitliche Vorgabe hat, wurden die Zeilen eher in Videosequenzen (VS) und Interaktionsabschnitte geteilt. Innerhalb der Interaktionsabschnitte bleibt es den Spieler*innen überlassen, wieviel Zeit sie für das Erreichen der Ziele verstreichen lassen. Die gescripteten Videos werden allerdings immer durch bestimmte Spielaktionen ausgelöst.

Anders als bei der Wahrnehmungspartitur zu *Playhouse* wird zudem deutlich, dass die visuelle Ebene (Spalte 2) stärker im Vordergrund steht. Wobei das Spiel in der Bühnendarstellung von *The Beggar's Opera* auf den Detailgrad, der beim Publikum umgesetzt wurde, verzichtet. Die Bühnenfiguren bewegen sich kaum, und ihr Auftritt beschränkt sich vor allem auf eine auditive Ebene. Hier hebt eine der Figuren ab und zu einen ihrer beiden Arme, die andere steht kaum beweglich daneben. Insofern deutet die visuelle Inszenierung durch zwei roboterartige Figuren nur so etwas wie eine Bühnenhandlung an.

Das Computerspiel verbindet mehrere kulturelle Artefakte, die es schwierig machen, genauer zu beschreiben, welchen Zweck die Designentscheidungen neben einer möglichst realistisch wirkenden historischen Korrektheit verfolgen. Das Loopen der einzelnen Komponenten der Oper überträgt die Komposition in eine Videospiel-Logik (Wiederholungen, bis durch die Spielenden ein neues Ereignis ausgelöst wird). Dennoch erhalten die Spieler*innen Einblick in die Struktur eines Theaterbesuchs im 18. Jhd.: vom Einlass über die Aufführung bis hin zur Architektur des Theaters und dessen Bühnenmaschinerie. Prinzipiell ist aber das Erlebnis jedoch eingeschränkt hinsichtlich der Freiheit der Erkundung. Aufgrund der unsichtbaren Wände und Scriptereignisse, welche die einzelnen Sequenzen abtrennen, werden Spielerlebnisse verschiedener Spieler*innen sehr ähnlich sein.

Tabelle 2: Wahrnehmungspartitur zu Assassin's Creed

Zeit	Visuelle Ebene	Auditive Ebene	Kinästhetische Ebene	Reaktionen
VS	H. betritt Foyer H. drückt Einlasspersonal Eintrittskarte in die Hand, winkt ab, geht weiter. Ruft ihm nach, dreht sich irritiert um.	Barockmusik (nicht aus der Oper) EP: »Invitation, please« »Shall I take your coat sir?«		
1	3rd Person, H. Steigt Treppe hoch. Ausrufezeichen mit Missionsaufgabe »Find a seat.« Ausrufer ist auf linker Seite an Treppe zu sehen.	Klingel wird gelehutet. Ausruf: »Ladies and gentlemen, you are requested to kindly find your seats.« Ouverture EP: »Good evening, sir. This way, please« H: »My apologies«	Übernahme der Bewegungssteuerung	Erkunden der Details
VS	H. betritt Saal durch Tür Vom Mittelgang aus zeigt EP auf die H.s Reihe H. zwängt sich durch die Reihe Birch von Seite (mit H) H. von Seite (mit B) Totale Bühne & Saal CU auf B B & H von Seite	Birch: »Evening Haytham.« Beginn Arie 1 H: »Reginald.« B: »I can't tell you how happy I was to hear they'd mounted this revival. Gay's best work by far. Have you seen it before?« H: »Once. My father brought me here as a child, though I remember little of it. And I don't suppose tonight will afford me the luxury of a proper viewing either.«	Bewegungsrichtung wird gesteuert	Versuch, dem Orchester näher zu kommen

Zeit	Visuelle Ebene	Auditive Ebene	Kinästhetische Ebene	Reaktionen
2	CU auf H.	B: »No, I'm afraid it won't. On to business then. Do you see him?«		
	B & H von Seite Totale Bühne & Saal			
	Weißbild			
	Anzeige »Press L to trigger EAGLE VISION« Blaubild, Loge des Ziels ist gold	Arie 1 endet rauschen	Steuerungübernahme drücken von L	
	Von Seite H & B Subjektive: H. Überblickt Weg zum Ziel Blick aus Reihe hinter B & H. Weißbild	H: »He's seated in one of the boxes above.« B: »The stairs are watched. You'll need to find another way up.« Dialog auf Bühne H: »I already have.«		
3	Aufgabe »Find a secluded area to climb« H. verlässt Reihe Steuerungshilfen H klettert Leiter hoch, um an Balustrade zu kommen. Klettern bei Balkon 1 (Frau mit Opernglas, begeistert)	H. entschuldigt sich Kontrabass-Melodie	Steuerungübernahme Kletterbewegungen werden gesteuert	Ungewissheit, Überblick schaffen
	Balkon 2 (küssendes Paar) H ist am Eingang zur Hinterbühne angekommen.	Beginn Arie 2		Schmunzeln

Möchten Spieler*innen mit voller Aufmerksamkeit die ersten Opernszenen und deren Arien erleben, entscheiden sie sich für ein Metaspiel, das die vom Spiel vorgegebenen Ziele nicht vorrangig erreichen will, sondern eigene Ziele außerhalb der offiziellen Spiellogik festlegt. So kann man bspw. mit dem Auslösen des Falkenmodus warten und sich so lange die Bühne anschauen oder die Arie zu Ende hören, bevor zum Bühneneingang geklettert wird. Auch ist es mit Einschränkung möglich, von vorgegebenen Wegen abzukommen, allerdings werden diese auf kurz oder lang durch Absperungen, Mobiliar oder Menschengruppen versperrt. Die Operaufführung wird abgebrochen, sobald der Mord vom Theaterpersonal bemerkt wurde. Das Spiel im Spiel wird beendet, Menschen geraten in Panik, vermeintliche Verdächtige werden erfasst und der Weg aus dem Opernhaus wird sehr strikt vorgegeben.

The Beggar's Opera scheint dennoch mehr als nur atmosphärisches Detail zu sein und steht auch inhaltlich mit der Handlung des Spiels in Beziehung. Peachum ist ein Kopfgeldjäger und Hehler, der über die von den Kriminellen abgenommenen Gegenstände Buch führt und sich über die wirtschaftlich unproduktive Verbrecherbande beschwert. Über die Oper wird bereits ein Hinweis darauf gegeben, dass Haytham gewisse Ähnlichkeiten mit Peachum hat. Der Schwerpunkt der Geschichte liegt auf dem Generationenkonflikt eines den Templern zuzuordnenden Vaters und seinem den Assassinen zugehörigen Sohn. Außerdem ermordet Haytham sein Ziel vorrangig, um an einen wichtigen Gegenstand heranzukommen. Das Kapitel dient somit als Einleitung, einerseits in die Mechaniken des Spiels, andererseits indirekt in die Geschichte und deren Grundkonflikt. Die medialen Verknüpfungen dienen allerdings keinem weiteren Zweck: Es gibt keine medialen Brüche, der Ablauf vollzieht sich innerhalb der Spiellogik. Er dient vorrangig dem atmosphärischen Gesamteindruck eines Opernbesuchs. Einen Bruch mit diesem können nur die Spieler*innen selbst in Form eines Metaspiels vollziehen, indem sie bspw. zur Ouvertüre mit Haytham tanzen. Aus Design-Perspektive hat man sich vermutlich vor allem für *The Beggar's Opera* entschieden, weil dies die erste Oper war, die mit der Tradition, vorrangig Adelige auf der Bühne darzustellen, gebrochen hat und eine prekäre und moralisch verwerfliche Schicht im Figurenrepertoire präsentierte. Gerade deshalb passt sie als Kunstwerk zum Kontext der Reihe, deren Protagonist*innen sich vor allem in eben diesem Milieu befinden (oder in dieses Milieu geraten).

In diesem Fall ist eine Wahrnehmungspartitur nicht so ergiebig, wie sie es beim letzten Beispiel *Playhouse* war. Die Spuren laufen eher parallel,

der Gesamtzusammenhang zwischen den medialen Ebenen ist tendenziell gering, allzumal das Spiel klare Grenzen in der Bewegungs- und Wahrnehmungsfreiheit setzt. Aufgrund der linearen Narration sind Spielerfahrungen vergleichbarer. Dies wird sich später im Spiel, sobald das Design mehr interaktive Möglichkeiten eröffnet, ändern. Beide Beispiele verbindet allerdings die komplexe Verschachtelung medialer Ebenen. Leerstellen im Videospiel entstehen vor allem durch Versagen der Spieler*innen an der Steuerung, wenn sie zum Beispiel von der Balustrade fallen und erneut den Weg nach oben erklettern müssen, oder durch technische Fehler in der Grafikdarstellung (*Bugs*). Hier ist interessant, dass die kinästhetische Ebene eher Störungen produzieren kann, als es im Falle der Medieninstallation möglich ist (vorausgesetzt die Besucher*innen beherrschen natürliche Körperbewegungen).

3 Theoretischer Kontext: Wissenschaftliche Praxis und Sprache

Um von meinen aufgeführten Analysen zu dem medientheoretischen Hintergrund überzuleiten, ist ein wissenschaftssoziologischer Nebenpfad angebracht, auf den ich durch einen Artikel von Franziska Hohl hingewiesen wurde. Weil wissenschaftliche Praxis sprachlich funktioniert (oder in diesem Fall textlich), wird über diese Form der Vertextlichung, wie ich es an den Beispielen vorgeführt habe, Realität aus dem praktischen Handeln heraus produziert, nicht lediglich Existierendes abbildet.¹⁴ Dieser Text in Kommunikation mit anderen Texten produziert eine grenzgängerische Wirklichkeit.

Hohl versucht diesen theoretischen Ansatz anhand von Interviews zu untermauern und fragt, wie sich Jazzimprovisationen sprachlich fassen lassen. Wesentlich ist dabei, dass versucht wird »Augenblickserzeugnisse«¹⁵ greifbar zu machen, sie also zu fixieren. Dies scheitert allerdings, weshalb Hohl im Fazit ihres Artikels resümiert: »[O]hne eindeutige Zurechnungsformen und kausale Begründungen erfasst [die Wissenschaft] die Musik sprachlich und changiert dabei zwischen der Bestimmtheit sprachlicher Formen und Unbestimmtheit ihres Gegenstandes.«¹⁶

14 Vgl. Hohl 2016, S. 134.

15 Ebd., S. 143.

16 Ebd., S. 143.

In genannten Beispielen sind die Augenblicksereignisse ausgehend von Notizen, Aufzeichnungen oder erneutem Betrachten nachvollziehbar, weil deren Zufälligkeit gesteuert wird und von der*dem Besucher*in oder Spieler*in wiederholt werden kann. Dennoch können aufgrund der Komplexität der Verzahnung von Mediensichten in der Wahrnehmung neue Erkenntnisse oder Unbeobachtetes hinzutreten. Erst im Ergebnis lässt sich anhand des reflektierten Materials beobachten, »ob es sich auf plausible Weise«¹⁷ als Wissen bewährt. In beiden Beispielen ging es um die Überprüfung von Sinn und seiner Vermittlung. Während das Beispiel von Cardiff und Miller vor allem auf den Aspekt, der im transmedialen Zusammenspiel hergestellten Sinnbrüche hinweist, vollzogen durch das Dosengelächter während der Arie oder den Genrewechsel in ein Kriminalspiel mit Hinweisen zum Auftragsmord, wird der Sinn bei *Assassin's Creed III* weniger auf die Brüche als auf die primäre Zielsetzung des Spiels, nämlich das Erreichen der Loge und den Mord, gelenkt.

Blickt man nun auf eine neuere Entwicklung der angloamerikanischen Filmwissenschaft, lässt sich ein Phänomen beobachten, dass versucht, von der rein sprachlich-textlichen Vermittlung abzurücken. So versuchen alternative Wissenspraktiken wie Videoessays, die nicht nur der Veranschaulichung dienen, etwas nicht Greifbares zu fixieren, indem sie es zeigen.

Für diese Fixierung hat Ludwig Jäger, auch mit dem Blick auf die Musikwissenschaft, den Begriff »Transkribieren« besetzt. So definiert er das Festhalten eines kompositorischen Gedankens als »Transkription eines abstrakten Einfalls. Mit dem Augenblick, da die Feder sich seiner bemächtigt, verliert der Gedanke seine Originalgestalt.«¹⁸ Der »blinde Fleck« dabei sei, dass die Transkription zum einen als Transkription ein Original schaffe (das vorher noch nicht existierte), andererseits, dass dieser Prozess notwendig sei, um sich dem Sinngehalt anzunähern, der im medialen Ereignis nur schwer zugänglich sei. Der Sinn besteht insofern nicht in der idealen Nachbildung oder, rückbezüglich auf Mieke Bal, der idealen Übersetzung, sondern im Herstellen eines Diskurses zwischen Original und Nachbildung. Das Ursprungsobjekt entfernt sich im medialen Transformationsprojekt und wird etwas Neues.¹⁹

Dabei stellt sich die Frage, ob der Sinn dann bereits mit dem Denken im wissenschaftlichen Diskurs als sprachliche Praxis zu tun hat, und wie

17 Ebd., S. 136.

18 Jäger 2012, S. 309.

19 Vgl. ebd. S. 307f.

Sinn, Bedeutung und Denken zusammenhängen: »In sprachlich verständlicher Form lässt sich nur dasjenige ausdrücken, was in Entsprechung zum sprachlichen Ausdruck auch im begrifflichen Denken als Gedanke repräsentiert wird.«²⁰

Was im Artikel von Falk Bornmüller diskutiert wird, ist die Differenz zwischen Bild, Sprache und Denken. Diese Verbindung korreliert mit drei Problemen: Erstens scheint Denken bereits mit einer Sprachfähigkeit einherzugehen, ohne dass dies bedeutet, dass es selbst aus Sprechakten bestehen muss. Diese Beobachtung entwickelt sich aus der Sprachgeschichte heraus, in der Begriffe nicht von vornherein feststehen, sondern aufgebaut werden. Hier könnte von »nicht-begrifflicher Erfahrung« gesprochen werden, welche die Begriffe praktisch aufbaut.²¹ Das Zeigen, das Wittgenstein in seiner *Philosophischen Untersuchung* anspricht, könnte man als solch einen Moment nicht-begrifflicher Erfahrung auffassen. Wird mir von Eltern ein Gegenstand in einem Park gezeigt, mache ich eine solche nicht-begriffliche Erfahrung, die dann allerdings konkret wird und mir den Begriff »Park« verständlich macht. Der Park subsummiert alle Ensembles, die begrifflich im Park angeordnet sind: künstlicher See, spezifisch, gepflanzte Bäume, Spazierwege, Bänke und angeleinte Hunde. Diese einzelnen Elemente sind in diesem Kontext sehr wichtig, um die Bedeutung des Parks im Gedanken zu präsentieren.²²

Sprache und Begriffe »verweisen als Bezeichnendes und Bezeichnetes wechselseitig aufeinander, doch diese Verweisungsbeziehung ist eben nicht nominalistisch starr fixiert, sondern dynamisch im Spiel.«²³ Denken ist somit nicht ausschließlich auf begriffliches Verstehen-Können bezogen, sondern muss als Diskurs aufgefasst werden. Zeigen ist insofern eine nicht-proportionale Erkenntnis. Somit vollzieht sich bei der Transkription von Begriffen die Möglichkeit, die Begriffe in ihrem medialen Gehalt zu verändern (Signifikant), aber nicht ihren Sinn (Signifikat). Sie können allerdings nicht konkret erfasst werden, weil in diesem Vermittlungsvorgang das Signifikat analog zu Jäger niemals vollends medial direkt transkribiert werden kann, sondern nur indirekt über eine Zeichensprache. Werden nun unterschiedliche Medien als Instanzen betrachtet, die unterschiedliche Zeichencodes vermitteln, dann wird bei den Beispielen, denen sich mein

20 Bornmüller 2019, S. 20.

21 Vgl. ebd., S. 23.

22 Vgl. Wittgenstein 1984, §5.

23 Bornmüller 2019, S. 27.

Artikel widmet, ein Grenzübergang deutlich. Analog zur theatralen Medieninstallation von Cardiff und Miller ist *Assassin's Creed III* ein Konglomerat von mehreren Zeichensystemen. Hier sind architektonische, räumliche, musikalische, theatergeschichtliche Zeichen erfasst, deren Sinngehalt in diesem Artikel in ein einheitliches Zeichensystem (der Schrift) zusammengefasst wird. Dadurch entsteht ein Mehrwert, weil die medialen Grenzen vereinheitlicht und überwunden werden:

Die intra- und intermedialen Bezüge der unterschiedlichen medialen Formen können aber auch durch die Produzierenden mehr oder minder explizit gestaltet und somit selbst zu einem zentralen Teil der Bedeutungsgenerierung werden, der im Rezeptionsprozess hervortritt — in diesem Fall liegt dann *hypermediacy* vor [...] beziehungsweise eine Störung in dem Sinne, dass die Wahrnehmung auf das jeweilige Medium gelenkt wird.²⁴

Was Jäger kulturelle Semiosis nennt, ist insofern intermedial, weil es Zeichen aus unterschiedlichen Medien miteinander verbindet. Eine solche Medienkombination ist auch das Theater. Dadurch, dass Theater *per se* durch seine Eigenschaften als Medienkombination intermedial ist, ist seine Eigenständigkeit als Einzelmedium hinterfragbar: »Intermedialität als wissenschaftlicher Diskurs bildet den Gegenpol zur Ästhetik der medialen Spezifität.«²⁵

Intermedialität bedeutet insofern einerseits die Übertragung eines Stoffes von einem Medium in ein anderes,²⁶ andererseits eine auf Medien übertragene Funktion des Begriffs der Intertextualität oder den Versuch, ästhetische Konventionen aus einem anderen Medium zu übertragen.²⁷

Rajewsky schlägt hierfür den Begriff der *Medienkombination* vor, worunter u.a. auch die genannten Beispiele zu zählen sind. Verschiedene Medien werden aufgrund dieser Kombination ggf. zu einer eigenständigen Mediengattung (oder Kunstform). Das neue Einzelmedium kombiniert als *Hypermedium* Medien, ohne involvierte Medien zu privilegieren.²⁸

Durch die neue mediale Ebene entfernt sich die Transkription weiter vom ursprünglichen Objekt, was eine weitere semiotische Abstraktion nach

24 Schmid, Veits et al. 2018, S. 15.

25 Balme 2001, S. 670.

26 Wobei dies eher als Medienwechsel oder Medientransformation bezeichnet wird, vgl. ebd., S. 670f.

27 Vgl. ebd.

28 Vgl. Rajewsky 2002, S. 15ff.

sich zieht. Insofern gerät ein solches Hypermedium *per se* an die Grenzen der Transkription. Zwar können die Einzelmedien beschrieben werden, sie bilden allerdings nicht die hypermedialen Verknüpfungen ab, die zwischen den Einzelmedien hergestellt werden. Dies hat zur Konsequenz, dass zwar alle Einzelmedien des Theaters analytisch beschrieben werden können, eine solche Beschreibung aber nicht unbedingt den Begriff oder Sinn eines Stücks, einer Aufführung oder eines Werks umfassen muss.

4 Begriffsbildung genannter Beispiele

Ausgehend vom Beispiel von Cardiff und Miller haben wir uns dem Sinn, der im Diskurs zwischen Rezipient*in und Kunstwerk entsteht, mit Hilfe der Interpretation, die von der Wahrnehmungspartitur als eine Art Protokoll gestützt wird, angenähert. Allerdings steht noch die Frage im Raum, wie das Ereignis begrifflich erschlossen werden kann. Könnte es nun durch eine audiovisuelle Sprache näher am Ursprungsmedium erfasst werden? Würde sich ohne Transkription ein anderer Sinn erschließen?

Es ist hier das Erlebnis der Störung wesentlich. In beiden Beispielen wird die Kriminalgeschichte mit dem Opernbesuch kombiniert. Im Fall von Cardiff und Miller wird die Aufmerksamkeit auf das Opernereignis gelenkt, das durch die Kriminalgeschichte gestört wird. Es endet offen, weil nach dem finalen Applaus die Besucher*innen das *Playhouse* verlassen, ohne konkret zu wissen, wie die angerissene Geschichte endet. Der Sinngehalt des Kunstwerks lässt sich begrifflich fassen, nämlich unter dem Aspekt der Störung als zentrales Element, den das Kunstwerk mit Hilfe von sich gegenseitig blockierenden Einzelmedien aufzeigt. Anstelle dieses Textes könnte eine audiovisuelle Präsentation das Erlebnis fassbarer machen und die medieninhärente Sprache nutzen, um die Funktion jener Störungen zu verdeutlichen. Diese Präsentation wäre allerdings ebenfalls eine Transkription, die vom Erlebnis des Originals abweicht, insbesondere weil die kinästhetische Ebene durch die Kameraführung vorgegeben ist. In der Textform wird das Ursprungsmedium um weitere Ebenen beraubt und verliert zudem den Grad der Beweisbarkeit, der in einem audiovisuellen Medium direkt gezeigt werden könnte. Dies ist der von mir kritisierte Aspekt. Ich kann sprachliche Ereignisse wie die Off-Stimme zitieren, muss allerdings die Bilder umschreiben.

Analog zum Videospiel werden die Einzelmedien in der Wahrnehmungspartitur dargestellt. Dass sich die Designlogik des Spiels allerdings auf eine Ermordung und nicht auf die Darstellung der Oper hinzielt, lässt sich daraus nicht erschließen. In diesem Fall ist die Oper der situative Kontext, der auf dem Weg in die Loge relevant und durch mich rezipiert und transkribiert wird. Wie sich diese »Transkription des Mentalen«,²⁹ wie sie Jäger nennt, vollzieht, ist mir überlassen, solange vorausgesetzt ist, dass Andere meine Beschreibung nachvollziehen können. Dies führt zum einleitenden Thema zurück, nämlich dass die Komponist*innen ihre musikalischen Gedanken transkribieren müssen, um sie bewahren zu können. Dafür gäbe es die Möglichkeit sie aufzunehmen (auch stimmlich), sie über Musik- und Synthesizer-Software zu modellieren bzw. zu programmieren (wie es bspw. der Filmkomponist Hans Zimmer mit seinem Team macht) oder ein klassisches Notationssystem (Noten) zu verwenden. Ihr Sinngehalt kann insofern auf viele Weisen vermittelt werden, beweisbar und nachvollziehbar wird er allerdings erst im Moment des Zeigens. Wird das System audiovisuell vermittelt, also etwa mit Hilfe eines Videoessays, würde es dann wiederum kommunikativ nicht ausreichen, nur zu zeigen, ohne den Begriff sprachlich diskursiv einzuordnen. In diesem Fall habe ich über meine Beispiele reflektiert und sie interpretiert, beweisbar wird diese Interpretation erst durch ihr Zeigen. Insofern ist dieser Artikel ein Diskurs und bezieht sich auf einen Diskurs, er ist im wissenschaftlichen Sinne durchaus anfechtbar, indem jemand bspw. in *Assassin's Creed III* den Bezug zwischen Mord und Oper anders erlebt sowie ein anderes Wissen in dieses Erlebnis einbringt.

5 Die Lesbarkeit des Audiovisuellen

Zuletzt möchte ich noch auf die Sprache des Audiovisuellen eingehen. Man könnte die kinästhetische Komponente zusätzlich einbeziehen, das benötigt allerdings einen erweiterten theoretischen Kontext, der hier nicht geleistet werden kann. In diesem Fall möchte ich zum Begriff zurückkommen, denn »der Begriff ist keine funktionale ›Regel für die Herstellung von Einheit angesichts einer Mannigfaltigkeit‹, er definiert sich nicht als Form der ›Reduktion von Komplexität‹.«³⁰

29 Jäger 2010, S. 307.

30 Hesper 1994, S. 184.

Er ist als autopoetisches System im Sinne Niklas Luhmanns zu verstehen, an den sich die Performance-Theorie Erika Fischer-Lichtes anschließt. Ihr Konzept der »autopoetische[n] Feedbackschleife«³¹ vollzieht sich insofern nicht nur im Kontext der Aufführung, sondern in allen Wahrnehmungser eignissen, welche versuchen, etwas fassbar zu machen (auf einen Begriff), was nicht fassbar ist, ohne dessen Komplexität zu reduzieren.

Das Kino als Zeichensystem hat keine Sprache, erst im Fluss als Ereigniskette ist es ihm möglich, in dessen Beziehung zwischen Sichtbar- und Sagbarkeit ein autopoetisches Wechselverhältnis offenzulegen, das an sich sinnlos ist, aber Sinnhaftigkeit vorgibt.³² In dessen Folge schwimmt auch die Medieninstallation oder das Videospiel an den Grenzen der Kommunikation. Da beides auf ein Erleben zielt, auf ein Oper-Erleben oder eine fiktive Absonderung des 18. Jahrhunderts-Erleben, kann es in dieser Form nicht wirklich ins Denken übertragen werden, es ist bereits dort. Deshalb ist der Code des Audiovisuellen nicht sein Begriff. Seine Logik offenbart Mechanismen und Standards, aber nicht den Sinn dahinter. Somit ist auch der vorliegende Artikel eine Transkription eines Begriffs-Denkens, das den Begriff letztlich verliert, weil er seine autopoetische Grundstruktur nicht fassen kann.

An dieser Stelle erklärt sich auch, warum Bornmüller in seinem Artikel an der Beantwortung der Frage, wie Begriffe des nichtsprachlichen Denkens funktionieren könnten, scheitert. Seine Antwort, die ein Kategoriensystem von Baumgarten übernimmt, das in seiner Vereinfachung zwar Schattierungen von Stufen angibt, weicht der Komplexität der Frage aus.

Es ist jene magische, aber auch unheimliche Ebene, welche die Imagination hinter der Fassade im Publikum anleitet. Sie ist kein Dosengelächter, das als tibetanische Gebetsmühle interpassives Konsumieren anregt, sondern der zum Denken anregende Schock. Erst als Folge dieses Schocks erleben die Rezipient*innen das Ereignis als Denkereignis, allerdings mit einer Wucht, die im Nachhinein als objektive Beschreibung innerhalb eines wissenschaftlichen Artikels kaum noch nachvollzogen werden kann. Auch hier fristet das Erlebnis des Audiovisuellen nur noch ein Schattendasein. Eine Grenzwertigkeit entsteht dadurch, dass die Partialobjekte als *Andere* den Blick der Zuschauer*innen als drittes Agens zurückwerfen, das die eigene Macht in Frage stellt: »Das narzißtische Ich findet gerade in der Magie

31 Fischer-Lichte 2004, S. 256.

32 Vgl. ebd., S. 185.

eine Grenze seiner eigenen Macht an einer fremden, naiven Beobachtungsinstanz, die den geäußerten Gedanken eine andere Bedeutung verleiht, als dieses Ich es haben möchte.«³³

Um dies zusammenzufassen: Während der Begriff sowohl sinnhaft als auch sinnlos sein kann, ist der Sinn selbst eine Kontextualisierung des Begriffs, welche aber nicht mehr im Werk selbst enthalten ist. In beiden Beispielen und auch mit der Wahrnehmungspartitur transkribiere ich Momente, die ich im nachträglichen Beschreiben zu erfassen suche. Wie innerhalb der Mathematik der Kreis durch Strecken nur als Näherungswert beschrieben werden kann, gelingt mir in diesem Kontext die Beschreibung des hypermedialen Kunstereignisses nur annähernd. Sie selbst wird zu einem Translationsprozess, der als Grenzüberschreitung einen Diskurs mit dem Original anstrebt, ohne das Original abzubilden. Dies wäre, so wie Bal Benjamin interpretiert und dessen Theorie in ihre Methode der Kulturanalyse integriert, eine gelungene Übersetzung. Der dahinterstehende Diskurs erfasst damit nicht nur den Sinn.

Der Un-Sinn der Kunst muss insofern jenem Versuch, die Kontrolle über die Magie zu behalten, widerstehen, indem sie mit einer scheinbaren Totalität, die alle Medienformen subsummiert, spielt. Deshalb kann eine Wahrnehmungspartitur durchaus einen Sinngehalt hervorheben, ihn möglicherweise auch mit Beispielen beweisen, sie wird allerdings das Kernmoment der Fassbarkeit eines Begriffs nicht erschließen. Der Begriff lässt sich nicht fassen. Er bleibt ein Gespinnst. Auf ähnlicher Ebene lässt sich das im Hypermedium verschmolzene Ursprungsmedium innerhalb der textlichen Beschreibung (als zweiter medialer Transkription oder Übersetzung) nicht erfassen: »[W]enn das Denken das Phantasma theatralisch zu realisieren und an seiner äußersten Spitze das universelle Ereignis zu wiederholen hat, dann ist dieses Denken selber das Ereignis, das dem Phantasma zustößt, und die phantasmatische Wiederholung des abwesenden Ereignisses.«³⁴

In der Folge generiert dieser Artikel einen neuen Gehalt, der losgelöst vom wesentlichen Moment des Kunstereignisses ist. Transkription des Denkens bedeutet insofern sprachliche Manifestation eines Ereignisses, die selbst zum Ereignis wird, aber in seiner Form der Codierung völlig obsolet wird. Die Codierung ist nicht das wesentliche, sondern sein angestrebter Diskurs. Es könnte sich durchaus ein Sprachsystem entwickelt haben, das rein audiovisuell funktioniert und sich in dieser Tradition fortbewegt hat.

33 Pfaller 2002, S. 293.

34 Foucault 1977, S. 35.

Hier sei nur auf die Tradition von Kirchenfenstern verwiesen, welche Sinngehalte und Narrative rein visuell in Diskurs stellen. Oder auf Munchs *Schrei*, welcher als Darstellung den Moment des Schreiens in seiner Radikalität auf einen rein visuellen Begriff bringt. Wie im Medium Schrift oder im audiovisuellen Medium ist der Begriff aber flüchtig, er befindet sich im Diskurs mit den entsprechenden Rezipient*innen, ihren kulturellen Kontextualisierungen und Erlebnissen, die sich im Erleben der Medien im Diskurs mit diesen erschöpfen. Es ist allerdings irrelevant in diesem Zusammenhang eine Ursachenfindung zu bewältigen, ob Rezipient*in oder Medium diesen Diskurs angestoßen haben, weil es sich um einen wechselseitigen Prozess handelt.

Deshalb ist dieser Artikel eine Transkription der Erlebnisse, die der Autor im Rezipieren der analysierten und interpretierten Kunstwerke zur Sprache gebracht hat. Und er führt vor Augen, dass innerhalb des wissenschaftlichen Diskurses das Zeigen durchaus angewandt werden kann, mit dem Bewusstsein, dass sein Sinn unabhängig von der Wahl des Mediums neu generiert wird — im Idealfall als gelungene Übersetzung.

Quellen

Assassin's Creed III, Ubisoft 2012.

Playhouse, Mixed-Media Installation von Janet Cardiff und George Bures Miller 1997.

Bibliographie

Bal, Mieke: »Ekstatische Ästhetik. Bernini metaphert.« In: Dies.: *Kulturanalyse*. Frankfurt a. M. 2002, S. 224–262.

Balme, Christopher: *Einführung in die Theaterwissenschaft*. Berlin 2014.

Balme, Christopher: »Robert Lepage und die Zukunft des Theaters im Medienzeitalter.« In: Martina Leeker (Hrsg.): *Maschinen, Medien, Performances. Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten*. Berlin 2001, S. 668–683.

Beil, Benjamin und Andreas Rauscher: »Avatar.« In: Ders., Thomas Hensel et al. (Hrsg.): *Game Studies*. Wiesbaden 2018, S. 201–217.

Bornmüller, Falk: »Denken ohne Sprache? Sprache, Begriffe und das Problem der Darstellung von Denken.« In: Alexander Fischer und Annett Wienmeister (Hrsg.): *Grenzgänge in der Philosophie. Denken darstellen*. Paderborn 2019, S. 17–31.

Von Brincken, Jörg und Andreas Englhart: *Einführung in die moderne Theaterwissenschaft*. Darmstadt 2008.

Fischer-Lichte, Erika: *Ästhetik des Performativen*. Frankfurt a. M. 2004.

- Fischer-Lichte, Erika: *Theaterwissenschaft. Eine Einführung in die Grundlagen des Faches*. Tübingen 2010.
- Foucault, Michel: »Theatrum Philosophicum.« In: Gilles Deleuze und Michel Foucault (Hrsg.): *Der Faden ist gerissen*. Berlin 1977.
- Herzfeld-Schild, Marie Louise: »Interdisziplinarität.« In: Frank Hentschel (Hrsg.): *Historische Musikwissenschaft. Gegenstand — Geschichte — Methodik*. Laaber 2019, S. 320–329.
- Hesper, Stefan: *Schreiben ohne Text. Die prozessuale Ästhetik von Gilles Deleuze und Félix Guattari*. Opladen 1994.
- Hohl, Franziska: »»Sie sind im unsagbaren Bereich«. Musikwissenschaft als sprachliche Praxis zwischen Bestimmtheit und Unbestimmtheit.« In: Sebastian Bolz, Moritz Keller et al. (Hrsg.): *Wissenskulturen der Musikwissenschaft. Generationen — Netzwerke — Denkstrukturen*. Bielefeld 2016, S. 131–143.
- Jäger, Ludwig: »Transkription.« In: Christina Bartz, Ludwig Jäger et al. (Hrsg.): *Handbuch der Mediologie. Signatures des Medialen*, München 2012, S. 306–315.
- Jäger, Ludwig: »Intermedialität – Intramedialität – Transkriptivität. Überlegungen zu einigen Prinzipien der kulturellen Semiosis.« In: Arnulf Deppermann und Angelika Linke (Hrsg.): *Sprache intermedial. Stimme und Schrift, Bild und Ton*. Berlin/New York 2010, S. 301–323.
- Koubek, Jochen: »Historiographie.« In: Benjamin Beil, Thomas Hensel et al. (Hrsg.): *Game Studies*. Wiesbaden 2018, S. 363–378.
- Pfaller, Robert: *Die Illusionen der anderen. Über das Lustprinzip in der Kultur*. Frankfurt a. M. 2002.
- Rajewsky, Irina O.: *Intermedialität*. Tübingen/Basel 2002.
- Rauscher, Andreas: »Story.« In: Benjamin Beil, Thomas Hensel et al. (Hrsg.): *Game Studies*. Wiesbaden 2018, S. 63–85.
- Reese, Kirsten: »Sehen/Hören/Lesen/Assoziieren. Überlegungen zu Darstellungsmöglichkeiten in und mit multimedialen und interaktiven Medien.« In: Corinna Herr und Monika Woitas (Hrsg.): *Musik mit Methode. Neue kulturwissenschaftliche Perspektiven*. Köln/Weimar 2006, S. 109–126.
- Schmid, Johannes C. P., Andreas Veits et al.: »Übersetzungen in und aus dem digitalen Raum. Zur Einführung in diesen Band.« In: Dies.: *Praktiken medialer Transformationen. Übersetzungen in und aus dem digitalen Raum*. Bielefeld 2018, S. 9–21.
- Schröter, Felix: »Figur.« In: Benjamin Beil, Thomas Hensel et al. (Hrsg.): *Game Studies*. Wiesbaden 2018, S. 109–128.
- Scorzin, Pamela C.: »Vom Realwerden des Imaginären und Irrealisieren des Realen. Zur szenografischen Wahrheit in den Installationsräumen von Janet Cardiff & George Bures Miller.« In: Thea Brejzek, Wolfgang Greisenegger et al. (Hrsg.): *Space and Truth — Raum und Wahrheit*. Zürich 2009, S. 138–149.
- Schell, Jesse: *The Art of Game Design. A Book of Lenses*. Amsterdam/Boston 2008.
- Simon, Rainer: *Konzert der Sinne. Dimensionen einer phänomenologischen Analyse der Wahrnehmung von Musikaufführungen*. Freiburg i. Br./Berlin 2018.
- Weiler, Christel und Jens Roselt: *Aufführungsanalyse. Eine Einführung*. Tübingen 2017.

Wihstutz, Benjamin: »Heterotopie der Sinne. Überlegungen zur Einbildungskraft des Zuschauers.« In: Stefan Tigges, Katharina Pewny et al. (Hrsg.): *Zwischenspiele. Neue Texte, Wahrnehmungs- und Fiktionsräume in Theater, Tanz und Performance*. Bielefeld 2010, S. 316–329.

Wittgenstein, Ludwig: *Philosophische Untersuchungen*. Frankfurt a. M. 1984.

