Nikola Dicke

Thank you for watching!

Ästhetische Reflexivität im Wechselspiel von künstlerischer Produktion und Rezeption

Kunst Medien Bildung

kopaed

Nikola Dicke

Thank you for watching!
Ästhetische Reflexivität im Wechselspiel von künstlerischer Produktion und Rezeption

Kunst Medien Bildung
Band 7

Andreas Brenne / Christine Heil / Torsten Meyer / Ansgar Schnurr
(Herausgeber*innen im Auftrag der Wissenschaftlichen Sozietät Kunst Medien Bildung e.V.)

Editorial

Die Schriftenreihe Kunst Medien Bildung ist ein Forum für den wissenschaftlichen Austausch über die Erforschung von existierenden und denkbaren Verknüpfungen von Kunst, Medien und Bildung in wechselnden diskursiven Feldern.

- Bildung wird dabei als ein vieldimensionaler und durchaus unscharfer Begriff verstanden und als Herausforderung begriffen. Bildung ist ein Handlungs- und Forschungsfeld, das Interaktion und Kommunikation anders bestimmt als eines, das sich nur auf quantitative Evaluation oder intentional zu erreichende Standards beschränken lässt.
- Kunst wird dabei als ein vieldimensionaler und durchaus unscharfer Begriff verstanden und als Herausforderung begriffen. Kunst ist ein Handlungs- und Forschungsfeld, insbesondere für die Untersuchung der Konstitution des Subjekts unter bestimmten historischen Bedingungen.
- Medium wird als konstitutives Dazwischen verstanden und nicht auf ein passives technisches Werkzeug, Gerät oder Instrument für die intentional ausgerichtete Übertragung oder Verbreitung von Information reduziert.
- Das Feld der Verknüpfung lässt sich unterschiedlich konzipieren: beispielsweise als Vermittlung, Information, Erziehung, Sozialisation, Unterricht, Experiment, Anlass zur Forschung oder zum Diskurs.

Die Schriftenreihe Kunst Medien Bildung wird – wie die gleichnamige Online-Zeitschrift zkmb – herausgegeben im Auftrag der Wissenschaftlichen Sozietät Kunst Medien Bildung e.V., die sich als Interessengemeinschaft von Wissenschaffenden versteht, mit dem Ziel, theoretisch ausgerichtete Ergebnisse aus Forschung und Lehre, die das Profil des Gegenstandsbereichs und seine bildungstheoretischen Besonderheiten im Schnittfeld transdisziplinärer Ansätze betreffen, zu befördern und zu dokumentieren. Die Schriftenreihe dient der Darstellung und Veröffentlichung dieser Arbeit und ihres Umfeldes.

kunst-medien-bildung.de
zkmb.de

Nikola Dicke

Thank you for watching!

Ästhetische Reflexivität im Wechselspiel von künstlerischer Produktion und Rezeption

kopaed

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über http://dnb.de abrufbar

Diese Dissertation wurde vom Fachbereich Kultur- und Sozialwissenschaften der Universität Osnabrück im Dezember 2019 angenommen.

Impressum

Autorin: Nikola Dicke
Herausgeber*innen der Reihe „Kunst Medien Bildung“: Andreas Brenne, Christine Heil, Torsten Meyer, Ansgar Schnurr (im Auftrag der Wissenschaftlichen Sozietät Kunst Medien Bildung e.V.)
Korrektorat: Marie-Luise Braun
Layout und Satz: Nikola Dicke
Gestaltungskonzept: Torsten Meyer, Konstanze Schütze, Gesa Krebber
Umschlagbild: Nikola Dicke, Memories of the Blind, Licht-Zeichnung in Ruß und Filzstift auf Glas, Lichtkunstfestival Schöppingen, 2018
Umschlaggestaltung: Nikola Dicke
Druckerei: docupoint, Barleben

Trotz intensiver Recherchen ist es uns leider nicht gelungen, alle Inhaber*innen von Rechten ausfindig zu machen. Berechtigte werden gebeten, sich an den Verlag zu wenden.

© kopaed 2021

Arnulfstr. 205, 80634 München
Fon: 089.68890098 Fax: 089.6891912
E-Mail: info@kopaed.de
Internet: www.kopaed.de

ISBN 978-3-86736-589-5
eISBN 978-3-86736-594-9

Inhalt

1. Erkundung des gemeinsamen Territoriums von künstlerischer Produktion und Rezeption

1.1 Kunst als ko-konstruierte Praxis? 17
1.2 Reflexivität und ökologische Kognition 18
1,3 Aufbau der Arbeit 24

2. Empirische Untersuchungen von künstlerischer Rezeption und Produktion: Forschungsstand und Erkenntnisinteresse

2.1 Empirische Ästhetik 29
2.2 Rezeptionsforschung 31
2.3 Produktionsforschung 35
2.3.1 Erforschen des künstlerischen Handelns 35
2.3.2 Kunstpädagogische Forschung zur Produktion im KU 37
2.4 Medienwissenschaftliche und ästhetische Interaktionsforschung 39
2.5 Ziele der vorliegenden Untersuchung 41

3. Untersuchung von kunstvollen Praktiken: die praxeologische Herangehensweise der Ethnomethodologie

3.1 Praxistheorien 44
3.1.1 Körper und Dinge 45
3.1.2 Implizites Wissen 48
3.2 Ethnomethodologie 50
3.2.1 Reflexivität 51
3.2.2 Methodizität 52
3.2.3 Situiertheit 53
3.2.4 Interaktivität 54
3.3 Vervielfältigung der Perspektiven 55
3.3.1 Totale und Mikroskop 55
3.3.2 Strukturelle Kopplung von kognitivem und sozialem System 57
3.3.3 Ereignis, Prozess und Struktur 80

4. Multimodale Interaktion

4.1 Soziologie der Interaktion 66
4.1.1 Verschränkung der Perspektiven 66
4.1.2 Interaktion als Interpretation von Handeln 67
4.2 Kommunikation unter Anwesenden 69
4.2.1 Goffmans interaction order 69
4.2.2 Interaktionssysteme 71
4.3 Medieninteraktion 74
4.3.1 Interaktivität als Eigenschaft der Rezipientenwahrnehmung 75
4.3.2 Interaktivität als Eigenschaft Technologie 75
4.3.3 Interaktivität als prozessbezogene Eigenschaft 76
4.4 Multimodalität von Interaktion 79
4.4.1 Modalitäten der face-to-face-Interaktion 79
4.4.2 Modalitäten der Medieninteraktion 83

5. Kognition bezogen auf den Rezeptions- und Produktionsprozess

5.1 Visuelle Wahrnehmung 91
5.1.1 Physiologie der visuellen Wahrnehmung 91
5.1.2 Direkte Wahrnehmung im Dienst der Handlung 94
5.1.3 Form- und Objekterkennung 97
5.1.4 Zyklische Organisation von Wahrnehmung 100
5.1.5 Exploration und Exploitation 105
5.2 Gedächtnis 107
5.2.1 Strukturmodelle für Gedächtnis 108
5.2.2 Phasen des Erinnerungsprozesses 113
5.3 Struktur und Organisation von Wissen 116
5.3.1 Propositionale und analoge Repräsentationen 117
5.3.2 Handlungsbasiertes und situiertes Wissen 119
5.3.3 Konzepte und Kategorien 122
5.4 Kreatives und bildnerisches Denken und Zeichnen 124
5.4.1 Kreatives Denken 124
5.4.2 Bildnerisches Denken und Zeichnen 128
5.5 Der Einfluss von Motivation und Emotion 136
5.5.1 Verstehen als Motivation 136
5.5.2 Emotionales Erleben 142

6. Reflexivität aus verschiedenen Blickwinkeln

6.1 Reflexivität und Reflexion 148
6.2 Reflexive Sozialforschung 150
6.2.1 Methodologische und perspektivische Reflexivität 150
6.2.2 Reflexive und konstruktivistische Grounded Theory Methodology 152
6.3 Reflexivität in Prozessen und Organisationen 154
6.3.1 Selbstreferenz und Selbstbeobachtung in der Systemtheorie 154
6.3.2 Merkmale institutioneller Reflexivität 155
6.4 Ethnomethodologische Reflexivität 157

7. Kunst als interaktiver Prozess, situatives Ereignis und reflexive Praxis

7.1 Raum-Licht-Zeichnungen als gattungsübergreifende Kunstform 164
7.1.1 Zeichnung 165
7.1.2 Ortsspezifische Installation 167
7.1.3 Licht- und Projektionskunst 171
7.1.4 Performance 177
7.2 Kunst als situatives Ereignis und ephemerer Prozess 183
7.2.1 Ereignis 184
7.2.2 Prozess 185
7.3 Kunst als reflexive Praxis 189
7.3.1 Ästhetische Reflexivität in der Produktion 190
7.3.2 Ästhetische Reflexivität in der Rezeption 192
7.3.3 Kunst als ästhetisches Reflexionsspiel menschlicher Praxis 199
7.3.4 Kunst als Kommunikationssystem 202

8. Methodik und Design zur Erforschung des Wechselspiels

8.1 Grounded Theory Methodology (GTM) 208
8.1.1 Ziele und Voraussetzungen 208
8.1.2 Kodiermethodik 210
8.1.3. Situationsanalyse 212
8.2 Eyetracking und Retrospective Think-Aloud 214
8.2.1 Grundlagen 214
8.2.2 Retrospective Think-Aloud 216
8.2.3 Eyetracking im Raum und die Analyse – Schwierigkeiten und Lösungen 217

8.3 Videointeraktionsanalyse 219
8.3.1 Konversationsanalyse 220
8.3.2 Analyse von multimodaler Interaktion 221
8.4 Triangulation von Perspektiven 225
8.4.1 Methoden-Triangulation 226
8.4.2 Theorien-Triangulation 228
8.4.3 Kombination von Ethnomethodologie und GTM 229
8.5 Design und Ablauf der vorliegenden Untersuchung 230
8.5.1 Erhebungssettings 230
8.5.2 Datenaufbereitung und -auswertung 231

9. Künstlerische Produktion und Rezeption in Interaktion – Analysen und Ergebnisse

9.1 Produktion 240
9.1.1 Die Produkte: Zwei Licht-Zeichnungen im und am CITEC 240
9.1.2 Erkunden und Erschließen des Raumes und der Narration 243
9.1.2.1 Visuelle Suche und Analyse 245
9.1.2.2 Abbildungsentscheidungen und Chunking 249
9.1.2.3 Erzählen und Berichten 253
9.1.2.4 Happy accidents? 258
9.1.3 Reflexivität und Interaktivität aus Sicht der Produktion 260
9.1.3.1 Reflection-in-action und reflection-on-action 260
9.1.3.2 Material agency 267
9.1.3.3 Dialog mit dem Publikum 268
9.2 Rezeption 274
9.2.1 Erkunden und Erschließen – einzeln und gemeinsam 275
9.2.1.1 Visuelle Suche 276
9.2.1.2 Individuelle Inferenzen 280
9.2.1.3 Ästhetische Erfahrungen 284
9.2.1.4 Konstitution einer Rezeptionsgemeinschaft 289
9.2.1.5 Vermitteln zwischen Mehrdeutigkeiten 293
9.2.2 Reflexivität und Interaktivität aus Sicht der Rezeption 302
9.2.2.1 Aushandeln von Bedeutung 302
9.2.2.2 Körperliche Interaktion mit der Licht-Zeichnung 305
9.3 Ästhetische Reflexivität im Wechselspiel 309
9.3.1 Prozessreflexionen 310
9.3.2 Ästhetisches Wechselspiel: Responsiv, reziprok, rekursiv 314

9.3.2.1 Das responsive Akteur-Netzwerk der Lichtzeichen-Performance 314
9.3.2.2 Die reziproke interaktionale Praxis der Lichtzeichen-Performance 317
9.3.2.3 Perspektivenübernahme und rekursives turn-taking in der Lichtzeichen-Performance 320

10. Fazit und Ausblick

10.1 Erforschung des künstlerischen Wechselspiels 325
10.1.1 Kunst als ko-konstruierte reflexive Praxis 325
10.1.2 Potentiale und Grenzen von Methodik und Feld 329
10.2 Kunst und Interaktion 330
10.2.1 Konsequenzen für künstlerisches Handeln 331
10.2.2 Konsequenzen für die Kunstpädagogik 333

11. Anhang

11.1 Literatur 338
11.2 Abbildungsverzeichnis 385
11.3 Tabellenverzeichnis 390

12. Datenapparat (Cloudbasiert)

12.1 Eyetracking-Daten 392
12.1.1 Fotografien der Versuchsaufbauten 392
12.1.2 Blickaufzeichnungstabellen 392
12.1.3 Grafiken zu Scanpathes und AOIs 392
12.2 Retrospektive Think-Aloud Protokolle 392
12.2.1 Interviewleitfaden 392
12.2.2 Regeln für Verbaltranskripte 392
12.2.3 Transkripte und Kodierungstabellen 392
12.2.4 Auswertung des RTA 392
12.3 Videointeraktionsanalysen 392
12.3.1 Audio-Transkripte der Blickaufzeichnungen im zweiten Fall 392
12.3.2 Regeln der multimodalen Interaktionstranskripte 392
12.3.3 Mikroanalysen ausgewählter (Teil-)Sequenzen 392
12.3.4 Auswertung der grafischen Mikroanalysen 392

12.4 Synopsen 392
12.4.1 Synopsen Fall 1 392
12.4.2 Synopsen Fall 2 392
12.5 Situation-Maps 392
12.6 Video- und Audiomaterial 392
12.7 Einwilligungserklärung zur Datennutzung 392

Abstract

Die vorliegende Untersuchung ist eine interdisziplinäre Studie zur empirischen Ästhetik, die anhand einer Einzelfallstudie qualitativ-empirisch einer einzelnen Praxis der Lichtzeichen-Performance auf den Grund geht. Damit geht sie in dieser Disziplin einen neuen Weg hinsichtlich der bisherigen Vorgehensweise, mit quantitativ-experimentellen Mitteln theoriegeleitete Kausalhypothesen zu prüfen.

Auf der theoretischen Grundlage von Praxeologie, Systemtheorie und ökologischer Kognition wird mit einer differenzierten Methodenkombination aus Eyetracking-Analyse, Retrospektivem Think-Aloud, ethnomethodologischer Videointeraktionsanalyse und Grounded Theory Methodology der Frage nachgegangen, welche Bedeutung Reflexivität in der Interaktion von künstlerischer Produktion und Rezeption zukommt. Reflexivität als Selbstreferenz und Selbstbeobachtung wird dabei nach Niklas Luhmann je nach betrachtetem System in einer etwas anderen Bedeutung verstanden. (Luhmann 2017a: 70) Bezogen auf das individuelle Denk- und Wahrnehmungssystem einerseits wird der Begriff „Reflexivität“ als Selbstbeobachtung im alltagsüblichen Sinne von Reflexion oder Nachdenken über eigene und fremde Denk- und Handlungsschritte und stetigem rekursivem Anschluss an eigenes Denken und Wahrnehmen verwendet. Bezogen auf das soziale System andererseits kommt die prozessuale Selbstreferenz in den Blick, das „*practical reasoning*, mit dessen Hilfe die Mitglieder [eines Interaktionssystems] aus den indexikalischen Einzel- und Besonderheiten einen Sinnzusammenhang konstruieren.” (Eberle 2007: 146)

Für die betrachteten Beispiele einer zugleich performativen und bildnerischen künstlerischen Praxis wird ein Modell entwickelt, das die multiplen, simultan relevanten, miteinander verknüpften und interagierenden Aspekte nicht verdeckt, sondern das Netzwerk von Medium, Personen, Artefakten, Narration, individuellem und geteiltem Wissen, Raum und Situation gerade in seiner Komplexität und Interdependenz sichtbar macht. (Hutchins 2010:708, Jacobsen 2006: 161) Sowohl Luhmanns Theorie von Kunst als Kommunikationssystem, an dem Produzentin und Rezipientin als Beobachterinnen zweiter Ordnung beteiligt sind, (Luhmann 2017a) als auch Georg W. Bertrams ästhetische Theorie von Kunst als reflexiver menschlicher Praxis (Bertram 2018) werden durch diese Untersuchung empirisch belegt. Auf diese Weise liefert diese Studie einen Beitrag zur Grundlagenforschung über künstlerische Praxis, wie Jochen Krautz sie für die Kunstpädagogik fordert: „Kunstpädagogik muss […] als eine eigene Wissenschaft das Können und Wissen erforschen, das mit Wahrnehmung, Vorstellung, Gestaltung und Kommunikation in Produktion und Rezeption zusammenhängt.“ (Krautz 2015a: 227)

Dank

Zuallererst geht mein herzlicher Dank an meine Betreuer Prof. Dr. Andreas Brenne und Prof. Dr. Kai-Uwe Kühnberger, die mir jederzeit mit ihrer großen Fachexpertise, Geduld und Kollegialität zur Seite standen und mich mit ihrem wissenschaftlichen Weit- und Überblick auf kleine und große Ungereimtheiten hinwiesen.
Dr. Thies Pfeiffer, Patrick Renner und dem gesamten Team vom CITEC in Bielefeld gilt mein Dank dafür, dass sie die beiden Eyetracking-Studien 2016 möglich gemacht und kompetent begleitet haben. Dr. Marie-Luise Braun danke ich für ihre überaus große freundschaftliche Hilfe. Daniela Buchwald danke ich für ihren Mut und Witz im Dienst an der Wissenschaft, Barbara Bussmann für ihre mentalen und kulinarischen Ermunterungen, Diana Gindele und Klaus Debus für ihre Hilfe dabei, dass ich die intensive Forschungsarbeit körperlich durchhalten konnte. Olga Petukowa, Lena Halfwassen, Charlotte Hoppenau, Jonas Hogh und Christian Spenst danke ich für ihre geduldige Assistenz bei den Eyetracking-Aufzeichnungen und bei Tabellen aller Art, Markus Tiesmeyer für seine ebenso geduldige Assistenz im Umgang mit den Tücken der Software. Den Teilnehmerinnen und Teilnehmern des Doktorandenkolloquiums von Prof. Dr. Andreas Brenne danke ich für Hilfen und Anregungen während des Forschens.
All meinen Künstlerkolleginnen und -kollegen, Kuratorinnen und Kuratoren und meinem Publikum danke ich für den stetigen bereichernden Austausch und das gemeinsame Ringen um eine resonante Praxis. Besonders dem letzteren: Thank you for watching!

Ich danke Annette und Manfred Dicke, Sibylle und Walter Scheller für ihre große Hilfe und Fürsorge und von Herzen Volker und Marit Scheller für ihre maßlose Geduld und bedingungslose und tatkräftige Unterstützung.

Osnabrück, April 2021

„Es ist eine Eigentümlichkeit des Geistes,
sich selbst beständig darzustellen.
Er gleicht einer Zeichnung,
die entsteht und vergeht,
und seine Tätigkeit ist in diesem Sinn gesehen
eine künstlerische.“

(Henri Focillon 1954 [1934]: 80f)

Abb. 1: Nikola Dicke, Mobile Light Graffiti for Detroit, DLECTRICITY-Festival, Detroit (Michigan), USA, 2017 (Detail)

1. Erkundung des gemeinsamen Territoriums von künstlerischer Produktion und Rezeption

„Is there a possible agreement between the intention of the author and the viewer's response?"
Umberto Eco (1989 [1962]: 87)

Der britische Maler David Hockney nutzt seit 2008 das iphone oder ipad als seinen Skizzenblock und hält Eindrücke aus seinem täglichen Leben fest. Er arbeitet mit der Zeichen-Applikation brushes, die den Zeichenprozess Strich für Strich dokumentiert und als Video wiedergibt. (Takac 2018) In Ausstellungen zeigt er neben seinen Papier- und Leinwandarbeiten Ausdrucke des Endstadiums der verschiedenen mit brushes gemalten Motive und auch die Videos selbst auf hochformatigen Bildschirmen. Betrachterinnen[1] bekommen einen Eindruck vom Alltag des Malers, seinem „cheerful mindset" (ebd.), aber darüber hinaus können sie den Entstehungsprozess der Malerei oder Zeichnung nachvollziehen. Sie sehen, wie Hockney die Komposition aufbaut, welche Farbentscheidungen er trifft, wie er Perspektive erzeugt, wo er Korrekturen vornimmt oder Details ausformuliert.

Man hat den Eindruck, man könne dem Maler beim Denken zusehen. Gleichzeitig hat man eigene Assoziationen, Empfindungen und Erinnerungen zu den Werken. Situationen stellen sich ein, in denen man ähnliche Lichtstimmungen erlebt, Landschaften durchwandert oder Details entdeckt hat. Dieses Wechselspiel zwischen künstlerischer Produktion und Rezeption nennt Umberto Eco die „Poetik des offenen Kunstwerks" (Eco 1973 [1962]: 159), die Fragen aufwirft „nach den möglichen ‚Lesarten' solcher Werke, nach ihren Kommunikationsbedingungen, nach den Garantien für eine Kommunikationsbeziehung, die nicht dem Chaos verfällt" (ebd.). Diese Bedingungen und Garantien der Kunst-Kommunikation zwischen Künstler und

1 Ich werde in dieser Arbeit keine einheitliche Verwendung weder des generischen Maskulinums, noch aktueller Zeichenkonstruktionen zur Überwindung der Unsichtbarkeit des nicht-männlichen Sexus anstreben. Stattdessen wird der ethnomethodologischen Forschungshaltung folgend den Lesenden zugemutet jeweils situativ zu erschließen, ob ein spezifisches Individuum bezeichnet und daher das weibliche Genus oder ein Begriff in seiner allgemeinen Bedeutung unabhängig vom Genus gemeint ist. Die mentalen Repräsentationen werden auf diese Weise aktiv verändert. (Stahlberg/Sczesny 2001) Inhaltliche wissenschaftliche Aussagen gelten ohnedies geschlechtsunabhängig.

Rezipierenden zu ergründen, ist das Anliegen der vorliegenden Untersuchung. Das „Wollen" (ebd.) oder die Intention des Künstlers und die Antwort des Rezipienten sind individuelle körperlich-kognitive Handlungen, die durch eine „Abstimmung" (ebd.) miteinander gekoppelt sind. Die englische Übersetzung von Ecos italienischem Text verwendet für diese Abstimmung den Begriff *agreement*, der sowohl mit „Vertrag", als auch mit „Verständigung" übersetzt werden kann und damit noch deutlicher als die deutsche Übersetzung anzeigt, dass das *agreement* sowohl eine sachlich-inhaltliche, als auch eine methodisch-formale Dimension hat, die nicht unabhängig voneinander betrachtet werden können.
Für mündliche Gespräche identifiziert der Linguist Ulrich Dausendschön-Gay die kommunikative Aufgabe (z.B. Terminabsprache, Filmbesprechung, Austausch von politischen Einstellungen) als die methodisch-formale Seite der Kommunikation, als den unausgesprochenen Vertrag, den die Kommunikationspartner schließen. (Dausenschön-Gay u.a. 2015: 21) Der Medienwissenschaftler Lothar Mikos schreibt diese Funktion der Vertragsbasis in der Medienkommunikation dem Genre zu. Das Genre schränkt die Kontingenz ein und setzt eine reziproke Beziehung zwischen Produzent und Rezipient voraus. (Mikos 1996: 41) Auf der sachlich-inhaltlichen Seite wird die Verständigung innerhalb der gemeinsam gesetzten Vertragsgrenzen in einer kommunikativen Praxis mit offenem Ausgang realisiert.

Diese Zusammenhänge werden aktuell innerhalb der Linguistik, Medienwissenschaft und Ästhetik sehr intensiv erforscht, haben aber schon in den 1960er und 1970er Jahren prominente Vertreter z.B. mit dem erweiterten Kunstbegriff von Joseph Beuys oder dem Konzept des impliziten Lesers von Wolfgang Iser, das „den im Text vorgezeichneten Aktcharakter des Lesens und nicht eine Typologie möglicher Leser" (Iser 1979: 8f) meint. Und auch schon zu Beginn des 20. Jh. wurde weltweit über die Dialogizität von künstlerischer Produktion und Rezeption nachgedacht, wie die Überlegungen von John Dewey zu „Kunst als ästhetische[r] Erfahrung" (Dewey 1980 [1934]) oder diejenigen von Henri Focillon zum „Leben der Formen" (Focillon 1954 [1934]) in Interaktion mit Gestalter und Betrachter zeigen. Neben Philosophen amerikanischer und europäischer Provenienz befasste sich auch der Leningrader Kreis von Literaturtheoretikern um Michail M. Bachtin mit diesen Themen. Bachtin entwickelte eine Theorie zur hybriden und dialogischen Struktur des Romans (Sasse 2010: 131ff) und zur Dialogizität des Wortes, die in vielen Aspekten deckungsgleich mit Ecos Poetik des offenen Kunstwerks ist. (Bachtin 1979 [1929]: 172) Auch Valentin N. Vološinov war Mitglied im Leningrader Bachtin-Kreis und wurde ebenso wie Bachtin selbst kaum von zeitgenössischen internationalen Wissenschaftskollegen rezipiert, sondern erst in den 1970er Jahren und aktuell (wieder-)entdeckt. (Z.B. Berteau 2015: 81) Vološinov betont noch stärker als Bachtin die Verbindung von kommunikationstheoretischen und soziologischen Konzepten, die später in der Soziologie der Interaktion, z.B. bei Herbert Blumer, der Konversationsanalyse von Harvey

Sacks und in Niklas Luhmanns Systemtheorie konkretisiert und strukturiert werden.[2] Nach Vološinov „*ist das Wort ein zweiseitiger Akt*. Es wird in gleicher Weise dadurch bestimmt, *von wem* es ist, als auch, *für wen* es ist. Es ist, als Wort, genau das *Produkt der Interaktion von Sprechendem und Zuhörendem*. […] Das Wort ist eine Brücke, die von mir zum anderen führt. Wenn sie sich in einem Ende auf mich stützt, dann stützt sie sich mit dem anderen auf den Gesprächspartner. Das Wort ist das gemeinsame Territorium von Sprechendem und Gesprächspartner." (Vološinov 1975 [1929]: 146)[3]

Ist dieses ko-konstruktive Verständnis von Kommunikation auch auf das Wechselspiel von bildnerisch-künstlerischer Produktion und Rezeption übertragbar? Und wenn ja, wie konstituiert sich ein Kunstwerk oder ein Kunstereignis in der Praxis als gemeinsames Territorium von künstlerischer Produktion und Rezeption?

1.1 Kunst als ko-konstruierte Praxis?

Grundsätzlich ist Wirklichkeit nicht etwas, das bereits besteht und „sich in der Wahrnehmung einfach widerspiegelt, sondern etwas ‚Konstruiertes', das in den Deutungen, Erfahrungen und Handlungen des Menschen erst entsteht." (Bergmann 2015: 37) Die Bedeutung des Begriffs der Konstruktion zielt dabei ursprünglich auf das Hervorbringen und Gestalten ab „und das ihm zugrundeliegende epistemische Modell des aktiven Akteurs" (ebd.: 38) ab. Dieses Akteursverständnis liegt der Interaktionssoziologie generell zugrunde. (Siehe Kapitel 4.1.) Anders als z.B. Alfred Schütz, der Sinngenerierung im einzelnen Akteur verortet, argumentiert jedoch sein Schüler Harold Garfinkel und andere praxistheoretisch denkende Ethnomethodologinnen und Ethnomethodologen dahingehend, dass nicht „subjektive Bewusstseins- und Erfahrungsweisen eines Einzelnen, sondern […] die lokalen, situativen Praktiken, in denen die Handelnden für sich und für einander die Welt […] als geordnete Wirklichkeit hervorbringen" (ebd.: 39), die Wirklichkeit konstituieren. Sinngenerierung ist kein „solipsitisches Geschehen" (Berteau 2015: 83) im Kopf oder Geist von Individuen, sondern im „Zwischen" (ebd.: 82), im gemeinsamen Territorium alltäglicher, sprachlicher, performativer und künstlerischer Praxis. (Hillebrandt 2015, S. 31f) Damit ist das Subjekt im Verständnis der Praxistheorie anders als in der Handlungstheorie „kein Ich, das ein Du sekundär hinzukommen lässt und die Sprachtat ‚macht'" (ebd.: 83), sondern das Subjekt erschließt sich erst aus der Praxis. Aber Praxis ist

2 So formulieren die konversations- und interaktionsanalytisch arbeitenden Linguisten Heiko Hausendorf und Wolfgang Kesselheim parallel zu Vološinov: Ein Text ist „das Dokument einer Kommunikation zwischen Autor und Leser, das im Moment der Lektüre entsteht. Einen Text als ein lesbares Etwas zu verstehen, heißt also auch, ihn in seiner Eigenschaft als kommunikative Erscheinungsform zur Geltung zu bringen" (Hausendorf/Kesselheim 2008: 17). Darüber hinaus könnte Vološinov als Vorläufer der Social Semiotic (siehe Kapitel 4.4) bezeichnet werden.

3 Die Hervorhebungen in allen Zitaten werden in der gesamten Arbeit aus den Originalen übernommen.

auch kein „monolithischer Block, der alle Teilnehmer und Handlungen […] gleichschaltet“ (Volbers 2015: 2010), sondern jede Praxis erzeugt ständig Probleme, die die Teilnehmerinnen durch Bezug auf ihre als Theorien vorliegenden Erfahrungen, also durch Nachdenken, Interpretation und Reflexion, lösen. (Ebd.) Praxis ist demnach als „embodied theory” (Barnes 2001: 28) „the common meeting point of mind […] and society” (Schatzki 2001: 12).
Narratologen, Kognitionswissenschaftler und Entwicklungspsychologen weisen darauf hin, „dass wir in Geschichten denken, ja, in Geschichten wahrnehmen und unser Denken und Wissen organisieren.“ (Vorderer 2006: 76, vgl. auch Bruner 2002: 25) Am Beispiel der Praxis mündlichen Erzählens, das ein aktives Tun ist, das „in einem sequentiellen Kontext positioniert ist“ (Selting 2015: 51), kann ein interaktives und praxistheoretisch fundiertes Konzept von Erzählen entwickelt werden, eine „dialogische Theorie ästhetischer Kommunikation“ (Stöhr 1996: 7). Dieses Konzept integriert „Prozesse der rezeptiven und produktiven kognitiven Verarbeitung von Erzählungen“ (Quasthoff 2001: 1293) in den interaktiven Kontext, der anhand von körperlichem Ausdruck beobachtbar ist.
Dieses Konzept kann auf performative künstlerische Darstellungen und Gestaltungen übertragen werden, die damit zu einem idealen Feld für praxeologische Forschung werden.[4]

1.2 Reflexivität und ökologische Kognition

Betrachter und Gestalterin reagieren aufeinander und auf Material, Medium und Form. Sie treffen zahlreiche Entscheidungen auf dem Weg das Kunstereignis oder -werk zu schaffen bzw. zu deuten. In (performativen) künstlerischen Tätigkeiten sind nicht nur interaktive, sondern auch eine breite Palette an kognitiven Prozessen am Werk. (Peschl/Fundneider 2015: 313, Mahrenholz 2010a: 262) Kognitive Prozesse und Denken sind im Alltagsverständnis synonym und scheinen gegeben, wenn höhere Gehirnfunktionen involviert sind, „such as in recognition and production of language, analysis of scenes, pictures, etc. […] A good deal of thinking is based on drawing analogies, on associations, and on classifications. Thinking is involved in planning and in making decisions.” (Haken 1996: 279)
Denken findet aber nicht ausschließlich und vorrangig als logischer Prozess im Gehirn statt, sondern mentale und körperliche Prozesse sind eng gekoppelt: „The connection between thought and the body is bidirectional with thought influencing and directing the states and actions of the body […], and states and actions of the body influencing and directing thought” (Salvi/Bowden 2016: 23). Und nicht nur Gehirn und Körper interagieren, sondern auch Gehirn und Körper mit der Welt: „thinking is interactions of brain and body with the world.

4 Inwieweit dieses Konzept darüber hinaus auf Kunst generell übertragen werden kann, wird in Kapitel 7.3 und Kapitel 10.1.2 dargestellt und diskutiert.

Those interactions are not evidence of, or reflections of, underlying thought processes. They are instead the thinking processes themselves.“ (Hutchins 2008: 2011) Ohne diese Interaktion könnte der Mensch seine Anlagen überhaupt nicht zu Fähigkeiten ausbauen. Die leibliche Interaktion mit den Mitmenschen ist immer die Grundlage menschlicher Entwicklung. (Fuchs 2013b: 29)

Edwin Hutchins hat diese Auffassung von Kognition, die über Gehirn und Körper hinausgeht, kognitive Ökologie genannt: „Cognitive ecology is the study of cognitive phenomena in context.“ (Hutchins 2010: 705) Mit dieser Bezeichnung verweist er nicht nur darauf, dass Kognition ein biologisches Phänomen ist, sondern greift zurück auf psychologische und philosophische Konzepte aus den 1970er Jahren. Der Anthropologe Gregory Bateson unternimmt in seiner „Ökologie des Geistes“ (1988 [1972]) Schritte auf dem Weg, geistige und kommunikative Prozesse nicht mehr getrennt voneinander aufzufassen. (Bateson 1988 [1972]: 581) Das computationale Modell des Gehirns als Maschine zur Informationsverarbeitung erweiternd definiert er Information generell als einen „*Unterschied, der einen Unterschied ausmacht*“ (ebd.: 582). Dieser Unterschied wird innerhalb und außerhalb des Körpers nur unterschiedlich kodiert und übertragen: „Die geistige Welt – der Geist – die Welt der Informationsverarbeitung – ist nicht durch die Haut begrenzt.“ (Ebd.: 583) Dazu bringt er das berühmt gewordene Beispiel des Blinden mit dem Stock: „Stellen Sie sich vor, ich sei blind, und ich benutze einen Stock. Ich mache tap, tap, tap. Wo fange *ich* an? Ist mein geistiges System an dem Griff des Stocks zu Ende? Ist es durch meine Haut begrenzt? Fängt es in der Mitte des Stocks an? Oder beginnt es an der Spitze des Stocks? Aber das sind alles unsinnige Fragen. Der Stock ist ein Weg, auf dem Umwandlungen von Unterschieden übertragen werden.“ (Ebd.: 590)

James J. Gibson entwickelt zur gleichen Zeit seinen „Ecological approach to visual perception“ (1979), in dem er auf der Grundlage eines ähnlichen Informationsverständnisses wie Batesons die aufeinander abgestimmte Entwicklung unseres Wahrnehmungssystems und unserer Umwelt betont, durch die unser Augen-Gehirn-Kopf-Körper-System in Interaktion mit der Umwelt Informationen aufnehmen kann. Diese Zusammenhänge werden heute durch die kognitiven Neurowissenschaften und ihre Entdeckung der Gehirnplastizität (Fuchs 2013a: 156) und der Spiegelmechanismen (Rizzolatti/Sinigaglia 2008 [2006]) gestützt. Die kognitionswissenschaftliche Forschung zur künstlichen Intelligenz versucht diese verschiedenen Ebenen der menschlichen Kognition und ihre enorme Flexibilität zu modellieren: „Natural agents […] seem to rely on an enormous richness of representations (multimodal, grounded, embodied and situated), with many layers of representation at different levels of abstraction, together with dynamic reorganization of knowledge..” (Besold u.a. 2015: 35)

Da menschliche Praxis also im Gegenteil zu der von Primaten und anderen Tieren von einer ökologischen Kognition und geteilten Intentionalität getragen ist (Krautz 2015b: 232) und

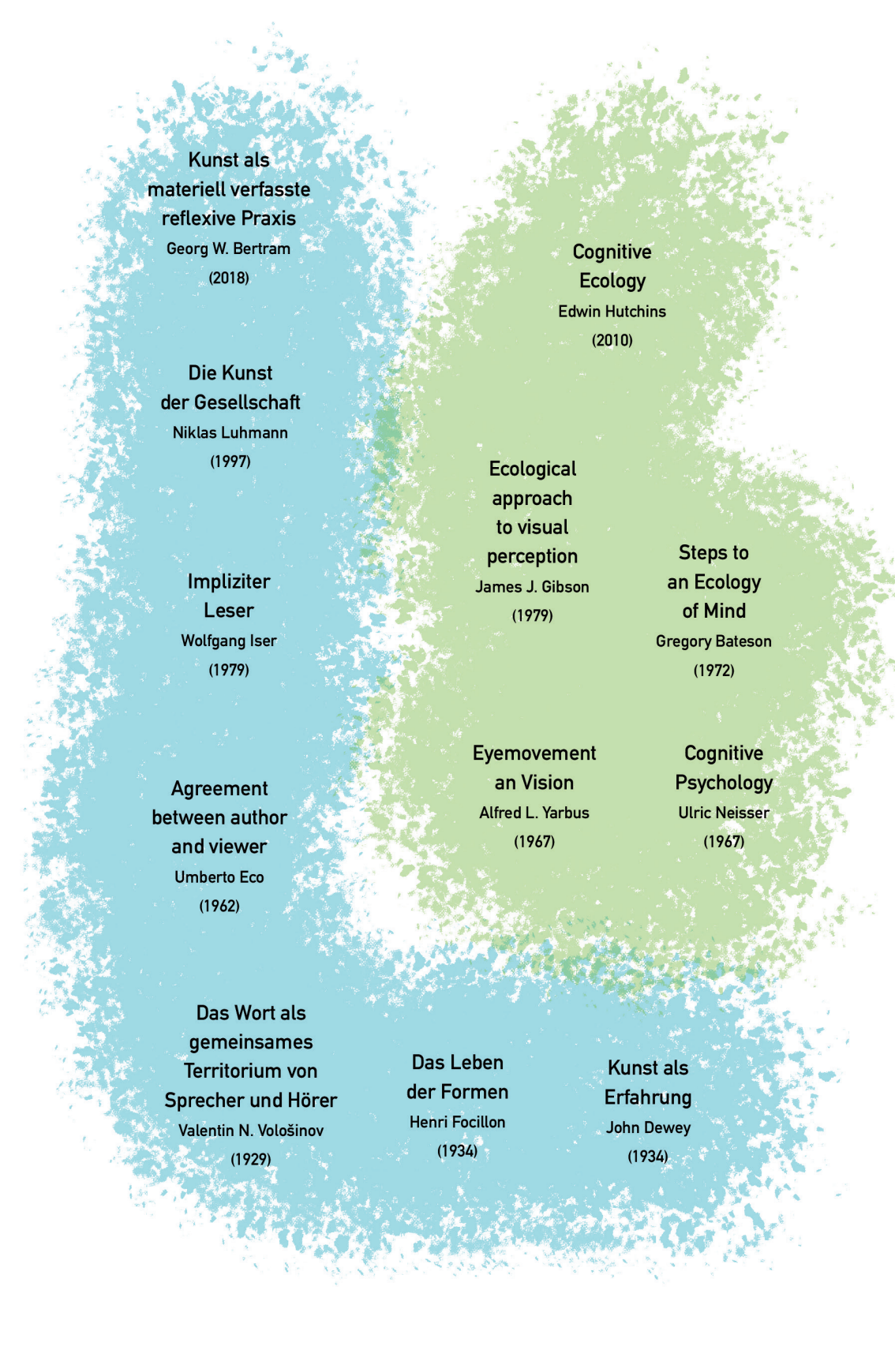
Kunst als materiell verfasste reflexive Praxis
Georg W. Bertram
(2018)
Cognitive Ecology
Edwin Hutchins
(2010)
Die Kunst der Gesellschaft
Niklas Luhmann
(1997)
Ecological approach to visual perception
James J. Gibson
(1979)
Impliziter Leser
Wolfgang Iser
(1979)
Steps to an Ecology of Mind
Gregory Bateson
(1972)
Eyemovement an Vision
Alfred L. Yarbus
(1967)
Cognitive Psychology
Ulric Neisser
(1967)
Agreement between author and viewer
Umberto Eco
(1962)
Das Wort als gemeinsames Territorium von Sprecher und Hörer
Valentin N. Vološinov
(1929)
Das Leben der Formen
Henri Focillon
(1934)
Kunst als Erfahrung
John Dewey
(1934)

Abb. 2: Die dieser Arbeit zugrunde liegenden Theorien, Methoden und Ansätze aus den Bezugswissenschaften der Ästhetik (blau) und Kognitionswissenschaften (grün), die eher die individuelle Sicht der Teilnehmenden in den Blick nehmen, und der Soziologie (rot), die die interagierende Gruppe als Ganzes untersucht.

Dynamiken verschiedener Systeme, die an dieser Praxis beteiligt sind, berücksichtigen kann, (Clark 1997: 165), müssen zur Erforschung dieser Praxis die beteiligten Systeme in den Blick genommen werden.

Die theoretische Basis, auf der dies strukturiert geschehen kann, ist die Systemtheorie von Niklas Luhmann, die sowohl Denken und Wahrnehmung als ein System betrachtet, als auch davon getrennte aber mit Denk-Wahrnehmungssystemen sehr eng gekoppelte Kommunikationssysteme in den Blick nimmt. (Luhmann 2017: 75) Beide Systeme sind geschlossene evolutiv-ökologische Systeme, die in zyklischen Strukturen organisiert sind. (Allport 1954: 287) Zur Erforschung beider Systeme braucht es verschiedene Instrumente, nämlich einerseits solche, die das Denksystem der Praxisteilnehmerinnen erfassen oder sich zumindest daran annähern können, und andererseits solche, die das sichtbare Kommunikationssystem erfassen. Ersteres kann von einer Kombination aus Eyetracking-Verfahren und Retrospektivem Think-Aloud geleistet werden, bei dem die Probandin das Video ihrer Blickaufzeichnung direkt nach der Aufnahme ansieht und kommentiert. Sie erklärt, was sie wann angeschaut hat und was sie dabei gedacht, gefühlt und sich gefragt hat. Zusammen mit der Blickaufzeichnung, die häufig typische Muster der visuellen Suche, der Erschließung von Bildzusammenhängen oder des Blinzelns, Augenschließens oder Starrens auf irrelevante Details zeigt, erhält man so eine plausible Annäherung an die Denk- und Wahrnehmungsprozesse der Probandinnen.

Mit einer methodischen Lupe auf Kommunikations- oder Interaktionssysteme zu schauen und sie so zu analysieren ist Ziel der Konversationsanalyse und der Videointeraktionsanalyse, die die sequentielle und synchrone Struktur von Interaktionen bis in kleinste Details von Mikroäußerungen, Blickwechseln, Gesten u.a. körperlichen Manifestationen verfolgen. Kognitive Prozesse, die sich nicht körperlich äußern, erfassen diese Lupen dagegen nicht: „Mentale (kognitive) Prozesse werden, insoweit sie nicht interaktiv manifestiert werden, als der Analyse nicht zugänglich behandelt.“ (Quasthoff 2001: 1301, vgl. auch Norris 2004: 3)

Die Situationsanalyse als eine neue von Adele E. Clarke entwickelte Methode der Grounded Theory Methodology kann die beiden Systeme zusammenführen und alle Ergebnisse der verschiedenen Analysen zu einem umfassenden Bild der Kommunikationssituation vereinen. Auf diese Weise erhält man einen Einblick und Überblick, wie Reflexivität als Aufbau von Bedeutung in Interaktion entsteht. Dabei bezeichnet „Reflexivität“ einerseits die Beziehung zu uns selbst (Krautz 2015b: 230) und zu unserem Denken, andererseits die Bezugnahme der interaktiven Praxis auf vorhergegangene Prozessschritte. Diesen beiden Bedeutungen von Reflexivität bleibt die vorliegende Arbeit während des gesamten Untersuchungsganges auf der Spur.

Zu klären ist noch, wie aus dem großen und komplexen Feld der performativen künstlerischen Darstellungen und Gestaltungen ein Wirklichkeitsausschnitt für eine wissenschaftliche Analyse ausgewählt werden soll. (Hutchins 2010: 705) Naheliegend ist hier meine eigene

künstlerische Praxis der zeichnerischen Interventionen, die vor Publikum und teilweise in direkter Interaktion mit diesem stattfindet und die die Kunsthistorikerin Andrea Brockmann als „sozial praktizierte Form der Kunst" (Brockmann 2013: 5) klassifiziert. Produktion und Rezeption werden „im selben Raum und zur selben Zeit vollzogen" (Fischer-Lichte 2017: 22). Anders als in Hockneys ipad-Zeichnungen sind Produzentin und Rezipientin gemeinsam anwesend, und die Rezipientin kann der Zeichnerin in Echtzeit beim Denken zuschauen und bei Bedarf nachfragen. Synchron entstehen „temporäre Kompositionen, deren Parameter sich erst im schöpferischen Handeln herauskristallisieren. Sie generieren sich in der Gleichzeitigkeit von künstlerischer Aktion und ihrer Reflexion" (Pelz 2017: 6).
So erzeugt der Zeichenprozess bei Produzentin und Rezipienten Erkenntnisse über den Ort, den Raum und seine situativen Bezüge: „Ein Besucher hat einmal gesagt, dass ich den Steinen lausche. Also lausche ich den Steinen und füge das durch meine Zeichnungen hinzu, was ich innerlich gehört habe" (von Riemsloh/Dicke 2015: 9, vgl. auch Brenne 2015: 28). Für die Betrachtung des Rezeptionsprozesses hat die Performancesituation, die ca. zehn bis zwanzig Minuten dauert, gegenüber der Rezeptionsforschung im Museum den Vorteil, dass auch Aspekte von Interaktion betrachtet werden können, die mehr als die durchschnittliche Verweildauer von 27,2 Sekunden vor Kunstwerken im Museum (Leder 2016: 298) in Anspruch nehmen.

Der Forschungsprozess zur Bedeutung von ästhetischer Reflexivität im Wechselspiel von künstlerischer Produktion und Rezeption greift ebenfalls auf zeichnerische und grafische Methoden zurück: Die von Hand gefertigten Eyetracking-Analysen – vor allem die Scanpath-Darstellungen – und die grafischen Mikrointeraktionsanalysen konstituieren im Tun Erkenntnisse zu Zusammenhängen, Mustern und Abweichungen im visuellen Erkunden und Erschließen und in den multimodalen Interaktionen der Forschungsteilnehmer. Nicht nur in der epistemologischen, sondern auch in der zyklischen Logik spiegelt der hier vorgestellte Forschungsprozess seinen Inhalt. Das Formulieren des Textes folgt einer ähnlichen praxeologischen Logik der Sinnerzeugung durch Interaktion mit dem Wortmaterial, das zu einer Form geordnet wird und auf diesem Weg ebenfalls an der Sinnerzeugung beteiligt ist. (von Kleist 1878: 3)
Die Einzelfallanalyse ist der Standard in der multimodalen Interaktionsanalyse und der Konversationsanalyse und ist dadurch gerechtfertigt, dass prototypische Fälle von ko-konstruktiver Praxis untersucht werden, (Schmitt 2015: 48) denn „no number of other episodes that developed differently will undo the fact that in these cases it went the way it did, with that exhibited understanding" (Schegloff 1993: 101). Eyetracking-Studien arbeiten selten mit Einzelfallanalysen, durch die Länge der Zeichen-Performances ergibt sich jedoch Eyetracking-Material von ca. 2 Stunden, was die üblichen Studien von wenigen Sekunden bei

weitem übersteigt und ein Sampling und eine Kumulation von Analysen über den Verlauf der Performance hinweg ermöglicht. Der Kognitionswissenschaftler Peter van Sommers schreibt zum Sinn einer solchen Art der Untersuchung: „one seems to be trying to assay a forest by examining a fistful of plants, I do not believe that the proper response to this problem of scope is to back off into a more cursory study of a larger corpus, but rather the reverse, to push the analytic process to the limit and to leave it to time to show how general the products of analysis are." (Van Sommers 1984: 138)

1.3 Aufbau der Arbeit

Forschungsprozesse sind immer zyklisch – vor allem qualitativ empirische Verfahren, die wie ethnomethodologische und der Grounded Theory verpflichtete Wege von den Daten ausgehen, dann Theorien der Bezugswissenschaften betrachten und diese wieder zurück an die Daten binden. Insofern ist die folgende Darstellung kein chronologischer Forschungsbericht, sondern die Entwicklung eines Modells, dass sich auf bestimmten Voraussetzungen der Bezugswissenschaften gründet, die vorab geklärt werden.[5]

Die vorliegende Untersuchung stellt eine interdisziplinäre Studie zur empirischen Ästhetik dar, die jedoch nicht wie für diese Disziplin üblich mit quantitativ-experimentellen Mitteln theoriegeleitete Kausalhypothesen prüft, sondern qualitativ-empirisch einer einzelnen Praxis anhand von zwei Beispielen auf den Grund geht. Für diese betrachteten Beispiele wird ein Modell entwickelt, das dann in weitergehender Forschung an anderen Beispielen und Praktiken überprüft und erweitert werden muss. Insofern liefert diese Arbeit einen Beitrag zur Grundlagenforschung zu künstlerischer Praxis. Um die Forschungslücke im Bereich der empirischen Ästhetik identifizieren zu können, gibt Kapitel 2 einen Überblick über die Ergebnisse der experimentellen Ästhetik, die vor allem zur Kunstrezeption und zu ästhetischen Präferenzen forscht und psychologische Modelle für ästhetische Erfahrungen entwickelt. Eyetracking-Studien werden in diesem Bereich eingesetzt, um die kognitiven Verarbeitungsprozesse bei der Rezeption von Kunstwerken oder Medieninhalten allgemein zu verstehen. Die Ergebnisse dieser Forschung können ebenso wie einige Modelle zur ästhetischen Erfahrung in der vorliegenden Untersuchung bestätigt und ergänzt werden. Produktionsprozesse werden dagegen experimentell und allgemein empirisch wenig erforscht. Studien aus der Kreativitätsforschung, der Soziologie und der Kunstpädagogik bzw. kulturellen Bildung können hier dennoch wichtige Orientierung bieten.

5 Daher kann ich mich Niklas Luhmanns Hinweis aus dem Vorwort zu „Soziale Systeme" anschließen: „Der im folgenden präsentierte Versuch […] versucht gar nicht erst, Theorieform und Darstellungsform in Einklang zu bringen. Das Buch muß zwar in der Kapitelsequenz gelesen werden, aber nur, weil es so geschrieben ist. Die Theorie selbst könnte auch in anderen Sequenzen dargestellt werden." (Luhmann 1985: 14)

Dass Interaktion von Rezipienten während der Kunst- oder Medienrezeption sehr gewinnbringend mithilfe von ethnomethodologischen Verfahren untersucht werden kann, zeigen Studien aus den Medien- und Kommunikationswissenschaften. Die Interaktion in der professionellen Produktion von Kunst untersucht bisher allerdings nur die Musikwissenschaft, ebenso wie die Interaktion zwischen Produktion und Rezeption. Somit ist hier für die bildende Kunst eine erhebliche Lücke festzustellen, zu deren Schließung diese Untersuchung einen inhaltlichen und methodologischen Beitrag leistet. Sie unternimmt dies mithilfe der praxeologischen Herangehensweise der Ethnomethodologie auf der theoretischen Basis der Systemtheorie, die beide in Kapitel 3 vorgestellt werden. Eine Zeichenperformance als Praxisformation lässt sich nur durch die „dynamisch sich formierenden Intensitätszonen der Praxis […] ohne funktionalistische oder strukturalistische Konnotationen in ihrer Entstehung" (Hillebrand 2015: 33) untersuchen. Genau dieses Ziel verfolgen die ethnomethodologischen Workplace Studies, die nach folgender Anleitung vorgehen: „1. Notice something that is observably-the-case about some talk, activity or setting. 2. Pose the question ‚How is it that this oberservable feature has been produced such that it is recognizable for what it is?' 3. Consider, analyse and describe the methods used in the production and recognition of the observable feature." (Francis/Hester 2004: 25f) Für Alltagssituationen und -gespräche reicht dabei der Common-sense als Basis der Analyse. Die untersuchenden Wissenschaftler haben und benötigen dabei das gleiche Vorwissen wie die teilnehmenden Akteure, nämlich die „allgemeinen Kenntnisse als Gesellschaftsmitglieder" (Eberle 2007: 152, vgl. auch Denzin 1975: 299). Die Workplace Studies verfolgen jedoch das Ziel „konkrete Arbeitsvollzüge und das darin gespeicherte Wissen möglichst exakt zu beschreiben" (Eberle 2007: 152), wozu Commonsense und Alltaglogik nicht mehr ausreichen. Daher stellt Harold Garfinkel das unique adequacy requirement auf. Dieses sieht vor, dass man als Forscherin ganz in das Feld eintaucht und die Kompetenzen erwirbt, die nötig sind, um die untersuchten Praktiken selbst vollziehen zu können. Forscherinnen sind also „gleichzeitig Outsider und Insider des untersuchten Settings […], und sie müssen gleichzeitig die Bedürfnisse der Wissenschaft wie die Bedürfnisse der Praxis erfüllen" (ebd.). Da ich als Forscherin die vorliegende Untersuchung als Workplace Study an meinem Arbeitsplatz als performative „Lichtzeichnerin" mit langjähriger Berufserfahrung durchführe, ist Garfinkels unique adequacy requirement erfüllt.

Um zeigen zu können, „in welchen Verfahren sich Interaktivität manifestiert und warum der Fokus auf Interaktion zu angemesseneren Beschreibungen und besseren Erkenntnissen führt als die Konzentration auf die Aktivitäten Einzelner" (Dausendschön-Gay u.a. 2015: 31), ist eine terminologische Klärung des Begriffs „Wechselspiel" bzw. „Interaktion" nötig, die in Kapitel 4 aus der Perspektive des symbolischen Interaktivismus', der Systemtheorie und der Medienwissenschaften vorgenommen wird. Da die face-to-face-Kommunikation nach der sehr weiten Definition des Medienwissenschaftlers Werner Holly die „einzige nicht-mediale

Kommunikationsform ist“ (Holly 2004: 2f), handelt es sich auch bei der Live-Lichtzeichnung um Medienkommunikation, denn: „Medien, die in allen anderen Kommunikationsformen zum Einsatz kommen, sind dann künstliche, d.h. von Menschen geschaffene Mittel, technische Artefakte, die der Zeichenverstärkung, der Zeichenherstellung, der Zeichenspeicherung oder -übertragung dienen.“ (Ebd.) Aus diesem Grund wird die Bedeutung der Multimodalität von Interaktion für die Medien- und die face-to-face-Interaktion differenziert. Medienkommunikationsforschung arbeitet wie Kunstrezeptionsforschung häufig mit Eyetracking-Studien, die durch Retrospektive Think-Aloud-Protokolle ergänzt werden. Dafür ist eine Klärung der kognitionswissenschaftlichen Grundlagen für visuelle Wahrnehmung, Erkundung und Erschließung unabdingbar, die in Kapitel 5 vorgenommen wird. Wahrnehmung ist ein zyklischer kognitiver Prozess, der auf Gedächtnisinhalte, Konzepte und Kategorien zurückgreift und diese stetig verändert, weshalb deren Bedingungen in Kapitel 5 geklärt werden, das darüber hinaus die kognitionswissenschaftlichen Grundlagen für kreatives und bildnerisches Denken und Zeichnen und für das Verstehen von Narrationen und den Einfluss der Motivation und Emotion auf dieses Verstehen in den Blick nimmt.

Neben der Interaktion ist der zweite zentrale Begriff dieser Untersuchung die Reflexivität, deren zwei Hauptspuren in der interaktiven Praxis und in der individuellen Kognition in Kapitel 6 reflektiert und weiter ausdifferenziert werden. Kapitel 7 platziert die künstlerische Praktik der Lichtzeichen-Performance im Feld der aktuellen bildnerisch-künstlerischen Gattungen und der aktuellen Ästhetik-Debatte. Sie ist zwischen Zeichnung, ortsspezifischer Installation, Licht- und Projektionskunst und Performance lokalisiert, deren Spezifika sie teilt und miteinander verschmilzt. Sie schafft nicht als poiesis ein Werk, sondern generiert sich als praxis in situativen Ereignissen und ephemeren Prozessen. Dabei realisiert sich ästhetische Reflexivität als ästhetische Erfahrung sowohl in der Rezeption als auch in der Produktion, die beide als skilled activity nicht nur im Sinne der Ethnomethodologie, sondern auch im Sinne der Wahrnehmung zyklisch organisiert sind: „At each moment the skilled activity depends on the existing state of affairs, on what has gone before, and on the plans and expectations of the performer.“ (Neisser 1976: 51) Sowohl Georg W. Bertram in seinem ästhetischen Ansatz, der Kunst als reflexive menschliche Praxis begreift, (Bertram 2018) als auch Niklas Luhmann in seiner systemischen Sicht auf Kunst als autopoietische Organisation, die von Produzent und Rezipient beobachtet wird, (Luhmann 2017a) entwickeln Konzepte, die beiden in dieser Arbeit entwickelten Bedeutungen von Reflexivität gerecht werden.

Als empirische Untersuchung verbindet die vorliegende Arbeit die entwickelten theoretischen Erkenntnisse mit den aus den erhobenen Daten gewonnenen Erkenntnissen zu einem praxeologischen Modell: „Es gibt keine ‚rein theoretische‘ Erkenntnis, wie es auch keine ‚rein empirische‘ Erfahrung gibt.“ (Volbers 2015: 209) Die Erhebung dieser Daten, die Aufbereitungs- und Analysewerkzeuge, die Methodologien, auf denen sie basieren, und ihre

Kombination werden ausführlich in Kapitel 8 erläutert und begründet. Interessant ist die Nähe zwischen künstlerisch-kreativem Denken und dem mit den hier verwendeten Instrumenten geförderten wissenschaftlich-kreativen Denken. So hat die Grounded Theory Methodology das Ziel durch Abduktion etwas zu finden, „das eigentlich nicht absichtsvoll gesucht wurde und womit eine überraschende Schlussfolgerung verbunden ist." (Albrecht 2016: 246) Dazu ist wie in der künstlerischen Produktion „Spielen mit dem empirischen Material [nötig, das] keinen expliziten Regeln" (ebd.: 244) folgt. Die Ethnomethodologie versucht den Commonsense aufzuspüren, indem sie ihn in ihren breaching experiments aufbricht. Die Nähe dieser breaching experiments oder Krisenexperimente zu Performance-Aufführungen z.B. von Marina Abramović ist frappant: In der Performance *Lips of Thomas* von 1975 versetzt Abramović den Zuschauer in eine irritierende und qualvolle Situation, „in der bisher fraglos gültige Normen, Regeln und Sicherheiten außer Kraft gesetzt" (Fischer-Lichte 2017: 10f) werden. Sowohl Kunst als auch Wissenschaft zielen als epistemische Wege auf das Neue, das durch genaues Hinsehen, ungewohnte Kombinationen von Bekanntem und Übertragung von Konzepten von einem auf den anderen Bereich hervortritt.

Die Ergebnisse dieser Suche nach dem Neuen in Bezug auf die Bedeutung der Reflexivität im Wechselspiel von künstlerischer Produktion und Rezeption werden in Kapitel 9 entwickelt, zusammengefasst und zu Übersichts-Karten der Situation kondensiert, die als ein Modell für die analysierte Praktik fungieren können, das dann in weiteren Studien spezifiziert werden kann: „Must grounded theory aim for the general level abstracted from empirical realities? No. Situating grounded theories in their social, historical, local and interactional contexts strengthens them and supports making nuanced comparisons between data and among different studies" (Charmaz 2006: 180) In welchen Feldern und Praktiken dies sinnvoll und möglich ist, wird in Kapitel 10 erwogen, das darüber hinaus die Konsequenzen der in dieser Untersuchung herausgearbeiteten Zusammenhänge für künstlerisches und kunstpädagogisches Handeln diskutiert.

Abb. 3: Nikola Dicke, Lichterkette, DA. Kunsthaus Kloster Gravenhorst, 2010 (Detail)

2. Empirische Untersuchungen von künstlerischer Rezeption und Produktion: Forschungsstand und Erkenntnisinteresse

„Kunstpädagogik muss […] als eine eigene Wissenschaft
das Können und Wissen erforschen, das mit Wahrnehmung,
Vorstellung, Gestaltung und Kommunikation
in Produktion und Rezeption zusammenhängt.“
Jochen Krautz (2015b: 227)

2.1. Empirische Ästhetik

Empirische Ästhetik thematisiert „the problem of man-made images by investigating the physiological correlates of the aesthetic experience humans make of works of art.” (Gallese 2018: 71)[6] Der Grund dafür, dass Menschen überhaupt ästhetisch tätig werden, liegt laut Ansicht der Anthropologen John Tooby und Leda Cosmides nicht, wie häufig vermutet, in einer evolutionären Anomalie. Ästhetische und imaginative Tätigkeiten sind intrinsisch bereichernd, jedoch nicht-instrumentell und „centrally involve […] the mental representation of states of affairs known to be false to the individual carrying out the mental activity.“ (Tooby/Cosmides 2001: 10) Daher gehen Evolutionspsychologen und Neurobiologen üblicherweise von drei möglichen Ursachen für ästhetisches Verhalten aus: 1. dass die ästhetische Beschäftigung irgendwann in der menschlichen Entwicklung einen überlebenssichernden Sinn hatte, der dann aber verloren ging, 2. dass sie eine kompensatorische Funktion ähnlich wie Drogen hat, oder 3. dass sie sich zufällig als Nebenprodukt der menschlichen kognitiven Fähigkeiten entwickelt hat. (Singer 2002e [1984]: 211) Tooby und Cosmides gehen dagegen davon aus,

6 Da diese Untersuchung sich auf mikrosoziologische, kognitionspsychologische und medienwissenschaftliche Methoden und Zusammenhänge konzentriert, gibt der folgende Überblick die kognitionswissenschaftliche Sicht wieder. Für einen Überblick über die experimentelle Ästhetik aus psychologischer Sicht siehe z.B. Schuster 2000: 202ff, Allesch 2006: 93ff.

dass Kunst existentielle Fähigkeiten des Menschen fördert: „skills of understanding and skills of valuing, skills of feeling and skills of perceiving, skills of knowing and skills of moving" (Tooby/Cosmides 2001: 24, vgl. auch Donald 2006: 4, Frijda 1989: 1546). Diese ermöglichen erst menschliches Leben und Überleben in einer sozialen Gemeinschaft und einer komplexen vernetzten Welt. Vertreter der narratologischen Forschung bestätigen diese These für alle erzählerischen Gattungen, (z.B. Herman 2009, Bruner 2002), weshalb der Neuropsychologe Steven Brown jegliche künstlerische Äußerung grundsätzlich in narrative oder koordinative Kunst kategorisiert. Narrative Künste, z.B. Literatur, Malerei, Bildhauerei oder Theater, simulieren soziale Szenarien, koordinative Künste wie Instrumentalmusik und Tanz stimulieren direkte soziale Interaktion. Auf diese Weise unterstützen beide Kategorien soziale Kooperation und Interpretationsleistungen der ästhetischen Akteure. (Brown 2019: 175, 189f) Dass aber Simulation und Kooperation und damit auch narrative und koordinative Aspekte besonders in performativer Kunst nicht voneinander getrennt werden können, zeigt die konversationsanalytische Forschung zu Erzählen im Gespräch (z.B. Sacks 1995: 230, Selting 2015, Quasthoff 2001) und wird auch die vorliegende Untersuchung bestätigen.

Seit Gustav Theodor Fechner Mitte des 19. Jh., dessen Ergebnisse erst viel später veröffentlicht wurden, versucht man mit experimentellen Mitteln den empirischen Bedingungen des Gefallens von Kunstwerken nachzugehen. (Fechner 1978: IV) Fechner nennt seine Ästhetik daher „Ästhetik von unten", weil sie im Gegensatz zur deduktiven Ästhetik von oben – wie sie die Philosophie betreibt – induktiv forscht, „indem man vom Einzelnen zum Allgemeinen aufsteigt." (Fechner 1978, S. 1) Dabei kann man einerseits von den Eigenschaften des ästhetischen Objekts oder Stimulus ausgehen, andererseits von denen der Betrachterin. (Jacobsen 2006: 156, Leder 2016: 284, Schwarzfischer 2016: 14) Gestaltpsychologische Ansätze, wie derjenige von Vilayanur Ramachandran versuchen im Anschluss an Rudolf Arnheims Forschung (Arnheim 2000 [1954]) die Frage zu beantworten, ob es universelle Gesetze oder Prinzipien für bildende Kunst gibt. Er zählt dazu z.B. Akzentverschiebung, Grouping, Kontrast, Symmetrie, Wiederholung, Rhythmus und Ordnung. (Hirstein/Ramachandran 1999, Ramachandran 2013). Allerdings hält er seine Hypothesen, die er aus neuro- und evolutionsbiologischen Erkenntnissen entwickelt, für noch nicht ausreichend empirisch belegt, wie er selbst sagt. (Ebd.: 56) Semir Zeki, erster Professor für das von ihm begründete Forschungsgebiet der Neuroästhetik, vertritt die Sichtweise, dass „artists are in some sense neurologists, studying the brain with techniques that are unique to them, but studying unknowingly the brain and its organisation nevertheless." (Zeki 1999b: 10) Er macht das z.B. daran fest, dass bei der Betrachtung von farbiger gegenständlicher und farbiger abstrakter Malerei jeweils unterschiedliche Gehirnareale arbeiten und so im Betrachter Erfahrung von Farb- und Objektkonstanz bei gegenständlicher Malerei bzw. von

Bewegung bei abstrakter Malerei aktiviert werden. (Zeki 1999a: 81)
Daniel E. Berlyne verbindet mit seinem Konzept der kollativen Variablen den Pol des Objekts noch enger mit demjenigen der Betrachterin, da die stimulierenden Faktoren wie Vielfalt und Komplexität auf Seiten des Objekts genauso erfasst werden wie die Reaktion auf diese Neuartigkeit. (Berlyne 1974 [1960]: 108, siehe Kapitel 5.5.1.) Gerade in der Kunst kommt jedoch dem semantischen Inhalt und der Verbindung von Inhalt und Form, die Helmut Leder für eine „nicht-triviale Kombination" (Leder 2016: 289) hält, eine große Bedeutung zu. Daher ist es nötig, auch die kognitive Verarbeitung von künstlerischen Objekten durch den Rezipienten zu untersuchen.

2.2. Rezeptionsforschung

Die meisten Untersuchungen der Rezeptionsforschung zielen auf das ästhetische Erleben. Sie wollen dazu die Merkmale charakterisieren, die die Aufmerksamkeit des Betrachters erregen, Informationen darüber sammeln, wie Bildinformationen oder generell visuelle Szenen verarbeitet werden und die Gründe für Präferenzen und Gefallen von Kunstwerken ergründen. Ästhetisches Erleben und ästhetische Erfahrung „are subject to a relatively complex network of stimulus-, person- and situation-related influences" (Jacobsen 2006: 156, vgl. auch Bösel 2016: 267 und Leder u.a. 2011: 2) Nico H. Frijda vermutet, dass ein positives ästhetisches Erleben entsteht, wenn ein Kunstwerk erfolgreich verarbeitet wurde. (Frijda 1989: 1547) Paul Hekkert konnte präzisieren, dass eine milde Präferenz eines Werkes mit seiner Prototypikalität zusammenhängt und ein starkes ästhetisches Erleben erst mit der erfolgreichen Verarbeitung von Inkongruenz einhergeht. (Hekkert 1995: 161f, Leder 2016: 290)
Es liegt also nahe zu vermuten, dass „Dinge, mit denen man häufiger konfrontiert wird und an die man zahlreiche Assoziationen knüpfen kann, nicht nur vertrauter werden, sondern auch gefälliger (Mere-exposure-Effekt)." (Bösel 2016: 267) Für Kunstwerke konnte diese Vermutung aber nicht konstistent belegt werden, weil hier auch Vorwissen und Interesse des Rezipienten eine entscheidende Rolle spielen. (Leder 2002: 180) Helmut Leder stellte fest, dass Vertrautheitseffekte vor allem in Laborexperimenten mit sehr kurzer Darbietungszeit auftreten, die „das vertiefte und bei der Kunstbetrachtung vielleicht auch wesentliche Verarbeiten des ästhetischen Objektes" (ders. 2016: 297) verhindert. Wenn mehr Zeit zur Verarbeitung zur Verfügung steht, hängt das Gefallensurteil stark vom Wissen um und die Vertrautheit mit dem Kunststil ab. (Augustin/Leder 2006: 135)
Diese Ergebnisse lieferte schon Michael J. Parsons' qualitativ-empirische Studie aus den 1980er Jahren, die anhand von halbstrukturierten Interviews mit einer breiten Auswahl von Probanden vom Grundschulkind bis zum Kunstprofessor fünf Stufen der ästhetischen Entwicklung analysiert, die von Abhängigkeit von Gestaltmerkmalen des Objekts zu einer

autonomen Urteilsbildung aufgrund von künstlerischer Bildung verlaufen (Abb. 4). Auch wenn Stufenschemata für das Verstehen von Entwicklungsprozessen grundsätzlich zu hinterfragen sind, werden die Ergebnisse dieser Studie inzwischen von zahlreichen experimentellen Studien bestätigt, die ebenfalls das Vorwissen (Leder u.a. 2019: 41, vgl. Grüner u.a. 2019: 138, Mastandrea/Crano 2019: 82, Nodine u.a. 1993: 227) oder spezielle Teilbereiche des Vorwissens, wie Kenntnisse der Künstlerintention oder des Titels untersuchten, die ebenfalls zum Gefallen von Kunstwerken beitragen. (Bubić u.a. 2017: 194, Jucker u.a. 2014: 149, Specht 2010: 193)

Stufe	hängt ab von	ist gekennzeichnet durch
1. Favoritismus	Alter	- starke Vorliebe für Farbe - assoziative Reaktionen in Richtung eigener Interessen - Gefallen an fast allen Bildern - Annahme, dass alle den gleichen Geschmack haben
2. Schönheit und Realismus		- Hauptaugenmerk liegt auf dem Gegenstand - Können und Sorgfalt werden bewertet (Künstler = Handwerker) - Emotionen werden aus der Mimik und gestik des Dargestellten gelesen - Wissen um verschiedene Sichtweisen auf das Bild fehlt noch
3. Expressivität	Bildung	- Situation und Emotion werden bedeutend - Interaktionszusammenhang von Künstler, Bild und Betrachter wird erahnt - Wunsch nach Erkenntnis besteht noch ohne Methodenkenntnis
4. Stil und Form		- Medium wird zum Mitarbeiter - Kenntnis über Herstellungsprozess besteht - Kunstwerk wird in einen Kontext mit anderen Werken, Stilen, Traditionen usw. gestellt - verschiedene Interpretationsansätze können miteinander vereint werden
5. Autonomie		- Kunst wird im aktuellen Kontext betrachtet und reflektiert - anerkannte Ansichten zu Werk und zu Kunst allgemein werden in Frage gestellt - Bedeutung des Stils wird bewertet - Unterscheidung von Urteil und Interpretation als Rekonstruktion von Sinn wird getroffen

Abb. 4: Michael J. Parsons Stufenschema zur Entwicklung ästhetischer Urteilsbildung

Das bedeutet, dass nicht allein die Vertrautheit, sondern die flüssige kognitive Verarbeitung (fluency) das ästhetische Urteil und das ästhetische Erleben bestimmen. (Silvia 2006: 157, Cupchik u.a. 2009: 84) Gerade für die zeitgenössische Kunst, die sich häufig bewusst dem Verstehen verschließt, braucht es Kenntnisse über ihren „Wortschatz und ihre […] Grammatik" (Leder 2016: 303). Das führt gerade für zeitgenössische Kunst zu einem „Wechsel der Ebene von den […] einfachen Mechanismen von *fluency* durch Wiederholung hin zu *fluency* als Möglichkeit, komplexe Zusammenhänge und Anforderungen zu meistern" (ebd.: 305, vgl. auch Fróis/Silva 2014: 43)[7]

7 Dieser Befund ist kompatibel zu den Ergebnissen zu Gerald C. Cupchiks Untersuchungen zur Verarbeitung von literarischen Texten, in denen sich ebenfalls schemabasiertes Wissen, das der Einordnung von bekannten Elementen dient, und interpretative Konstruktion der neuen Textelemente ergänzen. (Cupchik 1993: 172)

Mit ähnlichen Ergebnissen erforschten Martin Tröndle, Wolfgang Tschacher u.a. im Projekt „eMotion – mapping museum experience“ anhand von Besucher-Ortung, physiologischen Messungen mithilfe eines Datenhandschuhs und Fragebögen die Reaktion der Betrachter im Museum auf Kunst und Atmosphäre. (Tröndle/Tschacher 2012: 106) Sie fanden heraus, dass „art affinity affects visitors' attitudes toward art more strongly than it affects their actual experiences or behavior" (Tröndle/Tschacher 2016: 74) und erstellten einen Art Affinity Index (AAI), der die Beziehung zur und das Wissen über Kunst als die beiden wichtigsten Faktoren für eine positive Haltung zu Kunst herausstellt. (Tschacher u.a. 2015: 161) Wissenschaftlerinnen, die die Persönlichkeitsmerkmale von Kunstrezipienten auf der Grundlage des Big Five-Models untersuchten, stellten darüber hinaus in Studien fest, dass neben verschiedenen Urteilsstilen vor allem „Openness to Experience [… and …] Emotional Stability“ (Afhami/Mohammadi-Zarghan 2018: 772, vgl. auch Swami/Furnham 2014: 553) das ästhetische Erleben beeinflussen.

Um die komplexen Verarbeitungsprozesse von Kunst und möglichst auch die persönlichkeits- und situationsabhängigen Variablen im ästhetischen Erleben zu erfassen, wurden bisher zahlreiche Modelle und Theorien entwickelt. Dazu zählt die „neural-network theory of beauty“ (Martindale 2001: 25) von Colin Martindale, die davon ausgeht, dass kognitive und ästhetische Prinzipien deckungsgleich sind, weil beide mithilfe von Aktivation und Inhibition in einem komplexen konnektionistischen Netz operieren: „The act of creation, a case of extremely successful cognition, is thus isomorphic with the perception of something of great beauty." (Ebd.) Matthew Pelowski und Kollegen haben 2016 einen Überblick über verschiedene aktuelle kognitionspsychologische Modelle zur Erklärung von ästhetischer Erfahrung veröffentlicht. (Pelowski u.a. 2016) Sie legen dabei ihr Hauptaugenmerk auf Modelle, die Wahrnehmung, Verstehen und Emotionen als konstituierend für ästhetisches Erleben aufeinander beziehen. Ausgangsfaktoren für alle Modelle sind die empirischen sozialen, personalen und kontextuellen Gegebenheiten, deren Verarbeitungsprozess jeweils unterschiedlich modelliert wird, um dann jedoch zu Emotion und Evaluation als Ergebnis des Erfahrungsprozesses zu gelangen. (Ebd.: 15) In dieser Untersuchung habe ich das Modell von Leder u.a. (2004, siehe Kapitel 7.3.2) als Grundlage gewählt, das sich ganz explizit als Modell für die Verarbeitung von zeitgenössischer Kunst versteht und fünf Stufen der Verarbeitung unterscheidet, die auch parallel und in feedback-Schleifen auftreten können. Das Modell betrachtet keine langfristigen Folgen von ästhetischen Erfahrungen, die in der vorliegenden Untersuchung jedoch auch gar nicht in den Blick genommen werden können, und es erfasst – wie auch die anderen Modelle – nicht die Aspekte der körperlichen Bewegung und physiologischen Aktionen und Reaktionen der Rezipientin. (Ebd. 19) Diese sind jedoch in einem ökologischen Verständnis von Kognition entscheidend und können am besten in einem „real world setting“ (Heidenreich/Turano 2011: 51) beobachtet werden. Deshalb wurden hier Unter-

suchungsmethoden wie Eyetracking- und Videointeraktionsanalyse gewählt, die von diesen körperlichen Aktionen und Reaktionen aus die verschiedenen kognitiven Bezüge in den Blick nehmen können: „Experimental aesthetics aims to shed new light on the bodily aspects of our reception of images. A further aim is to investigate whether and to which extent even the reportedly most 'detached' aspects or aesthetic experience, like the explicit evaluation of the formal artistic quality of works of art, are related to embodiment." (Gallese 2018: 72)

Die Untersuchung des Rezeptionsverhaltens durch Aufzeichnung der Blickbewegung des Betrachters bietet sich ebenfalls an und wird seit ca. 80 Jahren praktiziert. Die erste systematische Untersuchung zum Betrachten von Bildern wurde 1935 von Guy Thomas Buswell durchgeführt, der unter anderem herausfand, dass sich Fixationen bei der Betrachtung von Kunstwerken auf dargestellte Personen konzentrieren. In seinen Eyetracking-Studien in den 1960er Jahren stellte Alfred L. Yarbus – damals noch mit körperlich invasiven Messgeräten – fest, dass die Aufgabe, die dem Kunstbetrachter gestellt wird, seine Betrachtung des Bildes sehr stark beeinflusst. (Yarbus 1967: 174, Duchowski 2007: 220)

Grundlegend für die kognitionswissenschaftliche Rezeptionsforschung, die die Untersuchungsmethode des Eyetracking nutzt, sind Forschungen zur Wahrnehmung von visuellen Szenen. Die breite Forschung in diesem Feld beschäftigt sich mit Fragen danach, ob Szenenbetrachtung von semantischen Charakteristiken top-down oder von visuellen Aspekten bottom-up gesteuert ist und wie diese beiden Prinzipien zusammenwirken. (z.B. Henderson/Hollingworth 1998, Underwood/Radach 1998, Wolfe 2007, ders. 2018) Davide Massaro, Federica Savazzi u.a. ermittelten in einer Eyetracking-Studie mit Kunstlaien, dass inhalts- und aufgabenbezogene top-down Prozesse bei der Verarbeitung einer figürlichen Darstellung die visuell gesteuerten bottom-up Prozesse (Wahrnehmung von Farbe und Dynamik) überlagern. Bei Naturdarstellungen überwogen dagegen die bottom-up Prozesse. (Massaro u.a. 2012) Damit bestätigen sie experimentell Teile des Modells von Leder u.a. (siehe Kapitel 7.3.1). Alexander Glas setzte 2013 das Eyetracking zu einer kunstpädagogischen Untersuchung zur Kunstbetrachtung und Versprachlichung der Bildwahrnehmung und -imagination von Schülerinnen und Schülern im Museum ein (Glas 2013, Glas 2015: 383) und dokumentiert so die „Vielfalt der Deutungsansätze, die bei einem narrativen Bild potentiell vorliegen können und die im Unterricht als relevant zu beachten wären." (Ebd.: 400)

Eines der kognitionswissenschaftlichen Modelle, die Pelowski u.a. vorstellen (2016), ist dasjenige von Paul Locher und Kollegen, das Rezeption als Interaktion mit dem ästhetischen Objekt auffasst. Dieses Verständnis entwickelt Locher aus seiner Eyetracking-Forschung, die zeigt, dass „conceptually-driven processes underlying user-product interaction [… result …] in an aesthetic experience" (Locher u.a. 2010: 72). In eine ähnliche Richtung geht der für die vorliegende Untersuchung wegweisende Forschungsüberblick von Hans-Jürgen Bucher, (Bucher 2012a) der aus medienwissenschaftlicher Perspektive Rezeptionsforschung

von multimodalen Medien fokussiert. Eyetracking-Studien z.B. von Werbefilmen (Bucher 2012c), zeigen in Kombination mit Protokollen von retrospektivem lautem Denken deutlich intermodale und interaktionale Effekte. (Siehe dazu Kapitel 4.3.3 und 4.4.2.)

2.3 Produktionsforschung

Das Verhalten der Produzenten von Kunst wird erheblich viel seltener empirisch erforscht, als das der Rezipienten. Studien gibt es hier vor allem aus dem Bereich der Kunstpädagogik, wo Gestaltungsprozesse von Schülerinnen und Schülern analysiert werden. (Z.B. Peez 2005) Forschung zu Produktionsprozessen von professionellen bildenden Künstlern sind dagegen rar.

2.3.1 Erforschen des künstlerischen Handelns

Rolf Elberfeld und Stefan Krankenhagen stellen in ihrem Einblick in kulturwissenschaftliche Forschung zur ästhetischen Praxis als einen der ersten Versuche zur Erforschung der künstlerischen Praxis von professionellen Malern Hans Cürlis‘ Filmzyklus *Schaffende Hände* von 1919 vor, der „mittels der damals neuesten technischen Möglichkeiten den künstlerischen Schaffensakt als eine Form der kulturellen Praxis, die durch Intensität, Selbstbezüglichkeit und kreative Offenheit gekennzeichnet ist“ (Elberfeld/Krankenhagen 2017: 7) dokumentiert hat. Die empirische Erforschung von professioneller Kunstproduktion ist auch aus künstlerischer Sicht nötig, um diese Praxisform zu begreifen, wie der Bildhauer und Konzeptkünstler Robert Morris schon 1970 betont: „the issue of art making, in its allowance for interaction with the environment and oneself, has not been discussed as a distinct structural mode of behavior organized and separate enough to be recognized as a form in itself” (Morris 1970: 62) Häufig wird Kunstproduktion noch gattungsspezifisch unterschieden, dabei sind eher grundlegende Prinzipien des konkreten Handelns interessant: „activities that interact with surfaces, some with objects, some with objects and a temporal dimension etc.“ (Ebd.)
Christiane Schürkmann stellt mit ihrer Dissertation eine solche Praxisbeforschung von professionellen Künstlerinnen auf der Grundlage einer ethnographischen Methodik vor und kommt damit zu einem ähnlichen Schluss, wie die vorliegende Untersuchung, die jedoch Reflexivität auf verschiedenen Ebenen untersucht: „Künstlerisches Arbeiten ist durchdrungen von *Reflexivität* im Sinne einer Selbstbezüglichkeit gegenüber den eigenen Hervorbringungen sowie *Intentionalität*, die sich auf die Entstehung der jeweiligen Arbeit in ihrem Wie und Was richtet.“ (Schürkmann 2017: 202) Gilles Renout verfolgt ebenfalls aus einer praxistheoretischen Perspektive das Selbstverständnis, das „ProtagonistInnen und KommentatorInnen der ‚Digitalen Bohème‘“ (Renout 2012: 19) von sich selbst als Künstlerinnen und Künstler haben und ihr Konzept ihrer eignen Wissensarbeit in Bezug auf den zeitgenössischen Tanz.

Dazu untersucht er ca. 200 Dokumente mit einer Kombination aus Wissenssoziologischer Diskursanalyse und Grounded Theory Methodology und deckt dabei sowohl die Bedeutung von körperlicher Wissensproduktion auf der einen Seite, als auch die Mystifizierung und die Gefahr der Ausbeutung von kreativer Selbstverwirklichung in der Erwerbsarbeit auf der anderen Seite auf. (Ebd. 232)

Neben diesen aktuellen soziologischen Studien geht die Kreativitätsforschung künstlerischer und wissenschaftlicher Schöpferkraft traditionell aus einer psychologischen Perspektive auf den Grund. Das Standardmodell, das Graham Wallas bereits 1926 aufgrund von introspektiven Berichten von Künstlern und Wissenschaftlern entwickelte, umfasst vier Phasen: „Preparation, Incubation, Illumination (and its accompaniments), and Verification" (Wallas 1926: 10, vgl. auch Botella u.a. 2011: 18). Diese Phasen werden heute noch durch die fünfte Phase der Ausarbeitung ergänzt. (Siehe Kapitel 5.4.1.) Thomas B. Ward und Kollegen entwerfen dagegen auf der Grundlage ihres Creative Cognition Approach das ‚Geneplore-Modell', das generative und explorative (bzw. exploitative) Prozesse unterscheidet. (Ward u.a. 2007, siehe ebenfalls Kapitel 5.4.1) Robert Weisberg betont ergänzend das semantische und prozedurale Wissen, das nötig ist, damit kreativen Menschen Kapazitäten für Innovation bereitstehen. (Weisberg 2007: 247) Den sozialen Kontext, in dem Kreativität stattfindet und als solche überhaupt erkannt und benannt wird, betont Mihalyi Csikszentmihalyi in seinem systemischen Modell der Kreativität. (Csikszentmihalyi 2010: 41)

Gerald C. Cupchik fasst die kognitionswissenschaftlichen Ansätze zum künstlerischen Produktionsprozess folgendermaßen zusammen: „The bodily system of neural regulation and the cultural system of social/aethetic values are unified in the perceptual-motor processes which guide artistic activity. Artists who want to create form adopt a procedure which elevates the activation mechanism to a higher level of meaning." (Cupchik 1992: 97) Peter van Sommers spezifiziert diese Zusammenhänge für den Zeichenprozess, den er ausführlich in zahlreichen Experimenten mit erwachsenen Laien und Kindern untersucht. (Van Sommers 1984 und 1989, siehe Kapitel 5.4.2.) Einige seiner Ergebnisse werden durch neuere Eyetracking-Studien untermauert. Tchalenko u.a. stellen in ihrer Eyetracking-Studie zum Porträt-Zeichnen einen „fundamental paper-to-model-to-paper rhythm" (Tschalenko u.a. 2003: 705, vgl. auch Miall/Tchalenko 2001: 35) fest, was Dale Cohen in seinen Studien zur „gaze frequency" (Cohen 2005: 997) bestätigt: Eine höhere Rate von Blickwechseln zwischen Objekt im Raum und Zeichnung auf dem Papier erhöht die Exaktheit der Zeichnung. (Ebd.: 1008) Chris Frith und John Law belegen die Ergebnisse Peter van Sommers' und der verschiedenen *Eyetracking*-Studien aus neurologischer Perspektive: „information from the visual scene is fragmented into many largely independent components." (Frith/Law 1995: 203)

Marion Botella und Kollegen kritisieren jedoch, dass all diese Ansätze „both the affective part of the creative process […] and the specificity of the artistic process" (Botella u.a. 2011:

21) nicht genug berücksichtigen. Im Modell von Mary-Anne Mace und Tony Ward, das diese mithilfe der Grounded Theory Methodology aus Interviews mit professionellen bildenden Künstlern entwickeln, (Mace/Ward 2002) sehen sie dies jedoch gegeben.
Mace und Ward unterscheiden vier Phasen des künstlerischen Produktionsprozesses: die Konzeption, die Entwicklung und Ausarbeitung des Konzepts, die Herstellung und Fertigstellung des künstlerischen Werks. (Mace/Ward 2002: 182ff) Anders als bei Wallas und den an ihm orientierten Konzepten folgen diese Phasen nicht linear aufeinander, sondern können gleichzeitig und durch *feedback*-Schleifen gekoppelt stattfinden. Jede Phase umfasst eine Vorbereitung, eine Ausarbeitung und eine Evaluation. Botella u.a. fanden dies in ihrer Studie ebenfalls und konnten bestätigen, dass „artists can engage in many stages at the same time." (Botella u.a. 2011: 33)

2.3.2 Kunstpädagogische Forschung zu Produktion im KU

Die Kunstpädagogik kann umfangreiche Forschung zur Rezeption von Kunst durch Kinder vorweisen. Sie befasst sich beispielsweise mit der Versprachlichung von Bilderfahrungen im Kunstunterricht, (z.B. Peters 1996 und 2011), damit, dass Kunstrezeption eine bedeutungskonstruierende und gemeinschaftsbildende Praxis ist (Grütjens 2013), mit dem Erschließen von und der Interaktion mit Kunst im Museum (z.B. Hofmann 2015, Glas 2015, Hess 1999) oder mit der Methodik, mit der Kunstwerke im Unterricht erschlossen werden können (Uhlig 2005). Darüber hinaus erforscht die Kunstpädagogik auch das Bildhandeln von Kindern. Beispielhaft seien hier nur einige Studien genannt,[8] z.B. Andreas Brennes qualitativ empirische Untersuchung zur Adaption der künstlerischen Strategie der Feldforschung von Lili Fischer für künstlerische Bildung in der Grundschule, (2004) oder Bettina Uhligs Untersuchung von zeichnerischen Darstellungsprozessen – wie diejenige von Brenne mithilfe der Grounded Theory Methodology –, die ermittelt, dass „in den differenten rezeptiven, imaginativen, produktiven Bildhandlungen von Kindern das eigentliche Potential ästhetischer Praxis liegt." (Uhlig 2017: 110) Videogestützte Verfahren nutzen z.B. Barbara Wyss für ihre Studie zu Ideenfindungen und Problemlösestrategien in technischen Gestaltungsprozessen von Kindern (2018) oder Anja Mohr zur Erforschung des „ästhetischen Verhaltens von Grundschulkindern am Computer" (2004).
Kooperative Produktionsprozesse und Interaktion im Kunstunterricht wird aktuell als Forschungsschwerpunkt entdeckt. So stellt z.B. Miriam Schmidt-Wetzel in Einzelfallstudien mit einer Kombination aus Interviews, durch phänomenologische Analyse ausgewertete

8 Ein systematischer Überblick über empirische Forschung zu Rezeption und Produktion von Schülerinnen und Schülern im Kunstunterricht steht aus und kann hier nicht einmal ansatzweise geliefert werden.

Videographie und der Analyse von Selbstdarstellungen von Gruppen in Photovoice[9] fest, dass das „Potential, über das die Kunstpädagogik bzw. Kunstdidaktik in Bezug auf die produktive Berücksichtigung der Schüler-Schüler-Interaktion verfügt“ (Schmidt-Wetzel 2017: 13) unterschätzt wird. Stattdessen werden diese sozialen Prozesse allein zur Förderung von Sozialkompetenz als wertvoll erachtet. Annemarie Hahn (2019) rückt das gesamte Netzwerk von menschlichen und nicht-menschlichen Aktanten des künstlerischen Produktionsprozesses mit dem Ziel eines umfassenden Verständnisses von Inklusion in den Fokus: „Es ist interessanter und auch besonders produktiv, sich mit dem Material, statt mit den künstlerischen Identitäten zu befassen. Denn in dieser Fokusverschiebung – weg von einer Zentrierung auf den Menschen an sich, hin zu den Dingen, den Beziehungen und den Verbindungen – liegen Potentiale, die sich, insbesondere unter aktuellen medientechnologischen Bedingungen, für gesellschaftliche Verschiebungen produktiv machen lassen.“ (Hahn 2019)

In einer nach der Grounded Theory Methodology ausgewerteten Interviewstudie mit jugendlichen Nutzerinnen und Nutzern und den pädagogischen und künstlerischen Fachkräften einer nicht-schulischen Bildhauerwerkstatt geht Eric Sons der Frage nach dem interaktiven Zusammenwirken aller Aktanten der Werkstattsituation nach: „Wie wirken welche der in den Praktiken der ausgewählten Bildhauerwerkstatt vorfindlichen sozial-symbolischen, kognitiv-individuellen und materiell-dinglichen ‚Entitäten‘, Prozesse und Bedingungen situativ zusammen, so dass bei den Jugendlichen kulturelle Lern- und Bildungsprozesse entfaltet werden?“ (Sons 2017: 27) Sons‘ Fallstudie fußt ebenso wie die hier vorgelegte Untersuchung auf interaktionssolziologischen Ansätze und der Akteur-Netzwerk-Theorie, bindet aber statt eines ökologischen Kognitionsverständnisses die Mannheimsche Wissenssoziologie ein, wodurch eine Kontextualisierung der kognitiven Prozesse nur soziologie-intern, aber nicht in einen fachübergreifenden Diskurs z.B. mit der Kognitionswissenschaft und der philosophischen Ästhetik erfolgt.

Flurina Affentranger greift den produktionsästhetischen Blick des Filmmachers Hans Cürlis‘ auf und untersucht das plastische Gestalten eines Seifenblocks mit bloßen Händen im Kunstunterricht der gymnasialen Oberstufe mit einer kopfmontierten Action-Kamera und anhand von reflexiven Texten der Probanden, die direkt nach der praktischen Arbeit entstanden. (Affentranger 2019: 622f) „Das Gestalten ist geprägt von Erfahrungen, Bildern, dem eigenen Gemütszustand und insbesondere von dem […] unmittelbaren Kontakt mit dem Material“ (ebd.: 629). Damit bestätigt und vertieft Flurina Affentranger Christiane Schürkmanns Beobachtungen zur Materialresponsivität in ihrem Setting durch die Unmittelbarkeit, in der die Hände ohne vermittelndes Werkzeug mit der Seife interagieren.

9 Im Verfahren der Photovoice werden zu einem vorgegebenen Thema Fotografien von den Forschungsteilnehmerinnen selbst hergestellt und dann mit einer erläuternden Erzählung präsentiert. (z.B. Wang/Burris 1997: 369)

2.4 Medienwissenschaftliche und ästhetische Interaktionsforschung

Die interaktionale Rezeptionsanalyse im Sinne von Bucher und Schumacher (siehe Kapitel 2.2) belegt die Diagnose von Peter Vorderer empirisch: „Immer häufiger ist Unterhaltung anspruchsvoll, erfordert kognitives Engagement und Konzentration, hilft uns, in komplexen Zusammenhängen zu denken, verlangt von uns, abzuwägen, zu prüfen und zu entscheiden, kurz: zu denken." (Vorderer 2006: 71)
Dass dieses Denken häufig nicht alleine, sondern in den Gesprächen einer Rezeptionsgemeinschaft geschieht, entfaltet das umfangreiche Forschungsprojekt „Über Fernsehen sprechen", das von Werner Holly, Ulrich Püschel, Jörg Bergmann und Kollegen in Chemnitz, Trier und Gießen durchgeführt wurde. Das Projekt arbeitete mit Gesprächsaufzeichnungen und einem konversationsanalytischen Instrumentarium der Workplace Studies. (Holly 2001: 18, siehe Kapitel 3.2.4) Es hebt das „Wechselseitige im Kommunikationsprozeß hervor […]: Wie schon der Produzent in einem ‚recipient design' auf einen gedachten Adressaten hin kommuniziert und wie der Rezipient zwar möglichst genau rekonstruieren kann, was der Produzent wohl gemeint haben könnte, aber auch gar nicht anders als sehr eigenständig konstruieren kann, als was er den Text verstehen will, natürlich nach eigenem Verstehenshorizont und eigenen Interessen, eben in einem Prozeß der Aneignung." (ebd.: 12f)

Der Aspekt der Ko-Konstruktion von Bedeutung wird in der kognitionswissenschaftlichen Diskussion von Rezeption und ästhetischer Erfahrung häufig vernachlässigt, die kognitive Verarbeitung als rein wahrnehmungspsychologische inner-mentale Leistung sieht. Den sozialen und institutionellen Charakter von Kunst und Kunsterfahrung rücken die Videointeraktionsanalysen von Christian Heath und Dirk vom Lehn in den Vordergrund, die die körperlichen und verbalen Aktivitäten von Museumsbesuchern untersuchen, (Heath/vom Lehn 2004: 6ff) und die Rezeption von Kunst als verkörperte und interaktionale Praxis sichtbar machen. (vom Lehn 2006: 84)
Auch Wolfgang Kesselheim und Heiko Hausendorf untersuchen mit konversations- und interaktionsanalystischen Methoden „wie ein Museumsraum durch seinen Aufbau, die verwendeten Materialien, Beleuchtung, Mobiliar, Exponate, Texte usw. dem Besucher Bedeutungsressourcen zur Verfügung stellt, die von diesem dazu benutzt werden können, aus den ausgestellten Exponaten Sinn zu machen." (Kesselheim/Hausendorf 2007: 369) Dabei werden Besucher und deren Interaktionen mit Mobiliar und Exponaten oder untereinander nicht untersucht, sondern die Analyse konzentriert sich nur auf den Raum als „Interaktionsraum" (Kesselheim 2012: 187), da dieser „als eine Art von Text betrachtet [werden] kann" (Kesselheim/Hausendorf 2007: 339), der als Kommunikation angelegt ist. Konversationsanalytisch kann selbstverständlich aber auch die Interaktion der Besucher miteinander und