What do you want me to draw? Kunst als konstruktive ästhetisch-reflexive Praxis

Von Nikola Dicke

In den 1960er Jahren vollzieht sich eine „tiefgreifende Veränderung im Feld der Künste“ (Küpper/Menke 2016: 14), die einen Paradigmenwechsel von der Werkform hin zur Ereignisform (vgl. Peters 2005: 8), vom Produkt zum Prozess, von der Poiesis zur Praxis (vgl. Dicke 2021: 184), vom Wahrheitsvollzug zum Erfahrungsvollzug und von der Intentionalität zur Performativität (vgl. Mersch 2002: 9-11) zur Folge hat. Mit der künstlerischen Praxis rücken all diejenigen in den Blick, die in diese involviert sind. Das sind nicht nur Künstler*innen als Produzent*innen von Kunst, sondern ebenso Betrachter*innen, Situationen, Räume, Werkzeuge und Material. Diesem Interesse folgend weitet sich kunstwissenschaftliche Methodologie aus und wandelt sich von werkanalytischen Verfahren hin zu einer soziologischen Praxisforschung, die zeigt, dass künstlerische Prozesse und Ereignisse und „the activity of perception […] a social rather than a psychological phenomenon” (Goodwin/Goodwin 1998: 88) sind.

Wie sich künstlerische Praxis als soziales Phänomen konkret konstituiert und vollzieht, wird im Folgenden anhand einer Fallstudie zu meiner eigenen performativen Licht-Zeichen-Praxis dargestellt, die vor Publikum und in direkter Interaktion mit diesem stattfindet.

What do you want me to draw? Performatives Licht-Zeichnen in situ

Ich fertige meine Zeichnungen auf mit Ruß bedecktem Glas, indem ich mit Holzstäbchen oder Nadeln Spuren in den Ruß kratze oder ihn mit dem Pinsel abtrage – ähnlich wie in der Clichéverre-Technik. Das Glas wird jedoch nicht wie in diesem bei Corot und anderen französischen Künstler*innen des 19. Jahrhunderts beliebten Verfahren auf Fotopapier ausbelichtet (vgl. Matthias 2007: 7), sondern es liegt auf einem Overhead-Projektor (OHP) und die entstehende Zeichnung wird in einen Raum oder an eine Fassade projiziert. Während mancher Performances, wie auf dem Love Light Festival in Norwich im Februar 2022 ist das Publikum Ideengeber und antwortet mir auf meine Frage: „What do you want me to draw?“ mit Stichworten wie „a dragon“, „a submarine“, „an octopus“ u. a., aus denen sich im Prozess eine zeichnerische Narration entwickelt (vgl. Abb. 6.1).

Abb. 6.1: Nikola Dicke: Partizipative Licht-Zeichen-Performance auf dem Love Light Festival im englischen Norwich im Februar 2022. Fotografie: Nikola Dicke.

Abb. 6.2: Nikola Dicke: Licht-Zeichnung am CITEC, Universität Bielefeld, 2016. Fotografie: Nikola Dicke.

Bei anderen Zeichenperformances, wie dem in diesem Artikel vorgestellten Fallbeispiel aus dem Abendprogramm der „CITEC Summer School on Adaptive Systems“ des Exzellenzclusters für Interaktive Informationstechnologie an der Universität Bielefeld im September 2016, (Abb. 6.2) schaut das Publikum zu, kommentiert das Geschehen füreinander und spricht mich während des Zeichnens nicht direkt an. In jeder Zeichenperformance können Rezipient*innen mir als Zeichnerin in Echtzeit beim Denken und Zeichnen zuschauen. Immer entstehen „temporäre Kompositionen, deren Parameter sich erst im schöpferischen Handeln herauskristallisieren. Sie generieren sich in der Gleichzeitigkeit von künstlerischer Aktion“ (Pelz 2017: 6), den Aktionen und Reaktionen von Publikum, Werkzeug, Material, Raum und deren Reflexion. Wie genau die beteiligten Akteur*innen ko-konstruktiv die Zeichnung(en) und damit Erkenntnisse über den Prozess, das Zeichnen, über Ort, Raum und situative Bezüge erzeugen, wird im Folgenden dargestellt.

Ko-Konstruktion und Reflexivität in der ästhetischen Praxis – theoretischer und methodologischer Hintergrund

Die in meinen Licht-Zeichnungen performativ und „sozial praktizierte Form der Kunst“ (Brockmann 2013: 5) eignet sich, um mit dem praxeologischen Instrumentarium der multimodalen Videointeraktionsanalyse aus Linguistik und Soziologie und der Eyetracking-Analyse aus der interaktionalen Rezeptionsforschung der Medienwissenschaften beforscht zu werden, die Rezeption als Interaktion mit dem ästhetischen Objekt auffasst (vgl. Locher et al. 2010: 72). Für die Betrachtung des Rezeptionsprozesses hat die Performancesituation, die ca. zehn bis zwanzig Minuten dauert, gegenüber der weit verbreiteten empirischen Rezeptionsforschung im Labor oder Museum außerdem den Vorteil, dass auch Aspekte von Interaktion betrachtet werden können, die mehr als die durchschnittliche Verweildauer von 27,2 Sekunden vor Kunstwerken im Museum in Anspruch nehmen (vgl. Dicke 2021: 23).

Die empirische Forschung zu professioneller Kunstproduktion ist noch immer äußerst übersichtlich[1], so dass mein Ansatz eine wichtige Ergänzung liefert, um diese Praxisform tiefergehend zu begreifen, was der Bildhauer und Konzeptkünstler Robert Morris schon 1970 als notwendig erachtete: „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).

Interaktionssituationen wie die hier untersuchte Performance legen einen „materiellen Möglichkeitsraum“ (Bergold/Breuer 1987: 21) zugrunde und finden in der „Gemeinschaftswelt“ (ebd.) statt. Interaktionsteilnehmer*innen beurteilen und interpretieren die Interaktion kollaborativ in dieser Gemeinschaftswelt, aber auch individuell in ihrer jeweiligen „Eigenwelt“ (ebd.). Um die gesamte interaktionale künstlerische Praxis unter die analytische Lupe nehmen zu können, müssen alle drei Aspekte des Möglichkeitsraums, der Gemeinschaftswelt und der Eigenwelt berücksichtigt werden. Das geschieht in einer möglichst plausiblen Annäherung an die realen Abläufe durch eine Daten- und Methodentriangulation: Handlungen sowie ihre Interpretation aus Sicht der Individuen in der Eigenwelt und deren Sicht auf den Möglichkeitsraum werden vor allem durch die Aufzeichnung der Blickbewegungen der Zeichnerin und einer vorher ausgewählten Betrachterin, die sich als Probandin zur Verfügung gestellt hat, während der Zeichenperformance erfasst, die durch Retrospektive-Think-Aloud- oder RTA-Protokolle[2] ergänzt und erweitert werden. Die Eye-Mind-Hypothese geht davon aus, dass „ein enger Zusammenhang zwischen den messbaren Fixationen und der kognitiven Verarbeitung besteht.“ (Schumacher 2012: 115) Wenn den Proband*innen wie in dieser nicht im Labor stattfindenden Studie eine ausreichende Betrachtungszeit eingeräumt wird, „koinzidiert die Richtung des Blicks häufig mit der der Aufmerksamkeit“ (Ansorge/Leder 2017: 52). Zu dieser Regel gibt es jedoch auch Ausnahmen wie die verdeckte Blickverlagerung oder Aufmerksamkeit im peripheren Sehen. Darüber hinaus können qualitative Empfindungen nicht aus den Blickdaten erhoben werden, sondern sind nur durch Introspektion erfassbar (vgl. Dicke 2021: 214).

Die Analyse der RTA-Protokolle und der Fixationen erfolgt durch offenes Kodieren nach der Methodologie der Grounded Theory von Kathy Charmaz, die „assumes emergent, multiple realities; […] facts and values as linked; truth as provisional; and social life as processual“ (Charmaz 2006: 126). Die Analyse der Blickbewegungsaufzeichnung wird wie in Medienwissenschaften und Psychologie üblich in Graphiken zu Scanpath (Weg der Blicksprünge oder Sakkaden von Fixation zu Fixation) und Areas of Inter-

est (AOIs, Cluster von Fixationen, die darauf hindeuten, dass hier ähnliche Reize die Aufmerksamkeit binden) erstellt.

Die interaktiven Abläufe in der Gemeinschaftswelt werden in erster Linie durch die Videoaufzeichnungen einer Kamera für die Totale der Gesamtsituation erfasst, die mittels einer multimodalen Videointeraktionsanalyse ausgewertet werden. Dieses Vorgehen gehört nicht nur in der Linguistik zu den Standards (vgl. Schmitt 2015), sondern auch in den aus der Ethnomethodologie entstandenen Workplace Studies, die das Ziel verfolgen, „konkrete Arbeitsvollzüge und das darin gespeicherte Wissen möglichst exakt zu beschreiben“ (Eberle 2007: 152), so wie ich als Forscherin die konkreten Arbeitsvollzüge an meinem Arbeitsplatz als Zeichnerin beschreibe und analysiere, was die hier vorgestellte Studie zu einer Workplace Study im engeren Sinne macht. Die beschriebenen standardisierten Forschungsinstrumente helfen darüber hinaus dabei, meine subjektive Involviertheit in der Doppelrolle als Probandin und Forscherin zu befremden, weshalb ich im Folgenden von mir in der Rolle der Probandin, der Zeichnerin oder Produzentin in der dritten Person spreche.

Ko-Konstruktion und Reflexivität – Produktionsperspektive

Die Licht-Zeichnung für das Abendprogramm der „Summer School on Adaptive Systems“ in Abb. 6.2 ist eine projizierte Fassadenmalerei, die nur an wenigen Stellen die Fassade durch Schrift- oder Ziffernelemente aufbricht und Architekturdetails betont. So trägt eine Säule im unteren Teil der Fassade den Schriftzug „HALLO“, auf den Stufen etwas links unterhalb des CITEC-Schriftzugs befindet sich wie eine Art Sprechblase der mit einer Linie umkreiste Satz „Thank you for watching!“ und auf der Höhe der zweiten Etage des Gebäudes ziehen sich Ziffernreihen aus Einsen und Nullen – einem Binärcode als Symbol für die im Gebäude beheimatete Informationstechnologie – über das Mauerwerk und durch die Fenster hindurch in die Räume hinein. Direkt unter den Ziffernreihen streckt sich nach rechts ein krokodil- oder echsenartiges Wesen einem Robotergesicht entgegen. Unter dem Echsenwesen auf dem Fassadenstück, direkt über einem holzvertäfelten überdachten Gang, streben eine menschliche und eine technoide Hand aufeinander zu. An der Decke des überdachten Ganges zieht sich eine auf- und absteigende Linie entlang, die an die Aufzeichnung eines EKG-Gerätes erinnert und rechts über dem CITEC-Schriftzug in einer Art Knäuel endet. Die Kombination aus menschlichen, tierischen und technologischen Bildkomponenten wirft Fragen nach den Beziehungen hybrider Akteur*innen in einer digitalen Wissenschaft und Gesellschaft auf.

Die Produzentin denkt und interagiert während der Entstehung der Licht-Zeichnung sehr konzentriert mit ihrem Material und Publikum, um eine Ereigniskette darzubieten, die formal und inhaltlich auf die Betrachter*innen zugeschnitten ist. So erkundet und erschließt sie sowohl die räumliche als auch die inhaltliche Struktur ihrer Zeichnung, realisiert zeichnerisch Harvey Sacks Konzept des Recipient Design (vgl. Sacks 1995: 230) und reflektiert und evaluiert das Geschehen.

Die Blickaufzeichnung der Zeichnerin in Abb. 6.3 zeigt, dass eine Orientierungsphase stattfindet, bevor und während sie mit dem Werkzeug die ersten Linien eines neuen Bildelementes in den Ruß ritzt. Der Blick der Produzentin schwenkt in dieser Phase hin und her zwischen der Platte, auf der sie zeichnet, und der Wand, an der die Projektion der Zeichnung zu sehen sein wird. So erkundet sie, wo die Linie, die sie gerade auf der Platte zeichnet, ihre projizierte Entsprechung an der Fassade hat. Die ersten fünf der insgesamt elf Blickschwenks in der ca. eine Minute dauernden fünften Sequenz der Blickaufzeichnung, in der die Zeichnerin die Menschenhand gestaltet, fallen in die ersten 15 Sekunden, während derer sie die Platzierung der Hand klärt. Sie sucht die Linie, die sie auf der Platte zeichnet, als Lichtspur an der Wand, wobei sie immer wieder andere markante, helle Elemente der Architektur (gelbe Markierung in der AOI-Grafik rechts in Abb. 6.3) fixiert. Nach dieser visuellen Suche oder Erkundung kann die Zeichnerin sich auf die Ausarbeitung bzw. zeichnerische Erschließung konzentrieren, die zum größten Teil der Zeit (61 %) auf der Platte stattfindet und mithilfe von Schwenks zur Fassade evaluiert wird. Im RTA fasst sie ihre Planung, Ausführung und Evaluation dieser und der folgenden Sequenz folgendermaßen zusammen: „Okay, also zeichne ich die Hand von dem Menschen, das geht relativ flott. […] Und dann überlege ich, wie macht man dann jetzt Roboter. Robotermäßige Finger sind halt irgendwie eckiger, hab‘ ich vorher auf den Zeichnungen gesehen, die auf den Plakaten waren. […] also hab‘ ich das auch so gemacht. […]. Und irgendwann haben die dann auch gesagt, haben die Leute auch gesagt: ‚Ah, it’s a robot.‘ (Lachen) Haben die ziemlich schnell erkannt, sind ja auch Fachleute.“ (Dicke 2021: 252) Die Zeichnerin greift auf ihr lange erworbenes visuelles Wissen von Händen zurück und aktualisiert es der Situation entsprechend. Das Gegenstück zur menschlichen Hand, die Hand des Roboters, muss sie dagegen neu erarbeiten, auch wenn sie ein Beispiel auf einem wissenschaftlichen Plakat in der Präsentation

der „Summer School“ gesehen hat. Sie unterteilt die Roboterhand in einzelne rechteckige Segmente und wählt die spiegelbildliche Form zur Menschenhand. Es ist ihr hier nicht wichtig, dass die Roboterhand dem technischen Forschungsstand entspricht, sondern dass sie von den Betrachtenden als Roboterhand erkannt wird. Angeregt von ihrem Rundgang durch die Plakat-Ausstellung der „Summer School“ greift die Zeichnerin auf die präsentierten Forschungsinhalte zurück und gibt einen zeichnerischen Bericht mit Bezügen zu Robotik, zu Modellierungen von Maschinenbewegungen angelehnt an Amphibien und zur Mensch-Maschine-Interaktion. Da den Betrachtenden diese Bezüge schnell klar sind, kann sich die Zeichnerin darauf konzentrieren, zeichnerisch auf die verbalen Einwürfe der Rezipierenden zu antworten: „und dann haben sie irgendwas von amputierten Armen hinter mir gesagt, und dann hab ich gedacht: ‚Mmh, ja okay, das ist doof.‘ (Lachen) Amputiert wollen wir nicht, (Lachen) was geht denn dann da noch hin?“ (Ebd.: 256) Ein weiteres Element muss also nicht nur inhaltlich an ihren zeichnerischen Bericht zur „Summer School“ anschließen, den sie speziell „designed for the recipient“ (Sacks 1995: 230) gestaltet, sondern auch auf den begrenzten freien Platz in der oberen linken Ecke der Glasplatte passen. Darum schaut die Zeichnerin besonders zu Beginn der Sequenz (Abb. 6.4) auf diesen noch freien Platz sowohl auf der Platte als auch auf der Fassade (grüne Markierungen in der AOI--Grafik). Sie antizipiert, wie die Form dort platziert werden könnte und was deren Inhalt sein soll.

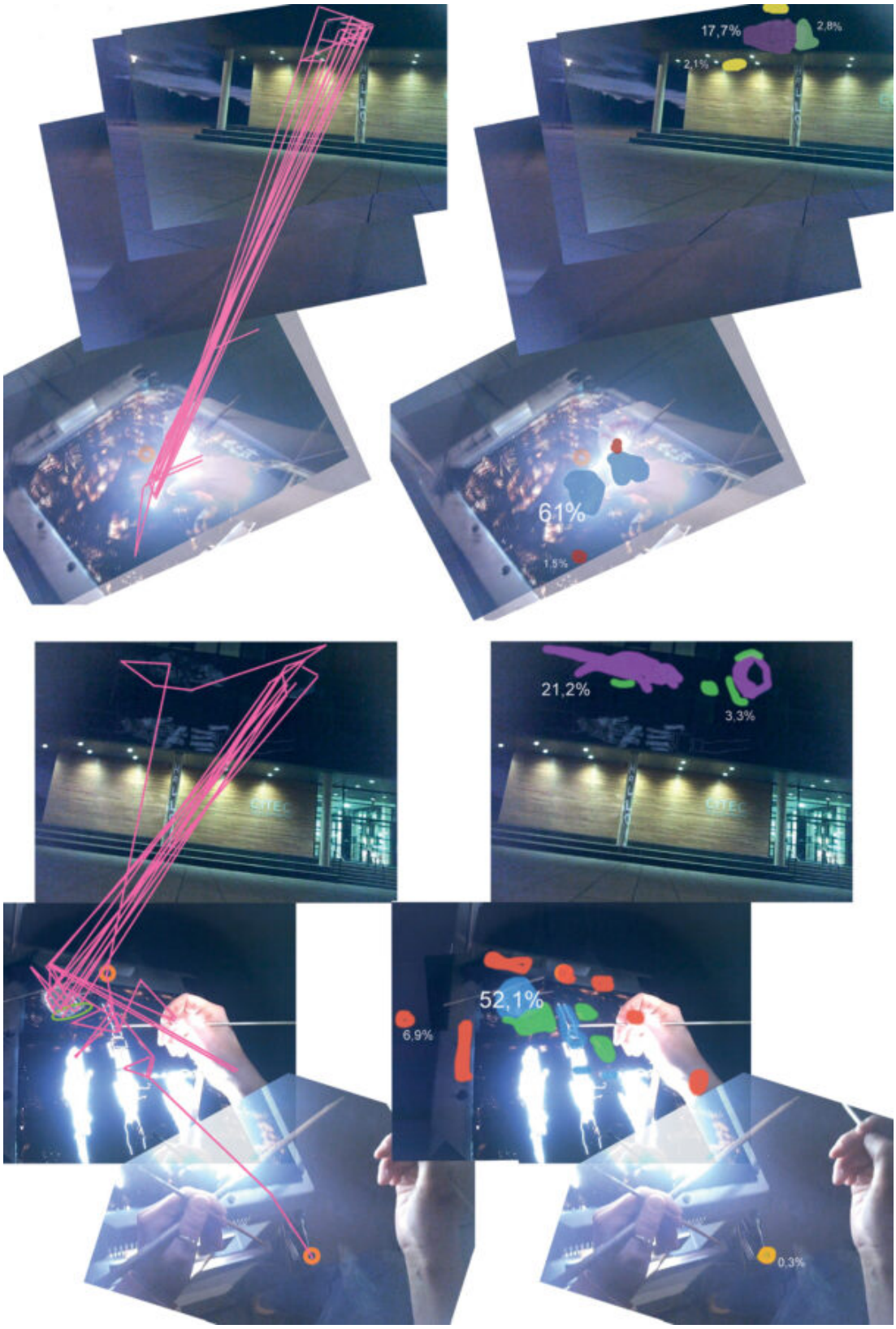
17,7%
2,8%
2,1%
61%
1,5%
21,2%
3,3%
52,1%
6,9%
0,3%

Abb. 6.3 (oben): Die Zeichnerin erkundet den Zusammenhang zwischen gezeichneter und projizierter Linie und erschließt zeichnerisch das Element „Menschenhand“. Scanpath und AOIs auf der Grundlage der Blickaufzeichnung von Sequenz 5 (Min 02:08:20 bis 03:03:14): Lichtlinie (violett): 17,7 % der ca. 56 Sekunden dauernden Sequenz, Werkzeugspitze/Linien auf der Platte (blau): 61 %, Rand OHP/Blick weg (rot): 1,5 %, markantes Raumelement (gelb): 2,1 %, antizipierter Verlauf der Linie (grün): 2,8 %, Schwenk/Kopfdrehung: 14,8 %. Grafik: Nikola Dicke. Abb. 6.4 (unten): Die Zeichnerin plant den Roboterkopf und führt ihn aus, Scanpath und AOIs von Sequenz 8 (Min 06:57:00 bis 08:09:18): Lichtlinie (violett): 21,2 %, Werkzeugspitze/Linien auf der Platte (blau): 52,1 %, Rand OHP/Blick weg (rot): 6,9 %, markantes Raumelement: 0,3 % (gelb), antizipierter Verlauf der Linie (grün): 3,3 %, Schwenk/Kopfdrehung: 15,5 %. Grafik: Nikola Dicke.

Die Schwenks zur Fassade und zurück auf die Werkzeugspitze und den Rand des OHP, den die Zeichnerin mehr als eine Sekunde lang fixiert, dauern ebenfalls jeweils eine Sekunde. Die sich nicht bewegende Werkzeugspitze sowie der OHP-Rand enthalten für sie keinerlei relevante Information, ebenso wenig wie die Schwenks, die als lange Sakkaden mit gekoppelter Kopfbewegung verstanden werden können. In dieser Zeit entsteht ein „visual smear“ (Solso 1999: 134) mit einem verzerrten und unscharfen Bild. Durch unscharfe und unrelevante Reize schließt die Zeichnerin Ablenkung aus und richtet ihre Aufmerksamkeit nach innen (vgl. Salvi/Bowden 2016: 22), wo sie vermutlich Gedächtnisinformationen verarbeitet und mit den Informationen aus den Fixationen der gezeichneten Elemente verbindet.

Erst nach zehn Sekunden dieser „reflection-on-action“ (Schön 1983: 49), in der die Produzentin keine Zeichenspur erzeugt, startet sie mit dem Zeichnen des nächsten Elements, einem Roboterkopf. Zuerst zieht die Zeichnerin dessen Außenkonturen durch Fixation der Lichtlinie auf der Fassade, die sie mit dem Pinsel flächig ausfüllt, wobei sie vor allem auf die Platte schaut. Zwischendurch kontrolliert sie durch Schwenks an die Fassade, ob die beabsichtigte Wirkung erreicht ist und realisiert so eine „reflection-in-action“ (ebd.).

Auch wenn die Zeichnerin mit Abbildungs- und Designentscheidungen sowie der Interaktion mit Material und Werkzeug beschäftigt ist, berücksichtigt sie stets das Publikum. Sie bedenkt die Verständlichkeit der Einzelelemente, die Dramaturgie des Ablaufs und die Dauer des Prozesses. Insbesondere die beiden letzten Aspekte würde sie nicht explizit mitdenken und ins Zeichnen integrieren, würde sie alleine im Atelier zeichnen oder die Zeichnung zwar vor Ort machen, aber für ein Publikum, das nur das Ergebnis und nicht den Zeichenprozess sieht.

Nicht das Wollen der Zeichnerin und dessen Umsetzung allein, sondern vor allem die antizipierte Erwartung des Publikums, die in einer prinzipiell verstehbaren zeichnerischen Darstellung besteht und sich aus dem Genre der Live-Licht-Zeichnung ergibt, aber auch die verbalen und vokalen Äußerungen der Rezipierenden und nicht zuletzt die „agency“ (Malafouris 2013: 121) von Material und Werkzeug bewirken gemeinschaftlich die Entstehung des künstlerischen Ergebnisses. Daher kann ein „Künstler […] nur sehen, was er gewollt hat, wenn er sieht, was er gemacht hat“ (Luhmann 2017: 44).

Ko-Konstruktion und Reflexion –Rezeptionsperspektive

Der Medienwissenschaftler Peter Vorderer konstatiert für die Rezeption von Unterhaltungsmedien generell, dass sie Konzentration, Abwägen, Prüfen und Entscheiden, also kurz Denken erfordern (vgl. Vorderer 2006: 71). Das Publikum arbeitet daher ebenso konzentriert wie die Zeichnerin: Es sucht die aktuelle Zeichenspur, analysiert das Wahrgenommene, fügt durch ständige Inferenzen das gerade Entstehende in den Gesamtzusammenhang ein, antizipiert und evaluiert. Die Rezipierenden unterstützen sich bei der visuellen Suche nach der Lichtlinie gegenseitig, indem sie sich z. B. Antworten auf die Frage „Where is she drawing now?“ (Dicke 2021: 276) geben.

Auf diese Weise erkundet und erschließt sich die Rezeptionsgemeinschaft die Licht-Zeichnung kollaborativ (Abb. 6.5). Gleichzeitig sind die Rezipierenden immer auch individuell mit dieser Exploration, Analyse und Interpretation befasst, was an den Daten der Fallstudie deutlich wird. So kann die Betrachterin, die sich bereit erklärte, als Probandin ihre Blickbewegungen aufzeichnen zu lassen und im Anschluss daran ein RTA zu Protokoll zu geben, nach kurzer Zeit die Spuren an der Wand dem Werkzeuggebrauch der Zeichnerin zuordnen: „[…] ich hab‘ manchmal gedacht, man sieht halt, ob sie gerade was wegkratzt, so

wie hier, oder ob sie dann das Pinselchen benutzt und einfach nur 'n bisschen schattiert" (ebd.: 281). Sie entschlüsselt und antizipiert Objektgestalten, indem sie Serien von Fixationen nach dem Muster des „4x-Hin-und-Her" (ebd.: 282) durchführt, wie der Scanpath der dreizehnten Sequenz oben in Abb. 6.6 zeigt, in der sie zwischen Roboterkopf und -unterarm hin- und herschaut und immer wieder den Zwischenraum dieser beiden Elemente fixiert, denn hier erwartet sie, dass der Arm komplettiert wird.

Man sieht eine Ballung der dunklen Linien im Bereich des antizipierten Arms im Scanpath der Sequenz und das Vorherrschen der grünen Färbung der AOI „Antizipierter Verlauf der Linie" in der AOI-Grafik rechts in Abb. 6.6. Diese AOI hat in dieser Sequenz mit 42,8 % den höchsten Wert der gesamten Untersuchung.

Die Rezipientin setzt hier und während des gesamten Rezeptionsprozesses Stellen, die sie schon betrachtet hat, mit neu erscheinenden Spuren in Beziehung, indem sie immer wieder zwischen neuen und alten Details hin- und herblickt. Deutlich wird dadurch, dass Verstehen ein rekursiver Prozess ist mit ständigen Rück- und Vorgriffen auf erworbenes Wissen und Vorstellungen. Es ist „reziprok, insofern die einzelnen Elemente nicht isoliert, sondern im Zusammenhang mit anderen gedeutet werden; und es ist rekursiv, insofern die Deutungen permanent weiterbearbeitet und modifiziert werden, bis ein befriedigendes Verständnis erzielt ist" (Bucher 2012: 70). Auch in den folgenden Sequenzen fixiert die Betrachterin immer wieder diesen Roboterkopf-und-Arm-Zusammenhang. Der fehlende Oberarm, der aus technischen Gründen der Begrenzung der Glasplatte nicht entstehen kann, was die Betrachterin aber nicht weiß, scheint zumindest latent ein Thema zu bleiben.

Abb. 6.5: Die Gemeinschaft der Rezipierenden vor dem CITEC, 2016. Fotografie: Olga Petukova.

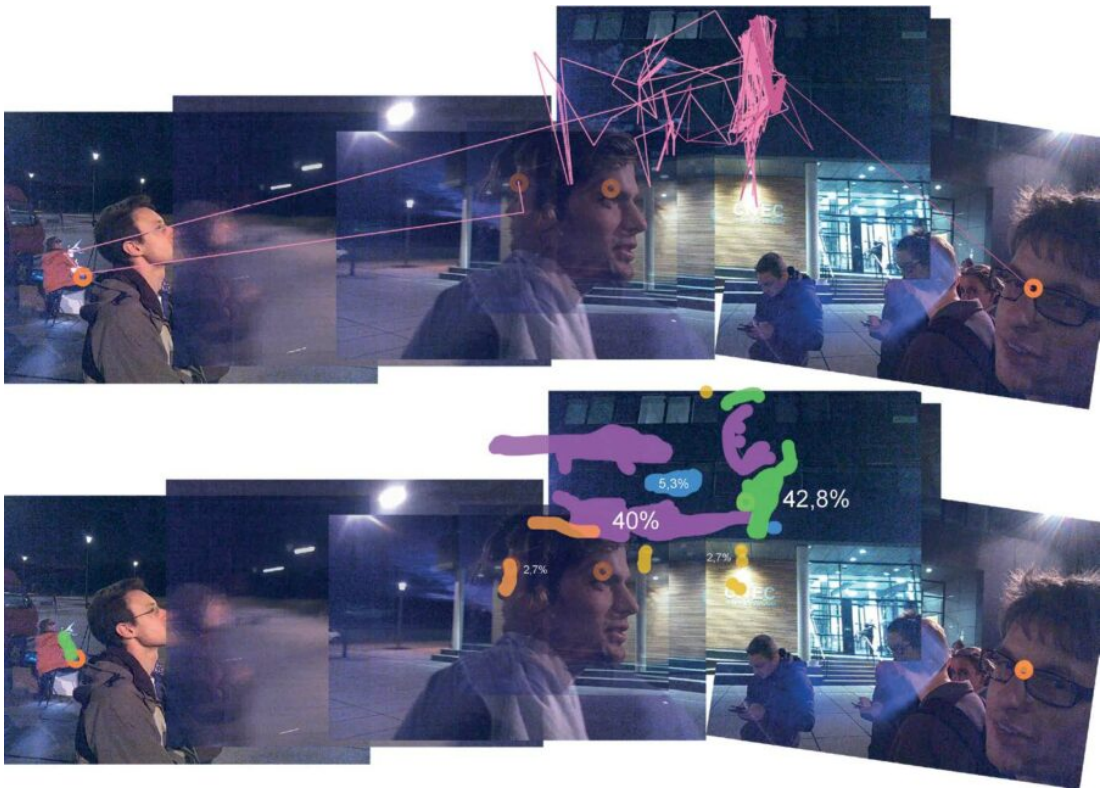

Abb. 6 6: Die Betrachterin, die auf den Bildern nicht zu sehen ist, weil diese als Filmstills der Eyetracking-Aufnahmen ihren Blick zeigen, vergleicht den Roboterkopf mit vorher entstandenen Elementen. Scanpath und AOIs von Sequenz 13 (Min 07:24:19 bis 07:51:07). Die dunkleren Linien im Scanpath zeigen die Blickbewegung im ersten Teil, die helleren diejenige im zweiten Teil der Sequenz. Lichtlinie (violett): 40 %, Wand (blau): 5,3 %, Blinzeln/Blick weg (rot): 1,4 %, markantes Raumelement: 2,7 % (gelb), antizipierter Verlauf der Linie (grün): 42,2 %, Mitbetrachter*innen: 2,7 %. Grafik: Nikola Dicke.

Den Moment, in dem die Licht-Zeichnung mit den Binärziffern von einer Fassadenprojektion in den Innenraum hinter der Fassade greift, erfasst und beurteilt die Betrachterin sehr präzise:

„Das fand ich ganz interessant, weil's eben dann nochmal anders war als der Rest des Bildes, der ja im Prinzip […] immer auf der Fassade selbst gelandet ist" (Dicke 2021: 289). So gelingt ihr der Wechsel vom wiedererkennenden zum „sehenden" Sehen (Imdahl 1996: 304) und zu einer Verarbeitung von komplexen Zusammenhängen von Bedeutung, Stil und Wirkung.

Die Analyse der Blickbewegungsaufzeichnung der Betrachterin fördert einen Prozess zutage, der mit den Phasen einer ästhetischen Erfahrung übereinstimmt, wie sie von Helmut Leder und Kolleg*innen definiert wird (vgl. Leder et al. 2004: 492). Diese Phasen bestehen aus der perzeptuellen Analyse, der impliziten Informationsintegration, der expliziten Klassifikation, der bewussten kognitiven Interpretation und der Evaluation. Allerdings ist diese ästhetische Erfahrung nicht, wie Leder et al. implizieren (vgl. ebd.), ein rein individueller, sondern, wie bisher für die gesamte künstlerisch-performative Praxis gezeigt, ein gemeinschaftlicher, ko-konstruierter Prozess.

Kunst als ko-konstruktive ästhetisch-reflexive Praxis

Dies zeigt die Partitur der multimodalen Videointeraktionsanalyse der Sequenz (Abb. 6.7), in der die Kontur eines echsen- oder krokodilartigen Wesens auf der Fassade entsteht. Einige Betrachter*innen haben die Figur als Echse erkannt und sprechen dies

laut aus. Die Zeichnerin will aber die Echse als Chamäleon verstanden wissen und malt Punkte in die Kontur. Ein Betrachter äußert: „he is getting out of the water“ und untermalt dies gestisch, woraufhin jemand anders die Assoziation „evolution“ hat. Das Punktemuster lässt einen dritten „cheeta“ (Gepard) assoziieren. Damit ist die Probandin als Betrachterin nicht einverstanden („With this tail it’s not a cheeta.“) und verschmilzt all diese Überlegungen zu einem „cheeta-crocodile“ (Gepard-Krokodil). Diese Hybridisierung wiederum bringt die Idee hervor, dass es sich um Superman handelt. Die Gruppe reagiert hier auf zeichnerische Äußerungen der Produzentin ebenso wie auf beschreibende oder interpretierende Äußerungen der anderen Teilnehmer*innen. Dieser Prozess der sozialen Perzeption und Kognition stellt sich in zeichnerischen, sprachlichen und gestischen Äußerungen dar.

So wie für die Betrachterin der fehlende Roboteroberarm ein Thema in ihrer individuellen Inferenzbildung bleibt, so kommt die Gruppe immer wieder auf die Namensfindung für das echsenartige Wesen zurück. Inhaltlich bleibt es bei „a combination of a crocodile, a biter, and a cheeta“ oder aber „crocodile versus cheeta” (Dicke 2021: 295). Der Begriff “combination” wirkt als Aufforderung, folgende Kombinationen aus den verschiedenen Tiernamen zu bilden: “chocodile“ (etwa: Gepardil = Gepard-Krokodil) oder „crocochee“ (etwa: Krokopard). Schließlich gibt es nach dem Ende der Performance noch eine Konsensbildung zu diesem Thema, denn zumindest einer der Betrachter will die Zeichnung, die als künstlerische Äußerung durch Offenheit, Mehrdeutigkeit und Alterität charakterisiert ist, unbedingt vereindeutigen. Die aufgezeichnete Unterhaltung der Probandin mit ihrem Mitbetrachter im Anschluss an die Performance zeigt dies: „Mitbetrachter: ‚Try to figure out what the animal was.‘ Probandin: ‘A chocodile, a cheeta-crocodile.’ Mitbetrachter: ‘Okay, okay. I take that’” (ebd.).

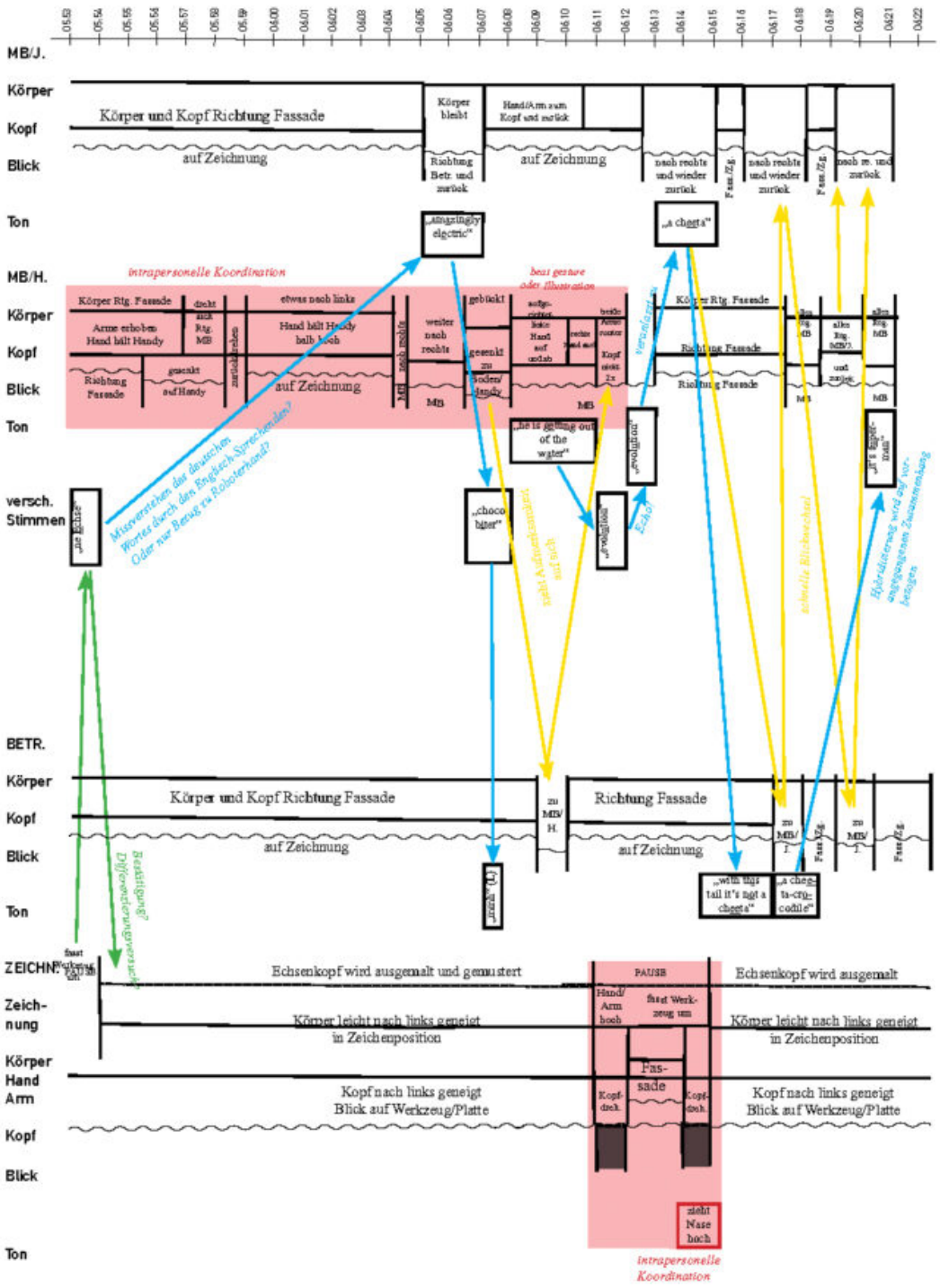

Abb. 6.7: Soziale Perzeption und Kognition: Partitur der multimodalen Videointeraktionsanalyse von Min 05:53 bis 06:20. Grafik: Nikola Dicke.

Neben diesen kollaborativen Ko-konstruktionen, in denen Bedeutung in der sozialen Interaktion ausgehandelt und gemeinsam erzeugt wird, sind im Verlauf der Performance auch kooperative Situationen zu finden. Zum Ende der Performance geschieht

eine solche Kooperation zwischen der Zeichnerin und dem Versuchsleiter, ohne dessen Hinweis sie eventuell nicht auf ihre Idee für den Abschluss der Performance gekommen wäre. Die Zeichnerin schaut auf die Stelle der Fassade, die ihr von Anfang an Probleme bereitet hat (Abb. 2). Hier überstrahlen die Spots am Eingang des CITEC-Gebäudes ihre ersten gezeichneten Elemente und sie muss während der gesamten Performance mit diesem Fehler in ihrer vorbereitenden Ortsbegehung umgehen. Sie ist sich an dieser Stelle unsicher, ob sie die Performance beenden soll, nimmt ihr Werkzeug hoch und schaut zum Versuchsleiter und zum Publikum. Der Versuchsleiter kommt zu ihr und berät sie: „Du hast die Stufen noch“ (ebd.: 318). „Da hast du recht, aber was mach ich denn da? Da kann ich ja ‘ne kleine Botschaft hinschreiben“, antwortet die Zeichnerin und findet dann in der Betrachtung des „HALLO“ eine Idee für diese Botschaft, die den Bogen zurück zum Anfang schlägt. Sie schafft mit dem Schriftelement „Thank you for watching!“ eine Art Coda, die auf den Bezug zur realen Welt rekurriert und die explizite Kommunikation mit dem Publikum am Anfang der Performance aufgreift. Dieser schriftliche Dank an die Zuschauenden bildet mit dem „HALLO“, das den Start der Performance für das Publikum markierte, einen Rahmen um die kommunikative Aufgabe und die gemeinsame interaktionale Leistung.

Nicht nur die hier untersuchte Interaktionssituation zwischen Produktion und Rezeption in der Licht-Zeichen-Performance stellt eine selbstreferentielle, wirklichkeitskonstituierende und autopoietische Feedback-Schleife (Fischer-Lichte 2017: 33) dar, sondern jede künstlerische Praxis, wie der Philosoph Georg W. Bertram betont: Kunst „ist nicht einfach eine spezifische Praxis, sondern eine spezifische reflexive Praxisform – eine spezifische Ausprägung von Praktiken, mittels deren Menschen im Rahmen einer kulturellen Praxis Stellung zu sich nehmen“ (Bertram 2018: 13). Diese Praktiken konstituieren sich situativ und prozessual, sie erzeugen ihren Sinn und ihre Akteur*innen erst in der Praxis selbst in intersubjektiver bzw. interobjektiver Weise und stehen daher „immer wieder zur Disposition“ (ebd.), und zwar abhängig von den Akteur*innen und dem Kontext: „Central to the phenomena being investigated here is context, as exemplified in the endogenous activities participants are engaged in, the reflexive relationship between those activities, and the material artefacts that make them possible. […] All of the data examined […] have displayed the interdependece of cognitive processes, tool use, and social organization.“ (Goodwin/Goodwin 1998: 70, 80) Daher kann man mit Edwin Hutchins die Auffassung von Kognition erweitern hin zu einer kognitiven Ökologie oder verteilten Kognition, die über mentale und körperliche Prozesse des Individuums hinaus die soziale und materielle Umwelt mit einbezieht: „[A] group of people working together is a distributed cognition system. In such a case, cognition is distributed across brains, bodies, and a culturally constituted world […] when a person performs a cognitive task (e. g., remembering) in coordination with cognitive artifacts (e. g., using paper and pencil) a different set of internal and external resources is assembled into a dynamical functional system.“ (Hutchins 2020: 367, 378)

Konsequenzen für die kunstpädagogische Praxis

Die hier vorgestellten empirischen Erkenntnisse zur künstlerischen Praxis, die sich als soziales Phänomen kollaborativ ko-konstituiert und in Gemeinschaftlichkeit vollzieht, untermauern die Dringlichkeit des kunstpädagogischen Desiderats: Neben den individuellen Lernprozessen muss wesentlich stärker das ko-konstruktive und rekursive Lernen (vgl. Kaiser 2022: 98-100) in soziomateriellen Systemen verteilter Kognition und Praxis in den Fokus gestellt werden. Kunstunterricht arbeitet immer schon im Kontext verteilter Kognition, da besonders bildliches Wahrnehmen und Gestalten die wichtige orchestrierte Zusammenarbeit der hybriden Akteur*innen, wie Lehrende, Schüler*innen, Medien und Materialien in ästhetischen Erkenntnisprozessen schult. Kollektive und kollaborative Prozesse sollten daher im schulischen Kunstunterricht, in der außerschulischen Kunstvermittlung sowie in allen Phasen der Ausbildung künstlerischer Lehrkräfte nicht Ausnahme, sondern die Regel sein (siehe die Beiträge von Krebber und Dicke/Marski in diesem Band). Auf diese Weise leistet die Kunstpädagogik auf allen gesellschaftlichen Ebenen einen wichtigen Beitrag zur Umsetzung der Roadmap für„Education for Sustainable Develompent 2030“ (UNESCO 2020), die den Umbau der Bildungsinfrastrukturen hin zu kollaborativem, interdisziplinärem und projektbasiertem Lernen nicht als utopische Vision, sondern als in naher Zukunft zu implementierende Realität vorstellt: „Employ interactive, project-based, learner-centred pedagogy. Transform all aspects of learning environment through a whole-institution approach to ESD to enable learners to live what they learn and learn what they live” (ebd.: 8).

Anmerkungen

[1] Zu nennen wären hier vor allem die ethnographische bzw. diskursanalytische Praxisforschung von Christiane Schürkmann (2017) und Gilles Renout (2012) sowie die kognitionswissenschaftlichen Studien von Gerald C. Cupchik (1992), Peter van Sommers (1984) oder R. C. Miall und John Tchalenko (2001).

[2] Die Retrospektiven-Think-Aloud-(RTA)-Protokolle werden angefertigt, indem die Proband*innen (im Fall dieser Studie ich als Zeichnerin bzw. die Rezipient*in) ihre Blickbewegungs-Aufzeichnung per Video anschauen und kommentieren. Diese Kommentare werden ebenfalls per Video und Audio aufgezeichnet und betreffen z. B. die Richtung, in die die Proband*in geschaut hat, was er oder sie dabei gedacht oder gefühlt hat. Die oder der Interviewende erinnert die Proband*in lediglich daran weiterzusprechen. Das Retrospektive Laute Denken hat gegenüber dem bei einer Tätigkeit Mitlaufenden Lauten Denken (Concurrent Think Aloud oder kurz CTA) den Vorteil, dass die Schwierigkeit der Aufgabe das Think Aloud nicht beeinflusst und umgekehrt. Sowohl CTA als auch RTA sind valide und verlässliche Methoden, die Proband*innen ihre mentalen Prozesse verbalisieren lassen, so dass eine Annährung daran entsteht, wie sie Informationen verarbeiten und zu einer Lösung kommen. Der im RTA auftretende Effekt der Postrationalisierung kann dadurch minimiert werden, dass die Zeit zwischen der aufgezeichneten Tätigkeit und dem Erstellen des RTA-Protokolls möglichst kurz ist (vgl. Dicke 2021: 216-217).

Literatur

Ansorge, Ulrich/Leder, Helmut (2017): Wahrnehmung und Aufmerksamkeit. Wiesbaden: Springer.

Bergold, Jarg B./Breuer, Franz (1987): Methodologische und methodische Probleme bei der Erforschung der Sicht des Subjekts. In: Bergold, Jarg B./Flick, Uwe (Hrsg.): Einsichten – Zugänge zur Sicht des Subjekts mittels qualitativer Forschung. Tübingen: DGVT, S. 20-53.

Bertram, Georg W. (2018): Kunst als menschliche Praxis. Eine Ästhetik. Berlin: Suhrkamp. Brockmann, Andrea (2013): Rätselhaftes im Dunkeln. Zeichnerische Interventionen von Nikola Dicke als sozial praktizierte Form der Kunst. In: DA, Kunsthaus Kloster Gravenhorst (Hrsg.): Nikola Dicke. Graffiti-Mobil. Bönen: Druckerei Kettler, S. 5-7.

Bucher, Hans-Jürgen (2012): Multimodalität – ein universelles Merkmal der Medienkommunikation: Zum Verhältnis von Medienangebot und Medienrezeption. In: Ders./Schumacher, Peter (Hrsg.): Interaktionale Rezeptionsforschung. Wiesbaden: Springer, S. 51- 82.

Charmaz, Kathy C. (2006): Constructing Grounded Theory. A practical Guide Through Qualitative Analysis. London, Thousand Oaks, Neu Delhi: Sage.

Cupchik, Gerald C. (1992): From perception to production: A multilevel analysis of the aesthetic process. In: Ders./Lázló, János (Hrsg.): Emerging visions of the aesthetic process. Psychology, semiology, and philosophy. Cambridge: University Press, S. 83-99.

Dicke, Nikola (2021): Thank you for watching! Ästhetische Reflexivität im Wechselspiel von künstlerischer Produktion und Rezeption. München: kopaed.

Eberle, Thomas S. (2007): Ethnomethodologie und Konversationsanalyse. In: Schützeichel, Rainer (Hrsg.): Handbuch Wissenssoziologie und Wissensforschung. Konstanz: UVK, S. 139-160.

Fischer-Lichte, Erika (2017): Ästhetik des Performativen. Frankfurt am Main: Suhrkamp. Goodwin, Charles/Goodwin, Marjorie Harness (1998): Seeing as situated activity: Formula-

ing planes. In: Engeström, Yrjö/Middleton, David (Hrsg.): Cognition and Communication at Work. Cambridge: University Press, S. 61-95.

Hutchins, Edwin (2020): The Distributed Cognition Perspective on Human Interaction. In: Enfield, N. J./Levinson, Stephen (Hrsg.): Roots of Human Sociality. Culture, Cognition and Interaction. London: Routledge, S. 375-398.

Imdahl, Max (1996): Cézanne – Bracque – Picasso. Zum Verhältnis zwischen Bildautonomie und Gegenstandssehen. In: Boehm, Gottfried (Hrsg.): Imdahl, Max: Gesammelte Schriften, Band 3: Reflexion – Theorie – Methode. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 300-380.

Kaiser, Michaela (2022): Konturen inklusiver Kunstpädagogik. Zum Verhältnis Künstlerischer Feldforschung, Ästhetischer Forschung und inklusiver Didaktik. In: Brenne, Andreas/Kaiser, Michaela (Hrsg.): „Die Bildung Aller“. Inklusive Kunstpädagogik. Hannover: fabrico. S. 91- 102.

Küpper, Joachim/Menke, Christoph (2016): Einleitung. In: Dies. (Hrsg.): Dimensionen ästhetischer Erfahrung. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 7-15.

Leder, Helmut/Belke, Benno/Oeberst, Andries/Augustin, Dorothee (2004): A model of aesthetic appreciation and aesthetic judgements. In: British Journal of Psychology. Heft 95/4, S. 489- 508.

Locher, Paul J./Overbeeke, Kees/Wensveen, Stephan (2010): Aesthetic Interaction: A framework. In: Design Issues, Jg. 26, Nr. 2, S. 70-79.

Luhmann, Niklas (2017): Die Kunst der Gesellschaft. Frankfurt am Main: Suhrkamp. Malafouris, Lambros (2013): How Things Shape the Mind. A Theory of Material Engagement. Cambridge, Massachusetts, London: MIT Press.

Matthias, Agnes (2007): Zeichnungen des Lichts. Clichés-verre von Corot, Daubigny und anderen aus deutschen Sammlungen. Dresden: Verlag der Staatl. Kunstsammlungen Dresden, Kupferstich-Kabinett.

Mersch, Dieter (2002): Ereignis und Aura. Untersuchungen zu einer Ästhetik des Performativen. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Miall, R. C./John Tchalenko (2001): A Painter’s Eye Movements: A Study of Eye and Hand Movement during Portrait Drawing. In: Leonardo, Jg. 34, Nr. 1, S. 35-40.

Morris, Robert (1970): Some Notes on the phenomenology of Making: The Search for the Motivated. In: Artforum, S. 62-66.

Pelz, Bettina (2017): Visuelle Interferenzen. In: Mertens Robert (Hrsg.): Nikola Dicke – Lose Leute, fahrendes Volk. Aachen: Verlag Robert Mertens, S. 4-11.

Peters, Maria (2005): Performative Handlungen und biografische Spuren in Kunst und Pädagogik (Kunstpädagogische Positionen, Bd. 11). Hamburg: University Press.

Renout, Gilles (2012): Wissen in Arbeit und in Bewegung. Aktuelle Strategien von „Lebenskünstlerinnen“ in Kreativarbeit und zeitgenössischem Tanz. Wiesbaden: Springer.

Sacks, Harvey (1995): Lectures on Conversation, Bd. I u. II, Oxford: Blackwell Publishing.

Salvi, Carola/Bowden, Edward M. (2016): Looking for Creativity: Where do we look when we look for new ideas? In: Frontiers in Psychology, Jg. 7, S. 22-33.

Schmitt, Reinhold (2015): Positionspapier: Multimodale Interaktionsanalyse. In: Dausendschön-Gay, Ulrich/Gülich, Elisabeth/Krafft, Ulrich (Hrsg.): Ko-Konstruktionen in der Interaktion. Die gemeinsame Arbeit an Äußerungen und anderen sozialen Ereignissen. Bielefeld: De Gruyter, S. 43-51.

Schön, Donald A. (1982): The Reflective Practitioner – How professionals think in action. New York: Basic Books.

Schürkmann, Christiane (2017): Kunst in Arbeit. Künstlerisches Arbeiten zwischen Praxis und Phänomen. Bielefeld: transcript.

Schumacher, Peter (2012): Blickaufzeichnung in der Rezeptionsforschung: Befunde, Probleme und Perspektiven. In: Bucher, Hans-Jürgen/Schumacher, Peter (Hrsg.): Interaktionale Rezeptionsforschung. Theorie und Methode der Blickaufzeichnung in der Medienforschung. Wiesbaden: Springer, S. 111-134.

Solso, Robert L. (1999): Cognition and the Visual Arts. Cambridge, Massachusetts, London: MIT Press.

UNESCO (2020): Education for Sustainable Development. A Roadmap. Paris: UNESCO. van Sommers, Peter (1984): Drawing and Cognition. Descriptive and experimental studies of graphic production processes. Cambridge: University Press.

Vorderer, Peter (2006): Unterhaltung: Lust, Leiden, Lernen. In: Frizzoni, Brigitte/Tomkowiak, Ingrid (Hrsg.): Unterhaltung. Konzepte – Formen – Wirkungen. Zürich: Chronos, S. 69-79.

Abbildungen

Abb. 6.1: Nikola Dicke: Partizipative Licht-Zeichen-Performance auf dem Love Light Festival im englischen Norwich im Februar 2022. Fotografie: Nikola Dicke, © VG Bild- Kunst, Bonn 2023.

Abb. 6.2: Nikola Dicke: Licht-Zeichnung am CITEC, Universität Bielefeld, 2016. Fotografie: Olga Petukova, © VG Bild-Kunst, Bonn 2023.

Abb. 6.3: Die Zeichnerin erkundet den Zusammenhang zwischen gezeichneter und projizierter Linie und erschließt zeichnerisch das Element „Menschenhand“. Scanpath und AOIs von Sequenz 5 (Min 02:08:20 bis 03:03:14). Grafik: Nikola Dicke.

Abb. 6.4: Die Zeichnerin plant den „Roboterkopf“ und führt ihn aus, Scanpath und AOIs von Sequenz 8 (Min 06:57:00 bis 08:09:18). Grafik: Nikola Dicke.

Abb. 6.5: Die Gemeinschaft der Rezipierenden vor dem CITEC, 2016. Fotografie: Olga Petukova, © VG Bild-Kunst, Bonn 2023.

Abb. 6.6: Die Betrachterin vergleicht den Roboterkopf mit vorher entstandenen Elementen. Scanpath und AOIs von Sequenz 13 (Min 07:24:19 bis 07:51:07). Grafik: Nikola Dicke.

Abb. 6.7: Soziale Perzeption und Kognition: Partitur der multimodalen Videointeraktionsanalyse von Min 05:53 bis 06:20. Grafik: Nikola Dicke.