

## IV. Rollenbildung

---

Im zweiten Kapitel wurde in phänomenologischer Perspektive die responsiv-performative Logik der vorliegenden Arbeit dargestellt, dadurch ein Verständnis von Erfahrung begründet sowie ein erster Zugang zur Logik der *spontanen Aufforderung* als Datenerhebungsmethode ermöglicht. Im dritten Kapitel wurden ausgehend von dieser responsiv-performativen Logik und vor dem Hintergrund der *responsiven Erfahrungsräume* die Konzepte des *Selbstgesprächs* und des *pointing in plan-séquence* entwickelt, die zusammen mit der *spontanen Aufforderung* die Methode der Datenerhebung theoretisch begründen. Indem abschließend die Simultanität des *Selbstgesprächs* und des *pointing in plan-séquence* erörtert wurde, konnte ein weiterer theoretischer Zugang zum Forschungssetting gewonnen werden, der die Spontaneität und Simultanität als ineinandergreifende Dimensionen bzw. Eigenschaften des Performativen in den Blick nimmt und somit ein Verständnis des *Selbstgesprächs* und *pointing in plan-séquence als Aufführungen* ermöglicht. Nach einer Vorstellung des Forschungsdesigns sowie seines Gegenstands, der installativen Arbeit *House*, wird in diesem Kapitel zunächst der ausgewählte *Prozess 33* in einer rekonstruktiven Geste interpretiert, um ihn anschließend anhand der entwickelten Konzepte des *Selbstgesprächs* und des *pointing in plan-séquence* gemäß einer responsiv-performativen Logik theoretisch zu kontextualisieren. Im Folgenden wird also gefragt, *wie* und *wodurch* sich am Beispiel *House* die jeweils individuelle Erfahrung der Installation konstituiert und wie sie sich als solche artikuliert. Zugleich wird die Frage aufgeworfen, wie dabei die Betrachter:innen als Subjekte dieser Erfahrung in den Blick genommen werden können. In Bezug auf die zugrundeliegende Forschungsfrage der Arbeit – *Wie erfahren wir künstlerische Installationen?* – wird in kritischer Auseinandersetzung mit bereits bestehender Literatur zunächst eine Theorie konstruiert, die in methodologischer Perspektive verschiedene Implikationen mit sich bringt, so dass die Forschungsfrage im Laufe der weiteren Auseinandersetzung konkretisiert bzw. erweitert wird. Ausgehend von der erweiterten Forschungsfrage werden zuletzt weitere *Prozesse* miteinbezogen, die die Sättigung der theoretischen Überlegungen ermöglichen und dadurch Antwortperspektiven zur Forschungsfrage eröffnen.

## Constructing the research

Wie bereits im zweiten Kapitel ausführlich dargestellt wurde, geht die vorliegende Arbeit von der responsiv-performativen Konstitution situativ-ästhetischer Wirklichkeiten aus, die sich als solche im *Selbstgespräch* und im *pointing in plan-séquence* ordnungskontingent hervorbringen. Die Frage nach der Erfahrung von Installationen und dadurch der Interpretation einer solchen Konstitution bzw. Konstruktion setzt im Einklang dieses Verständnisses eine Methodologie wie die *Grounded Theory* bzw. der *konstruktivistischen Grounded Theory* voraus, die die Theoriebildung der Forscher:innen als Konstruktionen bzw. als deren konstruierte, situierte Wirklichkeiten in den Blick nimmt, die also stets von den Forscher:innen, von ihren Perspektiven und jeweiligen Einbettungen abhängig sind.<sup>1</sup> Während im Folgenden zunächst die Methodologie der *konstruktivistischen Grounded Theory*<sup>2</sup> nach Kathy Charmaz im Vergleich zur objektivistischen *Grounded Theory* vorgestellt werden soll, wird zugleich die Konstruktion sowie die Struktur der vorliegenden Arbeit erkennbar.

Während sich die Grounded-Theory-Methodologie (GTM) als ein empirisches Forschungsverfahren und auf diese Weise als Instrument zur Theorieentwicklung verstehen lässt, kann die Grounded Theory (GT) als das Ergebnis dieses Verfahrens, als die konstruierte Theorie der jeweiligen Studie verstanden werden.<sup>3</sup> Wie der Theater- und Erziehungswissenschaftler Franz Breuer in seiner Publikation *Reflexive Grounded Theory* argumentiert, werden

»auf Basis von Erfahrungsdaten aus alltagsweltlichen Kontexten [...] – von einer vorläufigen Problematisierungsperspektive ausgehend – theoretische Konzepte und Modellierungen entwickelt und dabei fortwährend rekursiv an die Erfahrungsebene zurückgebunden. Die entsprechende Theorie eines sozialen Weltausschnitts bzw. eines Problemthemas wird »gegenstandsbegründet« herausgearbeitet (»grounded«).<sup>4</sup>

Die spezifische Bezeichnung *gegenstandsbegründet* bzw. *grounded* weist, wie Christina Henkel schreibt, auf das Ziel der GTM, also auf die »Generierung einer aus den gewonnenen Daten begründeten Theorie« hin.<sup>5</sup> Die Arbeitsweise der GTM lässt sich als ein iterativer Prozess nachvollziehen und erfordert, wie die qualitativen Sozialforscher:innen Günter Mey und Katja Mruck in ihrer Publikation *Grounded-Theory-Methodology* argumentieren, »einen ständigen Wechsel zwischen Handeln (Datenerhebung) und Reflexion (Datenanalyse und Theoriebildung).«<sup>6</sup>

- 
- 1 Vgl. Charmaz, Kathy: *Constructing Grounded Theory. A Practical Guide through Qualitative Analysis*, 2006, S. 10
  - 2 Im Folgenden CGTM
  - 3 Vgl. Mey, Günter; Mruck, Katja: *Grounded-Theory-Methodology: Entwicklung, Stand, Perspektiven*, in: Mey, Günter; Mruck, Katja (Hg): *Grounded Theory Reader*, 2011, S. 11–48
  - 4 Breuer, Franz: *Reflexive Grounded Theory. Eine Einführung für die Forschungspraxis*, 2010, S. 39
  - 5 Henkel, Christina: *Interaktion und Lebensweltgestaltung im fremdkulturellen Kontext: Interkulturalitätskonzepte zwischen Theorie und Praxis*, 2020, S. 54
  - 6 Mey, Günter; Mruck, Katja: *Grounded-Theory-Methodology: Entwicklung, Stand, Perspektiven*, 2011, S. 23

»Analyse und Theoriebildung beginnen bereits mit dem erst erhobenen Datenmaterial, sie dienen in all ihrer Vorläufigkeit als Startpunkt für eine fortlaufende Präzisierung der Forschungsfrage und für kontinuierliche Hypothesen- und Theoriegenerierung [...].«<sup>7</sup>

Dieser iterative Prozess bezieht sich sowohl auf die GTM als auch auf die CGTM, die sich als eine zeitgenössische Version der objektivistischen Grounded Theory verstehen lässt, die von Glaser und Strauss entwickelt wurde.<sup>8</sup> Der wesentliche Unterschied zwischen diesen beiden Versionen besteht darin, dass in der GTM eine gewisse Zurückhaltung des Vorwissens gefordert und zugleich mit der Annahme operiert wird, dass Forscher:innen ihre Objektivität bzw. eine neutrale Beobachtungshaltung bewahren.<sup>9</sup> Die Frage jedoch, welches Wissen aus den Daten entsteht und welches »den Daten eine bestimmte Interpretation aufzwingt«, führt, wie Henkel in Anlehnung an den Erziehungswissenschaftler Christoph Hohage argumentiert, zu einem Paradigmenwechsel in den 1990er Jahren und zur Entstehung der CGTM.<sup>10</sup> Zur Verfahrensweise der CGTM schreibt Charmaz, dass »any theoretical rendering offers an *interpretive* portrayal of the studied world, not an exact picture of it.«<sup>11</sup> Dieses Prinzip weist zugleich darauf hin, dass die von Forscher:innen entwickelten Theorien sich als Konstruktionen bzw. als konstruierte, situierte Wirklichkeiten verstehen lassen, die stets von den Forscher:innen bzw. von deren Perspektiven und jeweiligen Einbettungen abhängig sind.<sup>12</sup> Die CGTM geht somit von einer »relativistischen Epistemologie aus und versteht Wissen als sozial hergestellt«,<sup>13</sup> während die GTM nach Glaser und Strauss die Generierung einer allgemeingültigen, universellen Theorie als das Ziel ihrer Studien formuliert.<sup>14</sup> Somit vertritt Charmaz die Haltung, dass die CGTM eine Forschungsvariante darstellt, die »abhängig [...] von unserem Wissen über das Feld [ist]. Für uns sind die Daten eher Konstruktionen als »Entdeckungen«, unsere Analyse eher interpretative Darstellungen als objektive Berichte oder die einzige Sichtweise auf eine Thematik.«<sup>15</sup> Die jeweiligen Thesen und Theorien, die anhand der CGTM konstruiert werden, müssen daher stets ordnungskontingent verstanden werden.

Die CGTM nimmt auf diese Weise eine *reflexive Haltung* »gegenüber unseren Handlungen, [den] Situationen und Teilnehmenden im Forschungs-Setting und auch gegen-

7 Ebd., S. 23

8 Charmaz, Kathy: Den Standpunkt verändern: Methoden der konstruktivistischen Grounded Theory, in: Mey, Günter; Mruck, Katja (Hg.): Grounded Theory Reader, 2011, S. 184

9 Vgl. Hohage, Christoph: Kathy Charmaz' konstruktivistische Erneuerung der Grounded Theory, in: Equit, Claudia; Hohage, Christoph (Hg.): Handbuch Grounded Theory. Von der Methodologie zur Forschungspraxis, 2016, S. 114–115

10 Vgl. Henkel, Christina: Interaktion und Lebensweltgestaltung im fremdkulturellen Kontext: Interkulturalitätskonzepte zwischen Theorie und Praxis, 2020, S. 56–57

11 Charmaz, Kathy: Constructing Grounded Theory. A Practical Guide through Qualitative Analysis, 2006, S. 10

12 Vgl. ebd., S. 10

13 Charmaz, Kathy: Den Standpunkt verändern: Methoden der konstruktivistischen Grounded Theory, 2011, S. 184

14 Ebd., S. 190

15 Ebd., S. 186

über unseren eigenen analytischen Konstruktionen ein«<sup>16</sup> und lässt sich daher als eine *selbst-reflexive* Erweiterung der GTM in den Blick nehmen.<sup>17</sup> Dies erfordert eine Reflexivität auf zwei Ebenen: Während in Bezug auf die Teilnehmer:innen im Forschungssetting von der responsiv-performativen Hervorbringung der situativen, ästhetischen Wirklichkeiten ausgegangen wird, die sich als solche jeweils im *Selbstgespräch* und im *pointing in plan-séquence* konstruieren, lässt sich meine Funktion als Interpretin, Forscherin und Teilnehmerin am Forschungssetting in der gleichen konstruktivistischen Geste nachvollziehen. Das bedeutet, dass die im Folgenden präsentierten Theorien auf subjektiven Interpretationen beruhen, die als solche vor dem Hintergrund meines Vorwissens, meiner Erfahrungen und Interessen und durch das situative *Anknüpfen* an das empirische Material konstruiert werden. In dieser Hinsicht sind diese Konstruktionen als situativ und ordnungskontingent in den Blick zu nehmen. In Bezug auf die anfängliche Forschungsfrage, *Wie erfahren wir künstlerische Installationen?*, wird somit im Folgenden *eine* von mehreren Interpretationsmöglichkeiten angeboten, die in der zuvor dargestellten responsiv-performativen Logik begründet ist bzw. die sich vor dem Hintergrund der *responsiven Erfahrungsräume* nachvollziehen lässt.

In Bezug auf die Interpretationsweisen der CGTM betrachtet Charmaz zudem die Methoden der Grounded Theory als eine Reihe von Prinzipien und Praktiken anstelle von Vorschriften und Rezepten, die nach Glaser und Strauss in der CTM gefordert wurden.<sup>18</sup> Diese Haltung ermöglicht zugleich, dass die Methoden der Grounded Theory in der Theoriegenerierung mit anderen qualitativen Analyse- und Interpretationsweisen ergänzend konzipiert bzw. kombiniert werden können. In der vorliegenden Arbeit verwende ich vor dem skizzierten Hintergrund die *dokumentarische Methode*, die sich als ein Verfahren der Rekonstruktion des empirischen Materials als produktiv erweist. Die *dokumentarische Methode*, die unter dem Abschnitt *Erste Annäherung an die Prozesse* detailliert dargestellt wird, ersetzt in diesem Sinne den anfänglichen Codierungsprozess der CGTM. Während die *formulierende Interpretation* als erster Schritt der dokumentarischen Methode in der vorliegenden Arbeit das *initiale Kodieren* ersetzt, steht die anschließende *reflektierende Interpretation* an Stelle des *fokussierten Kodierens*. Diese zwei Phasen in der CGTM gelten als eigenständige Phasen, zwischen denen gewechselt werden kann. Das *theoretische Kodieren* folgt auf diese beiden Phasen mit dem Ziel, die Beziehungen zwischen den Codes, den Kategorien der *initialen* und *fokussierten Kodierphase* und den Theorien zu untersuchen.<sup>19</sup> Das *theoretische Kodieren*, das eine *theoretische Sensibilität* und dementsprechend ein fachliches Vorwissen voraussetzt, geschieht in der vorliegenden Arbeit durch einen phänomenologischen Zugriff, wie er in den vorherigen theoretischen Kapiteln entwickelt wurde. Dieser phänomenologische Zugriff operiert dabei in der Logik der CGTM, in dem er auf den Konstruktionen der *formulierenden* und *reflektierenden Interpretation* aufbaut. Dies ermöglicht, anders als in der objektivistischen GTM, dass das *Kodie-*

16 Ebd., S. 184

17 Breuer, Franz; Muckel, Petra; Dieris, Barbara: Reflexive Grounded Theory. Eine Einführung für die Forschungspraxis, 2019, S. 41

18 Charmaz, Kathy: Constructing Grounded Theory. A Practical Guide through Qualitative Analysis, 2006, S. 9

19 Charmaz, Kathy: Constructing Grounded Theory, 2014, S. 150–151

ren unter Einbeziehung von theoretischem Wissen geschieht.<sup>20</sup> Die Notwendigkeit der dargestellten methodischen Modifikationen ist darin begründet, dass weder die CGTM noch die dokumentarische Methode einen differenzierten und produktiven Zugang zum vorliegenden empirischen Material anbieten und somit der Frage nach der *Erfahrung von Installationen* nicht gerecht werden können.

Das *theoretische Sampling*, das auf das *theoretische Kodieren* folgt und sich als Merkmal der GTM und der CGTM zeigt, wird auf der Grundlage der genannten phänomenologischen Einbettung konstruiert. Unter *theoretischem Sampling* lässt sich grundsätzlich eine Strategie verstehen, die die zu konstruierende Theorie anhand der Suche und/oder dem Sammeln von relevanten, einschlägigen Daten verfeinert und weiter ausarbeitet.<sup>21</sup>

»Theoretical sampling means seeking pertinent data to *develop* your emerging theory. The main purpose of theoretical sampling is to elaborate and refine the categories constituting your theory. You conduct theoretical sampling by sampling to develop the properties or your category(ies) until no new properties emerge.«<sup>22</sup>

Anhand dieser Suche bzw. anhand des Sammelns von einschlägigen, relevanten Daten wird die zu konstruierende *Theorie* gesättigt (*saturated*).<sup>23</sup> Wie die Grounded Theory selbst wird das *theoretische Sampling* im Laufe der jeweiligen Forschung erst konstruiert<sup>24</sup> und lässt sich von dem Verfahren des *initialen Samplings* unterscheiden. Initiales Sampling, wie Charmaz argumentiert, bietet einen Ausgangspunkt für die jeweilige Forschung, indem die Kriterien für das Sampling entlang der anfänglichen Forschungsfragen festgelegt werden.<sup>25</sup> Dies entspricht der Auswahl der Installation *House*, die den Gegenstand der vorliegenden Arbeit bildet. Initiales Sampling in der Grounded Theory, wie Charmaz darauf hinweist, »is where you start, whereas theoretical sampling directs you where you go.«<sup>26</sup> Das theoretische Sampling beschäftigt sich mit der konzeptuellen Verfeinerung von Theorien und hat keinen Anspruch auf eine Verallgemeinerung von Ergebnissen.<sup>27</sup> Das theoretische Sampling ist demzufolge strategisch, spezifisch und systematisch in den Blick zu nehmen, weil es sich auf die Verfeinerung von Theorien richtet, die auf der Grundlage der bereits identifizierten Kategorien vollzogen wird.<sup>28</sup> Wonach beim theoretischen Sampling gesucht und wie die Konstruktion des jeweiligen theoretischen Samplings genau durchgeführt wird, hängt nach Charmaz von den Zielen ab, die mit dem theoretischen Sampling verfolgt werden.<sup>29</sup>

- 
- 20 Vgl. Hohage, Christoph: Kathy Charmaz' konstruktivistische Erneuerung der Grounded Theory, 2016, S. 109
- 21 Charmaz, Kathy: *Constructing Grounded Theory. A Practical Guide through Qualitative Analysis*, 2006, S. 96
- 22 Ebd., S. 96
- 23 Ebd., S. 96–97
- 24 Ebd., S. 108
- 25 Ebd., S. 100
- 26 Ebd., S. 100
- 27 Ebd., S. 101
- 28 Ebd., S. 103
- 29 Ebd., S. 107

Die im Laufe der Forschung entstehenden Kategorien, Ideen und anfänglichen Theorien, sowie die dabei entstehenden Fragen ändern die Konstruktion des jeweiligen theoretischen Samplings.<sup>30</sup> Zugleich ändert das theoretische Sampling die Fragen der Forschung, indem diese ausgehend von den konstruierten Theorien verfeinert, fokussiert und weiter ausarbeitet werden. Die Logik des theoretischen Samplings »implies a quick, focused method of gathering pinpointed data. Some grounded theorists present it as an unproblematic step in refining theory. Yet conducting theoretical sampling entails more than technical and analytic procedures.«<sup>31</sup> Das *theoretische Sampling* unterscheidet sich von Sampling-Verfahren in anderen qualitativen Forschungsmethoden und Methodologien, da es sich weder an der anfänglichen Forschungsfrage orientiert noch eine repräsentative Rolle einnimmt. Die Schwierigkeit bzw. die Ambiguität des theoretischen Samplings liegt also darin, wie Charmaz argumentiert, dass es zunächst im Laufe der Forschung konstruiert wird und als solches über ein technisch-analytisches Verfahren hinausgeht. Das theoretische Sampling, das in der vorliegenden Arbeit schrittweise im Abschnitt *Rollenbildung als ästhetischer, responsiv-performativer Zugang* und abschließend im Abschnitt *Rollenbildung statt Typenbildung* vollständig konstruiert wird, lässt sich sowohl eine theoretische Verfeinerung als auch ein methodisch-methodologischer Eingriff verstehen, anhand dessen weitere einschlägige Daten gesucht, herangezogen und für die Sättigung der anfänglich konstruierten Theorie verwendet werden.

## House

Abbildung 1: Eigene Aufnahme House, Doug Aitken. ARoS Aarhus Kunstmuseum Dänemark. 2020.



30 Ebd., S. 108

31 Ebd., S. 110

*Abbildung 2: Eigene Aufnahme House, Doug Aitken. ARoS Aarhus Kunstmuseum Dänemark. 2020.*



*Abbildung 3: Eigene Aufnahme House, Doug Aitken. ARoS Aarhus Kunstmuseum Dänemark. 2020.*



Abbildung 4: *Eigene Aufnahme House, Doug Aitken.*  
ARoS Aarhus Kunstmuseum Dänemark. 2020.



Doug Aitken's *House* wurde als ein Teil der Ausstellung *Far From Home II*,<sup>32</sup> die zwischen Dezember 2020 und Januar 2024 unter dem damaligen Museumsleiter und Kurator Erlend Høyersten konzipiert wurde, im ARoS Aarhus Kunstmuseum in Dänemark zur Schau gestellt. Die Ausstellung *Far from Home II* behandelt das Spannungsfeld zwischen »dem Zuhause als Ort und dem Zuhause als zwischenmenschlichem, mentalem Aufenthaltsraum«, so das Museum.<sup>33</sup> Auf diese Weise widmet sich die Ausstellung der Frage nach der Bedeutung des Hauses in der Gegenwart. Die Installation *House* ist mittlerweile ein Teil der permanenten Sammlung von ARoS. Die Installation wird dort, wie in den ersten zwei Abbildungen zu sehen ist, in einem Raum inszeniert/präsentiert, der Eingangs- und Ausgangsrichtungen aufweist. In der Art der Kuration lässt sich *House* zudem als räumliche und zugleich metaphorische Verbindung zwischen Elmgreen & Dragset's *Welcome* (2017) und Ron Mueck's *Boy* (1999) erkennen.

Wie in der ersten und zweiten Abbildung zu sehen ist, ist der gesamte Raum entlang der Wände durch gestapelte, abgebrochene Holzteile gerahmt. In der Mitte des Raums befindet sich ein Video-Setting, das auf einen großen Tisch, womöglich ein Esstisch, mit zwei Sitzbänken gestellt ist.

32 *Far from Home* ist die letzte Ausstellung einer ARoS-Trilogie, die mit der Ausstellung *Out of Darkness* in 2014 angefangen hat.

33 Beschreibung der Ausstellung: <https://www.aros.dk/de/kunst/fruehere-ausstellungen/2024/far-from-home/>

Abbildung 5: Eigene Aufnahme: Video-setting, House, Doug Aitken.  
ARoS Aarhus Kunstmuseum Dänemark. 2020.



Auf dem Tisch befindet sich ein zweiseitiger Bildschirm, über den die Betrachter:innen sich ein circa elfminütiges Video ansehen können. Der Video-Loop zeigt die Eltern von Aitken, die sich entspannt und schweigend genau am gleichen Tisch und Sitzbänken wie in der Ausstellung gegenüber sitzen. Durch dieses Setting wird den Betrachter:innen der Installation ermöglicht, sich in die Lage von Aitkens Eltern zu versetzen. Während die Installation selbst ohrenbetäubend und verstörend laut ist, zeigen sich Aitkens Eltern äußerst entspannt und gelassen. Diese Gelassenheit wird mit den Abrissgeräuschen und dem durchdringenden Klang der Installation kontrastiert, der noch durch den gesamten zweiten Stock des Museums hallt. Dieser Kontrast wird noch zusätzlich gesteigert, indem im Video-Loop nur der Abriss selbst zu sehen gegeben wird. Die Betrachter:innen sehen also im Video ein Haus, das abgerissen und auseinandergenommen wird, ohne dabei die Personen zu sehen, die diese Arbeit tatsächlich durchführen.

Der eindringliche Geruch nach Sand, Staub und Holz verstärkt dabei das Gefühl eines Szenenwechsels. Auf einmal werden die Betrachter:innen von *House* in eine Baustelle oder ein Feld versetzt, in dem nur die Reste und der Schutt eines Hauses zu sehen sind. Der Abriss bzw. sein durchdringender Klang wirkt zugleich einladend und abschreckend. Schon bevor die Betrachter:innen die Installation erreichen, ist auf der gesamten Ebene des zweiten Stocks dieser Abriss hörbar. Schon bevor gesehen werden kann, um was genau es sich handelt, macht der Klang neugierig. Gleichzeitig ist der Ton irritierend und abweisend, es ist beinahe unmöglich in diesem Raum länger zu bleiben. Sowohl die Gerüche als auch die Geräusche, die kühle Raumtemperatur, die Materialien und das Video im Raum tragen zu einer spezifischen Atmosphäre bei, die ein Gefühl des Verlustes vermittelt und zum Nachdenken einladen sollen.

Bereits der erste Schritt in den Raum vermittelt den Betrachter:innen von *House* das Gefühl, in einen anderen Raum, in eine neue, andere Räumlichkeit versetzt zu sein. Der Boden ist im Vergleich zur vorherigen Installation leicht erhoben und bedeckt mit Sand, kleinen Steinen, rostigen Nägeln und kleinen abgebrochenen Holz-, Papier- und Zei-

tungsstücken. Darauf zu laufen erweist sich als schwierig und schon beim ersten Schritt, der leicht im Sand einsinkt, wird sofort bemerkbar, spürbar, dass man sich in einer anderen Räumlichkeit befindet und nicht mehr in einem ›sauberen‹, konkreten und verlässlichen Raum. Das Gefühl der Sicherheit bzw. der Verlässlichkeit des Gewohnten entzieht sich. Personen mit Kinderwagen oder im Rollstuhl bleiben teilweise in dieser Sand-Stein-Kombination stecken. Die Installation erfordert auf diese Weise eine andere Geschwindigkeit, ihre eigene Geschwindigkeit. Die Betrachter:innen werden durch die Installation gezwungen, sich langsam fortzubewegen, um entweder zum nächsten Werk *Ron Muecks's Boy* (1999) oder zum Ausgang zu gelangen. Die Installation tut genau dies, indem sie den Weg im wortwörtlichen Sinne beschwerlicher werden lässt. Trotzdem ist die am häufigsten beobachtete Reaktion auf die Installation das schnelle Durchlaufen. Hier könnte die Frage gestellt werden, ob dies daran liegt, dass die Installation zu laut ist, sodass die Betrachter:innen den Raum schnellstmöglich verlassen möchten. Oder ist sie zu staubig, kalt und unangenehm? Liegt es daran, dass es nicht zu erwarten ist, dass in einem musealen Raum plötzlich ein solches baustellenähnliches Setting auftaucht? Oder liegt eher daran, dass die Betrachter:innen keinen Zugang zu dieser Installation finden? Oder finden sie vielleicht einen Zugang und wollen gerade deswegen den Raum schnellstmöglich verlassen?

Der Beschreibung und Interpretation der Installation durch die Kurations- und Bildungsabteilung des Museums zufolge soll es in dieser Arbeit von Aitken um die Frage gehen, ob ein »Haus« ein konkreter Ort ist oder ob es sich dabei vielmehr um einen mentalen Zustand bzw. eine mentale und soziale Konstruktion handelt. Was genau bedeutet ein Haus und wo bzw. wann sind wir zuhause?

»Approaching this installation is like stepping out into a landscape. What used to be a house – and, for the family who lived there, a home full of sounds, moods and memories – is now reduced to rubble. ›In life, one is forever departing from life. One cannot live on without leaving behind the life already live‹, says the Danish theologian Johannes Sløk. This work is about taking your leave of a place that has special significance for you. Here, the artist's 100-year-old childhood home in Venice Beach in L.A. is due for demolition. In the video positioned in the centre of the installation we see Aitken's parents sitting calmly and stoically, face to face, at a table while their home is quite literally brought down about their ears. The film presents a stark contrast between the parents' silence and the noise of the demolition work, and between the passivity of their poses and the action taking place around them. Moving house and leaving things behind can be liberating, but departing from something safe and familiar can also cause anguish and regret. For some people, their home is not safe. And for some, major changes such as divorce can create the sense that your home comes crashing down even though the house itself still stands. Getting rid of the things that tie you to a given place can be an alluring idea. Our childhood home plays such a defining part in determining who we are and who we become. What if you could just let it go and be free? But because a home is much more than a dwelling, this is impossible in real life. Home is a social and cultural institution. The idea of home incorporates the relationship between adults, parent love, caring for children – which also make it a moral project. Aitken choreographs the destruction of his childhood home in order to make

way for something new. With that move, he also rediscovers his home and carries it with him on his onward journey.«<sup>34</sup>

Aitken choreographiere mit *House* den Abriss seines Kindheits- bzw. Familienhauses, um den Weg für etwas neues freizumachen, so das Museum. In dieser Weise soll es ihm gelingen, das Haus und seine Bedeutung wiederzuentdecken. Hier stellt sich die Frage, wie diese Interpretation einzuordnen ist. In der zweiten Woche der dreiwöchigen Feldforschung konnte ich in einem Gespräch mit dem Kurator und dem damaligen Leiter von ARoS, Erlend Høyersten, in Erfahrung bringen, dass die Ausstellung *Far from Home II* die Aufgabe haben soll, das Publikum zum Nachdenken über die Bedeutung des Hauses zu bringen. Dabei schilderte Høyersten mir (im Januar 2020), dass in Dänemark Einsamkeit und Obdachlosigkeit als die größten Probleme gelten. Høyersten war daher der Meinung, dass diese Ausstellung und spezifisch Aitkens Arbeit in der dänischen Gesellschaft etwas auslösen können, da sie davon gewissermaßen selbst betroffen sind. Der oben wiedergegebene Saaltext lässt sich also erst vor diesem Hintergrund nachvollziehen bzw. als eine spezifisch kontextualisierte Reaktion der Gesellschaft verstehen, für die sie ausgestellt wurde. Diese Reaktion stellt aber lediglich eine von mehreren möglichen Reaktionen dar, die von einer bestimmten Situierung ausgeht und daher ordnungskontingent entworfen wird. – Es stellt sich zudem die Frage, ob dieser Text festlegt worum es in dieser Installation geht oder ob er eine gewisse Hilfestellung anbietet, eine mögliche Kontextualisierung, die für die Betrachter:innen von *House* verfasst wurde, damit sie einen spezifischen Zugang zur Installation finden können?

In Bezug auf die Forschungsfrage zeigt sich Aitkens *House* als ein einschlägiges Untersuchungsfeld, da in ihm diverse Erfahrungs- und Handlungsmöglichkeiten zugelassen werden. Für dieses Untersuchungsfeld und als Reaktion zu *House* wurde von mir ein experimentelles Forschungssetting entworfen als ich im Januar 2020 drei Wochen lang im ARoS gearbeitet habe. Das Forschungssetting zeigt sich grundsätzlich als Kom-

---

34 Der Saaltext zu *House*, der auf der rechten Seite des Eingangs, an der Wand gehängt ist. ARoS Aarhus Kunstmuseum, Dänemark, 2020.

bination von einem *Lautes-Denken Protokoll*,<sup>35</sup> *leitfadengestützten Interview*<sup>36</sup> und einer *Go-Pro/Actioncam*, begleitet durch *Teilnehmende Beobachtung*.<sup>37</sup> Dieses Setting erforderte al-

- 
- 35 Das »Lautes-Denken Protokoll« bezieht sich auf die gleichzeitige Verlautbarung der Gedanken bei einer Handlung und wird als solches in pädagogisch-psychologischen sowie in fachdidaktischen Forschungen angewendet. (Schnell, Christina: »Lautes Denken« als qualitative Methode zur Untersuchung der Validität von Testitems. Erkenntnisse einer Studie zur Diagnose des ökonomischen Fachwissens von Schülerinnen und Schülern der Sekundarstufe I, in: Zeitschrift für ökonomische Bildung, Heft 5, 2016, S. 29) Laut Schnell ermöglicht es das Erfassen der »informativen kognitiven Vorgänge, die während einer Handlung auftreten, und stellt sich als eine Methode für die Erhebung von »Denkprozessen« dar. (Ebd., 29) Die Kritik, die sich an diese Methode richtet, lässt sich Schnell zufolge in zwei Punkten zusammenfassen: erstens wird darauf hingewiesen, dass »die kognitiven Prozesse bei der Bearbeitung von Aufgaben [...] so komplex« seien, wodurch deren simultane Verbalisierung nicht als vollständig gelten könne. Zweitens wird darauf hingewiesen, dass die simultane Verbalisierung »die Bearbeitung der Items« beeinflusse und in dessen Folge »zu einer Veränderung kognitiver Leistungen« führe. (Ebd., 29) Die Kritik verfehlt meiner Meinung nach, indem von vornherein angenommen wird, dass durch das laute Denken ein vorgängiges innerliches Denken lediglich verbalisiert wird. Im dritten Kapitel wurde bereits in Anlehnung an Maurice Merleau-Ponty und Bernhard Waldenfels darauf hingewiesen, dass das Ausgedrückte sich erst im Ausdruck selbst realisiert. (Waldenfels, Bernhard: Das leibliche Selbst, 2018, S. 224). Ein Ausdruck bedeutet in diesem Sinne nicht ein Nachaußentreten dessen, was man innerlich habe. Der Ausdruck selbst zeigt sich als »die Realisierung des Sinnes; er bedeutet nicht das äußerliche Sichtbarwerden eines Sinnes, der innerlich vorhanden wäre.« (Ebd., S. 222) Ein Ausdruck ist auf diese Weise nicht als die Übersetzung eines Sinnes zu begreifen, sondern vielmehr als die »Realisierung und Verwirklichung der Bedeutung selbst.« (Merleau-Ponty, Maurice: Phänomenologie der Wahrnehmung. 1966, S. 217) Das Gedanke und der Ausdruck konstituieren sich, wie bereits argumentiert, in der dargestellten Logik zeitgleich; der Ausdruck weist auf diese Weise auf die performative Hervorbringung des Gedankens hin. Vor diesem Hintergrund lässt sich das »Lautes-Denken Protokoll« in der vorliegenden Arbeit in seinen konstituierenden, also performativen Dimensionen in den Blick nehmen, indem die Simultanität des Gedankens und des Ausdrucks hervorgehoben werden. Als solches liegt das Lautes-Denken Protokoll der Idee des Selbstgesprächs zugrunde.
- 36 Als eine qualitative Datenerhebungsmethode fungieren die leitfadengestützten Interviews an der Schnittstelle der »Strukturiertheit und Offenheit«. (Strübing, Jörg: Qualitative Sozialforschung: Eine Komprimierte Einführung, 2018) In dieser Struktur enthalten die leitfadengestützten Interviews »eine Reihe relevanter Themen und Fragerichtungen«, die jedoch nicht in einem restriktiven Sinne befolgt werden müssen. (Ebd., S. 102) Die für die jeweilige Forschung relevanten Themen und Fragen werden grundsätzlich in einem Leitfaden ausformuliert, der dem jeweiligen Gespräch bzw. Interview eine gewünschte Richtung gibt und zugleich ein Raum für Unerwartetes ermöglicht. Der Leitfaden, wie Strübing argumentiert, lässt sich »nicht [als] Drehbuch für den Ablauf des Interviews, sondern [als] Gedächtnisstütze [begreifen], auf die es sich zurückkommen lässt, [...]« (Ebd., S. 103) Das methodische Prinzip besteht somit darin, dass mit dieser Art des Interviews eine »fast alltägliche« Gesprächsatmosphäre geschaffen wird, in der die Teilnehmer:innen ihre Perspektive und Einschätzungen detailliert formulieren können. (Ebd., S. 103) Dieses Prinzip des leitfadengestützten Interviews wurde in der vorliegenden Arbeit in der Vorbereitung einer kurzen Erklärung verwendet, die im Forschungssetting angewendet wurde. Diese Erklärung verfolgte das Ziel, den Teilnehmer:innen angesichts der spontanen Aufforderung einen Zugang zu ermöglichen und dadurch die mögliche, gewünschte Richtung des Selbstgesprächs zu verdeutlichen.
- 37 Die »Teilnehmende Beobachtung«, die zugleich als eigenständige Methodologie und als Datenerhebungsmethode wahrgenommen wird, setzt die »persönliche Teilnahme« der Forscher:innen an der jeweiligen Situation bzw. der Praxis derjenigen voraus, über die die entsprechenden Daten erhoben werden. (Lüders, Christian: Teilnehmende Beobachtung, in: Bohnsack, Ralf; Marotz-

lerdings von vornherein einen eigenen Zugang, der jegliche Art der Vorbereitung seitens der Teilnehmer:innen ausschließt. In der vorliegenden Arbeit wollte ich weder mit einer vorherbestimmten Gruppe von Personen, Student:innen oder Schüler:innen arbeiten, mit denen ich die Installation gemeinsam besuchen würde, noch die möglichen Teilnehmer:innen vor Ort in einer Art und Weise darüber informieren, dass eine solche Forschung zur Installation *House* stattfinden wird. Um eine Diversität der Teilnehmer:innengruppe zu erreichen und deren möglichst unvoreingenommene, unvorbereitete und brüchige Gedanken zur Installation *House* erheben zu können, wurde die *Spontaneität*, die im zweiten Kapitel ausführlich dargestellt wird, als eigenständiger Zugang für das Forschungssetting ausgewählt.

Die Spontaneität, die zuvor bereits als *spontane Aufforderung zum simultanen Selbstgespräch und pointing in plan-séquence* kontextualisiert wurde, bestand darin, dass alle Teilnehmer:innen an meiner Forschung spontan im Ausstellungsraum angefragt wurden, ob sie an einem experimentellen Projekt, das als Kooperation mit dem AROs durchgeführt wird, teilnehmen möchten. Die Anfragesituation bzw. der erste Kontakt mit den Teilnehmer:innen entstand dadurch, dass ich mich täglich auf der Eingangs- oder Ausgangsseite im Raum (von *House*) positionierte und die Personen, die den Raum betreten, ansprach. Nach der Zustimmung hat jede:r Teilnehmer:in im Einzelgespräch von ungefähr ein bis zwei Minuten die gleiche, mündliche Einführung erhalten. Mitgeteilt wurde, dass dieses Projekt für meine laufende Forschung konzipiert ist, und dass ich mich grundsätzlich dafür interessiere zu wissen, was sie über diese Installation denken. Jede:r Teilnehmer:in wurde darum gebeten, laut zu denken und den gesamten Prozess mit einer GoPro/Actioncam aufzunehmen. Um eine Beeinflussung oder gelenkte Meinungsbildung zu vermeiden, wurde den Teilnehmer:innen mitgeteilt, dass sie den Saaltext zur Installation nicht lesen dürfen. Um jedoch den Zugang etwas zu erleichtern, hat jede:r Teilnehmer:in anschließend die folgende mündliche Erklärung erhalten, die vor dem Hintergrund des *leitfadengeschützten Interviews* konzipiert war.

»Well, you know, you can perhaps talk about your thoughts about the installation? I don't know, does it remind you of anything or how does it make you feel? But you can

---

ki, Winfried; Meuser, Michael (Hg.): Hauptbegriffe Qualitativer Sozialforschung, 2003, S. 151) Als eine in ethnographischen Studien häufig verwendete Datenerhebungsmethode unterscheidet sie sich im »Grad der Teilnahme« des offenen oder verdeckten Beobachtens. (Strübing, Jörg: Qualitative Sozialforschung. Eine komprimierte Einführung, 2024, S. 59–60) Die leitende Annahme dieser Methode besteht darin, dass durch die unmittelbare Teilnahme an der jeweiligen Praxis die jeweilige »Erfahrung von Situationen, Aspekte des Handelns und Denkens beobachtbar werden,« die als solche nicht in den anderen Medien, wie als Texte oder Skripte zugänglich sind. (Lüders, Christian: Teilnehmende Beobachtung, 2003, S. 151) Die jeweiligen Beobachtungen werden in Form von Feldnotizen und/oder Protokolle festgehalten, die entweder simultan oder nachträglich angefertigt werden. (Ebd., S. 151) Im Rahmen der vorliegenden Arbeit bzw. im Forschungssetting wurde die »Teilnehmende Beobachtung« als eine zusätzliche Methode der Datenerhebung verwendet, mit der die Handlungen und Bewegungen während des jeweiligen Selbstgesprächs und des »pointing in plan-séquence« notiert wurden.

also ignore these questions completely and just say anything you want. The only rule is that you will think aloud and show me what you see or what you want me to see.«<sup>38</sup>

Nach dieser kurzen Erklärung erhielt jede:r Teilnehmer:in eine GoPro/Actioncam, die sie in der Hand halten bzw. tragen konnten. Danach wurden sie im Raum unbegleitet allein gelassen. Es war den Teilnehmer:innen überlassen, wie viel Zeit sie mit der Installation verbringen möchten, was und wie sie etwas zur Sprache bringen wollten. Zugleich war es ihnen überlassen, was und wie sie etwas aufnehmen möchten. Während jede:r Teilnehmer:in mit der Installation interagierte, wurde für jede:n ein kurzes Beobachtungsprotokoll simultan angefertigt. Die Beobachtung richtete sich grundsätzlich nach den folgenden Fragen: Wo und wie fangen sie an, sprechen sie eher leise oder laut, sehen sie sich das Video an, filmen sie sich selbst oder eher das, was sie sehen? Wird die GoPro/Actioncam auf Augenhöhe gehalten? Versuchen sie Teile der Installationen zu berühren oder halten sie eher Abstand? Laufen sie stets im Raum oder stehen sie an manchen Stellen still, und wenn ja, an welchen Stellen? Diese Beobachtungsfragen wurden am ersten Tag der Feldforschung, ausgehend von den ersten Teilnahmen entwickelt. Meine teilnehmenden Beobachtungen wurde den Teilnehmer:innen nicht mitgeteilt. In diesem Forschungssetting habe ich drei Wochen lang geforscht und dabei über 60mal sprachlich-filmisches Material erhoben, das in seiner Länge zwischen zwanzig Sekunden und acht Minuten variiert.<sup>39</sup>

## Erste Annäherung an die Prozesse

Die Interpretation des erhobenen, sprachlich-filmischen Materials, das über das *Selbstgespräch* und im *pointing in plan-séquence* simultan konstruiert wurde, setzt zunächst eine Kontextualisierung dieses Materials voraus. Die Notwendigkeit dieser Kontextualisierung liegt darin, dass das sprachlich-filmische Material in der vorliegenden Arbeit weder einem Interview im klassischen Sinne noch einem Gespräch oder einer Diskussion entspricht. Das sprachlich-filmische Material lässt sich vielmehr als ein *Prozess* verstehen, der im Folgenden als solcher begründet werden soll.

Unter *Prozess* lässt sich in Anlehnung an Waldenfels zunächst die Ordnung der Erfahrung verstehen, die sich als eine prozessuale und situative Ordnung darstellt.<sup>40</sup> Ordnungen, wie bereits argumentiert, entstehen in Prozessen »der Wiederholung, der Stilisierung, der Sedimentation und der Verkörperung,«<sup>41</sup> und bestimmen auf diese Weise

38 Diese Erklärung wurde am ersten Tag, nach den ersten Teilnehmer:innen leicht geändert und dann in dieser Form vorgebracht.

39 Am ersten Tag der Feldforschung habe ich zudem einen Forscherin-ID vom Museum erhalten, der mir den Zugang zu den Besucher:innen und potentiellen Teilnehmer:innen an meiner Forschung erleichtert und sicherlich zu der hohen Teilnahmequote beigetragen hat. Je spielerischer die oben dargestellte Einführung und Vorstellung stattfand, desto schneller erhielt ich Zusagen.

40 Vgl. Waldenfels, Bernhard: *Sinne und Künste im Wechselspiel. Modi ästhetischer Erfahrung*, 2019, S. 22

41 Ebd., S. 22–23

die Erfahrungsmöglichkeiten, die jeweils etwas ermöglichen und anderes verunmöglichen, also ausschließen.<sup>42</sup> Ein Prozess als Ordnung der Erfahrung geht als »die responsive Rationalität aus der Answererfahrung hervor, [und entspringt somit] einer ›Transformation«, die als Antwort kreativ und als Kreation responsiv ist.«<sup>43</sup> Eine Erfahrung, wie bereits unter Ordnung(en) argumentiert, zeigt sich in der/als die jeweilige Ordnungsstiftung, die sich im *Selbstgespräch und im pointing in plan-séquence* kontingent vollzieht. In Bezug auf die dargestellte Forschungsfrage und vor diesem Hintergrund des Ordnungsverständnisses lässt sich dementsprechend das erhobene, sprachlich-filmische Material als Prozesse in den Blick nehmen, in denen die jeweiligen individuellen Ordnungen der Erfahrung der Installation *House* gestiftet werden.

Ein in diesem Sinne verstandener Prozess lässt sich als produktive Ordnungsstiftung einordnen und in dieser Weise stets in seinem Aufführungscharakter in den Blick nehmen, der als solcher mit einer zeit-raumbildenden Kraft auftritt und jeweils anhand des *Selbstgesprächs* und des *pointing in plan-séquence* konstruiert wird. Wie bereits im Abschnitt *Simultaneität im Selbstgespräch und pointing in plan-séquence* argumentiert wurde, zeigt sich das *Selbstgespräch* als die *sprachliche Aufführung des Eigenen und Fremden*, die vor dem Hintergrund *responsiver Erfahrungsräume* entworfen wird. Gleichermassen wurde das *pointing in plan-séquence* als die *situativ-responsive* bzw. als *filmische Aufführungen* der eigenen Dispositionen der Wahrnehmung und Handlungen beschrieben, die erst *anknüpfend* an den konfrontierten Aufforderungen entspringen. Der jeweilige Prozess, der sich im *Selbstgespräch* und durch *pointing in plan-séquence* bildet, zeigt sich also als die individuelle Aufführung dessen, was vor dem Hintergrund der *responsiven Erfahrungsräume* zur Verfügung steht und sich erst *anknüpfend* an der konfrontierten Aufforderung bildet. Auf diese Weise lässt sich ein solcher Prozess als responsiv-performatives Geschehen nachvollziehen, das als solches nicht gegeben ist, sondern vielmehr erst im Laufe des Geschehens, in der Ordnungsstiftung auftritt. Im Vergleich zu einem *Fall*, *Fallbeispiel* oder *Datenset* ermöglicht so der Prozess der vorliegenden Arbeit einen produktiven Zugang zum empirisch erhobenen Material, der der responsiv-performativen Konstruktion der Erfahrung in ihrem dynamischen und situativen Charakter gerecht werden kann.

Unter den über 60 aufgenommenen, sprachlich-filmischen Prozessen soll im Folgenden zunächst der Prozess 33 dargestellt werden, der bereits während der laufenden Feldforschung ausgewählt wurde. Wie im Folgenden gezeigt wird, unterscheidet sich der Prozess 33 von den vorherigen Prozessen, indem er in Bezug auf die anfängliche Forschungsfrage, *Wie erfahren wir künstlerische Installationen?*, eher eine spielerische Antwort gibt und als etwas Unerwartetes und Neues aus dem Datenmaterial heraussticht. In der Rekonstruktion und einer anfänglichen Interpretation des Prozesses 33 wende ich mich, wie bereits im Abschnitt *Constructing the research* erwähnt, zunächst an die *dokumentarische Methode*, die als eine empirische Verfahrensweise im Jahr 1988 im Rahmen des Forschungsprojekts *Kollektive Orientierungen in Gruppen Jugendlicher* von Werner

42 Waldenfels, Bernhard: Topographie des Fremden. Studien zur Phänomenologie des Fremden 1, 2020, S. 19f.

43 Waldenfels, Bernhard: Erfahrung, die zur Sprache drängt. Studien zur Psychoanalyse und Psychotherapie aus phänomenologischer Sicht. 2019, S. 259

Mangold und Ralf Bohnsack entwickelt und über die Jahre als eine gängige empirische Forschungsmethode in den Geisteswissenschaften etabliert wurde.<sup>44</sup>

Diese Verfahrensweise lässt sich als rekonstruktiv bezeichnen,<sup>45</sup> und artikuliert ihre methodische Leitdifferenz in zwei Arbeitsschritten: *formulierende und reflektierende Interpretation*.<sup>46</sup> Diese Differenz beruht auf der von Karl Mannheim formulierten Theorie der kommunikativen und konjunktiven Erfahrungsräume.<sup>47</sup> Die konjunktiven Erfahrungsräume, wie bereits im Abschnitt *Erfahrungsräume* argumentiert, bilden sich nach den Zugehörigkeiten, Milieus und Lebenszuständen, und, wie Anja Kraus argumentiert, lassen sie sich nicht vollständig erklären.<sup>48</sup> Die konjunktiven Erfahrungsräume der beteiligten Personen bzw. Subjekte konstituieren sich »auf der Grundlage gemeinsamer Praxis – jenseits des theoretischen Erkennens und kommunikativen Absichten.«<sup>49</sup> Die Rekonstruktion auf der Ebene des kommunikativ-generalisierenden Wissens fängt Bohnsack zufolge mit der *formulierenden Interpretation* an, und entfaltet auf dieser Grundlage einen *Zugang* zum konjunktiven Erfahrungswissen bzw. zu den konjunktiven Erfahrungsräumen anhand der *reflektierenden Interpretation*.<sup>50</sup> Die Typisierung bzw. die Typenbildung, die den dritten Schritt dieses Verfahrens bezeichnet, folgt der *reflektierenden Interpretation*. Im ersten Schritt der *formulierenden Interpretation* geht es Bohnsack zufolge darum, das »was (wörtlich) mitgeteilt wird, was also *thematisch* wird, zusammenfassend zu formulieren.«<sup>51</sup>

Der zweite Schritt der *reflektierenden Interpretation* baut auf diesem ersten Schritt auf, indem die Frage nach dem *Wie* bzw. nach dem Rahmen relevant wird. Die *reflektierende Interpretation* geht in dieser Weise der Frage nach, »wie das Mitgeteilte hergestellt wird, welcher *Orientierungsrahmen* oder welcher *Habitus* sich in dem Gesagten oder bildhaft dargestellten über eine Gruppe, ein Milieu, eine Generation oder auch ein Individuum dokumentiert.«<sup>52</sup> Im Bereich der Textauswertung folgt die *reflektierende Interpretation* beispielsweise der Sequenzanalyse: »Grundlegend konstituiert sich in der Relation von (empirisch beobachtbarer) erster Äußerung und (empirisch beobachtbarer) zweiter Äußerung, also der Anschlussäußerung [...], eine Rätselfähigkeit«, die Bohnsack zufolge zu erschließen gilt.<sup>53</sup> Diese Rekonstruktion der genannten *Rätselfähigkeit* vollzieht sich darin, dass »der Interpret nach alternativen *Anschlussäußerungen* sucht, die genauso gut als sinnvolle Reaktionen auf die vorherigen Äußerungen gelten können.«<sup>54</sup> Diese Suche

44 Bohnsack, Ralf: Rekonstruktive Sozialforschung. Einführung in die Qualitative Methoden, 2021, S. 35

45 Ebd., S. 35

46 Bohnsack, Ralf: Dokumentarische Methode, in: Bohnsack, Ralf; Geimer, Alexander; Meuser, Michael (Hg.): Hauptbegriffe Qualitativer Sozialforschung, 2018, S. 56–57.

47 Siehe den Teilabschnitt Erfahrungsräume, Kapitel II.

48 Kraus, Anja: Einführung »Schweigendes Wissen«, in: Kraus, Anja; Budde, Jürgen; Hietzge, Maud; Wulf, Christoph (Hg.): Handbuch Schweigendes Wissen. Erziehung, Bildung, Sozialisation und Lernen, 2017, S. 22

49 Bohnsack, Ralf: Rekonstruktive Sozialforschung. Einführung in qualitative Methoden, 2014, S. 63

50 Bohnsack, Ralf: Qualitative Bild- und Videointerpretation, 2011, S. 19

51 Bohnsack, Ralf: Dokumentarische Methode, 2018, S. 57

52 Bohnsack, Ralf: Qualitative Bild- und Videointerpretation, 2011, S. 20

53 Ebd., S. 20

54 Ebd., S. 20

zeigt sich Bohnsack zufolge als eine Suche nach dem *Wie*, wie beispielsweise der erste empirisch beobachtbare Ausdruck und das dadurch gesetzte Thema in den Folgeäußerungen bearbeitet werden.<sup>55</sup> Auf diese Weise werden eine Reihe von Anschlussäußerungen gebildet, die dann »derselben Regel oder Orientierungen« zuzuordnen sind.<sup>56</sup>

Die im Laufe der *reflektierenden Interpretation* rekonstruierten Orientierungsrahmen bezeichnen Bohnsack zufolge im Zusammenhang mit den *konjunktiven Erfahrungsräumen* den zentralen Gegenstand der *dokumentarischen Methode*.<sup>57</sup> Die *reflektierende Interpretation* vollzieht sich in der komparativen Analyse zwischen den Fällen, da sich »der Orientierungsrahmen erst vor dem Vergleichshorizont anderer Fälle in konturierter und empirisch überprüfbarer Weise herauskristallisiert.«<sup>58</sup> So weist die *reflektierende Interpretation* darauf hin, dass »eine Äußerung oder Handlung in jenem Kontext, in jenem Erfahrungsraum« interpretiert wird, indem diese ihre Genese habe.<sup>59</sup> Die Komplexität einer solchen Interpretation ergibt sich Bohnsack zufolge daraus, dass die Individuen oder die Gruppen, die den Gegenstand der Arbeit bilden, immer schon an unterschiedlichen Erfahrungsräumen teilhaben.<sup>60</sup> Der jeweilige Fall und der jeweilige Erfahrungsraum konstituieren sich »immer schon in der Überlagerung bzw. wechselseitigen Durchdringung unterschiedlicher Erfahrungsräume«, die sich dann generations-, alters-, geschlechts-, bildungstypisch bilden.<sup>61</sup> Indem der jeweilige Fall vor dem »Gegenhorizont anderer Fälle in seine Bedeutungsschichten zerlegt« wird, gelangt man Bohnsack zufolge zur Typenbildung.<sup>62</sup> Die Typologie, die der Generierung von Typiken entspricht, bildet den letzten Schritt der dokumentarischen Methode. Wie im Abschnitt *Rollenbildung statt Typenbildung* detaillierter vorgestellt wird, werden in der Typenbildung »Bezüge herausgearbeitet zwischen spezifischen Orientierungen einerseits und dem Erlebnishintergrund oder existentiellen Hintergrund, in dem die Genese der Orientierungen zu suchen ist, andererseits.«<sup>63</sup> In der *dokumentarischen Methode* werden anhand jedes Falles »grundsätzlich unterschiedliche Typiken, d.h. unterschiedliche Dimensionen oder ›Erfahrungsräume« [...], etwa solche milieu-, generations- oder gendertypische Art, aufgewiesen und in ihrer ›Überlagerung«, also in ihrer *Mehrdimensionalität* empirisch rekonstruiert.«<sup>64</sup>

Im Rahmen der vorliegenden Arbeit beziehe ich mich zunächst auf die *dokumentarische Methode*, genauer: auf ihre ersten zwei Schritte, die *formulierende und reflektierende Interpretation* und verzichte auf eine anschließende Suche nach den Orientierungsrahmen und Orientierungsmuster im Sinne einer Typenbildung.<sup>65</sup> Während die *formulieren-*

55 Ebd., S. 20

56 Ebd., S. 20

57 Bohnsack, Ralf: *Dokumentarische Methode*, 2018, S. 57

58 Ebd., S. 57

59 Ebd., S. 57

60 Ebd., S. 57

61 Ebd., S. 57

62 Bohnsack, Ralf: *Rekonstruktive Sozialforschung. Einführung in die Qualitative Methoden*, 2021, S. 53

63 Ebd., S. 145

64 Bohnsack, Ralf; Nentwig-Gesemann, Iris: *Typenbildung*, in: Bohnsack, Ralf; Geimer, Alexander; Meuser, Michael (Hg.): *Hauptbegriffe Qualitativer Sozialforschung*, 2018, S. 238

65 Diese Entscheidung wird im Abschnitt *Rollenbildung statt Typenbildung* genauer begründet.

de *Interpretation* im Folgenden im Prozess 33 wie vorgeschlagen umgesetzt wird, weicht die *reflektierende Interpretation* von der dokumentarischen Methode ab, indem eine Suche nach den *Orientierungen* oder dem *Habitus* der Teilnehmer:innen weder prozessspezifisch noch prozessvergleichend durchgeführt wird. Die *reflektierende Interpretation* fokussiert sich somit prozessspezifisch auf das *Wie* des Mitgeteilten, des Gezeigten und Sich-zeigenden, ohne dies bestimmten habituellen Ordnungen oder verfestigten Wertedispositionen zuzuschreiben.<sup>66</sup>

## Prozess 33

Wie bereits im Abschnitt *House* erläutert, wurden alle Teilnehmer:innen im Ausstellungsraum der gleichen *spontanen Aufforderung* ausgesetzt, dass sie während ihrer Interaktion mit der Installation laut denken und dabei mit einer GoPro/Actioncam den gesamten Prozess zeigen bzw. aufnehmen sollen. Im Folgenden wird zunächst der Prozess 33 und die *spontane Response* von JB<sup>67</sup> dargestellt, die anhand des *Selbstgesprächs* und des *pointing in plan-séquence* simultan konstruiert wurde. Dieser Prozess wird mit Standbildern im Sekundentakt, sowie mit den in diesen Momenten formulierten Äußerungen, Bewegungen und des Gezeigten dargestellt. Die als *kursiv* geschriebenen Beschreibungen stammen zugleich von meinen simultan angefertigten Notizen der teilnehmenden Beobachtung sowie aus dem *pointing in plan-séquence*.

00:00 – 00:04



00:00 JB fängt an zu laufen und zu filmen. Er hält die GoPro zunächst auf Augenhöhe.

00:02 – 00:03 »I get a sense of (2<sup>68</sup>)«

00:02 – 00:09 JB läuft weiterhin langsam im Raum. Die Blick-/Zeigerichtung der GoPro richtet sich auf den Boden, vor seinen Füßen

66 Dieser Verzicht wird unter dem Abschnitt Rollenbildung statt Typenbildung begründet.

67 Für die folgenden Interpretation wird der Teilnehmer als JB genannt.

68 Die jeweilige (Sprech-)Pausen als Sekunden sind immer in der Klammer angegeben.

00:05 – 00:08

00:05 »loneliness (2)«00:07 – 00:09 »I'm in a (2)«

00:09 – 00:12

00:09 – 00:10 »desolate world (4)«

00:09 – 00:10 während JB den Ausdruck ›desolate world‹ formuliert, dreht er sich langsam auf die rechte Seite. Zugleich bewegt sich die Blick-/Zeigerichtung der GoPro in die gleiche Richtung, indem sich JB mit seiner GoPro an diese Szene nähert

00:10 – 00:12 läuft langsam entlang dem gleichen Teil der Installation, indem dieser weiterhin im GoPro-Blick gehalten wird

00:12 – 00:14 innerhalb von zwei Sekunden verschiebt sich die Blick-/Zeigerichtung der GoPro wieder auf den Boden

00:13 – 00:16

00:14 – 00:15 »The sounds are (1)«

00:14 – 00:16 die Blick-/Zeigerichtung der GoPro richtet sich auf den Boden

00:16 »hammering (3)«

00:16 – 00:17 JB dreht seinen Körper langsam auf die rechte Seite und nähert sich zu den Holzteilen auf den Boden

00:17 – 00:20



00:17 – 00:25 während JB zwischen diesen zwei Teilen läuft, ist die Blick-/Zeigerichtung der GoPro weiterhin auf den Boden gerichtet

00:19 – 00:22 »It feels like it's been a great war going on but (1)«

00:21 – 00:24



00:23 – 00:25 »I don't know maybe it's just«

00:25 – 00:28



00:25 »my hometown«

00:25 während JB »hometown« sagt, werden im GoPro-Blick die Holzteile zu sehen gegeben, die sich auf der linken Seite von ihm befinden

00:26 that is ruined (2)«

00:26 während der letzten Formulierung »that is ruined« ist der gleiche Teil der Installation im GoPro-Blick gehalten

00:26 – 00:28 innerhalb von zwei Sekunden verschiebt sich die Blick-/Zeigerichtung der GoPro auf die rechte Seite, auf den Boden

00:28 – 00:32 JB läuft weiterhin langsam im Raum, und dreht seinen Körper langsam auf die linke Seite

00:29 – 00:32

00:29 »I get a feeling of (3)«00:29 – 00:32 *während der Formulierung »I get a feeling of hopelessness« ist der GoPro-Blick auf den Boden gerichtet*00:32 »hopelessness (2)«00:32 – 00:37 *läuft weiterhin langsam im Raum, indem die Blick-/Zeigerichtung der GoPro auf den Boden fokussiert bleibt*

00:33 – 00:36

00:34 – 00:37 »Nothing can truly rebuild this world (2)«

00:37 – 00:40

00:37 – 00:38 *im GoPro-Blick werden die Holzteilen zu sehen gegeben, die auf der linken Seite vom ihm stehen*00:38 – 00:40 *in zwei Schritten dreht er seinen Körper langsam auf die linke Seite*00:39 – 00:42 »It's almost like it's been a nuclear fallout but (2)«

00:41 – 00:44



00:41 – 00:42 während der Formulierung »nuclear fallout but« dreht sich JB langsam auf seine rechte Seite. Die Blick-/Zeigerichtung der GoPro bewegt sich langsam vom Boden auf die Holzteile, die sich auf der rechten Seite von JB befinden

00:44 »The voice (?) (1)«

00:44 während sich der Boden weiterhin im GoPro-Blick befindet, dreht sich JB ein wenig auf die rechte Seite

00:44 – 00:47 während er läuft, richtet sich Aufnahme der GoPro weiterhin in die gleiche Richtung

00:45 – 00:48



00:45 »yeah quite (2)«

00:47 – 00:49 »quite big but also quite long (1)«

00:47 – 00:49 während JB sich auf die rechte Seite dreht, verschiebt sich die Blick-/Zeigerichtung der GoPro auf den Boden

00:49 – 00:52



00:49 – 00:52 läuft weiterhin langsam, indem der GoPro-Blick sich langsam auf den Boden verschiebt

00:50 – 00:51 »It's been a (1)«

00:52 – 00:53 »hell of a week (1)«

00:52 – 00:54 während JB sich ein wenig auf die linke Seite dreht und langsam im Raum läuft, wird im GoPro-Blick erneut der Boden zu sehen gegeben

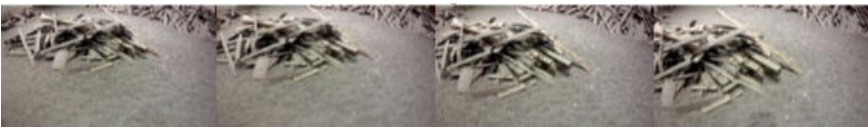
00:53 – 00:56

00:54 »not many people (1/2)00:54 – 00:57 »just a couple of feet here and there (2)«

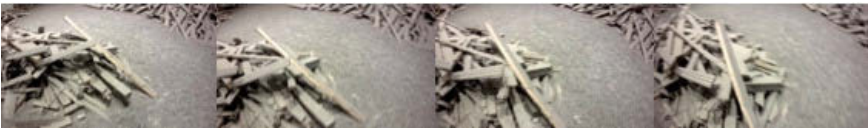
00:54 die Blick-/Zeigerichtung der GoPro wird angehoben

00:54 – 01:03 während JB diesen Teil der Installation weiter im GoPro-Blick hält, nähert er sich diesem

00:57 – 01:00

00:59 – 01:01 »or maybe reduced to something kind of ten thousand (1)«

01:01 – 01:04

01:02 – 01:05 »two thousand individuals something in there between (1)«

01:03 – 01:11 JB dreht sich langsam entlang dieses Teils der Installation, während dieser weiterhin im GoPro-Blick gehalten wird

01:05 – 01:08

01:06 »nothing (1)«01:07 – 01:08 »really much left of this world (3)«

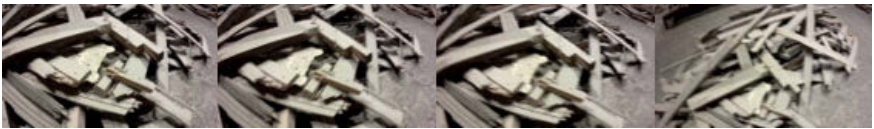
01:09 – 01:12



01:11 – 01:13 »You can almost sense the feeling of (1)«

01:11 JB *fängt an, sich langsam vor diesem Teil der Installation hinzuknien. Im GoPro-Blick wird zugleich eine Nahaufnahme zu sehen gegeben*

01:13 – 01:16



01:13 JB *erreicht den Boden*

01:13 – 01:15 *während JB in der gleichen Position auf dem Boden bleibt, wird im GoPro-Blick der gleiche Teil der Installation zu sehen gegeben*

01:14 – 01:15 »maybe a person trying the crawl out but (2)«

01:16 – 01:17 JB *steht wieder schnell auf*

01:17 – 01:20



01:17 »dying in the process (3)«

01:17 – 01:23 *während JB langsam entlang dieses Bereiches der Installation läuft, bleibt die Blick-/Zeigerichtung der GoPro auf den gleichen Teilbereich fokussiert*

01:20 – 01:21 »Yeah, so it's not (1/2)«

01:21 – 01:24

01:21 – 01:22 »very pleasant, it's just (2)«01:23 *die Blick-/Zeigerichtung der GoPro verschiebt sich auf die rechte Seite, auf den Boden*01:23 – 01:34 *während JB weiterhin langsam im Raum läuft, wird im GoPro-Blick weiterhin der Boden zu sehen gegeben*01:24 – 01:25 »loneliness and hm (4)«

01:25 – 01:28



01:29 – 01:32

01:29 – 01:33 »really, really strange, odd (?) going on here«

01:33 – 01:36

01:34 *JB wird von seiner Mutter abgelenkt, formuliert schnell eine Antwort und hört auf mit dem Selbstgespräch*

01:37



### **Die Rekonstruktion von Prozess 33 anhand der dokumentarischen Methode: formulierende und reflektierende Interpretation**

Bei einer ersten Annäherung zum vorliegenden Prozess bzw. zur *spontanen Response* von JB wende ich mich zunächst der dokumentarischen Methode zu, indem die zwei vorgeschlagenen Stufen der *formulierenden* und *reflektierenden Interpretation* angewendet werden. Wie bereits im Abschnitt *Erste Annäherung an die Prozesse* erläutert, fungieren diese zwei Stufen als anfänglicher und dennoch produktiver Zugang zum empirischen Material, indem zunächst das, was (sprachlich-filmisch) thematisiert wird, beschreibend rekonstruiert und anschließend nach auf die jeweilige Modalität hin befragt wird. Diese Vorgehensweise dient für die vorliegende Arbeit lediglich dazu, das Material einerseits als Ganzes zu rekonstruieren und dadurch zu veranschaulichen, und andererseits dazu, dass in der Rekonstruktion bereits die differenzierten Momente markiert werden, die – wie anschließend gezeigt wird – über die dokumentarische Methode hinaus einen differenzierten, phänomenologisch eingebetteten Zugang benötigen. Wie bereits im Abschnitt *Erste Annäherung an die Prozesse* darauf hingewiesen, wird hier auf eine anschließende Suche nach den Orientierungsrahmen sowie auf die Typisierungen bzw. die Typenbildung verzichtet, was im Abschnitt *Rollenbildung statt Typenbildung* begründet wird. In der *formulierenden* Interpretation wird der Prozess 33 an der Schnittstelle des *Selbstgesprächs* und des *pointing in plan-séquence* beschrieben. Die *reflektierende* Interpretation folgt dabei der *Formulierenden* immer im gleichen Absatz in Form von offenen Fragen und Vermutungen.

00:00 – 00:02

00:00 JB fängt an zu laufen und zu filmen. Er hält die GoPro zunächst auf der Augenhöhe.

Auf der rechten Seite des Eingangs des Ausstellungsraums fängt JB an, langsam zu laufen und zu filmen. JB hält die GoPro/Actioncam zunächst auf seiner Augenhöhe. Die Blick-/Zeigerichtung der GoPro richtet sich nach unten, auf den Boden. Während JB sich weiterhin langsam im Raum bewegt, wird im GoPro-Blick der Boden und der Bereich vor seinen Füßen zu sehen gegeben.

00:02 – 00:03 »I get a sense of (2)«

00:02 – 00:09 JB läuft weiterhin langsam im Raum. Die Blick-/Zeigerichtung der GoPro rich-

*tet sich auf den Boden, vor seinen Füßen*

00:05 »loneliness (2)«

**1/00:02 – 00:05 »I get a sense of (–) loneliness (–)«**

Nach zwei Sekunden fängt das *Selbstgespräch* an. Innerhalb von fünf Sekunden und mit einer Pause von zwei Sekunden formuliert JB seinen ersten Ausdruck. In der ersten Formulierung seines *Selbstgesprächs* situiert sich JB in der Ich-Form. Bevor die Einsamkeit (*loneliness*) ausgesprochen und betont wird, nimmt er sich eine kurze Pause für zwei Sekunden. Während dieser Formulierungen läuft er weiterhin langsam im Raum, während die Blick-/Zeigerichtung der GoPro nach unten, auf den Boden gerichtet wird.

00:07 »I'm in a (2)«

00:09 – 00:10 »desolate world (4)«

00:09 – 00:10 während JB den Ausdruck »desolate world« formuliert, dreht er sich langsam auf die rechte Seite. Zugleich bewegt sich die Blick-/Zeigerichtung der GoPro in die gleiche Richtung, indem sich JB mit seiner GoPro an diese Szene nähert

00:10 – 00:12 läuft langsam entlang dem gleichen Teil der Installation, indem dieser weiterhin im GoPro-Blick gehalten wird

00:12 – 00:14 innerhalb von zwei Sekunden verschiebt sich die Blick-/Zeigerichtung der GoPro wieder auf den Boden

**2/00:07 – 00:09 »I'm in a (–) desolate world (–)«**

Nach der ersten Formulierung nimmt sich JB wieder eine Pause für zwei Sekunden und spricht danach weiter. Während der Formulierung »desolate world« dreht sich JB langsam auf seine rechte Seite. Zugleich verschiebt sich die Blick-/Zeigerichtung der GoPro auf die rechte Seite, indem JB sich mit seiner GoPro an weitere gestapelte Holzteile nähert. In diesen ersten zwei Fragmenten situiert sich JB im *Selbstgespräch* weiterhin in der Ich-Form. Während in der ersten Formulierung das Gefühl der Einsamkeit zuerst mit der Wendung »I get« zur Sprache kommt, findet in diesem Ausdruck eine konkrete Selbstsituierung in der Form »I'm in a...« statt. Nach der Formulierung »desolate world« wird weiterhin die gleiche Szene im GoPro-Blick gehalten, die sich auf der rechten Seite von JB befindet. Ab der zwölften Sekunde verschiebt sich die Blick-/Zeigerichtung der GoPro wieder auf den Boden.

00:14 – 00:15 »The sounds are (1)«

00:14 – 00:16 die Blick-/Zeigerichtung der GoPro richtet sich auf den Boden

00:16 »hammering (3)«

00:16 – 00:17 JB dreht seinen Körper langsam auf die rechte Seite und nähert sich zu den Holzteilen auf den Boden

**3/00:14 – 00:16 »The sounds are (–) hammering (–)«**

Vier Sekunden später fängt das *Selbstgespräch* erneut an. Während dem ersten Fragment »The sounds are (–)« läuft JB weiterhin langsam im Raum, während die Blick-/

Zeigerichtung der GoPro wieder auf den Boden gerichtet ist. Mit der Formulierung »hammering« fängt er an, sich ein wenig auf seine rechte Seite zu drehen und so den gestapelten Holzteilen zu nähern. In dieser Formulierung fällt die unmittelbare sprachliche Selbstsytuierung in der Ich-Form zunächst aus. JB formuliert den Ausdruck später, wie es sich anhört. Hier scheint es so, dass er anknüpfend an den vorherigen Ausdruck, dass *er sich in einer desolaten Welt befindet*, sein Narrativ weiterentwickelt, indem diese *desolate Welt* mit den *hammering sounds*, die durch die Installation hallen, in Zusammenhang gebracht wird.

00:19 – 00:22 »It feels like it's been a great war going on but (1)«

00:23 – 00:27 »I don't know maybe it's just my hometown that is ruined (2)«

00:17 – 00:25 während JB zwischen diesen zwei Teilen läuft, ist die Blick-/Zeigerichtung der GoPro weiterhin auf den Boden gerichtet

00:25 während JB »hometown« sagt, wird im GoPro-Blick die Holzteile zu sehen gegeben, die auf der linken Seite von ihm stehen

00:26 während der letzten Formulierung »that is ruined« ist der gleiche Teil der Installation im GoPro-Blick gehalten

00:26 – 00:28 innerhalb von zwei Sekunden verschiebt sich die Blick-/Zeigerichtung der GoPro auf den Boden der rechten Seite

**4/00:19 – 00:27 »It feels like it's been a great war going on but (-) I don't know maybe it's just my hometown that is ruined (-)«**

Nach einer Pause von drei Sekunden formuliert JB eine längere, fragmentierte Aussage. Während dem ersten Teil »It feels like it's been a great war going on but (-)« bewegt er sich zwischen zwei Teilen der Installation, indem die Blick-/Zeigerichtung der GoPro wieder auf den Boden gerichtet ist. Nach einer kurzen Pause formuliert JB weiter. Mit der Formulierung »my hometown« werden im GoPro-Blick die gestapelten Holzteile zu sehen gegeben, die sich auf JBs linker Seite befinden. Zum Ende seiner Formulierung »that is ruined« wird eine Sekunde lang die gleiche Szene im GoPro-Blick gehalten. Anknüpfend an die Aussage der *desolaten Welt* und der *hammering sounds* wird das spontan konstruierte Narrativ weiter entfaltet, indem ein Vergleich mit einem Krieg zur Sprache gebracht wird. Nach dieser Erwähnung kommt dann anknüpfend die Formulierung bzw. der Bezug zu seiner »hometown that is ruined«. Hier stellt sich die Frage, ob JB tatsächlich von einem Ort stammt, welcher einen Krieg erlebt hat, der wiederum hier als Ausgangslage der Erzählung dient. Oder ob diese Formulierungen eher Weiterführungen seines fiktiven Narrativs sind.

00:29 »I get a feeling of (3)«

00:28 – 00:32 JB läuft weiterhin langsam im Raum, und dreht seinen Körper langsam auf die linke Seite

00:32 »hopelessness (2)«

00:29 – 00:32 während der Formulierung »I get a feeling of hopelessness« ist der GoPro-Blick auf den Boden gerichtet

#### 5/00:29 – 00:32 »I get a feeling of (-) hopelessness (-)«

Nach zwei Sekunden fängt das *Selbstgespräch* wieder an. Erneut formuliert JB einen Ausdruck, indem er sich in der Ich-Form im Narrativ situiert. Während der Formulierung »I get a feeling of« läuft er weiterhin langsam im Raum und dreht sich ein wenig auf die linke Seite. Bevor »hopelessness« mit einem lauten Ausatmen ausgesprochen wird, nimmt er sich eine längere Pause für drei Sekunden. Während der Formulierung »hopelessness« ist der GoPro-Blick erneut auf den Boden gerichtet. Anknüpfend an die vorherige Formulierung erscheint der Ausdruck »I get a feeling of hopelessness« als narrative Weiterführung bzw. als Effekt, der aus dem formulierten Bezug »my hometown that is ruined« hervorgeht.

00:34 – 00:37 »Nothing can truly rebuild this world (2)«

00:32 – 00:37 läuft weiterhin langsam im Raum, indem die Blick-/Zeigerichtung der GoPro auf den Boden fokussiert bleibt

00:37 – 00:38 im GoPro-Blick werden die Holzteilchen zu sehen gegeben, die auf der linken Seite vom ihm stehen

#### 6/00:34 – 00:37 »Nothing can truly rebuild this world (-)«

Während der Formulierung »nothing can truly rebuild this world« läuft JB weiterhin langsam im Raum umher, wobei die Blick-/Zeigerichtung der GoPro auf den Boden, auf den Bereich vor seinen Füßen gerichtet bleibt. Im Anschluss an seine Aussage wird im GoPro-Blick die gestapelte Holzteile zu sehen gegeben, die sich auf der linken Seite von JB befinden. Anknüpfend an das Gefühl der Hoffnungslosigkeit wird das Narrativ im *Selbstgespräch* hier weiter entfaltet. JB zeichnet weiterhin ein hoffnungsloses Bild von einer Welt, die nicht mehr wiederherzustellen sei.

00:39 – 00:42 »It's almost like it's been a nuclear fallout but (2)«

00:38 – 00:40 in zwei Schritten dreht er seinen Körper langsam auf die linke Seite

00:41 – 00:42 während der Formulierung »nuclear fallout but« dreht sich JB langsam auf seine rechte Seite. Die Blick-/Zeigerichtung der GoPro bewegt sich langsam vom Boden auf die Holzteilchen, die sich auf der rechten Seite von JB befinden

#### 7/00:39 – 00:42 »It's almost like it's been a nuclear fallout but (-)«

Nach zwei Sekunden fängt das *Selbstgespräch* erneut an. Innerhalb zwei Sekunden und mit zwei Schritten dreht sich JB auf seine linke Seite und formuliert den ersten Teil: »It's almost like it's been a«. Mit der Formulierung »nuclear fallout but« dreht er sich wieder langsam auf seine rechte Seite, indem zugleich die Blick-/Zeigerichtung der GoPro vom Bo-

den auf die Holzteile verschoben wird, die sich auf der rechten Seite von JB befinden. Anknüpfend an dem vorherigen Ausdruck, dass diese Welt nicht mehr wiederherzustellen sei, scheint diese Formulierung wie eine narrative Begründung dafür. Diese Unmöglichkeit wird mit einem »*nuclear fallout*« bzw. mit den möglichen Folgen von einem solchen nuklearen *Fallout* in Zusammenhang gebracht.

00:44 »The voice (?) (1)«

00:44 während der Boden weiterhin im GoPro-Blick gehalten wird, dreht sich JB ein wenig auf die rechte Seite

00:45 »yeah quite (2)«

00:44 – 00:47 während er läuft, richtet sich die Blick-/Zeigerichtung der GoPro weiterhin in die gleiche Richtung

00:47 – 00:49 »quite big but also quite long (1)«

00:47 – 00:49 während JB sich auf die rechte Seite dreht, verschiebt sich die Blick-/Zeigerichtung der GoPro auf den Boden

**8/00:44 – 00:49 »The voice (??) (-) yeah quite (-) quite big but also quite long (-)«**

Nach einem kurzen Moment formuliert JB weiter. Während der Formulierung »*the voice (?)*« dreht er sich ein wenig auf seine rechte Seite, indem zugleich der Boden im GoPro-Blick zu sehen gegeben wird. Während er läuft, formuliert er weiter: »*yeah quite*«. Nach einer Pause für zwei Sekunden formuliert JB weiter »*quite big but also quite long*«. Gleichzeitig dreht er sich ein wenig auf seine rechte Seite, indem weiterhin der Boden im GoPro-Blick gehalten wird. Innerhalb fünf Sekunden und mit zwei Pausen formuliert JB einen fragmentarischen Ausdruck, der auf den ersten Blick nicht als eine narrative Weiterführung erscheint. Spricht JB hier »*the voice*/Stimme« aus oder »*void*/Leere« aus? Die Formulierung »*void*/Leere« könnte als eine assoziative Weiterführung gelten, die im narrativen Sinne an den bisherigen Inhalt anknüpft. Oder bezieht sich die Formulierung »*the voice*/Stimme« auf den »*nuclear fallout*«, der zwischen 00:39 und 00:42 zur Sprache gebracht wird?

00:50 – 00:51 »It's been a (1)«

00:49 – 00:52 läuft weiterhin langsam, indem der GoPro-Blick sich langsam auf den Boden verschiebt

00:52 – 00:53 »hell of a week (1)«

00:52 – 00:54 während JB sich ein wenig auf die linke Seite dreht und langsam im Raum läuft, wird im GoPro-Blick erneut der Boden zu sehen gegeben

00:54 »not many people (1/2)«

00:54 die Blick-/Zeigerichtung der GoPro wird angehoben

00:54 – 00:57 »just a couple of feet here and there (2)«

00:54 – 01:03 während JB dieses Teil der Installation weiter im GoPro-Blick hält, nähert er sich zu diesem Teil

00:59 – 01:01 »or maybe reduced to something kind of ten thousand (1)«

01:02 – 01:05 »two thousand individuals something in there between (1)«

01:03 – 01:11 JB dreht sich langsam entlang dieses Teil der Installation, während dieser weiterhin im GoPro-Blick gehalten wird

01:06 »nothing (1)«

01:07 – 01:08 »really much left of this world (3)«

**9/00:50 – 01:08 »It's been a (-) hell of a week (-) not many people (-) just a couple of feet here and there (-) or maybe reduced to something kind of ten thousand (-) two thousand individuals something in there between (-) nothing (-) really much left of this world (-)«**

Nach einer kurzen Pause formuliert JB innerhalb achtzehn Sekunden und mit sieben Pausen den längsten und fragmentarischen Teil seines Narrativs. Während der Formulierung »It's been a (-) hell of a week« läuft JB langsam im Raum, indem erneut im GoPro-Blick der Boden zu sehen gegeben wird. Anschließend an diese Formulierung wird die Blick-/Zeigerichtung der GoPro angehoben. Während ein bestimmter Teil der Installation langsam dadurch in das Bildfeld gerückt wird, formuliert JB weiter: »not many people (-)«. JB nähert sich langsam zu diesem Teil der Installation, während dieser weiterhin im GoPro-Blick gehalten wird. Während dieser Fortbewegung formuliert JB zeitgleich weiter: »just a couple of feet here and there«. Anschließend nimmt er sich erneut zwei Sekunden und formuliert weiter: »or maybe reduced to something kind of ten thousand (-) two thousand individuals something in there between«. Ab der zweiten Hälfte dieses letzten Fragments fängt er an, sich entlang dieses Teils der Installation zu bewegen bzw. zu drehen. Während JB sich weiterhin langsam dreht, und den gleichen Teil der Installation weiterhin im GoPro-Blick behält, formuliert er den letzten Teil des Narrativs: »nothing (-) really much left of this world«. Innerhalb dieser achtzehn Sekunden formuliert JB eine kontinuierliche Erzählung, die sich als ein weit verstricktes Szenario darstellt. Diese Erzählung bzw. dieser Teil seines Narrativs hebt sich von den vorherigen Teilen des *Selbstgesprächs* in dem Sinne ab, indem sie sich als eine schlüssige und verdichtete Erzählung zeigt. Nach einer narrativen – möglichen – Diskontinuität knüpft diese Erzählung wieder an den Teil an, indem die Welt als nicht wiederherstellbar beschrieben wird. Anknüpfend daran entfaltet sich hier das Narrativ weiter, indem die Folgen des Erzählten formuliert werden.

01:11 – 01:13 »You can almost sense the feeling of (1)«

01:11 JB fängt an, sich langsam vor diesem Teil der Installation hinzuknien. Im GoPro-Blick wird zugleich eine Nahaufnahme zu sehen gegeben

01:13 JB erreicht den Boden

01:14 – 01:15 »maybe a person trying the crawl out but (2)«

01:13 – 01:15 während JB in der gleichen Position auf den Boden bleibt, wird im GoPro-Blick der gleiche Teil der Installation zu sehen gegeben

01:17 »dying in the process (3)«

01:16 – 01:17 JB steht wieder schnell auf

01:17 – 01:23 während JB langsam entlang dieses Teil der Installation läuft, bleibt die Blick-/Zeigerichtung der GoPro auf den gleichen Teil fokussiert

**10/01:11 – 01:17 »You can almost sense the feeling of (-) maybe a person trying to crawl out but (-) dying in the process (-)«**

Nach einer Pause für drei Sekunden fängt das *Selbstgespräch* erneut an. Gleichzeitig mit dem ersten Teil der Formulierung »*You can almost sense the feeling of*« bzw. mit dem »*You*« fängt JB an, sich vor diesem Teil der Installation hinzuknien. Im GoPro-Blick wird zugleich eine Nahaufnahme zu sehen gegeben. Mit dem Ende »*of*« erreicht er den Boden, nimmt sich wieder eine Sekunde und formuliert weiter: »*maybe a person trying to crawl out but*«. Während dieser Formulierung bleibt JB in der gleichen Position auf dem Boden und hält den gleichen Teil der Installation weiterhin im GoPro-Blick. Anschließend nimmt er sich wieder eine Sekunde und formuliert weiter: »*dying in the process*«. Gleichzeitig mit dieser Formulierung und innerhalb einer Sekunde steht JB wieder schnell auf. Nach dem Aufstehen läuft er wieder langsam entlang diesem Teil der Installation, während die Blick-/Zeigerichtung der GoPro auf dem gleichen Teil fokussiert bleibt. Bis zu diesem Moment wird das *Selbstgespräch* bzw. das im *Selbstgespräch* konstruierte Narrativ abweichend zwischen den reflexiven Selbstsituationen und mehr allgemeinen Formulierungen entfaltet. In diesem Moment lässt sich allerdings eine neue Verschiebung im *Selbstgespräch* hervorheben, die sich als eine Wendung ans *Du* zeigt. Gleichzeitig mit dieser Verschiebung verschiebt sich auch die bisherige Geste des Zeigens bzw. Filmens, indem das »*You*« simultan mit der körperlichen Geste des Hinknien und mit der Nahaufnahme im GoPro-Blick verzahnt wird. Anknüpfend daran, dass *in dieser Welt nicht weiteres übriggeblieben ist als einige wenige Menschen*, beschreibt JB in seiner Erzählung, dass *man sogar hier spüren kann, wie gerade eine Person versucht herauszukriechen und dass sie aber dabei stirbt*.

01:20 – 01:21 »*Yeah, so it's not (1/2)*«

01:21 – 01:22 »*very pleasant, it's just (2)*«

01:23 die Blick-/Zeigerichtung der GoPro verschiebt sich auf die rechte Seite, auf den Boden

01:24 – 01:25 »*loneliness and hm (4)*«

01:29 – 01:33 »*really, really strange odd (?) going on here*«

01:23 – 01:34 während JB weiterhin langsam im Raum läuft, wird im GoPro-Blick weiterhin der Boden zu sehen gegeben

01:34 JB wird von seiner Mutter abgelenkt, formuliert schnell eine Antwort und hört auf mit dem *Selbstgespräch*

**11/01:20 – 01:33 »*Yeah, so it's not (-) very pleasant, it's just (-) loneliness and hm (-) really, really strange, odd (?) going on here*«**

Nach drei Sekunden fängt das *Selbstgespräch* erneut an. In diesem letzten Teil des *Selbstgesprächs* formuliert JB innerhalb von dreizehn Sekunden und mit vier Pausen einen fragmentarischen Ausdruck. Während dem ersten Teil »*Yeah, so it's not (-) very pleasant, it's just*« verschiebt sich die Blick-/Zeigerichtung der GoPro langsam auf die rechte Seite, auf den Boden. Eine Sekunde später, während der Formulierung »*loneliness and hm*«, dreht er sich ein wenig auf seine rechte Seite und distanziert sich körperlich von diesem Teil der Installation. Anschließend nimmt er sich vier Sekunden Zeit und formuliert den letzten Teil: »*really, really strange odd (?) going on here*«. Während dieser Formulierung läuft JB weiterhin langsam im Raum, indem erneut der Boden im GoPro-Blick zu sehen gegeben wird. Mit dem Ende »*on here*« wird er von seiner Mutter im Ausstellungsraum abgelenkt,

formuliert schnell eine Antwort in einer anderen Sprache und hört mit dem *Selbstgespräch* auf. Anknüpfend an die Erzählung, dass *in dieser Welt nicht weiteres übriggeblieben ist als einige wenige Menschen* und dass *man sogar hier spüren kann, wie gerade eine Person versucht herauszukriechen und dass sie dabei stirbt*, beschreibt JB die Situation als *nicht wirklich angenehm*. Danach wird die Einsamkeit erneut betont, die dann mit der Lage verknüpft wird, die JB als seltsam und fremd beschreibt. In diesem letzten Teil scheint auch die Erzählung zum Ende gekommen zu sein, bzw. versucht JB ganz fragmentarisch ein Ende zu seinem Narrativ zu finden.

01:33 – 01:39

Genau in einer Minute und neununddreißig Sekunden erreicht JB den gleichen Ort im Ausstellungsraum, von dem aus er angefangen hat, und hört auf zu filmen.

Innerhalb von einer Minute und neununddreißig Sekunden (01:39) verbringt JB eine Minute und fünfzehn Sekunden mit dem *Selbstgespräch*, die restliche Zeit in der Installation lässt sich über das *pointing in plan-séquence* verfolgen. In Bezug auf das Nicht-sprachliche lässt sich zusammenfassend festhalten, dass JB zweiundfünfzig Sekunden lang im GoPro-Blick den Boden, genau den Bereich vor seinen Füßen zu sehen gibt. Die weiteren zwanzig Sekunden umfassen die Verschiebungen der Blick-/Zeigerichtungen der GoPro. Die restlichen siebenundzwanzig Sekunden beinhalten zugleich die gesamtkörperlichen Verschiebungen in Bezug auf seine Position und das momenthafte Stillstehen. Über das *Selbstgespräch* und *pointing in plan-séquence* konstituiert sich der Prozess 33 als ein spontanes, fiktives Narrativ, das zwischen der fünfzigsten und siebenundsiebzigsten Sekunde über die Sprache hinaus aufgeführt wird. Diese spontane Erzählung sowie dessen Auf-führung bedürfen über die dokumentarische Methode hinaus einer weiteren Reflexion, die die responsiv-performative Konstitution vom Prozess 33 bzw. der *spontanen Aufführung* darstellen soll.

### Spontane Aufführung

Anschließend an die Rekonstruktion von Prozess 33 wende ich mich zu seiner weiteren Interpretation an die *Verfremdungsfiguren der Erfahrung* nach Bernhard Waldenfels.<sup>69</sup> Diese Figuren bieten einen produktiven Zugang zum empirischen Material, der die Erfahrung der installative Arbeit zunächst als ein dynamisches und performatives Geschehen sichtbar macht und es darüber hinaus ermöglicht, das empirische Material auf seine ästhetischen und performativen Dimensionen, also auf seinen *Excess* hin zu untersuchen. Die Verfremdungsfiguren ermöglichen die Erfahrung allererst, indem sie sie abweichend, verformend und überschreitend konstituieren. Insofern sind sie nicht trennbar von der Erfahrung, sie sind vielmehr »genuine Verschiebungen und Sprünge«<sup>70</sup> innerhalb der Erfahrung. In diesen Figuren, wie bereits in Anlehnung an Waldenfels argumentiert, artikuliert sich das Fremdwerden der Erfahrung,<sup>71</sup> das sich jeweils anders an-

69 Waldenfels, Bernhard: *Hyperphänomene. Modi hyperbolischer Erfahrung*, 2012, S. 90–91

70 Ebd., S. 90

71 Vgl. ebd., S. 91

hand dieser Figuren sichtbar macht. Diese in der responsiven Leibphänomenologie vertorteten genuinen Verschiebungen ermöglichen einen differenzierten Blick in die Konstitution der Erfahrung, die so mit der *dokumentarischen Methode* nicht gewährleistet werden kann.

Aus diesen Figuren<sup>72</sup> greife ich im Folgenden die Abweichung und den Überschuss auf. Während ich die Verschiebungen und Diskontinuitäten im *Selbstgespräch* und des *pointing in plan-séquence* im Sinne von *Abweichungen* in den Blick nehme, gehe ich von den im Prozess angedeuteten Korrespondenzen von *Überschüssen* aus. Abweichungen, wie bereits im zweiten Kapitel ausführlich vorgestellt, beziehen sich auf abweichendes Verhalten, Befinden, einen abweichenden Ausdruck sowie eine abweichende Rede, Wahrnehmung und Geste.<sup>73</sup> Solche Abweichungen zeigen sich erst in ihrem Vollzug und deuten somit auf etwas Neues, was nicht da oder nicht-möglich war.<sup>74</sup> Abweichungen sind daher stets situativ und ordnungskontingent in den Blick zu nehmen. Die Betrachtung der Verschiebungen und Diskontinuitäten im *Selbstgespräch* und im *pointing in plan-séquence* im Sinne von *Abweichungen* lassen sich darin begründen, dass mit dieser Figur die Verschiebungen im Sprechen und Zeigen/Filmen über die reinen und formalen Veränderungen, und zugleich über die semantisch-syntaktischen Ebenen hinaus, produktiv und konstitutiv in den Blick genommen werden können. Die Figur der Abweichung ermöglicht also eine Perspektive, in der der vorliegende Prozess auf seine ästhetischen, responsiven-performativen Dimensionen hin untersucht werden kann. Obwohl einerseits zwischen den Eigenschaften der Abweichungen und Verschiebungen strukturelle Ähnlichkeiten bestehen, lassen sich mit der Figur der Abweichung produktive und konstituierende Differenzen im Sprechen und Zeigen/Filmen hervorheben, die allererst ein solches Sprechen und Zeigen/Filmen hervorbringen und als solche über die bloßen Verschiebungen weit hinausgehen.

Gleicherweise ermöglicht die Betrachtung der Korrespondenzen im Sinne von *Überschüssen* ein differenziertes Denken, das über die bloße Korrespondenz und Simultaneität im *Selbstgespräch* und im *pointing in plan-séquence* im Prozess hinausgeht. Unter »Überschuss« lässt sich in Anlehnung an Waldenfels *ein Mehr, ein excess* bzw. *surplus* gemessen an der Ordnung begreifen, von der aus er eingeschätzt wird, und von dem man ausgeht.<sup>75</sup> Ein Überschuss ist also ein Mehr gemessen an dem, »was normalerweise zu erwarten oder zu fordern ist.«<sup>76</sup> Wie bereits ausführlich diskutiert, bedeutet der Überschuss »daß etwas mehr und anders ist als das, was es ist, daß also etwas über sich selbst hinauswächst, [und] sich selbst überschreitet.«<sup>77</sup> Überschüsse sind, wie die Abweichungen selbst, als ordnungskontingent in den Blick zu nehmen und gehen mit den Steigerungen einher, die, wie bereits argumentiert, die Momente markieren, an denen sich die Erfahrung verdichtet und intensiviert.<sup>78</sup> Eine solche Verdichtung bedeutet zugleich eine

72 Siehe Verfremdungsfiguren der Erfahrung im zweiten Kapitel.

73 Vgl. Waldenfels, Bernhard: *Hyperphänomene. Modi hyperbolischer Erfahrung*, 2012, S. 90–91

74 Vgl. ebd., S. 90

75 Vgl. Waldenfels, Bernhard: *Hyperphänomene. Modi hyperbolischer Erfahrung*, 2012, S. 45

76 Ebd., S. 43–44

77 Ebd., S. 91

78 Vgl. ebd., S. 12

gewisse Korrespondenz in mehreren Registern, weist aber vielmehr darauf hin, dass solche Verdichtungen im Sinne eines Mehr bzw. *excess* ein anderes Gewicht erhalten. Während der Begriff der Korrespondenz mich in der Interpretation vom Prozess 33 in gewisser Weise beschränkt, so öffnet sich mit dem Konzept des Überschusses und der Steigerung ein Spiel- und Denkraum, indem diese Korrespondenzen auf ihren *Exzess* hin untersucht und theoretisiert werden können.

Im Folgenden wird der vorliegende Prozess für die Interpretation in drei Phasen aufgeteilt. Bei der Einteilung in diese Phasen bediene ich mich der Differenzen, die in der Rekonstruktion des Prozesses zum Teil schon gezeigt oder angedeutet wurden. Diese Differenzen werden im Folgenden im Prozess erneut hervorgehoben und im Sinne von Abweichungen und Steigerungen in den Blick genommen, indem die Konstitution eines Narrativs und somit die gestiftete Ordnung der Erfahrung im *Selbstgespräch* und im *pointing in plan-séquence* dargestellt werden. Abschließend wird die vorliegende Interpretation auf die Auseinandersetzung mit der zweiten Phase »00:50 – 01:08 – 01:11 – 01:17« fokussiert, die sich im Prozess über die Sprache hinaus als eine spontane Aufführung des konstruierten Narrativs zeigt.

1/00:02 – 00:05 – 00:44 – 00:49

2/00:50 – 01:08 – 01:11 – 01:17

3/01:20 – 01:33

**1/00:02 – 00:05 – 00:44 – 00:49**

1/00:02 – 00:05 »I get a sense of (-) loneliness (-)«

2/00:07 – 00:09 »I'm in a (-) desolate world (-)«

3/00:14 – 00:16 »The sounds are (-) hammering (-)«

4/00:19 – 00:27 »It feels like it's been a great war going on but (-) I don't know maybe it's just my hometown that is ruined (-)«

5/00:29 – 00:32 »I get a feeling of (-) hopelessness (-)«

6/00:34 – 00:37 »Nothing can truly rebuild this world (-)«

7/00:39 – 00:42 »It's almost like it's been a nuclear fallout but (-)«

8/00:44 – 00:49 »The voice (??) (-) yeah quite (-) quite big but also quite long (-)«

Zunächst fängt JB an, sich bereits im Raum zu bewegen und gleichzeitig zu filmen. Anfänglich hält JB die GoPro-Kamera auf seiner Augenhöhe, indem die Blick-/Zeigerichtung der GoPro nach unten, auf den Boden gerichtet wird. Im GoPro-Blick wird also zunächst der Boden, genau der Bereich vor seinen Füßen zu sehen gegeben. Nach zwei Sekunden fängt auch das *Selbstgespräch* an. Anfänglich situiert er sich im *Selbstgespräch* in der reflexiven Ich-Form, das sich von Beginn als eine fiktive Erzählung zeigt: »I get a sense of (-) loneliness«, »I'm in a (-) desolate world«. Nach einer Pause von fünf Sekunden verschiebt sich der Ausdruck erstmals, bzw. wird hier eine Abweichung im *Selbstgespräch* spürbar, indem JB's Formulierungen danach gerichtet werden, wie es sich anfühlt und anhört: »The sounds are (-) hammering«, »It feels like it's been a great war going on but...«. Anschließend weicht der Ausdruck erneut ab und bringt eine reflexive Selbstsituierung hervor: »I don't know maybe it's just my hometown that is ruined (-)«, »I get a feeling of (-) hopelessness (-)«. Ab der vierunddreißigsten bis zur neunundvierzigsten Sekunde formuliert JB sein Narrativ wieder in einer allgemeinen Form: »Nothing can

*truly rebuild this world*«, »*It's almost like it's been a nuclear fallout but*«, »*The voice (??) (-) yeah quite (-) quite big but also quite long*«.

Zwischen der zweiten und der neunundvierzigsten Sekunde lässt sich auf dieser Weise ein sprunghafter Wechsel bzw. eine wiederkehrende Abweichung zwischen der reflexiven Selbstsytuierung und der allgemeinen Formulierung im *Selbstgespräch* festhalten. Diese Abweichungen lassen sich als Versuch bzw. als experimentierende Annäherung verstehen, mit denen das Narrativ konstruiert und weiter entfaltet wird. Das Gesprochene hat zum Teil den Charakter einer unmittelbaren Selbstsytuierung, anhand derer JB sich in einem Raum verortet bzw. eine neue Räumlichkeit durch das *Selbstgespräch*, hervorbringt. Wie bereits im Abschnitt *Selbstgespräch* und *Zeigen* argumentiert, konstituiert das (sprachliche)Zeigen seine Räumlichkeit.<sup>79</sup> Gleichermassen kommt die Zeitlichkeit erst zur Entfaltung während des Sprechens und Zeigens. Über die Formulierungen »*I get a sense of*«, »*I'm in a (-) desolate world*« sowie »*I get a feeling of (-) hopelessness (-)*« und »*Nothing can truly rebuild this world*« lässt sich vor diesem Hintergrund argumentieren, dass JB weder über diese Installation spricht noch sie oder ihren Raum zeigt. In den Formulierungen »*I'm in a (-) desolate world*« und »*Nothing can truly rebuild this world*« wird eine solche desolate und nicht wiederherzustellende Welt erst responsiv-performativ hervorgebracht, in der JB sich situiert. Die Formulierungen »*Nothing can truly rebuild this world*« und »*It's almost like it's been a nuclear fallout but*« stiften zudem eine neue zeitliche und räumliche Dimension im Narrativ und weisen auf die Nachwirkungen von etwas hin, das lediglich in Resten anwesend bzw. präsent wird. Auf diese Weise lassen sich sowohl die Präsenz als auch die Vergangenheit des Erzählten als performative Ordnungen verstehen, die in der Erzählung situativ entworfen werden. Im *Selbstgespräch* von JB, als *situativ-sprachliche Aufführung des Eigenen und des Fremden* zeigt sich so eine konstruierte Welt, die erst in den Sprechakten als solche performativ hervorgebracht wird. Aus der konstruierten Räumlichkeit und Zeitlichkeit dieser Welt heraus, die bereits als gestiftete und fungierende Ordnungen bestimmt wurden, entfaltet sich das Narrativ in abweichenden Gesten.

In dieser Phase lassen sich zudem vier Abweichungen festhalten, in denen das im *Selbstgespräch* konstruierte Narrativ über das *pointing in plan-séquence* an das Filmische anknüpft. Während der Formulierung »*desolate world*« (00:09 – 00:10) dreht JB sich ein wenig auf seine rechte Seite, indem die Blick-/Zeigerichtung der GoPro in die gleiche Richtung verschoben wird. Anschließend werden im GoPro-Blick gestapelte Holzteile zu Sehen gegeben und der GoPro-Blick nähert sich dieser Szene. Dieser Moment differenziert sich bzw. hebt sich von den vorherigen Zeigegesten im Prozess insofern ab, als das die Blick-/Zeigerichtung der GoPro zunächst vom tastenden Blick auf den Boden abweicht und ein Stapel Holzsteile fokussiert. In dieser Abweichung knüpft JB an die sprachliche Formulierung »*desolate Welt*« im GoPro-Blick filmisch an, wobei diese Anknüpfung mit einer zeitlichen Verschiebung vollzogen wird.

00:09 – 00:10



Während der Formulierung »*I don't know maybe it's just my hometown that is ruined*« lässt sich erneut eine Abweichung im *pointing in plan-séquence* bestimmen. Nach dem sprachlichen Bezug auf seine »*hometown that is ruined*« werden im GoPro-Blick die gestapelten Holzteile eine Sekunde lang zu sehen gegeben, die sich auf seiner linken Seite befinden. Mit dem Ende der Aussage »*ruined*« verschiebt sich die Blick-/Zeigerichtung der GoPro wieder auf die rechte Seite und auf den Boden. Auch dieser Moment im GoPro-Blick lässt sich als eine momenthafte Verbildlichung seines Narrativs nachvollziehen, die jedoch erneut mit einer zeitlichen Verschiebung vollzogen wird.

00:25 – 00:26



Ungefähr nach acht Sekunden lässt sich eine weitere, dritte Abweichung im *pointing in plan-séquence* markieren. Während der Formulierung »*Nothing can truly rebuild this world*« (00:34 – 00:37) läuft JB weiterhin langsam im Raum weiter, indem die Blick-/Zeigerichtung der GoPro auf den Boden, auf den Bereich vor seinen Füßen gerichtet bleibt. Anschließend werden im GoPro-Blick die gestapelten Holzteile zu sehen gegeben, die sich auf der linken Seite von JB befinden. Hier wird also das, was nicht mehr wiederherzustellen sei, auch im GoPro-Blick (00:38 – 00:40) verbildlicht, indem das filmische Zeigen dem Sprachlichen folgt.

00:34 – 00:37



00:37 – 00:40



Nach weiteren zwei Sekunden, in der neununddreißigsten Sekunde des Prozesses, lässt sich mit der Formulierung »*It's almost like it's been a nuclear fallout but*« (00:39 – 00:41) lässt sich die vierte Abweichung im *pointing in plan-séquence* festhalten. Im Anschluss an die Formulierung »*nuclear fallout*« (00:41 – 00:42) dreht er sich wieder langsam auf seine rechte Seite, indem zugleich die Blick-/Zeigerichtung der GoPro vom Boden auf die Holzteile verschoben wird, die sich auf der rechten Seite von JB befinden. Anknüpfend an sein Narrativ, bzw. an die Welt, *die nicht mehr wiederherzustellen sei*, lässt sich dieser Moment in dem Sinne interpretieren, dass JB in dieser Abweichung eine mögliche Begründung für seine Erzählung verbildlicht, die ebenso zeitlich verschoben vollzogen wird.

00:39 – 00:42



Die beschriebenen vier Abweichungen im *pointing in plan-séquence* lassen sich als Momente verstehen, in denen das im *Selbstgespräch* konstruierte Narrativ im GoPro-Blick filmisch angeknüpft bzw. filmisch gezeigt wird. Dies geschieht jedoch jeweils mit einer zeitlichen Verschiebung, indem das konstruierte Narrativ dem *pointing in plan-séquence* vorausgeht und dadurch als handlungsleitend fungiert. Diese Momente sind insofern relevant, da sie als eine Art Zugang zu dem fungieren, was sich in Bezug auf die *Gesten* im weiteren Verlauf des Prozesses 33 zeigt. Die in dieser Phase aufzeigten Abweichungen im *Selbstgespräch* und im *pointing in plan-séquence* fungieren zudem als Grundlage, auf der die zweite Phase im Prozess im Sinne einer Steigerung interpretiert werden kann.

**2/00:50 – 01:08 – 01:11 – 01:17**

9/00:50 – 01:08 »*It's been a (-) hell of a week (-) not many people (-) just a couple of feet here and there (-) or maybe reduced to something kind of ten thousand (-) two thousand individuals something in there between (-) nothing (-) really much left of this world (-)*«

10/01:11 – 01:17 »*You can almost sense the feeling of (-) maybe a person trying to crawl out but (-) dying in the process (-)*«

Nach den in der ersten Phase des *Selbstgesprächs* beschriebenen Abweichungen zwischen reflexiver Selbstsytuierung und allgemeinen Formulierungen beginnt JB auf der Ebene des Aussagens mit dem fragmentarischsten Teil seines Narrativs. Auf der formal-inhaltlichen Ebene des Ausgesagten nimmt sein *Selbstgespräch* ab der fünfzigsten Sekunde die Form einer kontinuierlichen Erzählung an. Vier Sekunden später, während der Formulierung »*It's been a (-) hell of a week*« läuft JB langsam weiter im Raum umher, indem erneut im GoPro-Blick der Boden zu sehen gegeben wird. Anschließend an diese Formulierung wird die Blick-/Zeigerichtung der GoPro angehoben. Während dadurch ein bestimmter Teil der Installation langsam ins Bildfeld gerückt wird (00:54), formuliert JB weiter: »*not*

*many people (-)*«. JB nähert sich langsam diesem Teil der Installation, während er ihn im GoPro-Blick behält.

00:50 – 00:54



Während JB sich diesem Teil der Installation langsam nähert und ihn im GoPro-Blick weiter fokussiert, formuliert er: *»just a couple of feet here and there...«* (00:54 – 00:57).

00:54 – 00:57



Wieder nach einer Pause von zwei Sekunden formuliert er weiter: *»or maybe reduced to something kind of ten thousand (-)«* (00:59 – 01:01)

00:59 – 01:01



*»two thousand individuals something in there between«* (01:02 – 01:05)

01:02 – 01:05



Ab der zweiten Hälfte des letzten Fragments fängt er an, sich entlang dieses Teils der Installation zu bewegen bzw. zu drehen. Während JB sich langsam dreht und den gleichen Teil der Installation dabei im GoPro-Blick behält, formuliert er den letzten Teil: *»nothing (-)«* (01:06).

01:06



»really much left of this world« (01:07 – 01:08).

01:07 – 01:08



Gleichzeitig mit dem »You« (01:11) seiner Aussage »*You can almost sense the feeling of*« (01:11 – 01:13) fängt JB an, sich vor diesem Teil der Installation hinzuknien. Im GoPro-Blick wird zugleich eine Nahaufnahme zu sehen gegeben. Die langsame fokussierte Nahaufnahme markiert eine Abweichung im *pointing in plan-séquence*, die sich von den bisherigen Zeigegesten im Prozess abhebt.

01:11 – 01:13



Mit dem Ende »of« (01:13) erreicht er den Boden, nimmt sich wieder eine Sekunde und formuliert weiter: »*maybe a person trying to crawl out but*« (01:14 – 01:15).

01:14 – 01:15



Anschließend nimmt er sich wieder eine Sekunde und formuliert weiter »*dying in the process*« (01:17). Gleichzeitig mit dieser Formulierung und innerhalb einer Sekunde steht JB schnell auf und distanziert sich von diesem Teil der Installation.

01:17



Nach dem Aufstehen läuft er langsam entlang dieses Teils der Installation, während die Blick-/Zeigerichtung der GoPro auf den gleichen Teil fokussiert bleibt.

01:17 – 01:21



Innerhalb von achtzehn Sekunden formuliert JB in dieser zweiten Phase ein kontinuierliches Narrativ, ein weit verstricktes Szenario, das sich von den bisherigen Teilen des *Selbstgesprächs* bemerkbar unterscheidet. Der Anfang verkündet sich mit einer üblichen Formulierung »*It's been a (-) hell of a week...*« (00:52 – 00:53), die man sowohl aus alltäglichen Gesprächen kennt aber zugleich auch etwas Romanartiges, Erzählerisches hat. Im Vergleich zur ersten Phase fällt hier zudem auf, dass zwischen dem *Selbstgespräch* und dem *pointing in plan-séquence* keine zeitlichen Verschiebungen mehr existieren. Mit dem Beginn der Formulierung »*not many people...*« (00:54) zeigt sich das spontan konstruierte Narrativ sowohl im Filmischen als auch im Gesprochenen im Sinne einer Korrespondenz. Dies lässt sich zugleich als eine Abweichung in der Relation zwischen dem *Selbstgespräch* und dem *pointing in plan-séquence* im Prozess festhalten. Sowohl die Aussage der *höllischen Woche* als auch die *einiger weniger Individuen, die von dieser Welt übriggeblieben sind* werden simultan im *Selbstgespräch* und im *pointing in plan-séquence* konstruiert bzw. als solche hervorgebracht. Mit einer spürbar kontinuierlichen Steigerung wird das Narrativ des Prozesses in dieser Phase derart verdichtet, so dass es zu einem ersten dramatischen Höhepunkt der *Aufführung* (2/00:50 – 01:08 – 01:11 – 01:17) kommt.

Auf der Ebene des *Selbstgesprächs* zeigt sich dieses Moment als eine Abweichung und zugleich als eine Steigerung, die in der Betonung des »You« erfahrbar wird. Mit einer solchen Verschiebung, so lässt sich argumentieren, zeigt das *Selbstgespräch* seine dialogischen Ebene. Anders formuliert, kann mit dieser Abweichung das *Selbstgespräch* als eine *Kooperation im weiten Sinne* verstanden werden, indem JB sowohl als der Sprechende, der Besprochene als auch der Angesprochene auftritt. In dieser neuen dialogischen Geste »*You can almost sense the feeling of*« wendet sich JB an den/einen Anderen, der als solcher im Narrativ responsiv-performativ hervorgebracht wird.

In seinem *pointing in plan-séquence* lässt sich eine weitere, simultane Abweichung festhalten. Mit der Formulierung »*You can almost sense the feeling of*« fängt JB gleichzeitig an, sich vor diesem Teil der Installation hinzuknien. In Bezug auf die bisherigen Bewegungsmuster und die Weisen des *pointing in plan-séquence* hebt sich diese spezifische Geste im Prozess in dem Sinne ab, da sie vom *Normalen* (des langsamen aufrechten Gehens) ab-

weicht und sich dadurch ausdifferenziert. JB fängt in diesem Moment auch an, eine Nahaufnahme zu machen. Diese Nahaufnahme lässt sich in Korrespondenz zu seiner Aussage »maybe a person trying to crawl out...« (01:14 – 01:15) interpretieren, insofern dass JB in diesem Moment diese fiktive Person zwischen den Holzbrettern und -resten suchend zeigen möchte. Anders formuliert sind das Herangehen und somit die Nahaufnahme als Suchgeste zu verstehen, die sich erst im GoPro-Blick, erst in dieser Zeigegeste als solche hervorbringt. Als eine performative Such- und Zeigegeste, die im *pointing in plan-séquence* vollzogen wird, markiert sie einen dramatisch gesteigerten Teil der *Aufführung* bzw. wird die *Aufführung* des konstruierten Narrativs erst dadurch vollzogen. Die anfängliche suggestive Formulierung »You can almost sense the feeling of« (01:11 – 01:13), die sich sowohl an JB selbst als auch an den bezeugenden Anderen im GoPro-Blick richtet, fungiert hier im Sinne einer narrativen Verdichtung und Steigerung, von der heraus diese performative Zeigegeste ausgeht.

### 3/01:20 – 01:33

11/01:20 – 01:33 »Yeah, so it's not (-) very pleasant, it's just (-) loneliness and hm (-) really, really strange, odd (??) going on here«

In dieser letzten Phase scheint das Narrativ als auch seine *Aufführung* zum Ende gekommen zu sein. Das lediglich über das *Selbstgespräch* konstruierte Narrativ erscheint fragmentarisch, unentschieden und differenziert sich somit von der vorherigen Phase. Nach der Ablenkung durch seine Mutter im Ausstellungsraum hört JB mit dem *Selbstgespräch* und dem Filmen auf.

Wie bereits im Abschnitt *Selbstgespräch* argumentiert, ist das *Selbstgespräch*, das immer vom *Fremden her* zu denken ist, ein responsiv-performatives Geschehen, das seine Räumlichkeit und Zeitlichkeit im Vollzug hervorbringt. In der gleichen responsiv-performativen Logik wurde argumentiert, dass auch das Zeigen bzw. das *pointing in plan-séquence* stets responsiv, konstitutiv und performativ zu denken ist. Dieses filmische Zeigen basiert auf den durch den Zeigenden hergestellten Raumorientierungen und Koordinationen innerhalb der vom Zeigenden entworfenen filmischen Räumen, die dem vorgegebenen oder vorgefundenen architektonischen Raum wie hinter der Kamera nicht entsprechen müssen. Vor diesem Hintergrund lässt sich nun argumentieren, dass JB in und durch sein Narrativ eine filmische Welt zeigt, die als eine solche allererst im filmischen Zeigen hervorgebracht wird. Das über das *Selbstgespräch* und *pointing in plan-séquence* spontan konstruierte Narrativ lässt sich als eine *Aufführung* dessen verstehen, was ihm vor dem Hintergrund der *responsiven Erfahrungsräume* zur Verfügung steht und sich erst *anknüpfend* an der konfrontierten Aufforderung bzw. Situation bildet.

Das Ästhetische in seinem *Selbstgespräch* liegt hier sowohl in der Konstruktion eines fiktiven Narrativs, das die Präsenz und die narrative Vergangenheit stiftet, als auch in dem bereits erwähnten dialogischen Wechsel, der durch die Abweichungen vollzogen wird. Wie gezeigt werden konnte, wird das Narrativ ständig abweichend weiter verwickelt und entfaltet. Es zeigt sich in dieser Weise als ein dynamisches und performatives Geschehen, das eine ästhetische Wirklichkeit im Prozess hervorbringt. Diese ästhetische Wirklichkeit entfaltet sich im Prozess 33 in der Konstruktion eines fiktiven Narrativs, in

welchem JB sich situiert. In seiner *spontanen Response* stellt JB eine räumliche Ko-Präsenz und Simultanität der Ereignisse im Narrativ her, die aus den inneren Montagen entworfen werden. Sein *pointing in plan-séquence* richtet sich somit nach einem Möglichkeitssinn und zeigt dadurch die von ihm spontan entworfenen filmischen Räume, deren Hintergrund im *Selbstgespräch* mitsamt entworfen wird. Das Gezeigte bzw. Gefilmte lässt sich, wie bereits argumentiert, stets als imaginär und fiktiv verstehen, wenn dies vor dem Hintergrund des *pointing in plan-séquence* verstanden wird, indem das Gezeigte bzw. Gefilmte in einer responsiv-performativen Logik erst durch das Filmen als solches hervorgebracht wird. Das Ästhetische bzw. die ästhetische Qualität des *pointing in plan-séquence* liegt hier einerseits in der Herstellung der simultanen Ereignisse, und andererseits in der Relation zwischen dem On und Off begründet, die vor dem Hintergrund der inneren Montagen entworfen wird. Innere Montagen erweisen sich als ein vorreflexives und responsiv-performatives Geschehen. Sie werden als spontan und prozessual verstanden und erweisen sich als das Etablieren der visuellen Verknüpfungen und Anknüpfungen, die aus dem entspringen, was vom Zeigenden/Filmenden im Prozess spontan in das Off verschoben wird. – Dies lässt sich zugleich vor dem Hintergrund der selektiven Rede- und Zeigeordnungen nachvollziehen. – Die ästhetische Dimension des *Selbstgesprächs* und des *pointing in plan-séquence* von JB liegt also genau darin, dass diese stets in deren Flüchtigkeit, Leibgebundenheit, Einmaligkeit sowie in deren Unwiederholbarkeit in den Blick genommen werden.<sup>80</sup>

Während in der ersten Phase das *pointing in plan-séquence* dem *Selbstgespräch* mit einer zeitlichen Verschiebung folgt, d.h. dass das *Selbstgespräch* das *pointing in plan-séquence* lenkt und ihm vorausgeht, findet in der zweiten Phase eine zeitliche Korrespondenz statt, die sich als eine Abweichung im Prozess zeigt. Sein Narrativ zeigt sich dabei simultan sowohl im Filmischen als auch im Gesprochenen. So kann nicht mehr auseinandergehalten werden, welche Geste die Handlung im Prozess führt. Es ist diese Korrespondenz und Simultanität bzw. der von der Simultanität ausgehende Moment der Steigerung, in welchem die *Aufführung* (2/00:50 – 01:08 – 01:11 – 01:17) als solche hervorgebracht wird. Die *spontane Response* von JB bringt sich als dieses spezifische, fiktive Narrativ und als dessen *Aufführung* hervor und lässt sich innerhalb einer produktiven Ordnung bzw. produktiven Ordnungsstiftung denken, die über das *Selbstgespräch* und des *pointing in plan-séquence* situativ gestiftet wird.

Diese im Prozess erreichte Steigerung – also die *Aufführung* – lässt sich abschließend auch im Rahmen eines Surplus bzw. eines Überschusses, der über das Geschehen bzw. über die Ordnung des Geschehens hinaus geht, in den Blick nehmen. Der Überschuss, das Surplus oder auch das *Mehr*, wie bereits im Abschnitt *Verfremdungsfiguren* ausführlich erläutert wurde, beschreibt Waldenfels zufolge »daß etwas mehr und anders ist als das, was es ist, daß also etwas über sich selbst hinauswächst, [und] sich selbst überschreitet.«<sup>81</sup> Überschüsse sind ordnungskontingent und gehen mit Steigerungen einher, die als solche die Momente markieren, in denen sich die Erfahrung verdichtet und intensiviert.<sup>82</sup> Vor diesem Hintergrund lässt sich die spontane *Aufführung* (2/00:50 – 01:08 –

80 Siehe dazu das dritte Kapitel: Simultanität im Selbstgespräch und *pointing in plan-séquence*.

81 Waldenfels, Bernhard: Hyperphänomene. Modi hyperbolischer Erfahrung, 2012, S. 91

82 Vgl. ebd., S. 12

01:11 – 01:17) als ein Surplus bzw. Überschuss denken, denn sie entsteht zwar anknüpfend an die im Prozess gestiftete Ordnung, aber geht über diese hinaus, indem sie als Unerwartetes und Neues heraussticht. Wie bereits beschrieben, wird mit kontinuierlicher Steigerung das Narrativ im Prozess in dieser Phase derart verdichtet und entfaltet, dass es in dessen Verlauf zu seiner *Aufführung* (2/00:50 – 01:08 – 01:11 – 01:17) führt, die sich hier als eine *ordnungskontingente Steigerung* im *Selbstgespräch* und im *pointing in plan-séquence* simultan zeigt. Diese *ordnungskontingente Steigerung* bedarf allerdings einer weiteren Kontextualisierung bzw. Einbettung, die im Folgenden vor dem Hintergrund der *responsiven Erfahrungsräume* sowie der *Simultanität* vorgenommen wird.

### **Rollenbildung als ästhetischer, responsiv-performativer Zugang**

Wie bereits im Abschnitt *Erfahrungsräume* skizziert, umfasst der Begriff der *responsiven Erfahrungsräume* eine gestiftete und fungierende Ordnung, die Verankerung der Erfahrung sowie den Ort der Schwellenerfahrung, von der aus die jeweiligen Überschreitungen der Ordnung sowie die Destabilisierung der Selbst- und Weltwahrnehmung in den Blick genommen werden können. Die *responsive Erfahrungsräume* lassen sich vielmehr als responsiv und performativ, zwischen Finden und Erfinden, als eine fungierende, gestiftete und dementsprechend performative Ordnung begreifen, die durch die Abweichungen in ständige Bewegung gesetzt und immer wieder neu umgeordnet werden. Angelehnt an die responsive Differenz lässt sich die Funktion der *responsiven Erfahrungsräume* darin begründen, dass sie als ein generierendes Prinzip der Wahrnehmung und der (sozialen) Handlungen fungieren. In Differenz zur Kontagionserfahrung im Rahmen der konjunktiven Erfahrungsräume nach Mannheim, die die Ko-präsenz eines personellen Anderen voraussetzt,<sup>83</sup> gilt im Kontext der *responsiven Erfahrungsräume* die Ko-präsenz *des Anderen* im Sinne von *der und das Andere*. Die *responsiven Erfahrungsräume* lassen sich als der Hintergrund für alles neu Hinzukommende und als Grundstimmung in den Blick nehmen, in der all das Wissen und all die Erfahrung situiert bzw. verankert sind. Hinsichtlich der *responsiven Erfahrungsräume* lässt sich argumentieren, dass die Dispositionen der Wahrnehmung und der Handlung *anknüpfend* an den konfrontierten Situationen und/oder Aufforderungen zunächst situativ und responsiv *aufgeführt* werden. Die *responsiven Erfahrungsräume* setzen also weniger eine Inszenierungs- als vielmehr eine Aufführungslogik voraus. Eine solche Aufführung ist als die Anknüpfung des Nicht-mehr und Noch-nicht lediglich performativ in den Blick zu nehmen.

Bezüglich der Verankerung des *Selbstgesprächs* wurde entlang dieser Logik argumentiert, dass sie in den *responsiven Erfahrungsräumen* zu verorten ist. Ein *Selbstgespräch*, das immer *vom Fremden her* zu denken ist, bedeutet vor diesem Hintergrund immer eine *situative-sprachliche Aufführung des Eigenen und Fremden*, die aus den *responsiven Erfahrungsräumen* entworfen wird. In der gleichen Logik wurde für das *pointing in plan-séquence* argumentiert, dass es als die *situativ-responsive* bzw. als *filmische Aufführungen* der eigenen Dispositionen der Wahrnehmung und Handlungen begriffen werden kann, die sich erst *anknüpfend* an den konfrontierten Aufforderungen bzw. Situationen bildet. Vor diesem

83 Siehe das zweite Kapitel, Erfahrungsräume

Hintergrund lässt sich nun im Folgenden nach den Bedingungen der *spontanen Aufführung als ordnungskontingente Steigerung* fragen, die sich im Prozess 33 zeigt. Dabei wird argumentiert, dass diese *Aufführung* aus einer im Prozess spontan konstruierten *Rolle* hervorgeht, die vor dem Hintergrund der *responsiven Erfahrungsräume* und der *Simultaneität* in den Blick genommen wird. Nach einer Begriffsbestimmung der *Rolle* setze ich mich im Folgenden mit der aus dem empirischen Material heraus entwickelten Theorie der Rollenbildung in einer doppelten Perspektive im Sinne von *Rollenbildung im und als Prozess* auseinander.

Mit dem Soziologen Erving Goffman lässt sich eine *Rolle (part)* zunächst als »das vorherbestimmte Handlungsmuster« verstehen, »das sich während einer Darstellung [Goffman meint eine *performance*] entfaltet und auch bei anderen Gelegenheiten vorgeführt oder durchgespielt werden kann.«<sup>84</sup> Mit einer Perspektive auf das Theater, die der Vorgehensweise der vorliegenden Arbeit nahesteht, argumentiert Goffman in *Wir spielen alle Theater*, dass eine Sozialbeziehung dadurch entsteht, wenn der Einzelne »oder ein Darsteller bei verschiedenen Gelegenheiten die gleiche Rolle vor dem gleichen Publikum spielt.«<sup>85</sup> Die Rolle bzw. eine soziale Rolle beschreibt für Goffman dementsprechend

»die Ausübung von Rechten und Pflichten [...], die mit einem bestimmten Status verknüpft sind, [und], daß eine soziale Rolle eine oder mehrere Teilrollen umfaßt und daß jede dieser verschiedenen Rollen von dem Darsteller bei einer Reihe von Gelegenheiten vor gleichartigem Publikum oder vor dem gleichen Publikum dargestellt werden kann.«<sup>86</sup>

Die soziale Welt betrachtet Goffman in seinem Denken metaphorisch als eine *Bühne*, auf der der Einzelne sich im Alltag inszeniert.<sup>87</sup> Dies beinhaltet sowohl die alltäglichen Begegnungen als auch die Begegnungen, die in diversen Institutionen, wie z.B. Museen stattfinden. Die *Rollen* sind im Sinne Goffmans also vorherbestimmt, geübt und in der Wiederholung verfestigt, also *habitualisiert*, ganz im Sinne der Diskurse von Audehm und Schnurr über Dispositionen und Haltungen.<sup>88</sup> Die Bildungs- und Erziehungswissenschaftlerin Audehm argumentiert in ihrem Aufsatz *Habitus*, dass Individuen den Sinn sozialer Handlungen »über die Teilnahme an sozialen Spielen und die Ausübung gemeinsamer Tätigkeiten« lernen.<sup>89</sup> In solchen *sozialen Spielen* bilden sich Audehm zufolge »sowohl ein typisches und wieder erkennbares Verhalten (*habit*) als auch geistige Grundhaltungen (*dispositions*) aus, die wiederum das weitere Handeln lenken und strukturieren.«<sup>90</sup> Darüber hinaus argumentiert Audehm, dass diese Dispositionen erfahrbar sind

84 Goffman, Erving: *Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag*, 2021, S. 18

85 Ebd., S. 18

86 Ebd., S. 18

87 Vgl. Dahrendorf, Ralf: Vorwort, in: Goffman, Erving: *Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag*, 2021, S. VII

88 Siehe Erfahrungsräume Kapitel II

89 Audehm, Kathrin: *Habitus*, in: Kraus, Anja; Budde, Jürgen; Hietzge, Maud; Wulf, Christoph (Hg.): *Handbuch Schweigendes Wissen. Erziehung, Bildung, Sozialisation und Lernen*, 2017, S. 167

90 Ebd., S. 168

und sich in der Modalität des jeweiligen Handelns als solche ausdrücken lassen.<sup>91</sup> In diesem Sinne lassen sich Audehms Dispositionen zunächst mit Goffmans *sozialen Rollen* vergleichen, die sich als vorherbestimmte und habitualisierte Handlungsmuster verstehen lassen.

Wie bereits im Abschnitt *Erfahrungsräume* dargestellt wurde, formuliert der Kunstpädagoge Schnurr Dispositionen im Sinne von *Haltungen* als »grundlegende, normative und sich lebensgeschichtlich herausbildende Orientierungen, die das Selbst- und Weltverhältnis von Menschen, deren Denken und Handeln sowie deren Präferenzen prägen.«<sup>92</sup> Wie Audehm geht Schnurr in seiner Argumentation der *Haltungen* davon aus, dass diese »in konfliktiven und herausfordernden Situationen entlasten und die Komplexität soweit reduzieren können, so dass man handlungsfähig wird.«<sup>93</sup> *Haltungen* müssen dementsprechend »robust sein, um gerade krisenhaften Situationen abrufbar und stabil zu sein.«<sup>94</sup> In dieser Weise sind sie imstande die »Navigation [zu] übernehmen«,<sup>95</sup> und dadurch die Situationen zu entlasten. Seine Argumentation basiert auf einer ähnlichen Annahme zu der von Audehm, dass die individuellen Dispositionen eines Menschen in solchen Situationen in gewisser Weise *sichtbar* bzw. für den Anderen in der jeweiligen Handlung *erfahrbar* werden. Schnurrs *Haltungen* lassen sich somit mit Goffmans *Rollen* in Beziehung setzen, wenn die *Haltungen* in herausfordernden Situationen die Komplexität reduzieren sollten, damit, wie Schnurr argumentiert, Handlungsfähigkeit entsteht bzw. erhalten bleibt.<sup>96</sup> Hier ist zudem darauf hinzuweisen, dass Schnurr unter herausfordernden Situationen nicht nur einzelne krisenartige, außergewöhnliche Zustände sondern vielmehr jede Art der Verunsicherung und von Stress im Alltag bzw. in alltäglichen Begegnungen und Konstellationen versteht. Während hier *Haltungen* eher im Sinne einer impliziten Ebene der Orientierungen verstanden werden könnten, können zugleich Goffmans *Rollen* als performative Handlungsebene in den Blick genommen werden. Goffman stellt in seiner *Einleitung* eine entsprechend ähnliche Situation der Komplexität dar, die durch »Verteidigungsmanöver« oder »Schutzmanöver«, also durch geübte und wiederkehrende *Rollen* bewältigt werden können,<sup>97</sup> ganz im Sinne von Schnurrs *Haltungen*.

Die *Rollen* sind, wie Goffman argumentiert, in sozialen Institutionen verankert. Eine richtig inszenierte Szene veranlasse das Publikum, »der dargestellten Rolle ein Selbst zuzuschreiben«, wobei dieses zugeschriebene Selbst sich als ein Produkt der erfolgreichen Szene zeige, und nicht als ihre Ursache.<sup>98</sup> Eine Handlung jedoch, die in einem Theater bzw. auf einer Bühne inszeniert wird, erzeugt Goffman zufolge »zugegebenermaßen«

91 Audehm, Kathrin: *Habitus*, 2017, S. 168

92 Schnurr, Ansgar: Die bildende Seite der Ambiguität: Zum ästhetischen und demokratischen Bildungspotenzial mehrdeutiger Kunsterfahrung, in: Schnurr, Ansgar; Dengel, Sabine; Hagenberg, Julia; Kelch, Linda (Hg.): *Mehrdeutigkeit gestalten. Ambiguität und die Bildung demokratischer Haltung in Kunst und Pädagogik*, 2022, S. 41

93 Ebd., S. 41–42

94 Ebd., S. 42

95 Ebd., S. 40

96 Ebd., S. 41–42

97 Goffman, Erving: *Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag*, 2021, S. 16

98 Vgl. Goffman, Erving: *Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag*, 2021, S. 231

eine künstliche Illusion, die der *Realität des Alltags* widerspreche.<sup>99</sup> Dies lässt sich erneut entlang Austins Theorie der Performativität denken. Austin argumentiert, dass die performativen Äußerungen zunächst als die Aufführungen eines sozialen Aktes gelten,<sup>100</sup> die Zeugen bzw. Publikum bedürfen. Die performativen Äußerungen gelten für ihn allerdings »unernst oder nichtig, wenn ein Schauspieler sie auf der Bühne tut [...] oder wenn sie jemand zu sich selber sagt.«<sup>101</sup> Durch einen solchen *Szenenwechsel* verlieren sie »ihre *illocutionary force*, [...]«<sup>102</sup> und erfahren dadurch, wie Alloa in Anlehnung an Austin argumentiert hat, »eine regelrechte illokutionäre Entkräftung.«<sup>103</sup>

Im Gegensatz zu diesem Argument wurde bereits im Abschnitt *Simultanität im Selbstgespräch und pointing in plan-séquence* in Anlehnung an Fischer-Lichte argumentiert, dass *Aufführungen*, die stets performativ, selbstreferenziell und wirklichkeitskonstituierend sind, in ihrem Vollzug eine ästhetische Wirklichkeit<sup>104</sup> hervorbringen. Eine *Aufführung* bezieht sich im Kontext der Theaterwissenschaften und Performance Studies auf etwas, das durch performative Äußerungen und Handlungen hervorgebracht wird, und was erst in ihrem Verlauf als solches in Erscheinung tritt. Dies deutet wiederum darauf hin, dass das, was im Laufe einer Aufführung in Erscheinung tritt, zu Beginn der Aufführung nicht vorhersehbar ist.<sup>105</sup> Eine Aufführung ist in diesem Sinne nicht wiederholbar und vollzieht sich als ein Ereignis – wie das *Selbstgespräch* und das *pointing in plan-séquence*, welche jedoch unter differenzierten Erfüllungsbedingungen dargestellt wurden. – Diese ästhetische Wirklichkeit als performatives Geschehen kommt zur Entfaltung mitsamt ihrem Ort, der auch als solcher während der Aufführung, also während der performativen Handlung hervorgebracht wird.

Vor diesem Hintergrund lässt sich in Frage stellen, inwiefern Goffmans *Rollen* lediglich eine künstliche Illusion erzeugen, die der Realität des Alltags widersprechen würden. Wenn Goffman seine *Rollen* bzw. seine *sozialen Rollen* als »Verteidigungsmanöver« oder »Schutzmanöver« in der Bewältigung des Alltags und zum Schutz des Selbsteindrucks im Spiel verortet,<sup>106</sup> die sich dann in dieser Logik auf die Wiederholbarkeit verlassen, würde dies implizit darauf hinweisen, dass man sich ständig auf bereits gegebenen und vorgefundenen Bühnen reproduktiv verhält. In Anlehnung an Waldenfels lässt sich Goffmans Konzeption der *Rollen* bzw. deren *Wiederholbarkeit* allerdings widersprechen. Im Abschnitt *Ordnung(en)* wurde bereits argumentiert, dass ein tatsächlich reproduktives Verhalten lediglich in Grenzfällen wie beispielsweise ritualisierter Rede auftritt.<sup>107</sup> Produktives Verhalten bzw. das produktive Ereignis stelle nach Waldenfels vielmehr den

99 Vgl. ebd., S. 232

100 Fischer-Lichte, Erika: *Performativität. Eine kulturwissenschaftliche Einführung*, 2021, S. 45

101 Austin, John L.: *Zur Theorie der Sprechakte (How To Do Things With Words)*, 1979, S. 43–44

102 Alloa, Emmanuel: »...ein Reden und ein Denken, das nicht wir haben« Zur Figur der indirekten Rede bei Maurice Merleau-Ponty, in: Alloa, Emmanuel; Lagaay, Alice (Hg.): *Nicht(s) sagen. Strategien der Sprechabwendung im 20. Jahrhundert*, 2008, S. 212

103 Ebd., S. 212

104 Fischer-Lichte, Erika: *Performativität. Eine Einführung*, 2013, S. 45

105 Fischer-Lichte, Erika: *Performativität. Eine kulturwissenschaftliche Einführung*, 2021, S. 67

106 Goffman, Erving: *Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag*, 2021, S. 16

107 Waldenfels, Bernhard: *Ordnungen im Zwielficht*, 2013, S. 137

Regelfall dar, das die »Neudefinition einer Situation, die Umstrukturierung eines etablierten Feldes, [sowie] die Einführung neuer Erfahrungs- und Handlungsmuster«<sup>108</sup> ermögliche. Ordnungen lassen sich daher nicht ohne mögliche Umordnung und Umgestaltung denken. Eine Ordnung, die auch anders sein könnte, so Waldenfels,

»läßt es im Handeln und im menschlichen Verhalten nicht nur zu, daß wir Situationen *einordnen*, d.h. eine Situation nach einer bestimmten Regel oder einem Schema interpretieren, sondern darüber hinaus gibt es die Möglichkeit einer *Umordnung* oder einer *Umgestaltung*, durch welche die Situationen selber in ein anderes Arrangement verwandelt wird.«<sup>109</sup>

Vor diesem Hintergrund lässt sich Goffmans Konzept der sozialen *Rollen* und deren *Wiederholbarkeit* kritisieren, da sie die Ordnungskontingenz von vornherein ausschließen. Goffmans *Rollen* reproduzieren und stellen sich als »Techniken dar, die zur Sicherung des Eindrucks angewandt werden, den ein Einzelner in Gegenwart anderer aufgebaut hat.«<sup>110</sup> Die *sozialen Rollen* nach Goffman schließen die *Rolle der Betrachter:innen* in musealen Settings mit ein, welche demnach vorherbestimmt, geübt und in der Wiederholung verfestigt, also *habitualisiert* sind und die nach Bedarf aufgegriffen und dargestellt werden können. In Abgrenzung zu Goffmans *Rollen*, Audehms *Dispositionen* und Schnurrs *Haltungen* besteht mein Begriff der *Rolle* darin, dass sie als ordnungskontingentes, produktives Ereignis konzipiert ist und als solches in einer situativen, responsiv-performativen Aufführung hervorgebracht wird. Eine *Rolle* bewegt sich zwischen dem Finden und Erfinden in einer ständigen Bewegung, die durch Abweichungen immer wieder umgestaltet wird. Eine *Rolle* bringt sich selbst als performatives Ereignis hervor, das erst *anknüpfend* an den konfrontierten Aufforderungen/Situationen entspringt und in den *responsiven Erfahrungsräumen* verankert bleibt. In diesem Sinne verbindet eine *Rolle* bzw. deren Bildung das Nicht-mehr und das Noch-nicht *in* einem und *als* performatives Geschehen.

Nach der bereits dargestellten responsiv-performativen Logik lässt sich darüber hinaus argumentieren, dass eine *Rolle* als eine gestiftete, fungierende Ordnung ihre Räumlichkeit und Zeitlichkeit hervorbringt. Das weist zugleich darauf hin, dass eine *Rolle* in *performativ spaces* vollzogen wird, die weder vorgefunden noch vorgegeben sind. Während Goffman die soziale Welt als eine gegebene *Bühne* sieht, auf der der Einzelne sich im Alltag mithilfe geübter *Rollen* inszeniert,<sup>111</sup> gehe ich in Anlehnung an Waldenfels zunächst davon aus, dass eine *Bühne* grundsätzlich ein *Raum-im-Werden* ist, der beispielsweise einer Aufführung oder eines Ereignisses nicht vorausgeht, sondern vielmehr erst während der Aufführung als solcher hervorgebracht wird.<sup>112</sup> Die *Bühne als Raum-im Werden* lässt sich also weniger als ein vorgegebener oder vorgefundener *Container* verstehen, in welchem etwas stattfindet bzw. in welchem Goffmans *Rollen* dargestellt werden. Vielmehr

108 Ebd., S. 138

109 Waldenfels, Bernhard: Das leibliche Selbst, 2018, S. 201

110 Goffman, Erving: Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag, 2021, S. 16

111 Vgl. Dahrendorf, Ralf: Vorwort, 2021, S. VII

112 Waldenfels, Bernhard: Die Bühne als Brennpunkt des Geschehens, in: Eke, Norbert Otto; Haß, Ulrike; Kaldrack, Irina (Hg.): Bühne. Raumbildende Prozesse im Theater, 2016, S. 18

lässt sich eine solche *Bühne* in Anbetracht der *Situationsräumlichkeit* im Sinne Merleau-Ponty in den Blick nehmen.<sup>113</sup> Eine solche *Bühne* fungiert also als Orientierungsinstanz und Verankerung in der Erfahrung,<sup>114</sup> die immer wieder leibgebunden hervorgebracht wird und stets als transitorisch und flüchtig<sup>115</sup> gedacht werden muss. In Anlehnung an Mersch und seiner Theorie der Performativität des Antwortens<sup>116</sup> lässt sich darüber hinaus argumentieren, dass eine *Rolle* nicht nur sich selbst und ihren Ort, sondern ebenso ihren ›Darsteller‹, das handelnde Subjekt situativ hervorbringt.

Vor diesem Hintergrund lässt sich nun auf die bereits erwähnte These der *Rolle* im Prozess 33 näher eingehen. Im Abschnitt *filmisch oder pointing in plan-séquence* wurde bereits argumentiert, dass das *pointing in plan-séquence* durch eine *performative Kamera* bzw. *involved camera*<sup>117</sup> vollzogen wird, die zugleich den Filmenden, das Gefilmte sowie den Apparat in seiner Spur hervorhebt. Die *performative Kamera*, wie Krautkrämer argumentiert, weist auf die selbstreflexive Dimension der Kamera hin,<sup>118</sup> die anders als im üblichen Filmgeschehen nicht außerhalb ihres Gegenstandes (also außerhalb des Films selbst) ist. Ausgehend vom vorliegenden *Prozess* und angelehnt an die responsiv-performative Logik lässt sich jedoch argumentieren, dass die *performative Kamera* nicht nur ihren Filmenden hervorhebt, sondern vielmehr ihn also solchen allererst hervorbringt. Im *pointing in plan-séquence* wird also, wie bereits in der Rekonstruktion angemerkt, ein GoPro-Blick etabliert, der ausgehend von den inneren Montagen eine spezifische filmische Welt konstruiert, sie allererst als solche hervorbringt und zu sehen gibt. Das *pointing in plan-séquence* sowie der darin begründete GoPro-Blick fungiert als eine Schwelle, die sich zwischen den architektonischen und filmischen Räumen und zugleich zwischen Wirklichkeits- und Möglichkeitssinn auflut.

Im Abschnitt *filmisch oder pointing in plan-séquence* wurde bereits argumentiert, dass das *pointing in plan-séquence* eine mediale Schwelle konstruiert, die als responsiv-performatives Geschehen bzw. Ereignis sich selbst situativ produziert. Diese Schwelle lässt sich als ein *Zwischen* bzw. als ein *Zwischenzustand* verstehen, der von Schwellenaaffekten angetrieben wird. Dieser Zustand des *Zwischen* zeigt sich, wie bereits argumentiert, als eine Erfahrung des Weder-Noch, als die Unbestimmtheit,<sup>119</sup> die sich erst im Prozess des Übergangs manifestiert.<sup>120</sup> Dieser Übergang artikuliert sich im Prozess 33 in der *Bildung* einer spezifischen *Rolle*, die zum Teil aus der konstruierten *medialen* Schwelle entworfen

113 Siehe dazu das dritte Kapitel

114 Waldenfels, Bernhard: Die Bühne als Brennpunkt des Geschehens, 2016, S. 18

115 Fischer-Lichte, Erika: The Transformative Power of Performances. A new aesthetics, 2008, S. 107

116 Mersch, Dieter: Die Frage der Alterität. Chiasmus, Differenz und die Wendung des Bezugs, in: Dalfert, Ingolf U.; Stoellger, Philipp (Hg.): Hermeneutik der Religion, 2007, S. 20

117 Krautkrämer, Florian: GoPro Culture: On the Relationship between Apparatus, Manufacturer, and Aesthetics. In: Gerling, Winfried; Krautkrämer, Florian (Hg.): Versatile Camcorders. Looking at the GoPro Movement, 2021, S. 85

118 Krautkrämer, Florian: Go-Pro-Vision und involvierter Blick: Neue Bilder der Kriegsberichterstattung, in: Adam, Marie-Hélène; Gellai, Szilvia; Knifka, Julia (Hg.): Technisierte Lebenswelt. Über den Prozess der Figuration von Mensch und Technik, 2016, S. 216

119 Vgl. Fischer-Lichte, Erika; Sollich, Robert; Umathum, Sandra; Warstat, Matthias: Einleitung, in: Fischer-Lichte, Erika; Sollich, Robert; Umathum, Sandra, Warstat, Matthias (Hg.): Auf der Schwelle. Kunst, Risiken und Nebenwirkungen, 2006, S. 8

120 Vgl. Waldenfels, Bernhard: Sozialität und Alterität, 2015, S. 219

wird. Ausgehend von der *Aufführungsphase* (2/00:50 – 01:08 – 01:11 – 01:17), in der das im *Selbstgespräch* konstruierte Narrativ, das eine filmische desolante Welt entwirft, simultan über die Sprache hinaus aufgeführt wird, benenne ich diese *Rolle* im Folgenden als *der Performer*. Zudem lässt sich diese Rollenbezeichnung sowohl in der Konstruktion eines fiktiven Narrativs als auch in dem dargestellten Verhalten von JB begründen, das sich von vornherein als ein theatrales zeigt.

Diese *Rolle* bildet sich *im Prozess* allerdings nicht nur über das *pointing in plan-séquence* oder wird lediglich aus dieser konstruierten medialen Schwelle entworfen. Sie lässt sich ebenso wenig auf den Moment der *Aufführung* einschränken. In seinem *Selbstgespräch*, das als ein fiktives Narrativ konstruiert wird, entwirft JB eine *desolante und nicht wiederherzustellende Welt*, eine ästhetische Wirklichkeit, die zunächst in einer erzählerischen, sprachlichen Geste hervorgebracht und entfaltet wird. Angelehnt an die responsiv-performative Logik lässt sich hier argumentieren, dass das *Selbstgespräch* als *sprachliche Aufführung des Eigenen und Fremden* nicht nur sich selbst, sondern auch seine:n *Sprecher:in* situativ hervorbringt. Das *Selbstgespräch* zeigt sich zudem im Rollenwechsel, indem der Besprochene, Sprechende und Angesprochene in einer Person miteinander in dem Sinne kooperieren, dass sie sich abweichend, fragend und antwortend zueinander verhalten. Vor diesem Hintergrund lässt sich argumentieren, dass aus dieser *Kooperation im weiten Sinne*, die sich als eine responsiv-performative *sprachliche Aufführung* vollzieht, die Rolle des *Performers* hervorgebracht wird.

Ausgehend von der *spontanen Aufforderung* zum simultanen lauten Denken und Filmen zeigt sich JBs *spontane Response* in der *Bildung* dieser spezifischen *Rolle*, die als eine solche nicht von ihm ausgeht bzw. nicht beim ihm anfängt. Diese *Rollenbildung im Prozess* vollzieht sich sowohl in der *Spontaneität*, die sich zwischen der *spontanen Aufforderung* und der *spontanen Response* bewegt, als auch in der *Simultaneität*, die bereits als konstituierende Eigenschaften des Performativen dargestellt wurden. Seine *Rolle* zeigt sich als etwas Unvorhersehbares und Transformatorisches, als ein responsiv-performativer und transformatorischer Überschuss, der innerhalb der im Prozess gestifteten Ordnung nachvollzogen werden kann. Vor dem Hintergrund der *Rollen* bzw. *sozialen Rollen* nach Goffman lässt sich hier die Unvorhersehbarkeit sowie die transformatorische Kraft von JBs *Rolle* genauer reflektieren. Nach Goffman tritt JB in seiner vorherbestimmten, geübten und habitualisierten *Rolle des Museumsbesuchers* in das Museum ein. Beim Eintreten im Raum der Installation wird er mit der *spontanen Aufforderung* konfrontiert, dass er nun die *Rolle eines Betrachters* ausüben soll, indem er über die Installation laut denkt und den gesamten Prozess mit einer GoPro-Kamera aufnimmt. In dieser *Aufforderung* wird JB dementsprechend darum gebeten, die *Rolle eines Probandes* einzunehmen. Auf diese Weise befindet er sich mit der Überlagerung dieser *Rollen* auf einer *Bühne*, die ebenso eine Überlagerung von Ordnungen darstellt, insofern sie gleichzeitig Teil der Institution *Museum, Ausstellungsraum, Installation, Reste eines Hauses* und *Forschungssetting* ist. Es wäre nun mit Goffman zu fragen, welche bestehende und geübte *Rolle* JB in dieser Situation einnimmt und zur Sicherung des eigenen Eindrucks wiederholt? Mit Schnurr könnte man ebenfalls fragen, welche habitualisierte, robuste *Haltung* diese unerwartete Situation entlasten, die Navigation übernehmen und damit die Komplexität soweit reduzieren kann, so dass JB handlungsfähig wird?

Wenn von einem responsiv-performativen Verständnis der *Rolle* ausgegangen wird, wie es zuvor bereits ausgeführt wurde, zeigen sich sowohl diese und ähnliche Fragen als auch deren Antworten als unzureichend, da sie die Wiederholbarkeit von sozialen Rollen auf jeweils konkreten Bühnen voraussetzen und dabei die Ordnungskontingenz sozialer Bühnen und die ästhetischen, responsiv-performativen Dimensionen von Rollen nicht berücksichtigen. JBs *Rolle des Performers* lässt sich aber lediglich vor dem Hintergrund einer responsiv-performativen Logik nachvollziehen, da sie erst *anknüpfend* an konfrontierte Aufforderungen und Situationen performativ entsteht und dabei in *responsiven Erfahrungsräumen* verankert bleibt. Ihre Unvorhersehbarkeit und ihr transformatorischer Charakter liegt genau darin, dass sie sich zwischen Finden und Erfinden bewegt, dass sie als ein performatives Ereignis die Wiederholbarkeit ablehnt und dass sie in dieser Bewegung ihre eigene Bühne entwirft. Wie bereits im Abschnitt *Aufforderung und Response* in Anlehnung an Mersch angedeutet, lässt sich nun genauer zeigen, inwiefern eine *Response* ein performatives Ereignis darstellt. Jede *Response* tritt zugleich als ereignisreich und ereignishaft auf. Die *spontane Response* von JB zeigt sich als ein performatives Ereignis, aus dem die *Rollenbildung* hervorgeht. Die *Rollenbildung* ist zugleich ereignisreich und ereignishaft zu denken, die so, wie gezeigt werden konnte, nicht nur ihren Ort, ihre Räumlichkeit und ihre Zeitlichkeit, sondern auch JB in der *Rolle des Performers* allererst hervorbringt.

Die Konstitution bzw. die *Bildung einer Rolle* lässt sich vor diesem Hintergrund als ein responsiv-performatives Geschehen fassen, das stets ordnungskontingent in den Blick genommen wird. In diesem Sinne lässt sich Goffmans These zur *Wiederholbarkeit sozialer Rollen* weiterdenken. Die *Rollenbildung* als responsiv-performatives Geschehen wäre zunächst etwas, das nicht einem bestimmten Produzenten, Darsteller oder einer Person durch eigenes, produktives Tun zuzuordnen ist. Vielmehr lässt sich die *Rollenbildung* als kreatives Antworten im Sinne Waldenfels denken, das nicht beim Antwortenden beginnt bzw. von ihm ausgeht. Wenn eine *Rolle*, wie oben bereits argumentiert, das Nicht-mehr und das Noch-nicht verbindet bzw. erst aus ihm hervorgeht, wäre die Wiederholbarkeit von Rollen lediglich in erweitertem Sinne denkbar. In Anlehnung an Waldenfels lässt sich argumentieren, dass eine Wiederholung in einem anderen Kontext zur Folge hat, dass »das ›Selbe‹ sich als anders wiederholt.«<sup>121</sup> Das Anders-werden bzw. das Neue entstehe dann nicht in dem, wie Foucault argumentiert, »was gesagt wird [oder was dargestellt wird], sondern im Ereignis seiner Wiederkehr.«<sup>122</sup> Dieses Wiederkehren, wie im Falle des *Selbstgesprächs*, lässt sich also lediglich situativ und ordnungskontingent in den Blick nehmen. Vor diesem Hintergrund lässt sich nun argumentieren, dass das, was wiederkehrt, was sich wiederholt vielmehr der Prozess der kontinuierlichen *Rollenbildung* selbst ist und nicht einzelne verfestigte (Teil-)Rollen, die, wie Goffman behauptet, »vor gleichzeitigem Publikum oder vor dem gleichen Publikum dargestellt werden.«<sup>123</sup>

Die *Rollenbildung als Prozess* zeigt sich also als die Ordnung der Erfahrung, die durch die Abweichungen und Verkörperungen entsteht bzw. erst durch sie gestiftet wird, und

121 Waldenfels, Bernhard: Vielstimmigkeit der Rede. Studien zur Phänomenologie des Fremden, 2015, S. 161

122 Foucault, Michel: Die Ordnung des Diskurses, Frankfurt a.M. 1991, S. 20

123 Goffman, Erving: Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag, 2021, S. 18

bestimmt auf diese Weise die Erfahrungsmöglichkeiten. Als solche ist sie stets performativ, wirklichkeitskonstituierend und selbstreferenziell zu denken. *Rollenbildung als Prozess* lässt sich zudem als *Schwellerfahrung* in den Blick nehmen, die sich als ein performativ-transformatorischer Prozess hier in einer Neuorientierung, vor allem in einer neuen Situierung artikuliert. Wie bereits im Abschnitt *Schwellen* argumentiert, deutet die Schwellerfahrung auf einen Modus der Erfahrung hin, der »zu einer Transformation desjenigen führen kann, der die Erfahrung durchlebt.«<sup>124</sup> Die Schwellerfahrung oder die liminale Erfahrung geht immer mit gewisser Ambivalenz, Unberechenbarkeit, Kontingenz sowie Fiktion einher. Als solche bedeutet sie »eine Erfahrung intensiver Transformation und Kontingenz«,<sup>125</sup> und wird getrieben von Schwellenaffekten. Die *Rollenbildung* zeigt sich hier angesichts der *spontanen Aufforderung* als produktive Ordnungsstiftung, als die Ermöglichung eines neuen Erfahrungsfeldes, in der eine zeitlich begrenzte Transformation – eine *Rolle* – vollzogen wird, und als eine Umordnung im Sinne Waldenfels, die sich in der Hervorbringung einer ästhetischen Wirklichkeit artikuliert. Die *Rollenbildung* lässt sich in Anlehnung an Waldenfels als einen *ordnungskontingenten Überschuss* betrachten, die sich in diesem Prozess über die *spontane Response* hinaus als ein *Mehr* zeigt. Ausgehend von dem dargestellten Forschungssetting – des *Selbstgesprächs* und des *pointing in plan-séquence* – und ausgehend der Interpretation des Prozesses 33 lässt sich darüber hinaus argumentieren, dass sich *Rollenbildung* als ein Modus der (ästhetischen) Erfahrung zeigt, die jenseits der Rezeptionsästhetik in der Ästhetik des Performativen bzw. in der transformatorischen Ästhetik zu verorten ist.<sup>126</sup> Die *Rollenbildung als Schwellerfahrung* lässt sich lediglich im Transformatorischen verorten, indem sie ereignisreich und ereignishaft auftritt.

Die *Rollenbildung* in diesem Sinne stellt letztendlich einen *Zugang* dar, der im Prozess performativ entworfen wird. Unter *Zugang* lässt sich in Anlehnung an Noë eine *ästhetische Arbeit (aesthetic labour)* und dementsprechend ein Prozess des Wahrnehmbarmachens verstehen.<sup>127</sup> Ästhetische Arbeit einer Person besteht für Noë grundlegend darin, die Welt zur Wahrnehmung zu bringen, einen Zugang zur Welt oder zum wahrnehmbaren Objekt zu erhalten, bzw. es zunächst wahrnehmbar zu machen.<sup>128</sup> Dieser *Zugang* ist Noë zufolge bedingt und kann nur vor dem Hintergrund der *sensorimotor skills, conceptual techniques*, und von einer *affective orientation* gedacht werden.<sup>129</sup> *Sensorimotor skills* beschreiben Noë zufolge das allgemeine Verständnis darüber, wie eigene Bewegungen

124 Fischer-Lichte, Erika: Ästhetische Erfahrung als Schwellerfahrung, in: Küpper, Joachim; Menke, Christoph (Hg.): Dimensionen ästhetischer Erfahrung, 2016, S. 139 – Dieser Begriff stammt aus der Ritualforschung von Victor Turner, der diesen Begriff wiederum in Anlehnung an Arnold van Gennep, insbesondere an dessen Studie *les rites de passage* (1909), entwickelte.

125 Fischer-Lichte, Erika; Sollich, Robert; Umatham, Sandra; Warstat, Matthias: Einleitung, 2006, S. 9

126 Das hier angeführte Argument der Rollenbildung als Modus der (ästhetischen) Erfahrung wird im Folgenden erneut aufgenommen.

127 Noë, Alva: *The Entanglement. How Art and Philosophy Make Us What We Are*, 2023, S. 106

128 Vgl. Kargin, Fatma; Zahn, Manuel: Einführungsvortrag, in: interdisziplinärer Workshop: Ästhetische und künstlerische Praktiken als Reorganisation der Wahrnehmungsweisen, an der Universität zu Köln, 2023, unveröffentlichtes Manuskript

129 Noë, Alva: *The Entanglement. How Art and Philosophy Make Us What We Are*, 2023, S. 98

das Sensorische, die Wahrnehmung produzieren und diese anpassen. Während *konzeptuelle Techniken* das praktische und intellektuelle Wissen im Umgang mit den Dingen beschreiben, weist die *affektive Orientierung* darauf hin, dass wir auf Situationen, Begegnungen und Dinge affektiv ausgerichtet sind.<sup>130</sup> Ein *Zugang* als ästhetische Arbeit, als Wahrnehmbar machen lässt sich dementsprechend für Noë vor dem Hintergrund der *habits* und Dispositionen denken. In diesem Sinne kann ein *Zugang* gelingen oder versagen und lässt sich auf diese Weise vielmehr als fragil verstehen. Während Noës Verständnis dem *Habitus* nach Bourdieu und den *konjunktiven Erfahrungsräumen* nach Mannheim ähnelt, denke ich über einen *Zugang* vor dem Hintergrund der *responsiven Erfahrungsräume* nach, die sich als Hintergrund für alles neu Hinzukommende und als Grundstimmung zeigen. Mit dem Begriff des *Zugangs* weise ich somit auf eine ästhetische Arbeit hin, die sich als situative *Aufführung* der eigenen Dispositionen des Wahrnehmens und Handelns denken lässt, die *anknüpfend* an eine konfrontierte Aufforderung/Situation spontan gebildet bzw. entworfen wird. Vor diesem Hintergrund lässt sich nun abschließend argumentieren, dass die *Rolle des Performers* bzw. die *Rollenbildung* im vorliegenden Prozess *33 einen ästhetischen, responsiv-performativen Zugang* zur Installation darstellt, der an der Schnittstelle der Spontaneität und Simultanität entworfen wird. Dieser *Zugang* ist gekennzeichnet durch Unvorhersehbarkeit, Ambivalenz und transformatorische Kraft, die ebenfalls Merkmale des Performativen darstellen.<sup>131</sup>

### **Rollenbildung statt Typenbildung**

Während sich die *Rollenbildung* als Theorie der (ästhetischen) Erfahrung und, wie gezeigt werden konnte, als Beispiel der transformatorischen Ästhetik kontextualisieren lässt, bietet sie sich für die vorliegende Arbeit ebenfalls als produktive Kategorie der Interpretation an, die in dieser Form die *Typenbildung* auf methodisch-methodologischer Ebene ersetzen kann. Um diese Annahme zu begründen und somit das *theoretische Sampling* der vorliegenden Arbeit zu konstruieren,<sup>132</sup> wird im Folgenden die Typenbildung bzw. die Typisierung der *dokumentarischen Methode* im Sinne des Soziologen Ralf Bohnsack vorgestellt. Dabei wird zugleich die Notwendigkeit und das Potenzial der *Rollenbildung* als dritte Stufe der Interpretation diskutiert.

In der aktuellen Praxis der qualitativen Sozialforschung lassen sich vier unterschiedliche theoretisch-methodologische Zugänge zur Typenbildung beschreiben: die *Objektive Hermeneutik*, die *Grounded Theory*, die *Dokumentarische Methode* und das *Modell von Kelle/Kluge*.<sup>133</sup> Im Folgenden beschäftige ich mich mit der Typenbildung im Rahmen der *dokumentarischen Methode* und vergleiche diese mit der Typenbildung in der *Grounded Theory*. Während die erste den anfänglichen Zugang zum empirischen Material darstellt, beschreibt die zweite die ausgewählte Methodologie der vorliegenden Arbeit. Unter »Typenbildung« in der dokumentarischen Methode lässt sich in Anlehnung an Bohnsack

130 Vgl. ebd., S. 98

131 Fischer-Lichte, Erika: Performativität. Eine kulturwissenschaftliche Einführung, 2021, S. 89–153

132 Siehe dazu Constructing the research in diesem Kapitel.

133 Bohnsack, Ralf; Nentwig-Gesemann, Iris: Typenbildung, 2018, S. 238

ein Verfahren der Generalisierung bzw. der Kategorisierung verstehen, das mehrdimensional konzipiert wird.<sup>134</sup> Anschließend an die *formulierende und reflektierende Interpretation*, die bereits im Abschnitt *Erste Annäherung an die Prozesse* dargestellt wurden, »vollzieht sich [die Typenbildung] in aufeinander aufbauenden Stufen der Abstraktion bzw. der Abduktion auf der Grundlage der komparativen Analyse.«<sup>135</sup> Diese Analyse fokussiert sich auf die »Gemeinsamkeiten im Kontrast und von Kontrasten in der Gemeinsamkeit« mit dem übergreifenden Ziel eine gemeinsame Kategorie bzw. ein gemeinsames Thema zu konstruieren, das wiederum die fallvergleichende Analyse ermöglicht.<sup>136</sup> Im Prozess der Typenbildung »werden Bezüge herausgearbeitet zwischen spezifischen Orientierungen einerseits und dem Erlebnishintergrund oder existentiellen Hintergrund, in dem die Genese der Orientierungen zu suchen ist, andererseits.«<sup>137</sup>

Im Vergleich zur dokumentarischen Methode wird in der Grounded Theory »dem Fall lediglich ein Typus zugeordnet«. Das bedeutet zugleich, dass »der Fall als Repräsentant nur [für diesen] einen Typus fungiert.«<sup>138</sup> In der dokumentarischen Methode jedoch werden in jedem Fall »grundsätzlich unterschiedliche Typiken, d.h. unterschiedliche Dimensionen oder »Erfahrungsräume« [...], etwa solche milieu-, generations- oder gender-typischer Art, aufgewiesen und in ihrer »Überlagerung«, ihrer *Mehrdimensionalität* empirisch rekonstruiert.«<sup>139</sup> Auf diese Weise bleibt die Typen- oder auch die Theoriegenerierung in der Grounded Theory *eindimensional*, wenn auch dieser Typus »in sich in mehrere Merkmale, Dimensionen oder Subkategorien ausdifferenziert wird.«<sup>140</sup> Die Bildung dieser Subkategorien, die auch als Dimensionalisierung bezeichnet wird,<sup>141</sup> sei allerdings Bohnsack und Nentwig-Gesemann zufolge nicht mit der Mehrdimensionalität der dokumentarischen Methode zu verwechseln.<sup>142</sup>

Die Grounded Theory und die dokumentarische Methode haben in diesem Sinne jedoch gemeinsam, dass sich die Typenbildung »grundlegend auf dem Wege der *komparativen Analyse* [...] vollzieht und konsequent auf die *Theoriegenerierung* gerichtet ist.«<sup>143</sup> Beide folgen dabei »dem Weg der *Theoriegenerierung* und somit dem [...] methodischen Prinzip des *Theoretischen Sampling*.«<sup>144</sup> In der Grounded Theory geht es also um eine *eindimensionale Typenbildung*, »deren Generalisierung, [und] Abstraktionsleistungen darauf zielen, die fallspezifischen Beobachtungen mit dem Typus möglichst weitgehend zur Deckung zur bringen.«<sup>145</sup> Demgegenüber geht es in der dokumentarischen Methode bzw. in der

134 Bohnsack, Ralf: Qualitative Bild- und Videointerpretation, 2011, S. 21

135 Ebd., S. 21

136 Ebd., S. 21

137 Bohnsack, Ralf: Rekonstruktive Sozialforschung. Einführung in die Qualitative Methoden, 2021, S. 145

138 Bohnsack, Ralf; Nentwig-Gesemann, Iris: Typenbildung, 2018, S. 238

139 Ebd., S. 238

140 Ebd., S. 238

141 Strauss, Anselm, L.: Grundlagen qualitativer Sozialforschung. Datenanalyse und Theoriebildung in der empirischen soziologischen Forschung, 1991, S. 44–45

142 Bohnsack, Ralf; Nentwig-Gesemann, Iris: Typenbildung, 2018, S. 238

143 Ebd., S. 239

144 Ebd., S. 239

145 Ebd., S. 239

*mehrdimensionalen Typenbildung* darum, die »Grenzen des Geltungsbereich des Typus« zu bestimmen.<sup>146</sup> Dies wird Bohnsack und Nentwig-Gesemann zufolge dann erreicht, wenn im jeweiligen Fall auch unterschiedliche Beobachtungen aufgewiesen werden, die *anderen Typen* zuzuordnen sind. Auf dieser Weise sind unterschiedliche Typen, »unterschiedliche *Dimensionen* [...], deren Überlagerung empirisch rekonstruiert werden« können.<sup>147</sup> Bohnsack bezeichnet diese Dimensionen als konjunktive Erfahrungsräume im Sinne Karl Mannheims. Hinsichtlich dieser konjunktiven Erfahrungsräume ist wesentlich, dass der Zugang zum Fall »immer mit Bezug auf *spezifische Erfahrungsräume* und somit aspekthaft möglich ist.«<sup>148</sup> Dies schließt von vornherein die Annahme aus, dass über einen Fall der Gesamthabitus der untersuchten Personen zu erfassen ist.

Die Analyse der *konjunktiven Erfahrungsräume* setzt dabei eine zweistufige Interpretation voraus. Die Rekonstruktion eines konjunktiven Erfahrungsraums und dementsprechend eines individuellen oder kollektiven Orientierungsrahmens bezeichnet Bohnsack im Anschluss an Mannheim als *sinn genetische Interpretation*, »die auf dem Wege der *komparativen Analyse* nach dem Prinzip des Kontrasts in der Gemeinsamkeit in eine *sinn genetische Typenbildung* mündet.«<sup>149</sup> Die erste Stufe der Typenbildung wäre dann erreicht, »wenn durch die Kontraste zwischen den Fällen hindurch ein ihnen *allen* gemeinsamer Orientierungsrahmen bzw. ein gemeinsames Orientierungsproblem identifizierbar ist.«<sup>150</sup> In der zweiten Stufe der *soziogenetischen Interpretation* und *soziogenetischen Typenbildung* geht es dementsprechend um die Suche danach, welcher Erfahrungsraum für diesen »Orientierungsrahmen typisch ist, ob und inwiefern wir es beispielsweise mit einem migrations- oder aber auch alters-, generations-, geschlechts- oder *milieutypischen* Erfahrungsraum zu tun haben.«<sup>151</sup> Sinn genetische und soziogenetische Interpretationen beruhen in dieser Hinsicht

»auf dem Prinzip der Abduktion [sowie] auf der Grundlage von Erzählungen und Beschreibungen von [Akteur:innen, die] auf der Grundlage der von ihnen selbst vermittelten [...] Wissensbestände, verallgemeinerbarer Regeln oder Orientierungsmuster *rekonstruiert* werden, die von den Akteuren zwar nicht expliziert werden, die aber dennoch *jenseits* ihrer Wissensbestände angesiedelt sind.«<sup>152</sup>

Die soziogenetische Typenbildung gilt dann erst als valide, wenn das beobachtete Orientierungsmuster beispielsweise dem zugehörigen milieutypischen oder gendertypischen Erfahrungsraum zuzuordnen ist und somit als typische Orientierung gelten kann. Es wird dann in einer komparativen Analyse überprüft, ob die festgestellte Orientierung in den untersuchten Fällen durch »milieu- und entwicklungsspezifische Variationen oder Modifikationen von Erfahrungsräumen hindurch [...] auf einer abstrakten Ebene

146 Ebd., S. 239

147 Ebd., S. 239

148 Ebd., S. 240

149 Ebd., S. 240

150 Bohnsack, Ralf: Qualitative Bild- und Videointerpretation, 2011, S. 21–22

151 Bohnsack, Ralf; Nentwig-Gesemann, Iris: Typenbildung, 2018, S. 240

152 Ebd., S. 240

als Gemeinsamkeit identifizierbar bleibt.«<sup>153</sup> Das Niveau der Validität der einzelnen Typik hängt Bohnsack und Nentwig-Gesemann zufolge davon ab, »inwieweit sie von den anderen [...] Typiken unterscheidbar ist, inwieweit Kontingenzen sichtbar gemacht und (begründet) ausgeschlossen werden können, wie vielfältig, d.h. multidimensional, der einzelne Fall also innerhalb einer ganzen Typologie verortet werden kann.«<sup>154</sup> Bei der Typenbildung in der dokumentarischen Methode geht es Bohnsack zufolge schließlich weniger darum, »das Handeln im Zusammenhang von Um-zu-Motiven [...] als dem intentionalen Prinzip des Handelns zu erfassen, sondern die Um-zu-Motive [...] im Zusammenhang ihrer Konstitutionsbedingungen, [...] also den Weil-Motiven zu erfassen.«<sup>155</sup> Der Soziologe Alfred Schütz beschreibt in diesem Zusammenhang, dass während die Um-zu-Motive sich auf »die Orientierung des Handelns an einem zukünftigen Ereignis« richten, die Weil-Motiven das Handeln in Rückbezug »auf ein vergangenes Erlebnis«<sup>156</sup> beschreiben.

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass zur Typenbildung erst gelingen kann, wenn sie in Bezug auf »den Erlebnishintergrund, den *spezifischen Erfahrungsraum*, in dem die [...] Genese dieser spezifischen Orientierungen zu suchen ist,« rekonstruiert wird.<sup>157</sup> Das bedeutet zugleich, dass die Orientierungen nicht selbst interpretierend erfasst und begrifflich-theoretisch expliziert werden können.<sup>158</sup> Es setzt eben voraus, dass in den untersuchten Fällen unterschiedliche Erfahrungsräume differenziert werden.<sup>159</sup> Wie Bohnsack in diesem Bezug argumentiert, ist die Richtung der Beobachtung dabei von der Perspektive abhängig, die man als forschend einnimmt.<sup>160</sup> Die Typenbildung ist abhängig von Vergleichshorizonten und lässt sich nur validieren, wenn diese gleichzeitig »mit den anderen Typiken herausgearbeitet wird, sodass sich an dem jeweiligen Fall unterschiedliche Typiken überlagern.«<sup>161</sup> Dabei ist der *Kontrast in der Gemeinsamkeit* als fundamentales Prinzip zu betrachten und fungiere zugleich als die Klammer, »die eine ganze Typologie« zusammenhalte.<sup>162</sup> Das Problem der Generalisierung innerhalb der qualitativen Methoden wird von Bohnsack, wie der Erziehungswissenschaftler Florian von Rosenberg argumentiert, dadurch gelöst, indem er eine *Mehrdimensionalität* in den Blick nimmt. Diese Mehrdimensionalität bezieht sich in dieser Weise auf Differenzen der Typisierung und Theoretisierung »von Bildungsmilieus, Geschlechts- und Generationskonstruktionen sowie sozialräumlichen Zugehörigkeiten«<sup>163</sup>. Gleichermaßen argumentiert der Er-

---

153 Ebd., S. 240–241

154 Ebd., S. 241

155 Bohnsack, Ralf: *Rekonstruktive Sozialforschung. Einführung in die Qualitative Methoden*, 2021, S. 147

156 Schütz, Alfred: *Der sinnhafte Aufbau der sozialen Welt. Eine Einleitung in die verstehende Soziologie*, 1974, S. 116

157 Bohnsack, Ralf: *Rekonstruktive Sozialforschung. Einführung in die Qualitative Methoden*, 2021, S. 144

158 Ebd., S. 144

159 Ebd., S. 146

160 Vgl. ebd., S. 146

161 Ebd., S. 146–147

162 Ebd., S. 147

163 Von Rosenberg, Florian: *Bildung und Habitustransformation. Empirische Rekonstruktionen und bildungstheoretische Reflexionen*, 2011, S. 77

ziehungswissenschaftler Arnd-Michael Nohl in seiner Schrift *Migration und Differenzenerfahrung*, in der er gegen eine Homogenisierung von Migration argumentiert und dass

»die Suche nach Milieuzugehörigkeit [...] nicht alleine auf die migrationsspezifischen Erfahrungen beschränkt, sondern mehrdimensional angelegt [ist]. Sie erstreckt sich auf die adoleszenz-, geschlechts-, generations-, sowie bildungsspezifischen Erfahrungsdimensionen und vollzieht sich in deren Überlappung.«<sup>164</sup>

Obwohl *mehrdimensionale Typenbildung* in der dokumentarischen Methode sich gegenüber *eindimensionaler Typenbildung* in der Grounded Theory als differenzierter bzw. als Gegenpol zu Homogenisierung zeigt und dadurch eine weitaus differenziertere Typen- und Theoriebildung ermöglicht, zeigt sich für die vorliegende Arbeit ein grundsätzliches Problem in ihrer Anwendbarkeit. Die erste Stufe der Typenbildung, die als sinngenetische Interpretation und sinngenetische Typenbildung gilt, wäre Bohnsack zufolge erreicht, wenn »in den untersuchten Fällen ein ihnen allen gemeinsamer Orientierungsrahmen bzw. ein Orientierungsproblem identifizierbar ist.«<sup>165</sup> Die zweite Stufe sollte dann auf dieser ersten Stufe aufbauen, indem spezifisch danach gefragt wird, welcher *Erfahrungsraum* für den festgestellten Orientierungsrahmen bzw. Orientierungsprobleme typisch sind und ob und inwiefern es sich beispielsweise um einen milieu-, alters-, oder auch geschlechtstypischen Erfahrungsraum handelt. Wenn jedoch von einem Verständnis *responsiver Erfahrungsräume* ausgegangen wird, zeigt sich die Typen- und Theoriebildung der *dokumentarischen Methode* sowie der *Grounded Theory* für die vorliegende Arbeit als nicht anwendbar. Die Identifikation eines Orientierungsrahmens bzw. eines Orientierungsproblems sowie die folgende Suche nach den dazugehörigen Erfahrungsräumen setzen voraus, dass sich die Orientierungen in der Modalität der jeweils subjektiven Handlungen erfahren lassen bzw. sich dadurch zeigen. Dies würde wieder Audehms Dispositionen, die das weitere Handeln lenken und strukturieren,<sup>166</sup> sowie Schnurrs Haltungen entsprechen, die verfestigt, robust und stabil genug sind, um gerade in den krisenartigen Situationen die Navigation übernehmen.<sup>167</sup> Diese Positionen, wie bereits argumentiert, gehen von der Annahme aus, dass die subjektiven Dispositionen oder auch Haltungen sich jeweils in der Handlung selbst zeigen. Das Konzept der konjunkativen Erfahrungsräume nach Mannheim, das der dokumentarischen Methode zugrunde liegt, operiert auch mit der Annahme, dass durch Identifikation und somit durch das Einordnen von subjektiven Handlungen ein aspekthafter Zugang zu den jeweiligen Erfahrungsräumen ermöglicht werden kann.<sup>168</sup> Die Unanwendbarkeit und meine Kritik liegt genau in diesem Anspruch der *Identifikation* und des *Einordnens*, der wiederum voraussetzt, dass habitualisierte Dispositionen der Wahrnehmung und Handlung in je konkreten Wahrnehmungsakten und Handlungen wiederholt bzw. (re)inszeniert werden. Vor dem Hin-

164 Nohl, Arnd-Michael: *Migration und Differenzenerfahrung. Junge einheimische und Migranten im rekonstruktiven Milieuvvergleich*, 2001, S. 29

165 Bohnsack, Ralf: *Qualitative Bild- und Videointerpretation*, 2011, S. 21–22

166 Vgl. Audehm, Kathrin: *Habitus*, 2017, S. 168

167 Vgl. Schnurr, Ansgar: *Die bildende Seite der Ambiguität: Zum ästhetischen und demokratischen Bildungspotenzial mehrdeutiger Kunsterfahrung*, 2022, S. 42

168 Bohnsack, Ralf; Nentwig-Gesemann, Iris: *Typenbildung*, 2018, S. 240

tergrund *responsiver Erfahrungsräume*, die ich als fungierende, performative Ordnung betrachte, gehe ich jedoch von der situativen, responsiv-performativen *Aufführung* subjektiver Dispositionen des Wahrnehmens und Handelns aus, die sich erst *anknüpfend* an konfrontierten Situationen bzw. Aufforderungen ereignishaft bildet.

Im Sinne einer Wiederholungslogik argumentierte auch Goffman, dass soziale Rollen, die auch im Sinne von Dispositionen oder Haltungen verstanden werden können, sich reproduzieren und sich so »als Techniken dar[stellen], die zur Sicherung des Eindrucks angewandt werden, den ein Einzelner in Gegenwart anderer aufgebaut hat.«<sup>169</sup> Sowohl Goffmans Verständnis von sozialen Rollen als Schutz- und Verteidigungsmanöver als auch die zuvor genannten Positionen gehen von der *Wiederholbarkeit* habitualisierten Verhaltens aus. Ich verstehe aber *Wiederholbarkeit* innerhalb der vorliegenden Arbeit *in einem anderen Sinn*. Wie bereits im vorherigen Abschnitt argumentiert, verbindet die *Rollenbildung* als situativ-responsive Aufführung der eigenen Dispositionen der Wahrnehmung und Handlung das Nicht-mehr und das Noch-nicht in einem und als performatives Geschehen, das stets ordnungskontingent ist. Die Wiederholung in einem anderen Kontext, wie bereits in Anlehnung an Waldenfels argumentiert, hat zur Folge, dass dasselbe oder das *gleiche* sich eben anders wiederholt.<sup>170</sup> Die Wiederholung würde dann in diesem Sinne nicht darin liegen, was wiederholt wird, sondern in dem Ereignis seiner Wiederkehr.<sup>171</sup> Diese Logik schließt von vornherein die Annahme aus, dass *Dispositionen, Haltungen, Rollen* bzw. *soziale Rollen* als solche (*intentional*) wiederholt, also (re)inszeniert werden können. Im Abschnitt *Simultanität im Selbstgespräch und pointing in plan-séquence* wurde bereits mit Fischer-Lichte argumentiert, dass *Inszenierungen* als die Strategien gelten, die »vorab Zeitpunkt, Dauer, Art und Weise des Erscheinens von Menschen, Dingen und Lauten im Raum festlegen.«<sup>172</sup> Sie folgen also bestimmten Regeln und bereits geübten und habitualisierten Handlungsabläufen,<sup>173</sup> wobei die Ordnungskontingenzen von Wahrnehmungen und Handlungen ausgeschlossen wird. Mit dieser Inszenierungslogik gehen Goffman, Audehm und Schnurr davon aus, dass die geübten, eingeübten und habitualisierten Handlungsabläufe wiederholt inszeniert werden können.

Vor dem Hintergrund einer responsiv-performativen Logik lässt sich also argumentieren, dass die Dispositionen der Wahrnehmung und Handlung *anknüpfend* an den jeweils konfrontierten Aufforderungen bzw. Situationen *situativ, responsiv-performativ aufgeführt* werden, und als solche erst im Verlauf der Aufführung jeweils *anders* in Erscheinung treten. Eine solche Aufführung lässt sich dann als ein responsiv-performatives Ereignis und dementsprechend als nicht-wiederholbar, also in seiner Flüchtigkeit, Leibgebundenheit und Einmaligkeit verstehen. Dies schließt wiederum die Annahme aus, dass eine Suche nach Erfahrungsräumen anhand der *Identifikation* und des *Einordnens* von inszenierten Handlungen durchgeführt werden kann. Vor diesem Hintergrund schlage ich daher für die vorliegende Arbeit die *Rollenbildung* als dritte Stufe der Interpretation vor,

169 Goffman, Erving: *Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag*, 2021, S. 16

170 Waldenfels, Bernhard: *Vielstimmigkeit der Rede. Studien zur Phänomenologie des Fremden*, 2015, S. 161

171 Vgl. Foucault, Michel: *Die Ordnung des Diskurses*, Frankfurt a.M. 1991, S. 20

172 Fischer-Lichte, Erika: *Performativität. Eine Einführung*, 2013, S. 55–56

173 Vgl. Fischer-Lichte, Erika: *Performativität. Eine kulturwissenschaftliche Einführung*, 2021, S. 66

die in einer ereignishaften Aufführungslogik und vor dem Hintergrund der *responsiven Erfahrungsräume* konzipiert wird.

Statt einer Suche nach habitualisierten Dispositionen, verfestigten und robusten Orientierungen sowie (mehrdimensionaler) Kategorisierung der Zugehörigkeiten zu angeblichen Erfahrungsräumen anhand der *Typenbildung* erlaubt die *Rollenbildung als Kategorie* der vorliegenden Arbeit nach der Performativität bzw. nach der Modalität der jeweiligen Aufführung von individuellen Dispositionen zu fragen. Im Vergleich zur Typenbildung gilt also in der Rollenbildung ein erweitertes bzw. anderes Verständnis der Wiederholbarkeit von individuellen Wahrnehmungen und Handlungen, das den Anspruch der Identifikation und des Einordnens von vornherein verweigert. Im Abschnitt *Rollenbildung als ästhetischer, responsiv-performativer Zugang* wurde bereits in Bezug auf die Wiederholbarkeit argumentiert, dass das, was wiederkehrt, was sich ständig wiederholt der *kontinuierliche Prozess der Rollenbildung* selbst ist und weniger einzelne verfestigte (Teil-)Rollen, die, wie Goffman anmerkt, »vor gleichartigem Publikum oder vor dem gleichen Publikum dargestellt werden«<sup>174</sup> können. Die *Rollenbildung* zeigt sich zudem sowohl als produktive Ordnungsstiftung, als ermöglichende Instanz eines neuen Erfahrungsfeldes, in dem eine zeitlich begrenzte Transformation – eine *Rolle* – vollzogen wird, als auch als Umordnung im Sinne Waldenfels, die sich in der Hervorbringung einer ästhetischen Wirklichkeit artikuliert. Die *Rollenbildung* lässt sich demnach auch als ein *ästhetischer Zugang* zur Welt, zu Anderen und sich selbst verstehen, der an der Schnittstelle von Spontaneität und Simultanität entworfen wird, und der stets durch Unvorhersehbarkeit, Ambivalenz und transformatorische Kraft gekennzeichnet ist. Die *Rollenbildung* wird dementsprechend als ein Modus der ästhetischen Erfahrung konzipiert, die in der Ästhetik des Performativen bzw. in der transformatorischen Ästhetik verortet ist.

Die *Rollenbildung* mit ihren dargestellten Eigenschaften bietet sich für die vorliegende Arbeit als eine geeignete Kategorie der Interpretation an, da sie von vornherein die ästhetischen und responsiv-performativen Dimensionen der Dispositionen individueller Erfahrung miteinschließt, und diese gemäß einer *Aufführungslogik* anstatt einer *Inszenierungslogik* versteht. Das Konzept der *Rollenbildung* zeigt sich darüber hinaus als das *theoretische Sampling* der vorliegenden Arbeit, das sowohl die anfängliche Forschungsfrage ändert und verfeinert als auch der weiteren Suche einschlägigen Daten eine fokussierte Richtung gibt.<sup>175</sup> Die anfängliche Forschungsfrage – *Wie erfahren wir künstlerische Installationen?* – lässt sich also anhand dieses theoretischen Samplings nun auf folgende Frage fokussieren: Wenn die Rollenbildung sich im Prozess 33 als die Ordnung und der Modus der (ästhetischen) Erfahrung zeigt, wie und welche weiteren Rollen bilden sich in der/als die Erfahrung von Installationen aus? – Um die konstruierte Theorie der *Rollenbildung* weiter zu sättigen, werden im Folgenden zwei weitere Prozesse (48 und 15) rekonstruiert und interpretiert, die mithilfe des dargestellten theoretischen Samplings gezielt ausgewählt wurden.

174 Goffman, Erving: *Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag*, 2021, S. 18

175 Siehe dazu *Constructing the research* im vorliegenden Kapitel

## Prozess 48

Der Prozess 48 soll eine erste prozessvergleichende Interpretation in Bezug auf die *Rollenbildung* ermöglichen. Der Teilnehmer ist in dieser Rekonstruktion mit dem Kürzel *FK* markiert. Analog zur Rekonstruktion von Prozess 33 wird der Prozess 48 zuerst mit Standbildern im Sekundentakt sowie mit den in diesen Momenten formulierten Äußerungen und Bewegungen dargestellt.

00:01 – 00:04



00:05 – 00:10



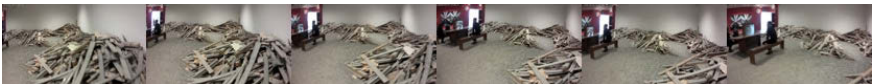
00:03 *FK* fängt an zu laufen und gleichzeitig zu filmen  
00:06 – 00:08 er dreht sich ein wenig auf die rechte Seite  
00:09 – 00:16 *FK* läuft langsam. Im GoPro-Blick werden Teile der Installation zu sehen gegeben, die sich auf der rechten Seite des Eingangs befinden

00:11 – 00:16



00:16 – 00:20 dreht sich ein wenig auf die linke Seite und läuft langsam

00:17 – 00:22



00:20 – 00:28 läuft weiterhin auf der linken Seite des Eingangs

00:23 – 00:28



00:28 FK erreicht das Videosetting im Raum

00:28 – 00:34 für sechs Sekunden lang wird das Video im GoPro-Blick zu sehen gegeben

00:29 – 00:34



00:34 – 00:37 ab der vierunddreissigsten Sekunde verschiebt sich die Blick-/Zeigerichtung der GoPro auf die rechte Seite, indem FK zugleich wieder anfängt zu laufen

00:35 – 00:40



00:37 – 00:43 FK läuft geradeaus zu dem Teil der Installation, das sich auf der linken Seite des Ausgangs, entlang der Wand befindet

00:41 – 00:46



00:43 – 00:46 innerhalb von drei Sekunden nähert sich FK einem Zeitungsstück auf den Boden, das zugleich als Nahaufnahme im GoPro-Blick zu sehen ist

00:46 – 00:50 während FK vier Sekunden lang leicht nach vorne gebeugt stillsteht, wird im GoPro-Blick das Zeitungsstück zu sehen gegeben

00:47 – 00:52



00:52 – 00:54 »This (?) reminds me a lot of the« (3)

00:50 – 00:51 FK *richtet sich langsam wieder auf, indem zugleich die Blick-/Zeigerichtung der GoPro in die gleiche Richtung angehoben wird*

00:51 – 00:55 FK *dreht sich auf die rechte Seite und läuft langsam, gleichzeitig fängt er mit seinem Selbstgespräch an*

00:53 – 00:58



00:57 – 01:03 »hm, the holocaust museum in Berlin you know where you see a lot of destruction and, you feel like, of hopelessness« (2)

00:55 – 01:06 *während FK weiterhin langsam läuft, werden im GoPro-Blick Teile der Installation zu sehen gegeben, die sich auf der linken Seite von FK befinden*

00:59 – 01:05



01:05 – 01:11 »and like there is, there is nothing left, you know, that you know of. Like all the memories, your emotional attachments« (1/2)

01:06 – 01:11



01:11 »they all gone, it's just a rubble« (4)

01:06 – 01:11 *Für fünf Sekunden steht FK still, der GoPro-Blick fokussiert auf die gleiche Szene*

01:12 – 01:17



01:15 – 01:20 »into something that indistinguishable from some else's belongings« (2)  
 01:12 – 01:24 FK dreht sich auf die rechte Seite, dreht sich schließlich ein wenig um sich herum

01:18 – 01:23



01:22 – 01:24 »and you lost.« (1/2)

01:24 – 01:29



01:24 – 01:30 »you know and probably depressed and that would be just the worst that  
everything« (1/2)  
 01:24 – 01:30 dreht sich wieder auf die linke Seite und läuft ein paar Schritte

01:30 – 01:35



01:30 – 01:36 »you spent so much time constructing and contributing to (?) it is just lost  
and« (2)  
 01:30 – 01:38 für acht Sekunden steht FK wieder still, indem im CoPro-Blick die gestapelten  
 Holzteile zu sehen gegeben werden

01:36 – 01:41



01:38 – 01:41 »or purposes that you don't know why. It could« (1/2)

01:38 – 01:42 *während er läuft, dreht er sich ein wenig auf die rechte Seite*

01:42 – 00:47



01:41 – 01:51 »be a war raised by governments that you do not support, it could be an act of violence by another (?) country« (1/2)

01:42 – 01:51 *FK läuft geradeaus zu den gestapelten Holzteilen, die sich auf der linken Seite des Eingangs, um der Ecke befinden. Zugleich bleibt der GoPro-Blick fokussiert diese Holzteile*

01:48 – 01:53



01:51 – 01:59 »that of course you have no say over or, and all this just contributes to how helpless people feel,« (1/2)

01:51 – 01:59 *FK läuft weiter entlang dieses Teils der Installation, während er weiter formuliert. Im GoPro-Blick werden die gleichen Teile der Installation im Bildfeld gehalten*

01:54 – 01:59



01:59 – 02:09 »and that's the feeling I get from this exhibition where you feel rubble under your feet and it's real, this (?) so destruction and hmm, thing (?)« (9)

01:59 – 02:00 *Während dieser Formulierung verschiebt sich der GoPro-Blick auf die rechte Seite, auf den Boden*

02:00 – 02:05



02:00 – 02:10 während FK weiterhin langsam im Raum umher läuft, wird im GoPro-Blick der Boden zu sehen gegeben

02:06 – 02:11



02:10 – 02:14 FK dreht sich ein wenig auf die rechte Seite und fängt an, entlang dieses Teils der Installation zu laufen. Gleichzeitig richtet sich der GoPro-Blick auf die gleichen Teile der Installation

02:12 – 02:17



02:14 – 02:18 in der gleichen Position läuft FK entlang dieses Teils der Installation, während dieser weiterhin im GoPro-Blick gehalten wird

02:18 – 02:23



02:18 – 02:42 »This is a pretty sobering experience to see this in the museum because you know museums are all about creation and, and improvement and, interpretation but this is more too, the sobering effect of destruction and violence harboring upon the world and yeah,« (2)

02:18 – 02:24 FK dreht sich ein wenig auf die rechte Seite und läuft weiterhin langsam. Während dieser Formulierung ist der GoPro-Blick mehrheitlich auf den Boden gerichtet

02:24 – 02:29



02:24 – 02:34 läuft geradeaus zu einem Teil der Installation, der sich auf der linken Seite des Ausgangs befindet. Langsam rückt dieser Teil der Installation in das Bildfeld

02:30 – 02:35



02:34 – 02:53 FK läuft entlang dieses Teils der Installation, während dieser weiterhin im GoPro-Blick gehalten wird

02:36 – 02:41



02:42 – 02:47



02:44 – 02:53 »it's, it's depressing for sure, but definitely very different and also like refreshing fresh air, this (?) is pretty, pretty interesting« (13)

02:48 – 02:53



02:53 FK erreicht die gleiche Ecke im Raum, vor der er zwischen 01:06 und 01:11 fünf Sekunden lang still stand

02:53 – 02:58 langsam dreht er sich auf seine rechte Seite, wobei die vor der Wand gestapelte Holzteile im GoPro-Blick gehalten werden

02:54 – 02:59



02:58- 03:05 FK läuft entlang dieses Teil der Installation, während dieser weiterhin im GoPro-Blick gehalten wird

03:00 – 03:05



03:05 – 03:06 der GoPro-Blick wird wieder auf den Boden verschoben

03:06 – 03:11



03:06 – 03:10 »and here if you look front of the sand under your feet, it« (1)  
 03:06 – 03:10 vier Sekunden lang wird der Boden im GoPro-Blick zu sehen gegeben  
 03:10 – 03:13 FK dreht sich zurück und geht ein paar Schritte

03:12 – 03:17



03:11 – 01:14 »could be a lot like happy memory of being in a playground but then when« (1/2)  
 03:14 – 03:15 »you look at the reality in front of you« (3)  
 03:13 – 03:15 nimmt zuerst zwei Schritte zurück und nähert sich dann diesem Teil der Installation, während er langsam deutlicher in das Bildfeld gerückt wird  
 03:15 – 03:17 indem die gleiche Szene im GoPro-Blick gehalten wird, stellt sich FK wieder gerade  
 03:17 – 03:20 Mit dem Ende seiner Formulierung dreht er sich wieder zurück und bewegt sich langsam auf seine rechte Seite

03:18 – 03:23



03:18 – 03:20 »it is just nothing there« (4)

03:20 – 03:29 während FK weiter langsam läuft, wird im GoPro-Blick erneut der Boden zu sehen gegeben

03:24 – 03:29



03:24 – 03:30 »and the contrast of this experience is pretty unique, and you don't really see it all the time« (3)

03:29 Bis zum Ende dieser Formulierung ist der GoPro-Blick auf den Boden gerichtet

03:29 – 03:31 die Blick-/Zeigerichtung der GoPro verschiebt sich auf die rechte Seite, indem die oben dargestellten Teile der Installation im GoPro-Blick zu sehen gegeben werden

03:30 – 03:35



03:33 – 03:38 »maybe it is a good way to really understand what, you know other people are going through« (2)

03:31 – 03:33 FK steht für einen kurzen Moment still und formuliert weiter

03:33 – 03:40 dreht sich ein wenig auf die linke Seite, indem die oben und unten dargestellten Teile der Installation im GoPro-Blick zu sehen gegeben werden

03:36 – 03:41



03:40 – 03:43 »and I quite like this exhibition it's really interesting.«

03:40 – 03:43 mit der letzten Formulierung dreht sich FK auf die rechte Seite und nähert sich wieder zum Eingang.

03:42 – 03:46



03:46 FK erreicht den Eingang, wo er angefangen hat.

### **Rekonstruktion von Prozess 48 anhand der dokumentarischen Methode: formulierende und reflektierende Interpretation**

Analog zum Prozess 33 beziehe ich mich auch hier an die *dokumentarische Methode* und wende die darin vorgeschlagenen Schritte bzw. Stufen der *formulierenden* und *reflektierenden Interpretation* auf den Prozess 48 an. Diese Stufen ermöglichen zunächst eine vollständige Rekonstruktion des vorliegenden Prozesses, indem zugleich sich differenzierende Momente herausgearbeitet werden. Diese Momente werden in einem zweiten Schritt hervorgehoben und anhand der Verfremdungsfiguren der Erfahrung nach Waldenfels diskutiert. In der gewählten Darstellung folgt die *reflektierende Interpretation*, die offene Fragen oder auch Vermutungen formuliert, immer der *formulierenden* Interpretation jeweils im gleichen Absatz, die den Prozess 48 beschreibend rekonstruiert.

00:03 FK fängt an zu laufen und gleichzeitig zu filmen

00:06 – 00:08 FK dreht sich ein wenig auf die rechte Seite

00:09 – 00:16 FK läuft langsam. Im GoPro-Blick werden die Teile der Installation zu sehen gegeben, die sich auf der rechten Seite des Eingangs befinden

00:16 – 00:20 dreht sich ein wenig auf die linke Seite und läuft langsam

00:20 – 00:28 läuft weiterhin auf der linken Seite des Eingangs

00:28 FK erreicht das Videosetting im Raum

00:28 – 00:34 für sechs Sekunden lang wird das Video im GoPro-Blick zu sehen gegeben

00:34 – 00:37 ab der vierunddreissigsten Sekunde verschiebt sich die Blick-/Zeigerichtung der GoPro auf die rechte Seite, indem FK zugleich wieder anfängt zu laufen

00:37 – 00:43 FK läuft geradeaus zu dem Teil der Installation, der sich auf der linken Seite des Ausgangs, entlang der Wand befindet

00:43 – 00:46 innerhalb von drei Sekunden nähert sich FK einem Zeitungstück auf dem Boden, indem zugleich eine Nahaufnahme im GoPro-Blick zu sehen ist

00:46 – 00:50 während FK vier Sekunden lang leicht nach vorne gebeugt stillsteht, wird im GoPro-Blick das Zeitungstück zu sehen gegeben

FK fängt an, im Raum langsam zu laufen und gleichzeitig zu filmen. Drei Sekunden später dreht er sich ein wenig auf seine rechte Seite und nähert sich einem Teil der Installation, der sich auf der rechten Seite des Eingangs, vor der rechten Wand befindet. Sieben Sekunden lang läuft er entlang dieses Teils der Installation, während dieser im GoPro-Blick zu sehen gegeben wird. Anschließend dreht sich FK ein wenig auf seine linke Seite, in die Richtung des Video-Settings im Raum. In der achtundzwanzigsten Sekunde erreicht FK das Videosetting im Raum und nimmt sich sechs Sekunden Zeit, in der das Video im GoPro-Blick zu sehen gegeben wird. Ab der vierunddreissigsten Sekunde ver-

schiebt sich die Blick-/Zeigerichtung der GoPro auf die rechte Seite, indem FK zugleich wieder anfängt zu gehen. Innerhalb von sechs Sekunden läuft FK geradeaus zu einem Teil der Installation, der sich auf der linken Seite des Ausgangs, vor der Wand befindet. Anschließend nähert er sich einem Zeitungsstück auf dem Boden, indem zugleich eine Nahaufnahme im GoPro-Blick zu sehen gegeben wird. Während FK in den folgenden vier Sekunden stillsteht, wird im GoPro-Blick das auf dem Boden liegende Zeitungsstück im Bildfeld gehalten.

00:52 – 00:54 »This (?) reminds me a lot of the« (3<sup>176</sup>)

00:50 – 00:51 FK richtet sich langsam wieder auf, indem zugleich die Blick-/Zeigerichtung der GoPro in die gleiche Richtung angehoben wird

00:51 – 00:55 FK dreht sich auf die rechte Seite und läuft langsam, gleichzeitig fängt er mit seinem Selbstgespräch an

00:57 – 01:03 »hm, the holocaust museum in Berlin you know where you see a lot of destruction and, you feel like, of hopelessness« (2)

00:55 – 01:06 während FK weiterhin langsam läuft, werden im GoPro-Blick die Teile der Installation zu sehen gegeben, die sich auf der linken Seite von FK befinden

**1/00:52 – 01:03 »This (?) reminds me a lot of the (-) hm, the holocaust museum in Berlin you know where you see a lot of destruction and, you feel like, of hopelessness (-)«**

Nach neunundvierzig Sekunden beginnt das *Selbstgespräch*. Indem FK sich langsam wieder aufrichtet, schwenkt der GoPro-Blick langsam nach oben. Der GoPro-Blick bewegt sich langsam vom Zeitungsstück weg und die gestapelten Holzteile werden in das Bildfeld gerückt. Währenddessen formuliert er den ersten Teil »This (?) reminds me a lot of the (-)«. Anschließend nimmt er sich drei Sekunden Zeit und formuliert weiter »hm, the holocaust museum in Berlin you know where you see a lot of destruction and, you feel like, of hopelessness (-)«. Während dieser Aussage läuft er langsam im Raum umher, indem die Teile der Installation, die sich auf seiner linken Seite befinden, weiterhin im GoPro-Blick gehalten werden. In dieser ersten Formulierung setzt FK mit einer spontanen Assoziation an und vergleicht das Gesehene mit dem Holocaust Museum in Berlin. Ausgehend von der Zerstörung (»*destruction*«) kommt das Gefühl der Hoffnungslosigkeit (»*hopelessness*«) in dieser Assoziation zur Sprache. Nach der anfänglichen Formulierung »this reminds me...« folgt eine Verschiebung zum »you«. Mit den Formulierungen »you know where you see...« und »you feel like« scheint mir das *Selbstgespräch* hier in einer Weise konstruiert zu sein, die es als ein alltägliches Gespräch oder eine alltägliche Erzählung verorten lassen.

01:05 – 01:11 »and like there is, there is nothing left, you know, that you know of. Like all the memories, your emotional attachments« (1/2)

01:11 »they all gone, it's just a rubble« (4)

01:06 – 01:11 Für fünf Sekunden steht FK still, wobei der GoPro-Blick an der gleichen Szene fixiert wird

176 Die Sprechpausen sind immer als Sekunden in der Klammer angegeben.

01:15 – 01:20 »into something that indistinguishable from some else's belongings« (2)  
 01:12 – 01:24 *FK dreht sich auf die rechte Seite und dreht sich schließlich ein wenig um sich herum*  
 01:22 – 01:24 »and you lost,« (1/2)  
 01:24 – 01:30 »you know and probably depressed and that would be just the worst that everything« (1/2)  
 01:24 – 01:30 *dreht sich wieder auf die linke Seite und läuft einige Schritte*  
 01:30 – 01:36 »you spent so much time constructing and contributing to (?) it is just lost and« (2)  
 01:30 – 01:38 *für acht Sekunden steht FK wieder still, indem im GoPro-Blick die gestapelten Holzteile zu sehen gegeben werden*  
 01:38 – 01:41 »or purposes that you don't know why. It could« (1/2)  
 01:38 – 01:42 *während er läuft, dreht er sich ein wenig auf die rechte Seite*  
 01:41 – 01:51 »be a war raised by governments that you do not support, it could be an act of violence by another (?) country« (1/2)  
 01:42 – 01:51 *FK läuft geradeaus zu den gestapelten Holzteilen, die sich auf der linken Seite des Eingangs, in der Ecke befinden. Zugleich bleibt der GoPro-Blick fokussiert auf diese Teile*  
 01:51 – 01:59 »that of course you have no say over or, and all this just contributes to how helpless people feel,« (1/2)  
 01:51 – 01:59 *FK läuft weiter entlang dieses Teilbereichs der Installation, während er weiterhin formuliert. Im GoPro-Blick sind die gleichen Teile der Installation im Bildfeld gehalten*

**2/01:05 – 01:59 »and like there is, there is nothing left, you know, that you know of. Like all the memories, your emotional attachments (-) they all gone, it's just a rubble (-) into something that indistinguishable from some else's belongings (-) and you lost (-) you know and probably depressed and that would be just the worst that everything (-) you spent so much time constructing and contributing to (?) it is just lost and (-) or purposes that you don't know why. It could (-) be a war raised by governments that you do not support, it could be an act of violence by another (?) country (-) that of course you have no say over or, and all this just contributes to how helpless people feel (-)«**

Zwei Sekunden später spricht FK weiter. Während der Formulierung »and like there is, there is nothing left, you know, that you know of. Like all the memories, your emotional attachments (-) they all gone, it's just a rubble« steht FK still vor der Ecke, die sich auf der rechten Seite des Eingangs im Raum befindet. Während dieser Zeit werden die Teile der Installation, die sich in dieser Ecke befinden, im GoPro-Blick zu sehen gegeben. Anschließend fängt FK an zu laufen und dreht sich dabei auf seine rechte Seite. Nach vier Sekunden formuliert er weiter »into something that indistinguishable from some else's belongings«. Wieder nimmt er sich zwei Sekunden Zeit und formuliert weiter »and you lost,«. Nach einem kurzen Moment dreht er sich auf seine linke Seite, läuft ein paar Schritte und spricht weiter »you know and probably depressed and that would be just the worst that everything«. Während FK weiter formuliert »you spent so much time constructing and contributing to (?) it is just lost and« steht er acht Sekunden lang still und behält zugleich die gestapelten Holzteile im GoPro-Blick. Danach nimmt er sich wieder zwei Sekunden, fängt an zu laufen und dreht sich dabei ein wenig auf seine rechte Seite. Währenddessen formuliert er weiter »or purposes that you don't know why. It could«. Nach einem kurzen Moment formuliert FK weiter »be a war

*raised by governments that you do not support, it could be an act of violence by another (?) country*«. Gleichzeitig fängt er an geradeaus zu aufgestapelten Holzteilen zu laufen, die sich auf der linken Seite des Eingangs befinden, der GoPro-Blick bleibt fokussiert auf diese Szene. Während FK entlang dieses Teils der Installation läuft und ihn weiterhin im GoPro-Blick hält, formuliert er weiter *»that of course you have no say over or, and all this just contributes to how helpless people feel*«, Anknüpfend an seine anfängliche Assoziation zum Holocaust Museum in Berlin, bzw. an der ›Zerstörung‹ und ›Hilflosigkeit‹ nimmt das *Selbstgespräch* die Form einer Erzählung an, die sich auf das Thema des Verlusts fokussiert. Dieses Narrativ entfaltet sich weiter in einer formalen Wendung zum »you«. Anfänglich erläutert FK einen möglichen Verlust von *»memories, emotional attachments, belongings*« und fängt anschließend an über dessen Folgen nachzudenken, *»you know and probably depressed and that would be just the worst that everything you spent so much time constructing and contributing to it is just lost*«. Anschließend an diese Erzählung folgt eine Suche bzw. eine kurze Auseinandersetzung mit dem möglichen Grund des Verlusts, *»it could be a war raised by..., it could be an act of violence*«. In beiden Möglichkeiten betont FK das Gefühl der Ohnmacht und Hilflosigkeit, die darin bestehe, dass keine Mitsprache möglich sei. Innerhalb von vierundfünfzig Sekunden formuliert FK in seinem *Selbstgespräch* ein macht- und hilfloses Szenario, das sich über die spezifischen Beschreibungen und negativen Attribute wie *»all gone, rubble, indistinguishable, depressed, would be just the worst, it is just lost, could be a war, could be an act of violence, you have no say over, how helpless people feel*« entfaltet.

01:59 – 02:09 *»and that's the feeling I get from this exhibition where you feel rubble under your feet and it's real, this (?) so destruction and hmm, thing (?)*« (9)

01:59 – 02:00 Während dieser Formulierung verschiebt sich der GoPro-Blick auf die rechte Seite, auf den Boden

02:00 – 02:10 während FK weiterhin langsam im Raum läuft, wird im GoPro-Blick der Boden zu sehen gegeben

02:10 – 02:14 FK dreht sich ein wenig auf die rechte Seite und fängt an, entlang dieses Teil der Installation zu laufen. Gleichzeitig richtet sich der GoPro-Blick auf die gleichen Teile der Installation

02:14 – 02:18 in der gleichen Position läuft FK entlang dieses Teils der Installation, während er weiterhin im GoPro-Blick gehalten wird

02:18 – 02:42 *»This is a pretty sobering experience to see this in the museum because you know museums are all about creation and, and improvement and, interpretation but this is more too, the sobering effect of destruction and violence harboring upon the world and yeah*«, (2)

02:18 – 02:24 FK dreht sich ein wenig auf die rechte Seite und läuft weiterhin langsam. Während dieser Formulierung ist der GoPro-Blick mehrheitlich auf den Boden gerichtet

02:24 – 02:34 läuft geradeaus zu einem Teil der Installation, der sich auf der linken Seite des Ausgangs befindet. Langsam rückt dieser Teil der Installation in das Bildfeld

02:34 – 02:53 FK läuft entlang dieses Teils der Installation, während dieser weiterhin im GoPro-Blick gehalten wird

02:44 – 02:53 *»it's, it's depressing for sure, but definitely very different and also like refreshing fresh air, this (?) is pretty, pretty interesting*« (13)

02:53 FK erreicht die gleiche Ecke im Raum, vor der er zwischen 01:06 und 01:11 fünf Sekunden lang still stand

02:53 – 02:58 langsam dreht er sich auf seine Seite, indem die vor der Wand gestapelten Holzteile im GoPro-Blick gehalten werden

02:58- 03:05 FK läuft entlang dieses Teils der Installation, während dieser weiterhin im GoPro-Blick gehalten wird

03:05 – 03:06 der GoPro-Blick wird wieder auf den Boden verschoben

**3/01:59 – 02:09 »and that's the feeling I get from this exhibition where you feel rubble under your feet and it's real, this (?) so destruction and hmm, thing (?) (–) This is a pretty sobering experience to see this in the museum because you know museums are all about creation and, and improvement and, interpretation but this is more too, the sobering effect of destruction and violence harboring upon the world and yeah (–) it's, it's depressing for sure, but definitely very different and also like refreshing fresh air, this (?) is pretty, pretty interesting (–)«**

Nach einem kurzen Moment formuliert FK weiter, »*and that's the feeling I get from this exhibition where you feel rubble under your feet and it's real, this (?) so destruction and hmm, thing (?)*«. Während dem ersten Teil seiner Formulierung verschiebt sich der GoPro-Blick auf die rechte Seite, auf den Boden. In den folgenden zehn Sekunden wird die gleiche Szene, der Boden, im GoPro-Blick zu sehen gegeben. Danach dreht er sich ein wenig auf seine rechte Seite und fängt an, entlang eines Teils der Installation zu laufen und diesen im GoPro-Blick zu halten. Für weitere vier Sekunden bleibt er in der gleichen Position und läuft entlang dieses Teils der Installation, der weiterhin im GoPro-Blick zu sehen gegeben wird. Nach neun Sekunden setzt sein *Selbstgespräch* erneut an, ohne eine bemerkenswerte Pause formuliert FK: »*This is a pretty sobering experience to see this in the museum because you know museums are all about creation and, and improvement and, interpretation but this is more too, the sobering effect of destruction and violence harboring upon the world and yeah,*«. In den ersten sechs Sekunden seiner Formulierung dreht er sich leicht auf seine rechte Seite und läuft langsam im Raum weiter, den GoPro-Blick mehrheitlich auf den Boden gerichtet. In den nächsten zehn Sekunden läuft FK geradeaus zu einem Teil der Installation, der sich auf der linken Seite des Ausgangs befindet. Während der GoPro-Blick in der gleichen Position verbleibt, rückt dieser Teil der Installation langsam in das Bildfeld. Anschließend läuft FK weiter, während dieser Teil der Installation weiterhin im GoPro-Blick gehalten wird. Während dieser Szene fängt das *Selbstgespräch* erneut an: »*it's, it's depressing for sure, but definitely very different and also like refreshing fresh air, this (?) is pretty, pretty interesting*«. In Minute 02:53 erreicht FK wieder die gleiche Ecke im Raum, vor der er in der sechsundsiebzigsten Sekunde fünf Sekunden lang stillstand. Anschließend dreht er sich langsam auf seine rechte Seite, indem die vor der rechten Wand gestapelten Holzteile im GoPro-Blick zu sehen gegeben werden. In den folgenden sieben Sekunden läuft FK entlang dieses Installationsteils, indem dieser weiterhin im GoPro-Blick gehalten wird. Anschließend verschiebt sich der GoPro-Blick wieder auf den Boden. Nach seinen Äußerungen zwischen Minute 01:05 – 01:59 verschiebt sich seine Formulierung zum ersten Mal, indem eine reflexive Selbstsituierung stattfindet: »*and that's the feeling I get from this exhibition*«. Nach einer Pause von neun Sekunden fängt FK an, über das von ihm konstruierte Narrativ zu reflektieren. Seine Erfahrungen beschreibt er als ernüchternd, denn Museen gelten für ihn als Räume von »*creation*,

*improvement and interpretation*«, wobei diese Installation bzw. seiner Erfahrung davon auf die Gewalt hinweisen würde, die auf der Welt herrsche. Die Erfahrung von *House* und die dadurch hervorgebrachte Empfindung beschreibt FK einerseits als »*depressing, but definitely very different*« und andererseits betrachtet er sie als »*refreshing fresh air*« und folglich als »*pretty, pretty interesting*«. In dieser Phase des *Selbstgesprächs*, in der er an seinen Erzählstrang reflexiv anknüpft, richtet sich der GoPro-Blick mehrheitlich auf den Boden.

- 03:06 – 03:10 »and here if you look front of the sand under your feet, it« (1)  
 03:06 – 03:10 vier Sekunden lang wird im GoPro-Blick der Boden zu sehen gegeben  
 03:10 – 03:13 FK bewegt sich ein paar Schritte zurück  
 03:11 – 01:14 »could be a lot like happy memory of being in a playground but then when« (1/2)  
 03:14 – 03:15 »you look at the reality in front of you« (3)  
 03:13 – 03:15 FK geht zwei Schritte zurück und nähert sich diesem Teil der Installation, während dieser langsam deutlicher in das Bildfeld gerückt wird  
 03:15 – 03:17 indem die gleiche Szene im GoPro-Blick gehalten wird, stellt sich FK wieder aufrecht  
 03:17 – 03:20 Mit dem Ende seiner Formulierung dreht er sich wieder zurück und bewegt sich langsam auf seine rechte Seite  
 03:18 – 03:20 »it is just nothing there« (4)  
 03:20 – 03:29 während FK weiter langsam läuft, wird im GoPro-Blick erneut der Boden zu sehen gegeben

**4/03:06 – 03:20 »and here if you look front of the sand under your feet, it (–) could be a lot like happy memory of being in a playground but then when (–) you look at the reality in front of you (–) it is just nothing there (–)«**

Nach der letzten Äußerung (02:53) gibt es eine Sprechpause von dreizehn Sekunden in der sich der Prozess anhand des *pointing in plan-séquence* nachverfolgen lässt. Während der ersten Formulierung »*and here if you look front of the sand under your feet, it*« wird der Boden vier Sekunden lang im GoPro-Blick zu sehen gegeben. Anschließend bewegt er sich in ein paar Schritten zurück und formuliert gleichzeitig weiter: »*could be a lot like happy memory of being in a playground but then when*«. Während der folgenden Formulierung »*you look at the reality in front of you*« nimmt FK zwei Schritte zurück und nähert sich einem Teil der Installation mit gestapelten Holzteilen, die langsam in das Bildfeld gerückt werden. Während der Formulierung »*reality in front of you*« stellt sich FK langsam wieder aufrecht, indem die gleiche Szene im GoPro-Blick zu sehen gegeben wird. Mit dem Ende dieser Formulierung dreht er sich wieder zurück und spricht gleichzeitig weiter »*it is just nothing there*«. Zeitgleich und nach dieser Formulierung wird der Boden neun Sekunden lang im GoPro-Blick zu sehen gegeben. Nach der Reflexionsphase (3/01:59 – 02:09) und einer darauffolgenden Pause im *Selbstgespräch* für dreizehn Sekunden spricht FK wieder in der gleichen Erzählweise, die sich auch in der ersten Narrativphase (2/01:05 – 01:59) zeigt: »*and here if you look front of...«*, »*under your feet*«, »*when you look at the reality in front of you*«. In Formulierungen wie »*it could be a lot like happy memory of being in a playground*«, »*but then when you look at the reality in front of you*«, »*it's just nothing there*« zeichnet FK in

seinem Narrativ weiterhin ein hilfloses Bild (des Verlustes), das sich als Weiterführung und Entfaltung der ersten Narrativphase interpretieren lässt. Während FK sein Narrativ weiter ausführt, wiederholt er eine zuvor schon verwendete Formulierung in Bezug auf die Realität. In der Reflexionsphase beschreibt er sein Gefühl als real, indem ein Bezug auf die Wahrnehmung von Trümmern unter seinen Füßen genommen wird. In dieser Narrativphase zeigt sich eine ähnliche Formulierung: *»und hier, wenn du nach vorne auf den Sand unter deinen Füßen schaust..., [...] aber wenn du auf Realität vor dir schaust, dann ist einfach nichts da.«*

03:24 – 03:30 »and the contrast of this experience is pretty unique, and you don't really see it all the time« (3)

03:29 Bis zum Ende dieser Formulierung ist der GoPro-Blick auf den Boden gerichtet

03:29 – 03:31 die Blick-/Zeigerichtung der GoPro verschiebt sich auf die rechte Seite, indem die oben dargestellten Teile der Installation im GoPro-Blick zu sehen gegeben werden

03:33 – 03:38 »maybe it is a good way to really understand what, you know other people are going through« (2)

03:31 – 03:33 FK steht für einen kurzen Moment still und formuliert weiter

03:33 – 03:40 dreht sich ein wenig auf die linke Seite, indem die oben und unten dargestellten Teile der Installation im GoPro-Blick zu sehen gegeben werden

03:40 – 03:43 »and I quite like this exhibition it's really interesting.«

03:40 – 03:43 mit der letzten Formulierung dreht sich FK auf die rechte Seite und nähert sich wieder dem Eingang.

03:46 FK erreicht den Eingang, wo er begonnen hat.

**5/03:24 – 03:30 »and the contrast of this experience is pretty unique, and you don't really see it all the time (-) maybe it is a good way to really understand what, you know other people are going through (-) and I quite like this exhibition it's really interesting.«**

Vier Sekunden später fängt das *Selbstgespräch* erneut an. Während der ersten Formulierung *»and the contrast of this experience is pretty unique, and you don't really see it all the time«* wird im GoPro-Blick weiterhin der Boden zu sehen gegeben. Anschließend verschiebt sich die Blick-/Zeigerichtung der GoPro, indem die gestapelte Holzteile vor der rechten Wand langsam in das Bildfeld rücken. Nachdem FK anschließend für zwei Sekunden stillsteht, dreht er sich erneut auf seine linke Seite, indem weiterhin die gleiche Szene im GoPro-Blick zu sehen gegeben wird. Zugleich formuliert FK weiter: *»maybe it is a good way to really understand what, you know other people are going through.«* Zwei Sekunden später führt er das *Selbstgespräch* fort, indem FK ein Kommentar formuliert: *»and I quite like this exhibition it's really interesting«*. Zeitgleich bewegt er sich langsam auf die rechte Seite, in die Richtung des Eingangs, indem weiterhin die gestapelten Holzteile, die sich vor der rechten Wand des Raums befinden, im GoPro-Blick gehalten werden. In 03:46 erreicht er wieder den Punkt im Raum, wo er angefangen hat, und hört mit dem Filmen auf. FKs Narrativ folgend (4/03:06 – 03:20) verschiebt sich die Sprech- und Erzählweise in dieser Phase erneut. FK fängt wieder an über das von ihm konstruierte Narrativ zu reflektieren. Den Kontrast seiner Erfahrung der Installation beschreibt er als *»pretty unique«*, da dies einerseits nicht etwas sei, was ständig sichtbar und präsent sei, und andererseits ein

Verständnis über die Menschen und das, was sie durchmachen, ermöglichen könne. FK beendet sein *Selbstgespräch* wieder mit einer reflexiven Selbstsituierung: »*and I quite like this exhibition it's really interesting*«. Während in der ersten Reflexionsphase »die ernüchternde Erfahrung« zur Sprache kommt, verwendet FK in dieser Phase die Beschreibung »der Kontrast der Erfahrung«. Diese zweite Reflexionsphase wiederholt den gleichen Inhalt der ersten, mit ähnlichen und zum Teil sogar gleichen Formulierungen. In der dritten Phase 3/(01:59 – 02:09) beschreibt FK seine Erfahrung als ernüchternd, denn Museen gelten für ihn als Räume von »*creation, improvement and interpretation*«, wobei diese Installation »*auf die Gewalt hinweise, die auf der Welt herrsche*«. Das Narrativ bzw. die dadurch hervorgebrachte Empfindung beschreibt er einerseits als »*depressing, but definitely very different*« und andererseits wiederum als »*refreshing fresh air*« und in dessen Folge als »*pretty, pretty interesting*«. Auch in dieser fünften Phase nimmt er Bezug auf seine Erfahrung und beschreibt sie als »*pretty unique*«, weil sie ihn verstehen lasse, was andere Menschen durchmachen. Während in der ersten Phase die Formulierung »der ernüchternde Effekt der Zerstörung und Gewalt, der auf der Welt herrscht« verwendet wird, benutzt FK in dieser Phase die Formulierung »was andere Menschen durchmachen«. Die beiden (Reflexions-)Phasen enden mit der ähnlichen Formulierung »*pretty, pretty interesting*« und »*it's really interesting*«. Sowohl der Begriff der Ausstellung als auch der der Erfahrung kommen lediglich in den Reflexionsphasen zur Sprache.

Innerhalb von drei Minuten und dreiundfünfzig Sekunden verbringt FK zwei Minuten und neunundzwanzig Sekunden mit einem *Selbstgespräch*. Die restliche Zeit lässt sich mittels des *pointing in plan-séquence* verfolgen und umfasst die gesamten Pausen im *Selbstgespräch*. Erst nach den ersten neunundvierzig Sekunden im Prozess fängt das *Selbstgespräch* an, auch in den letzten zehn Sekunden des Prozesses schweigt FK. Dem Schweigen folgend im *pointing in plan-séquence* (00:03 – 00:52) beginnt FK das *Selbstgespräch* mit einer spontanen Assoziation und entfaltet sich davon ausgehend in zwei wiederholenden Phasen: Narrativ- und Reflexionsphase. Über das *Selbstgespräch* und das *pointing in plan-séquence* konstituiert sich so der Prozess 48 als ein *dialogisches Narrativ*, das in der Konstitution der Narrativ- und Reflexionsphasen in einer abweichenden und wiederholenden Geste hervorgebracht wird. Analog zum Prozess 33 bedürfen die im Prozess 48 herausgearbeiteten Phasen über die dokumentarische Methode hinaus einer weiteren Reflexion, die in Bezug auf die Verfremdungsfiguren nach Waldenfels die responsiv-performative Konstitution des Prozesses darstellen soll.

### **Dialogisches Narrativ**

Anschließend zu der ersten Annäherung zum Prozess 48 anhand der *formulierenden* und *reflektierenden Interpretation* und analog zum Prozess 33 wende ich mich erneut an die *Verfremdungsfiguren der Erfahrung*, genauer an die *Abweichung* und *Verformung*, die einen Zugang zur Konstitution der Narrativ- und Reflexionsphasen ermöglichen können. Diese Figuren als genuine Verschiebungen und Sprünge in der Erfahrung<sup>177</sup> ermöglichen in der vorliegenden Arbeit den Prozess 48 in seinem responsiv-performativen Charakter sichtbar zu machen und ihn zugleich auf seine ästhetisch-performativen Dimensionen

177 Waldenfels, Bernhard: *Hyperphänomene. Modi hyperbolischer Erfahrung*, 2012, S. 90

hin zu untersuchen. Unter dem Begriff der Abweichung<sup>178</sup> lässt sich in Anlehnung an Waldenfels ein abweichendes Verhalten verstehen, also ein abweichender Ausdruck oder eine abweichende Rede die sich lediglich in der Abweichung selbst zeigt.<sup>179</sup> Die Verformung ist ebenso als eine Figur der Verfremdung zu verstehen.<sup>180</sup> Der Begriff der Verformung bezieht sich in diesem Sinne auf eine Umgestaltung bzw. auf eine Umordnung bestehender Ordnungen sowie Formationen. Diese Art der Neuformung durch Verformung schließt, wie bereits unter *Abweichung, Verformung und Überschuss* argumentiert, eine erste und letzte Rede oder Tat aus.<sup>181</sup> – Dies lässt sich erneut entlang der Idee des kommunikativen Gedächtnisses nach Welzer nachvollziehen.<sup>182</sup> – Das durch die Verformung entstehende Neue lässt sich in diesem Sinne nur relativ und niemals vollständig neu und somit nur neu in bestimmter Hinsicht verstehen.<sup>183</sup> Ein *Mehr*, ein *Excess* entsteht im Kontext der Verformung auf diese Weise dadurch, dass durch Verformung *neue* Kontexte geschaffen werden, die sich nicht in den bestehenden Ordnungen und Zusammenhänge der Erfahrungen einfügen.<sup>184</sup> Die Verformungen können sich auf diese Weise, wie bereits in Anlehnung an Waldenfels argumentiert, steigern und intensivieren,<sup>185</sup> und weisen auf die Umordnungen und Umgestaltungen der bestehenden Ordnung hin. Auf diese Weise lassen sie sich als produktive Ordnungsstiftung und dementsprechend als performative Ereignisse in den Blick nehmen. Während ich im Folgenden im Kontext der gezeigten konstituierenden Verschiebungen im *Selbstgespräch* und im *pointing in plan-séquence* erneut von *Abweichungen* ausgehe, versuche ich im Folgenden mich an die abweichende und wiederholende Struktur des Prozesses 48 in der Figur der *Verformung* zu nähern.

Im Folgenden wird der Prozess 48 für die Interpretation in den bereits gezeigten Phasen aufgeteilt, um einerseits die Konstitution des *Selbstgesprächs* und des *pointing in plan-séquence* in Narrativ- und Reflexionsphasen erneut aufzeigen zu können. Andererseits soll dabei auch genauer die Relation zwischen dem *Selbstgespräch* und des *pointing in plan-séquence* dargestellt werden, die in der weiterführenden Interpretation der *Rollenbildung* als Grundlage fungiert. In der folgenden Interpretation werden die zuvor bereits hervorgehobenen Momente des Prozesses 48 fokussiert, die die spezifische Eigenschaft des konstruierten Narrativs und somit die gestiftete Ordnung der Erfahrung zeigen.

0/00:03 – 00:52 – Schweigen

1/00:52 – 01:03 – Anfängliche Assoziation

2/01:05 – 01:59 – Narrativphase 1, ›and like there is...‹

178 Siehe das zweite Kapitel, *Abweichung, Verformung und Überschuss*, und zugleich das vorliegende Kapitel *Spontane Aufführung*.

179 Vgl. Waldenfels, Bernhard: *Hyperphänomene. Modi hyperbolischer Erfahrung*, 2012, S. 90–91

180 Vgl. Waldenfels, Bernhard: *Sinne und Künste im Wechselspiel. Modi ästhetischer Erfahrung*, 2019, S. 284

181 Vgl. Waldenfels, Bernhard: *Grundmotive einer Phänomenologie des Fremden*, 2018, S. 31

182 Siehe *Selbstgespräch*.

183 Vgl. Waldenfels, Bernhard: *Hyperphänomene. Modi hyperbolischer Erfahrung*, 2012, S. 90

184 Vgl. ebd., S. 91

185 Vgl. Waldenfels, Bernhard: *Sinne und Künste im Wechselspiel. Modi ästhetischer Erfahrung*, 2019, S. 284

- 3/01:59 – 02:09 – Reflexionsphase 1, *›and that's the feeling I get...‹*  
 4/03:06 – 03:20 – Narrativphase 2, *›and here if you look...‹*  
 5/03:24 – 03:30 – Reflexionsphase 2, *›and the contrast of this experience...‹*

**0/00:03 – 00:52 – Schweigen** FK fängt an, im Raum langsam zu laufen und gleichzeitig zu filmen. Drei Sekunden später dreht er sich ein wenig auf seine rechte Seite und nähert sich zu einem Teil der Installation, der sich auf der rechten Seite des Eingangs, vor der rechten Wand befindet. Für sieben Sekunden läuft er entlang dieses Teils der Installation, während dieser im GoPro-Blick zu sehen gegeben wird. Anschließend dreht sich FK ein wenig nach links, in die Richtung des Video-Settings im Raum. In der achtundzwanzigsten Sekunde erreicht FK das Videosetting im Raum und anders als JB im Prozess 33 nimmt er sich sechs Sekunden Zeit, in der das Video im GoPro-Blick zu sehen gegeben wird. Ab der vierunddreissigsten Sekunde verschiebt sich die Blick-/Zeigerichtung der GoPro auf die rechte Seite, in welche FK sich weiterbewegt. Innerhalb von sechs Sekunden läuft FK geradeaus zu einem Teil der Installation, der sich auf der linken Seite des Ausgangs vor der Wand befindet. Anschließend nähert er sich einem Zeitungsstück auf dem Boden und das zugleich in einer Nahaufnahme im GoPro-Blick zu sehen gegeben. Während FK in den folgenden vier Sekunden stillsteht, wird im GoPro-Blick das gleiche Zeitungsstück auf dem Boden im Bildfeld gehalten.

00:43 – 00:46



Die erste Abweichung im vorliegenden Prozess lässt sich in dieser Phase als der Wechsel hervorheben, der vom Schweigen zum Sprechen übergeht. **1/00:52 – 01:03 – Anfängliche Assoziation** Diese Abweichung vollzieht sich in einer reflexiven Selbstsituierung *›This (?) reminds me a lot of the (-)...‹* und knüpft dazu an einer der offen gestellten Fragen an, die ich in der kurzen Erklärung an die Teilnehmer:innen der Forschung richtete.<sup>186</sup> Mit den folgenden Formulierungen *›you know where you see...‹* und *›you feel like‹* lässt sich eine weitere Abweichung im *Selbstgespräch* hervorheben. Das *Selbstgespräch* wandelt sich mit der Wendung zu *›you‹* in die Form eines Gesprächs oder einer Erzählung. FK wendet sich an ein Gegenüber, welches im *Selbstgespräch* und *im pointing in plan-séquence* also solches hervorgebracht wird. In der Formulierung *›and like there is...‹* fängt die **2/01:05 – 01:59 – Narrativphase 1** an, die sich als weitere Abweichung im *Selbstgespräch* markieren lässt.

186 Siehe dazu Constructing the research in diesem Kapitel: *›Well, you know, you can perhaps talk about what do you think about the installation? I don't know, does it remind you anything or how does it make you feel? But you can also ignore these questions completely and just say anything you want. The only rule is that you will think aloud and show me what you see or what you want me to see.‹*

01:05



01:05 – 01:11 »and like there is, there is nothing left, you know, that you know of. Like all the memories, your emotional attachments« (1/2)

01:06 – 01:11



01:11 »they all gone, it's just a rubble« (4)

Diese Abweichung zeigt sich zugleich im *pointing in plan-séquence*, indem FK fünfsekundenlang vor dem oben gezeigten Teil der Installation stillsteht und der GoPro-Blick in der gleichen Einstellung fixiert bleibt. Das Narrativ »and like there is, there is nothing left, you know, that you know of. Like all the memories, your emotional attachments...« wird in diesem Moment sowohl im *Selbstgespräch* als auch im *pointing in plan-séquence* hervorgebracht, in welchem das im *Selbstgespräch* formulierte Narrativ simultan über das Filmische aufgeführt und zu sehen gegeben wird.

Mit dem Beginn dieser Phase (01:05) entfaltet sich das Narrativ in der gleichen sprachlichen Geste, in der FK sich in seinen Formulierungen an ein »Du« richtet: »you know...«, »that you know of...«, »your emotional attachments...«, »you lost...«, »you know and probably depressed«, »you spent so much...«, »you don't know why...«, »you do not support...«, »you have no say over...«. Die anfängliche Wendung an dieses »Du« in der Assoziationsphase, wie innerhalb der Formulierungen »you know where you see a lot of destruction and, you feel like« und »you know...« lässt sich zunächst als alltägliche sprachliche Geste bzw. als Lückenfüller verstehen, der üblicherweise in alltäglichen Gesprächssituationen vorkommen könnte. In den folgenden Formulierungen bzw. Betonungen und Attribuierungen »your emotional attachments...«, »you lost...«, »you know and probably depressed«, »you spent so much...«, »you don't know why...«, »you do not support...«, »you have no say over...« lässt sich jedoch fragen, ob dieses »Du« in seinem Narrativ eine andere Bedeutung erhält, indem dieses eine Art der Distanzierung bzw. eine Distanzierung vom Narrativ und zugleich eine Distanzierung von der durch das Narrativ hervorgebrachten Empfindung impli-

ziert. In der Formulierung »*and that's the feeling I get...*« lässt sich eine weitere Abweichung im *Selbstgespräch* markieren, die vom »you«, also von der Adressierung eines Gegenübers abweicht und zugleich eine reflexive Selbstsytuierung hervorbringt **3/01:59 – 02:09 – Reflexionsphase 1**. Diese reflexive Selbstsytuierung zeigt sich zugleich als Abweichung im *pointing in plan-séquence*, indem der GoPro-Blick simultan mit der Formulierung »*and that's the feeling I get from this exhibition*« erneut nach unten geschwenkt bzw. auf den Boden verschoben wird.

01:58 – 01:59



01:59 – 02:09 »*and that's the feeling I get from this exhibition where you feel rubble under your feet and it's real, this (?) so destruction and hmm, thing (?)« (9)*

02:00 – 02:05



02:06 – 02:09



Während der Formulierung »*where you feel rubble under your feet and it's real...*« läuft FK erneut langsam im Raum weiter und im GoPro-Blick wird der Boden zu sehen gegeben. Die Simultanität des *Selbstgesprächs* und des *pointing in plan-séquence* zeigt sich hier als Moment, in dem die gezeigte Realität im Filmischen auf die im *Selbstgespräch* Bezug nimmt und so aufgeführt bzw. als solche erst situativ-filmisch hervorgebracht wird. Anknüpfend an dieses Narrativ beschreibt FK seine Erfahrung als ernüchternd, denn Museen gelten für ihn als Räume für Kreation, Interpretation und Fortschritt, wohingegen diese Installation auf die Gewalt hinweist, die auf der Welt herrsche. Das Narrativ seiner Erfahrung von *House* und die dadurch hervorgebrachte Empfindung beschreibt FK einerseits als »*depressing, but definitely very different*« und andererseits vergleicht er sie mit »*refreshing fresh air*« und bewertet sie dementsprechend als »*pretty, pretty interesting*«. In

dieser Phase des *Selbstgesprächs*, in der er auf sein Narrativ zurückkommt, richtet sich der GoPro-Blick mehrheitlich auf den Boden. Nach dieser Reflexion folgt wieder ein Schweigen im *pointing in plan-séquence*, das dreizehn Sekunden lang dauert. In der Formulierung »and here if you look« fängt die **4/03:06 – 03:20 – Narrativphase 2** an, die sich erneut an ein »Du« wendet und damit eine Abweichung von der Reflexion zeigt. Diese Abweichung vollzieht sich simultan im *pointing in plan-séquence*, indem der GoPro-Blick erneut nach unten geschwenkt bzw. auf den Boden verschoben wird. Während der Formulierung »and here if you look front of the sand under your feet, it« wird im GoPro-Blick der Boden vier Sekunden lang zu sehen gegeben. Die Simultanität des Sprachlichen und Filmischen resultiert dabei nicht nur in der räumlichen Markierung des »Hier«, vielmehr lässt sich dieser Moment als performative Hervorbringung dessen nachvollziehen, was im *Selbstgespräch* und im *pointing in plan-séquence* auch mit eigener Zeitlichkeit konstruiert und markiert wird.

03:06 – 03:11



03:06 – 03:10 »and here if you look front of the sand under your feet, it« (1)

03:12 – 03:17



03:11 – 03:14 »could be a lot like happy memory of being in a playground but then when« (1/2)

03:14 – 03:15 »you look at the reality in front of you« (3)

03:18 – 03:20



03:18 – 03:20 »it is just nothing there« (4)

Während der Formulierung »could be a lot like happy memory of being in a playground but then when you look at the reality in front of you« schwenkt der GoPro-Blick langsam auf

die rechte Seite, wodurch zugleich die gestapelten Holzteile langsam in das Bildfeld rücken. Eine ähnliche Simultanität lässt sich in der Folgeäußerung hervorheben, in der der GoPro-Blick während der Formulierung »it is just nothing there« auf den Boden schwenkt. Diese lassen sich erneut als Momente markieren, in denen das Narrativ bzw. die im Narrativ artikuliert Realitat sowie die Abwesenheit im *Selbstgesprach* als auch im *pointing in plan-sequance* als solche erst konstruiert werden. Nach einer Pause von vier Sekunden fangt die **5/03:24 – 03:30 – Reflexionsphase 2** mit der Formulierung »and the contrast of this experience« an, die erneut vom Narrativ abweicht und eine reflexive Geste im *Selbstgesprach* hervorbringt. Dieses Moment lasst sich simultan im *pointing in plan-sequance* finden:

03:24 – 03:29



03:24 – 03:30 »and the contrast of this experience is pretty unique, and you don't really see it all the time« (3)

Mit dem Beginn der Formulierung »and the contrast of this experience« schwenkt der Go-Pro-Blick langsam auf die rechte Seite, wodurch zugleich die gestapelten Holzteile in das Bildfeld rucken.

03:30 – 03:35



03:33 – 03:38 »maybe it is a good way to really understand what, you know other people are going through« (2)

03:36 – 03:41



03:40 – 03:43 »and I quite like this exhibition it's really interesting.«

03:42 – 03:43



Der *Kontrast der Erfahrung* wird hier als »*pretty unique*« beschrieben, da dies einerseits nicht etwas sei, dem man ständig begegne, und andererseits ein Verständnis über die Menschen und dem was sie durchmachen, ermöglichen könne. Anschließend beendet FK sein *Selbstgespräch* mit einem Kommentar, der in einer reflexiven Selbstsytuierung vollzogen wird: »*and I quite like this exhibition it's really interesting*«. Lediglich in den beiden Reflexionsphasen (3/01:59 – 02:09 – 5/03:24 – 03:30) finden diese reflexive Selbstsytuierung durch das Zur-Sprache-bringen der Begriffe »Ausstellung« und »Erfahrung« statt. Diese konkreten Benennungen und die damit jeweils vollzogenen Einordnungen lassen sich als Strategien verstehen, mit denen FK sich von seinem Narrativ distanziert. Die Reflexionsphasen, die auf die Narrativphasen folgen und sich als Kommentare zum Narrativ zeigen, konstituieren sich als inhaltlich ähnliche und zum Teil als wortwörtliche Wiederholungen:

3/01:59 – 02:09 »and that's the feeling I get from this exhibition/This is a pretty sobering experience to see this in the museum/the sobering effect of destruction and violence harboring upon the world/but definitely very different and also like refreshing fresh air,/pretty, pretty interesting (-)«

5/03:24 – 03:30 »and the contrast of this experience is pretty unique/you don't really see it all the time/I quite like this exhibition it's really interesting.«

Demgegenüber lässt sich die zweite Narrativphase (4/03:06 – 03:20) als Weiterführung bzw. als narrative Verdichtung der ersten Phase (2/01:05 – 01:59) verstehen:

2/01:05 – 01:59 »and like there is, there is nothing left, you know, that you know of. Like all the memories, your emotional attachments (-) they all gone, it's just a rubble (-) into something that indistinguishable from some else's belongings (-) and you lost (-) you know and probably depressed and that would be just the worst that everything (-) you spent so much time constructing and contributing to (?) it is just lost and (-) or purposes that you don't know why. It could (-) be a war raised by governments that you do not support, it could be an act of violence by another (?) country (-) that of course you have no say over or, and all this just contributes to how helpless people feel (-)«

4/03:06 – 03:20 »and here if you look front of the sand under your feet, it (-) could be a lot like happy memory of being in a playground but then when (-) you look at the reality in front of you (-) it is just nothing there (-)«

Während der jeweilige Beginn bzw. der Wechsel jeder Narrativ- und Reflexionsphase sich als Abweichung im *Selbstgespräch* und im *pointing in plan-séquence* zeigt, lassen sich

diese abweichend entstehenden Phasen als *Verformungen* im Sinne Waldenfels in den Blick nehmen, die sich in jeder Phase als neue Kontextualisierung zeigt. Die Figur der Verformung schließt hier das anfängliche Schweigen im *pointing in plan-séquence* ebenfalls mit ein, das zunächst in die Äußerung einer Assoziation übergeht. Anknüpfend an die Frage »you know, does it remind you anything?« antwortet FK zunächst, dass dies ihn an das Holocaust Museum in Berlin und in dessen Folge an Zerstörung und Hoffnungslosigkeit erinnert. Hieran anknüpfend verformt sich diese Assoziation im *Selbstgespräch*, indem die anschließende Narrativphase im Prozess hervorgebracht wird. Die Betonungen sowie die Zuweisungen des Ausgesagten an ein *Du*, die als eine Art der Distanzierung vom Narrativ und der durch das Narrativ hervorgebrachten Empfindung fungieren, resultieren in einer Reflexionsphase, in der eine zweite Form der Distanzierung in der reflexiven Selbstsituierung sowie in sprachlich-begrifflicher Benennung bzw. Einordnung *der Ausstellung und der Erfahrung* geschieht. Anhand dieser Verformungen konstituiert sich der Prozess 48 als ein *dialogisches Narrativ*, das im *Rollenwechsel* sowohl in einer abweichenden als auch in der wiederholenden Geste responsiv-performativ hervorgebracht wird. Das *dialogische Narrativ* entfaltet sich in der situativen *Anknüpfung* an der konfrontierten, spontanen Aufforderung und zeigt sich im *Rollenwechsel*, der vor dem Hintergrund der *responsiven Erfahrungsräume* entworfen und aufgeführt wird.

Das *dialogische Narrativ* bringt eine ästhetische Wirklichkeit im Prozess hervor, die sich in der Konstitution abwechselnder narrativer und reflexiver Phasen vollzieht. In seinem *Selbstgespräch* im Sinne einer *situativ-sprachlichen Aufführung des Eigenen und Fremden* ist FK sowohl der Sprechende, der Besprochene und Angesprochene, da er sowohl erzählend als auch reflexiv-kommentierend auftritt. Sowohl in den narrativen als auch in den reflexiven Phasen des Prozesses entfalten sich jeweils unterschiedliche zeitliche und räumliche Dimensionen bzw. wird je eine spezifische Zeitlichkeit und Räumlichkeit hervorgebracht, in der FK sich abweichend und wiederholend situiert. In dieser Weise lässt sich sowohl die Präsenz, die sich in der reflexiven Selbstsituierung zeigt, als auch die (Bezüge auf die) Vergangenheit, die sich im sprachlichen Narrativ darstellt und entfaltet wird, als fungierende, performative Ordnung des dialogischen Narrativs verstehen.

Dieses *dialogische Narrativ* sowie dessen Zeitlich- und Räumlichkeit konstituieren sich zugleich im *pointing in plan-séquence* und lassen sich auf dieser Weise als eine aus den inneren Montagen entworfene filmische Welt verstehen, die sich nach einem Möglichkeitssinn richtet. Das *dialogische Narrativ*, das vor dem Hintergrund der *performativen Kamera* entworfen wird, lässt sich somit weniger als »rein« sprachliches, sondern vielmehr als sprachlich-filmisches nachvollziehen. Die *performative Kamera*, wie bereits im Abschnitt *Rollenbildung als ästhetischer, responsiv-performativer Zugang* argumentiert, hebt im Filmgeschehen nicht nur den Filmenden in seiner Spur hervor, sondern vielmehr bringt sie ihn als solchen allererst hervor. Analog zum *Prozess 33* wird im *pointing in plan-séquence* ein GoPro-Blick etabliert, der ausgehend von den inneren Montagen eine spezifische filmische Welt konstruiert bzw. sie allererst als solche hervorbringt und zu sehen gibt. Das *pointing in plan-séquence* sowie der darin begründete GoPro-Blick fungieren hier auch als Schwelle, die sich zwischen architektonischen und filmischen Räumen und zugleich zwischen Wirklichkeits- und Möglichkeitssinn auftut. Im Vergleich zum *Prozess 33* resultiert diese Schwelle in der Hervorbringung zweier unterschiedlicher zeit-

räumlicher Dimensionen, und somit in der Konstruktion zweier filmischer Welten, in denen FK je anders auftritt.

Das im *pointing in plan-séquence* aufgeführte Schweigen sowie dessen Verformung als Narrativ- und Reflexionsphasen bringt also eine mediale Schwelle im Prozess hervor, deren Übergang sich in der Bildung einer spezifischen *Rolle* artikuliert. Wie bereits argumentiert, lässt sich unter einer *Rolle* ein responsiv-performatives Ereignis verstehen, das sich zwischen dem Finden und Erfinden bewegt. Eine *Rolle* als produktive Ordnungsstiftung bringt sich selbst hervor, die erst *anknüpfend* an jeweils konfrontierte Aufforderungen/Situationen entspringt und in *responsiven Erfahrungsräumen* verankert ist. Auf diese Weise verbindet eine *Rolle* das Nicht-mehr und das Noch-nicht in einem und als ein performatives Geschehen. In der responsiv-performativen Logik wurde darüber hinaus argumentiert, dass eine *Rolle* als eine gestiftete und fungierende Ordnung nicht nur sich selbst, sondern auch ihre Zeitlichkeit und Räumlichkeit hervorbringt. Vor dem Hintergrund der Theoretisierungen des *Selbstgesprächs* und des *pointing in plan-séquence* lässt sich hier erneut betonen, dass eine *Rolle* auch ihren Darsteller als solchen erst in der *Rolle* situativ hervorbringt. Diese *Rolle* im Prozess 48, bezeichne ich ausgehend von dem beschriebenen *dialogischen Narrativ* mit dem Begriff *Narrator*. Die ästhetischen Dimensionen des *Narrators* und seinem *dialogischen Narrativ* liegen einerseits in der spezifischen Modalität der *Anknüpfung*, die sich in Anlehnung an Waldenfels als ein Aufgreifen und Fortführen verstehen lässt,<sup>187</sup> und andererseits im bereits erwähnten *Rollenwechsel*, der vor dem Hintergrund *responsiver Erfahrungsräume* entworfen bzw. aufgeführt wird. Während die ästhetisch-performative Dimension des *pointing in plan-séquence* im Prozess 33 als die *spontane Aufführung des konstruierten Narrativs* beschrieben wurde, zeigt sie sich in der *Rolle* des *Narrators* des Prozess 48 sowohl in der Hervorbringung der erzählenden und reflektierenden Gesten als auch in der Stiftung der unterschiedlichen zeit-räumlichen, sprachlich-filmischen Ordnungen, die dialogisch auftreten. Die Unvorhersehbarkeit sowie der transformatorische Charakter dieser *Rolle* liegen genau darin, dass sie sich vor dem Hintergrund der *responsiven Erfahrungsräume* als ein *situatives*, responsiv-performatives Geschehen zwischen Finden und Erfinden bildet und in dieser Bewegung die eigene Bühne mitsamt der *Rolle* entwirft. Analog zum Prozess 33 zeigt sich die *Rolle des Narrators* als eine *Schwellenerfahrung*, die sich in der Ermöglichung eines neuen Erfahrungsfeldes und in der Bildung bzw. Aufführung dieser spezifischen *Rolle* artikuliert. Als solche lässt sie sich in der Ästhetik des Performativen bzw. in der transformatorischen Ästhetik verorten, in der sie ereignisreich und ereignishaft auftritt. Andererseits zeigt sie sich als ein *Mehr, als ein ordnungskontingenter Überschuss* im Sinne Waldenfels und lässt sich wie im Fall von JB als einen *ästhetischen, responsiv-performativen Zugang* zur Installation beschreiben, in der die eigenen Dispositionen der Wahrnehmung und Handlung *anknüpfend* an den konfrontierten Aufforderungen bzw. Situationen ereignishaft aufgeführt werden.

Die *Rolle des Narrators* im Prozess 48 zeigt sich in dieser Weise als produktive Ordnungsstiftung an der Schnittstelle der Spontaneität und Simultanität, da sie im Sinne einer narrativen Umordnung fungiert und dadurch eine ästhetische Wirklichkeit entfaltet. Diese *Rolle* entfaltet sich mitsamt ihrer eigenen Bühne, die sich als ein Raum-im-Werden, als *performative space* verstehen lässt.

187 Vgl. Waldenfels, Bernhard: Antwortregister, 2016, S. 233

## Prozess 15

Um die konstruierte Theorie der *Rollenbildung*, die sich im Prozess 33 als die *Rolle des Performers* und im Prozess 48 als die *Rolle des Narrators* zeigt, weiter zu sättigen, wird im Folgenden der Prozess 15 dargestellt, der eine zweite prozessvergleichende Interpretation ermöglichen soll. Analog zum Prozess 33 und zum Prozess 48 wird der vorliegende Prozess mit Standbildern im Sekundentakt sowie mit den in diesen Momenten formulierten Äußerungen, Bewegungen und dem Gezeigten dargestellt. In der folgenden Darstellung ist die Teilnehmerin mit den Kürzel DM markiert.

00:01 – 00:06



00:03 – 00:04 »Okay, so« (1)

00:05 – 00:10 »I'm studying to be an engineer, so this obviously reminds me of like a construction site« (1)

00:00 – 00:03 DM fängt an, auf der linken Seite des Eingangs zu laufen und zugleich zu filmen. Die GoPro wird zunächst auf Augenhöhe gehalten. Während sie läuft, werden im GoPro-Blick die gestapelten Holzteile zu sehen gegeben, die sich vor der linken Wand beim Eingang befinden

00:03 in den ersten drei Sekunden schwenkt der GoPro-Blick ein wenig nach oben

00:03 – 00:11 Während sie weiterhin langsam in den Raum läuft, werden im GoPro-Blick die gleichen gestapelten Holzteile zu sehen gegeben, die sich vor der linken Wand am Eingang befinden

00:07 – 0:12



00:11 – 00:16 »hm, but maybe something that were supposed to be (00:14 – 00:15) built but then torn down« (1)

00:11 – 00:15 Während sie weiterhin langsam läuft, werden im GoPro-Blick die gleichen gestapelten Holzteile zu sehen gegeben, die sich vor der linken Wand befinden

00:13 – 00:18



00:17 – 00:18 »hmm« (3)

00:15 – 00:16 *Innerhalb einer Sekunde dreht sie sich auf die rechte Seite.*00:16 – 00:18 *DM läuft weiter geradeaus.*00:18 – 00:19 *Während sie läuft, dreht sie sich wieder ein wenig auf ihre rechte Seite.*

00:19 – 00:24

00:21 – 00:27 »I don't know, this, hmm, it makes me kind of sad cause (00:24 – 00:25) so much material (00:26/laugh) eh« (1)00:19 – 00:21 *DM läuft weiterhin geradeaus.*00:21 – 00:25 *DM erreicht den Teil der Installation, der sich auf der linken Seite des Ausgangs vor der Wand befindet. Während dieser Zeit sind diese Teile der Installation im GoPro-Blick gehalten*

00:25 – 00:30

00:28 – 00:29 »looks like it's just« (2)00:25 – 00:26 *Wieder dreht sie sich ein wenig auf ihre rechte Seite. Im GoPro-Blick werden die gleichen Teile der Installation zu sehen gegeben*00:26 – 00:28 *Während sie entlang des oben gezeigten Teils der Installation läuft, behält der GoPro-Blick die gleichen Teilen der Installation im Bild*00:28 – 00:29 *DM steht still, dreht sich ein wenig auf ihre linke Seite und der GoPro-Blick bleibt in der gleichen Einstellung fixiert.*00:29 – 00:30 *für eine weitere Sekunde bleibt der GoPro-Blick fokussiert auf die gleiche Szene*

00:31 – 00:36



00:31 – 00:33 »but maybe actually it just reminds me of something that« (2)

00:35 – 00:40 »maybe have been built at one point and then torn down because it wouldn't last, hmm« (2)

00:31 – 0:32 *Innerhalb einer Sekunde dreht sie sich wieder auf ihre rechte Seite und gibt die gleiche Szene im GoPro-Blick zu sehen*

00:32 – 00:36 *bis zu dem Ende dieser Formulierung bleibt die Blick-/Zeigerichtung der GoPro gleich*

00:36 – 00:39 *DM steht für einen kurzen Moment still und dreht sich wieder auf ihre linke Seite. Dort werden gestapelte Holzteile, die sich auf der linken Seite des Ausgangs, vor der Wand befinden, erneut in das Bildfeld gerückt*

00:37 – 00:42



00:42 – 00:44 »the woodwork looks like it's« (2)

00:39 – 00:42 *Sie steht für drei Sekunden still und formuliert weiter. In der Einstellung der GoPro werden die gleichen Teile der Installation zu sehen gegeben*

00:43 – 00:48



00:46 – 00:47 »broken, maybe« (2)

00:42 – 00:44 *DM geht einen Schritt vorwärts und nähert sich dem oben gezeigten Teil der Installation während dieser im GoPro-Blick bleibt*

00:44 – 00:45 *Für einen kurzen Moment steht DM wieder still*

00:45 – 00:46 *Sie geht einen weiteren Schritt nach vorne und nähert sich weiter diesem Teil der Installation, wobei der GoPro-Blick auf die gleiche Szene fokussiert bleibt*

00:47 – 00:51 *Innerhalb von vier Sekunden geht DM ein paar Schritte zurück und distanziert sich von diesem Teil der Installation. Während dieser Zeit bleibt der GoPro-Blick auf die gleiche Szene fokussiert*

00:49 – 00:54



00:49 – 00:50 »(?) something« (2)

00:52 – 00:53 »could be like« (1)

00:54 – 00:55 »after war or« (3)

00:51 – 00:59 für acht Sekunden steht DM still, indem die oben und unten gezeigten Teile der Installation im GoPro-Blick gehalten werden

00:55 – 01:00



00:58 – 01:00 »maybe age« (1)

01:00 – 01:03 DM fängt an wieder zu laufen und dreht sich wieder ein wenig auf ihre rechte Seite.

01:01 – 01:06



01:01 »hmm« (3)

01:04 – 01:05 »feels like« (2)

01:03 – 01:05 DM läuft entlang des oben gezeigten Teils der Installation, der in der gleichen Einstellung aufgenommen wird

01:05 – 01:06 sie steht für einen kurzes Moment still und dreht sich ein wenig auf ihre linke Seite.

01:07 – 01:12



01:07 – 01:08 »feels like maybe« (1)

01:09 – 01:11 »just torn down because it wouldn't last« (1)

01:12 – 01:13 »hmm« (2)

01:07 – 01:13 für fünf Sekunden steht DM still und der GoPro-Blick wird nach unten geschwenkt

01:13 – 01:18



01:15 – 01:17 »The sounds in here are very loud.« (1)

01:18 »I think« (2)

01:13 – 01:17 DM fängt an wieder zu laufen und dreht sich wieder auf ihre rechte Seite

01:17 – 01:26 DM fängt an geradeaus zu laufen, erreicht den Teil der Installation, der sich an der Ecke auf der linken Seite des Ausgangs befindet

01:19 – 01:24



01:20 – 01:22 »maybe that makes it more lifelike« (1)

01:23 – 01:26 »Hmm, it feels like just walking inside this« (1)

01:25 – 01:30



01:27 – 01:31 »building that has been torn down around you. Which is kind of cool« (1)

01:26 – 01:28 für einen kurzen Moment steht sie still

01:28 – 01:36 DM fängt wieder an zu laufen und dreht sich langsam entlang des schon zuvor gezeigten Teils der Installation, der in der gleichen Einstellung aufgenommen wird

01:31 – 01:36



01:32 – 01:33 »hmm« (3)

01:36 – 01:38 »oh, I just realized this« (1)

01:36 – 01:38 für zwei Sekunden steht DM wieder still, danach dreht sie sich wieder auf ihre rechte Seite und die Installationsteile werden in der gleichen Einstellung aufgenommen

01:37 – 01:42



00:39 – 01:41 »different material here« (2)

01:38 – 01:39 DM nimmt einen kleinen Schritt nach vorne und nähert sich dem oben gezeigten Teil der Installation

01:40 – 01:41 anschließend geht sie wieder einen Schritt zurück

01:41 – 01:42 DM steht für einen kurzen Moment still und fokussiert weiter den Installationsbereich

01:42 – 01:44 der GoPro-Blick wird langsam mit einer Nahaufnahme nach unten geschwenkt

01:43 – 01:48

01:43 – 01:45 »(?) not over plastic« (2)

01:47 – 01:48 »oh« (1)

01:44 – 01:47 während der GoPro-Blick weiterhin nach unten geschwenkt wird, geht sie gleichzeitig ein paar Schritte zurück

01:48 – 01:49 anschließend schwenkt der GoPro-Blick weiter nach oben

01:49 – 01:54



01:49 – 01:51 »but, hm maybe this« (1)

01:52 – 01:55 »(?) paper in there« (2)

01:49 – 01:51 DM fängt wieder an, entlang des zuvor gezeigten Teils der Installation zu laufen wobei dieser im GoPro-Blick gehalten wird

01:52 – 01:55 Sie fängt an, sich langsam nach vorne zu beugen und der GoPro-Blick nähert sich langsam an diese Szene

01:55 – 02:00



01:57 »yeah« (2)

01:59 – 02:00 »maybe it could be« (2)

01:55 – 01:59 *innerhalb von vier Sekunden stellt sie sich wieder gerade, der GoPro-Blick schwenkt nach oben*

02:00 – 02:01 *DM dreht sich wieder auf ihre linke Seite, wobei erneut die Teile der Installation, die sich auf der linken Seite des Ausgangs befinden, in das Bildfeld rücken*

02:01 – 02:06



02:02 *»someone who's« (3)*

02:06 – 02:08 *»hm, country that has been in a war or« (2)*

02:01 – 02:07 *Für sechs Sekunden steht sie wieder still und die gleichen Teile der Installation im GoPro-Blick werden zu sehen gegeben*

02:07 – 02:12



02:10 – 02:12 *»yeah this is the remains of a building« (2)/*

02:07 – 02:09 *sie dreht sich wieder auf ihre rechte Seite*

02:09 – 02:12 *DM beginnt wieder entlang des oben gezeigten Teils der Installation zu laufen, der in der gleichen Einstellung aufgenommen wird*

02:12 – 02:14 *für zwei Sekunden steht sie wieder still*

02:13 – 02:18



02:14 – 02:19 *»I think it's cool, I think, especially the sound and the volume« (2)*

02:15 – 02:16 *wieder dreht sich DM auf ihre rechte Seite, wobei die gestapelten Holzteile, die sich vor der Wand gegenüber des Eingangs befinden, im GoPro-Blick gehalten werden*

02:16 *für einen kurzen Moment steht sie wieder still, der Installationsbereich wird in der gleichen Einstellung aufgenommen*

02:17 – 02:20 *Während sie weiterhin in der gleichen Position stillsteht, dreht sie sich langsam auf ihre linke Seite*

02:19 – 02:24



02:21 – 02:22 »makes it« (1)

02:23 – 02:24 »super lifelike«

02:20 – 02:23 für drei Sekunden steht DM am gleichen Ort still, der in der gleichen Einstellung aufgenommen wird

02:24 – 02:25 anschließend fängt sie wieder an zu laufen und dreht sich dabei ein wenig auf ihre rechte Seite

02:25



02:25 DM hört auf zu Filmen. In diesem Moment befindet sie sich vor der Wand, die sich gegenüber des Eingangs, bzw. auf der linken Seite des Ausgangs befindet

### **Rekonstruktion von Prozess 15 anhand der dokumentarischen Methode: formulierende und reflektierende Interpretation**

Entlang der bis jetzt dargestellten Interpretationsweise wende ich erneut die *formulierende* und *reflektierende Interpretation* für eine Rekonstruktion sowie für eine anfängliche Interpretation von *Prozess 15* an. Analog zum *Prozess 33* und *Prozess 48* wird die folgende Interpretation als Grundlage fungieren, um einen differenzierten Zugang vor dem Hintergrund der responsiven Leibphänomenologie, insbesondere der Verfremdungsfiguren der Erfahrung zu eröffnen. Während die *formulierende Interpretation* in einer beschreibenden Geste den Prozess rekonstruiert, ermöglicht die *reflektierende Interpretation* das *Selbstgespräch* und das *pointing in plan-séquence* in deren Relation zueinander in den Blick zu nehmen. Die *reflektierende Interpretation* folgt der *Formulierenden* in der folgenden Darstellung immer im gleichen Absatz in Form von Fragen oder Vermutungen.

00:00 – 00:03

00:00 – 00:03 DM fängt an, auf der linken Seite des Eingangs zu laufen und zugleich zu filmen. Die GoPro wird zunächst auf Augenhöhe gehalten. Während sie läuft, werden im GoPro-Blick die gestapelten Holzteile zu sehen gegeben, die sich vor der linken Wand beim Eingang befinden

00:03 – 00:04 »Okay, so« (1)

00:03 *ab der dritten Sekunde schwenkt der GoPro-Blick ein wenig nach oben*

00:05 – 00:10 »I'm studying to be an engineer, so this obviously reminds me of like a construction site.« (1)

00:03 – 00:11 *Während sie weiterhin langsam in den Raum läuft, werden im GoPro-Blick die gleichen gestapelten Holzteile zu sehen gegeben, die sich vor der linken Wand beim Eingang befinden*

00:11 – 00:16 »hm, but maybe something that were supposed to be (00:14 – 00:15) built but then torn down« (1)

00:11 – 00:15 *Während sie weiterhin langsam läuft, werden im GoPro-Blick die gleichen gestapelten Holzteile zu sehen gegeben, die sich vor der linken Wand befinden*

00:15 – 00:16 *Innerhalb einer Sekunde dreht sie sich ich auf die rechte Seite.*

00:17 – 00:18 »hmm« (3)

00:16 – 00:18 *DM läuft weiterhin geradeaus.*

00:18 – 00:19 *Während sie läuft, dreht sie sich wieder ein wenig auf ihre rechte Seite.*

**1/00:03 – 00:18 »Okay, so (-) I'm studying to be an engineer, so this obviously reminds (-) me of like a construction side (-) hm, but maybe something that were supposed to be (00:14 – 00:15) built but then torn down (-) hmm«**

DM fängt an, auf der linken Seite des Eingangs in den Ausstellungsraum zu laufen und zugleich zu filmen. Anfänglich wird die GoPro auf Augenhöhe gehalten. Während sie läuft, werden im GoPro-Blick die gestapelten Holzteile, die sich vor der linken Wand beim Eingang befinden, zu sehen gegeben. Nach drei Sekunden fängt ihr *Selbstgespräch* an. Während der ersten Formulierung »Okay, so« schwenkt der GoPro-Blick nach oben. In der nächsten Formulierung erwähnt DM ihren Hintergrund bzw. die Ausbildung. Ausgehend von ihrer Ausbildung und aus der eigenen Situierung konkludiert sie schnell, dass sie *dies*, die Installation, an eine Baustelle erinnert. Während dieser Formulierung läuft sie weiterhin langsam durch den Raum, indem die gleichen Teile der Installation, die gestapelten Holzteile, die sich vor der linken Wand beim Eingang befinden, in der Einstellung der GoPro zu sehen sind. Danach nimmt sie sich einen kurzen Moment und fängt an, darüber nachzudenken, was *dies* noch sein könnte: »hm, but maybe something that were supposed to be built (-) but then torn down.« Während dieser Formulierung läuft sie langsam im Raum, der in der gleichen Einstellung aufgenommen wird. In der folgenden Sekunde dreht sie sich ein wenig auf ihre rechte Seite und fängt an, in dieser Richtung geradeaus zu laufen. Nach der letzten Formulierung folgt ein Verzögerungslaut »hmm«, wobei sie sich fast gleichzeitig wieder auf ihre rechte Seite dreht und weiter läuft. In der Formulierung »hm, but maybe« entwirft sie ein mögliches Szenario, das besagt, dass *dies* vielleicht etwas sei, was gebaut werden sollte, was aber dennoch abgerissen wurde. Während ihrer ersten Assoziation – dass *dies* eine Baustelle sein könnte – und der darauffolgenden Aushandlung eines alternativen Szenarios werden im GoPro-Blick durchgängig gestapelte Holzteile zu sehen gegeben.

00:21 – 00:27 »I don't know, this, hmm, it makes me kind of sad cause (00:24 – 00:25) so much material (00:26/laugh) eh« (1)

00:19 – 00:21 *DM läuft weiterhin geradeaus.*

00:21 – 00:25 DM erreicht den Teil der Installation, der sich auf der linken Seite des Ausgangs, vor der Wand befindet. Während dieser Zeit sind diese Teile der Installation im GoPro-Blick gehalten

00:25 – 00:26 Wieder dreht sie sich ein wenig auf ihre rechte Seite, indem im GoPro-Blick die gleichen Teile der Installation zu sehen gegeben werden

00:26 – 00:28 Während sie entlang des oben gezeigten Teils der Installation läuft, richtet sich der GoPro-Blick auf den gleichen Teil der Installation

00:28 – 00:29 »looks like it's just« (2)

00:28 – 00:29 DM steht still, dreht sich ein wenig auf ihre linke Seite und der GoPro-Blick bleibt auf die gleiche Szene fixiert.

00:29 – 00:30 für eine weitere Sekunde bleibt der GoPro-Blick fokussiert auf die gleiche Szene

00:31 – 00:33 »but maybe actually it just reminds me of something that« (2)

00:31 – 00:32 Innerhalb einer Sekunde dreht sie sich wieder auf ihre rechte Seite, die GoPro-Einstellung ändert sich nicht

00:32 – 00:36 bis zu dem Ende dieser Formulierung bleibt die Blick-/Zeigerichtung der GoPro gleich

00:35 – 00:40 »maybe have been built at one point and then torn down because it wouldn't last, hmm« (2)

00:36 – 00:39 DM steht für einen kurzen Moment still und dreht sich wieder auf ihre linke Seite, indem die gestapelten Holzteile, die sich auf der linken Seite des Ausgangs vor der Wand befinden, erneut in das Bildfeld rücken

**2/00:21 – 00:40 »I don't know, this, hmm, it makes me kind of sad cause (00:24 – 00:25) so much material (00:26/laugh) eh (-) looks like it's just (-) but maybe actually it just reminds me of something that (-) maybe have been built at one point and then torn down because it wouldn't last, hmm«**

Nach einer Pause von drei Sekunden setzt das *Selbstgespräch* erneut an. Während sie sich einem Teil der Installation, der sich auf der rechten Seite des Ausgangs, vor der Wand befindet, nähert, formuliert sie weiter: »*I don't know, this, hmm, it makes me kind of sad cause (-) so much material.*« Während dieser Formulierung werden die gleichen Teile der Installation, die gestapelten Holzteile, weiterhin im GoPro-Blick zu sehen gegeben. Indem DM entlang dieses Teils der Installation läuft und ihn weiterhin im GoPro-Blick behält, lacht sie für einen kurzen Moment. Während der nächsten Formulierung »*looks like it's just*« steht sie für einen kurzen Moment still und dreht sich dann ein wenig auf ihre linke Seite. Für eine weitere Sekunde bleibt der GoPro-Blick auf die gleiche Szene fokussiert. Während der nächsten Formulierung »*but maybe actually it just reminds me something that*« dreht sie sich innerhalb einer Sekunde wieder auf ihre rechte Seite, die Einstellung bleibt gleich. Für weitere drei Sekunden, die sich anhand des *pointing in plan-séquence* nachvollziehen lassen, bleibt die Blick-/Zeigerichtung der GoPro auf die gleiche Szene fixiert. Zwei Sekunden später spricht sie weiter: »*maybe have been built at one point and then torn down because it wouldn't last, hmm*«. Während dieser Formulierung steht sie für einen kurzen Moment still und dreht sich ein wenig auf ihre linke Seite, indem die gestapelten Holzteile, die sich auf der linken Seite des Ausgangs vor der Wand befinden in das Bildfeld rücken. DMs Formulierung endet erneut mit einem Verzögerungslaut, »*hmm*«. Anknüpfend an den vorherigen Ausdruck und ausgehend von der eigenen Situierung er-

wähnt sie zunächst, dass es sie unglücklich macht, dass so viele Materialien hier verwendet sind. Hier stellt sich die Frage, ob sie dies als eine Verschwendung wahrnimmt, die sich dann in ihrer Reaktion als spontanes Lachen artikuliert. Anschließend fängt sie an, darüber nachzudenken, wonach *dies* aussieht. Ohne ihre Gedanken weiter zu formulieren, entscheidet sie sich anders. In der Formulierung »but maybe actually« fängt sie erneut an, darüber zu reflektieren, woran sie *dies* eigentlich erinnert. Nach einer kurzen und unentschiedenen Aushandlung kommt DM erneut zu einem ähnlichen Schluss. *Dies* könnte doch etwas sein, was irgendwann gebaut und dann wieder abgerissen wurde, weil *dies* vielleicht nicht halten bzw. bestehen bleiben würde. Anknüpfend an den ersten Ausdruck formuliert DM hier einen möglichen Grund bzw. versucht sie in diesem Moment eine gewisse Rechtfertigung beginnend mit »weil« zu formulieren, da sie *dies* zunächst als einen Abriss betrachtet und in dessen Folge über den Grund dieses Abrisses nachdenkt.

00:42 – 00:44 »the woodwork looks like it's« (2)

00:39 – 00:42 *da sie für drei Sekunden stillsteht und weiter formuliert, bleibt die GoPro-Einstellung gleich*

00:42 – 00:44 *DM geht einen Schritt vorwärts und nähert sich dem oben gezeigten Teil der Installation an, während dieser in der GoPro-Blick-Einstellung erscheint*

00:44 – 00:45 *Für einen kurzen Moment steht DM wieder still*

00:46 – 00:47 »broken, maybe« (2)

00:45 – 00:46 *Sie geht einen weiteren Schritt vorwärts und nähert sich diesem Teil der Installation. Die GoPro-Einstellung bleibt gleich*

00:47 – 00:51 *Innerhalb von vier Sekunden geht DM ein paar Schritte zurück und distanziert sich von diesem Teil der Installation. Während dieser Zeit bleibt die Einstellung der GoPro auf den gleichen Ausschnitt fokussiert*

00:49 – 00:50 »(?) something« (2)

00:51 – 00:59 *Für acht Sekunden steht DM still, die schon zuvor gezeigten Teile der Installation werden im GoPro-Blick festgehalten*

00:52 – 00:53 »could be like« (1)

00:54 – 00:55 »after war or« (3)

00:58 – 01:00 »maybe age« (1)

01:00 – 01:03 *DM geht weiter und dreht sich wieder ein wenig zu ihrer rechten Seite*

01:01 »hmm« (3)

**3/00:42 – 01:01 »the woodwork looks like it's (-) broken, maybe (-) (?) something (-) could be like (-) after war or (-) maybe age (-) hmm«**

Nach zwei Sekunden fängt das *Selbstgespräch* erneut an, während im GoPro-Blick die gleiche Einstellung zu sehen gegeben wird. Während der ersten Formulierung »the woodwork looks like it's« macht DM einen Schritt vorwärts und nähert sich den gestapelten Holzteilen, die im GoPro-Blick zu sehen sind. Anschließend nimmt sie sich wieder zwei Sekunden und formuliert weiter: »broken, maybe«. Während dieser Formulierung geht DM einen weiteren Schritt vorwärts und nähert sich einem Teil der Installation, der weiterhin im GoPro-Blick festgehalten wird. Während die GoPro-Einstellung gleich bleibt, geht DM ein paar Schritte zurück und distanziert sich etwas von diesem Teil der Installation. Durch das Zurücktreten rücken mehr Teile der Installation in das Blickfeld der GoPro.

Anschließend formuliert sie weiter: »*something*«. Für die nächsten acht Sekunden steht DM still, während die gleiche Szene im GoPro-Blick gehalten wird. Wieder nach zwei Sekunden formuliert sie weiter »*could be like*«. Nach einem kurzen Moment formuliert sie ihren Gedanken weiter »*after a war*«. Anschließend folgt eine Pause von drei Sekunden und die nächste Formulierung beginnt erneut mit *maybe*: »*maybe age*«. Nach dieser Äußerung geht sie weiter und dreht sich dabei ein wenig nach rechts. Anschließend folgt ein Verzögerungslaut »*hmm*«. Anknüpfend an den vorherigen Gedanken, dass *dies* abgerissen wurde, und hinsichtlich der Form der narrativen Abweichung lässt sich diese kurze Aushandlung zunächst als eine Verschiebung im Fokus feststellen. Ausgehend von den Holzteilen versucht DM zunächst in Form einer fragenden Geste zu entscheiden, ob es gebrochen oder beschädigt aussieht. Daran anknüpfend denkt sie darüber nach, ob ein Krieg der Grund dafür sein könnte. Ohne diesen Gedanken weiterzuführen, prüft sie anschließend einen weiteren, möglichen Grund, vielleicht könnte es doch das Alter, »*age*«, sein.

01:04 – 01:05 »*feels like*« (2)

01:03 – 01:05 DM läuft entlang des zuvor gezeigten Teils der Installation, während dieser weiterhin mittels der GoPro eingefangen wird

01:05 – 01:06 Sie steht für einen kurzen Moment still und dreht sich leicht zu ihrer linken Seite

01:07 – 01:08 »*feels like maybe*« (1)

01:07 – 01:13 Für fünf Sekunden steht DM still, die Kameraeinstellung schwenkt nach unten.

01:09 – 01:11 »*just torn down because it wouldn't last*« (1)

01:12 – 01:13 »*hmm*« (2)

01:13 – 01:17 DM fängt an weiterzugehen und dreht sich wieder nach rechts

**4/01:04 – 01:13 »*feels like* (–) *feels like maybe* (–) *just torn down because it wouldn't last* (–) *hmm*«**

Nach drei Sekunden wird das *Selbstgespräch* fortgesetzt. Während DM entlang eines Teils der Installation geht, der sich auf der rechten Seite des Ausgangs vor der Wand befindet, formuliert sie weiter »*feels like*«. Anschließend steht sie für einen kurzen Moment still und dreht sich ein wenig nach rechts. Nach einer Pause von zwei Sekunden formuliert sie weiter »*feels like maybe* (–) *just torn down because it wouldn't last*«. Während dieser Formulierung steht DM für fünf Sekunden still und die Kamera wird nach unten geschwenkt. Anschließend folgt wieder ein Verzögerungslaut, »*hmm*« und eine Pause im *Selbstgespräch* für zwei Sekunden. Nach ihrer letzten Aussage, in der die Kondition bzw. die Lage des Holzwerks und dessen möglicher Hintergründe narrativ ausgehandelt werden, verschiebt sich hier der Fokus erneut. In der Formulierung »*feels like maybe*« kommt DM ungefähr dreissig Sekunden später wieder zum gleichen Schluss: *Es wurde doch abgerissen, weil es nicht bestehen bleiben würde.*

01:15 – 01:17 »*The sounds in here are very loud.*« (1)

01:17 – 01:26 DM fängt an weiterzulaufen und erreicht den Teil der Installation, der sich an der Ecke auf der linken Seite des Ausgangs befindet

01:18 »*I think*« (2)

01:20 – 01:22 »*maybe that makes it more lifelike*« (1)

01:23 – 01:26 »Hmm, it feels like just walking inside this« (1)

01:26 – 01:28 *Für einen kurzen Moment steht sie still*

01:27 – 01:31 »building that has been torn down around you. Which is kind of cool« (1)

01:28 – 01:36 *DM geht weiter und dreht sich langsam in die Richtung des schon zuvor gezeigten Teils der Installation, der in der Einstellung der GoPro festgehalten wird*

01:32 – 01:33 »hmm« (3)

**5/01:15 – 01:33 »The sounds in here are very loud (-) I think (-) maybe that makes it more lifelike (-) Hmm, it feels like just walking inside this (-) building that has been torn down around you. Which is kind of cool (-) hmm«**

Nach zwei Sekunden setzt DM ihr *Selbstgespräch* fort: »*The sounds in here are very loud*«. Nach dieser Formulierung geht sie weiter geradeaus zu einem Teil der Installation, der sich an der Ecke auf der linken Seite des Ausgangs befindet. Während sie sich weiter in diese Richtung bewegt, formuliert sie »*I think (-) maybe that makes it more lifelike (-) hmm, it feels like just walking inside this*«. Anschließend steht DM erneut für einen kurzen Moment still und formuliert: »*building that has been torn down around you. Which is kind of cool*.« Während dieser Formulierung geht sie weiter und dreht sich langsam zum gleichen Teil der Installation, der im GoPro-Blick festgehalten wird. Anschließend folgt erneut der gleiche Verzögerungslaut, »*hmm*«. Im Vergleich zu den bisherigen Formulierungen, die die möglichen Gründe für *dies* bzw. für einen Abriss oder eine Zerstörung ausgehandelt haben, lässt sich hier eine Verschiebung im Ausdruck wahrnehmen. DM fängt zunächst an, über die Geräusche im Raum zu reflektieren, anknüpfend daran schlussfolgert sie, dass die Sounds und Geräusche, das Hörbare, das Sichtbare lebens echter erscheinen lässt. Sie schildert, dass es sich so anfühlt, als ob sie in einem Gebäude laufen würde, das um sie herum abgerissen wird. Das entspricht ebenfalls der Szene, die in dem in Dauerschleife abgespielten Video von *House* gezeigt wird. Das Gefühl dabei beschreibt sie als »*kind of cool*«.

01:36 – 01:38 »oh, I just realized this« (1)

01:36 – 01:38 *Für zwei Sekunden steht DM wieder still, danach dreht sie sich nach links, die Kameraeinstellung bleibt gleich*

01:38 – 01:39 *DM geht einen kleinen Schritt vorwärts, und nähert sich dem zuvor gezeigten Teil der Installation*

00:39 – 01:41 »different material here« (2)

01:40 – 01:41 *anschließend geht sie wieder einen Schritt zurück*

01:41 – 01:42 *DM steht für einen kurzen Moment still, die Kameraeinstellung bleibt gleich*

01:43 – 01:45 »(?) not over plastic« (2)

01:42 – 01:44 *die Einstellung der GoPro wird langsam nach unten für eine Nahaufnahme geschwenkt*

01:44 – 01:47 *während des Einstellungswechsels geht sie gleichzeitig ein paar Schritte zurück*

01:47 – 01:48 »oh« (1)

01:48 – 01:49 *anschließend schwenkt die Einstellung wieder nach oben*

01:49 – 01:51 »but, hm maybe this« (1)

01:49 – 01:51 *DM fängt wieder an, filmend entlang des oben gezeigten Teils der Installation zu laufen*

01:52 – 01:55 »(?) paper in there« (2)

01:52 – 01:55 *Sie fängt an, sich langsam nach vorne zu beugen, die Kameraeinstellung nähert sich langsam*

01:55 – 01:59 *innerhalb von vier Sekunden stellt sie sich wieder aufrecht, die GoPro-Einstellung schwenkt nach oben*

01:57 »yeah« (2)

01:59 – 02:00 »maybe it could be« (2)

02:00 – 02:01 *DM dreht sich wieder nach links und Teile der Installation, die sich auf der linken Seite des Ausgangs befinden, werden in das Bildfeld gerückt*

02:02 »someone who's« (3)

02:01 – 02:07 *Für sechs Sekunden steht sie still und die Kameraeinstellung bleibt gleich*

02:06 – 02:08 »hm, country that has been in a war or« (2)

02:07 – 02:09 *dreht sie sich wieder nach rechts*

02:10 – 02:12 »yeah this is the remains of a building« (2)

02:09 – 02:12 *DM fängt wieder an, filmend entlang des oben gezeigten Teils der Installation zu laufen*

02:12 – 02:14 *für zwei Sekunden steht sie wieder still*

**6/01:36 – 02:12 »oh, I just realized this (-) different material here (-) (?) not over plastic (-) oh (-) but, hm maybe this (-) (?) paper in there (-) yeah (-) maybe it could be (-) someone who's (-) hm, country that has been in a war or (-) yeah this is the remains of a building«**

Nach drei Sekunden fängt das *Selbstgespräch* erneut an. Während der ersten Formulierung »oh, I just realized this« steht DM zuerst für zwei Sekunden still und dreht sich anschließend nach rechts während die Kameraeinstellung gleich bleibt. Anschließend geht sie einen kleinen Schritt vorwärts. Während DM wieder einen Schritt zurück geht, formuliert sie weiter: »different material here.« Für einen kurzen Moment steht sie erneut still. Dabei werden die gleichen Teile der Installation, die gestapelten Holzteile und die Plastik- bzw. Papierstücke in der Einstellung der GoPro festgehalten. Der Kamerablick schwenkt nach unten und DM formuliert weiter: »(?) not over plastic«. In dieser Bewegung wird zugleich eine Nahaufnahme deutlich. Während die GoPro-Einstellung weiter nach unten geschwenkt wird, geht DM zugleich ein paar Schritte zurück. Während die Einstellung der GoPro anschließend wieder nach oben schwenkt, formuliert sie weiter: »oh«. DM geht weiter und sagt: »but, hmm maybe this«. Anschließend fängt sie erneut an, sich nach vorne zu beugen. Der GoPro-Blick nähert sich dem Zeitungsstück auf dem Boden: »(?) paper in there«. Innerhalb von vier Sekunden richtet sie sich wieder auf und die Einstellung der GoPro folgt. Währenddessen formuliert sie weiter: »yeah«. Nach einer anschließenden Pause von zwei Sekunden formuliert DM weiter: »maybe it could be«. Danach dreht sie sich wieder nach links und Teile der Installation mit gestapelten Holzteilen auf der linken Seite des Ausgangs werden in das Bildfeld gerückt. Nach einer Pause von zwei Sekunden formuliert sie weiter: »someone who's«. Während dieser Formulierung bleibt sie stehen und filmt unverändert weiter. Nach drei Sekunden und in der gleichen Position stillstehend formuliert sie: »hm, country that has been in a war or«. Während der Formulierung »someone who's (-) hm, country that has been in a war or« bemerkt DM zwei Personen im Raum, die sich auf ihrer linken Seite, vor dem Ausgang befinden und fängt an etwas leiser zu sprechen. Nachdem sie sechs Sekunden lang in dieser Position stillsteht, fängt sie

wieder an, entlang des gleichen Teils der Installation zu laufen. Gleichzeitig formuliert sie weiter: »*yeah this is the remains of a building*«. Anschließend steht sie wieder für zwei Sekunden still. Ihre Reflektion wird hier fortgeführt.

Mit »*Oh, I just realized this*« bemerkt DM in diesem Moment ein Material, das ihre Aufmerksamkeit anzieht und sie anregt, darüber nachzudenken. Mit der Formulierung »*oh (-) but, hmm maybe this*« lässt sich wieder eine Diskontinuität in ihrer Formulierung hervorheben. Als DM das Zeitungsstück auf dem Boden bemerkt und sich langsam nach vorne beugt, formuliert sie »(?) *paper in there*«. Während sie ein paar Schritte zurück geht und sich von diesem Teil der Installation distanziert wird dadurch das GoPro-Blickfeld erweitert. Dabei scheint sie entschieden zu sein, »*yeah*«. Dies könnte jemandes Haus sein, dessen Land einen Krieg erlebt hat. In der gleichen Geste formuliert sie weiter: »*Ja, das sind die Reste von einem Haus, das in einem Krieg zerstört wurde*«. Nach einer unentschiedenen, zögerlichen und sich wiederholenden Aushandlung kommt ihr diese Schlussfolgerung als plausibel vor, mit der sich auch eine gewisse Entlastung und/oder Bestätigung im Ausdruck »*yeah*« einstellt.

02:14 – 02:19 »*I think it's cool, I think, especially the sound and the volume*« (2)

02:15 – 02:16 wieder dreht sich DM nach rechts, wo sich gestapelte Holzteile, vor der Wand gegenüber des Eingangs, befinden. Dieser Teil wird in der Einstellung der GoPro festgehalten

02:16 für einen kurzen Moment steht sie wieder still und die Kameraeinstellung bleibt gleich

02:17 – 02:20 Während sie weiterhin in der gleichen Position stillsteht, dreht sie sich langsam nach links

02:21 – 02:22 »*makes it*« (1)

02:20 – 02:23 für drei Sekunden steht DM am gleichen Ort still und filmt die gleiche Szene

02:23 – 02:24 »*super lifelike*«

02:24 – 02:25 anschließend geht sie weiter und dreht sich dabei ein wenig nach rechts

02:25 – 02:25 DM hört auf zu filmen. In diesem Moment steht sie vor der Wand, die sich gegenüber des Eingangs bzw. an der linken Seite des Ausgangs befindet

**7/02:14 – 02:19 »*I think it's cool, I think, especially the sound and the volume (-) makes it (-) super lifelike.*«**

Nach zwei Sekunden fängt das *Selbstgespräch* erneut an. Während sie weiterhin läuft und sich dabei ein wenig nach rechts dreht, werden die gleichen gestapelte Holzteile, die sich vor der Wand gegenüber dem Eingang befinden in der Einstellung der GoPro festgehalten. Gleichzeitig formuliert sie weiter: »*I think it's cool, I think, especially the sound and the volume*«. In der zweiten Hälfte ihrer Formulierung steht sie wieder still und dreht sich anschließend ein wenig nach links. Indem die gleiche Szene weiterhin in der Einstellung der GoPro festgehalten wird, formuliert sie weiter: »*makes it*«. Und nach einem kurzen Moment, weiterhin stillstehend: »*super lifelike*«. Anschließend geht sie weiter und dreht sich dabei langsam nach rechts in Richtung des Eingangs. Eine Sekunde später hört DM auf zu filmen. Hinsichtlich der letzten Formulierung lässt sich diese letzte Phase des *Selbstgesprächs* nicht als eine Weiterführung ihrer Aushandlung, sondern vielmehr als ein Kommentar ihrer Erfahrung verstehen.

Innerhalb von zwei Minuten und neunundzwanzig Sekunden verbringt DM eine Minute und fünfzehn Sekunden mit dem *Selbstgespräch*. Die restliche Zeit lässt sich über das

*pointing in plan-séquence* nachvollziehen. Über das *Selbstgespräch* und das *pointing in plan-séquence* konstituiert sich der *Prozess 15* als spontane Aushandlung, die zu Beginn an einer der offen gestellten Fragen anknüpft.<sup>188</sup> In einer abweichenden und wiederholenden Geste versucht DM narrativ einzuordnen, was *dies*, also was die Installation *House* zu sehen und zu hören gibt, sein könnte. Diese kontinuierliche narrative Aushandlung bedarf, wie im Falle der *Prozesse 33* und *48*, in einem nächsten Schritt der weiteren Reflexion, die die responsiv-performative Konstitution von *Prozess 15* genauer darstellen soll.

### **Aufführung des Einordnens als Umordnen**

Im Anschluß an die vorherige Rekonstruktion und somit auch anfänglichen Interpretationen von *Prozess 15* nähere ich mich im Folgenden den bereits erwähnten und aufgezeigten Momenten der Aushandlung in den Figuren der *Abweichung*<sup>189</sup> sowie des Ein- und Umordnens. Wie bereits im Abschnitt *Ordnung(en)* argumentiert, weist die Produktion einer Ordnung als Ereignis auf »die Neudefinition einer Situation, die Umstrukturierung eines etablierten Feldes, [sowie auf] die Einführung neue[r] Erfahrungs- und Handlungsmuster« hin.<sup>190</sup> Dies geschieht anhand von *Verfremdungsfiguren*. Ordnungen sind in dieser Weise nicht zu denken ohne *Abweichungen*,<sup>191</sup> durch die sie in ständige Bewegung gesetzt und immer wieder umgeordnet werden. Ordnungen sind zudem stets in Relation zur Einordnung, Umordnung sowie Umgestaltung in den Blick zu nehmen.<sup>192</sup> Eine Ordnung, so lässt sich in Anlehnung an Waldenfels argumentieren,

»die auch anders sein könnte, läßt es im Handeln und im menschlichen Verhalten nicht nur zu, daß wir Situationen *einordnen*, d.h. eine Situation nach einer bestimmten Regel oder einem Schema interpretieren, sondern darüber hinaus gibt es die Möglichkeit einer *Umordnung* oder einer *Umgestaltung*, durch welche die Situation selber in ein anderes Arrangement verwandelt wird.«<sup>193</sup>

Ordnungen der Erfahrung entstehen also als Einordnungen, Umordnungen und Umgestaltungen in Prozessen der Wiederholung, der Sedimentation und der Verkörperung und bestimmen auf diese Weise die je spezifischen Erfahrungsmöglichkeiten.<sup>194</sup> Während sich unter dem Begriff des *Einordnens*, im Sinne eines *categorizing* oder eines *arranging in order*, das Einfügen von etwas in bestimmte und bestehende Ordnungen verstehen

188 Vgl. dazu im vorliegenden Kapitel *Constructing the research*. »Well, you know, you can perhaps talk about what do you think about the installation? I don't know, does it remind you anything or how does it make you feel? But you can also ignore these questions completely and just say anything you want. The only rule is that you will think aloud and show me what you see or what you want me to see.«

189 Siehe *Verfremdungsfiguren* im zweiten Kapitel

190 Waldenfels, Bernhard: *Ordnungen im Zwielicht*, 2013, S. 138

191 Waldenfels, Bernhard: *Vielstimmigkeit der Rede. Studien zur Phänomenologie des Fremden*, 2015, S. 172

192 Waldenfels, Bernhard: *Das leibliche Selbst*, 2018, S. 201

193 Ebd., S. 201

194 Waldenfels, Bernhard: *Sinne und Künste im Wechselspiel. Modi ästhetischer Erfahrung*, 2019, S. 22–23

lässt, das als solches das Gegebene miteinander verbindet, lässt sich mit dem Begriff des *Umordnens* im Sinne von *reordering* oder *rearranging* vielmehr auf ein *anders und neu ordnen* hinweisen, das sich als solches nicht in bestehende Ordnungen einordnen lässt. Das *Umordnen* lässt sich vielmehr als produktive Ordnungsstiftung in den Blick nehmen, da hier nach Waldenfels eine neue »Ordnung an die Stelle der alten« tritt.<sup>195</sup> Während das *Einordnen* in diesem Sinne der *Verknüpfung* gleicht, lässt sich das *Umordnen* im Sinne einer *Anknüpfung* denken. In Anlehnung an Waldenfels weist die *Anknüpfung* auf ein Aufgreifen und Fortführen hin,<sup>196</sup> wobei dies weder eine Linearität noch unmittelbare (inhaltliche oder strukturelle) Kontinuität meint. Das *Umordnen* lässt sich daher als ein responsiv-performatives Ereignis verstehen, das als solches in einem Aufführungscharakter auf sich selbst bezogen ist und mit einer zeit-raumbildenden Kraft auftritt. Während ich wie in den Prozessen 33 und 48 im Rahmen der gezeigten konstituierenden Verschiebungen im *Selbstgespräch* und des *pointing in plan-séquence* erneut von *Abweichungen* ausgehe, versuche ich DMs Aushandlung anhand der Figur des Ein-/Umordnens darzustellen. Dies ermöglicht der Interpretation, die zuvor bereits hervorgehobenen Aushandlungsmomente in Bezug auf ihre ästhetischen, responsiv-performativen Dimensionen genauer darzustellen. Im Folgenden werden somit die Aushandlungsmomente in *Prozess 15* erneut hervorgehoben und in ihrer abweichenden sowie wiederholenden Struktur diskutiert. Dabei soll zugleich die Relation zwischen *Selbstgespräch* und *pointing in plan-séquence* deutlich gemacht werden, die in der weiterführenden Interpretation der *Rollenbildung* als Grundlage fungiert.

1/00:11 – 00:16 »hm, but maybe something that were supposed to be (1) built but then torn down (1) hmm« (3)

2/00:31 – 00:33 »but maybe actually it just reminds me of something that (2) maybe have been built at one point and then torn down because it wouldn't last, hmm« (2)

3/01:07 – 01:08 »feels like maybe (1) just torn down because it wouldn't last (1) hmm« (2)

4/01:52 – 01:55 »(?) paper in there (2) yeah (2) maybe it could be (2) someone who's« (3)  
hm, country that has been in a war or (2) yeah this is the remains of a building« (2)

Ausgehend von der eigenen Situierung und anknüpfend an eine der offen gestellten Fragen konkludiert DM schnell (00:10), dass sie *dies* an eine Baustelle erinnert. Mit der Formulierung »*hm, but maybe*« weicht die Formulierung anschließend ab, indem ein anderes mögliches Szenario entworfen wird: »*hm, but maybe something that were supposed to be (-) built but then torn down (-) hmm.*« Während der Formulierung dieser Möglichkeit läuft DM langsam durch den Raum, während die unten gezeigten Teile der Installation, die gestapelten Holzteile, die sich vor der linken Wand beim Eingang befinden, im GoPro-Blick festgehalten werden. Nach der letzten Formulierung folgt ein Verzögerungslaut »*hmm*«, indem sie sich fast gleichzeitig wieder nach rechts dreht und weiter läuft.

195 Waldenfels, Bernhard: *Ordnungen im Zwielicht*, 2013, S. 145

196 Vgl. Waldenfels, Bernhard: *Antwortregister*, 2016, S. 233

00:11 – 00:16



00:11 – 00:16 »hm, but maybe something that were supposed to be (00:14 – 00:15) built but then torn down (1) hmm« (3)

Erneut ausgehend von der eigenen Situierung kommentiert sie folgend das Material, »so much material« (00:27). Nach einem kurzen Lachen fängt sie erneut an, darüber nachzudenken wonach *dies* aussieht. In der Formulierung »but maybe actually« weicht sie erneut ab, indem sie anfängt, darüber zu reflektieren, woran sie *dies* erinnert. Fünfzehn Sekunden später wiederholt DM das gleiche narrative Szenario, das mit dem Wort »weil« erweitert bzw. begründet wird: »but maybe actually it just reminds me of something that (–) maybe have been built at one point and then torn down because it wouldn't last, hmm.« Also *vielleicht (maybe)* erinnert sie *dies* nun an etwas, das irgendwann gebaut aber dann wieder abgerissen wurde, weil es nicht bestehen bleiben würde. Während der Wiederholung dieses Szenarios (00:35 – 00:40) steht sie für einen kurzen Moment still und dreht sich ein wenig nach links, indem die gestapelten Holzteile, die sich auf der linken Seite des Ausgangs vor der Wand befinden, langsam in das Bildfeld rücken. DM beendet ihre Formulierung erneut mit einem Verzögerungslaut, »hmm«.

00:31 – 00:36



00:31 – 00:33 »but maybe actually it just reminds me of something that« (2)

00:37 – 00:40



00:35 – 00:40 »maybe have been built at one point and then torn down because it wouldn't last, hmm« (2)

Anschließend folgt eine narrative Abweichung im *Selbstgespräch*, in der DM anfängt, über die Beschaffenheit der Holzteile und der möglichen Gründe dafür nachzudenken. In einer fragenden Geste versucht sie zunächst einzuordnen, ob diese beschädigt oder zer-

brochen aussehen. Anknüpfend daran folgt eine Aushandlung, ob der Grund dafür ein Krieg oder das Alter sein könne. In der Formulierung »*feels like maybe*« lässt sich erneut eine narrative Abweichung markieren, in der DM ungefähr dreißig Sekunden später wieder zum gleichen Szenario zurückkommt: »*Es wurde doch abgerissen, weil es nicht bestehen bleiben würde*«. Während dieser Formulierung steht DM für fünf Sekunden still und die Einstellung der GoPro schwenkt nach unten. Anschließend folgt wieder eine Verzögerungslaut, »*hmm*« und eine anschließende Pause im *Selbstgespräch* für zwei Sekunden. Diese dritte Wiederholung des möglichen Szenarios lässt sich jenseits einer bloßen Wiederholung als Weiterführung ihrer Aushandlung bzw. als der Versuch des Einordnens verstehen.

01:10 – 01:13



01:07 – 01:08 »*feels like maybe*« (1)

01:09 – 01:11 »*just torn down because it wouldn't last*« (1)

01:12 – 01:13 »*hmm*« (2)

Anschließend weicht das Narrativ erneut ab, da DM beginnt die Laute und Geräusche im Raum zu kommentieren. Daran anschließend formuliert sie weiter, dass es sich infolgedessen für sie so anfühlt, als ob sie in einem Gebäude laufen würde, das um sie herum abgerissen wird. Diese inhaltliche Abweichung lässt sich sowohl als narrative Diskontinuität als auch als eine verschobene Form des Einordnens in den Blick nehmen, welche selbstsituierend geschieht. Sobald sie sich ein wenig nach links dreht, bemerkt DM einen Teil der Installation, »*oh, I just realized this*«, auf den ihre Aufmerksamkeit gerichtet wird. Sie beginnt anschließend, über diesen Teil der Installation nachzudenken. In der Formulierung »*oh (-) but, hmm maybe this*« lässt sich wieder eine narrative Diskontinuität markieren. Eine Sekunde später bemerkt und benennt DM ein Zeitungsstück auf dem Boden zwischen dem gestapelten Holz, »(?) *paper in there*« und fängt an, sich nach vorne zu beugen und sich dem Zeitungsstück zu nähern. – Auf dem Zeitungsstück ist ein Artikel zu sehen, der eine Nachricht von Roosevelt zeigt. – Innerhalb von vier Sekunden richtet sie sich wieder auf und die Einstellung der GoPro folgt dieser Bewegung. Währenddessen formuliert sie weiter: »*yeah*« und schließt *dies* könnte jemandes Haus sein, dessen Land in einem Krieg war. In der gleichen (sprachlichen) Geste formuliert sie weiter: »*Ja (yeah), das sind die Reste von einem Haus, das in einem Krieg zerstört wurde*«. Nach einem zögerlichen und wiederholenden Versuch des Einordnens wird in diesem Moment, anschließend an die Betrachtung des Zeitungsartikels, ein neues Szenario entworfen, das sich im bestätigenden sprachlichen Ausdruck »*yeah*« als vervollständigt zeigt.

01:52 – 01:57

01:52 – 01:55 »(?) paper in there« (2)

01:58 – 02:03

01:57 »yeah« (2)01:59 – 02:00 »maybe it could be« (2)

02:04 – 02:09

02:02 »someone who's« (3)02:06 – 02:08 »hm, country that has been in a war or« (2)

02:10 – 02:12

02:10 – 02:12 »yeah this is the remains of a building« (2)

Nach dieser Einordnung folgt erneut eine kurze Reflexion, in der DM *dies* als »cool« und »lebendig/lebensecht« beschreibt: »I think it's cool, I think, especially the sound and the volume makes it super lifelike«. Während dieser Formulierung werden weiterhin die gleichen Teile der Installation im GoPro-Blick festgehalten. Anschließend läuft sie weiter und dreht sich dabei langsam nach rechts, in die Richtung des Eingangs. Eine Sekunde später hört DM auf zu filmen. Nach ihrem zuletzt geäußerten Szenario, dass *dies die Reste von einem Haus sind, das in einem Krieg zerstört wurde*, lässt sich diese Phase nicht als eine Weiter-

führung ihrer Aushandlung, sondern vielmehr als ein Kommentar verstehen, der sich weniger auf die Installation, sondern vielmehr auf ihre Erfahrung derselben bezieht.

Anhand der angesprochenen Momente lässt sich nun argumentieren, dass sich der *Prozess 15* als die Aufführung einer Aushandlung bzw. Einordnung konstituiert, welche zunächst an eine der offen gestellten Fragen, »you know, does it remind you anything?«, anknüpft und aus der eigenen Situierung heraus entworfen wird. Der Versuch des *Einordnens* im Sinne des *categorizing* oder des *arranging in order* zeigt sich in DMs spontaner Response, die sich als situative Aufführung der eigenen Dispositionen der Wahrnehmung und Handlung verstehen lässt, die sich erst *anknüpfend* an der konfrontierten Aufforderung und Situation bildet. Ausgehend von der eigenen Situierung versucht DM zunächst narrativ im *Selbstgespräch* einzuordnen, was *dies* sein könnte. Aus dieser Auseinandersetzung wird ein narratives Szenario entworfen, das sowohl in einer fragenden als auch in einer antwortenden Geste noch zweimal im Prozess wiederholt und jeweils durch den gleichen Verzögerungslaut beendet wird. Diese Wiederholung im *Selbstgespräch* lässt sich als eine narrative Weiterführung ihrer Aushandlung bzw. Einordnung in den Blick nehmen. Nach einem unentschiedenen, zögerlichen und unsicheren Versuch des Einordnens, der sich immer wieder in dem Adverb *maybe* und im Verzögerungslaut *hmm* vollzieht, wird im Prozess abschließend ein neues, abweichendes Szenario entworfen, das sich in der sprachlichen Geste *yeah* als vervollständigt zeigt.

In ihrem *Selbstgespräch als situativ-sprachliche Aufführung des Eigenen und Fremden* situiert sich DM in einer ästhetischen Wirklichkeit, die sich sowohl in sprachlich-begrifflicher Wiederholung als auch durch einen Verzögerungslaut narrativ entfaltet. Diese sich im Vollzug bildende fragende und erkundende Geste weicht im Prozess inhaltlich mehrmals ab, indem sie sich sowohl als narrative Diskontinuität als auch als verschobene Form des Einordnens zeigt. Das Einordnen konstituiert sich in dieser Weise im Wechselspiel zwischen Narration und Selbstsituierung, das vor dem Hintergrund eines *responsiven Erfahrungsraums* entworfen wird. Dieses narrative Einordnen, das sich im *Selbstgespräch* in einer abweichenden und wiederholenden Struktur zeigt, wird simultan im *pointing in plan-séquence* aufgeführt. Das Einordnen wird in dieser Weise im *pointing in plan-séquence* nicht nur simultan filmisch dokumentiert, sondern durch die filmisch zeigenden Gesten mithervorgebracht. Während das *Selbstgespräch* auf den ersten Blick im *Prozess 15* als handlungsleitend, konstituierend fungiert, lässt sich hier die Simultanität des *Selbstgesprächs* und des *pointing in plan-séquence* im Prozess erneut hervorheben. Es ist diese Simultanität der *performativen Kamera*, die den Filmenden erst im Filmgeschehen hervorbringt, sowie des narrativen Einordnens, das die Aufführung als solche hervorbringt. Wie in vorhergehenden Prozessen wird auch hier im *pointing in plan-séquence* ein spezifischer GoPro-Blick etabliert, der ausgehend von inneren Montagen eine spezifische filmische Welt konstruiert, in der DMs Einordnen und Zögern aufgeführt werden. Das *pointing in plan-séquence* sowie der darin begründete GoPro-Blick fungieren auch hier als mediale Schwelle, die sich zwischen architektonischen und filmischen Räumen, sowie zugleich zwischen Wirklichkeits- und Möglichkeitssinn auftut. Während diese mediale Schwelle sich im *Prozess 48* in der Hervorbringung zweier unterschiedlichen zeit-räumlichen Dimensionen und somit in der *Rolle des Narrators* artikuliert, zeigt sie sich im vorliegenden Prozess in der und als die *Aufführung des Einordnens*.

Der Prozess 15, seine *Aufführung des Einordnens* zeigt sich in dieser Hinsicht als ein responsiv-performatives Ereignis, das mit einer zeit-raumbildenden Kraft auftritt. Indem DM versucht *dies* einzuordnen, in der *Aufführung des Einordnens* durch das *Selbstgespräch* und das *pointing in plan-séquence*, ordnet sie *dies* für sich um. Die *Aufführung des Einordnens* zeigt sich als ein *Umordnen*. Das *Umordnen* im Sinne von *reordering und rearranging* tritt mit einem *Aufführungscharakter*, d.h. als performativ, selbstreferenziell und wirklichkeitskonstituierend auf. In dieser *Aufführung* entfaltet sich eine *Rolle*, die ich ausgehend von den in *Prozess 15* interpretierten Aushandlungsmomenten bzw. den Versuchen des *Einordnens* als die *Rolle des Doubters*, im Sinne eines unentschiedenen, unsicheren und zweifelnden Ein- und *Umordnens*, bezeichne. Dies verstehe ich allerdings nicht in einem negativen oder mangelhaften Sinn. Wie der Literatur- und Kulturwissenschaftler Joseph Vogl in seiner Schrift *Über das Zaudern* argumentiert, wurde das Zaudern immer wieder »auf die Seite der Unentschlossenheit genötigt« und als »launische Vereitelung des ›Werks‹ [...] disqualifiziert.«<sup>197</sup> Das Zaudern lässt sich allerdings ganz im Gegenteil auch »als eine aktive Geste des Befragens erkennen, in der [...] die Tat, die Vollstreckung nicht unter dem Aspekt ihres Vollzugs, sondern im Prozess ihres Entstehens und Werdens erfasst sind.«<sup>198</sup> Im Zaudern lässt sich, wie Vogl argumentiert, ein »Aspekt eines Weltverhaltens erkennen«, das sowohl die Selbst- und Weltverhältnisse als auch das sich auf deren Grundlage bildende ästhetische Verfahren miteinschließt.<sup>199</sup>

Das Zaudern lässt sich entlang der Idee des *Zögerns* in den Blick nehmen, das im Abschnitt *Schwellen, In-between* bereits dargestellt wurde. Das Zögern ist dann weniger als ein Ausdruck der Ungeschicklichkeit, sondern vielmehr als ein Ausdruck des Schwebezustandes zu verstehen, der von Schwellenaffekten hervorgebracht wird.<sup>200</sup> Vor diesem Hintergrund lässt sich nun argumentieren, dass das sich wiederholende Szenario sowie der Verzögerungslaut im Prozess als Ausdruck eines Schwebezustands fungieren, der als solcher aus dem *pointing in plan-séquence* hervorgeht. Sowohl das Zaudern als auch das Zögern lassen sich in dieser Weise als Schwelle, als die Erfahrung des Weder-Noch nachvollziehen, die erst im Zaudern bzw. Zögern als solche konstruiert und überschritten wird. Die ästhetische, responsiv-performative Dimension dieser *Rolle* liegt genau in der Hervorbringung dieses Zauderns und Zögerns, die im *Selbstgespräch* und im *pointing in plan-séquence* aufgeführt werden. Die *Rolle des Doubters*, der das Zaudern und Zögern zugrunde liegt, bildet sich vor diesem Hintergrund als Schwellenerfahrung, die das Nicht-mehr und Noch-Nicht in einem und als ein performatives Ereignis verbindet und womit stets eine gewisse Kontingenz und Fiktion einhergeht. Die *Aufführung des Einordnens* entfaltet sich in dieser Kontingenz, es könnte so aber auch anders sein, die sich dementsprechend in verschiedenen Versuchen des *Einordnens* und einem damit einhergehenden Zaudern bzw. Zögern vollzieht. Die *Rolle des Doubters* lässt sich also sowohl als Schwellenerfahrung, die sich in der Ermöglichung eines neuen Erfahrungsfeldes artikuliert, als auch im Sinne eines ordnungskontingenten Überschusses verstehen, der sich in der Bildung und *Aufführung* dieser spezifischen, situativen *Rolle* artikuliert. Diese *Rolle* bildet

197 Vogl, Joseph: *Über das Zaudern*, 2007, S. 24

198 Ebd., S. 24

199 Vgl. ebd., S. 24

200 Vgl. Waldenfels, Bernhard: *Sozialität und Alterität*, 2015, S. 216–217

sich zudem weniger im spezifischen Ausstellungsraum von *House* im Sinne eines architektonischen und vorgefundenen Raums, sondern vielmehr in einem *performative space*, der allererst in der *Rolle* über das *Selbstgespräch* und das *pointing in plan-séquence* hervorbracht wird. Der *performative space* oder *space between*, der sich im vorliegenden Prozess als filmischer Raum des Einordnens und Zauderns konstituiert, lässt sich als einen Spielraum der Möglichkeiten begreifen,<sup>201</sup> dessen *Hier und Jetzt* »immer schon mit anderen Orten und Räumen [...], mit fiktiven Identitäten und Ereignissen, die aufs Engste mit der Realität verwoben sind.« verbunden ist.<sup>202</sup>

Die sich in der Aufführung als ein *Umordnen* zeigende *Rolle des Doubters* ist somit eine spezifische Variante der produktiven Ordnungsstiftung, die eine ästhetische Wirklichkeit hervorbringt, die als Ordnung der Erfahrung von DM fungiert. Diese situative, ästhetische Wirklichkeit der *Rolle des Doubters*, aus der heraus wahrgenommen, gefühlt, gedacht und gehandelt wird, bildet sich stets leibgebunden, flüchtig und transitorisch. Die *Rolle(nbildung)* des *Doubters* zeigt sich so, wie auch im Fall von *Prozess 33* und *48*, als eine Schwellenerfahrung, die sich in der Ästhetik des Performativen bzw. in der transformatorischen Ästhetik verorten lässt. Die *Rolle des Doubters* als responsiv-performatives Geschehen zeigt sich zudem, wie schon im Falle der Prozesse *33* und *48*, als *ästhetischer, responsiv-performativer Zugang* an der Schnittstelle von Spontaneität und Simultanität, indem die eigenen Dispositionen des Wahrnehmens, Fühlens, Denkens und Handelns *anknüpfend* an den fremden, konfrontierten Aufforderungen bzw. Situationen ereignishaft aufgeführt werden. Die Unvorhersehbarkeit sowie der transformatorische Charakter dieser *Rolle* liegen darin, dass sie sich erst in der situativen Anknüpfung an eine Aufforderung bildet und stets in *responsiven Erfahrungsräumen* verankert bleibt.

## Performer, Narrator, Doubter

Hinsichtlich der anfänglichen Forschungsfrage – *Wie erfahren wir künstlerische Installationen?* – wurde ausgehend von *Prozess 33* zunächst die Theorie der *Rollenbildung* (und damit die *Rolle des Performers*) entwickelt, die sich als mögliche Antwort zeigt. Meine Ausgangsfrage lässt sich somit in der folgenden These beantworten, dass sich die Erfahrung von Installationen in der bzw. als die *Rollenbildung* vollzieht, in der die eigenen Dispositionen der Wahrnehmung und Handlung *anknüpfend* an die (fremden) konfrontierten Aufforderungen bzw. Situationen situativ *aufgeführt* werden. Diese *Rollenbildung* vollzieht sich vor dem Hintergrund *responsiver Erfahrungsräume*, die sich als die Verankerung der Erfahrung und ihrer Schwellen verstehen lassen, von denen heraus die jeweiligen Stiftungen sowie Überschreitungen der Ordnungen der Erfahrung sowie die (De)Stabilisierung der Selbst- und Weltwahrnehmung gedacht werden können. Bezüglich der *responsiven Erfahrungsräume* wurde einerseits darauf hingewiesen, dass sich die aufgeführten Dispositionen individueller Erfahrung *responsiv* bilden. Andererseits sind die Bildung bzw. Konsti-

201 Wihstutz, Benjamin: Unbekannte Räume, Grenzen und Schwellen: zur Topologie experimenteller Theaterformen, in: Schaffaff, Jörn; Wihstutz, Benjamin (Hg.): Sowohl als auch dazwischen. Erfahrungsräume der Kunst, 2015, S. 160

202 Ebd., S. 164

tution der Dispositionen der Wahrnehmung und Handlung selbst als dynamischer Prozess beziehungsweise als *performatives* Geschehen zu verstehen. Wie bereits argumentiert, setzt das Verständnis der *responsiven Erfahrungsräume* eine Aufführungslogik statt einer Inszenierungslogik voraus.

Über das *Selbstgespräch* und das *pointing in plan-séquence*, die als *sprachliche* und *filmische Aufführungen* in *responsiven Erfahrungsräumen* verstanden werden, vollzieht sich der Prozess 33 in der Hervorbringung der *Rolle des Performers*, die sich in der Konstruktion eines spontanen, fiktiven Narrativs sowie in dessen Aufführung zeigt. Diese *Rolle* bildet sich *im Prozess* nicht nur über das *pointing in plan-séquence* oder sondern wird aus der mit ihm konstruierten medialen Schwelle entworfen. In seinem *Selbstgespräch*, das als fiktives Narrativ konstruiert wird, entwirft JB eine *desolate und nicht wiederherzustellende Welt*, eine spezifische situative, ästhetische Wirklichkeit, die zunächst in einer erzählerischen Geste hervorgebracht und entfaltet wird. Diese im *Selbstgespräch* konstruierte *desolate Welt* wird im Prozess derart verdichtet und gesteigert, dass es in dessen Verlauf zu ihrer dramatischen sprachlich-filmischen *Aufführung* führt. In dieser Hinsicht zeigt sich die *Rollenbildung des Performers* als *ordnungskontingenter Überschuss*, der sich im Prozess über die *spontane Response* hinaus als ein *Mehr* zeigt. Die *Rollenbildung* lässt sich zudem angesichts ihrer Anknüpfung an der *spontanen Aufforderung* als produktive Ordnungsstiftung, als die Ermöglichung eines neuen Erfahrungsfeldes verstehen, in dem eine zeitlich begrenzte Transformation – eine *Rolle* – vollzogen wird, und als *Umordnung* im Sinne Waldenfels, die sich in der Hervorbringung einer ästhetischen Wirklichkeit artikuliert.

Anschließend an die bisherigen Überlegungen kann darüber hinaus festgehalten werden, dass die *Rollenbildung* als ein Modus der ästhetischen Erfahrung verstanden werden kann, die jenseits der Rezeptionsästhetik in der Ästhetik des Performativen bzw. in der transformatorischen Ästhetik verortet ist.<sup>203</sup> Die *Rollenbildung* in ihrem ereignisreichen und ereignishaften Charakter wird dementsprechend als eine *Schwel-lenerfahrung* in den Blick genommen und ihr transformatorisches Potential untersucht. Die *Rollenbildung als Prozess* wird dabei einerseits als Ordnung der Erfahrung konzipiert, die durch Abweichungen und Verkörperung entsteht bzw. gestiftet wird, mitsamt ihren je spezifischen Erfahrungsmöglichkeiten, die eröffnet und ausgeschlossen werden. Andererseits zeigt sie sich als *ein ästhetischer, responsiv-performativer Zugang* zur Installation, der als solcher an der Schnittstelle von Spontaneität und Simultanität entworfen wird. Dieser *Zugang* ist, wie bereits argumentiert, gekennzeichnet durch Unvorhersehbarkeit, Ambivalenz und transformatorische Kraft, die ebenfalls als Merkmale des Performativen gelten.<sup>204</sup>

Die mit dem Prozess 33 konstruierte Theorie der *Rollenbildung* zeigte sich in einem weiteren Schritt als das konstruierte *theoretische Sampling* der vorliegenden Arbeit, das die ursprüngliche Forschungsfrage änderte. Im Abschnitt *Rollenbildung statt Typenbildung* wurde anhand des *theoretischen Samplings* auf folgende Frage fokussiert: Wenn sich die *Rollenbildung* im Prozess 33 als ein Modus der (ästhetischen) Erfahrung und als die Ordnung der Erfahrung zeigt, wie und welche weiteren Rollen bilden sich in der/als die Er-

203 Fischer-Lichte, Erika: Theater als Modell für eine Ästhetik des Performativen, in: Kertscher, Jens; Mersch, Dieter (Hg.): Performativität und Praxis, 2003, S. 97

204 Fischer-Lichte, Erika: Performativität. Eine kulturwissenschaftliche Einführung, 2021, S. 89–153

fahrung der Installation aus? Die Rollenbildung als *theoretisches Sampling*, welches die ästhetischen und responsiv-performativen Dimensionen der Wahrnehmung und Handlung miteinschließt, ermöglichte der vorliegenden Arbeit in der Erfahrung von Installationen nach der Performativität bzw. nach der Modalität der jeweiligen Aufführung der individuellen Dispositionen der Wahrnehmens, Denkens und Handelns zu fragen, die stets ordnungskontingent und in einer Aufführungslogik nachvollzogen wird.

Um die konstruierte Theorie der *Rollenbildung* zu sättigen, wurden zwei weitere Prozesse (48 und 15) rekonstruiert und interpretiert, die mithilfe des dargestellten theoretischen Samplings gezielt ausgewählt wurden. Der Prozess 48, der eine erste prozessvergleiche Interpretation ermöglichte, konstituierte sich in der Aufführung der *Rolle des Narrators*, die sich in einem dialogischen Narrativ vollzog. Dieses dialogische Narrativ artikuliert sich in der Hervorbringung von zwei unterschiedlichen zeit-räumlichen Dimensionen, und somit in der Konstruktion zweier filmischer Welten, in denen FK abweichend als erzählend und reflektierend auftrat. Über das *Selbstgespräch* und das *pointing in plan-séquence* entfaltete sich in diesem Prozess sowohl eine filmische Präsenz, die sich als reflexive Selbstsytuierung zeigte, als auch eine mögliche Vergangenheit, die im sprachlich-filmischen Narrativ dargestellt und entfaltet wurde. Der anschließende Prozess 15, der eine zweite prozessvergleiche Interpretation darstellt, konstituierte sich in der *Rolle des Doubters*, die sich als Aufführung einer Aushandlung bzw. als Aufführung eines zaudernden und zögernden Einordnens zeigte. Der Versuch des narrativen Einordnens – was *dies* sein könnte – konstituierte sich in der sprachlich-begrifflichen Wiederholung eines bestimmten Szenarios und von Verzögerungslauten, die sich als Ausdruck eines Schwebezustands, der aus dem *pointing in plan-séquence* hervorgeht, verstehen ließen. Das narrative Einordnen wurde im *pointing in plan-séquence* simultan nicht nur filmisch dokumentiert, sondern vielmehr als solches aufgeführt. Die *Rolle des Doubters* vollzog sich so in einem sprachlich-filmischen Raum des Einordnens und Zauderns, der als solcher situativ, responsiv-performativ hervorgebracht wurde.

Die *Rollenbildung* bringt somit nicht nur ihre Zeitlichkeit und Räumlichkeit, sondern vielmehr auch ihre Handelnden je anders hervor, wie am Beispiel der Rollen *Performer*, *Narrator* und *Doubter* gezeigt werden konnte. Sie lässt sich in dieser Weise als ein responsiv-performatives Ereignis nachvollziehen, das sich *anknüpfend* an den konfrontierten Aufforderungen und Situation (hier der Installation *House*) performativ bildet und stets in *responsiven Erfahrungsräumen* verankert bleibt. Die *Rollenbildung* zeigt sich zudem als die jeweilige Ordnung der Erfahrung, in der je ein situativer und ordnungskontingenter Zugang zur Installation entworfen wird. Im Anschluss an den Prozess 33 bzw. die *Rolle des Performers* zeigen sich die *Rollen des Narrators und Doubters* jeweils in einer dialogischen und zaudernden Geste, die als solche sowohl im sprachlichen als auch im filmischen aufgeführt wurde. Während alle drei *Rollen* sich als Umordnungen verstehen lassen, zeigt sich aber die jeweilige Weise des Umordnens bzw. die responsiv-performative Aufführung der eigenen Dispositionen der Wahrnehmung und Handlung in den Prozessen als ordnungskontingent und dementsprechend als sehr unterschiedlich.

Die These, dass sich die Erfahrung der Installation in der und als *Rollenbildung* vollzieht, ermöglicht eine Perspektive auf die Erfahrung von installativen Arbeiten, die sowohl den Vollzug der Wahrnehmung und Erfahrung als auch die Betrachter:innen selbst in deren situativer Hervorbringung *in und als Prozesse* in den Blick nimmt. Dadurch rückt

die responsiv-performative, ordnungskontingente Konstitution der Betrachter:innen in den Fokus der Untersuchung der ästhetischen Erfahrung von künstlerischen Installationen, indem sie eine Aufführungslogik der jeweiligen Wahrnehmung und Handlungen verdeutlicht.

Bereits in der *Einführung* wurde schon darauf hingewiesen, dass die Konstitution von künstlerischen Installationen sowie der Subjekte ihrer Erfahrung bei Rebentisch relational verstanden wird. Auch mit Bishop ließ sich in ähnlicher Weise argumentieren, dass installative Arbeiten ihr Ziel in der Problematisierung des Subjekts als dezentriertes finden. Offen blieb jedoch die interessante Frage danach, wie genau sich eine solche Problematisierung sowie die Hervorbringung des Subjekts mitsamt der jeweiligen Installation vollziehen. Andererseits wurde in Anlehnung an Vial Kayser und Pelowski et al. darauf hingewiesen, dass sich künstlerische Installationen auf die (situative) Selbstwahrnehmung ihrer Betrachter:innen auswirken, dass sie also für ihre Betrachter:innen in der Begegnung körperliche und affektive Auswirkungen haben. Problematisch blieb hier das Verständnis der Erfahrung, das auf den Begriff des Körperlichen (*bodily*) beschränkt bleibt und die ordnungskontingente, performative Konstitution der Installationen sowie ihrer Betrachter:innen nicht mitberücksichtigt.

In Erweiterung dieser Positionen ermöglicht die Theorie der *Rollenbildung* eine neue Perspektive, in der die situativ-leibliche, ordnungskontingente und relationale, also responsiv-performative Hervorbringung von Installationen sowie ihren Betrachter:innen mitgedacht wird. Dabei zeigt sich die *Rollenbildung*, im Sinne einer *Schwellerfahrung*, zudem als ein performativer und transformatorischer Prozess, der in der Ästhetik des Performativen bzw. in der transformatorischen Ästhetik zu verorten ist. Jenseits von Rezeptions- und Produktionsästhetik ermöglicht diese theoretische Perspektivierung die individuelle Erfahrung von Installationen durch ihre Betrachter:innen in ihren ästhetischen, selbstreferenziellen und wirklichkeitskonstituierenden Dimensionen in den Blick zu nehmen. Die *Rollenbildung* lässt sich auf diese Weise auch als eine Theorie der ästhetischen Erfahrung verstehen, die als solche in einer responsiv-performativen und transformatorischen Logik begründet wird.