

2.1 Multimodalität und Räumlichkeit der Interaktions- und Raumlinguistik

2.1.1 Multimodale Konversations- und Interaktionsanalyse

Den Ausgangspunkt der Interaktions- und Raumlinguistik bildet die konversationsanalytisch geprägte Gesprächslinguistik. Innerhalb der Sprachwissenschaft ist diese ein eigenständiger Bereich (vgl. Hausendorf 2001; Schwitalla 2001; Paul 2001; Linke/Nussbaumer/Portmann 2004). In der linguistischen Rezeption der Konversationsanalyse (vgl. Kallmeyer/Schütze 1976; Bergmann 2001; Gülich/Mondada 2008) wird aufgrund von Audioaufzeichnungen erforscht, wie Menschen Gespräche führen. Lange Zeit waren Phänomene der gesprochenen Sprache und die daraus resultierenden Aufgaben, Ziele und Funktionen, an denen die Interaktionsteilnehmenden die Gestaltung ihrer Gesprächsbeiträge ausrichten, das zentrale linguistische Thema der Gesprächsanalyse (vgl. Deppermann 2008; Brinker/Sager 2010). Zahlreiche Studien der Gesprächsanalyse der letzten Jahre sind zudem durch die Rezeption soziologischer Studien beeinflusst, in denen schon früh das Phänomen ›Raum‹ und seine Rolle in der Interaktion zum Thema wurde (vgl. Müller/Bohle 2007; Mondada 2007; Schmitt/Deppermann 2007; Mondada/Schmitt 2010a). Inhaltlich können diese soziologischen Vorarbeiten bereits unter dem Begriff ›multimodale Interaktion‹ subsumiert werden, da das verbale Primat bei der Untersuchung von Kommunikation und Interaktion zu Gunsten eines integrierten Ansatzes aufgegeben wurde. Denn die Teilnehmenden sprechen nicht nur miteinander, sondern sie gestikulieren auch und setzen ihre Körper in bedeutungsvoller Weise ein. Auch für die vorliegende Untersuchung zur Interaktion im Museum sind diese Studien grundlegend. Sie sollen daher zuerst näher vorgestellt werden.

2.1.1.1 Soziologische Vorarbeiten

Dass es sich bei Interaktion nicht nur um ein Phänomen gesprochener Sprache handelt, sondern dass Interaktion mitgeprägt ist durch visuelle, körperliche, materielle und räumliche Ressourcen, haben die beiden Soziologen Erving Goffman und Adam Kendon schon früh erkannt und erste Ansätze der ›Multimodalität‹ und ›Räumlichkeit‹ von Interaktion geliefert.

Laut Erving Goffman geschieht Interaktion in sozialen Situationen, »in denen zwei oder mehr Individuen anwesend sind, und zwar so, dass sie aufeinander reagieren können« (Goffman [1983] 2001: 55). Ausgehend von der gegenseitigen körperlichen Präsenz beschäftigte sich Goffman bereits in den 1960er Jahren mit Interaktionsmustern in alltäglichen Handlungsformen und mit den Wirkungen ihrer sozialen Situiertheit. Die Sphäre der unmittelbaren Interaktion nennt er »Interaktionsordnung« [*interaction order*] (Goffman [1983] 2001). Der Soziologe hat zur Beschreibung der Kopräsenz von Menschen und ihrer wechselseitigen Orientierung aufeinander eine Reihe von Konzepten eingeführt, mit denen sich bestimmte Phänomene beschreiben lassen. Zentral dabei ist jene Konstellation, in der zwei oder mehrere Personen in gemeinsamer Präsenz anwesend sind. Eine solche soziale Einheit nennt Goffman »Zusammenkunft« [*gathering*] (Goffman [1963] 2009: 33). Die Anwesenden einer Zusammenkunft werden wechselseitig durch verbale und nonverbale Kommunikation beispielsweise über den Gebrauch der Sprache, die Situierung oder über den körperlichen Ausdruck füreinander zu Informationsquellen. Sie wissen darüber auch Bescheid, wenn sie

»deutlich das Gefühl haben, dass sie einander nahe genug sind, um sich gegenseitig wahrzunehmen bei allem, was sie tun; es muss auch wahrgenommen werden, dass sie den anderen wahrnehmen, und sie müssen einander nahe genug sein, um zu fühlen, dass sie wahrgenommen werden« (Goffman [1963] 2009: 33)

Zusammenkünfte können ›fokussierte Zusammenkünfte‹ [*focused gathering*] sein, wenn sie ein gemeinsames Zentrum visueller und kognitiver Aufmerksamkeit haben, ansonsten befinden sie sich in einer ›nicht-fokussierten Zusammenkunft‹ [*non-focused gathering*]. Goffman spricht dann auch von »nicht-zentrierter Interaktion« [*non-focused interaction*]. Eine solche findet statt, wenn die Teilnehmenden andere nur in ihrer bloßen Anwesenheit wahrnehmen, beispielsweise indem sich jemand »eine Information über einen anderen Anwesenden verschafft, indem er, und sei es nur für einen kurzen Moment, da ihm der andere ins Blickfeld gerät, ihn anscheinend beiläufig wahrnimmt« (Goffman [1963] 2009: 40). Wenn Menschen offensichtlich bewusst zusammenfinden, spricht Goffman von »zentrierter Interaktion« [*focused interaction*]. Damit meint er, »wenn Personen sich versammeln und offensichtlich so kooperieren, dass ihre Aufmerksamkeit ganz bewusst auf einen einzigen gemeinsamen Bezugspunkt gelenkt ist« (Goffman [1963] 2009: 40). Den Kern der zentrierten Interaktion bildet gemäß Goffman der Blickkontakt oder die Begegnung [*encounter*]. Doch es gibt auch koordinierte gemeinsame Aktivitäten und kommunikative Handlungen, die nicht zwingend auf die gegenseitige visuelle Orientierung angewiesen sind, sondern auf Phänomene im umgebenden Raum. Dies ist dann der Fall, wenn »die Beteiligten ihre visuelle und kognitive Aufmerksamkeit sowie ihre Handlungen auf einen gemeinsamen Fokus ausrichten« (Goffman [1963] 2009: 103) und eine gemeinsame Aufgabe erledigen, ohne dass sie dabei sprechen müssen. Wird Goffmans Konzept auf den Museums- und Ausstellungskontext übertragen, dann bildet die Gesamtheit der in der Ausstellung anwesenden Besucher eine ›nicht-fokussierte Zusammenkunft‹. Wenn Menschen gemeinsam eine Ausstellung besuchen, dann sind sie meist visuell und körperlich auf einen gemeinsamen Fokus, traditionellerweise auf ein Kunstwerk, ausgerichtet und bearbeiten die Aufgabe der Betrachtung in ›fokussierter Interaktion‹. Sie nehmen dabei in Form von ›nicht-fokussierter Interaktion‹ auch die Anwesenheit von anderen Besuchenden wahr. Der Ausstellungsbesuch kann im Sinne von Goffman als eine »soziale Veranstaltung« [*social occasion*] verstanden werden, als eine

»größere soziale Angelegenheit, eine Unternehmung oder ein Ereignis, das zeitlich und räumlich begrenzt und jeweils durch eine eigens dafür bestimmte Ausstattung gefördert [ist]: ein sozialer Anlass liefert den strukturellen sozialen Kontext, in dem sich viele Situationen und Zusammenkünfte bilden, auflösen und umformen, während sich ein Verhaltensmuster als angemessen und (häufig) offiziell oder als beabsichtigt herausbildet und anerkannt wird« (Goffman [1963] 2009: 34).

Auch Adam Kendon (vgl. Studien in Kendon 1990a¹) erkannte in seinen frühen Analysen im Rahmen der *context analyses*² spezifische Funktionen von sichtbarem Körperverhalten in der Interaktion. Die Grundlage bildet die Annahme, dass sich Teilnehmende nicht nur als Sprechende und Hörende miteinander in sozialer Interaktion befinden, sondern sie koordinieren auch ihr körperliches Verhalten wie die Blickorganisation, den Gesichtsausdruck, die Struktur von Begrüßungen oder das Bewegungsverhalten. Das theoretische Postulat der *context analysis* besagt, dass alle Ausdrucksressourcen, alle Formen interaktiver Praxis als gleichwertige Untersuchungsgegenstände zu behandeln sind. Das heißt, die *context analysis* »refuses to assume that any particular modality of communication is more salient than another« (Kendon 1990b: 16). Kendon interessiert sich dabei für die Koordination und die Eigenschaften von Interaktionsräumen sowie für die Etablierung von Handlungsräumen (vgl. Kendon 1990a). Damit Interaktion zwischen Menschen zustande kommt, müssen die Teilnehmenden ihr Verhalten bestimmten Regeln unterwerfen und mit ihren Körpern anzeigen, dass die Hauptaufmerksamkeit dem Gespräch gilt. Kendon führt mit dem Konzept der »F-Formation« Grundprinzipien räumlicher Konfigurationen von Interagierenden ein, mit denen die Teilnehmenden Gespräche strukturieren können. Unter Konfiguration versteht er die räumliche und richtungsmäßige Anordnung [*spatial arrangements*], Körperorientierung [*orientation*] und Körperhaltung [*posture*] als Ausdruck eines »Arbeitskonsenses« der Begegnung (Kendon 1984: 209). Er unterscheidet Konfigurationen, die räumlich vorstrukturiert sind (wie beispielsweise jene vor Kunstwerken), von jenen, die sich lediglich durch die Anordnungen der Interaktionsteilnehmenden ergeben und als Muster über eine gewisse Zeit aufrechterhalten werden. Diese nennt er »F-Formationen« [*facing formations*]. Sie zeichnen sich dadurch aus, dass die Orientierung und Position der Körper einen klar begrenzten Raum zwischen den Beteiligten entstehen lassen. Die Füße bilden das Fundament. F-Formationen werden durch Positionen und Aufstellungen gebildet. Sie bestehen aus einem Innenraum [*o-space*], einem Positionsraum [*p-space*] und einem Rückenraum [*r-space*] (Kendon 1990d: 235). Der Positionsraum wird durch die Körper der Beteiligten und ihre Positionierung zueinander gebildet. Diese bilden durch verschiedene Anordnungen bestimmte Muster wie ein *side-by-side arrangement*, *L-arrangement* oder *vis-à-vis arrangement* (Kendon 1990d: 213, 1990e: 251).

Ähnlich wie die Konversationsanalyse nähert sich auch Kendon im Rahmen der *context analyses* dem Phänomen der Organisation der menschlichen Interaktion aufgrund von natürlichen Daten (vgl. Kendon 1990b: 47-49). Methodisch unterscheiden sich aber seine und Goffmans Studien von der Konversationsanalyse, da weder er noch Goffman die Studien mit Hilfe von Sequenzanalysen durchführten. Auch interessierten sie sich nicht für die prozesshafte Konstitution und die gemeinsame Herstellung eines Handlungszusammenhangs (vgl. Deppermann/Schmitt 2007: 18).

Spätere von den *context analyses* inspirierte Studien zur institutionellen Interaktion, sie werden unter dem Begriff der *workplace studies* (vgl. Knoblauch/Heath 1999) gefasst, nehmen die sozialen und interaktiven Handlungen in den Blick. Im Rahmen

1 Die Mehrzahl seiner Artikel wurde 1990 im Sammelband *Conducting Interaction* nachgedruckt, vgl. dazu Kendon 1990a; für eine zusammenfassende Darstellung vgl. auch Müller/Bohle 2007: 133.

2 *Context analyses* (vgl. Schefflen 1976; Kendon 1990b) ist eine interdisziplinär inspirierte Forschungsrichtung, die den Schwerpunkt auf die Erforschung des Verhaltens von Menschen in Interaktion legt und jene Kontexte untersucht, in denen sich die Menschen befinden.

solcher Studien konnte gezeigt werden, dass Interaktionen die Grundlage jeder Institutionalisierung und damit auch aller Organisationen bilden (vgl. Knoblauch 1997). Der Forschungsansatz der *workplace studies* bildet einen weiteren zentralen Bezugspunkt der linguistischen Beschäftigung mit Interaktion und Raum. Die detaillierten, interdisziplinär angelegten Untersuchungen zu Arbeit, Technologie und Interaktion in komplexen Organisationen gehen von der methodologischen Annahme der »grundlegenden Sozialität« [*basic sociality*] menschlicher Arbeit aus (Suchman/Tigg 1991, zit. in Knoblauch/Heath 1999: 197). Sie konzentrieren sich auf die Frage, »wie in den verschiedensten komplexen Organisationen technische Systeme und praktische Arbeitsaktivitäten miteinander verbunden sind« (Knoblauch/Heath 1999: 163). Sie analysieren die Art und Weise von Kooperationen, Kollaborationen, Interaktionen und wie Instrumente und Technologien in sozialen Handlungen verwendet werden. In den von der analytischen Orientierung der Konversationsanalyse und der Ethnomethodologie beeinflussten *workplace studies* wurden aufgrund der empirischen Basis von Videodaten Phänomene von komplexen professionellen Aktivitäten untersucht und die Frage nach den praktischen Anforderungen des alltäglichen, organisatorischen und sozialen Handelns bearbeitet. Die Autoren dieser Studien vertreten eine konstruktivistische Auffassung, nach der Objekte und Artefakte ausschließlich durch Handlungen und Interaktionen relevant werden.³ Sie beschreiben komplexe, zielgerichtete und koordinierte berufliche Handlungszusammenhänge, die als eine spezialisierte Aktivität [*activity*] aufgefasst werden (vgl. Heath 1986; Knoblauch/Heath 1999).

Eine solche spezialisierte Aktivität ist der Ausstellungsbesuch. Die Londoner Forschungsgruppe um Christian Heath und Dirk vom Lehn⁴ beschäftigt sich seit Ende der 1990er Jahre intensiv mit der Analyse von Kommunikation und Interaktion in Ausstellungen und mit der Frage, wie Besuchende ihre Handlungen in der Umgebung von ausgestellten Objekten miteinander koordinieren. Im Zentrum dieser mehr oder weniger von der Konversationsanalyse und der Ethnomethodologie beeinflussten Studien steht die Annahme, dass sie Teilnehmende von sozialen Situationen sind (vgl. vom Lehn/Heath 1998, 2002, 2007, 2016; Heath/vom Lehn 2001, 2002, 2004; vom Lehn/Heath/Hindmarsh 2001, 2005; vom Lehn 2006a, 2006b, 2006c, 2010, 2012, 2013, 2017). Anhand von Videodaten zum Besucherverhalten in wissenschaftlichen oder medizinischen Ausstellungen sowie Kunstaussstellungen geht es in ihren Analysen um die Frage nach der Verteilung sowohl der Teilnehmenden im Raum als auch der Artefakte (Gegenstände, Dokumente, Instrumente, technische Vorrichtungen), die diesen Raum strukturieren und die in der Gestaltung der interaktiven Handlungen eine konstitutive Rolle spielen. Die Studien geben darüber Auskunft, wie die Besucherinnen und Besucher allein oder in Interaktion mit ihren Begleitungen oder an-

3 Es geht dabei um die Verteilung der Teilnehmenden im Raum ebenso wie um die Nutzung von Artefakten (Gegenstände, Dokumente, Instrumente, technische Vorrichtungen), die diesen Raum strukturieren und die in der Gestaltung der interaktiven Handlungen in zum Teil hoch spezialisierten Arbeitsbereichen eine wichtige Rolle spielen. Der Fokus wird darauf gerichtet, welche Rolle Technologien im Vollzug von Handlungen und Arbeitsaktivitäten spielen. Die *workplace studies* verweisen auf den Zusammenhang zwischen Technologie und soziokulturellem Kontext.

4 Die Forschungsgruppe ist im Kontext der politischen Veränderungen in den 1990er Jahren durch die Bereitstellung von finanziellen Mitteln für die britischen Museen entstanden, die nachhaltige Veränderungen in der Museumslandschaft z.B. durch neuartige Ausstellungsweisen bewirkten und eine Entwicklung vom objekt- zum »besucherorientierten Museum« (vom Lehn/Heath 2002) vorantrieben.

deren im Raum Anwesenden Ausstellungsstücke betrachten, ihre Handlungen mit ihnen koordinieren und ihre Erfahrungen mit unterschiedlichen originalen Objekten in verschiedenen Formen der Interaktion organisieren. Vom Lehn und Heath haben in mehreren Studien auf den sozialen Prozess des Betrachtens von Exponaten in Ausstellungen hingewiesen (vgl. vom Lehn/Heath 1998, 2016; Heath/vom Lehn 2004). Dabei beziehen sie sich auf das Konzept der ›Aufstellung‹ [*formation*] von Adam Kendon (vgl. Kendon 1990d), um ihre Beobachtungen zu fassen (vgl. vom Lehn/Heath 1998). Wenn Besuchende ihre Körper zueinander und in Bezug auf ein bestimmtes Ausstellungsstück positionieren, erzeugen sie eine »Objekt-Aufstellung« (vom Lehn/Heath 1998: 3). Doch diese bleibt nicht statisch, denn die Besuchenden verändern ihre Positionen und Orientierungen zu den Ausstellungsstücken in »fluktuierenden Arrangements« (vom Lehn/Heath 1998: 4) laufend. Den komplexen kommunikativen Prozess, der sich während der Rezeption vor dem Kunstwerk abspielt, bezeichnen sie als *Configuring Reception* (Heath/vom Lehn 2004). Besuchende konfigurieren ihre Standpunkte, wenn sie nebeneinander vor einem Kunstwerk stehen, dieses während einer gewissen Zeit gemeinsam betrachten und einander auf Aspekte des Objekts aufmerksam machen, die sie für bemerkenswert halten (vgl. vom Lehn/Heath 2007: 154). Im Zentrum steht der sequenzielle Charakter, der die »verkörperten Praktiken« [*embodied practice*] (Garfinkel 2002, zit. in vom Lehn 2010: 3) der Museumserfahrung sichtbar werden lässt. Alle diese Untersuchungen schließen am Konzept des ›Embodiments‹ (vgl. Streeck/Goodwin/LeBaron 2011) an. Die Studien zur ›Embodied Interaction‹ gehen von einem multimodalen Verständnis von Interaktion aus und berücksichtigen zusätzlich den materiellen Kontext mit seinen Artefakten (vgl. Streeck/Goodwin/LeBaron 2011: 10). Dabei machen die Besuchenden im Prozess der Aneignung mit ihren vor Kunstwerken oder Objekten gestalteten Handlungen den »point of experience« (vom Lehn 2006c: 6) relevant. Dieser spezifische Moment kann über eine kurze oder längere Dauer angezeigt sein. Die Forscher haben zudem nachgewiesen, dass sich die Besuchenden vor Gemälden häufig in Halbkreisen aufstellen und so Konfigurationen bilden, die es erlauben, dass mehrere Betrachtende gleichzeitig auf die Kunstwerke blicken können. Sie bilden dabei einen Nutzraum. Die Kunstbetrachtenden zeigen sich also gegenseitig an, was sie als Exponate wahrnehmen und wie sie dies tun. Kunstwerke werden interaktiv konfiguriert. Beim Herstellen von interaktiven Konfigurationen spielen Mobilität, Sprechen und Interaktion eine zentrale Rolle. »Konfigurationen und Nutzraum sind für andere Besucher sichtbar und werden von ihnen als solche respektiert« (vom Lehn/Heath 2016: 366). In solchen interaktiven Konfigurationen stellen die Besuchenden die Sinnhaftigkeit und Bedeutung von Objekten oder Kunstwerken in der Ausstellung her.

Zur konzeptionellen Erweiterung der Analyse von Interaktion und Raum trug zudem Charles Goodwin mit der Analyse des Kinderhüpfspiels ›Himmel und Hölle‹ bei (vgl. Goodwin 2000). Goodwin konnte zeigen, dass die gestaltete Umgebung erst relevant wird durch den Vollzug der koordinierten Handlungen und eine reflexiv aufeinander abgestimmte Aktivierung der Ressourcen Sprache, Gestik, Körperposition und -raum. Auch in weiteren Studien von Goodwin im Buch *Co-Operative Action* (Goodwin 2018) spielt die Konfiguration der Interaktion mit dem umgebenden Raum im Kontext des Spiels und Arbeitens eine zentrale Rolle.

Auch ethnomethodologische Studien haben schon früh die Organisation von alltäglichen Handlungen erforscht und die Art analysiert, wie die Teilnehmenden von sozialen Situationen ihre Handlungen für andere sichtbar und nachvollziehbar machen

(vgl. Garfinkel 1967; Garfinkel/Sacks 1976). Im ethnomethodologischen Sinn zeigen sich Interaktionsbeteiligte auf multimodale Weise wechselseitig an, welche Handlungen sie wie interpretieren. Handlungen werden dabei auf der Grundlage eines situativen Verstehens entworfen. Sie sind im Sinne von Harold Garfinkel *accountable* (vgl. Garfinkel 1967: VII) gemacht, das heißt, sie sind für andere Anwesende (oder für Analysierende) auf der Grundlage ihrer Reflexivität zum Kontext versteh- und interpretierbar. So können Erklärungen und Legitimationen [*accounts*] für Handlungen gesucht und gefunden werden. Garfinkel beschrieb das zentrale Thema der Ethnomethodologie als »the rational accountability of practical actions as an ongoing, practical accomplishment« (Garfinkel 1967: 4).

Diese frühen soziologischen und ethnomethodologischen Arbeiten sind für die vorliegende Arbeit zentral. Nach ihrer Darstellung werden die weiteren für die Untersuchung wichtigen Grundlagen der gesprächslinguistischen Forschung erörtert.

2.1.1.2 Multimodalität von Interaktion

Durch die Möglichkeit der technischen Aufzeichnung von Gesprächen erfährt deren Erforschung eine multimodale Ausweitung. Unter dem Begriff »Multimodalität« kommen seit den 1990er Jahren verschiedene körperliche Modi wie Gesten, Blicke, Mimik, Körperbewegung und -haltung sowie Positionierung (vgl. McNeill 1992; Norris 2004; Kendon 1984; 1990a) in den Fokus der linguistischen Gesprächsforschung. Multimodalität meint im Rahmen der Gesprächsforschung den

»Gesamtzusammenhang von Sprache, Intonation, Mimik, Blick, Gestikulation, Körperpositur, Präsenzmodi (Sitzen, Stehen, Gehen), der Manipulation von Gegenständen, der Konstellation der Beteiligten zueinander, der Positionierung im Raum sowie der praxeologischen Gegebenheiten (Interaktion als Bestandteil anderer Aktionszusammenhänge)« (Mondada/Schmitt 2010b: 7).

Seit 2001 wurde während regelmäßiger Arbeitstreffen am Institut für Deutsche Sprache (IDS)⁵ in Mannheim (vgl. Schmitt 2004) sowie im Rahmen von Kolloquien, Workshops und Forschungsprojekten (vgl. Deppermann/Schmitt 2007; Schmitt 2007; Mondada/Schmitt 2010a) ein neuer Theorie- und Analyseansatz unter dem Begriff »multimodale Kommunikation« entwickelt. Dieser prägte in der deutschsprachigen linguistischen Gesprächsforschung eine veränderte multimodale Sicht auf Kommunikation. Die spezifisch multimodale Konzeption von Interaktion baut auf Goffmans soziologischen Arbeiten und Kendons frühen Studien im Rahmen der *context analyses* auf (vgl. Müller/Bohle 2007; Mondada 2007; Schmitt/Deppermann 2007; Schmitt 2013a; Mondada 2013a). Entsprechend diesen soziologischen Vorarbeiten wird Interaktion auch im Kontext der neueren interaktionsanalytisch orientierten Gesprächsforschung als multimodaler Untersuchungsgegenstand *sui generis* behandelt. Audiovisuelle Dokumente bilden dabei die empirische Basis. Die multimodal orientierte Konversations- und Gesprächsanalyse interessiert sich für simultan ablaufende Aktivitäten der Teilnehmenden und für ihre sichtbaren Ausdrucksformen wie Körperhaltungen, Be-

5 Vgl. Homepage IDS unter https://ids-pub.bsz-bw.de/frontdoor/deliver/index/docId/120/file/Schmitt_Bericht_ueber_das_1_Arbeitstreffen_multimodale_Kommunikation_2004.pdf [Zugriff: 06.06.2021] oder Schmitt 2004.

wegungen, Blicke sowie ihre Position im Raum in ihren komplexen Qualitäten (vgl. Schmitt 2007). Dabei bilden Materialität, Räumlichkeit und Bewegung die zentralen multimodalen Ressourcen (vgl. Mondada 2013a), auf die sich die Interaktionsbeteiligten in ihren Aktivitäten beziehen.

Zahlreiche linguistische Studien zur multimodalen Kommunikation und Interaktion von multimodal Beteiligten basieren seither auf Videodokumenten. Diese erlauben es, körperliche Handlungen und Bewegungen von Interaktionsteilnehmenden in den multimodalen Diskussionszusammenhang zu integrieren. Viele Analysen von audiovisuellen Daten sind jedoch trotz des multimodal orientierten Ansatzes maßgeblich durch Fragestellungen bestimmt, die sich weiterhin nur anhand verbaler Strukturen sequenzanalytisch beantworten lassen. Sie bleiben auf die Verbalität als die zentrale Ausdrucksressource fokussiert und damit auf die bis anhin im Rahmen der Konversationsanalyse definierten Konzepte. Das zeigt sich beispielsweise an den konversationsanalytischen Konzepten wie der *turn-taking*-Organisation (vgl. Schmitt 2005) oder der Herstellung von *Situationseröffnungen* (vgl. Mondada/Schmitt 2010a), die nun jedoch multimodal erweitert werden.

Es gibt aber auch einige Forschungsprojekte, die sich darum bemühen, die konversationsanalytischen Modelle durch die Integration von visuellen Ausdrucksmitteln sowie durch unterschiedliche thematische Schwerpunktsetzungen multimodal zu modifizieren, zu revidieren und die Konzentration der Interaktion auf verbale Anteile zu reduzieren. Im Fokus solcher Studien steht die schrittweise Entwicklung eines multimodalen Ansatzes von Interaktion. Dabei führen die multimodal motivierten Forschungsfragen zu einer multimodalen Erweiterung der konstitutionsanalytischen Methodologie und zu ganz neuen Konzepten innerhalb der Sprachwissenschaft, zur multimodalen Interaktionsanalyse. Bei der Rekonstruktion interaktiver Ordnungsstrukturen werden gemäß dem theoretischen Postulat der *context analyses* alle Formen interaktiver Praxis als gleichwertige Untersuchungsgegenstände behandelt. Die massive Komplexität, die Vielfalt der Aspekte, das strukturelle Informationsüberangebot und die zahlreichen Anforderungsbereiche der multimodalen Perspektive auf Interaktion führten zudem zur Entwicklung und Etablierung neuer methodischer Analyseverfahren (vgl. Schmitt/Knöbl 2013; Schmitt 2015). Wenn Interaktion verstanden wird als ein spezifischer Fall der Realisierung von Kommunikation und als ein »eigenständig soziales Geschehen, das auf Sprache nicht angewiesen ist« (Hausendorf 2015: 46), dann verlangt dies eine methodisch motivierte Verschiebung der Fokussierung vom Hörbaren auf das Sichtbare. Dabei rückt die in der linguistischen Forschung bislang weitgehend vernachlässigte Visualität als Konstituente der Interaktion in den Fokus. Die analytische Grundlage der Studien dieser neuen Ausrichtung bilden weiterhin Videoaufzeichnungen. Anstelle von visuell angereicherten Verbaltranskripten werden jedoch neu Standbilder als eigenständige visuelle Sekundärdokumente verwendet, und zwar in Form von Einzelbildern (vgl. Hausendorf/Schmitt 2016b), als Standbildfolge (vgl. Dausendschön-Gay/Schmitt 2016) oder als *Frame-Comic* (vgl. Schmitt 2016). In der analytischen Bearbeitung dieser visuellen Daten spielt neu die visuelle Wahrnehmung eine zentrale Rolle. Das hat methodologische Konsequenzen. Denn nun bildet nicht mehr die Sequenzialität, sondern vor allem die Simultanität des Sicht- und Hörbaren die Basis interaktionstheoretischer Überlegungen. In der multimodalen Interaktionslinguistik wird die nonlineare Struktur der visuellen Wahrnehmung zu einer sichtbaren Qualität von Interaktion und zu einem konstitutiven Bestandteil

einer multimodalen Perspektive auf Interaktionsereignisse. Der neue analytische Fokus auf Sichtbarkeit hat denn auch den Blick auf die interaktive Ausnutzung räumlicher Ressourcen gelenkt. Denn Interaktion findet stets in einem Raum statt: Interaktion benutzt den Raum, verweist auf den Raum, bringt Raum hervor oder verändert Raum. Die Raumbezogenheit von Interaktion führte zu neuen Fragestellungen hinsichtlich der Bedeutung des Raumes für die Interaktion. Auf zwei Raumkonzepte, die daraus hervorgegangen sind, möchte ich im Folgenden näher eingehen: auf das Konzept ›Interaktionsraum‹ und das Konzept ›Raum als interaktive Ressource‹.

2.1.1.3 Konzept ›Interaktionsraum‹

Lorenza Mondada (Mondada 2007) liefert mit der Konzeptualisierung des Interaktionsraumes einen zentralen Beitrag zur Neudefinition der Zusammenhänge zwischen Raum, Sprache und Interaktion. Mit dem Konzept ›Interaktionsraum‹ richtet die Autorin den Fokus auf

»die räumlichen Arrangements der Körper der Interaktanten und ihre wechselseitige Ausrichtung und damit auf Verfahren, mit denen sie sich im Hinblick auf ihr gemeinsames Handeln im Raum koordinieren.« (Mondada 2007: 55)

Im Zentrum steht die zeitlich und räumlich geprägte Koordinierung der Teilnehmenden. Die strukturellen Eigenschaften des Interaktionsraumes entstehen im Verlauf der Handlungen aufgrund der Konstellationen der Beteiligten, das heißt, die Anwesenden ordnen sich in wechselseitiger Koordinierung im Raum so, dass die räumliche Konfiguration für die Interaktion geeignet ist. Die Eigenschaften des gemeinsam hergestellten Raumes werden von den Teilnehmenden als relevant gesetzt und für die Organisation ihres Handelns konstitutiv genutzt. Insofern ist Raum im Sinne Mondadas nicht als statischer Referent oder als eine gegebene Konstante zu verstehen, sondern in erster Linie als Interaktionsraum, der im gemeinsamen Handeln während der Interaktion in Verbindung mit den Eigenschaften des umgebenden Raumes und der Anordnung der Körper hervorgebracht wird. Dazu schreibt sie:

»Die Konstitution des Interaktionsraumes ist die Vorbedingung dafür, dass Interaktion stattfinden kann: Es ist der Interaktionsraum, der die wechselseitige Verfügbarkeit der Beteiligten garantiert, sich den laufenden Aktivitäten anpasst und damit den Gesten, den Redebeiträgen, den Blicken einen Sinn gibt, sie ›accountable‹ macht, weil sie wechselseitig aufeinander ausgerichtet und geordnet sind.« (Mondada 2007: 88)

Mit der Bildung von ›Interaktionsräumen‹ zeigen die Beteiligten nach Cornelia Müller und Ulrike Bohle die Bereitschaft und Absicht, miteinander in einen kommunikativen Austausch treten und eine Interaktionseinheit bilden zu wollen (vgl. Müller/Bohle 2007). Durch Körperhaltung und Position stellen sie gemeinsam einen klar begrenzten Raum her und schaffen somit die räumliche und interaktive Grundlage für Kommunikation und ›fokussierte Interaktion‹. Dabei bilden koordinative Aktivitäten die grundlegende »Anpassung und Einstellung des Individuums auf die räumlichen, strukturellen, akustischen und körperlichen Rahmenbedingungen der Interaktion und auf die anderen Individuen« (Müller/Bohle 2007: 161). Reinhold Schmitt und Arnulf Deppermann betonen in ihrer Studie das Zusammenspiel von physikalischen Gegebenheiten

und interaktiven Herstellungsleistungen, das die Teilnehmenden für »ihre situative, thematisch-pragmatisch spezifizierte Praxis als Ressource nutzen« (Schmitt/Deppermann 2007: 96). Gemäß diesen Autoren sind Interaktionsräume schauplatzgebundene, soziale Settings und sich stetig verändernde Konstellationen mit permanenten Ortswechseln. Sie zeichnen sich durch einen transitorischen Charakter sowie durch eine territoriale Beschaffenheit aus. Gebildet werden sie in Abhängigkeit von »signifikanten Objekten« (Schmitt/Deppermann 2007: 111) und dem interaktiven Verhalten »signifikanter Personen« (Schmitt/Deppermann 2007: 109). Das daraus resultierende Konzept »Interaktionsensemble« thematisiert »personelle, räumliche und thematisch-pragmatische Konstellationen als von den Beteiligten gemeinsam konstituierte Form von Kooperationen sowie interaktiver Beteiligung und Bezogenheit« (Schmitt 2012b: 79). Es schafft einen weiteren analytischen, konzeptuellen und interaktionstheoretischen Bezugsrahmen für die empirische Analyse interaktiver Beteiligung, auch wenn die Mitglieder des Interaktionsensembles eigenen Präferenzen nachgehen und sich nicht im gemeinsamen Interaktionsraum aufhalten (vgl. Schmitt 2012b: 78-83).

2.1.1.4 Konzept ›Raum als interaktive Ressource‹

Wie Goffman in seiner Rahmen-Analyse (Goffman [1974] 1977) haben auch Emanuel Schegloff und Harvey Sacks (Schegloff/Sacks 1973; Sacks/Jefferson/Schegloff 1992) sowie Werner Kallmeyer und Fritz Schütze (Kallmeyer/Schütze 1977) in den ersten Aufsätzen zur Konversationsanalyse darauf hingewiesen, dass der Grundgedanke der Interaktion auf einem problemlösenden Zusammenhang und dem Bewältigen von Aufgaben beruht. So sind nicht nur die sprachlichen Erscheinungsformen der Interaktion als Lösungen für Probleme, Fragen oder Aufgaben zu betrachten, sondern auch die sichtbaren multimodalen Ausdrucks- und Erscheinungsformen in den Interaktionssituationen.

Im linguistischen Forschungskontext gibt der Sammelband *Raum als interaktive Ressource* (Hausendorf/Mondada/Schmitt 2012) erstmals Antwort auf die Frage, wie Interaktionsbeteiligte den Raum für ihre Interaktion nutzen und welche Probleme und Aufgaben sie dabei lösen. Er gibt Einsichten in die Vielfalt von Raumnutzungen im Rahmen der Interaktionskonstitution. Das Konzept ›Raum als interaktive Ressource‹ ist zwingend auf die Analyse von dokumentierten Interaktionssituationen angewiesen. Denn nur anhand von sicht- und hörbaren Erscheinungsformen von Interaktion kann gezeigt werden, wie die räumliche Umgebung interaktiv genutzt wird. In interaktiven Situationen wird sowohl das Problem der Raumnutzung als auch weitere Anforderungen von den Interaktionsteilnehmenden gleichzeitig bearbeitet, wie die Herstellung, Aufrechterhaltung und Auflösung von Anwesenheit, der Sprecherwechsel, die Organisation von Beiträgen und Themen, die Kontextualisierung und Rahmung des Geschehens, die Selbst- und Fremddarstellung oder die Situierung des Geschehens. Heiko Hausendorf sieht in der Verankerung der Interaktion in einer konkreten Situation *das* grundlegende Interaktionsproblem, das Anwesende im Raum zu lösen haben. Die Situierung im konkreten Raum ist demnach die zentrale Voraussetzung für die interaktive Herstellung von Präsenz. So bilden Interaktionen ein komplexes *multi-tasking-system* (vgl. Hausendorf 2010: 169-170).

Auch in der sozialwissenschaftlichen Tradition ist ›Situierung‹ bereits thematisiert worden (vgl. Goffman [1963] 2009; Suchman 1985; Kendon 1990a; Goodwin 2000). Die »situierten Aktivitäten« (Goffman [1963] 2009: 37) verweisen als Informationsquel-

le sowohl auf die Gesamtsituation als auch auf den Einzelnen, der sich durch seine körperliche Anwesenheit und seine Körpersprache mitteilt. Dabei weiß der Einzelne, dass er in der Gegenwart von anderen auch etwas über das Maß sowie die Art und Weise der Zuwendung zu den Objekten oder den Interaktionsbeteiligten im Raum kundtut. Das heißt, er spricht nicht über sein Handeln, sondern wendet das Engagement innerhalb der Situation angemessen an. Die »Kontur des Engagements« (Goffman [1963] 2009: 52) wird durch die Körpersprache und Konventionen geprägt, sie ist offenbar erlernt. Für Erving Goffman kann der Begriff »situierter« »für jede Begebenheit benutzt werden, die innerhalb der räumlichen Grenzen einer Situation geschieht« (Goffman [1963] 2009: 37). Soziale Interaktion und deren Organisation ist daher immer räumlich situiert und somit indexikal. Mit dem Konzept »sitierte Handlung« [*situated actions*] hebt Lucy Suchman (Suchman 1985) die Bedeutung des unmittelbaren Kontextes hervor, der die Teilnehmenden während des praktischen Vollzugs der Wahrnehmung, Bewegung und Handlung zu einer fortwährenden Anpassung an die Situation zwingt. Dazu schreibt sie:

»Situating action as such comprises necessarily ad hoc responses to the actions of others and to the contingencies of particular situations« (Suchman 1985: IV).

In einer situierten Interaktion [*situated interaction*] (Goodwin 2000: 1489) versuchen die Interaktionsteilnehmenden also gemeinsam in der Berücksichtigung der Umgebung zu handeln und Gespräche herzustellen. Eine situierte Interaktion kann gemäß Goodwin verstanden werden als eine

»situation in which multiple participants are attempting to carry out courses of action in concert with each other through talk while attending to both the larger activities that their current actions are embedded within, and relevant phenomena in their surround« (Goodwin 2000: 1489).

Im Rahmen der multimodalen Interaktionsanalyse werden mit der Annahme der Situiertheit eines jeden Interaktionsereignisses »alle verfügbaren Handlungsressourcen zur Sinnkonstitution und ihr Zusammenspiel im interaktiven Geschehen zum Gegenstand der Untersuchungen« (Dausendschön-Gay/Gülich/Krafft 2015: 3). Situierung wird im Medium der »Wahrnehmungswahrnehmung« (Hausendorf 2015: 43) interaktiv hergestellt, das heißt, die Beteiligten können wahrnehmen, dass sie wahrgenommen werden, was bei der Herstellung von Präsenz (Sitzen, Stehen, Gehen, Liegen etc.) ein entscheidendes Konstitutionskriterium und eine zentrale verfügbare Ressource darstellt. In einer interaktiven Situation muss demnach stets geklärt werden, was aus der Fülle von Wahrnehmbarem für die Interaktion relevant werden soll (vgl. Hausendorf 2015). Die Aufgabe der Situierung im interaktiven Setting wurde in der deutschen linguistischen Forschung im Rahmen der Studien zum Konzept »Interaktionsraum« (Mondada 2007) erstmals dargelegt. Die Interaktionsteilnehmenden orientieren sich durch wechselseitige leibliche Ausrichtung im Raum und koordinieren ihren Bezug auf gemeinsame Wahrnehmungsobjekte, die durch die Interaktion selbst relevant gemacht werden. Durch die Situierung im Raum sind die Beteiligten aufeinander oder auf ein spezifisches Objekt bezogen. Sie greifen dabei in der Interaktion auf Ressourcen des Raumes, der Sensorik und Motorik sowie der Sprache zurück. Die Konstitu-

tion eines Interaktionsraumes garantiert die Verfügbarkeit der beteiligten Anwesenden und ist die Vorbedingung, dass Interaktion überhaupt stattfinden kann.

Die Situierung bzw. die »hier, jetzt und ich«-Situation (Bühler [1934] 1982: 102) der Anwesenheit ist also keine äußerliche Bedingung von Interaktion. Am Beispiel eines gemeinsamen Ausstellungsbesuchs hat Hausendorf »Räumlichkeit als einen Aspekt von Anwesenheit« (Hausendorf 2010: 168) definiert und das »Hier« durch unterschiedliche Situierungsaktivitäten herausgearbeitet, mit denen Probleme der Situierung gelöst werden können: die gemeinsame Herstellung eines »Wahrnehmungsraumes« durch »Ko-Orientierung«, die eines »Bewegungsraumes« durch »Ko-Ordination«, die eines »Handlungsraumes« durch »Ko-Operation« oder die eines »Spielraumes« durch »Ko-Aktivierung« (Hausendorf 2010)⁶. Während in Interaktionsprozessen Sprache als Handlungsform durch Ko-Operation auftreten kann, beruhen Prozesse der Ko-Orientierung und Ko-Ordinierung vorwiegend auf der Sensorik und Motorik, sind also nicht auf Sprache angewiesen.

Wie sich die Besuchenden in einer Ausstellung situieren, hat Hausendorf in verschiedenen Arbeiten untersucht und dabei festgestellt, dass wer sich situiert, sich auch in sozialer Hinsicht positioniert. Dabei hat er die soziale Situierung bei der Betrachtung von Kunst oder jener von Akteuren im Kunstfeld herausgearbeitet (vgl. Hausendorf 2012b; Hausendorf/Müller 2016b). Es gibt zudem im Rahmen der multimodalen Konversationsanalyse erste interaktionsanalytisch inspirierte Studien, welche die Rekonstruktion der sozialen Praxis von gemeinsamen Ausstellungsbesuchen in den Blick nehmen. So gibt es Forschungsarbeiten zur multimodalen Interaktion in naturhistorischen Ausstellungen (vgl. Kesselheim 2012, 2016, 2021), in einer kulturgeschichtlichen Ausstellung (vgl. Pitsch 2012) oder während der Betrachtung von Kunstwerken (vgl. Hausendorf 2007b, 2010). Untersuchungen zur sozialen Praxis eines gemeinsamen Ausstellungsbesuchs, zur Rezeption von Installationskunst und zur interaktiven Konstitution von Kunsthaftigkeit stehen noch aus. Die vorliegende Arbeit soll dazu einen ersten Beitrag leisten.

2.1.2 Linguistische Raumanalyse

Die Beschäftigung mit dem multimodalen und räumlich geprägten Interaktionsverständnis hat konsequenterweise zu Fragen nach der Bedeutung und Wirkung der Architektur von Räumen auf Interaktion geführt. Geht es um die Ressourcenqualität von Architektur für die Interaktion, bilden weder die verbal definierten Konzepte der Konversationsanalyse noch die durch Visualität geprägten Konzepte der erweiterten multimodalen Interaktionsanalyse ein adäquates Analyseinstrument. Nur mit neuen Analyseverfahren kann die Frage nach der Art und Weise, wie der architektonische Raum als Ressource für die individuelle oder interaktive Nutzung zur Verfügung steht, bearbeitet werden. Die Konzepte »Sozialtopografie« und »Interaktionsarchitektur« geben erste Antworten darauf, wie die Ressourcenqualität des Raumes eigenständig fokussiert werden kann. Die theoretische Entwicklung von Multimodalität und Räumlichkeit zur Fundierung der Interaktionsarchitektur entstand in unterschiedlichen Workshops in einem an der Universität Zürich angesiedelten Langzeitprojekt

6 Werden im Verlauf der Arbeit die Begriffe »Ko-Orientierung«, »Ko-Ordination«, »Ko-Operation« und »Ko-Aktivierung« in dieser von Hausendorf eingeführten Schreibweise verwendet, beziehe ich mich auf das Konzept der Situierung (Hausendorf 2010), ohne dies jedes Mal kenntlich zu machen.

›Sprache und Raum‹ (SpuR) im Rahmen des universitären Forschungsprojekts UFSP⁷ in Kooperation mit dem Institut für Deutsche Sprache in Mannheim (IDS). Die Ergebnisse der dabei gewonnenen raumanalytischen Perspektive werden seit 2013 in Form von Arbeitspapieren im Rahmen des UFSP online publiziert.⁸ Zudem sind sie im Band *Interaktionsarchitektur, Sozialtopographie und Interaktionsraum* (Hausendorf/Schmitt/Kesselheim 2016) zusammengetragen. Auf die beiden zentralen Konzepte ›Interaktionsarchitektur‹ und ›Sozialtopographie‹ gehe ich in den beiden folgenden Abschnitten näher ein.

2.1.2.1 Konzept ›Interaktionsarchitektur‹

Es ist ein noch junges Forschungsfeld, Architektur mit sozialwissenschaftlichen Methoden zu untersuchen. Architektur steht dabei nicht als gebauter ästhetischer Ausdruck oder als Kunstwerk im Fokus der analytischen Beschäftigung, vielmehr wird sie als ein kulturelles und soziales Phänomen begriffen, welches das Verhalten des Menschen in seinem Verhältnis zur gebauten Lebenswelt prägt. Es gibt erst wenige Arbeiten im Rahmen der empirischen Architektursoziologie, die architektonisch materialisierte Ausdrucksformen im interaktiven und sozialen Kontext beleuchten und die aufzeigen, wie sie das menschliche Verhalten prägen (vgl. den Überblick bei von Frankenberg 2013; Hahn 2017).

Mit dem Konzept ›Interaktionsarchitektur‹ (Hausendorf/Schmitt 2013; Hausendorf/Schmitt 2016a, 2016c; Hausendorf/Schmitt/Kesselheim 2016; Hausendorf/Schmitt 2016) soll im Rahmen raumlinguistischer Forschungen genau diese Lücke geschlossen werden. Das Verständnis von Interaktionsarchitektur resultiert aus den Einsichten in den ›Raum als interaktive Ressource‹. Durch den Einbezug von architektonischen Erscheinungen verstanden als Lösungen von interaktiven Problemen wird die Multimodalitätsperspektive erweitert. In dem von Heiko Hausendorf und Reinhold Schmitt in mehreren Publikationen entwickelten Konzept geht es um Aspekte der räumlichen und architektonischen Umgebung, die für die Interaktion hergestellt sind. Dabei werden architektonisch-räumliche Erscheinungsformen als Implikationen für Wahrnehmung, Bewegung und Handlung im Rahmen von Interaktion erfasst. Das Ziel der interaktionstheoretischen Perspektive dieser Form von Architekturanalyse ist, »architektonische Erscheinungsformen möglichst als Lösungen für interaktive Probleme zu rekonstruieren« (Hausendorf/Schmitt 2013: 5). Ist die Architekturanalyse interaktionistisch motiviert, wird an architektonische Erscheinungsformen die Frage gestellt, wie interaktive Probleme durch sie gelöst und welche Potenziale des Raumes für Interaktion genutzt werden. In diesem Sinne stellt das Konzept ›Interaktionsarchitektur‹ das Möglich- und Wahrscheinlich-Machen von Interaktion oder von interaktiver Nutzung durch spezifische Erscheinungsformen von Architektur ins analytische Zentrum. Die Probleme und Aufgaben eines solch interaktionistisch moti-

7 In diesem an der Universität Zürich angesiedelten Langzeitprojekt »werden seit 2013 die grundlegenden Zusammenhänge von Sprache und Raum anhand von drei Schnittpunkten untersucht, die durch die Forschungsthemen Sprache im Raum (*Sprachräume*), Raum durch Sprache (*Interaktionsräume, Akkommodation und soziale Kategorisierung*) und Raum in Sprache (*Raumreferenz*) dargestellt werden« (<https://www.spur.uzh.ch/de/aboutus.html> [Zugriff: 06.06.2021]).

8 Vgl. <http://www.spur.uzh.ch/de/research/publications.html> [Zugriff: 06.06.2021] oder Hinweise auch auf <https://www.ids-mannheim.de/sprache-raum/> [Zugriff: 06.06.2021].

vierten Raumes ermöglicht die Ko-Ordinierung, Ko-Orientierung und Ko-Operation von Beteiligten. Architektur in diesem Sinne kann verstanden werden als Produkt wie auch als Produzent von Interaktion. Interaktionsarchitektur als gebauter Raum lässt sich als »sedimentierte, Stein gewordene Antworten auf spezifische Interaktionsprobleme« (Hausendorf/Kesselheim 2016: 56) verstehen, die sich über Jahrhunderte herausgebildet haben können (Hausendorf 2012a: 54). Interaktionssedimente werden dann sichtbar, wenn institutionelle Räume durch die gebaute Form gewisse Interaktionspraxen nahelegen (und andere verhindern), wie die Kirche für den Interaktionstyp Gottesdienst (Hausendorf/Schmitt 2013, 2014, 2016a, 2016c) oder der Hörsaal für die Vorlesung (vgl. Hausendorf/Kesselheim 2016: 68).

Bei der Analyse von Interaktionsarchitektur rücken nicht die faktischen Interaktionsereignisse im Raum in den Fokus, sondern die durch den Raum »erwartbar gemachten« Interaktionen (Hausendorf/Schmitt 2013: 12). Um zu untersuchen, wie Interaktion mit und durch Architektur möglich gemacht wird, bedarf es visueller Dokumente von unbelebten Räumen ohne dokumentierte Ereignisse von Interaktionen (vgl. Hausendorf/Schmitt 2013: 24). Anhand von Fotografien oder Standbildern aus einem Video können die sozialen Qualitäten der interaktionsarchitektonischen Implikationen analysiert und formuliert werden.

Interaktionsarchitektur geht von einem materialen Architekturbegriff aus, der all das einbezieht, was »vom *gebauten* Raum (Stein, Beton, Holz, ...) – über den *gestalteten* Raum (Innenarchitektur) – bis hin zum *ausgestatteten* Raum (z.B. Technik, Dekoration) reicht« (Hausendorf/Schmitt 2013: 3 [Hervorh. im Original]). Architektonische Erscheinungsformen betreffen also den stabilen gebauten, für eine spezifische Funktion temporär gestalteten und ausgestatteten Raum. Sie sind mehr oder weniger dauerhaft angelegt. Sie können statisch und verankert (Dach, Wand, Boden etc.) oder mobil (Möbel, mobile Bauelemente etc.) sein. Unter dem Begriff sind alle sinnlich wahrnehmbaren und dokumentierbaren Erscheinungsformen eines gebauten, gestalteten oder ausgestatteten Raumes zu fassen. Die architektonischen Erscheinungsformen sind Spuren, Produkte und Resultate eines Gestaltungsprozesses unterschiedlicher Akteure sowie »Ausdruck und Manifestation gesellschaftlich wie kulturell vermittelter und geprägter Interaktionsorientierungen« (Hausendorf/Schmitt 2016a: 28). Sie sind einerseits gemeinsam in Interaktion entstanden. Als kulturell geprägte architektonische Resultate bestimmen sie andererseits die Herstellung von Interaktionsorientierungen mit. Wenn Architektur als eine gesellschaftlich geprägte Lösung interaktiver Probleme verstanden wird, dann ist es besonders produktiv, jene Räume zu analysieren, in denen sich Architektur in einer bestimmten institutionalisierten Form manifestiert hat. So sind bis anhin in verschiedenen Einzelfallanalysen interaktionsarchitektonische Voraussetzungen unterschiedlicher institutioneller Räume analysiert worden, wie jene des Kirchenraumes (vgl. Hausendorf/Schmitt 2013, 2016a, 2017), des Vorlesungsraumes (vgl. Hausendorf 2015), des Klassenzimmers (vgl. Dauendschön-Gay/Schmitt 2016) sowie des Chemieraumes (vgl. Putzier 2012, 2016).

Die Lösungen der Situierungsaufgaben in diesen Räumen beruhen auf interaktionsarchitektonischen Implikationen, die auf »Möglichkeiten und Potenziale architektonischer Erscheinungen« (Hausendorf/Schmitt 2016a: 38) hinweisen. Sie legen eine bestimmte interaktive Nutzung von Architektur nahe durch Wahrnehmung, Bewegung und Handlung. »Alles, was in einem Raum an Interaktion geschehen mag, geschieht deshalb, so die These, vor dem Hintergrund seiner interaktionsarchitektonischen Impli-

kationen« (Hausendorf/Schmitt 2013: 12). Implikationen sind relativ »kulturarm« (Hausendorf/Schmitt 2013: 17), das heißt, sie basieren »lediglich« auf der humanspezifischen Sensorik und Motorik und sind auf Wahrnehmungs, Bewegungs- und Handlungsmöglichkeiten angewiesen. Sie kommen immer nur wissens- und vertrautheitsabhängig zur Geltung und sind stets mit einer spezifischen Wahrnehmungsperspektive verbunden (vgl. Hausendorf/Schmitt 2013: 14). Die im Rahmen der »Interaktionsarchitektur« konzeptualisierten Basisimplikationen bilden die zentrale Grundlage, um beschreiben zu können, welche Nutzungsweisen der Raum nahegelegt. Sie lassen sich in ihrer spezifischen Charakteristik mit dem Konzept der Benutzbarkeitshinweise (vgl. Hausendorf 2012c; Hausendorf/Kesselheim 2013, 2016) und des Hinweis-Konzeptes (vgl. Kesselheim 2021: 444-452) weiterdifferenzieren. Diese beiden Konzepte sind für die vorliegende Arbeit von grundlegender Bedeutung. Darauf werde ich später noch näher eingehen (vgl. »Kommunikation in der und durch die Ausstellung« mit Hilfe des Hinweis-Konzeptes, Abschnitt 2.2.2.4).

2.1.2.2 Interaktionsarchitektur des (Kunst-)Museums

Vor der Beschäftigung mit der Interaktionsarchitektur des (Kunst-)Museums möchte ich erst klären, was unter der Institution Museum zu verstehen ist und was die Architektur des Kunstmuseums in einem allgemeinen Verständnis auszeichnet.

Die Institution Museum beschreibt, in einem allgemeineren Sinn verstanden, ein Regelsystem, das komplexes zwischenmenschliches, soziales Verhalten durch normative Richtlinien ordnet, das bestimmten Zwecken dient, diese durch verschiedene Aktivitäten sicherstellt und eine bestimmte soziale Ordnung mit zeitlicher Beständigkeit voraussetzt (vgl. Waidacher 1996: 273). In einem engeren Sinn ist das Museum eine feste gesellschaftliche Einrichtung wie die Schule, das Gericht oder die Kirche. Dabei ist es zu den institutionellen Kultureinrichtungen zu zählen, wie das Theater, das Kino, die Oper oder die Konzerthalle.

In seiner gegenwärtigen institutionellen Form besteht das Museum seit rund 200 Jahren.⁹ In Anlehnung an Karen van den Berg lässt sich das heutige Museum durch fünf Aspekte epistemisch beschreiben (vgl. van den Berg 2010): Es ist ein kollektiver Gedächtnisspeicher, ein Lernort, ein Ort der Erfahrung und des Staunens, ein säkularer Tempel sowie ein Experimentierfeld. Doch *das* Museum gibt es nicht. Das Phänomen Museum zeigt sich heute in der real existierenden Museumswelt in einer unüberschaubaren Heterogenität (vgl. Baur 2010b). Die UNESCO unterscheidet Museumsarten nach den Hauptsammelgebieten und Sammlungsschwerpunkten.¹⁰ Das Kunstmuseum ist eine davon. Gemäß dem Weltverband ICOM (International Council of Museums) werden in Museen komplexe Sachverhalte in publikumswirksamen und auch bildungsrelevanten Ausstellungen in Form von gestalteten Innenräumen eines

9 Das erste öffentliche und moderne Museum wurde 1793 gegründet. Es war ein Kunstmuseum, das im umgewidmeten Königsschloss des Louvre im Kontext der Französischen Revolution (vgl. Grasskamp 1981; Bennett 1995; Fliedl 1996) entstanden ist und aus dem sich die spezifischen Museumsaufgaben herausgebildet haben.

10 Die UNESCO-Klassifikation fasst die Museen in neun Gruppen mit unterschiedlichen Sammelgebieten zusammen (Graf 2013: 20; vgl. auch Walz 2016): Museen mit volkswissenschaftlichem, heimatkundlichem oder regionalgeschichtlichem Sammlungsschwerpunkt, Kunstmuseen, Schloss- und Burgmuseen, Naturkundliche Museen, Naturwissenschaftliche und technische Museen, Historische und archäologische Museen, Sammelmuseen mit komplexen Beständen, Kulturgeschichtliche Spezialmuseen sowie Museumskomplexe (mehrere Museen in einem Gebäude).

Museumsgebäudes einer breiten Öffentlichkeit vermittelt. Bis 2022 galt die von ICOM allgemein akzeptierte Definition des Museums. Sie lautete wie folgt:

»Ein Museum ist eine gemeinnützige, ständige, der Öffentlichkeit zugängliche Einrichtung im Dienste der Gesellschaft und ihrer Entwicklung, die zu Studien, Bildungs- und Unterhaltungszwecken materielle Zeugnisse von Menschen und ihrer Umwelt beschafft, bewahrt, erforscht, bekannt macht und ausstellt.«¹¹

Doch diese Definition galt nicht mehr als zeitgemäß. In einem mehrjährigen Prozess erarbeitete der internationale Museumsrat einen neuen Definitionsvorschlag, der ein verändertes Museumsverständnis sowie einen Wandel der Museumsaufgaben sichtbar macht. Dieser Prozess löste innerhalb der ICOM-Gemeinschaft eine breite Debatte aus, da verstärkt das Gemeinschaftliche, Demokratische, Partnerschaftliche, Gleichberechtigte, Dialogische, Vielstimmige, Integrative sowie der kritische Dialog in den Fokus der Museumsarbeit gerückt werden sollte.¹² An der Generalkonferenz des Internationalen Museumsrats ICOM in Prag vom 24. August 2022 wurde die neue Museumsdefinition mit überwältigender Mehrheit verabschiedet. Neu werden Inklusion, Teilhabe und Nachhaltigkeit als zentrale Aspekte der Museumsarbeit betont. In deutscher Übersetzung lautet sie wie folgt:

»Ein Museum ist eine nicht gewinnorientierte, dauerhafte Institution im Dienst der Gesellschaft, die materielles und immaterielles Erbe erforscht, sammelt, bewahrt, interpretiert und ausstellt. Öffentlich zugänglich, barrierefrei und inklusiv, fördern Museen Diversität und Nachhaltigkeit. Sie arbeiten und kommunizieren ethisch, professionell und partizipativ mit Communities. Museen ermöglichen vielfältige Erfahrungen hinsichtlich Bildung, Freude, Reflexion und Wissensaustausch.«¹³

11 ICOM 2007: Statuten Original: Artikel 3, Absatz 2 auf <http://icom.museum/the-organisation/icom-statutes/3-definition-of-terms/#sommairecontent>; in deutscher Übersetzung auf: <http://www.icom-deutschland.de/schwerpunktemuseumsdefinition.php>. Die Definition wurde am 6. Juli 2001 auf der 20. ICOM-Vollversammlung in Barcelona, Spanien, ergänzt: Code of Ethics for Museums. ICOM Deutschland hat gemeinsam mit ICOM Schweiz und ICOM Österreich im Jahr 2010 eine autorisierte deutsche Übersetzung des am 8. Oktober 2004 auf der 21. ICOM-Generalversammlung in Seoul (Südkorea) herausgegeben, vgl. http://www.icomdeutschland.de/client/media/364/icom_ethische_richtlinien_d_2010.pdf. [Zugriff: 04.02.2013]

12 Diese neuen Schwerpunkte stammen aus der an der Konferenz in Paris am 21./22. Juli 2019 vorgeschlagenen Version: »Museums are democratising, inclusive and polyphonic spaces for critical dialogue about the pasts and the futures. Acknowledging and addressing the conflicts and challenges of the present, they hold artefacts and specimens in trust for society, safeguard diverse memories for future generations and guarantee equal rights and equal access to heritage for all people. Museums are not for profit. They are participatory and transparent, and work in active partnership with and for diverse communities to collect, preserve, research, interpret, exhibit, and enhance understandings of the world, aiming to contribute to human dignity and social justice, global equality and planetary wellbeing« (<https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/> [Zugriff: 04.08.2020]).

13 Vgl. <https://prague2022.icom.museum> [Zugriff: 03.06.2024]. Zudem fand ein zweijähriger Konsultationsprozess statt, an dem Hunderte von Museumsfachleuten aus der ganzen Welt beteiligt waren. In den zentralen Veränderungen werden neu Inklusion, Teilhabe und Nachhaltigkeit als zentrale Aspekte der Museumsarbeit betont (vgl. museums.ch). [Zugriff: 03.06.2024]

Diese Neudefinition macht deutlich, dass der Museumsbegriff nicht statisch ist, sondern dass das Museum im Laufe seiner Entwicklung immer wieder neue Aufgaben und Funktionen wahrgenommen hat und immer noch wahrnimmt. Aus dem ersten öffentlichen Museum im Louvre entwickelte sich nach zahlreichen Reformen im Laufe des 19. Jahrhunderts das traditionelle Kunstmuseum als ›Ort der Distanz und Objektivierung‹ (vgl. Wall 2006: 19-68). Dieses steht seither durch die Präsentation von Gemälden, Skulpturen und Artefakten der Architektur, von Kunsthandwerk, Kirchenschätzen und kirchlicher Kunst im Dienste der Inszenierung einer sichtbaren Kunstgeschichte. Eine seiner Aufgaben ist es, Kunst an ein vielfältiges Publikum zu vermitteln. Die Vermittlungsaufgabe löst es laut Tobias Wall durch *Distanzierung*, *Objektivierung* und *Ästhetisierung*. Im Verlauf des 20. Jahrhunderts wurde die Kritik an dieser Vermittlungshaltung stetig lauter. Der Paradigmenwechsel vom Objekt und Erlebnis zum Prozess und Ereignis in der Kunst seit den 1960er Jahren und die Auflösung des traditionellen Kunstbegriffs ließen ein an der Kunstgeschichte, am autonomen Kunstwerk und an der Distanzierung orientiertes Museum zunehmend als Paradoxon erscheinen (vgl. Blunck 2003; Wall 2006) und stellten es vor neue Herausforderungen, welche die heutige Museumsdiskussion noch immer prägen.

Besuchen wir ein Kunstmuseum, dann meinen wir meist nicht nur die Institution, sondern auch das Gebäude. Was die Museumsarchitektur als solche zu leisten und wie sie auszusehen hat, wie sie geplant und realisiert werden soll, wird seit den Anfängen der Institution kontrovers diskutiert. In den siebziger und achtziger Jahren des vergangenen Jahrhunderts intensivierte sich die Diskussion im Zuge des sogenannten Museumsbooms, was sich in den realisierten Bauten niederschlug (vgl. von Frankenberg 2013; von Naredi-Rainer 2004). Brian O'Doherty schrieb in dieser Zeit seinen berühmten Essay *Inside The White Cube: The Ideology of the Gallery Space* (O'Doherty 1996), in dem er die prototypische Qualität eines modernen Museums- und Galerieraumes als »einzigartigen Kultraum der Ästhetik« (O'Doherty 1996: 9) beschrieb. Er zeichnete das Bild eines weißen, idealen Raumes, den *white cube*, den er als »archetypisches Bild« der Kunst des 20. Jahrhunderts deklarierte:

»Eine Galerie wird nach Gesetzen errichtet, die so streng sind wie diejenigen, die für eine mittelalterliche Kirche gelten. Die äußere Welt darf nicht hereingelassen werden, deswegen werden Fenster normalerweise verdunkelt. Die Wände sind weiß getüncht. Die Decke wird zur Lichtquelle. Der Fußboden bleibt entweder blank poliertes Holz, so dass man jeden Schritt hört, oder aber er wird mit Teppichboden belegt, so dass man geräuschlos einhergeht und die Füße sich ausruhen, während die Augen an der Wand heften. [...] schattenlos, weiß, clean und künstlich – dieser Raum ist ganz der Technologie des Ästhetischen gewidmet.« (O'Doherty 1996: 10)

Vor allem die Frage nach der Architektur des Kunstmuseums bildet eine Art »Seismograph« (Lampugnani/von Moos/Achleitner 1999: 13) im Diskurs der Museumsarchitektur. Die zahlreichen in den letzten Jahren erschienenen Architekturbildbände zum Thema führen eindrücklich vor Augen, wohin sich die Bauaufgabe ›Museum‹ entwickelt hat. Als Baustein der Stadtplanung wird das Kunstmuseum vermehrt als eine eigene Kunstform verstanden (vgl. Lampugnani/von Moos/Achleitner 1999; von Naredi-Rainer 2004; Maier-Solgg 2008; Greub/Greub 2006; Jodidio 2010; van Uffelen 2010). Josef Paul Kleihues (1993-1996), der Architekt des jüngsten Umbaus des Hamburger

Bahnhofs, hat dabei schon früh sein Interesse an der sich verändernden Bauaufgabe hin zur Kunstform ›Museum‹ hervorgehoben, weil

»die Planung von Museen so etwas wie einen letzten Freiraum für die Übung des Entwerfens mit ›künstlerischen‹ Ambitionen darstellt, weil es sich um eine der wenigen Bauaufgaben handelt, für welche bisher glücklicherweise keine speziellen Richtlinien, Bauvorschriften oder Normvorstellungen entwickelt worden sind« (J. P. Kleihues 1979, zit. in Goldbach 2004: 51).

Sein künstlerisches Verständnis der Bauaufgabe ›Museum‹ zeigt sich beim Hamburger Bahnhof auf besondere Weise. Der Bau zählt zu einer Museumskategorie, die aus einer Umnutzung bestehender Bauten entstanden ist.¹⁴ Die Orientierung an der historischen Bausubstanz des ehemaligen Bahnhofs spielte auch bei der Restaurierung von Kleihues eine zentrale Rolle. Die ehemalige Bahnhofshalle bildet das Zentrum der um- und neugebauten Anlage des Museums für Gegenwartskunst (vgl. Kambartel 1996; Mesecke/Scheer 1996b; Scheer 1996; von Naredi-Rainer 2004; Goldbach 2004). Seit der Eröffnung 1996 werden in dieser umgebauten historischen Halle Wechsausstellungen von aktueller Gegenwartskünstler präsentiert (vgl. Homepage Hamburger Bahnhof). Die Halle bildet auch den architektonischen Rahmen der Ausstellungsgestaltung von *Cloud Cities*, um die es in dieser Arbeit geht.

Nach diesen allgemeinen Bemerkungen zur Institution (Kunst-)Museum sowie zu deren Architektur stellt sich nun die Frage, inwiefern sich die Museumsarchitektur als eine Form von Interaktionsarchitektur verstehen lässt. Aufgrund unserer Erfahrung wissen wir, dass Museums- und Ausstellungsräume keine typischen Formen von Interaktionsarchitektur darstellen. Denn traditionellerweise gibt es im Ausstellungsraum keine Hinweise, mit denen der gebaute, gestaltete oder ausgestattete Raum Sichtbarkeit durch Ko-Orientierung sicherstellt, wie es beispielsweise beim Vorlesungssaal durch die spezifische Platzierung von Stuhlreihen der Fall ist, die den korientierten Blick auf ein visuelles Zentrum lenken. Die Museumsarchitektur scheint kein bestimmtes Interaktionsereignis nahezulegen. Erstaunlicherweise gibt es kaum Studien, welche die interaktiven Ausstellungsbesuche im Verhältnis zum gebauten, gestalteten oder auch ausgestatteten Museums- und Kunstaussstellungsraum analysieren. Wie lässt sich nun aber die Interaktionsarchitektur der Ausstellungshalle des Hamburger Bahnhofs beschreiben?

Die folgende Untersuchung versteht sich nicht als eine explizite interaktionsarchitektonische Arbeit. Dennoch lässt sich aufgrund der Analysen der Daten die interaktionsarchitektonische Struktur von *Cloud Cities* im Hamburger Bahnhof benennen und beschreiben.

2.1.2.3 Konzept ›Sozialtopografie des Raumes‹

Räume sind nicht nur formal gegliedert, sie zeichnen sich auch durch eine soziale Wertigkeit aus. Vor allem die Gliederung von Räumen, die für institutionelle Zwecke gebaut und ausgestattet sind, ist sozial aufgeladen. Raumnutzende reagieren sensibel auf die im Raum verborgenen Informationen. Sie können beispielsweise aufgrund

14 Die ehemalige Bahnsteighalle aus eisernem Tragwerk wurde bereits in der ersten Restaurierung von Ernst Schwarz (1911-16) zur musealen Nutzung umgebaut.

ihrer Wahrnehmung Beschränkungen, Privilegien oder nahegelegte Präsenzformen für den Vollzug ihres eigenen Verhaltens einschätzen (vgl. Schmitt 2013a: 288). So verlangt die kulturelle Prägung von Räumen nach entsprechender Expertise, in der semiotisches, kulturwissenschaftliches, gesellschaftliches sowie architekturästhetisches Wissen zum Tragen kommt. Dieses vertrautheitsabhängige Wissen liegt sowohl den interaktionsarchitektonischen Implikationen (Hausendorf/Schmitt 2016a: 40) als auch den Benutzbarkeitshinweisen zugrunde. Die Analyse solcher Implikationen und Hinweise ist daher stets wissens- und vertrautheitsabhängig, das heißt, sie ist aufgrund von handlungspraktischen Wissensgrundlagen und lebenspraktischen Fertigkeiten möglich.

Mit dem Konzept ›Sozialtopografie‹ versuchen Heiko Hausendorf und Reinhold Schmitt (vgl. Hausendorf/Schmitt 2013) sozial und kulturell vermittelte Orientierungen und handlungspraktische Wissensgrundlagen bei der kulturell adäquaten Nutzung von Räumen zu erfassen. Mit dieser durch Vertrautheit und Vorwissen geprägten Grundlage des sozialtopografischen Wissens lassen sich sowohl interaktionsarchitektonische Implikationen (vgl. Hausendorf/Schmitt 2016a: 40-51) als auch Benutzbarkeitshinweise von architektonischen Erscheinungsformen bestimmen. Sozialtopografie wird durch eine gewisse Wahrnehmungsperspektive und durch eine bestimmte Wissens- und Vertrautheitsabhängigkeit dann analytisch bedeutsam, wenn sich in architektonischen Erscheinungen eine soziale Praxis eingefunden hat und in deren Nutzung Wahrnehmung, Bewegung und Handlung wie selbstverständlich funktionieren. Wer solche Räume benutzt, muss sich die Frage nach den interaktionsräumlichen Implikationen oder den Hinweisen des gebauten, gestalteten und ausgestatteten Raumes nicht immer wieder von Neuem stellen. Vielmehr können sie bedenkenlos genutzt werden, da auf ein gesellschaftlich vorhandenes ›implizites Raumwissen‹ zurückgegriffen werden kann. Dieses der Raumnutzung zugrundeliegende ›sozialtopografische Wissen‹ ist für die Analyse zentral. Es ist die Basis der kulturell verankerten, adäquaten Nutzung von Räumen im konkreten Interaktionsvollzug. Sozialtopografisches Wissen bezieht sich also nicht auf ein individuelles, sondern auf ein gesellschaftlich verankertes Wissen sowie eine Normalformerwartung.

»So, wie es für die Beteiligung an verbaler Interaktion spezifische Normalformerwartungen gibt, gibt es für die Nutzung von Räumen vertrautheits- und wissensabhängige Normalformerwartungen.« (Hausendorf/Schmitt 2013: 16)

Die der Sozialtopografie eines Raumes zugrundeliegende Normalformerwartung regelt die gesellschaftlichen Strukturen der Nutzung.

Sie »erfolgt auf der Grundlage kultureller Vermittlung und Einübung und reflektiert, bestätigt und erneuert durch ihre Realisierung die spezifische Funktionalität des Raumes – und sich selbst.« (Hausendorf/Schmitt 2016a: 43)

Das gesellschaftlich konstituierte implizite Spezialwissen verweist auf die handlungspraktische Qualität von Erscheinungen. Das Wissen, das sich im Verlauf der Zeit als eine kulturspezifische Nutzung konstituiert und institutionalisiert hat, entstand aus der kulturell vermittelten und eingeübten sozialen Praxis. Wenn institutionelle Funktionsräume adäquat genutzt werden, bleiben so die Anforderungen und Aufgaben des

Raumes erhalten und kulturelle und gesellschaftliche Strukturen werden reproduziert. In der Spezifik der multimodalen Raumnutzung manifestiert sich sozialtopografisches Wissen je nach Voraussetzungen und Einstellungen, welche die Nutzenden aufgrund vielfältiger Zusammenhänge der kulturellen und sozialen Herkunftswelten mitbringen (vgl. Hausendorf/Schmitt 2016a: 44/45). Aufgrund des Raumnutzungswissens ›beantworten‹ die Nutzenden Probleme und Fragen des Raumes dadurch, dass sie diesen auf spezifische Weise wahrnehmen und sich darin auf bestimmte Art und Weise bewegen. Sie interpretieren die interaktionsarchitektonischen Implikationen oder die Benutzbarkeitshinweise des Raumes »situationssensitiv« (Hausendorf/Schmitt 2013: 15).

Die sozialtopografische Rekonstruktion ist, wie auch die Rekonstruktion der Benutzbarkeitshinweise, nur im Rahmen der Analysen von ›Raum als interaktive Ressource‹ und auf der Grundlage von Standbildern und Standbildfolgen möglich. Das sozialtopografische Potenzial eines Raumes erschließt sich durch die Analyse der sichtbar dokumentierten Person(en) während ihrer Raumnutzung. Verbalität spielt in den sozialtopologischen Analysen keine Rolle. Bilden audiovisuelle Daten die Analysegrundlage, ist während der visuellen Erstanalyse der Ton systematisch auszublenden (vgl. Schmitt/Knöbl 2013; Schmitt 2016). Die sozialtopografische Rekonstruktion kann sich auf die Raumnutzung von einzelnen Individuen oder von in soziale Situationen Eingebundenen beziehen. Die Raumnutzenden müssen nicht zwingend als Teilnehmende fokussierter Interaktion handeln (vgl. Hausendorf/Schmitt 2013: 21).

Die sozialtopografisch motivierten Antworten der Raumnutzenden werden durch ihre Position im Raum, durch die Art ihrer Positur, die Nähe (oder Distanz) zu weiteren im Raum Anwesenden oder zu architektonisch-materiellen Elementen des Raumes sichtbar. Sie realisieren die situative Raumnutzung durch die Herstellung spezifischer Wahrnehmungs, Handlungs- und Bewegungsräume (vgl. Hausendorf 2010). Diese bringen unterschiedliche, institutionalisierte und spezifische soziale Praktiken hervor wie beispielsweise den Gottesdienst (vgl. Hausendorf/Schmitt 2013, 2014, 2019), die Vorlesung (vgl. Hausendorf 2012a), den Unterricht (vgl. Dausendschön-Gay/Schmitt 2016) oder spezifischer den Sportunterricht (vgl. Schmitt 2014) oder Chemieunterricht (vgl. Putzier 2012, 2016).

2.1.2.4 Sozialtopografie des besucherorientierten (Kunst-)Museumsraumes

Welches sozialtopografische Wissen liegt nun der Nutzung von (Kunst-)Museumsräumen zugrunde? Der Ausstellungs- und Museumsraum ist nicht irgendein Raum, sondern ein spezifischer, für die Nutzung von Besuchenden konzipierter oder besucherorientierter Raum.

In den 1980er Jahren wurde der Begriff ›Besucherorientierung‹ in die deutsche Museumsdiskussion eingeführt. Damit rückt die Vermittlungsaufgabe des Museums in den Blick, oftmals auch hinsichtlich der Gewinnung von neuen Publika (vgl. Klein 2008; Reussner 2010; Commandeur/Dennert 2004; Noschka-Roos 2017). Im Rahmen der Besucherorientierung rückt das Museum als eine »Sozialität, bei der sich die Menschen je nach Geschmack und Interesse mehr oder weniger dauerhaft zusammenfinden« (Mottaz-Baran 2006: 142), in den Fokus der Museumsdiskussion. Diese Wendung weg vom objektzentrierten Museum und Raum der Repräsentation von Kunst und Kultur, in dem vorwiegend Ausstellungsstücke betrachtet werden sowie Wissen

angeeignet und das Kulturverhalten im Museum eingeübt wird, hat seit den 1970er Jahren eine ausgedehnte Debatte ausgelöst, die bis heute andauert. Im Zentrum steht die Teilhabe des Publikums an den musealen Inhalten des besucherorientierten Museums als ›Lern- und Erlebnisraum‹ (vgl. Spickernagel/Walbe 1976; vom Lehn/Heath 2002; Mandel 2005; Hooper-Greenhill 2007; John/Dauschek 2008; Staupe 2012). Unter den vielversprechenden Ansätzen ›Kulturelle Teilhabe‹ oder ›Partizipation‹ wird seither nach Anknüpfungspunkten für das Publikum gesucht mit dem Ziel, es zu involvieren. Es fand ein Paradigmenwechsel vom traditionellen distanzierten Museum hin zum ›partizipativen Museum‹ (vgl. Gesser/Handschin/Jannelli/Lichtsteiner 2012) oder zum ›Museum als sozialem Raum‹ statt (vgl. vom Lehn/Heath 1998; Jannelli 2008) und als Ort der Kommunikation.

Im Zuge einer veränderten Auffassung von Kunst und der vermehrten Besucherorientierung musste sich das traditionelle Kunstmuseum neuen Herausforderungen stellen: Wie kann es zu einem gegenwartsrelevanten sozialen Verhandlungsort werden? Wie kann das Publikum angesprochen und einbezogen werden? Wie kann die kulturelle Vielfalt des Publikums anerkannt werden? Was können Museen als Akteure gesellschaftlicher Entwicklung zum sozialen Wandel beitragen?

Mitte der 1980er Jahre setzte eine radikale Neubewertung der Rolle des Kunstmuseums, seines Zwecks, seiner Funktion und seiner Verantwortlichkeiten ein. Es entstand eine Fülle von Publikationen, die sich kritisch mit der Funktion und Bedeutung des Kunstmuseums, mit dem Wesen der Institution sowie mit einzelnen Aktivitäten im Bereich Sammeln, Forschen und Ausstellen auseinandersetzen. Auch die wissenschaftliche Reflexion von Praxisbeispielen aus der gegenwartsorientierten, die Besuchenden einschließenden Museumsarbeit¹⁵ sowie die neue ICOM-Museumsdefinition (siehe oben) sind schriftliche Zeugnisse davon. Allen Publikationen gemeinsam ist das Bestreben, die Museen nicht mehr als Orte der Belehrung auf einer kognitiven Ebene zu feiern, sondern sie als Orte der sozialen Erfahrung zu etablieren. Sie sollen Fragen provozieren, sich für die Demokratisierung des Zugangs einsetzen, die Bevölkerung partizipieren lassen und sie in die Realisation der Museumsarbeit verstärkt einbeziehen. Die Autorinnen und Autoren fordern eine neue Verantwortung gegenüber dem Publikum ein. Der Fokus der Tätigkeitsbereiche von Museen verlagert sich dabei von der materialen Seite des Sammelns und Bewahrens zur Beschäftigung mit Fragen und neuen Formen des Ausstellens und Vermittels.¹⁶

15 Hier eine Auswahl an Literaturhinweisen, um die Fülle an Publikationen zur Museumsarbeit allgemein und zu jener im Kunstmuseum zu vermitteln. Zur Museumsarbeit allgemein: Pomian 1988; Garoian 2001; John/Thinesse-Demel 2004; Fuchs 2005; Mandel 2005, 2008; Jannelli 2008; John/Dauschek 2008; Feldhoff 2009a; Simon 2010; Ziese 2010; Neumann 2010; Bekmeier-Feuerhahn et al. 2012; Gesser et al. 2012; Sternfeld 2012; te Heesen 2012; Tröndle et al. 2012; Ackermann/Boroffka/Lersch 2013; Lang 2015; Piontek 2017; Mörsch/Sachs/Sieber 2017; Maul/Röhlke 2019. Zum Kunstmuseum: vgl. Duncan 1995; Krämer/John 1997; Fehr 1998; Noever 2001; Belting 2001; Blank/Debells 2002; Wall 2006; Locher 2006; Esche/Steiner 2007; Kittlausz/Pauleit 2006; John/Dauschek 2008; Baur 2010a, 2010b; Grasskamp 2011; O'Neill/Doherty 2011; Jannelli 2012; Billig et al. 2012; Bekmeier-Feuerhahn et al. 2012; Hemken 2014; Hölzl/Pichorner/Seipel 2014; Gander/Rudigier/Winkler 2015; von Bismarck 2015 u.a.

16 So sind im Kontext der Kunstvermittlung vor allem in den letzten Jahren zahlreiche Publikationen zur Besucher- und Vermittlungsorientierung der Museen der Gegenwart entstanden, die Praxis und Theorie verbinden: Zum ›Museum als Lern- und Bildungsort‹ vgl. z.B. Lichtwark 1917, 1922; Nuissl 1987; Sauter 1994; Hein 1998; Rath 1998; Parmentier 2001, 2009; John/Thinesse-Demel 2004; Sieber/Maurer

Trotz dieser Entwicklung seien viele Kunstmuseen immer noch weitgehend auf traditionelle Weise auf die Präsentation von Kunst in Ausstellungen fixiert und nicht auf das, was darin geschieht oder geschehen könnte, so die Diagnose von Hans Belting (vgl. Belting 2001) um die Jahrtausendwende. Der Kunsthistoriker warf dem Kunstmuseum noch immer vor, das Publikum passiv zu halten.

»Das Museum wirbt letztlich für seine eigenen Anliegen, an denen es das Publikum nicht beteiligen will. Es versteht sich als ein Tempel, in dem die Priester den Gläubigen die Gelegenheit zum Opfer darbieten und nicht als ein Forum, auf dem Bürger miteinander diskutieren.« (Belting 2001: 91)

Ob sich Beltings Einschätzung auch auf die Museumspraxis des Hamburger Bahnhofs bezieht, werden die empirischen Analysen zur Nutzung von *Cloud Cities* zeigen. Es wird sich zeigen, ob das Museum für Gegenwartskunst nur Wissenskommunikation anbietet oder ob es im Rahmen der zeitlich begrenzten Wechselausstellung auch aktive Teilhabe ermöglicht. Die empirischen Analysen werden sichtbar machen, welche sozialen Praktiken der zeitgenössische Kunstmuseumsbesuch hervorbringt, wie die Besuchenden die architektonisch-materiellen Elemente von *Cloud Cities* nutzen und an der installativen Kunstausstellung teilhaben. Schließlich werde ich Aussagen machen können, inwiefern das Museum besucherorientiert agiert.

Noch ist wenig darüber bekannt, wie Installationskunst einen Ausstellungsraum interaktiv vorstrukturiert. Auch ist wenig erforscht, wie Ausstellungsbesuchende die soziale Praxis der rezeptiven Aneignung von Installationskunst gestalten, welches sozialtopografische Wissen sie anwenden, indem sie die raumbasierten Hinweise des gebauten, künstlerisch gestalteten und ausgestatteten Ausstellungsraumes multimodal beantworten. Auch gibt es noch kaum Erkenntnisse darüber, ob und wie sie partizipieren. Die vorliegende Arbeit liefert dazu einen ersten Beitrag. Sie gründet zudem auf den Vorarbeiten im Rahmen der Ausstellungs- und Kunstkommunikation, die im nächsten Kapitel vorgestellt werden.

2.2 Ausstellungs- und Kunstkommunikation

In der Auseinandersetzung mit Multimodalität sowie mit Interaktion als einem Spezialfall von Kommunikation sind Fragen nach den räumlichen Erscheinungen von Kommunikation und deren Nutzung am Beispiel des Ausstellungsraumes in den Blick gerückt. Die Raumanalyse der Ausstellungskommunikation ist stark von der Vorstellung des »Raumes als Text« geprägt und daher auch von der Textlinguistik be-

2006; Wagner/Dreykorn 2007; John/Dauschek 2008; Kunz-Ott 2009; Deutscher Museumsbund 2010; Staupe 2012; Mörsch et al. 2013); zum »Museum als Erfahrungsort« (vgl. Hofmann 2015; Schmidt 2016; Preuss/Hofmann 2017; Lepik 2017); zur kulturellen Bildung im Museum vgl. Wagner/Dreykorn 2007; Boroffka 2013; zur Museumspädagogik und Kunstvermittlung vgl. Weschenfelder/Zacharias 1981; Seiter 2003; Kittlausz/Pauleit 2006; Eiböck/Hildebrand/Sturm 2007; Stiller 2007; Dürr/Röck 2010; zur Kunstvermittlung als erweiterte und herrschaftskritische Form vgl. Rolig/Sturm 2002; Sturm 2004; Marchart 2005; Mörsch et al. 2009; O'Neill/Doherty 2011; Settele/Mörsch 2012; Sternfeld 2012; Mörsch et al. 2013; Mörsch/Sachs/Sieber 2017; Mörsch/Schade/Vögele 2018; zum Kulturmarketing und Audience Development vgl. Mandel 2005, 2008; Bekmeier-Feuerhahn et al. 2012.