

5. Zusammenfassung und Diskussion: Multimodale Ausstellungsrezeption von Installationskunst

Ich beschäftigte mich in meinem Dissertationsprojekt mit der Analyse der rezeptiven Aneignung von Installationskunst in der Ausstellung *Cloud Cities* von Tomás Saraceno im Hamburger Bahnhof – Nationalgalerie der Gegenwart, Berlin. Die Grundlagen dazu bilden Videodokumente, die ich für die Untersuchung erhoben habe und die das soziale Ereignis von neun unterschiedlichen Ausstellungsbesuchen festhalten. Sie dokumentieren, wie Besucherinnen und Besucher gemeinsam zu zweit oder zu dritt die Ausstellung besuchen. Der empirischen Fallstudie zugrunde liegt die Frage, wie die Besucherinnen und Besucher die raumbasierten Erscheinungsformen der ›Kunstkommunikation durch die Ausstellung‹ rezipieren, das heißt, wie sie die kommunikativen Angebote des architektonisch gebauten, künstlerisch gestalteten und kommunikativ ausgestatteten Ausstellungsraumes nutzen und im Rahmen der ›Kunstkommunikation in der Ausstellung‹ als Hinweise auf die Kunsthaftigkeit von Installationskunst beantworten.

Um das Zusammenspiel von raumbasierter Kunstkommunikation und Rezeption durch die Besucherinnen und Besucher während des Ausstellungsbesuchs zu untersuchen, habe ich drei methodische Verfahren angewendet, die im Rahmen der neueren multimodal orientierten Gesprächsanalyse entwickelt wurden: die visuelle Erstanalyse, die Standbild- und die Videoanalyse. So stellt sich rückblickend die Frage: Zu welchen Einsichten führt die Wahl dieser raum- und interaktionslinguistischen Analysemethoden?

Die Herstellung von Standbildern im Rahmen der visuellen Erstanalyse ist eine sinnvolle Möglichkeit, sich der Fülle der Daten und der Komplexität der sichtbaren Phänomene anzunähern. Der analytische Zugang über die Extraktion von Standbildern und die methodisch motivierte Ausklammerung der Verbalität erlaubt es auf produktive Weise, den Fokus auf die sichtbaren Erscheinungen zu richten. Dadurch ist es möglich, die materielle Beschaffenheit des Raumes in den Blick zu nehmen und einen ersten Einblick in die Rezeptionspraxis zu erhalten. Dabei wird sichtbar, wie sich die Besuchenden in der Ausstellung Installationskunst aneignen und wie sie dies auf multimodale Weise tun. Das auf Sichtbarkeit basierende Vorgehen richtet den analytischen Blick auf körperlich hergestellte Verfahren und stuft die gesprochene Sprache der Kunstkommunikation in deren Relevanz vorerst zurück. Die Extraktion von Standbildern erlaubt es zudem, die Handlungs- und Aktivitätsmöglichkeiten, mit denen sich die Besuchenden zu dem im Raum Vorgefundenen in Beziehung setzen, zu systematisieren. Die dabei entstandenen Kollektionen zu den verschiedenen beobach-

teten Rezeptionsverfahren bilden eine wichtige Grundlage für die Standbild- und Videoanalysen danach. Erst aufgrund der durch die visuelle Erstanalyse sichtbar gewordenen Rezeptionspraxis ist es möglich geworden, spezifische Handlungsweisen im Ausstellungsraum zu identifizieren, mit denen die Kunst und die Ausstellung rezipiert werden. Davon ausgehend können schließlich die verschiedenen Aufgaben rekonstruiert werden, mit denen die Besucherinnen und Besucher während ihres Ausstellungsbesuchs konfrontiert sind und mit denen sie das Problem der Kunstaftigkeit von Installationskunst empirisch lösen.

Um die Vorstrukturierung der Aufgaben durch die verdauerte kommunikative Angebotsstruktur des Raumes sowie den Aufforderungscharakter der materiellen Erscheinungen im Ausstellungsraum detailliert analysieren und beschreiben zu können, erweist sich die Standbildanalyse als ein geeignetes methodisches Verfahren. Sie sensibilisiert den Blick für raumkommunikative Strukturen. Durch die Stillstellung der Videos durch Standbilder kann zudem präzise beschrieben werden, wie die Besuchenden mit körpergebundenen multimodalen Modi wie Körperposition und -haltung, Blickausrichtung, Aufstellung, Gestik etc. auf die materialisierten Angebote reagieren, diese als Hinweise auswerten und körperlich-räumlich beantworten. Der Zeitpunkt des Einfrierens des Standbildes erweist sich für die Analyse als ein entscheidendes Kriterium, denn er prägt die Resultate weitgehend mit. Das Vorher und Nachher des Standbildes kann aufgrund von sichtbaren Hinweisen zwar vermutet, aber nicht immer mit Bestimmtheit rekonstruiert werden. Auch wenn grundsätzlich die Standbilder als eigenständige Analysegrundlagen behandelt werden, ist es bisweilen sinnvoll, das Wissen um die zeitliche Einbettung im Videodokument oder um räumliche Zusammenhänge einzubeziehen, wenn beispielsweise die Datenkonstruktion einen zu engen Blick auf eine räumlich viel umfassendere Situation vermittelt und der Kamerablick die Situation nicht adäquat dokumentieren konnte. Dies ist beispielsweise im Innenraum des Kunstraumes der Fall. Auch kann es sinnvoll sein, bereits generierte Erkenntnisse aus anderen Standbildanalysen einzubeziehen, um Verortungsprobleme zu klären.

Die Frage, wie die Besucherinnen und Besucher die Kunstaftigkeit von Installationskunst im zeitlichen Verlauf des Interaktionsgeschehens auch unter Einbezug der Sprache herstellen, habe ich mittels der multimodalen gesprächsanalytisch orientierten Sequenzanalyse untersucht. Ziel der Videoanalyse ist die Rekonstruktion der interaktiven Lösungen der Aufgaben. Die aus den Standbildanalysen generierten Beobachtungen zur Raum- und Körpergebundenheit von Kunstkommunikation bilden zentrale Beschreibungsgrundlagen für die Rekonstruktion. Die Videoanalyse ermöglicht Einsichten in die Art und Weise, wie die Besuchenden die räumlich-materiellen Erscheinungen als interaktive Ressourcen nutzen, wie sie gemeinsam Interaktionsräume, Wahrnehmungs- und temporäre Rezeptionsräume herstellen, die Bewegungen ko-ordinieren, die Aufmerksamkeit auf den jeweiligen Wahrnehmungsfokus ko-orientieren und in der Anschlusskommunikation die Sinnhaftigkeit von Installationskunst ko-operativ bearbeiten.

Ausgehend vom Hausendorf'schen Modell der Praxis der Kunstkommunikation habe ich in der Arbeit ein Modell der Praxis der multimodalen Kunstkommunikation im Rahmen des ›Kunstkommunikationsraumes‹ entwickelt, in dem Rezeptionsaufgaben durch die raumbasierten, dauer kommunikativen Angebote des gebauten, gestalteten und ausgestatteten Ausstellungsraumes vorstrukturiert und von den Besuchenden körperlich-räumlich vor Ort beantwortet werden. Jeder Aufgabe liegt eine

typische Fragestellung zugrunde, die von den Besuchenden auf unterschiedliche Art und Weise beantwortet wird. Die Besuchenden etablieren beim Beantworten jeder Aufgabe einen für die Ausstellung charakteristischen Raumtyp. Die fünf Aufgaben, die dahinterliegenden Fragen und die durch die verschiedenen Lösungsansätze etablierten Raumtypen lassen sich wie folgt zusammenfassen:

- Bei der Aufgabe ORIENTIEREN geht es um die Frage: **Worum geht es in der Kunst/Ausstellung?** Wenn die Aufgabe bearbeitet wird, dann wird der Ausstellungsraum interaktiv als *polyfokaler Orientierungsraum* etabliert. Die Aufgabe wird vor allem durch Überblicken gelöst.
- Im Zentrum der Aufgabe INFORMIEREN steht die Frage: **Was gibt es über die Kunst/Ausstellung zu wissen?** Dabei zeigt sich der Ausstellungsraum als ein institutionell reglementierter Wissensraum. In *Cloud Cities* sind die Lösungen *Lesen von Wandtexten*, *Benutzen von Handouts*, *Reden mit Museumsmitarbeitenden* und *Lesen von Handlungsanweisungen* zu beobachten.
- Anders bei der Aufgabe BETRACHTEN, bei der auf die Frage **Wie soll die Kunst/Ausstellung ästhetisch untersucht werden?** eine Antwort zu finden ist. Der Raum ist ein *ästhetischer Wahrnehmungsraum*, der durch *Hinschauen* und *Berühren* bearbeitet wird.
- Bei der Aufgabe BEGEHEN rückt die sinnstiftende Bewegung durch die Ausstellung in den Fokus. Die Besuchenden haben eine Antwort auf folgende Frage zu finden: **Wie ist die Kunst/Ausstellung sinnstiftend zu begehen?** Der Ausstellungsraum ist dabei als *sinnstiftender Bewegungsraum* relevant. In *Cloud Cities* können verschiedene Formen von Manövrieren empirisch beschrieben werden.
- PARTIZIPIEREN als fünfte Aufgabe fokussiert die aktive Beteiligung und stellt an die Besuchenden die Herausforderung, eine Antwort auf folgende Frage zu finden: **Wie kann an der Kunst/Ausstellung partizipiert werden?** Sie tun dies durch *Eintreten*, *Eintauchen* und *Mitspielen*. Der Ausstellungsraum wird von den Besuchenden als ein *multisensorischer Handlungsraum* konstruiert.

Die Aufgaben sind in erster Linie fallspezifisch für die Rezeption der Ausstellung von *Cloud Cities* begründet. Sie können aber auch in anderen musealen oder künstlerischen Kontexten grundlegend sein. Beim Besuch von *Cloud Cities* zeigt sich wie bei der Analyse von Situationseröffnungen und Gesprächsanfängen (vgl. Mondada/Schmitt 2010) ein bekanntes Phänomen: Bereits in den ersten Minuten des Ausstellungsbesuchs ist eine Verdichtung von Anforderungen und Aufgaben zu beobachten. Die fünf Aufgaben machen sich bei allen Besucherduos und -trios bereits kurz nach dem Eintreten in den Ausstellungsraum in den ersten Momenten des Ausstellungsbesuchs noch im architektonisch überhöhten Eingangsbereich durch folgende handlungsorientierte Aufgabenlösungen bemerkbar: *Überblicken* (ORIENTIEREN), *Lesen von Wandtexten* (INFORMIEREN), *Hinschauen* (BETRACHTEN), *Manövrieren* (BEGEHEN) und *Eintreten* (PARTIZIPIEREN). Dennoch würde es nicht genügen, nur die Anfänge von Ausstellungsbesuchen zu rekonstruieren, da damit der künstlerischen Gestaltung des Ausstellungsraumes zu wenig Rechnung getragen würde. Vor allem die Lösungen *Eintauchen* und *Mitspielen* für die in *Cloud Cities* konstitutive PARTIZIPATIONS-Aufgabe werden ausstellungsdramaturgisch erst am Ende des gestalteten Ausstellungsraumes relevant.

Die Tatsache, dass die rekonstruierten Aufgaben in der Fallstudie analytisch getrennt voneinander behandelt wurden, ist kein Indiz dafür, dass sie auch von den Besuchenden getrennt und nacheinander beantwortet werden. Vor allem die Interaktionsanalysen haben gezeigt, dass im Verlauf weder die Aufgaben noch die Lösungen klar zu trennen sind, dass sie sich bisweilen auch überlappen. Es kann sein, dass sich während der Bearbeitung einer Aufgabe eine andere Aufgabe kurzzeitig bemerkbar macht. Ein solch dazwischengeschobenes Problem will dann prioritär gelöst werden. Beispielsweise kann die Anschlusskommunikation an die gelöste Aufgabe INFORMIEREN durch *Lesen von Wandtexten* mit der Lösung von ORIENTIEREN durch *Überblicken* verbunden werden. Oder beim *Eintreten* wird zwar die Aufgabe PARTIZIPIEREN gelöst, die Lösung kann aber durch die Aufgabe BETRACHTEN und das *Hinschauen* auf ein spezifisches Wahrnehmungsobjekt motiviert sein. Auch spielt BEGEHEN eine zentrale Rolle, wenn die Besuchenden ihre Körper durch den Installationsraum *manövriren*. Der Übergang von *Überblicken* zu *Hinschauen* kann sehr fließend sein. Er zeigt sich vor allem dann, wenn zuerst die Aufgabe ORIENTIEREN angegangen wird, dann aber der Blick bei einem spezifischen Wahrnehmungsobjekt hängen bleibt, dieses beispielsweise durch adressatenorientiertes Zeigen fokussiert und in den gemeinsamen Wahrnehmungsfokus gerückt wird. In *Cloud Cities* wird die Aufgabe PARTIZIPIEREN durch *Eintreten* oft in Verbindung mit BETRACHTEN durch *Hinschauen* bearbeitet, wenn Wahrnehmungsobjekte im installativen Raum in den visuellen Fokus rücken. Während die Besuchenden in die künstlerisch gestalteten Räume *eintauchen* und so PARTIZIPIEREN, werden sie auf die Lösungsmöglichkeit des *Mitspielens* aufmerksam. Das *Lesen von Handlungsanweisungen* ist eine Möglichkeit, INFORMIEREN zu lösen; sie wird meist unauffällig realisiert oder sie ist bereits durch das *Reden mit Museumsmitarbeitenden* vorweggenommen und bearbeitet worden.

Nicht alle Aufgaben werden von allen Besuchenden bearbeitet. Während ORIENTIEREN zu Beginn des Ausstellungsbesuchs von allen durch mehr oder weniger ausgeprägtes *Überblicken* gelöst wird, nehmen nur wenige Besucherinnen und Besucher am Ende der Halle die Aufgabe PARTIZIPIEREN wahr und bearbeiten sie durch *Eintauchen* oder *Mitspielen*. Vielmehr bleiben die meisten vor den begehbarsten Ballonmodulen stehen und rezipieren diese durch das Bearbeiten der Aufgabe BETRACHTEN aus der Distanz. Dabei rücken sie weniger die Benutzbarkeitshinweise, die ein *Eintauchen* oder *Mitspielen* nahelegen, in den Fokus, vielmehr werten sie die Betrachtbarkeitshinweise des gestalteten und sozial genutzten Raumes aus, indem sie genau *hinschauen* und so die begehbarsten Strukturen unter Kunstverdacht stellen.

Wie lösen die Besuchenden die verschiedenen Aufgaben? Wie konstituieren sie die Kunstaftigkeit von Installationskunst? Welche Verfahren wenden sie an? Welche Ergebnisse hat die empirische Untersuchung zutage gefördert? Ich habe die fünf Aufgaben, die der Kunstkommunikationsraum an die Besuchenden stellt, und deren Lösungen und Ergebnisse in zwei verschiedenen Tabellen (Abb. 27/28) zusammengefasst und dargestellt. Im Folgenden werde ich zuerst die körperlich-räumlichen Realisierungen und dann die pragmatisch-semantischen Aspekte der multimodalen Lösungen einzelner Aufgaben erläutern und diskutieren.

Ich beginne mit den körperlich-räumlichen Realisierungen der Aufgabenlösungen, wie sie vor allem durch die Standbildanalysen sichtbar werden (Abb. 27): Beim Bearbeiten der Aufgaben richtet sich der *Fokus der Aufmerksamkeit und Wahrnehmung* auf unterschiedliche materielle und dauer kommunikative Erscheinungen der Aus-

stellung. Dabei zeigen die Besuchenden an, was sie unter Kunst- und Ausstellungsverdacht stellen. Bei der Bearbeitung der Aufgabe ORIENTIEREN rückt der gesamte gebaute und gestaltete Ausstellungraum als *polyfokaler Schauraum* in den Wahrnehmungsfokus der Besuchenden. Bei den Lösungen der Aufgabe BETRACHTEN werden Elemente des gestalteten Ausstellungsraumes durch die visuelle und taktile Aufmerksamkeit fokussiert. Die durch Seile in den Raum gespannten Kugelobjekte können als *Wahrnehmungsobjekte* oder *Berührobjekte* fungieren. Die gespannten Seile können aber die Begehbarkeit des Raumes prägen, zu *Hindernissen* werden und die Besuchenden herausfordern, die Aufgabe BEGEHEN entsprechend aufmerksam zu lösen. Die *offenen Installationsräume* und der geschlossene, nur durch eine Tür zugängliche *Kunstraum* geraten beim PARTIZIPIEREN unter Kunstverdacht, indem die künstlerisch gestalteten Räume von den Körpern betreten werden können. Die Besuchenden treten dabei zwischen die Seile und werden beim *Eintreten* gleichsam von den Leerräumen ›aufgenommen‹. Oder sie nehmen das Prozedere der spezifischen Vorkehrungen auf sich, um in den geschlossenen Kunstraum und in eine andersartige Raumatmosphäre *eintauchen* zu können. Beim Betreten des Kunstraumes in luftiger Höhe wird die gespannte Folie beim *Mitspielen* als gegenständlicher Bühnen-Aktant wirksam, indem dieser die Körper formt und ebenso von ihnen geformt wird. Für die Bearbeitung der Aufgabe INFORMIEREN stehen schriftbasierte Kommunikationsmedien des ausgestatteten Raumes zur Verfügung, die lokostatisch in Form von *Wandtexten*, semi-lokostatisch als *Instruktionen* auf Hinweistafeln oder Aufkleber und lokomobil in Form von *Handouts* genutzt werden können. Sie kommunizieren ›über die Kunst‹ und vermitteln Wissen zur Ausstellung. Sie informieren auch über die Nutzungsweisen. Es gibt im Ausstellungsraum zudem institutionelle *Museumsmitarbeitende*, mit denen die Besuchenden im Gespräch die Kunstaftigkeit von Installationskunst interaktiv herstellen können.

Während der Bearbeitung der fünf Aufgaben stellen die Besuchenden temporäre *Aneignungs- und Rezeptionsräume* unterschiedlicher Art und Ausdehnung her, die sich zwischen ihren Körpern und ihrem jeweiligen Wahrnehmungs- und Aufmerksamkeitsfokus aufspannen. Mit der visuell-körperlichen Orientierung auf den Schauraum stellen die Besuchenden während des ORIENTIERENS einen *Anschauungsraum* her. *Leseräume* werden sowohl in Bezug zum Wandtext als auch zur Hinweistafel beim Lösen der Aufgabe INFORMIEREN etabliert. Beim Benutzen der Handouts kann abwechselnd ein (*Bild-)**Lese- und Anschauungsraum* zum Schauraum hin entstehen. In den Gesprächen mit den Mitarbeitenden werden *Interaktionsräume* zwischen den Gesprächsteilnehmenden hergestellt und auch wieder aufgelöst. Befinden sich die Besucherinnen und Besucher vor oder unter einem Wahrnehmungsobjekt und bearbeiten die Aufgabe BETRACHTEN, stellen sie einen hindernisfreien *Betrachtungsraum* her. Die Kontaktzone der Finger, Hände oder Füße auf verschiedenen Oberflächen, Volumen oder Objekten während des ›taktilen Betrachtens‹ durch *Berühren* bildet den *Berührraum*, der oft nur eine Fläche mit geringer Ausdehnung ist. Wenn die Besuchenden in geschlossene, atmosphärisch gestimmte Installationsräume eintreten, entstehen *dezentrierte multisensorische Wahrnehmungs- und Verweilräume*. Nutzen sie die Raumangebote zum Handeln und Spielen, agieren sie im *Aktionsraum*.

PARTIZIPIEREN	BEGEHEN	BETRACHTEN	INFORMIEREN	Aufgaben	Frage	Raumtyp der Ausstellung	Lösungsansatz	Aufmerksamkeits- und Wahrnehmungsfokus	Aneignungs- und Rezeptionsraum der Installationskunst	Aufmerksamkeits- und Wahrnehmungsorientierung	Aufgabentypische Figur
				Orientieren	Worum geht es in der Kunst/Ausstellung?	Polyfokaler Orientierungsraum	Überblicken	Polyfokaler Schauraum (gesamter Ausstellungsraum)	Anschauungsraum	face-to-room	Voyeur
Wie kann an der Kunst/Ausstellung partizipiert werden?	Wie ist die Kunst/Ausstellung zu begehen?	Ästhetischer Wahrnehmungsraum	Reglementierter Wissenstraum	Was gibt es über die Kunst/Ausstellung zu wissen?		Lesen von Wandtexten	Wandtext (Saalttext, Wandtext Biografie)		Leseraum	face-to-text	Leser
				Benutzen von Handouts	Handouts und Schauraum (Zeichnung und Texte)		(Bild-)Leseraum und Anschauungsraum			face-to-text face-to-room	Multitasker
				Reden mit Museumsmitarbeitenden	Mitarbeitende des Museums (Livespeaker, Aufsichtspersonen)		Interaktionsraum			face-to-face	Geprächsteilnehmer
				Lesen von Instruktionen	Instruktionen (Aufkleber, Hinweistafeln)		Leseraum			face-to-text	Instruierter
				Hinschauen (und Zeigen)	Wahrnehmungsobjekt (Kugelobjekte)		Betrachtungsraum			face-to-object	Betrachter (Vermittler Adressat)
Wie kann an der Kunst/Ausstellung partizipiert werden?		Sinnstiftender Bewegungsraum	Multisensorischer Handlungsraum	Berühren	Berührobjekt (Bodenobjekte, Seile, Netze, Pflanzen, Verankerungsscheiben)		Berührraum			body-to-object face-to-object	Anfasser (Beobachter)
				Manövrieren	Hindernisse (Seile, Besucher)		Bewegungsraum				Fußgänger
				Eintreten	Installationsraum (offener, durch Seile markierter Raum mit Wahrnehmungsobjekt)		Multidimensionaler Wahrnehmungs- und Begehungsraum			face-to-object body-to-object	Dezentrierter Rezipient
				Eintauchen	Kunstraum (geschlossener Installationsraum, durch Tür zugänglich)		Multisensorischer und dezentrierter Wahrnehmungs- und Verweilraum			body-to-room face-to-room	Prosument
				Mitspielen	Aktant (Luftkissen als Bühne)		Aktionsraum			body-to-object	Akteur

Abb. 27: Aufgaben des Kunstkommunikationsraumes: Körperlich-räumliche Realisierungen der Lösungen der Besuchenden

Aufgaben	Lösungs-ansatz	multimodale Lösungen (Handlungsformate, Strategien, Verfahren)	Funktion der Lösungen	Bedeutung und Status von Installationskunst
ORIENTIEREN	Überblicken	Raumorientiertes, dynamisches visuelles Wahrnehmen durch: Gehen, Verweilen	Ausstellungsorientierung als Vorschau, Rückblick oder Rückschau auf den Ausstellungsbesuch	Gesamtraum-inszenierung
INFORMIEREN	Lesen von Wandtexten	Stilles, solitäres Lesen oder lautes, gemeinsames Lesen durch: Paraphrasieren, lautes Vorlesen, Zusammenfassen	Wissenskommunikation der Institution, als Vorwort oder Nachwort zur Ausstellung	Wissenobjekt
	Benutzen von Handouts	Solitäres oder gemeinsames Betrachten und Lesen durch: vergleichendes, befragendes Wahrnehmen, Lesen beim Warten etc.	Medial vermittelte Anregung zur Sinnkonstitution während der situativen Nutzung im Ausstellungsraum	Verräumlichtes Wissen
	Reden mit Museumsmitarbeitenden	Normative oder informelle Gespräche durch: Kontrolle zur Ausstellung zu Kunsträumen, Regeln durchsetzen, Gesprächsangebot etc.	Klärung des Gesprächsrahmens und der Frage: Was geht hier eigentlich vor?	Gesprächsthema
	Lesen von Handlungsanweisungen	Schnelles lesendes Erfassen	Befolgung und Ausführung der Handlungsanweisungen	Disziplinierungsraum
BETRACHTEN	Hinschauen (und Zeigen)	Objekt- und detailfokussiert, visuelles Wahrnehmen durch: Zeigen mit Zeigefinger, mit Papierobjekten, adressatenorientiert	Fokussierung der Wahrnehmung, der Bewegung und des kommunikativen Handelns, Erkenntnisgewinnung und Bedeutungsgenerierung	Exponat
	Berühren	Wiederholtes taktil-haptisches Wahrnehmen von Oberflächen, Druck, Stabilitäts-, Spannungsverhältnissen durch: Drücken, Zupfen, Umfassen, Tippen, Stupsen, Ziehen etc.	Überprüfung einer visuell generierten These und Aktivierung der Bedeutungsproduktion durch den Tastsinn	Profanes Produkt
BEGEHEN	Manövrieren	Darübersteigen, Unterschreiten, Umgehen, Entlangschreiten, Wenden durch: Überstreifen, Nachahmen, Inszenieren, bilaterales/unilaterales Gehen, visuelles Abtasten	Aufmerksamkeitssteigerung in Bezug auf den gestalteten und sozial genutzten Raum sowie auf den gehenden Körper, Aktivierung des Bewegungspotenzials	Hindernisparcours
PARTIZIPIEREN	Eintreten	Daruntertreten, Davortreten, Betreten, Dazwischentreten	Bewusstwerdung der eigenen Situationsräumlichkeit innerhalb eines vernetzten Raumes, Aktivierung des Bewegungspotenzials	Vernetztes Territorium
	Eintauchen	Multisensorisches und dimensionales Wahrnehmen, Bildung von Projektionsräumen durch: Sitzen, Liegen, Hocken, Stehen	Erlebbarkeit und Bewusstwerdung der immersiven Wirkung des Raumes, Sensibilisierung für die Ko-Präsenz von Besuchenden	Soziales Immersionsmedium
	Mitspielen	Regressiv-spielerisches Bewegen sowie Verweilen durch: Krabbeln, Robben, Kriechen, Sitzen, Liegen, Kauern, Hocken etc.	Aktivierung des Bewegungspotenzials, Erlebbarkeit von sozialer Relationalität, Etablierung von sichtbarer Teilhabe	Interaktive Bühne

Abb. 28: Aufgaben des Kunstkommunikationsraumes: Pragmatisch-semantische Aspekte der multimodalen Lösungen

Die so gebildeten Rezeptionsräume sind nicht statisch, auch die Dauer der Realisation kann unterschiedlich lang sein. Besonders die *Berührräume* sind augenblickhaft geprägt, während die *multisensorischen und dezentrierten Rezeptionsräume* eine gewisse Zeit aufrechterhalten werden. Die Bildung von Aneignungs- und Rezeptionsräumen ist nicht an Interaktion gebunden. Sie können individuell, mit anderen Besuchenden ko-ordiniert oder in geteilter Aufmerksamkeit hergestellt werden. Auch kann deren Ausdehnung die gesamte Halle umfassen (*Anschauungsraum*) oder nur auf einen Punkt (*Berührraum*) bezogen sein.

Installationskunst weist zudem den Besucherinnen und Besuchern neue aufgabenspezifische Rollen zu, die in der Arbeit als *›Figuren‹* bezeichnet werden. Bei der Rezeption von Installationskunst agieren sie nicht mehr als traditionelle *›Kunstbetrachter‹*, welche die Kunst kontemplativ, still und aus der Distanz mit »bürgerliche[m] Blick« (Bennett 2010) wahrnehmen. Auch sind sie weder »passive Empfänger eines durch künstlerische Medien repräsentierten Inhalts« (Bahtsetzis 2006: 13) noch ein wanderndes und gesichtloses Phänomen (vgl. O'Doherty 1996: 39). Wenn die Besuchenden in die Installationen eintreten, eintauchen oder sie sogar spielerisch nutzen, werden sie vom künstlerischen Setting in Szene gesetzt. Im Kunstkommunikationsraum werden sie so sichtbarer Teil der Installationskunst. Während sie entsprechende Lesbarkeits-, Benutzbarkeits- oder Betrachtbarkeitshinweise beantworten, werden sie vom Ausstellungsraum in den folgenden *aufgabentypischen Figuren* konfiguriert: als *Voyeur* durch ORIENTIEREN, als *Betrachter (Vermittler, Adressat)* und *Anfasser (Beobachter)* durch BETRACHTEN, als *Multitasker, Leser, Gesprächsteilnehmer* und *Instruierter* durch INFORMIEREN, als *Fußgänger* durch BEGEHEN und als *dezentrierter Rezipient, Prosument* oder als *Akteur* durch PARTIZIPIEREN.

Die visuellen und körperlichen Ausrichtungen der Aufmerksamkeits- und Wahrnehmungsorientierungen sind relevant bei der Herstellung von Bedeutung. Sie sind grundsätzlich nicht auf Interaktion angewiesen. Sie werden stets individuell realisiert, können aber ko-orientiert, ko-ordiniert oder ko-operiert hergestellt werden. Bei der Bearbeitung der Aufgabe BETRACHTEN ist die visuelle Wahrnehmung *face-to-object*-orientiert und beim *Berühren* ist die taktile Wahrnehmung *body-to-object* auf ein Objekt gerichtet. *Face-to-object*-Wahrnehmungsausrichtungen können auch beim Lösen der Aufgabe PARTIZIPIEREN durch *Eintreten* beobachtet werden. Bei den *face-to-room*-Orientierungen sind die Besuchenden nicht auf ein spezifisches Objekt fokussiert, sondern auf die Wirkung des gesamten Raumes, wie dies beim ORIENTIEREN durch *Überblicken*, beim INFORMIEREN durch das *Benutzen von Handouts* und bei der Aufgabe PARTIZIPIEREN durch *Eintauchen* der Fall ist. Texte und Bilder der Handouts werden während des INFORMIERENS in *face-to-text*-Orientierungen rezipiert. Dies geschieht beim *Lesen von Wandtexten, Lesen von Handlungsanweisungen* und *Benutzen von Handouts*. Und schließlich werden *face-to-face*-Interaktionssituationen hergestellt, wenn sich die Besuchenden durch das *Reden mit Museumsmitarbeitenden* in Gesprächen informieren. Es gibt aber auch Aufgaben, bei denen nicht das Lesen von Texten oder die visuelle Wahrnehmung im Fokus der Rezeption steht, sondern die Aufmerksamkeit auf die Wahrnehmung des Körpers gelenkt ist. Wenn die Besuchenden Objekte durch *Berühren* erkunden und mit dem Finger, der Hand oder dem Fuß die Oberfläche eines Objekts oder dessen Materialität erspüren, werden die Erkenntnisse durch den direkten körperlichen Kontakt *body-to-object* generiert.

Die Besucherinnen und Besucher sind mit dem ganzen Körper auf den gegenständlichen Aktanten bezogen und formen diesen, wenn sie die Aufgabe PARTIZIPIEREN durch *Mitspielen* lösen. Auch beim BEGEHEN durch *Manövrieren* und PARTIZIPIEREN durch *Eintreten* sind sie körperlich auf die Hindernisse orientiert, meistens aber berühren sie sie nicht. *Body-to-room*-Orientierungen sind bedeutungsvoll, wenn der gesamte sinnlich wahrnehmende Körper in die Rezeption des Raumes einbezogen ist. Dies ist vor allem beim *Eintauchen* der Fall, was aus der Begehbarkeit eines atmosphärisch besonders bestimmten Installationsraumes resultiert.

Nun sollen die multimodalen Lösungen fokussiert werden (Abb. 28). Zusammenfassend kann man festhalten, dass in der Ausstellung von Tomás Saraceno zwei semantisch aufgeladene Grundformen von *Cloud Cities* von den Besuchenden als bedeutungsvoll etabliert werden: die gespannten Seile, die alles miteinander verbinden, sowie die Kugelobjekte oder die begehbaren Raumkapseln, die als Wahrnehmungsobjekte oder als begehbarer Kunsträume in den Hallenraum eingespannt sind. Die semantische Qualität der Seile wird von den Besuchenden als Vernetzung oder Spinnfäden, die bepflanzten Kugelobjekte als belebte Strukturen thematisiert oder als Verkleinerungen des Universums gedeutet. Saracenos Installationskunst wird von ihnen als etwas imaginiert, das sich mit der Architektur verbindet. Sie scheint Großes und Kleines, Organisches und Anorganisches, Flora und Mensch, die eigene Existenz und das Universum, Funktionales und Künstlerisches zusammenzubringen sowie ökologische und soziale Zusammenhänge erfahrbar zu machen. Die Besuchenden lösen die einzelnen Aufgaben auf multimodale Weise. Ich fasse zusammen, wie sie diese auch im Hinblick auf pragmatisch-semantische Aspekte lösen:

Treten die Besucherinnen und Besucher in die Ausstellung ein, motiviert die gebaute und künstlerisch eingeräumte Ausstellungshalle des Hamburger Bahnhofs nicht nur zum gehenden, sondern vor allem zum verweilenden, raumorientierten visuellen Wahrnehmen. ORIENTIEREN ist eine Aufgabe, die auch im Alltag beim Eintreten in unbekannte Räume relevant wird. In *Cloud Cities* wird die Lösung *Überblicken* durch den gebauten (balkonartige Erhöhung, Treppe, offene Ausstellungshalle, freie Bodenfläche) und gestalteten Ausstellungsraum (Ballonmodule, Seile) raumkommunikativ nahegelegt. Sie ist ein intendierter Teil der Kommunikationsbemühungen des Künstlers. Saraceno hat die Ausstellung für das im Eingangsbereich der Ausstellung lokalisierte, überblickende Auge entworfen. Dies wird auch medial durch die für das Publikum zugängliche Zeichnung des Handouts vermittelt. Die Kugelobjekte scheinen für die Realisation eines Überblicks von dieser Position aus im Raum inszeniert worden zu sein. *Überblicken* wird in einem raumorientierten und dynamischen Blickverhalten realisiert, das nicht auf ein einzelnes Objekt, sondern auf den ganzen Raum bezogen ist. In pragmatischer Hinsicht ermöglicht das *Überblicken* den Besuchenden eine erste Orientierung über die Ausstellung vor Ort. Im Eingangsbereich fungiert es zu Beginn des Besuchs im Sinne einer Vorschau oder als Rückschau an dessen Ende. Nach dem Wenden am Hallenende wird architektonisch ein Rückblick auf die Rückseite der Ausstellung ermöglicht. Die Sinnhaftigkeit von Installationskunst wird von den Besuchenden dabei als eine ortsspezifische *Gesamtraumszenierung* etabliert.

Die Aufgabe BETRACHTEN ist eine zentrale kunst- und ausstellungsspezifische Aufgabe, die das Museum sozialtopografisch nahelegt, indem es Objekte für den Blick des Publikums ausstellt. Die visuelle und selbstzweckhafte Wahrnehmung spielt in der Ausstellung von Installationskunst eine zentrale Rolle. Gemeinsames *Hinschauen*

(und *Zeigen*) ist eine beliebte soziale Praxis im Ausstellungsraum. Um Wahrnehmungsobjekte während der Interaktion in den gemeinsamen Wahrnehmungsfokus zu rücken, wird das *Hinschauen* durch Zeigegesten mit dem Zeigefinger oder mit Papierobjekten (wie Eintrittskarten, Handouts) organisiert. Im *Hinschauen* auf Sehenswertes wird der Zugzwang sowohl zum Wahrnehmen als auch jener zum *Zeigen* relevant. Die Aufgabe **BETRACHTEN** wird meistens durch objekt- oder detailfokussiertes Wahrnehmen auf ko-orientierte Weise gelöst. *Hinschauen* (und *Zeigen*) motiviert zudem zum ko-ordinierten Bewegen auf das Wahrnehmungsobjekt hin und zum ko-operativen kommunikativen Handeln, um während des Verweilens vor dem Objekt gemeinsam Sinn zu erzeugen. In pragmatischer Hinsicht werden beim *Hinschauen* die Wahrnehmung, die Bewegung und das kommunikative Handeln auf das Wahrnehmungsobjekt fokussiert mit dem Ziel der Erkenntnisgewinnung und der Bedeutungsproduktion. Dabei wird die Kunstaftigkeit von Installationskunst und deren Status als *Exponat* etabliert. *Hinschauen* impliziert Nähe. Die Offenheit und Überblickbarkeit des Ausstellungsraumes legt es jedoch nahe, den Blick auch auf Dinge in der Ferne des Raumes zu lenken, was in der Interaktion durch adressatenorientiertes *Zeigen* realisiert wird.

Im Gegenzug zu *Hinschauen* ist *Berühren* eine handlungspraktische Lösung, die zu den Grundbedürfnissen des Menschen zählt. Sie ist nicht ausstellungs- und kunstspezifisch konnotiert. Durch das Befühlen, Betasten und Begreifen physischer Objekte und das taktile Wahrnehmen von Materialisierungen wird das Denken beeinflusst. Dass die Besuchenden die Ausstellung auch haptisch entdecken wollen, wird in den empirischen Daten offensichtlich. Sie erkunden Oberflächenstrukturen, Druck, Stabilitäts- und Spannungsverhältnisse der installativen Arbeiten oder deren Machart durch exploratives Wahrnehmen mit den Fingern, Händen, Schuhen oder dem ganzen Körper. Explizit oder implizit sind Berührungen von der Absicht motiviert, eine visuell generierte These haptisch zu überprüfen und die Bedeutungsproduktion durch den Tastsinn zu aktivieren. Die Besuchenden drücken oder tippen mehrmals auf die Objekte, zupfen, umfassen, umgreifen oder stupsen sie. Dabei rückt Installationskunst nicht als ein wertvolles *Exponat*, sondern vielmehr *profan* als hergestelltes *Produkt* ins Zentrum. Berührhandlungen werden meist vom Interaktionspartner oder von der -partnerin (oder von der Aufsichtsperson) beobachtet. Mit *Berühren* zeigt sich die multimodal verstandene Kunstkommunikation als eine »riskante Kommunikationspraxis« (Hausendorf 2005). Denn das Realisieren von haptischen Erfahrungen hat im Museum schon lange einen schlechten Ruf. *Berühren* stellt eine Aufgabenlösung dar, in der die Machtverhältnisse im Sinne von Bourdieu offen zutage treten, wenn das Museum die Berührverbot-Regel durchsetzt. Es stellt sich aber die Frage, ob diese traditionelle Regelung in einer Ausstellung von benutz- und begehbareren Werken der Installationskunst sinnvoll ist. Denn bei allen Besuchenden ist zu beobachten, dass nach erfolgter institutioneller Sanktion das *Berühren* nicht eingestellt wird, im Gegen teil: Die Möglichkeit, erwischt zu werden, regt zu weiteren Berührungen an, was durch vorgängige raumorientierte Blicke offensichtlich wird. Zudem wird das *Berühren*-Wollen und das Dabei-nicht-erwischt-Werden kommunikativ auffallend oft thematisiert. Auch der Künstler zeigte sich bei meinem Besuch in seinem Studio und im persönlichen Gespräch erstaunt über die sanktionierenden Maßnahmen von Seiten der Institution. Tatsächlich war beispielsweise in der Ausstellung *On Air* im Palais de Tokyo in Paris (17.10.2018-06.01.2019) das *Berühren* intendierter Teil der rezeptiven Aneignung einer Netzinstallation, in der die gezupften Seilabspannungen akustisch

übersetzt den Raum sogar erklingen ließen. Es gab institutionelle Kommunikatoren vor Ort, welche die Berührhandlungen nicht maßregelten, sondern über die Herstellungsweise der Installation informierten und zum sorgfältigen Umgang mit den Seilabspannungen anregten. Dort erlebte ich das Potenzial realisiert, das ›Berührverbot‹ in ein ›Berührangebot‹ und das Museum von einem ›objektorientierten‹ in ein ›besucherorientiertes‹ zu transformieren, indem die Institution zum vorsichtigen und verantwortungsvollen Umgang mit der materiellen Umwelt anregte.

Traditionellerweise organisiert ein Museum im *white cube* die Ausstellungen so, dass alles ferngehalten wird, was die Wahrnehmung von Kunst stören könnte. Das Publikum wird so durch den Ausstellungsraum geführt, dass es sich ohne Hindernisse und Störfaktoren den optischen Phänomenen in distanzierter Betrachterhaltung widmen kann. Der Ausstellungsraum von *Cloud Cities* ist hinsichtlich der Begeh- und Betretbarkeit vor allem ein durch gespannte Seile hindernisgeprägter Raum. Die Besucherinnen und Besucher sind herausgefordert, den Körper so durch den Raum zu manövrieren, dass sie nicht mit den Seil-Hindernissen oder anderen Besuchenden kollidieren. Die Bedeutungsgenerierung beim Lösen der Aufgabe BEGEHEN geschieht durch *Manövrieren*, genauer gesagt durch *Darübersteigen*, *Unterschreiten* oder *Entlangscreiten* und wird körperlich hergestellt. *Manövrieren* regt zur Aufmerksamkeitssteigerung des sich bewegenden Körpers in Bezug zum Raum an und aktiviert das Bewegungspotenzial. *Manövrieren* wird im Ausstellungsraum durch nachahmendes Bewegen, durch Übertreiben oder durch bewusstes Inszenieren als ein spezifisches Bewegungsergebnis hervorgehoben. Das visuelle Abtasten des Bodens oder des Raumbereichs in der Gehrichtung ist die Voraussetzung, damit *Manövrieren* kollisionsfrei gelingt. Das gemeinsame *Manövrieren* wird durch ein bilaterales oder unilaterales Koordinationsverhalten gelöst. Installationskunst wird dabei von den Besuchenden als *Hindernisparcours* etabliert.

Der Kunstkommunikationsraum *Cloud Cities* verspricht eine partizipative Aneignungsweise, wie im Saaltext zu lesen ist: »Die Ausstellung vereinigt in einer den ganzen Raum der historischen Halle einnehmenden Installation erstmal rund 20 seiner Arbeiten, die der Besucher teilweise betreten und damit eine räumliche Situation für sich entdecken kann.« (Abb. 6, im Anhang) Die Aufgabe PARTIZIPIEREN wird denn auch durch *Eintreten*, *Eintauchen* und *Mitspielen* gelöst. Der durch begehbarer Installationen künstlerisch gestaltete Ausstellungsraum legt diese Lösungen nahe und rückt so die Kunstaftigkeit durch Teilhabe und Teilnahme in den Fokus. Die Ausstellung bietet also die Möglichkeit, die Werke nicht nur aus der Distanz zu betrachten, sondern mitten in die installativen Arbeiten treten zu können. Beim *Eintreten* in einen durch gespannte Seile territorial markierten und die Besuchenden umgebenden Raum liegt der Wahrnehmungsfokus auf der Verortung des Körpers in Bezug zu den Abspannungen und den im Raum eingespannten Objekten. Es gibt mehrere Möglichkeiten, sich im Installationsraum zu positionieren. Je nachdem, wo sich das Wahrnehmungsobjekt befindet, lösen die Besuchenden die Aufgabe durch *Daruntertreten*, *Davortreten*, *Betreten* oder *Dazwischenentreten*. Beim *Eintreten* geht es also um das Bewusstwerden der eigenen Situationsräumlichkeit sowie um die Reflexion der eigenen körperlichen Positionierung innerhalb eines *vernetzten Territoriums*.

Die Ausstellung stellt einen großen, geschlossenen und immersiv bestimmten Installationsraum zur Verfügung, der durch eine Schleuse betreten werden kann. Beim *Eintauchen* in den geschlossenen Kunstraum wird der Körper zum dezentrierten

Wahrnehmen nach oben, nach unten oder zur Seite multisensorisch aktiviert. Die Besuchenden nutzen den Kunstraum in den verschiedenen Präsenzmodi Stehen, Sitzen oder Liegen und zelebrieren in zahlreichen Nutzungsformen die Freiheit des multisensorisch wahrnehmenden Körpers. Dabei geht es bei der realisierten Lösung der Aufgabe PARTIZIPIEREN durch *Eintauchen* um das Bewusstwerden der immersiven Wirkung des Raumes, was u.a. durch das Bilden von Projektionsräumen geschieht. Installationskunst wird dabei als ein *soziales Immersionsmedium* etabliert. Die Besucherinnen und Besucher werden in den Kunsträumen zudem für die körperliche Ko-Präsenz von weiteren Anwesenden sensibilisiert, was zu spontan initiierten Kommunikationsanlässen führen kann.

Der Kunstraum bietet sich zudem zum Ausprobieren von Bewegungsmöglichkeiten und zum *Mitspielen* an. Beim spielerischen Benutzen der räumlich-vorstrukturierten Versuchsanordnung wird der gesamte Körper aktiviert. Durch regressive Bewegungsformen wie Krabbeln, Robben, Kriechen, Purzelbaum-Schlagen oder durch Verweilen im Liegen, Hocken, Sitzen etc. wird die Teilhabe am Kunstwerk realisiert und die Aufgabe PARTIZIPIEREN gelöst. Dabei werden die Mitspielenden auf der Bühne über den Köpfen der Zuschauenden so inszeniert, dass sie die Aufgabe auch für deren Blick lösen. Das *Mitspielen* lässt sie soziale und interaktive Verhältnisse erleben. Installationskunst wird als *interaktive Bühne* für Bewegungsspiele relevant.

Beim Lösen der installationsspezifischen Aufgabe PARTIZIPIEREN durch *Eintreten*, *Eintauchen* und *Mitspielen* werden die Besuchenden nicht als kognitive Kunstkonsumennten angesprochen, sondern sie werden vor allem körperlich aktiviert und in ein partizipierendes Verhältnis zu den Installationen gesetzt. Die Distanz zu den Kunstwerken ist aufgelöst. Die Aufmerksamkeit bei der Lösung dieser Aufgabe wird auf den Körper, seine Wahrnehmungs-, Bewegungs- und Handlungsmöglichkeiten sowie auf die Sinnestätigkeiten gelenkt. Die Kunstaftigkeit der Installationen wird multimedial im körperlichen Tun hergestellt. Die Lösungen *Eintreten*, *Eintauchen* und *Mitspielen* lassen die Besuchenden vor allem an der kommunikativen Produktion von Sichtbarkeit des Kunstaften körperlich teilhaben und mitgestalten. Während *Eintreten* in die installierten territorial geprägten Räume von den Besuchenden ohne Weiteres realisiert werden kann, verlangen die Lösungen *Eintauchen* und *Mitspielen* einen Zusatzaufwand wie das Ausziehen und Deponieren der Schuhe, das Ablegen der Taschen, das Begehen der Treppen oder lange Wartezeiten. Dieser Aufwand wird vorgängig nicht kommuniziert. Die Partizipierbarkeit an den Kunsträumen stellt daher ein Problem dar, das die Institution durch die Bereitstellung kommunikativer Maßnahmen zu bearbeiten hat. In *Cloud Cities* wird dieses durch einen spezifischen, hinterbühnenartigen Raumbereich kommunikativ gelöst mittels einer steilen Zugangstreppe und eines Schleuseneingangs. Es gibt Instruktionstafeln mit Hinweisen zur Regelung der Benutzbarkeit, der rechtlichen Verantwortung und Haftung sowie zusätzliches Personal. Die Begehbarkeit von Installationskunst transformiert diesen Ausstellungsraumbereich in eine funktional geprägte, zweckorientierte Zugangszone, in der kaum mehr etwas unter Ausstellungs- und Kunstverdacht steht.

Der Ausstellungsraum ist auch ein mit Kommunikationsmedien ausgestatteter Raum, in dem zur Kunst und zur Ausstellung kommuniziert wird. Er bietet verschiedene Möglichkeiten, die Aufgabe INFORMIEREN zu bearbeiten, wie durch das *Lesen von Wandtexten*, *Benutzen von Handouts*, *Lesen von Handlungsanweisungen* und *Reden mit Museumsmitarbeitenden*. Dazu ist der Ausstellungsraum räumlich und sozial mit schrift-

lichen und mündlichen Kommunikationsangeboten vorstrukturiert. Die Besuchenden verstehen die Wandtexte als ein ›Gespräch mit dem Künstler‹ oder als ein Angebot der Institution, das Wissen fach- und fremdsprachlich zur Ausstellung vermittelt. Installationskunst wird durch diese Form der ›Kommunikation über Kunst‹ als elitäres *Wissen*-objekt etabliert, zu der nicht alle Besucherinnen und Besucher Zugang haben. Das *Lesen von Wandtexten* fungiert als ›Vorwort‹ vor oder als ›Nachwort‹ nach dem Ausstellungsbesuch. INFORMIEREN markiert keine Kernaufgabe von *Cloud Cities*, denn durch die periphere Lage der Lesezonen wird diese Aufgabe nicht prioritär behandelt. Das *Lesen von Wandtexten* wird vor allem durch solitäres, stilles Lesen realisiert. In der Anschlusskommunikation wird es durch Paraphrasieren, Zitieren und Zusammenfassen verarbeitet – durchaus verbunden mit einem Blick in die Ausstellungshalle.

Handouts haben das Potenzial, nicht nur schriftlich zu kommunizieren, sondern durch ein Bildangebot auch Kinder anzusprechen, die nicht mit fach- und fremdsprachlicher Expertise ausgestattet sind, um die Texte zu lesen. Handouts können im Ausstellungsraum genutzt werden, die Zeit beim Warten überbrücken oder mit nach Hause genommen und ausgemalt werden. Das *Benutzen von Handouts* wird sowohl solitär durch stilles Lesen als auch durch lautes Lesen gelöst, um in der Interaktion gemeinsam Sinn zu generieren. Mitten im Ausstellungsraum regen die Handouts zum vergleichenden oder befragenden Wahrnehmen der Ausstellung während oder nach der Bild- oder Textlektüre durch einen Vergleich von Bild und Ausstellungsraum oder von Text und Ausstellungsraum an. Dabei wird Installationskunst als *verräumlichtes Wissen* etabliert.

Instruktionen informieren, wie die Installationen zu nutzen sind und wie nicht. Das *Lesen von Handlungsanweisungen* wird meistens still und wenig auffällig realisiert. Meistens werden die Instruktionstafeln jedoch kaum explizit gelesen, denn auch die Folgen wie beispielsweise herumliegende Schuhe, Taschen oder Warteschlangen wirken instruierend. Oder die Besuchenden haben die Aufgabe bereits im Gespräch mit den Museumsmitarbeitenden in *face-to-face*-Situationen mündlich gelöst. Die Instruktionen geraten vor allem dann in den Fokus, wenn Mitarbeitende abwesend sind oder die Installationen nicht benutzt werden dürfen. Sie werden nicht immer gemäß der Intention des Museums umgesetzt. Installationskunst wird dabei als *Ort der Disziplinierung* bedeutsam.

Die Museumsmitarbeitenden sind es auch, die das Befolgen und Ausführen der Handlungsanweisungen kontrollieren. In den Interaktionssituationen mit den Mitarbeitenden wird der inhaltliche oder der institutionelle Rahmen der Ausstellung bearbeitet. Die Livespeaker tun dies, indem sie in informellen Gesprächen über die Funktionsweise der Kunsträume Auskunft geben, deren adäquate Begeh- und Benutzbarkeit garantieren und kontrollieren. Die Aufsichtspersonen ermöglichen eher in formellen Gesprächen den Zugang in die Ausstellung und setzen die Einhaltung der institutionellen Regeln durch. Installationskunst wird dabei als *Gesprächsthema* etabliert. Die Untersuchung hat zudem gezeigt, dass in den Gesprächen die Livespeakerinnen von den Besuchenden als Sprechende bestätigt werden; andererseits werden auch die Besuchenden von den Livespeakerinnen als Sinn generierende und kompetente Sprechende etabliert. Durch die Aufgabenlösung *Reden mit Museumsmitarbeitenden* hat das Museum die Möglichkeit, mit den Besuchenden in Kontakt zu treten und individuelle Fragen zu bearbeiten.

Nach dieser Rückschau stellt sich nun die Frage: Worin liegt der Beitrag dieser Arbeit zur Erforschung einer multimodalen Kunstkommunikationspraxis im Rahmen einer Ausstellung von Installationskunst?

Die vorliegende Studie liefert einen ersten fallspezifischen Beitrag zur Art und Weise, wie die Besuchenden auf die gebauten, gestalteten und ausgestatteten Bedingungen eines Ausstellungsraumes mit präsentierter Installationskunst reagieren. Dabei gelang es, die Probleme und Aufgaben, die sich ihnen dabei stellen, zu identifizieren und am Beispiel von *Cloud Cities* mögliche Lösungen zu beschreiben. Mit dieser Arbeit ist nun eine Basis gelegt, um raumbasierte Kommunikation von Ausstellungsräumen im zeitgenössischen Kunstkontext sowie deren Rezeption durch Besuchende analysieren und beschreiben zu können. Ich habe versucht, die aus der Fallanalyse generierten Aufgaben so zu fassen und zu beschreiben, dass sie nicht nur für Ausstellungen von Installationskunst anwendbar sind, sondern auch auf andere Formen von Kunstausstellungen übertragen werden können, zum Beispiel auf die Präsentation von Gemälden, Zeichnungen, Skulpturen, Videos oder Plastiken. Ich kann jedoch (noch) nicht behaupten, dass es sich bei all den rekonstruierten Aufgaben um solche handelt, welche die Besuchenden immer zu lösen haben, wenn sie eine Kunstausstellung besuchen. Dennoch bilden die fünf Aufgaben eine Basis, auf der weitere vergleichende Fallstudien aufbauen können.

Vor allem ORIENTIEREN, INFORMIEREN und BETRACHTEN sind Aufgaben, mit denen die Besuchenden auch in traditionellen Kunstausstellungen beispielsweise mit Gemälden an den Wänden konfrontiert sind. Sie zeigen sich dann, wenn die Besuchenden in die Ausstellungsräume eintreten, im Raum umherschauen und sich über die Art der Kunstwerke und die Form der Hängung oder der Präsentation ORIENTIEREN. Kunstausstellungen ohne Wandtexte, Werkbeschriftungen oder Saalblätter sind kaum denkbar. Daher sind die Museumsbesuchenden stets auch aufgefordert, die Aufgabe INFORMIEREN durch Lesen zu lösen. BETRACHTEN ist eine Kernaufgabe bei der Rezeption von bildender Kunst. Sie zeigt sich dann, wenn in den Ausstellungen die Kunstwerke in stiller Versenkung und während einer gewissen Zeit beschaut werden wollen. In traditionellen Kunstausstellungen spielt zudem die Aufgabe BEGEHEN eine Rolle, wenn die Art der Hängung zum Beispiel einer chronologischen Erzählweise entspricht oder wenn Skulpturen und Plastiken gezeigt werden, um die sich die Besuchenden zu bewegen haben, um sie von allen Seiten wahrnehmen und rezipieren zu können. Die Aufgabe PARTIZIPIEREN stellt sich in Ausstellungen von Installationskunst in spezifischer Weise. Die Besuchenden haben beim Lösen der Aufgabe die Möglichkeit, Teil der Kunst zu werden und an der Produktion der Kunstwerke mitzuwirken. In Gemäldeausstellungen sind die Besuchenden kaum mit diesem Problem konfrontiert. Installationskunst ist in besonderem Maß von der Raum- und Körpergebundenheit ihrer Kommunikation geprägt. Um mehr über die Rezeption von Kunstausstellungen verschiedenster Ausprägung zu wissen, braucht es nach dieser ersten fallspezifischen Auslegeordnung am Beispiel von Installationskunst weitere Studien, in denen die hier rekonstruierten Aufgaben mit jenen in Ausstellungen von Werken beispielsweise der Malerei, Bildhauerei oder von anderen raumbezogenen Arbeiten verglichen und möglicherweise revidiert sowie deren Lösungen differenziert, modifiziert und ergänzt werden.

Die rekonstruierten Aufgaben resultieren zwar aus der Fallspezifität der Ausstellung *Cloud Cities*, verweisen aber auch auf alltagsweltliche Aneignungsweisen in ande-

ren Lebensbereichen und Kontexten. Im Unterschied zu den alltäglichen Realisierungen werden die Aufgaben im Museum nicht zweckorientiert gelöst, sondern sie regen zur Aufmerksamkeitssteigerung, zur Reflexion und zur Bedeutungsgenerierung von Installationskunst an. Die Alltagsweltlichkeit kann jedoch ein Ausdruck dafür sein, die Trennung zwischen Kunst und Leben sowie Kunst und Publikum aufzuheben, wie das Kunstschaffende seit den 1960er Jahren vor allem auch in ihren installativen Werken vermehrt versuchen. Die Vorstellung der Aufhebung der Distanz zwischen Besuchenden und Kunstwerken und die vermehrte Publikumsorientierung der Kunst birgt aber auch die Gefahr des Ausschlusses. Denn einige Menschen mit Gehbeeinträchtigungen oder gewissen Ängsten fehlen die körperlichen Voraussetzungen, um an den Kunstwerken Saracenos im intendierten Sinn teilhaben und partizipieren zu können. Auch scheint es einigen Besuchenden unangenehm zu sein, sich in der Rolle von Akteuren körperlich und visuell dem Blick der anderen auszusetzen.

Mit der vorliegenden Studie kann zudem gezeigt werden, dass die Ausstellungsempfahrung von Installationskunst kein solitärer und singulärer Akt ist, sondern dass die Rezeption von den Besucherinnen und Besuchern in einem sozialen Prozess gemeinsam hergestellt wird. Dabei zeigen die Besuchenden einander laufend an, was sie wie wahrnehmen und was sie als einen möglichen Beitrag zur Konstitution von Kunst auswerten. In der Studie wird deutlich, dass die Anwesenheit von anderen auch fremden Besuchenden die Art der rezeptiven Nutzung und die Wahrnehmung von Kunst beeinflusst. Und es zeigt sich, dass Installationskunst durch die Art der kommunikativen Gestaltung des Raumes und durch die künstlerischen Strukturen verschiedene Formen von Interaktion nahelegt. Die offene Halle, die Transparenz der Objekte und die hindernisgeprägte Gestaltung des Raumes sensibilisieren für die Anwesenheit auch von anderen Besuchenden. Das kommunikative Angebot, Kunsträume betreten, im Kollektiv nutzen und darin aktiv mitspielen zu können, ermöglicht Rezeptionsweisen, die in spezifischen Interaktionsereignissen hervorgebracht werden. Auch die Institution Museum hat die Möglichkeit, Kommunikationsanlässe zu initiieren, wahrgenommen, indem sie spezifische Vermittlungspersonen für die Interaktion mit den Besuchenden zur Verfügung stellt. Inwiefern auch andere Formen von Installationskunst Interaktionsereignisse vorstrukturieren und provozieren, müsste in weiteren vergleichenden Studien untersucht werden.

Während der Künstler durch die Kunstform der Installation in den Raum der Besucher drängt und raumkommunikative, multisensorische und multidimensionale Angebote macht, sie körperlich involviert und zur Partizipation einlädt, distanzieren sich die Besuchenden, indem sie eine Fotokamera in den Wahrnehmungsraum schieben und den körperlich-sinnlichen Eindruck optisch fragmentieren, einen Ausschnitt konstruieren, den Kunsteindruck auf eine Fläche bannen und ihn medial vermittelt in x-facher Verkleinerung rezipieren. Der Blick auf das Pixeldisplay bedeutet eine Distanzierung ästhetischer und emotionaler Art. In diesem Sinne ist in dem medial vermittelten fotografischen Blick eine Rückkehr zum ›bürgerlichen Blicks‹ zu erkennen, jedoch mit den individuellen Möglichkeiten der Selbstkontrolle und -inszenierung. Das Fotografieren in *Cloud Cities* ist ein allgegenwärtiges Phänomen. Es gibt kaum eine Videokameraeinstellung, in der nicht fotografierende Besuchende dokumentiert sind. Das Fotografierverbot ist denn auch heute in den Museen nicht mehr durchsetzbar. Die Studie macht darauf aufmerksam, dass die Anwesenheit der Kamera oder des Smartphones das Rezeptionsverhalten beeinflusst und motiviert, durch besonders

›mutige‹ und ›originelle‹ Annäherungs- und Inszenierungsweisen die eigenen Interessen ins Zentrum zu stellen. Auch beeinflusst sie die interaktive Auseinandersetzung und setzt diese bisweilen außer Kraft. Es ist aber erst wenig über die kommunikativen Auswirkungen des Fotografierens in Kunstausstellungen bekannt; auch dies müsste in weiteren Studien näher beleuchtet werden.

Noch unbeantwortet bleibt die Frage, wie die Interaktionsarchitektur der Ausstellung *Cloud Cities* zu beschreiben ist. Der Ausstellungsraum zeichnet sich dadurch aus, dass er die Herstellung unbegrenzter Möglichkeiten sowohl isolierter individueller als auch interaktiver Wahrnehmungs-, Betrachtungs-, Bewegungs- und Benutzungsräume bietet. So ermöglicht die mit Installationen eingeräumte Ausstellungshalle des Hamburger Bahnhofs Anschlüsse für Wahrnehmung, Bewegung und Handlung, indem sie durch ihre gebauten, künstlerisch gestalteten und sprachlich ausgestatteten »Markierungen« (Hausendorf 2010: 186) visuelle, körperliche oder taktile Tätigkeiten steuert. Diese können interaktiv genutzt und ausgewertet werden, aber müssen es nicht. Die Blickorientierungen der Besuchenden und Interaktionsteilnehmenden sind während ihres Aufenthaltes im Museumsraum architektonisch nicht festgelegt. Einzig beim Eintreten in die Halle wird der Blick zum Fenster am anderen Ende und somit auf den großen Kunstraum gesteuert. Doch diese Blickachse ist nur temporär, denn sie wird architektonisch nicht durch spezifische Möbel fixiert. Die Besuchenden bewegen sich weiter und richten dabei ihre Blicke auch auf andere Attraktionen im Raum. Im gestalteten und ausgestatteten Ausstellungsraum von *Cloud Cities* gibt es »kein offizielles Zentrum der allgemeinen Aufmerksamkeit« (Goffman [1963] 2009: 50). Die Interaktionsarchitektur des Ausstellungsraumes legt daher eine polyfokale Sichtbarkeit und eine »interaktionsarchitektonische De-Fokussierung« (Hausendorf/Schmitt 2016b: 178) nahe. In *Cloud Cities* aber gibt es Kunstwerke, die durch eine spezifische künstlerische Bauweise die Besuchenden involvieren und sie durch *Eintreten*, *Eintauchen* und *Mitspielen* teilhaben lassen. Im Gegensatz zur multifokalen interaktionsräumlichen Struktur der Ausstellung können die offenen und geschlossenen Installationsräume unter einer weitgehend monofokal geprägten interaktionsarchitektonischen Perspektive gefasst werden. Dies gilt vor allem für die begehbarer Raumskulpturen, in denen die gespannte und transparente Folie als Bühne für Bewegungsaktivitäten genutzt wird und so die Blicke anzieht. Befinden sich zuschauende *Prosumenten* im unteren Teil der Raumkapsel, werden ihre Blicke so nach oben gelenkt, dass eine für die Interaktionsarchitektur des Kunstraumes dominante monofokale Blickrichtung etabliert wird. Befinden sich die Besuchenden als *Akteure* auf der Folie, dann ist ihre Aufmerksamkeit sowohl auf die anderen auf der Folie Anwesenden gerichtet als auch auf die *Prosumierenden* darunter. Im Sinne einer künstlerisch vorstrukturierten »gegenläufigen Sichtbarkeit« (Hausendorf/Schmitt 2013: 46) zielen die temporär inszenierten Interaktionsereignisse auf die Wahrnehmungswahrnehmung der Besuchenden. Sowohl die *Prosumierenden* als auch die *Akteure* nehmen wahr, dass sie wahrgenommen werden. Sie sind sowohl als Betrachtende als auch als Betrachtete vom Künstler in Szene gesetzt.

Zum Schluss möchte ich noch auf eine Frage eingehen, die aus der Perspektive meiner beruflichen Tätigkeit als Kunsthistorikerin und Kunstvermittlerin relevant ist: Welchen Beitrag liefert die Studie für die Kunsthistorik und die Vermittlungspraxis im Museum?

Die Untersuchung rückt die bislang vernachlässigte wissenschaftliche Beschäftigung mit authentischen Besucherinnen und Besuchern in den Fokus der kommunikativen Prozesse durch, mit und über Kunst, die im Rahmen einer Installationsausstellung im Museum stattfinden. Dass der Kunstkommunikationsraum seine Wirkung erst durch das Kommunikationsereignis ›Ausstellungsbesuch‹ vor Ort während der Zeit der Rezeption von realen Rezipientinnen und Rezipienten im Museumsalltag entfaltet, dieser Tatsache wird in der kunstwissenschaftlichen Forschung bis heute zu wenig Rechnung getragen. Auch dass die Rezeption von Installationskunst nur vor Ort in Raum und Zeit stattfinden kann und eine solch ortsspezifische Ausstellungskunst nur als eine im musealen Kontext eingebettete Praxis reflektiert werden kann, wird noch immer zu wenig berücksichtigt. In der Studie wird deutlich, dass die Kunstaftigkeit von Installationskunst in einem kommunikativen Prozess zwischen dem Künstler, der Institution und den Besucherinnen und Besuchern hergestellt wird. Wenn die Besuchenden von den Kunstschauffenden als Bestandteil der Installationskunst konzipiert werden, so sind sie auch als eine reale Größe bei der Auseinandersetzung mit deren Arbeiten in den Blick zu nehmen und zu reflektieren. Auch ist die räumlich-körperliche Seite der Bedeutungsproduktion von Installationskunst mit ebensolcher Sorgfalt zu analysieren wie die kognitive – auch dieser Tatsache wird in der kunstwissenschaftlichen Theoriebildung oft zu wenig Rechnung getragen. Zudem wird in der Arbeit deutlich, dass die Bedeutungskonstitution kein solitärer, sondern ein interaktiver Prozess ist. Die Besuchenden und ihr Verhalten im Museum sind ebenso sichtbar wie die materiellen Erscheinungen der Kunstwerke. Auch dies wird bis heute in der kunstwissenschaftlichen Praxis noch zu wenig thematisiert.

Die Arbeit schärft das Bewusstsein für kommunikative Prozesse, die durch die Vorstrukturierung des Ausstellungsraumes ermöglicht und im Ausstellungsraum realisiert werden, die aber auch durch, mit und über Kunst in Gang kommen. Sie rückt die Rezipientenseite in den Fokus und macht deutlich, wie die verdauerten Kommunikationsbemühungen des Architekten, des Künstlers und der Institution beantwortet werden – nicht immer in deren intendiertem Sinn. Dies lässt jedoch Rückschlüsse zu, wo die Kommunikationsangebote zu unpräzise sind und Mehrdeutigkeiten provozieren. Für die Ausstellungsrezeption bringen die Besuchenden viel weniger Zeit mit, als für die Produktion der Ausstellung zur Verfügung stand. Insofern können sie lediglich Aspekte der Komplexität der implizierten Botschaft erfassen. Die Rezeption von Installationskunst ist zudem nicht primär ein kognitiver Akt, sondern eine körperlich geprägte, multimodale und interaktive Praxis. Es sollte in den medial zur Verfügung gestellten Kommunikationsformen also nicht nur darum gehen, Kunst durch Fachsprachlichkeit zu behaupten, sondern vor allem auch darum, zur Wahrnehmung und zur Reflexion von Kunst anzuregen und diese zu ermöglichen. Statt lediglich Fachwissen zu vermitteln, das Verhalten des Publikums zu kontrollieren und zu disziplinieren, liegt das Potenzial für Museen auch darin, die Besucherinnen und Besucher mit entsprechenden kommunikativen Angeboten sowie personellen Hilfeleistungen durch dafür ausgebildetes Personal zu unterstützen und interaktiv zu begleiten, damit sie Installationskunst rezipieren und deren Bedeutung gemeinsam generieren können. Dann werden Ausstellungen von Installationskunst jenseits eines ›Vergnügungsparks‹ zu einem Ort des gemeinsamen Erlebens, der in Interaktion reflektierten Erfahrung, des achtsamen Umgangs mit den materiellen Angeboten und des kommunikativen Austausches mit der Institution. Erst wenn der kommunikative Aspekt nicht nur bei

der Produktion, sondern vor allem auch bei der Rezeption von Kunst gleichwertig wahrgenommen und entsprechend ernst genommen wird und als zwei Seiten einer Medaille in den Fokus der musealen Vermittlungsarbeit rückt, erst dann greift die Besucherorientierung des Museums auf sinnvolle Weise. So wird das Museum zu einem nachhaltigen und sozialen Ort der Vermittlung von Kunst.