

# Inhalt

## Vorworte

BERNHARD WALDENFELS: Antworten	9
KARL-JOSEF PAZZINI: Zur Einführung	11
<b>I. Einleitung: Inszenierung der Suche</b>	<b>17</b>
<b>II. Grafien: Zugang zur Forschung</b>	<b>25</b>
<b>1. Voraussetzung: Erfahrung</b>	<b>29</b>
Zugang	29
Mangel	30
Intention	33
Pathos	33
Diastase / Differenz	35
Supplement des Ursprungs	38
Selbst	39
Selbstaffektion	40
Fremdaffektion	41
Draußen	42
Berührung	42
Gegenwart	43
Schrift	44
»Ich bin«	45
Spur	46
Antwort	47
<b>2. Riss</b>	<b>48</b>
<b>3. Setzung: Aufzeichnung</b>	<b>49</b>
Anspruch	49
Sprachlosigkeit	52
»...«	53
Mediale Krise der Repräsentation	58
performative writing	64
aufzeichnen – grafieren	70
Zur Forschungslage	73
Zu textuellen Aufzeichnungen	74
Eine Grafieforschung?	81
suchen	83
Gegenstand	85

directing data	86
othering	88
constructing data	89
Methode zur Datenerhebung	90
Ausgangspunkte	92
Forschungsfrage	94
<b>III. Grafien: Zugang zu den Daten der Anderen</b>	97
Begründung des qualitativen Forschungsansatzes	97
<b>1. Methodologische Grundlegung: Rekonstruktion von Eigensinn</b>	102
Relation von Erfahrung und Theorie	103
Methodische Kontrolle	105
Relevanz, Lebenswelt, Eigensinn	107
»Erfahrungswissen«	108
Verstehen im »konjunktiven Erfahrungsraum«	110
Postulat der Fremdheit	111
Grafieren: Übersetzung in den »kommunikativen Erfahrungsraum«	113
<b>2. Rekonstruktion der Aufzeichnungspraxis</b>	115
Setting	115
Fallauswahl	120
Zugang zum Datenmaterial – »Zufall«	122
Dokumentarische Methode der Interpretation	123
Visualisierung des Datenmaterials und der Arbeitsschritte	125
Formulierende Interpretation: »Zufall« <i>oder</i> Die Suche nach einer Visualisierung	125
»Soviel im Kopf und noch nichts aufgeschrieben ...« <i>oder</i> Der Anfang	126
»Ich denke an Flaschenpost ...« <i>oder</i> Die Themensuche	127
»... ich muss mich anders annähern« <i>oder</i> Die Entstehung des Spielraumes	128
»... mein hauptsächliches Problem ist jetzt die Visualisierung ...« <i>oder</i> Die Wegplanung	130
»Ich kann ja nicht zufällig handeln« <i>oder</i> Die Zufallsgenerierung im Bild	131
»Ausgangspunkt Mädchen (20)« <i>oder</i> Die Formulierung der Geschichte	136
»Rückblick: Themensuche« <i>oder</i> Die Rekonstruktion der Themensuche	137
»... meine Geschichte geht jetzt in eine leicht andere Richtung« <i>oder</i> Die Visualisierung	138
»Und zur Zeit beschäftigen mich meine Träume« <i>oder</i> Die Visualisierung des Privaten	140
»Ich suche immer wieder von Neuem« <i>oder</i> Die Anbindung der Suche	140
»... Seiten mit link zur Auswahl, die man ... gesucht hat« <i>oder</i>	
Die Recherche: Kunst und Zufall	142
»... plötzlich rückt da dieses Auto mit einer Vehementheit in mein Blickfeld« <i>oder</i>	
Die Aufmerksamkeit	149
»... erst durch die Auto-Geschichte inspiriert« <i>oder</i> Die Reflexion der Suche	151
»... was dir hier bedeutungsvoll erscheint« <i>oder</i> Der Aufruf zum Kunstprojekt	153
»Tintenklecksbilder«	155
»Aufgeschriebene Würfelwürfe«	158
»Texte zum Auto«	159
»Stimmungslinien«	164
»Fernseherschlagworte«	166
»Zufallsfotos«	169
»Postkarten an Sabine«	171
»Traumsätze, Tagebucheinträge«	177
»Gedichte, in Wien von irgendwelchen Wänden / Säulen gepflickt«	181
»Fundstücke«	182
»Fotos vom abgebrochenen Absatz«	184
»Fotos vom Auto«	185
Diverses	186

Rekonstruktion der Sinnggebung	187
Indizes als Instrumente der Rekonstruktion von Eigensinn	187
Reflektierende Interpretation <i>oder</i> »... wo die Geschichte zur Erfahrung wird«	189
Intervention	191
Brüche	192
Rekonstruktion der Vergleichshorizonte im Hinblick auf die Brüche	195
1. Vergleichshorizont: »Beziehungsweise«	195
2. Vergleichshorizont: »Vera's Private Book of Tattoo Art«	198
3. Vergleichshorizont: »Island – Woher kommt die Faszination?«	200
Grafievariation	203
Fragengenerierung	204
Tendenzen	205
Übersicht: Methodologische Übersetzungen	208
Methodologische Übersetzungsschritte zur Rekonstruktion von Eigensinn	210
<b>3. Grafien als Maßstab der (darstellbaren) Erfahrungen</b>	211
Grafien als Instrumente des Antwortens	212
Grafien als Maßstab der Erfahrungen	218
Grafien als Praxis des Antwortens	219
<b>IV. Grafien: Zugang zur kunstpädagogischen Anwendung</b>	225
<b>1. Es gibt <i>die</i> Erfahrung nicht, es sei denn als angewandte</b>	225
Ästhetische Erfahrung	230
Anwendung der Erfahrung	232
Ästhetische Anwendung der Erfahrung	233
Ästhetische Organisation der Erfahrung	234
Ästhetik der Forschung	236
Ästhetik der Produktion	237
Findigkeit – Eine Heuristik für die Kunstpädagogik?	239
<b>2. Anwendung im Kontext »Forschendes Lernen«</b>	242
Ästhetische Forschung	244
Das Tagebuch »als Bezugspunkt der Reflexionen«	245
<b>V. Schluss: Prinzipien der Setzung</b>	255
<b>VI. Literaturverzeichnis</b>	261

