

Dirk vom Lehn

Körper(welten) in Interaktion.

Eine video-basierte Untersuchung zur interaktive Produktion von Erlebniswelten

Body(worlds) in interaction.

A video-based examination of the interactive production of event worlds

Zusammenfassung:

Die ‚Körperwelten‘ sind eine Ausstellung menschlicher Körper, die seit einigen Jahren durch Europa, den Fernen Osten und die USA tourt. Die Manager und Kritiker der Ausstellung betrachten die Körperwelten aus unterschiedlichen Gründen als „außerordentlich“. Kritiker argumentieren, die öffentliche Ausstellung toter menschlicher Körper sei unmoralisch und gesetzeswidrig. Die Ausstellungsmanager sehen die öffentliche Ausstellung der Plastinate dagegen als eine innovative Ressource, um ihren Besuchern „außerordentliche“ Erlebnisse zu ermöglichen. Dieser Artikel untersucht, wie Besucher der Körperwelten diese Ressourcen nutzen, um die Exponate zu erleben. Dadurch leistet er nicht nur einen Beitrag zum Verständnis der Besucherreaktionen auf die Körperwelten, sondern auch zu jüngeren soziologischen Debatten über die Art und Weise, wie Menschen mit den technischen und kulturellen Ressourcen umgehen, die ihnen von Ausstellungen geboten werden. Basierend auf einer Analyse von Videoaufnahmen und Feldbeobachtungen von Besuchern, die Exponate in den Körperwelten betrachten und inspizieren, argumentiert der Artikel, dass die außerordentlichen Erlebnisse der Ausstellung aus einer Ko-produktion zwischen Ausstellungsorganisations- und Besuchern hervorgehen.

Schlagworte: Körperwelten, Körperbild, Körperwissen, Soziale Interaktion, Event, Videoanalyse, Ethnomethodologie

Abstract:

‘Body Worlds’ is an exhibition of human bodies that currently tours Europe, the Far East and the USA. The organisers of the exhibition and those criticising it consider Body Worlds to be „extraordinary“ for different reasons. Whilst the latter argue the public display of dead human bodies is unethical and unlawful the exhibition managers consider the exhibition of plastinated human bodies as an innovative resource that facilitates extraordinary experiences. This paper explores how visitors to Body Worlds practically use the resources provided by the exhibition managers to experience the exhibits. Thus, it contributes to recent sociological debates about the ways in which people make use of the technical and cultural resources provided by organisers of exhibitions to facilitate extraordinary experiences. Based on video-recordings and field observation of visitors examining the exhibits the paper argues that the extraordinary experiences of Body Worlds result from a co-production between exhibition organisers and visitors.

Keywords: Body Worlds, body image, knowledge of the body, social interaction, event, video analysis, ethnomethodology

1. Einleitung¹

Seit einigen Jahren touren Günther von Hagens' Körperwelten durch Europa, den Fernen Osten und die USA. Die Körperwelten sind eine Ausstellung, die ihren Besuchern ein außergewöhnliches Erlebnis bieten soll. Sie zeigt durch einen technischen Prozess konservierte menschliche Körper, die in eine ästhetische Pose gebracht werden, um Ausstellungsbesuchern neuartige Einblicke in den Körper zu ermöglichen, die bisher, so Günther von Hagens, der Gründer der Körperwelten, Medizinstudenten und Experten der Anatomie vorbehalten waren.

Mit ihrem Ziel, Ressourcen für außergewöhnliche Erlebnisse bereitzustellen, können die Körperwelten im Zusammenhang mit jüngeren Debatten in der Soziologie und verwandten Disziplinen gesehen werden, die sich mit der „Erlebnisgesellschaft“ (Schulze 1992) und dem „Erlebnismarketing“ (Pine/Gilmore 1999) sowie insbesondere mit der Produktion von „Erlebniswelten“ (Hitzler 2000, 2007) befassen. Genauso wie technische Medien oder soziale Veranstaltungen kann man die Körperwelten als eine von den Organisatoren bereitgestellte Ressource ansehen, die dazu dienen soll, ihre Besucher in „außergewöhnliche“ Bewusstseinsklaven, „Erlebniswelten“ wie sie von Hitzler (2000) genannt werden, zu befördern. Von Hagens und sein Team stellen Besuchern mit den konservierten Körpern Ressourcen bereit, die es ihnen erlauben sollen, mehr oder weniger vorbestimmte Erlebnisse zu machen. Diese Erlebnisse sollen eine Wirkung haben, die über den Moment der Ausstellung hinausreicht und Besucher dazu bewegt, ungesunde Lebens- und Essgewohnheiten sowie das Rauchen und den Alkoholkonsum aufzugeben (vgl. von Hagens 2001; von Hagens/Whalley 2002).

Die Körperwelten haben ein großes öffentliches Interesse auf sich gezogen. Neben den wachsenden Besucherzahlen und den Debatten über die Ausstellung in den Massenmedien hat sich auch ein akademischer Diskurs entwickelt, der die Ausstellung in Augenschein nimmt. Während sich ein großer Teil der akademischen Forschung mit der Plastination sowie der Legalität und Ethik der Körperwelten auseinandersetzt (vgl. Fonseca/Kliche 2006; Hirschauer 2002; Preuß 2008; Saake 2003; Stephens 2007; Wetz/Tag 2001), beschäftigen sich eine zunehmende Anzahl von Untersuchungen mit dem „Erlebnis“ der Besucher in der Ausstellung. Diese Untersuchungen verlegen sich zumeist auf unterschiedliche Interviewverfahren (vgl. Lantermann 2002; Leiberich et al. 2006), die Inspektion von Kommentarbüchern (vgl. Walter 2004b) oder auf Beobachtungen in der Ausstellung (vgl. Hirschauer 2002). Dieser Artikel analysiert im Detail Videofragmente, die an einigen ausgewählten Ausstellungsstücken in den Körperwelten aufgenommen wurden. Sein Interesse richtet sich auf die Art und Weise, wie Besucher selbst in und durch soziale Interaktion an den Exponaten Ressourcen zur interaktiven Produktion von Erlebniswelten hervorbringen.

2. Die "Außergewöhnlichkeit" der Körperwelten

Die Körperwelten sind eine kommerzielle Ausstellung menschlicher Körper, Körperteile und Organe. Sie beruht auf Günther von Hagens' Erfindung der Plastination, einem technischen Prozess, der Körperflüssigkeit durch eine synthetische Flüssigkeit ersetzt. Während die synthetische Flüssigkeit im Körper härtet, können die Gliedmaßen und Organe so geformt werden, dass sie im trockenen Zustand in einer gestalteten Position oder „Pose“ ausgestellt werden können (von Hagens 2001). In den Körperwelten, wie sie derzeit durch Europa, den Fernen Osten und jüngst durch die USA touren, können Ganzkörperplastinate beispielsweise in der Form eines Schwimmers, eines Läufers oder eines Schachspielers betrachtet werden. Die Posen der Ganzkörperplastinate werden laut von Hagens (2001) so gestaltet, dass sie die Wahrnehmung der Betrachter strukturieren. Sie stellen bestimmte Aspekte in den Vordergrund, die durch den übrigen Körper gerahmt werden. Insgesamt befanden sich in der Ausstellung in London (2002), in der diese Untersuchung durchgeführt wurde, 25 Ganzkörperplastinate. Zudem zeigen die Körperwelten auch eine kleinere Anzahl von Blutgefäßplastinaten und Skeletten sowie in konventionellen Glasvitrinen angeordnete Knochen und Organe (vgl. von Hagens/Whalley 2002).

Die öffentliche Ausstellung von „realen“ menschlichen Körpern hat zu regen Debatten über ihre juristischen, moralischen und ethischen Grundlagen geführt (vgl. Rager/Rinsdorf 2001). Vor der Ausstellungseröffnung in Londons Truman Brewery (2002) mahnten Journalisten und Politiker beispielsweise an, die Ausstellung schüre die Sensationslust der Bevölkerung: „This will appeal only to ghoulish groups in our society“ (MP T. Taylor in BBC 2002b). Andere Kommentatoren hielten dagegen, dass die Körperwelten ein Interesse am menschlichen Körper sowie ein Verständnis seiner Funktionsweise fördere: „Everyone came away feeling that they had learned a lot about the human body. It is basically an anatomical exhibition“ (MEP C. Davies in BBC 2002a). Die Kontroverse in den Houses of Parliament und den Medien ging soweit, dass über ein generelles Verbot der Körperwelten und des Imports der Plastinate ins Vereinigte Königreich diskutiert wurde.²

Die Ausstellungskritik richtet sich vor allem gegen die manchmal zweifelhafte Herkunft und die Ästhetisierung der Körper, die die Grundlage für die Plastinate bilden. Es wird argumentiert, dass die Körperwelten, durch die öffentliche Präsentation von Leichen, etablierte Werte auf Basis zur Befriedigung wirtschaftlicher Motive in Frage stellen. Die Ausstellung demokratisiere keinesfalls die Anatomie, wie deren Gründer, Manager und Organisatoren behaupten, sondern wollten als Wirtschaftsunternehmen aus der Umdeutung von existentiellen Erfahrungen und Gefühlen seiner Kunden Profit schlagen (siehe Beiträge in Fonseca/Kliche 2006). Für diese Autoren liegt das Außergewöhnliche der Körperwelten im ethisch fragwürdigen Umgang mit toten Körpern begründet. Leichen würden durch einen technischen Prozess ästhetisiert und öffentlich zur Schau gestellt, wodurch etablierte Wertvorstellungen untergraben würden (vgl. Fonseca 1999; Höhn 2001; Lübke 2001; Tröskén 2004; van Dijk 2001).

Diesen Argumenten stehen Medienberichte und Ergebnisse von Befragungen entgegen, die die Körperwelten als eine Ausstellung betrachten, in der Besucher etwas über den Aufbau und die Funktion des Körpers lernen. Artikel in liberalen Tageszeitungen weisen insbesondere darauf hin, dass der Ausstellungsbe-

such den Lebensstil positiv beeinflusst (vgl. Meek 2002; Searle 2002). Diese Darstellungen decken sich mit den Analysen von Befragungen und Kommentarbüchern. In Interviews geben Besucher an, dass der Ausstellungsbesuch nicht nur zu einer Reflektion über die eigene Sterblichkeit beigetragen hat, sondern auch zu einem Wandel ihrer Einstellung zu gewissen Lebensgewohnheiten und Genussmitteln (vgl. Lantermann 2002; Leiberich et al. 2006).

Einige Besucher äußern sich jedoch kritisch über die Ausstellung. Analysen von Interviews und Beiträgen in Kommentarbüchern zeigen, dass Besucher die Ästhetisierung der toten Körper kritisch sehen und dazu neigen, die Plastinate zu personifizieren und nicht wie Mediziner aus wissenschaftlicher Distanz betrachten (vgl. Charlton et al. 2001; Walter 2004ab). Ähnlich sehen dies auch Brock (2001) und Hirschauer (2002), wenn sie argumentieren, dass Besucher mit Exponaten kommunikative Beziehungen herstellen. Aufgrund dieser Befragungen, der Analysen von Kommentarbüchern und der Beobachtungen in der Ausstellung lässt sich mithin konstatieren, dass für Besucher das „Außergewöhnliche“ und „Bemerkenswerte“ der Körperwelten in der ästhetischen Exposition toter Körper für Bildungszwecke besteht. Ihre Auseinandersetzung mit den Plastinaten rührt sie einerseits zu einer emotionalen Reaktion und hilft ihnen andererseits den menschlichen Körper im Allgemeinen und ihren eigenen Körper im Besonderen besser zu verstehen. Andererseits äußern sie auch Kritik an der Ästhetisierung von toten Körpern zum Zwecke der öffentlichen Ausstellung und sehen die Plastinate als die sterblichen Überreste von konkreten Personen.

Die Körperwelten werden somit aus unterschiedlichen Gründen und in unterschiedlicher Art und Weise als bemerkenswert und außergewöhnlich beschrieben. Diese Einschätzung der Ausstellung beruht auf Besucherbefragungen und auf Theorien und Annahmen über die Wirkung der Körperwelten auf die Besucher. Sie konzeptionalisiert „Außergewöhnlichkeit“ als weitgehend durch die Ausstellungsgestalter und -manager vorproduziert und als für jeden Besucher im Prinzip in gleicher Weise vorfindbar. Dieser Artikel möchte diese Bewertungen und Einschätzungen der Besucherreaktion auf die Körperwelten korrigieren, indem er untersucht, wie Besucher die Plastinate in dem Moment, in dem sie ihnen gegenüberstehen und sie betrachten und inspizieren, als ein bemerkenswertes und außergewöhnliches Objekt konstituieren. Er analysiert, wie sich die Besucher selbst durch ihre Aktivitäten an den Plastinaten in Erlebniswelten befördern. Eine solche Untersuchung erfordert eine detaillierte Analyse der Interaktionen von Besuchern an den Plastinaten.

3. Video-basierte Interaktionsanalyse

Um die soziale Organisation von Interaktionen, in und durch die Besucher der Körperwelten die Plastinate inspizieren und erfahren, herauszuarbeiten, ziehe ich Videoaufnahmen heran, die ich im Juli und August 2002 in der Ausstellung „Body Worlds: Fascination of the Real“ erstellt habe. Videoaufnahmen erlauben es dem Forscher³ Ereignisse wiederholt zu inspizieren. Neuere Technologien machen es ihm zudem möglich, Ereignisse Bild für Bild zu betrachten und so die Sequenz von Handlungsabfolgen zu rekonstruieren. Die Analysemöglichkeiten,

die sich dem Forscher durch die Verwendung von Videodaten ergeben, stellen ihn gleichzeitig vor das Problem, wie er mit der Fülle des ihm zur Verfügung stehenden Materials umgeht. Ein analytischer und methodologischer Rahmen ist erforderlich, mit dem er die Videodaten systematisch untersuchen kann.⁴

In der deutschsprachigen Soziologie ist in diesem Zusammenhang insbesondere die Videographie zu nennen, die an gattungsanalytische und hermeneutische Verfahren anschließt (vgl. Knoblauch et al. 2006; Raab 2008). Sie ist insbesondere an der Herausarbeitung sozialer Formen, wie Gattungen interessiert, die sich nicht nur in der Sprache, sondern auch im körperlichen Handeln zeigen. Der vorliegende Artikel rekurriert jedoch auf Methoden, die in der jüngeren Vergangenheit aus Entwicklungen in der Ethnomethodologie (vgl. Garfinkel 1967) und Konversationsanalyse (vgl. Sacks 1992; Schegloff 2007) hervorgegangen sind. Sie verwenden Videoaufnahmen, gekoppelt mit ethnografischen Beobachtungen, um die Organisation von Handlungen und Aktivitäten insbesondere an Arbeitsplätzen zu erforschen. In ihrem Mittelpunkt stehen die Ressourcen und „verkörperten Praktiken“ (Garfinkel 2002) von Interaktionsteilnehmern. Sie arbeiten systematisch die soziale und sequentielle Organisation dieser Praktiken heraus und explizieren, wie Teilnehmer ihre Handlungen miteinander koordinieren und sich dabei zur materialen Umgebung hin orientieren, so dass sie in Kollaboration miteinander Arbeit verrichten können; wie also beispielsweise Archäologen ihren Gegenstand markieren, wie Personal in den Kontrollräumen von U-Bahnstationen zum reibungslosen Ablauf des U-Bahnverkehrs beiträgt oder wie in Krankenhäusern Ärzte und anderes Personal miteinander kooperieren, um den Körper eines Menschen zu anästhesieren und zu operieren (vgl. Bergmann 2005; Button 1993; Eberle 1997; Goodwin/Goodwin 1996; Heath/Luff 2000; Hindmarsh/Pilnick 2002; Luff/Hindmarsh/Heath 2000; Schubert 2006).

Der vorliegende Artikel analysiert Videoaufnahmen und Beobachtungen, um die sequentielle Organisation von verkörperten Praktiken herauszuarbeiten, durch die Besucher in Interaktion miteinander Erlebniswelten produzieren. Es geht also um die reflexive Produktion von Erlebnissen durch praktische Handlungen. Während die Theorie der Erlebniswelten, wie sie von Hitzler (2000, 2007) im Anschluss an die phänomenologische Lebensweltanalyse vertreten wird, den subjektiven Sinn der Akteure fokussiert, geht es mir darum zu zeigen, wie Erlebnisse aus der interaktiven Produktion von verbalen und körperlichen Handlungen an den Exponaten hervorgehen.

Zu diesem Zweck habe ich in den Körperwelten etwa 100 Stunden Videomaterial und Feldbeobachtungen produziert. Die Aufnahmen wurden gesichtet und katalogisiert und dann mit Hinsicht auf bestimmte Fragestellungen untersucht. Die Analyse beginnt mit einer detaillierten Transkription einzelner Fragmente, die das gesprochene Wort ebenso einschließt wie körperliche Bewegungen. Das Interesse liegt, wie bei der Konversationsanalyse, auf dem Herausarbeiten der sequentiellen Organisation von Handlungen; wann wird eine Handlung produziert, wie wird sie gestaltet, an welcher vorangehenden Handlung orientiert sie sich, und welche Handlung folgt auf sie (vgl. Heritage 1984; Schegloff 2007). Das Detail, das diese Analyse verlangt, schränkt die Länge und Anzahl der Fragmente, die untersucht werden können, ein. Ich konzentriere mich auf einige wenige, relativ kurze Fragmente, die miteinander verglichen werden, um Gemeinsamkeiten in ihrer Organisation herauszuarbeiten. Dadurch wird es möglich, Muster in der Handlungsorganisation und mögliche Abweichungen davon zu erkennen (vgl. Heath 2004; vom Lehn/Heath 2006).

Den Zugang zu der Ausstellung habe ich mit dem Management der Körperwelten in London vor Ort ausgehandelt. Ich habe mein Forschungsinteresse mit ihnen diskutiert sowie die Praktikabilitäten der Datenerhebung und ethische Aspekte video-basierter Forschung besprochen. Wir stimmten darin überein, die Besucher mittels Handzetteln über die laufende Forschungsarbeit und das Filmen in der Ausstellung zu informieren; die Handzettel lagen am Eingangsbereich der Galerien aus, wo die Aufnahmen und Beobachtungen gemacht wurden. Die Handzettel beschreiben das Ziel des Forschungsprojektes und sichern zu, dass die Videoaufnahmen ausschließlich für Forschungs- und Lehrzwecke verwendet werden. Es wird zudem darauf hingewiesen, dass Besucher jederzeit das Museumspersonal oder den Forscher, der sich in der Ausstellung befindet, darum bitten können, die Kamera abzuschalten oder aufgenommene Daten zu löschen. Während der Datenerhebung sind nur einige wenige Besucher auf mich zu gekommen, um Näheres über das Projekt zu erfahren; kein Besucher hat sich geweigert, an der Untersuchung teilzunehmen.

Häufig wird von Kollegen, die andere Forschungsmethoden verwenden, Skepsis gegenüber Videoaufnahmen als sozialwissenschaftliches Datenmaterial geäußert. Sie argumentieren, dass die Gegenwart von Kameras in sozialen Situationen zwangsläufig zu einer Reaktivität der Forschungssubjekte führe. Die gefilmten Teilnehmer würden zu schauspielhaften Darstellungen verleitet, so dass die Reliabilität der Daten nicht gewährleistet sei; hier werden häufig Erfahrungen aus der Anthropologie herangezogen (vgl. Prosser 1998). Dieses Argument überschätzt meines Erachtens die schauspielerischen Fähigkeiten der Forschungssubjekte. Auf Basis der Untersuchungen, die ich und viele andere Forscher in Museen durchgeführt haben (vgl. Leinhardt/Crowley/Knutson 2002; vom Lehn/Heath/Hindmarsh 2001), gehe ich davon aus, dass Besucher an Ausstellungsstücken trotz der laufenden Kamera „natürlich“ handeln und nicht einen Handlungszusammenhang für die Kamera simulieren; oder wenn sie dies tun, der Handlungszusammenhang als für die Kamera dargestellt erkennbar ist (vgl. Laurier/Philo 2006; und hinsichtlich Tonaufnahmen vgl. Speer/Hutchby 2003).

Um den Einfluss der Datenerhebung auf die Ereignisse in der Ausstellung zu minimieren, habe ich mich, während die Videoaufnahmen gemacht wurden, nicht hinter der Kamera aufgehalten, sondern bin nur zu ihr zurückgekehrt, um das Aufnahmeband zu wechseln. Dies erlaubt mir, parallel zu den Videoaufnahmen, Feldbeobachtungen in der Ausstellung durchzuführen, die später in die Analyse einfließen. Dadurch wird die unweigerliche Selektivität von Videoaufnahmen durch eine weitere Perspektive ergänzt. Während der Beobachtungen habe ich auch andere Materialien, wie Objektbeschriftungen und Kataloge, gesammelt, Skizzen des Ausstellungsaufbaus angefertigt und informelle Interviews mit Besuchern und Ausstellungspersonal durchgeführt.

Im weiteren Teil des Artikels werde ich Videofragmente analysieren, um herauszuarbeiten, wie Erlebniswelten praktisch in Interaktion zwischen Besuchern vor einigen ausgewählten Plastinaten produziert werden. Wie in ethnografischen Untersuchungen üblich, wurden für die Veröffentlichung Fragmente ausgewählt, die interessante und besonders klare Beispiele für die Themen und Fragestellungen darstellen, die hier zur Disposition stehen.

4. Außergewöhnlichkeit identifizieren

Die Manager der Körperwelten versprechen den Ausstellungsbesuchern ein außergewöhnliches Erlebnis. Sie haben menschliche Körper so gestaltet, dass sie in einer Art und Weise erfahren werden können, die so ungewöhnlich ist, dass ein bleibender Eindruck im Erlebnisstrom der Besucher hinterlassen wird. Sie gehen davon aus, dass ihre praktische Arbeit an den toten Körpern und an der Ausstellung weitgehend bestimmt, wie die ausgestellten Plastinate erlebt werden. Anhand von Skizzen, die das Design von Plastinaten wie den Läufer und den Schwimmer darstellen, beschreibt von Hagens (2001) beispielsweise, welche besonderen Einsichten in den menschlichen Körper diese gestalteten Exponate bieten. Seine Beschreibungen der Plastinate sowie seine Argumente für die ästhetische Gestaltung der Exponate zeigen, was diese Ausstellungsstücke aus seiner Sicht zu außergewöhnlichen Objekten macht; die Plastinate sollen das Erlebnis, das Besucher in ihrer Auseinandersetzung mit ihnen haben, verkörpern und strukturieren.

Nachdem Besucher an einigen Skeletten und mit Muskeln ausgestaffierten Körpern vorbeigegangen sind, treten sie dem ersten Ganzkörperplastinat gegenüber. Es ist der Schachspieler, der Körper eines Mannes, der über ein Schachbrett gebeugt an einem Tisch sitzt. Wenn Besucher hier ankommen, verfallen sie häufig in Gespräche über ihre Beobachtungen. Diese Gespräche beziehen sich auf Aspekte der Exponate, die sie in Interaktion miteinander als bemerkenswert konstituieren. Das folgende Fragment zeigt Lisa⁵ und Molly, die den „Schachspieler“ betrachten.

Lisa steht neben Molly und betrachtet eine kleine Schachfigur, die vor dem Plastinat auf dem Tisch steht. Nach einigen Momenten, bemerkt sie mit erhobener Stimme, „look look you can see eyelashes“; während sie ihre Äußerung hervorbringt, fasst sie den linken Unterarm ihrer Freundin an. Durch die Gestaltung ihrer Äußerung bringt sie nicht nur ihr Erstaunen über diesen Aspekt des Plastinates zum Ausdruck, sondern ihre verbalen und taktilen Handlungen dienen auch dazu, bei Lisa eine Reaktion, die ihr eigenes Erstaunen teilt, hervorzurufen (Bild 1.2).

Molly produziert ihre Handlungen einen Augenblick, nachdem sie Liz, die sich den Rücken des Schachspielers angesehen hat, zu sich herüber gerufen hat. Als Lisa an ihrer Seite ankommt, zieht Molly die Aufmerksamkeit ihrer Freundin zunächst auf die kleine Spielfigur, bevor sie anschließend auf die Augenwimpern deutet (Bild 1.1). Mollys Referenz zu den Wimpern veranlasst Lisa dazu, ihren Blick zum Gesicht des Schachspielers zu richten; sie führt jedoch nicht dazu, dass Lisa ein ähnliches Erstaunen über den Fund zum Ausdruck bringt wie Molly, sondern sie bekundet, dass sie diesen Aspekt des Plastinates schon zuvor bemerkt habe, „I know I looked at it at first“ (Bild 1.3).

Bild 1.1

Transkript 1 – Chess Player; Lisa and Molly

M: (It's the only one with)



Bild 1.2

L: haha

M: look look you can see eyelashes

((Molly greift Lisas Hand))



Bild 1.3

L: yah I know I looked at it at first



Indem Besucher der Körperwelten bei ihrer Betrachtung der Plastinate in Interaktion miteinander bestimmte Aspekte derselben fokussieren, machen sie sich Moment-für-Moment mit dem bis dahin unbekannten Artefakt vertraut. Sie lokalisieren Organe, Muskeln und Knochen, identifizieren Nervenfasern, Augenwimpern oder Fingernägel und reden darüber, wie sie diese Aspekte der Ausstellungstücke erfahren. Sie konstituieren diese Aspekte in Interaktion miteinander nicht nur als „Objekte“, sondern weisen sie durch ihre verbalen und körperlichen Handlungen auch als bemerkenswert aus (vgl. Goodwin 2000; Hindmarsh/Heath 2000).

Im Falle von sehr kleinen Ausstellungsstücken werden diese Bemühungen, eine Reaktion bei Begleitern hervorzurufen, besonders deutlich. Das folgende Fragment wurde in der Sektion „Fortpflanzung“ aufgenommen. Hier befinden sich neben einer Reihe von plastinierten Föten und dem Ganzkörperplastinat der schwangeren Frau auch ein Glaskasten, der Embryos zeigt. Die Embryos befinden sich in Glaszylindern und sind ihrem Alter nach sortiert auf dem Kasten befestigt. Besucher, die den Glaskasten erreichen, bewegen sich langsam an ihm entlang, indem sie die Beschriftungen lesen, die am Fuße der einzelnen Zylinder angebracht sind, und betrachten dann den entsprechenden Embryo, bevor sie sich weiter bewegen. Wenn sie bei den älteren und merklich größeren Embryos,

die etwa acht Wochen alt sind, ankommen, verharren sie häufig deutlich länger, und inspizieren den Inhalt des Zylinders im Detail.

Das Fragment beginnt, als eine Frau den vorletzten Zylinder erreicht. Sie beugt sich vor und schaut sich ihren Inhalt genau an. Einen Moment später richtet sie sich auf und versucht die Aufmerksamkeit ihres Partners auf spezifische Eigenschaften des Embryos in diesem Zylinder zu richten. Insbesondere findet sie es bemerkenswert, dass ein Embryo in diesem Alter (acht Wochen) schon sichtbare Gliedmaßen hat; dabei weist sie insbesondere auf die Finger des Embryos hin, „it's even got fingers (.) can you see“ (Zeile 1).

Einige Momente später fragt sie ihren Begleiter, ob er die Finger des Embryos gesehen hat, „can you see?“ (Zeile 7). Als sie ihre Frage hervorbringt, schaut sie den jungen Mann von der Seite her an und deutet mit ihrem rechten Zeigefinger auf den Embryo in der Kanüle (Bild 2.2). Die Frage wird im Anschluss an Handlungen produziert, die ihr vorausgehen. Einige Augenblicke zuvor, als beide Teilnehmer in vorgebeugter Haltung in Richtung des Embryos schauten, hatte die Frau die Frage schon einmal gestellt, „can you see“ (Zeile 3).

Transkript 2 - Frau und Mann, Embryos

1 F: oh look its look its even got fingers

2 (.5)

3 can you see

4 (1.3)

5 on the side

6 M: No:: ()

7 F: can you see? (.)

8 He has (.) you see next to the head
hes got little arms

9 M: Oh yah yah you can see it from there

Bild 2.1



Bild 2.2



Bild 2.3



Die Frau gestaltet ihre Frage so, dass die Aspekte des Embryos, auf die sie zeigt, dem Mann als bemerkenswerte Objekte erscheinen (Bild 2.1). Als sich der Mann wieder aufrichtet und anzeigt, dass er die Füße des Embryos nicht gesehen hat, startet die Frau einen zweiten Versuch. Sie macht einen kleinen Schritt zurück und lädt dadurch den Mann ein, ihren Standpunkt einzunehmen und den Embryo von dort zu inspizieren. Ihre Handlungen bewegen den Mann dazu, noch einmal genau hinzuschauen. Als er einen Schritt nach rechts macht und sich seitlich nach vorne beugt, um den Embryo näher zu begutachten, spezifiziert sie weitere Details, die am Embryo sichtbar sind, „next to the head he's got little arms“. Dadurch zeigt sie an, dass sie fortlaufend für die Orientierung

ihres Partners sensibel ist und gibt ihm durch diese Äußerungen Anhaltspunkte, um die Gliedmaße des Embryos zu finden. Ihre verbalen und körperlichen Handlungen veranlassen den Mann, sich zur Seite zu beugen und von dort her in die Kanüle zu schauen; dadurch nimmt er quasi den Standpunkt seiner Begleiterin ein (Bild 2.3). Einen Moment später gibt er zu verstehen, dass er die Füße des Embryos nun gesehen hat; und er fügt hinzu, dass man diesen Aspekt der Embryos von der anderen Seite des Glaskastens sehen kann.⁶

Besucher betrachten und erfahren die Plastinate in Interaktion miteinander. Dabei stehen sie nicht in Ehrfurcht vor den Objekten und sind ihnen passiv ausgesetzt, sondern sie erkunden und inspizieren sie (inter-)aktiv. Die Art und Weise, wie sie bemerkenswerte Aspekte von Exponaten identifizieren, beeinflusst ihr Erlebnis derselben. Sie vollziehen ihre Handlungen und Interaktionen vor dem Ausstellungsstück planvoll, um dort mit Hilfe der ihnen zur Verfügung stehenden Ressourcen ein „Event“ zu organisieren. Dieses „Nano-Event“ ist von nur sehr kurzer Dauer, fokussiert jedoch die Erfahrungen der Teilnehmer für diesen Moment, so dass daraus ein gemeinsames Erlebnis wird, das sie in späteren Interaktionen reflektieren können. Zur Organisation von Nano-Events identifizieren die Teilnehmer bestimmte Aspekte der Plastinate wie beispielsweise deren Augenwimpern und Fingernägel oder die Gliedmaßen der Embryos und stellen sie in einer Art und Weise dar, dass sie für den Moment der Interaktion am Plastinat als etwas Bemerkenswertes oder Außergewöhnliches erscheinen. Die Erlebnisse der Besucher sind keine subjektiven und kognitiven Reaktionen auf die Exponate, sondern in der Situation interaktiv produzierte Ereignisse, die als verbale und körperliche Handlungen sichtbar und für die weitergehende Interaktion der Teilnehmer relevant werden (vgl. Katz 1999).

In vielen Fällen reflektieren die verbalen und körperlichen Handlungen eines Teilnehmers nicht das Erstaunen, das sein/ihr Begleiter bei ihr/ihm hervorzurufen versuchte, indem er/sie den Aspekt eines Plastinates in einer bestimmten Art und Weise zeigt. Ein kurzes „haha“ oder „hmhm“ gibt zu erkennen, dass der Aspekt gesehen wurde, ohne dass jedoch ein ähnliches Erstaunen zum Ausdruck gebracht wird. Mithin gelingt die Produktion des Nano-Events vor den Plastinaten zwar nur unvollständig, doch führt sie zumindest dazu, dass Teilnehmer, die ein Ausstellungsstück gemeinsam betrachten, für einen Moment den gleichen Aspekt des Exponates anschauen. Ähnliche Beobachtungen haben wir auch bei der sozialen Produktion von Reaktionen an Kunstwerken in Museen und Galerien beobachtet (Heath/vom Lehn 2004). Derartige Reaktionen werden gestaltet, so dass sie als Reaktionen auf Exponate und Antwort auf die vorangegangenen Handlungen des Begleiters sichtbar werden. Indem bei der Reaktion Zurückhaltung geübt wird, stellen Teilnehmer sicher, dass sich die Stimmung vor dem Ausstellungsstück nicht hochschauelt, so dass die Ausstellungsdisziplin, von der Hirschauer (2002) spricht, interaktiv gesichert wird.

5. Bilder vom Körper entwerfen und animieren

Das Ende eines solchen Nano-Events markiert meist nicht das Ende der Inspektion des Ausstellungsstückes. Häufig ist ein solch außergewöhnliches Erlebnis der Beginn einer weiteren Erkundung der Exponate. Die Exponate sind so ge-

staltet, dass die Aufmerksamkeit der Besucher auf die innere Struktur und die Funktionsweise bestimmter Teile des Körpers gelenkt wird; dabei kann es um die Ausprägung der Muskeln von Sportlern gehen, um das Kardiovaskularsystem oder auch um den Geburtstrakt. Das folgende Fragment zeigt zwei Besucher, die ein Plastinat betrachten, das einen Torso mit Situs Inversus zeigt. In einem solchen Körper sind die Organe nicht so angeordnet wie in einem ‚normalen‘ Körper, sondern er weist eine inverse Struktur auf (Bild 3.0). Liz, die einige Minuten zuvor schon einen Blick auf den Torso und die beistehende Texttafel geworfen hat, schaut sich das Exponat gemeinsam mit John an.

Bild 3.0



Transkript 3

- L: and I think that's what Beth's father had (.)
 she said they ripped him open for (eh some) blood problem and they
 ripped open his spleen because it wasn't where it's meant to be
 (.3) and e:h
 (.3)
 I think what she was describing was this she didn't know exactly ()
 when everything is reversed she she didn't know but everything
 is in the wrong place
 so your liver is now on the left, your spleen is on the right,
 everything is literally (kind of)
- J: hmh
- L: and it says there

Während sich die beiden Besucher noch auf den Torso zu bewegen, erzählt Liz ihrem Begleiter John, dass beim Vater ihrer Freundin Beth der Situs Inversus diagnostiziert worden ist, als er operiert wurde. Die Ärzte hätten beim Aufschneiden des Körpers zur Operation versehentlich die Milz zerschnitten, die an der falschen Seite lokalisiert war, „they ripped open his spleen because it wasn't where it's meant to be“. Anschließend wendet sich Liz dem Plastinat zu und benutzt das Plastinat, um zu illustrieren, was den Torso mit Situs Inversus zu einem außergewöhnlichen Objekt macht.

Im Zuge ihrer Beschreibung des Situs Inversus gestikuliert sie vor dem Plastinat. Dabei führt ihre rechte geöffnete Hand von der rechten Seite zur linken, um anzuzeigen, dass sich die Leber im Situs Inversus in der linken Körperhälfte befindet, „so your liver is now on the left“, und die Milz in der rechten Körperseite, „your spleen is on the right“ (Bild 3.2). Die Bewegung ihrer Hand von der rechten zur linken Seite, die sie in Koordination mit der Produktion ihrer Äußerung hervorbringt, erfolgt, nachdem Liz den Körperzustand des Vaters ihrer Freundin beschrieben hat und einen kurzen Moment, nachdem sie die Leber im Plastinat identifiziert hat. Sie hält ihre Hand geöffnet vor dem toten Körper, gerade dort, wo die Leber sichtbar ist, und erklärt, dass in einem solchen Körper die Leber in der linken Körperseite ist. Mittels ihrer verbalen Äußerungen beschreibt Liz die Kondition des Situs Inversus, während sie gleichzeitig durch ihre Gesten die Struktur eines normalen Körpers anzeigt. Ihre Handlungen verkörpern den Kontrast zwischen einem „normal-“ strukturierten Körper und einem Situs Inversus (Bild 3.1). In der weiteren Folge des Fragments beendet sie die Beschreibung mit einer Verallgemeinerung ihres Befundes, den sie anhand von Leber und Milz illustriert hat, in dem sie ihre Arme zweimal vor dem Plastinat überkreuzt, „everything is literally (kind of)“, und demonstriert so die inverse Struktur des Situs Inversus (Bild 3.3).

Bild 3.1



Bild 3.2



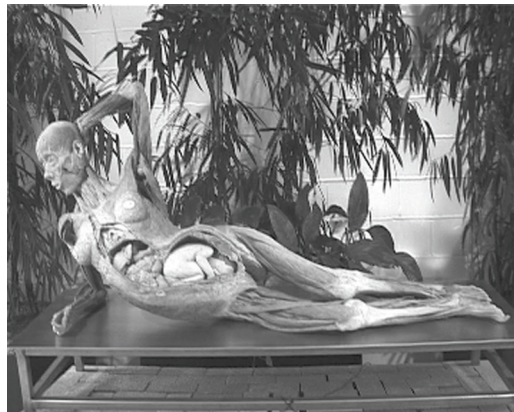
Bild 3.3

Ein Situs Inversus ist normalerweise unter der Haut verdeckt und daher ein unsichtbarer Körperzustand, der häufig unbemerkt bleibt. Das Plastinat erlaubt Besuchern diesen Körperzustand zu sehen. Dadurch soll dieses Plastinat im Sinne der Ausstellungsgestalter zu etwas Außergewöhnlichem werden. In der Besuchspraxis ist diese Außergewöhnlichkeit nicht vorgegeben, sondern wird erst in Interaktion zwischen Besuchern hergestellt.⁷ Liz und John sehen den Torso mit Situs Inversus im Lichte der verbalen und körperlichen Handlungen, die Liz vor dem Plastinat vollführt. Durch die Geschichte, die sie der Inspektion des Exponates vorausschickt, bietet Liz ihrem Begleiter zunächst einen Kontext, in dem er das Plastinat mit dem Situs Inversus sieht. Durch diese Kontextualisierung des Plastinates wird das Außergewöhnliche normalisiert. Außergewöhnlichkeit ist nicht durch die Ausstellungsmanager produziert worden, sondern findet sich im wirklichen Leben und tatsächlich in unserem Bekanntenkreis. Liz fährt dann fort, das Plastinat näher zu charakterisieren. Sie be-

schreibt im Angesicht des Plastinates die räumliche Beziehung zwischen den Organen eines Situs Inversus. Durch ihre verbalen und körperlichen Handlungen entwirft sie dabei ein Bild vom menschlichen Körper mit Situs Inversus. Dieses Körperbild ist, wie ihre Referenz zu dem Vater der Bekannten anzeigt, nicht etwa ein Kunstprodukt der Ausstellungsgestalter, sondern ein erfahrbarer Körperzustand (vgl. Cash/Pruzinsky 2002; Schilder 1950). Das Plastinat als materiale Basis gekoppelt mit der Beschreibung, wie sich dieser Körperzustand in der Struktur des Plastinates manifestiert, formt die Grundlage für die Erfahrung, die die beiden Besucher an diesem Exponat machen.

Die Bilder vom Körper, die Besucher im Angesicht der Plastinate entwerfen, dienen nicht nur als Ressource, um über Körper, Körperzustände und Krankheiten, wie beispielsweise Lungenkrebs oder Herzinfarkte, zu sprechen, sondern auch als Ressourcen, um in Interaktion ein Verständnis von Körperfunktionen zu entwickeln. Das folgende Fragment wurde an der „Liegenden Schwangeren“ aufgezeichnet. Das Ausstellungsstück zeigt eine auf der Seite liegende Frau, die im 8. Monat schwanger ist; in ihrem Unterleib ist das Baby deutlich zu sehen (Bild 4.0). Es beginnt, nachdem eine Frau und ihre zwei Kinder, ein Mädchen und ein Junge, das Ausstellungsstück für einige Momente betrachtet haben.

Bild 4.0



Transkript 4

- 1 Mutter: when labour starts the () overhere
- 2 Mädchen: mhm
- 3 Mu: when it's ready
- 4 ->Mä: mhm
- 5 ->Mu: the muscles all these musc muscle around start like that (.)
- 6 make contractions pushes
- 7 ->Mä: it hurts
- 8 Mu: coming out there
- 9 Mä: it hurts
- 10 Mu: sometimes they take it out through your tummy
- 11 Mä: so that baby has to go through that tiny hole
- 12 Mu: yah
- 13 Mä: my god

Die Mutter entwirft das Körperbild einer Schwangeren bei der Geburt. In einer relativ distanzierten Art und Weise identifiziert sie die Organe, die für den Geburtsprozess von Bedeutung sind, „muscles around start like“, und beschreibt dann die Funktionsweise der Gebärmutter und der umliegenden Muskeln. Da-

bei bezieht sie sich auf die sichtbaren Aspekte der „Liegenden Schwangeren“ zur Strukturierung ihrer Beschreibung. Sie lokalisiert das Baby und die Gebärmutter und deutet dann mit ihrer ausgebreiteten linken Hand auf die sie umschließenden Kontraktionsmuskeln. Als das Mädchen durch eine geringfügige Veränderung in ihrer Blickrichtung zu erkennen gibt, dass sie diese Organe gesehen hat, transformiert ihre Mutter das statische Plastinat durch eine verbale Beschreibung, die durch Gesten begleitet wird. Die Beschreibung und Gesten animieren den statischen Körper der Liegenden Schwangeren. Sie setzen den Geburtsprozess sozusagen in Gang. Sie stellen dar, wie das Baby durch Kontraktionen der Muskeln, die die Gebärmutter umgeben, aus dem Mutterleib herausgepresst wird. Begleitet von verbalen Äußerungen, „make contractions“, schließt und öffnet die Mutter ihre zuvor ausgebreitete Hand zweimal und simuliert dann mit dem ausgestrecktem Zeigefinger ihrer linken Hand und ihrer Äußerung, „pushes“, wie das Baby durch das Pressen der Muskeln bei der Geburt den Körper verlässt, „coming out here“ (Bild 4.4 & 4.5).

Transcript 4 - Mutter und Tochter, Liegende Schwangere

4 Mä: mhm

5 Mu: the muscles all these muscle
muscle around

6 start like that (.) make
contractions pushes

7 Mä: it hurts

8 Mu: coming out there

9 Mä: it hurts



Bild 4.1



Bild 4.2



Bild 4.3

So verwandelt die Mutter die „Liegende Schwangere“ in einen lebendigen, ‚als-ob funktionstüchtigen‘ Körper. Die Mutter koordiniert ihre Beschreibung und Animation des Plastinates mit der Orientierung der Tochter zum Objekt, die an den Gesten über dem Körper der Liegenden Schwangeren mit Blicken folgt. Als die Mutter mit ihrer Darstellung des Geburtsvorganges beginnt, versetzt sich das Mädchen in die Position des liegenden Körpers, „it hurts“ (Zeile 7 & 9). Die beinahe wissenschaftlich-distanzierte Beschreibung und Animation des Plastinates durch die Mutter kann nicht verhindern, dass das Mädchen einen persönlichen Bezug zu dem Exponat herstellt. Ihre wiederholte Feststellung, dass es bei der Geburt wohl zu Schmerzen auf Seiten der Frau kommt, spiegelt ihre Vorstellung der Erfahrung des Geburtsvorganges wider, den sie soeben in Interaktion mit der Mutter am Plastinat der Liegenden Schwangeren erlebt hat.

Bild 4.4



M: coming out there

Bild 4.5

G: It hurts

Mutter und Tochter entwerfen in ihrer Interaktion vor dem Platinat ein Körperbild, wodurch sie nachempfinden, wie ein weiblicher, menschlicher Körper die Geburt eines Kindes erfährt. Das Platinat der Liegenden Schwangeren wird zu einem bemerkens- und betrachtenswerten Objekt, indem die beiden Besucher durch verbale und körperliche Handlungen ein Bild seines Zustandes und seiner Funktionen entwerfen. Dabei setzen sie ihre eigenen Körper insbesondere in der Form von Gesten und Sprache so ein, dass Aspekte der Platinat-gezielt in den Vordergrund treten oder als kontrastiver Hintergrund für die laufende Beschreibung benutzt werden. Körperbilder werden häufig auch dazu verwendet, Körperfunktionen in ihrer Dynamik darzustellen. Dabei können Bewegungen von Muskeln, Gliedmaßen oder Körperflüssigkeiten durch verbale Äußerungen und Gesten verkörpert und animiert werden. Die Beschreibungen der Körperstruktur und -funktion, die Besucher im Anblick der Platinat produzieren, haben häufig einen relativ distanzierten Charakter. Indem sich die Besucher dabei jedoch in das Platinat als funktionierenden Körper hineinversetzen oder die Erfahrung eines dargestellten Körperzustandes, wie des Situs Inversus eines Bekannten, auf das Platinat übertragen, wird es ihnen möglich, einen Körperzustand in einer bestimmten Situation nachzuempfinden.

6. Körperbilder in Interaktion

Wenn Besucher Platinat inspizieren, fokussieren sie nicht nur auf einzelne Körperteile, sondern setzen bestimmte Aspekte eines Ausstellungsstückes in Beziehung zueinander und entwerfen dadurch Bilder vom menschlichen Körper. Diese Körperbilder dienen ihnen im Gespräch als Ressource, um über Körperzustände und -funktionen zu sprechen. Dabei ist es nicht unüblich, dass Teilnehmer diese Bilder vom Körper, die sie zum Verständnis von Platinaten verwenden, in Beziehung zu den Konditionen von Körpern von Personen setzen, die sie kennen oder von denen sie gehört haben. So betrachten sie im oben geschilder-

ten Fall beispielsweise den Torso mit Situs Inversus im Vergleich zu dem Körper eines Bekannten. In anderen Fällen thematisieren sie den Herzinfarkt eines Onkels, den Mittelfußbruch eines bekannten Fußballspielers oder das Schicksal des Schauspielers Christopher Reeve, dessen Nervenstränge im Rücken durch einen Reitunfall beschädigt wurden. In diesem Sinne rücken die Teilnehmer häufig von einer reinen Inspektion der Plastinate ab, und benutzen die Bilder des Körpers, die sie vor den Ausstellungsstücken entwerfen, um auf die Körper anderer Menschen und deren Erfahrungen ihrer Körper zu reflektieren.

Die Analyse des folgenden Fragmentes fügt diesem Befund noch eine weitere Dimension hinzu. Es wurde wiederum am „Schachspieler“ aufgenommen. Das Fragment beginnt, nachdem drei Besucher, Pete, Tom und Gisela, am Schachspieler angekommen sind und sich ihn für ein paar Momente angesehen haben. Pete versucht dann die Aufmerksamkeit seiner Freunde auf einen bestimmten Aspekt des Schachspielers zu richten, den Plexus Brachialis, ein Nervennetzwerk, das Signale vom Rückenmark an Schulter, Arm und Hand leitet: „is that thee:::“.

Transcript 5

P: Is that thee:::
 G: hahhhh
 T: ff you seen the () overthere
 G: haahh
 P: Is that the ()
 T: yah (.) mhm
 (.3)
 G: look at the sciatic there (.)
 [
 T: yeah
 G: beautiful sciatic hahh↑
 T: yes
 G: hohh
 T: ()
 P: (have you?)
 G: Actually I haven't (.) I had
 P: (supposed to be)
 G: ehm a nerve stuck down there
 T: back pain isn't it?
 G: It's like someone () shot you ()
 In the back of your leg and there's nothing you can do about
 P: it's like

Als seine Zeigegeste den Plexus Brachialis erreicht, bestätigt sein Freund Tom, dass er den Plexus Brachialis gefunden hat, „yeah (.) mhm“ und hebt dann seine Hand an seinen Hals, wo er den eigenen Plexus Brachialis vermutet (Bild 5.1). Diese Geste wird einen Augenblick später von Pete wiederholt (Bild 5.2).

Bild 5.1



Bild 5.2



P: Is that thee

Besucher zu den Körperwelten erleben die Ausstellungsstücke nicht nur, indem sie dieselben betrachten und inspizieren, sondern sie stellen häufig auch Beziehungen zwischen Aspekten der Plastinate und ihren eigenen Körpern her. Sie sehen Plastinate im Lichte ihrer eigenen Körper und die eigenen Körper im Lichte der Plastinate. Durch Gesten zeigen sie nicht nur auf Aspekte der Ausstellungsstücke, sondern sie übertragen die Aspekte der Plastinate, die sie in Interaktion als Objekte konstituiert haben, auf ihre eigenen Körper. So verlegen sie den Fokus der Interaktion am Plastinat vom Ausstellungsstück auf den Körper anwesender Besucher.

Die Fortsetzung des Fragments wirft weiteres Licht auf diese Beobachtung. Nachdem Pete und Tom einen Moment über den Plexus Brachialis gesprochen haben, deutet Gisela auf den an der Seite deutlich sichtbaren Ischiasnerv. Dieser Fund am Ausstellungsstück bietet ihr als drittem Teilnehmer in der Interaktion eine Ressource, um den Fokus der Interaktion zu verschieben, „look at the sciatic there“. Nach einer kurzen Diskussion darüber, welche Folgen ein eingeklemmter Ischias für das körperliche Befinden hat, wenden sich die drei Besucher nahezu vollständig vom Schachspieler ab und ihren eigenen Körpern zu. Gisela beschreibt den Schmerz, den sie erlebte, als sie einen eingeklemmten Nerv in ihrem rechten Arm hatte. Sie führt ihre linke Hand an ihre rechte Schulter und dann am Arm entlang herunter bis zur Hand, wobei sie sagt, „a nerve stuck down there“ (Bild 5.4). Pete und Tom folgen ihrer Beschreibung und nicken ihr zustimmend zu. Tom nimmt dann Giselas Beschreibung eines eingeklemmten Nerves auf und beschreibt ein ähnliches Symptom in seinem linken Bein. Er hebt das Bein ein wenig, fasst seine Wade an, wo er den Schmerz fühlte und sagt „it’s like someone shot you in the back of your leg“ (Bild 5.5).

Bild 5.3

Bild 5.4

Bild 5.5



↑

G: I had a nerve stuck down there
 It's like someone shot you in
 the back of your leg

P: it's like...

Die Ausstellungsstücke in den Körperwelten bieten den Besuchern Ressourcen, die sie benutzen, um auf den menschlichen Körper zu reflektieren. Dabei beziehen sie sich entweder auf Körper von Menschen, die sie kennen oder von denen sie gehört haben – Freunde, Prominente, etc. – oder auf den Körper von anwesenden Besuchern. Diese Möglichkeit der Einbeziehung des Körpers anwesender Besucher in die Interaktion am Ausstellungsstück transformiert die Produktion ihrer Erfahrung der Körperwelten. Die statischen Plastinate werden durch die dynamischen Körper der Besucher als Ausstellungsstücke ergänzt oder gar ersetzt. Dabei identifizieren Besucher Körperteile und stellen räumliche oder funktionale Beziehungen zwischen ihnen her. Diese Beziehungen sind die Basis für die Bilder vom menschlichen Körper, die die Besucher im Angesicht der Plastinate entwerfen. Durch praktische Handlungen übertragen sie diese Körperbilder auf ihren eigenen Körper und stellen dann dar, wie sie beispielsweise Schmerzen im Ischias am eigenen Körper erlebt haben. Dabei deuten sie nicht nur auf die schmerzbehafteten Körperteile, sondern demonstrieren die erfahrenen Schmerzen durch ihre verbalen Äußerungen sowie ihre Gestik und Mimik (vgl. Heath 2004). So machen sie nicht nur ein Bild ihres Körpers und seiner Struktur und Funktion sichtbar, sondern sie artikulieren ein „Körperbild“ (Schilder 1950) oder „Körperschema“ (Waldenfels 2000), indem sie ihr Körperwissen durch eine Performanz vor den Exponaten darstellen und dadurch anderen Teilnehmern den Nachvollzug ihrer Körpererfahrung ermöglichen.

Diskussion

Die Körperwelten sind eine soziale Veranstaltung, die Ressourcen bereitstellen, um ihre Besucher in vorstrukturierte Erlebniswelten zu befördern (vgl. Hitzler 2007). Sie zeigen in ihren Ausstellungsräumen tote Körper von ‚realen‘ Menschen, die durch einen technischen Prozess konserviert und in eine Pose gebracht werden, die das Erlebnis der Besucher in einer bestimmten Art und Weise beeinflussen soll. Die in Posen gebrachten Plastinate heben bestimmte Aspekte des menschlichen Körpers hervor, so dass Besuchern ein anderer Blick auf Körperfunktionen und Körpermisfunktionen ermöglicht wird als durch technische Kommunikationsmedien wie Bücher, Simulationen oder Modelle.

Der vorliegende Artikel komplimentiert den bestehenden, relativ kleinen Korpus von Untersuchungen, die sich mit den Reaktionen von Besuchern auf die Körperwelten beschäftigen. Vorangegangene Untersuchungen bemühen sich darum, mit Hilfe von Befragungen und Analysen von Kommentarbüchern den subjektiven Sinn, den Besucher mit den Körperwelten verbinden, zu rekonstruieren (vgl. Hirschauer 2002; Walter 2004a,b). Mein Interesse gilt dagegen der Art und Weise wie Besucher die Ressourcen, die ihnen von den Managern und Organisatoren der Körperwelten zur Verfügung gestellt werden, nutzen, um ein „außergewöhnliches“ Erlebnis zu haben. Durch eine detaillierte Analyse von Videoaufnahmen und Feldnotizen erkundet der Artikel die alltäglichen Praktiken, durch die Besucher die Plastinate betrachten und untersuchen, wenn sie ihnen gegenüberstehen. Er argumentiert, dass es nicht die Plastinate sind, die die Besucher in Erlebniswelten befördern, sondern die Praktiken, durch die die Besucher auf die Exponate Bezug nehmen und sie füreinander in einem bestimmten Licht erscheinen lassen. Diese Praktiken werden zumeist in sozialer Interaktion ausgeführt.

In diesem Sinn schließt der Artikel nicht nur an Untersuchungen über die Besucherreaktionen auf die Körperwelten an, sondern leistet auch einen Beitrag zu jüngeren soziologischen Debatten über „events“ (Gebhard/Hitzler/Pfadenhauer 2000; Pfadenhauer 2008). Mit Blick auf die Eventforschung könnte man auf Grund der Analyse der Videodaten argumentieren, dass der „Körperhaftigkeit der Kommunikation“ (Knoblauch 2000) bei der Erfahrung der Plastinate eine besondere Bedeutung zukommt. Die Ausstellungsgestalter versuchen durch das Design und Layout der Plastinate ein Erlebnis für ihre Besucher vorzuproduzieren; durch die Posen der toten Körper soll Wissen über Körperstruktur und -funktionen vermittelt werden. Die Besucher bringen jedoch Wissen über den Körper und ihre eigenen Körper zur Ausstellung mit. Mit Hilfe dieser mitgebrachten Ressourcen stellen sie ihr Körperwissen in der Form von Performanzen vor den Plastinaten dar. Sie produzieren Nano-Events, die dazu dienen sollen, dass ihnen und ihren Begleitern bestimmte Aspekte der Plastinate als „außergewöhnlich“ und bemerkenswert in Erinnerung bleiben.

Anders als die „Wissensperformanzen“ bei Power-Point Präsentationen (Pötsch/Schnettler 2006), die sich auf sorgfältig vorbereitete Skripts berufen, werden die Performanzen von Körperwissen in den Körperwelten ad hoc und in situ vor den Plastinaten ins Leben gerufen. Trotz des „ad-hoc Charakters“ dieser Performanzen kann von (Nano-)Events gesprochen werden, da die Teilnehmer, die ihnen zur Verfügung stehenden materialen und visuellen Mittel so organisieren, dass sie ihren Begleitern ein bemerkenswertes Erlebnis bereiten

können. Bei der Produktion der Nano-Events liegen die Aspekte der Plastinate im Zentrum der Performanz, die die Besucher in Interaktion miteinander als bemerkenswert identifizieren. Der Fokus dessen, was Besuchern als bemerkenswert oder außergewöhnlich erscheint, unterscheidet sich häufig davon, was ihnen durch die Gestaltung der Plastinate und die hinzugefügte Information von den Ausstellungsgestaltern nahe gelegt wird. Diese Differenz zwischen der Vorproduktion von Erlebnissen und der aktuellen Erlebnisproduktion ergibt sich aus dem Wissen über Körper, das Besucher mit in die Ausstellung bringen, und den Spezifika der Situation, in der sie auf die Plastinate treffen und sie insizieren.

Durch die Analyse der Interaktion zwischen Besuchern der Körperwelten lernen wir nicht nur etwas über die interaktive Produktion von Erlebnissen in dieser Ausstellung, sondern auch etwas über das kulturelle (Körper-)Wissen, das Besucher in ihrer Interaktion an den Plastinaten zum Tragen bringen. Obwohl die meisten Besucher menschliche Körper außer in Büchern und Abbildungen wohl noch nie von Innen gesehen haben, zeigen sie in der Ausstellung ein Verständnis des Körperinneren. Das Innere des Körpers ist ihnen nicht vollkommen fremd; sie haben Theorien und Konzepte zur Hand, mit denen sie das, was sie hier sehen, beschreiben und erklären können. Diese Theorien und Konzepte mögen teilweise in formalen Bildungsinstitutionen erlernt worden sein. Sie scheinen jedoch zu einem großen Teil aus dem Alltag zu stammen und auf eigene Körpererfahrungen oder auf Interaktionen mit Menschen zurückzugehen, die bestimmte Körpererfahrungen gemacht oder beobachtet haben. Wenn Besucher Plastinate betrachten, verbinden sie ihr Körperwissen mit ihrer aktuellen Erfahrung des Objektes, dem sie gegenüberstehen. Das Produkt, das aus dieser Amalgamierung von Wissen und aktueller Erfahrung in der Situation vor dem Exponat hervorgeht, ist ein Körperbild. Besucher benutzen derartige Körperbilder dazu, um die Exponate mit ihren eigenen Körpern oder denen anderer Besucher oder anderer Menschen, die sie kennen oder von denen sie gehört haben, zu kontrastieren. Durch diese Reflektion der toten Körper in der Ausstellung auf Körper, die den Besuchern geläufig sind, werden in der Interaktion vor den Plastinaten Erlebnisse produziert, die bemerkenswert sind und in Erinnerung bleiben. Wie das Körperwissen, das Besucher mit in die Ausstellung gebracht haben, so sind die Aspekte des Körperwissens, die Besucher in der Ausstellung erwerben, potentiell auch für zukünftige soziale Situationen und Veranstaltungen von Relevanz. Die Ausstellungsmanager und -gestalter haben jedoch auf die Art und Weise, wie Besucher auf ihr in den Körperwelten erworbenes Wissen möglicherweise Bezug nehmen, noch weniger Einfluss, als auf die Produktion von Erlebnissen in der Ausstellung.

Wie die Manager und Gestalter der Körperwelten sind sich auch Manager von Museen immer mehr diesem sich verflüchtigenden Einfluss auf ihre Besucher bewusst. Mit Hilfe neuer Technologien und einer Präsenz in den Massenmedien und dem Internet versuchen sie, diesen Einfluss zu erweitern. Die Körperwelten sind hier nur ein Beispiel; Günther von Hagens produzierte eine Serie von Fernsehprogrammen zum Thema „Anatomie“ und vollzog vor laufenden Fernsehkameras eine öffentliche Leichenöffnung. In ähnlicher Weise werden immer mehr Ausstellungen in Museen von Fernsehprogrammen begleitet und nahezu jede Ausstellung bietet Besuchern weitergehende Informationen im Internet. Es ist vergleichsweise schwierig zu erforschen, inwieweit diese multimedialen Produktionen von ihrem Publikum benutzt werden, um sich im Sinne

Hitzlers (2000; 2007) in Erlebniswelten zu befördern. Die Analyse von sozialen Situationen in Ausstellungen und vor Ausstellungsstücken, wie sie hier am Beispiel der Körperwelten durch- und vorgeführt wurde, erlaubt uns zumindest einen Einblick in die interaktive Produktion von Erlebniswelten, und wie die von Managern und Gestaltern bereitgestellten Ressourcen in der Interaktion im Angesicht des Exponates Relevanz erhalten.

Anmerkungen

- 1 Der Artikel ist aus zwei Forschungsprojekten hervorgegangen, die sich mit der Kommunikation von Wissenschaft und Kunst durch Ausstellungen beschäftigen (ESRC Science and Society Programme (RES-151-25-00047) und AHRC (AR17441)). Ich möchte mich bei den zahlreichen Besuchern bedanken, die dem Film ihrer Aktivitäten in der Ausstellung zugestimmt haben, sowie dem Management der Körperwelten, die mir erlaubt haben, ihre Ausstellung in die Projekte einzuschließen, insbesondere Felicity Ruperti, Kevin Dunnett und Jana Brunkow. Zudem gilt mein Dank der Unterstützung bei der Analyse der Videodaten durch meine Kollegen im Work, Interaction and Technology Research Centre, insbesondere Christian Heath, Jon Hindmarsh und Paul Luff, sowie Rene Tuma (TU Berlin) für die Hilfe bei der Editierung des Textes.
- 2 Ähnliche Debatten über die Ausstellung sind nicht wieder aufgekommen, als die Ausstellung 2008 ein weiteres Mal in Großbritannien gezeigt wird.
- 3 Der einfacheren Lesbarkeit halber verwende ich hier die männliche Form, die sich auf den Autor des vorliegenden Artikels bezieht.
- 4 Für einen Überblick über den derzeitigen Stand der qualitativen Analyse visueller Daten siehe Schnettler/Rab (2008).
- 5 Die Namen der Teilnehmer sind Pseudonyme.
- 6 An dieser Stelle kann man argumentieren, dass die beiden Teilnehmer in diesem Moment eine "Reziprozität der Perspektiven" im Sinne von Schütz (1994) hergestellt haben (vgl. vom Lehn/Heath 2007).
- 7 Tatsächlich sahen viele Besucher die Besonderheit des Torsos nicht. Dies lag vermutlich daran, dass ihnen die normale Struktur von Organen im Körper nicht bekannt ist. In anderen Ausstellungen der Körperwelten wurde dem Torso mit Situs Inversus ein Torso beigefügt, in dem die Organe 'normal' angeordnet sind.

Literatur

- BBC (2002a): Controversial body show defended. In: BBC News Online, <http://news.bbc.co.uk/1/hi/entertainment/arts/1869104.stm> (12.3.2002).
- BBC (2002b): MPs condemn body parts show. In: BBC News Online, <http://news.bbc.co.uk/1/hi/entertainment/1867283.stm> (12.3.2002).
- Bergmann, J. (2005): Studies of Work. In: Rauner, F. (Hrsg.): Handbuch der Berufsbildungsforschung, Bielefeld, S. 639-646.
- Brock, B. (2001): Der gestaltete Körper. In: Wetz, F.J./Tag, B. (Hrsg.) Stuttgart, S. 267-278.
- Button, G. (1993): Technology in Working Order: Studies of Work, Interaction, and Technology. New York.
- Cash, T.F./Pruzinsky, T. (Hrsg.) (2002): Body Image: A handbook of theory, research, and clinical practice. New York.
- Charlton, M./Burbaum, C./Staiblin, L./Zander, M. (2001): Was die Menschen an den „Körperwelten“ bewegt. In: Wetz, F.J./Tag, B. (Hrsg.) Stuttgart, S. 328-256.

- Eberle, T. S. (1997): Ethnomethodologische Konversationsanalyse. In: Hitzler, R./Honer, A. (Hrsg.): Sozialwissenschaftliche Hermeneutik. Opladen, S. 245-279.
- Fonseca, L. H. (1999): Wachstfigur – Mensch – Platinat. Über die Mitteilbarkeit von Sehen, Nennen und Wissen. In: Deutsche Vierteljahrsschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte. 73/1, S. 43-68.
- Fonseca, L. H./Kliche, T. (Hrsg.) (2006): Verführerische Leichen – verbotener Verfall Hamburg.
- Garfinkel, H. (1967): Studies in Ethnomethodology. Cambridge.
- Garfinkel, H. (2002): Ethnomethodology's Program. Working Out Durkheim's Aphorism. Lanham, Boulder, New York & Oxford.
- Gebhard, W./Hitzler, R./Pfadenhauer, M. (Hrsg.) (2000): Events. Soziologie des Außergewöhnlichen. Opladen.
- Goodwin, C./Goodwin, M.H. (1996): Seeing as situated activity: formulating planes. In: Engeström, Y./Middleton, D. (Hrsg.): Cognition and Communication at work. Cambridge, S. 61-95.
- Goodwin, C. (2000): Pointing as Situated Practice. In: Kita Sotaro (Hrsg.): Pointing: Where Language, Culture and Cognition Meet. Mahwah, NJ, S. 217-241.
- Heath, C. (2004): Analysing face-to-face interaction: video, the visual and material. In Silverman, D. (Hrsg.): Qualitative Research. Theory, Method and Practice. London, Thousand Oaks & New Delhi, S. 266-282.
- Heath, C./Luff, P. (2000): Technology in Action. Cambridge.
- Heath, C./vom Lehn, D. (2004): Configuring Reception: (Dis-)Regarding the 'Spectator' in Museums and Galleries. In: Theory, Culture & Society 21/6, S. 43-65.
- Heritage, J. (1984): Garfinkel and Ethnomethodology. Cambridge.
- Hindmarsh, J./Heath, C. (2000): Embodied reference: A study of deixis in workplace interaction. In: Journal of Pragmatics 32/12, S. 1855-1878.
- Hindmarsh, J./Pilnick, A. (2002): The Tacit Order of Teamworking: Collaboration and embodied conduct in anaesthesia. In: Sociological Quarterly 43/2, S. 139-164.
- Hirschauer, S. (2002): Scheinlebendige. Die Verkörperung des Letzten Willens in einer anatomischen Ausstellung. In: Soziale Welt 53/1, S. 5-30.
- Hitzler, R. (2000): „Ein bisschen Spaß muß sein!“ – Zur Konstruktion kultureller Erlebniswelten. In: Gebhard, W./Hitzler, R./Pfadenhauer, M. (Hrsg.), Opladen, S. 401-412.
- Hitzler, R. (2007): Von der Lebenswelt zu den Erlebniswelten. Ein phänomenologischer Weg in soziologische Gegenwartsfragen. In: Dreher, J./Pfadenhauer, M./Raab, J./Schnettler, B./Stegmaier, P. (Hrsg.): Phänomenologie und Soziologie: Theoretische Positionen, aktuelle Problemfelder und empirische Umsetzungen. Wiesbaden, S. 131-140.
- Höhn, H. J. (2001): Vergängliche Würde? In Wetz, F. J./Tag, B. (Hrsg.), Stuttgart, S. 215-240.
- Katz, J. (1999): How Emotions Work. Chicago.
- Knoblauch, H. (2000): Das strategische Ritual der kollektiven Einsamkeit. Zur Begrifflichkeit und Theorie des Events. in: Gebhard, W./Hitzler, R./Pfadenhauer, M. (Hrsg.): Events. Soziologie des Außergewöhnlichen. Opladen, S. 33-50.
- Knoblauch, H./Schnettler, B./Raab, J./Söffner, H.-J. (Hrsg.) (2006): Video-Analysis – Methodology and Methods. Qualitative Audiovisual Data Analysis in Sociology. Frankfurt a. M.
- Lantermann, E. D. (2002): Körperwelten as Seen by the Visitors. In: von Hagens, G./Whalley, A. (Hrsg.), Heidelberg, S. 208-215.
- Laurier, E./Philo, C. (2006): Natural Problems of Naturalistic Video Data. In: Knoblauch, H./Schnettler, B./Raab, J./Söffner, H.-J. (Hrsg.), Frankfurt a. M., S. 181-190.
- Leiberich, P./Loew, T./Tritt, K./Lahmann, C./Nickel, M. (2006): Body Worlds exhibition – visitor attitudes and emotions. In: Annals of Anatomy 188: 567-573.
- Leinhardt, G./Crowley, K./Knutson, K. (Hrsg.) (2002): Learning Conversations in Museums. Mahwah, NJ.
- Lübbe, H. (2001): Anatomie und Menschenwürde. In: Wetz, F. J./Tag, B. (Hrsg.): Schöne neue Körperwelten. Der Streit um die Ausstellung, Stuttgart, S. 85-87.

- Luff, P./Hindmarsh, J./Heath, C. (2000): *Workplace Studies. Recovering Work Practice and Informing System Design*. Cambridge.
- Meek, J. (2002): Show of dissected corpses cuts both ways. In: *The Guardian*. London (23.3.2002).
- Pfadenhauer, M. (2008): *Organisieren: Eine Fallstudie zum Erhandeln von Events*. Wiesbaden.
- Pine, B. J./Gilmore, J. H. (1999): *Experience Economy: Work Is Theatre and Every Business a Stage*. Harvard.
- Pötzsch, F.S./Schnettler, B. (2006): Bürokraten des Wissens? 'Denkstile' computerunterstützter visueller Präsentationen. In: Gebhard, W./Hitzler, R.: *Nomaden, Flaneure, Vagabunden. Wissensformen und Denkstile der Gegenwart*. Wiesbaden, S. 187-203.
- Preuß, D. (2008): Body Worlds: looking back and looking ahead. In *Annals of Anatomy* 190, S. 23-32.
- Prosser, J. (Hrsg.): (1998): *Image-based Research. A Sourcebook for Qualitative Researchers*. London.
- Raab, J. (2008): *Visuelle Wissenssoziologie. Theoretische Konzeption und materiale Analysen: Theoretische Konzeption und materiale Analysen*. Konstanz.
- Rager, G./Rinsdorf, L. (2001): Wenn die 'Gruselleichen' kommen – die 'Körperwelten' in der Presse. In: Wetz, F.J./Tag, B. (Hrsg.), Stuttgart, S. 301-327.
- Saake, I. (2003): Vom Verschwinden der Leiche. Auf soziologischer Spurensuche bei Bestattern, Pathologen und Plastinateuren. In: *Irseer Dialoge: Kultur und Wissenschaft interdisziplinär*. Band 8. Stuttgart, S. 67-86.
- Sacks, H. (1992): *Lectures on Conversation*. Oxford.
- Schegloff, E. A. (2007): *Sequence Organization in Interaction. A Primer in Conversation Analysis*. Volume 1. Cambridge.
- Schilder, P. (1950): *The Image and Appearance of the Human Body*. New York.
- Schnettler, B./Raab, J. (2008): Interpretative Visual Analysis. Developments, State of the Art and Pending Problems. In: *Forum Qualitative Sozialforschung/Forum: Qualitative Social Research*, 9/3, Art. 31, <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs0803314>.
- Schubert, C. (2006): *Die Praxis der Apparatedmedizin. Ärzte und Technik im Operationssaal*. Frankfurt a. M.
- Schütz, A. (1972): *Collected Papers Vol. 1: The Problem of Reality*. The Hague.
- Schulze, G. (1992): *Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart*. Frankfurt/New York.
- Searle, A. (2002): Getting under your skin. in *The Guardian*. London (23.3.2002).
- Speer, S. A./Hutchby, I. (2003): From ethics to analytics: Aspects of participants' orientations to the presence and relevance of recording technologies. In: *Sociology* 37/2, S. 315-337.
- Stephens, E. (2007): Inventing the Bodily Interior: Écorché Figures in Early Modern Anatomy and von Hagens' Body Worlds, In: *Social Semiotics* 17/3, S. 313-326.
- Trösken, H. (2004): Körperwelten-Schau ist unmoralisch. In: *Frankfurter Allgemeine Zeitung*. (11. Januar 2004).
- van Dijk, J. (2001): Body Worlds: The Art of Plastinated Cadavers. In: *Configurations* 9, S. 99-126.
- vom Lehn, D./Heath, C./Hindmarsh, J. (2001): Exhibiting Interaction: Conduct and Collaboration in Museums and Galleries. In: *Symbolic Interaction* 24/2, S. 189-216.
- vom Lehn, D./Heath, C. (2006): Interaction at the exhibit-face: video-based studies in museums and galleries. In: Knoblauch, H./Schnettler, B./Raab, J./Soeffner, H.-J. (Hrsg.), Frankfurt a. M., S. 101-113.
- vom Lehn, D./Heath, C. (2007): Perspektiven der Kunst – Kunst der Perspektiven. In: Hausendorf, H. (Hrsg.), München, S. 147-170.
- von Hagens, G. (2001): Gruselleichen, Gestaltplastinate und Bestattungszwang. In: Wetz, F. J./Tag, B. (Hrsg.), Stuttgart, S. 40-84.
- von Hagens, G./Whalley, A. (2002): *Body Worlds – The Anatomical Exhibition of Real Human Bodies*. Heidelberg, Germany: Institut für Plastination.

-
- Waldenfels, B. (2000): *Das leibliche Selbst. Vorlesungen zur Phänomenologie des Leibes*. Frankfurt a. M.
- Walter, T. (2004a): *Plastination for Display: a new way to dispose of the dead*. In: *The Journal of the Royal Anthropological Institute* 10/3, S. 603-627.
- Walter, T. (2004b): *Body Worlds: Clinical detachment versus anatomical awe*. In: *Sociology of Health and Illness* 26/4, S. 464-488.
- Wetz, F.-J./Tag B. (Hrsg.) (2001): *Schöne neue Körperwelten. Der Streit um die Ausstellung*. Stuttgart.