

Multimodale Werte: Zur Institutionalisierung mehr-als-textueller Ethnographie

Tomás S. Criado, Ignacio Farías, Julia Valeska Schröder

In diesem Text wollen wir zum einen das Stadtlabor für Multimodale Anthropologie am Institut für Europäische Ethnologie der Humboldt Universität zu Berlin vorstellen und über unsere Projekte der letzten Jahre reflektieren. Zum anderen soll der Wert von mehr-als-textuellen ethnographischen Projekten diskutiert und das Spiel als multimodal-anthropologisches Format beleuchtet werden. Während in den Anthropologien, wie in anderen sozial- und kulturwissenschaftlichen Disziplinen auch, das Schreiben und der Text ausschlaggebende Wissenspraktiken- bzw. -instrumente sind, nutzt die multimodale Anthropologie bewusst eine Vielzahl von Modalitäten, um diverse sinnliche Formen der Wissensproduktion gezielt in die Forschung miteinzubeziehen. In der mehr-als-textuellen Ethnographie wird das Textuelle zu einer von vielen möglichen Formen der ethnographischen Praxis und bildet nicht dessen bestimmende Methode. Eine mehr-als-textuelle Anthropologie schafft somit neue Zugänge für die anthropologische Praxis – gleichzeitig bringt sie neue Einschränkungen und Schwierigkeiten mit sich.

Im Mittelpunkt dieses Textes steht daher eine Herausforderung bzw. ein Dilemma, mit der bzw. dem wir uns bei unserer Beschäftigung mit multimodalen Ansätzen immer wieder konfrontiert sehen und welche viele unserer Kolleg*innen ebenfalls beschäftigen: Wie können mehr-als-textuelle anthropologische Projekte bewertet und institutionalisiert werden? Diese Frage hat sich bei unseren eigenen multimodalen Erkundungen immer wieder als dringlich erwiesen. Denn trotz der vielseitigen Inspirationen, die unsere jüngsten multimodalen Projekte bereitstellten, sorgen diese ebenso für Irritationen, denn auch hier blieb das Gefühl, trotz mehr-als-textlicher Werkzeuge, nicht alles erfassen, beschreiben oder festmachen zu können. Im Folgenden möchten wir die Frage nach dem ethnographischen Wert so-

wie die besonderen Herausforderungen bei der Auswertung multimodaler Produktionen erläutern und diskutieren.

1. Das Stadtlabor für Multimodale Anthropologie

Das Stadtlabor für Multimodale Anthropologie ist eines der sogenannten Labore, die am Institut für Europäische Ethnologie (IfEE) der Humboldt Universität zu Berlin zu unterschiedlichen Themenbereichen eingerichtet wurden. Aufgabe der Labore ist das Bereitstellen eines flexiblen Rahmens zur Verknüpfung mit und in außeruniversitären Öffentlichkeiten im Kontext ihrer jeweiligen thematischen Schwerpunkte. Ein Stadtlabor existierte bereits, als wir (Ignacio und Tomás) 2018 zum Berliner Institut dazu stießen. Seither agiert das Stadtlabor als offene, kollaborative und experimentelle Forschungsplattform mit einem expliziten Fokus auf urbanistischen Themen und Fragestellungen (Estalella/Criado 2018; Farías 2020). Im Zentrum seiner Agenda steht das Voranbringen multimodaler Formate der Wissensproduktion und Intervention in Zusammenarbeit mit diversen weiteren städtischen Akteur*innen.

Ausgangspunkt für die Projekte des Stadtlabors ist der Anspruch, die Grenzen zwischen Formaten und Praktiken der anthropologischen Wissensproduktion und jenen der städtebaulichen Entwurfsdisziplinen zu verwischen. Letztere sind nicht nur multimodal: Sie materialisieren auch multiple Wissensmodi, indem sie auf die Erkundung möglicher Zukünfte zielen und sich als Ausgangspunkt für Austausch, Diskussion und Anpassung verstehen. Inspiration für diesen bieten aktuelle anthropologische, Design-inspirierte Ansätze (Criado 2020; Murphy 2016) und *Science and Technology Studies* (STS)-Ansätze zur "Intervention" (Eitel et al. 2021). Obwohl bzw. gerade weil Design-Disziplinen weit davon entfernt sind, eine singuläre Praxis anzubieten, die für ethnographische Praktiken mobilisiert werden könnte, haben sie Anthropolog*innen zunehmend inspiriert und zum Überdenken ihrer eigenen Aufgaben herausgefordert. In diesem Kontext hat die Auseinandersetzung mit Design unterschiedliche Anthropolog*innen angeregt, sich nicht mehr ausschließlich als Dokumentator*innen oder Erzähler*innen sozialer Zustände, Bedürfnisse, Bestrebungen, Wünsche und Ungerechtigkeiten zu verstehen, sondern explizit an der Ausgestaltung von alternativen bzw. „pluralistischen

Welten“ (Escobar 2018) mitzuwirken. Vor diesem Hintergrund verbinden sich Debatten um die Produktion von multimodalen und multisensoriellen Artefakten mit einem erneuerten Interesse an einer öffentlichen (*public*) und kollaborativen Anthropologie. Wie Gabriel Dattatreyan und Isaac Marrero-Guillamón (2019) ausführen, bezieht sich ‚Multimodalität‘ nicht nur auf eine multimediale ethnographische Praxis, sondern auch auf eine Vielzahl von kollaborativen und öffentlichen epistemischen Ansätzen, die sich um Interventionen bemühen und unkonventionelle, oft einzigartige Forschungsstrategien und -methoden erfinden oder improvisieren. In einer Zeit, in der Feldforschung inmitten einer weit verbreiteten Nutzung digitaler Technologien stattfindet und unsere Forschungspartner*innen die Möglichkeit haben, auf vielfältige Weise an der Beschreibung und kritischen Intervention ihrer eigenen Welten mitzuwirken, sind diese Ansätze und eine Debatte um ihre Konsequenzen von besonderer Bedeutung.

Die vermeintliche Neuheit des Begriffs mag auf den ersten Blick als fragwürdiger Wunsch nach Abgrenzung erscheinen und als ein wenig zielorientiertes Posieren für ‚das Neue‘ kritisiert werden. In der Tat grenzt sich Multimodalität von der exklusiven Auseinandersetzung mit dem Schreiben als Handwerk der professionellen Anthropologien ab, die in der „Writing Culture“-Debatte (Clifford/Marcus 1986) besonders sichtbar wird. Allerdings war das, was wir heute als "das Multimodale" bezeichnen, in den Anthropologien seit ihrem Entstehen angelegt und eher hintergründig schon immer vorhanden: von der zentralen Bedeutung der Kollaboration in der Feldforschung über den politischen Gehalt der verschiedenen Instrumente und Methoden der Datensammlung bis hin zu den Formen der Veröffentlichung und Popularisierung von Forschungsergebnissen. Jedoch wird Multimodalität dabei kaum explizit oder meist nur als Hilfsmittel anerkannt: Zeichnungen und Bilder fungieren als ‚Beiwerk‘, die textuell beschriebene Sachverhalte ergänzen und nuancieren oder, in veralteter Fassung, im Sinne taxonomischer Ansätze, die materielle Kultur erfassen. Es geht multimodalen Anthropolog*innen also nicht darum, einen angeblichen Innovationscharakter oder Neuheitswert multimodaler Ansätze zu zelebrieren. Vielmehr gilt es, multimodale Ansätze als eigenständige Forschungsformen anzuerkennen und zu reflektieren, da sie weitreichende und tiefgehende Konsequenzen für die Wissensproduktion haben. Für ethnologische Museen und Ausstellungen sowie für ethnographische Filmproduktionen wurden diese schon

längst und intensiv reflektiert; für viele weitere Formen steht diese systematische Auseinandersetzung jedoch noch aus.

Ethnographien sind immer einzigartig und erfinderisch und ihr Vergleich ist ausgesprochen schwer, wie Tomás Criado und Adolfo Estalella in ihrem Projekt *xcol, an ethnographic inventory*, einer digitalen Plattform für ethnographische Erfindungen,¹ veranschaulichen. Die auf *xcol* vorgestellte ‚Inventur‘ (ein Verzeichnis multimodaler Projekte und ethnographischer Erfindungen) unterscheidet sich von der standardisierten Herangehensweise ethnographischer Handbücher. Dass wir uns überhaupt dafür entschieden haben, ein solches Inventar multimodal-experimenteller, ethnographischer Projekte anzulegen, macht deutlich, dass es an starken alternativen Diskursen um ethnographische Forschungspraktiken jenseits teilnehmender Beobachtung und anthropologischer Kollaboration mangelt. In den meisten methodologischen Fachdiskursen fehlt eine explizite Auseinandersetzung mit dem „social life of methods“ (Law/Ruppert 2013) und der erfinderischen Herstellung von Bedingungen für eine ethnographische Praxis. Es bedarf im Fach also einer Diskussion über die Instrumente, Artefakte, Labore und Bühnen, die Ethnograph*innen während der Forschungsprozesse kreieren und improvisieren (müssen), um soziale und materielle Rahmenbedingungen für die Feldforschung zu schaffen (Estalella/Criado 2018).

Vor diesem Hintergrund geben aktuelle multimodale Debatten den interessanten Impuls, visuelle, sensorische, öffentliche, kollaborative, digitale oder designanthropologische Ansätze nicht als voneinander getrennte Praxisformen zu betrachten. Stattdessen sollen sie als eng miteinander verbunden, anerkannt und stärker miteinander ins Gespräch gebracht werden. Dabei soll auch die Aufrechterhaltung und Wiederbelebung alter Dichotomien vermieden werden, die ‚Denken und Text‘ auf der einen Seite dem ‚Tun und dem Mehr-als-Textuellen‘ auf der anderen Seite gegenüberstellen.

¹ Siehe www.xcol.org, 7. Februar 2022.

2. Institutionalisation als Herausforderung

Wenn es etwas ‚Neues‘ in den aktuellen Debatten um Multimodalität gibt, dann liegt es eher in den zunehmenden (aber noch unzureichenden) Bemühungen, diese Forschungspraktiken in den universitären und professionellen Räumen der Europäischen Ethnologie und Sozial- und Kulturanthropologie (EE/SKA) zu institutionalisieren. Für eine solche Institutionalisation gibt es Vorreiter, zum Beispiel die Zeitschrift *American Anthropologist*, in der die Sektion *Visuelle Anthropologie* in *Multimodale Anthropologie* umbenannt wurde, oder die Zeitschrift *Anthropology & Humanism*, die kürzlich eine Poesie-Redakteur*in ernannte. Auch die Arbeit des *Ethnography Labs* in Toronto kann als Pionier-Institution betrachtet werden (Quinn/Gilbert 2021). Solche Institutionalisierungsversuche stellen die Frage danach, “what the academy might be, and what futures and new modes of scholarship we might want to invent” (Chapman 2020: xx).

Die mit diesen Fragen verbundene Horizonterweiterung erfordert, dass wir uns den Herausforderungen stellen, die mit einer Institutionalisation von mehr-als-textuellen ethnographischen Projekten in akademischen Institutionen verbunden sind. Zwei Aspekte sind unserer Einschätzung nach besonders wichtig: Zum einen fehlt uns ein gemeinsames Vokabular für die Beschreibung von mehr-als-textuellen und materiellen Forschungsmethoden und ihrer Auswirkungen. Zum anderen fehlen uns Parameter für die Vermittlung, Bewertung und Veröffentlichung der damit zusammenhängenden Forschungspraktiken und -ergebnisse. Infolgedessen werden multimodale Projekte oft als amüsanter Faszinosum, aber auch als provokante Grenzüberschreitungen verstanden, die deswegen an abgesonderten und marginalen Stellen platziert werden. In dieser Logik werden multimodale Projekte als Formen der Öffentlichkeitsarbeit und nicht als Forschung behandelt; werden in Abschnitte von Konferenzprogrammen abgesondert, anstatt sie zusammen mit konventionellen Forschungspräsentationen zu diskutieren; oder sie werden Sonderrubriken in Zeitschriften zugeordnet, anstatt als eigenständige Beiträge behandelt zu werden.

Die Einführung von multimodalen Ansätzen in der Ausbildung von Studierenden und den entsprechenden Studiengängen ist ein erster entscheidender Schritt, diese Unzulänglichkeiten in der Rezeption und im Umgang mit multimodalen Zugängen anzugehen. Das

Berliner Institut für Europäische Ethnologie hat 2019 ein Wahlpflichtmodul zu multimodaler Anthropologie im neuen Masterstudiengang „Ethnographie: Theorie – Praxis – Kritik“ eingeführt. Die bisher gesammelte Erfahrung verweist auf einige der zentralen Herausforderungen von Multimodalität für die Lehre: Herausfordernd sind hier nicht nur die große Fülle möglicher multimodaler Formate, die jeweils hochspezifische Kompetenzen aus etablierten künstlerischen oder gestalterischen Praktiken erfordern, sondern auch Fragen danach, wie multimodale Artefakte und Projekte ohne bisher etablierte Verfahren/Maßstäbe, evaluiert werden können.

Angetrieben von diesen Herausforderungen veranstaltete das Stadtlabor für Multimodale Anthropologie im Juli 2021 einen Workshop mit dem Titel "Anthropology beyond text? Experiments, devices and platforms of multimodal ethnographic practice" mit zwei Dutzend herausragenden, multimodal-praktizierenden Forscher*innen verschiedener Universitäten der D-A-CH-Region. Die vier Sektionen des Workshops stellten einen Versuch dar, eine Art Kartographie existierender Projektformen zu erstellen: (1) multimodale Interventionen und Kollaborationen, (2) visuelle und gestalterische Praktiken, (3) immersive und performative Praktiken und (4) multimodale Interventionen und Pädagogiken – also Praktiken, die innerhalb unserer Disziplin, ihrer Institutionen und Lehrräume ansetzen. Ziel des Workshops war es, die Voraussetzungen für einen Austausch über unsere verschiedenen Ansätze sowie auch methodischen und disziplinären Reflexionen zu schaffen. Jenseits der Vorstellung und Diskussion spezifischer Formate, legten wir den Fokus auf konzeptionelle, methodologische, ethische oder politische Fragen, die sich im Kontext multimodaler Ansätze für die anthropologische Praxis eröffnen. Uns interessierten dabei insbesondere die Überraschungen und Misserfolge sowie die Bedingungen des Gelingens und Nicht-Gelingens von Experimenten, um so ein umfassendes Bild der institutionellen Situation multimodaler Praxis einzufangen.

Darüber hinaus machte der Workshop deutlich, dass Multimodalität in unterschiedlichen Zusammenhängen stattfindet, die in drei Kontexte differenziert werden können: a) der pädagogische Kontext, in dem das Multimodale eine Rolle für Abschluss- und Qualifizierungsarbeiten spielt; b) der wissenschaftliche Kontext, in dem das Multimodale als Publikationsform äquivalent zu Artikeln und Monographien und somit als Kriterium in z.B. Berufungsverfahren fungie-

ren kann, sowie c) öffentliche/kollaborative Kontexte, in denen das Multimodale hinsichtlich seiner Einbettung und Wirkung zu bewerten ist. Ausgehend von den drei aufgemachten Kontexten des Multimodalen diskutierte der Workshop die Frage nach der Wertung multimodaler Projekte: Wie können multimodale Projekte nicht nur aufgewertet bzw. valorisiert, sondern auch bewertet bzw. evaluiert werden? (Vatin 2013). In diesem Zusammenhang erscheint es vielversprechend, zwischen Werteregimen und Wertungspraktiken zu unterscheiden. Bezüglich der Werteregime drehten sich viele Workshopdiskussionen um die ethischen Werte und Verpflichtungen multimodaler Erkundungen, sowie um professionelle Werte der Kulturproduktion – gerade angesichts des ‚Amateurismus‘ vieler multimodaler Projekte. Wertungspraktiken sind ihrerseits noch schwerer zu fassen, gerade weil sie immer mit Singularitäten konfrontiert sind, die mittels multipler Werteregimes bewertet werden können. Gleichzeitig erkannten wir, dass eine Auseinandersetzung mit diesen Praktiken notwendig ist, um die Institutionalisierung multimodaler Anthropologie voranzubringen.

Im Anschluss an den Workshop haben wir ein *Multimodal Projects Fund* ins Leben gerufen, der HU-Studierende aller Stufen – BA, MA und PhD – einlädt, sich für eine Finanzierung ihrer multimodalen Projekte zu städtischen Transformationen zu bewerben. Geförderte Projekte sollen multimodale Strategien für die ethnographische Arbeit in städtischen Feldern entwickeln, ausprobieren und reflektieren. So soll die Auseinandersetzung mit verschiedenen Medien und Formen für Beschreibungen und Konzeptualisierungen gegenwärtiger urbaner Begebenheiten und Bedingungen mobilisiert werden und ein Forum bekommen. Darüber hinaus stellt der *Multimodal Projects Fund* eine interessante Herausforderung für das Stadtlabor dar: Er zwingt uns dazu, scheinbar ‚unvergleichbare‘ Projektanträge zu vergleichen, Bewertungskriterien explizit zu machen, praktische und logistische Fragen der Produktion von multimodalen Artefakten zu stellen und Hürden der bestehenden institutionellen Begebenheiten zu überwinden. *Der Multimodal Projects Fund* wird dadurch selbst zu einem Rahmen für einen Lernprozess, den wir gerade beginnen: Es entsteht ein bescheidenes Institutionalisierungsexperiment mit multimodalem forschendem Lernen.

Natürlich stellen wir auch fest, dass für bestimmte Formen der multimodalen Produktion bereits etablierte Kriterien für die Beurtei-

lung sowie eine differenzierte Sprache für die Beschreibung dieser Art ethnographischer Forschung bestehen. Der ethnographische Film ist ein interessanter Archetyp für die Institutionalisierung multimodaler Wissensproduktionen – und das, obwohl das Format hochspezialisiert ist und Amateurfilmproduzent*innen mit großen Zugangsbarrieren konfrontiert sind.

Es sind die Filmtheorie und die Dokumentarfilmwissenschaft, die einen wichtigen Beitrag zur Entwicklung eines differenzierten Vokabulars für die Beschreibung, Behandlung und Bewertung von ethnographischen Filmen geleistet haben. Dieses analytische Vokabular, das in Fortbildungen zu spezialisierten Techniken von Schnitt, Ton oder Kamera vermittelt wird und auch auf ethnographischen Film-Festivals weitergegeben wird, hat es Filmethnolog*innen ermöglicht, sich an bestimmten Qualitäts- und Wertkriterien zu orientieren. Natürlich sind diese Kriterien wechselnden Macht- und Hegemonieverhältnissen unterworfen, umstritten, werden in der Praxis umgedeutet und verschoben und entfalten in unterschiedlichen Kontexten ungleiche Wirkungen. Doch zumindest wurden hier Kriterien etabliert, die einen kritischen Austausch und ein vergleichendes Diskutieren überhaupt ermöglichen: Es existiert eine Sprache für die Beschreibung der Formate und ihrer Produktionsweisen, und es gibt ein reichhaltiges Vokabular sowie ausformulierte Kriterien, um die Einzigartigkeit ethnographisch-filmischer Produktionen zu beschreiben sowie einzelne Projekte miteinander zu vergleichen, zu beurteilen und letztendlich festzulegen zu können, was als ‚gutes‘ oder ‚schlechtes‘ Projekt gilt.

Anders ausgedrückt: Das Problem, mit dem wir zu tun haben, besteht nicht darin, dass multimodale Produktionen origineller und/oder kreativer sind als ethnographische Texte und deswegen nicht mit konventionellen anthropologischen Kriterien bewertet werden können, die für ethnographische Texte etabliert wurden. Das Problem besteht darin, dass multimodale Produktionen und Projekte weniger institutionalisiert sind als ethnographische Texte. Im Umkehrschluss bedeutet dies, dass weniger institutionalisierte Bereiche der multimodalen Praxis, wie beispielsweise das Kuratieren von Ausstellungen als Forschungsmethode, das Zeichnen von ethnographischen Comics oder die Entwicklung von anthropologischen Spielen, von bestehenden Formen und hochspezialisierten Praxisfeldern der Künste profitieren können. Es geht also darum, von den ästhetischen Wertesystemen, Institutionen und Märkten von Kunstbereichen und

ihren Umgangsweisen mit Singularität und Inkommensurabilität zu lernen und diese für die fachlichen Erfordernisse der Anthropologien anzupassen.

3. Spielentwicklung als Format multimodaler Anthropologie

In den letzten Jahren haben wir uns in einer Reihe von Projekten mit dem Spiel als ethnographischem Format auseinandergesetzt. Begonnen haben wir damit im Rahmen unseres Master-Studienprojekts *The only game in town?* in den Jahren 2018–2019, in dem wir Studierende einluden, die Verflechtungen soziotechnischer, kalkulatorischer und politischer Praktiken, die die Wohnungs- und Immobilienmärkte in Berlin prägen, ethnographisch zu erforschen. Die Titelfrage *The only game in town?* legte nahe, dass unsere Aufgabe als Ethnograph*innen darin bestand, über die (politische) ökonomische Vorstellung hinauszugehen, dass es ‚einen‘ Markt oder ‚eine‘ kapitalistische Logik gibt, die den Wohnimmobilienmärkten zugrunde liegt und die vielfältigen ‚Spiele‘ zu untersuchen, an denen die Marktakteur*innen beteiligt sind. Nach mehreren Monaten konventioneller ethnographischer Feldforschung zu ausgewählten Marktakteur*innen und Schauplätzen organisierten wir einen dreitägigen Workshop, um mit den Studierenden Spiele zu entwickeln, die auf ihrer Feldforschung basieren und für diese relevant sind.

Inspiziert waren wir von Kolleg*innen aus den Bereichen STS und den Anthropologien, die sich praktisch und theoretisch mit dem pädagogischen und wissenschaftlichen Potential von Spielen und Spieldesign auseinandergesetzt haben. Das *Gaming Anthropology Sourcebook* (Collins et al. 2017) plädiert beispielsweise dafür, Spiele und Spielentwicklung als pädagogische Tools zu nutzen, mithilfe derer die Frage des Feldzugangs erfrischend neu problematisiert und spielerische Provokationen zur Diskussion von Feldforschung geschaffen werden können. Wie die inspirierende Arbeit des Anthropologen Joe Dumit (2017) ausführt, geht es um “the serious play of designing a game” (ebd.: 609) als ‚befreiende‘ Form ethnographischer STS-Analyse. Gerade die spielerische Beschäftigung mit den Mechaniken eines (potentiellen) Spiels zwingt dazu, an handhabbaren Konzeptualisierungen und Modellierungen komplexer technowissenschaftlicher

Phänomene zu arbeiten. Darüber hinaus fordern Spiele die Frage nach Formen anthropologischer Intervention in öffentliche Belange heraus.

Die Wohnungs- und Immobilienkrise, die Berlin und viele andere europäische Städte betrifft, ist für die Spielform ein besonders geeignetes Feld, weil es u.a. von komplexen technischen Plattformen, kalkulativen Praktiken und juristischen Instrumenten geprägt ist. Eines der in diesem Rahmen von Lena Heiss, Marie Aline Klinger, Lilian Krischer, Leonie Schipke und Tan Weigand entwickelten Spiele, *House of Gossip*, wurde vom Stadtlabor weiterentwickelt, ausgearbeitet und professionell als *open source* DIY-Version gemeinsam mit der Designerin Vasylysa Shchogoleva produziert. Es handelt sich um ein Brett-/Performativspiel für vier bis sechs Personen, das Spieler*innen in die Spannungen um ein Berliner Haus in den späten 2010er-Jahren eintauchen lässt. Im Spiel werden den Spieler*innen zufällig Rollen zugewiesen, um entweder als Bewohner*innen des Hauses oder als geheim handelnde Käufer*in zu agieren. Das Spiel schafft so eine Situation, in der sich niemand über die Informationen und Intentionen der Anderen sicher sein kann. Während Klatsch und Tratsch im Überfluss vorhanden sind, besteht Gewissheit über eine Vielzahl von Selbstermächtigungspraktiken der Mieter*innen, die trotz Vereinzelung und Verunsicherung kollektiv aktiviert werden müssen, um das Haus vor den perfiden Strategien der jeweils Investierenden zu bewahren.

Ein weiteres Feld, in dem wir die ethnographischen Möglichkeiten der Spielform erforschen, ist das Projekt *Trash Games: Playing the Circular Economy*, welches in Zusammenarbeit mit dem Lehrstuhl für Recycling Technologies und Kreislaufwirtschaft der Technischen Universität Berlin und im Rahmen eines Programms für "Experimentelle Labore für Wissenskommunikation" durch die *Berlin University Alliance* finanziert wird. Von Seiten des Stadtlabors arbeiten wir zusammen mit Sebastian Quack, einem bekannten Spieldesigner, Mitglied des Kollektivs *Invisible Playground* und Kurator des Festivals *Now Play This!* und Petra Beck, Stadt- und Umweltethnologin, die besonders erfahren in der Kooperation mit Künstler*innen und Kulturinstitutionen ist. Im Unterschied zu *The Only Game in Town?* ist das Projekt durch drei für uns neue Faktoren gekennzeichnet: Erstens steht hier die Entwicklung eines Spiels im Zentrum des Forschungsprojektes, sodass das gesamte Forschungsdesign sich daran orientiert. Unsere ethnographischen Erkundungen von Praktiken und Institutionen der

zivilgesellschaftlich initiierten und organisierten Kreislaufwirtschaft sind daher von einer gezielten Suche nach situierten Logiken, Dynamiken und Widersprüchen geprägt, die als Spielelemente fungieren können. Zweitens soll das Projekt primär Spiele als Format der öffentlichen Wissenschafts- bzw. Technikkommunikation erforschen. Neben der Zusammenarbeit mit der Technischen Universität Berlin basiert das Projekt auf einer Kooperation mit dem *Haus der Materialisierung* in Berlin, einer Plattform für zivilgesellschaftliche Projekte und Initiativen rund um die Kreislaufwirtschaft. Die Spielentwicklung verfolgt den Anspruch, auch die besonderen Perspektiven dieser Akteur*innen auf Kreislaufwirtschaft zu inkorporieren und zu kommunizieren. Drittens arbeiten wir dabei zum ersten Mal mit einem Spieldesigner zusammen, wodurch nicht nur dessen wertvolle Expertise miteinbezogen werden kann, sondern auch die spezifischen Konventionen des Praxisfelds ‚Spieldesign‘ und deren Gewinne für und Spannungen mit ethnographischen Methoden erkundet werden können.

Basierend auf diesen Erfahrungen möchten wir nun noch einmal die Frage aufwerfen, wie das Spiel als Forschungsinstrument und Wissensprodukt anthropologisch sein kann bzw. was der ethnographische Wert eines Spiels wie *House of Gossip* ist. Wie bisher bereits deutlich geworden sein sollte, stellt sich diese Frage nicht in gleichem Maße für andere Gattungen akademischen Outputs, wie etwa Zeitschriftenaufsätze oder Monographien, wofür institutionalisierte Formen der Evaluation bestehen. Im Kontext multimodaler Projekte fragen wir deshalb: Wie kann der anthropologische Wert eines Spiels beschrieben, dokumentiert, ausgewertet und evaluiert werden? Im Folgenden möchten wir die ethnographische Bedeutung von Spielen in Bezug auf Formen der Forschung und auf die Inszenierung von Forschungsfeldern diskutieren:

Der erste Aspekt betrifft die Art der Auseinandersetzung mit Themen und Feldern, die ethnographische Spielentwicklung erfordert. Anstatt soziale Dynamiken in ihrer Komplexität mittels Feldnotizen zu dokumentieren, zielt die ethnographische Spiel-Forschung vielmehr darauf ab, Situationen, Momente und vor allem Muster in diesen Dynamiken zu erkennen, die in Spielmaterial und Spielmechanik übersetzt werden können. In unseren Untersuchungen zu *Trash Games* begannen wir z. um Beispiel damit, ‚Kreise‘ zu sammeln, zu zeichnen und zu denken, um die Darstellung des Nachlebens von Materialien in der Kreislaufwirtschaft im Vergleich zum klassischen

Recycling und zur ‚Wegwerfwirtschaft‘ zu erforschen. Zudem beschäftigten wir uns mit unterschiedlichen sprachlichen und visuellen Figurationen der Materialflüsse und -überflüsse, die dieses Feld und die konkreten Orte, die wir besuchten, prägen. Dabei erweiterte sich unsere ethnographische Forschung in einer Art rekursiven Schleife in den Bereich der Spiele *über* die Kreislaufwirtschaft. Nicht nur Industrieakteur*innen wie z.B. die Berliner Stadtreinigungsbetriebe (BSR), haben bereits damit begonnen, Spiele zu entwickeln, um etwa Kindern die Problematiken des Abfalls näher zu bringen. Auch viele Beratungsunternehmen entwickeln diverse Arten von Spielen, von pädagogischen bis hin zu spekulativen, um Herausforderungen der Entsorgung von Giftstoffen, Elektroschrott oder Schwermetallen zu thematisieren. Die spielerische Herangehensweise bietet einen kaum vergleichbaren Modus, der Lernende einerseits über die Erfahrungsebene auf der affektiven Ebene erreicht und sie andererseits von konventionellen, im System verfangenen Denkstrukturen freimacht (vgl. Dumit 2017).

Der vielleicht wichtigste Punkt ist, dass anstelle des Ideals der langfristigen ethnographischen teilnehmenden Beobachtung, die dokumentiert, um zu schreiben (Emerson et al. 1995), die Forschung hier eine spielerische, ‚detektivische‘ Kontur annimmt (Ginzburg 1980), die durch die Suche nach Rätseln und Hinweisen geprägt ist (Boltanski 2014). Dies geschieht in Form von kurzen Ortsbesichtigungen auf der Suche nach etwas, von dem wir nicht wissen, was es ist. Dabei geht es vor allem um Muster, um situierte Logiken, Dynamiken oder Widersprüche, die eine Spielmechanik definieren können. Es geht also weniger um Indexikalität (das Spiel als Format indexikaler Repräsentation eines Feldes), sondern vielmehr um die Verfolgung und Verarbeitung von Indizien. Nicht ein Abbild der konkreten sozialen Dynamiken von Initiativen, wie dem *Haus der Materialisierungen*, ist das Ziel, sondern die Suche nach Begegnungen als Ausgangspunkt für einen Prozess der Spielgestaltung. Darin liegt eine erste, wichtige Wertdimension von Spielen als Form ethnographischer Forschung.

Ein weiterer Aspekt betrifft die Rolle von Spielen als Dispositive für die Inszenierung ethnographischer Felder. Spiele können Felder re-präsentieren und so die Bandbreite der ethnographischen Effekte erweitern, die Marilyn Strathern in ihrem bahnbrechenden Werk *Property, Substance and Effect* diskutiert (1999). Anstatt in textueller Form wird hier ein performatives „zweites“ Feld bestehend aus den Spiel-

situationen geschaffen, das in Resonanz oder offener Dissonanz mit den Situationen, aus denen die Konstruktion des Spiels sich schöpft, steht. Gleichzeitig schaffen Spiele Situationen und Rahmenbedingungen für die Feldarbeit (Estalella/Criado 2018). Wie bereits erwähnt fungieren Spiele wie *House of Gossip* auch als ein Erhebungs- und Kollaborationsinstrument, das Spieler*innen in eine soziale Situation versetzt, die dazu einlädt, Erfahrungen, Anekdoten, politische Positionen und Geschichten zu teilen. In Anlehnung an Luke Cantarellas, Christine Hegels und George Marcus (2019) kann dieser ethnographische Effekt von Spielen als Ergebnis ihrer szenographischen Qualität gesehen werden. Spiele können als öffentliche Arenen für die Feldforschung verstanden werden, die Öffentlichkeiten dazu provozieren, sich mit dem inszenierten bzw. simulierten Thema auseinanderzusetzen. Als Szenographien der Feldarbeit ermöglichen Spiele ethnographische Begegnungen und so auch Interaktionen zwischen Forscher*innen und Spieler*innen, in denen Perspektiven und Positionen ausgetauscht werden können. So beschäftigen sich Spieler*innen oft kritisch mit den im Spiel eingeschriebenen Formen der Inszenierung und Repräsentation. Dabei wird das Spiel nicht nur mit den eigenen Erfahrungen über ein Thema kritisch abgeglichen, sondern auch die von Ethnolog*innen ausgewählten politischen Effekte kritisch reflektiert. Durch solche Reflexionen über die spielerische Inszenierung von sozialen Feldern fungieren Spiele oft als Mittel zur kollektiven Erkundung, Hinterfragung und Zusammenarbeit zwischen Ethnolog*innen und Spieler*innen.

Zwar sprechen diese Beobachtungen für den potentiellen Wert von Spielen in den Anthropologien, gleichzeitig verstärkt ihr Versuchscharakter jedoch das schon thematisierte Problem, dass multimodale Artefakte im akademischen Kontext nur schwer bewertet werden können. Uns treibt zum Beispiel um, wie sichergestellt werden kann, dass der forschende und empirische Charakter nicht von den Notwendigkeiten der Spielmechanik und hedonistischen Erwartungen verzerrt wird. Wie kann der Übersetzungsprozess von Feld zu Spiel gerechtfertigt werden, ohne dass die komplexe Vermittlungsrolle auf eine reine Übertragung reduziert wird?

4. Werte multimodaler Anthropologie

Basierend auf unseren bisher gesammelten Erfahrungen im Stadtlabor für multimodale Anthropologie lässt sich an dieser Stelle festhalten, dass für die Bewertung multimodaler Projekte eine systematische Auseinandersetzung mit deren Entwicklungsprozess notwendig ist. Es sind also die Dokumentationen dieser Prozesse sowie ihre reflexive Begleitung entscheidend, um ihren Wert, ihre Qualität und Effekte entsprechend bewerten zu können. Insbesondere scheint uns dabei die Dokumentation von drei Dimensionen des Entstehungsprozesses eines jeden multimodalen Artefakts zentral zu sein. Auf dieser Grundlage kann eine erste, noch provisorische, aber fundierte Matrix von Bewertungskriterien entwickelt werden:

- 1) Bei der Darstellung einer multimodalen anthropologischen Produktion ist es entscheidend, eine *Beziehung zwischen der gewählten Form und dem ethnographischen Feld* herzustellen. Die Fragen, die beantwortet werden müssten, lauten: Warum diese Form für dieses Feld? Warum ein Roman, ein Comic, ein Podcast, eine Kochsession für dieses oder jenes ethnographische Problem oder Thema? Während es hier selbstverständlich verschiedene Antworten – vom Allegorischen bis hin zum Indexikalischen – geben kann, sollte die Frage nicht unbeantwortet bleiben.
- 2) Ein weiterer wichtiger Aspekt ist die *Auseinandersetzung mit dem medienspezifischen Fachwissen, das bei der Produktion multimodaler Artefakte herangezogen wird*. Anthropolog*innen, die mit einem spezifischen Medium arbeiten, sollen einerseits kompetent in den technischen, praktischen und konzeptuellen Fertigkeiten, Konventionen und Vokabularen der entsprechenden Medienfachwelt sein, um ihre formgebenden Entscheidungen in Bezug auf das gewählte Medium beschreiben und begründen zu können. Gleichzeitig ist es notwendig, medienspezifische Prozesse aus einer anthropologischen Perspektive kritisch zu reflektieren: einerseits in Hinblick auf die Formen experimenteller Kollaboration, die sie ermöglichen bzw. erschweren sowie andererseits in Hinblick darauf, wie spezifische Medien die ethnographische Feldarbeit umfunktionieren.

- 3) Drittens benötigt die Bewertung von multimodalen Artefakten auch eine ausführliche und kritische Dokumentation der konkreten Wirkungsweisen und Politiken der fertigen Artefakte. Als Anthropolog*innen, die sich seit Jahren mit Designpraktiken beschäftigen, wissen wir nur zu gut, dass jedes Artefakt viele Leben hat, dass seine Eigenschaften nicht inhärent, sondern relational sind und dass ihre Wirkungsweisen und Bedeutungen situativ ausgehandelt werden. Die von Designer*innen bzw. Anthropolog*innen in multimodale Artefakte eingeschriebenen Skripte fungieren nur als Angebote und können die eigentlichen Praktiken und Effekte dieser Artefakte nur partiell beeinflussen. Ohne eine ethnographische Deskription der praktischen „De-Skription“ (Akrich 1992) multimodaler Artefakte ist eine Bewertung ihres anthropologischen Werts kaum zu verantworten.

Dieser Beitrag soll als eine Einladung gelesen werden. Indem wir unsere Bemühungen um die Entwicklung einer multimodalen Anthropologie, insbesondere anhand des Spiels als ethnographische Form, erörtert haben, möchten wir Reflexionen über die akute Problematik der Bewertung und Institutionalisierung der multimodalen Anthropologie anregen. Wir sind uns bewusst, dass unsere hier dargelegten Ideen in keiner Weise erschöpfend sind und die Konkretisierung der Wertung und Bewertung von multimodalen Methoden und Artefakten einer vertieften Ausarbeitung bedarf. Die kollektive Dokumentation von Beispielen und Schwierigkeiten bei der Arbeit mit verschiedenen Formen und Medien wäre essentiell, um kritische Momente oder Sackgassen im Kontext multimodaler Projekte besser zu verstehen. Dieser Beitrag ist also auch als Einladung zu verstehen, zusammen mit uns darüber nachzudenken, wie wir eine gemeinsame Sprache multimodaler Anthropologie entwickeln können, um diese ethnographisch und anthropologisch wertvollen Produktionen zu evaluieren und zu institutionalisieren. Nur mittels einer kollektiven kritischen Reflexion über gemeinsame Kriterien und Werteregime können wir eine volle Entfaltung des anthropologischen Potentials von Multimodalität ermöglichen.

Literatur

- Akrich, Madeleine: The De-description of Technological Objects. In: Bijker, Wiebe E./Law, John (Hg.): *Shaping Technology/Building Society. Studies in Sociotechnical Change*. Cambridge 1992: 205–224.
- Boltanski, Luc: *Mysteries & Conspiracies. Detective Stories, Spy Novels and the Making of Modern Societies*. London 2014.
- Cantarella, Luke/Hegel, Christine/Marcus, George E.: *Ethnography by Design. Scenographic Experiments in Fieldwork*. London 2019.
- Chapman, Owen: Foreword. In: Loveless, Natalie (Hg.): *Knowings and Knots. Methodologies and Ecologies in Research-Creation*. Alberta 2020: xv–xxvii.
- Clifford, James/Marcus, George E.: *Writing Culture. Die Poetik und Politik der Ethnographie*. Berkeley 1986.
- Collins, Samuel Gerald/Dumit, Joseph/Durington, Matthew/González-Tennant, Edward/Harper, Krista/Nick, Mizer/Salter, Anastasia: *Gaming Anthropology: A Sourcebook from #anthropologycon*. URL: <https://anthropologycon.org/>, 1. November 2021.
- Criado, Tomás S.: Anthropology as a Careful Design Practice? In: *Zeitschrift für Ethnologie* 145/1 (2020): 47–70.
- Dattatreyan, Ethiraj Gabriel/Marrero-Guillamón, Isaac: Introduction. *Multimodal Anthropology and the Politics of Invention*. In: *American Anthropologist* 121/1 (2019): 220–28.
- Dumit, Joseph: Game Design as STS Research. In: *Engaging Science, Technology, and Society* 3 (2017): 603–12.
- Eitel, Kathrin/Otto, Laura/Klausner, Martina/Welz, Gisela (Hg.): *Interventionen mit/in der Ethnographie: Experimente, Kollaborationen, epistemische Effekte*. In: *Kulturanthropologie Notizen* 83 (2021): 1–13.
- Emerson, Robert M./Fretz, Rachel I./Shaw, Linda L.: *Writing Ethnographic Fieldnotes*. Chicago 1995.
- Escobar, Arturo. *Designs for the Pluriverse. Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds*. Durham 2018.
- Estalella, Adolfo/Criado, Tomás S. (Hg.): *Experimental Collaborations. Ethnography through Fieldwork Devices*. New York 2018.
- Fariás, Ignacio: Für eine Anthropologie des Urbanismus. *Ethnographisch Städte bauen*. In: *Zeitschrift für Volkskunde* 116/2 (2020): 171–192.

- Ginzburg, Carlo: Morelli, Freud & Sherlock Holmes: Clues and Scientific Method. In: *History Workshop* 9 (1980): 5–36.
- Law, John/Ruppert, Evelyn: The Social Life of Methods: Devices. In: *Journal of Cultural Economy* 6/3 (2013): 229–240.
- Murphy, Keith M: Design and Anthropology. In: *Annual Review of Anthropology* 45/1 (2016): 433–449.
- Quinn, Hannah/Gilbert, Andrew: Affordances and Adaptations: Ethnography Labs in Tempore Pandemic. *Cultural Anthropology's Fieldsights*. URL: <https://culanth.org/fieldsights/affordances-and-adaptations-ethnography-labs-in-tempore-pandemic>, 1. November 2021.
- Strathern, Marilyn: *Property, Substance and Effect: Anthropological Essays on Persons and Things*. London 1999.
- Vatin, François: Valuation as Evaluating and Valorizing. In: *Valuation Studies* 1 (2013): 31–50.

ALLTAG
KULTUR
WISSENSCHAFT

9. Jahrgang 2022

Lebenswelten gestalten.
Neue Felder & Forschungszugänge
einer Designanthropologie

Herausgegeben von
Isabella Kölz
Michaela Fenske

Königshausen & Neumann

Umschlagabbildung:

© Kathrin Rödl

Redaktion: Michaela Fenske und Isabella Kölz

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

© Verlag Königshausen & Neumann GmbH, Würzburg 2022

Gedruckt auf säurefreiem, alterungsbeständigem Papier

Umschlag: skh-softics / coverart

Alle Rechte vorbehalten

Dieses Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt.

Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist

ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere

für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung

und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Printed in Germany

ISBN 978-3-8260-7716-6

www.koenigshausen-neumann.de

www.ebook.de

www.buchhandel.de

www.buchkatalog.de

Inhaltsverzeichnis

<i>Isabella Kölz</i> : Lebenswelten gestalten. Neue Felder & Forschungszugänge einer Designanthropologie. Zur Einleitung	7
<i>Tomás S. Criado, Ignacio Fariás und Julia Schröder</i> : Multimodale Werte: Zur Institutionalisierung mehr-als-textueller Ethnographie	27
<i>Carolyn Kerchof</i> : Von Zeitgeist zu Souvenir. Ein Gespräch mit den Prozessgestalterinnen Franziska Meierhofer und Laura Cassani über kreative Biographiearbeit als facettenreiche Methode in der Altersarbeit	45
<i>Heike Derwanz</i> : Aussortieren: Designanthropologie des Alltags.....	53
<i>Thomas Friedrich</i> : Von der Welt an sich zur Welt für mich – die Aneignung von Natur und Design. Gedanken zu Gebrauchsweisen der Dinge	77
<i>Claudia Frey</i> : Design – von der Idee zur Umsetzung. Beispiele aus der Praxis der Ausstellungsgestaltung	91
<i>Luisa Hochrein, Tatjana Schmid, Luise Stark und Kathrin Rödl</i> : Zugängliches Design – Zugänglichkeit durch Design. Studentische Perspektiven auf Designanthropologie als Brückendisziplin	128
<i>Judith-Frederike Popp</i> : Etwas in die Welt stellen. Designhandlungen als Herausforderung für die philosophisch-ästhetische Theoriebildung.....	159
<i>Francis Müller und Bitten Stetter</i> : Dinge am Lebensende: Eine designethnografische Studie.....	183

<i>Béatrice Barrois</i> : Appropriation. Potenziale einer gemeinsamen Methodologie in Anthropologie, Kunst und Design	209
<i>Cordula Endter</i> : Technogene Sorgefigurationen in der Entwicklung technischer Assistenzsysteme für ältere Menschen	233
Auf Spurensuche: Wie sich Wissen materialisiert. Ein Gespräch mit Lioba Keller-Drescher auf der „Grauen Couch“	260
Anschriften der an dieser Ausgabe Beteiligten	281