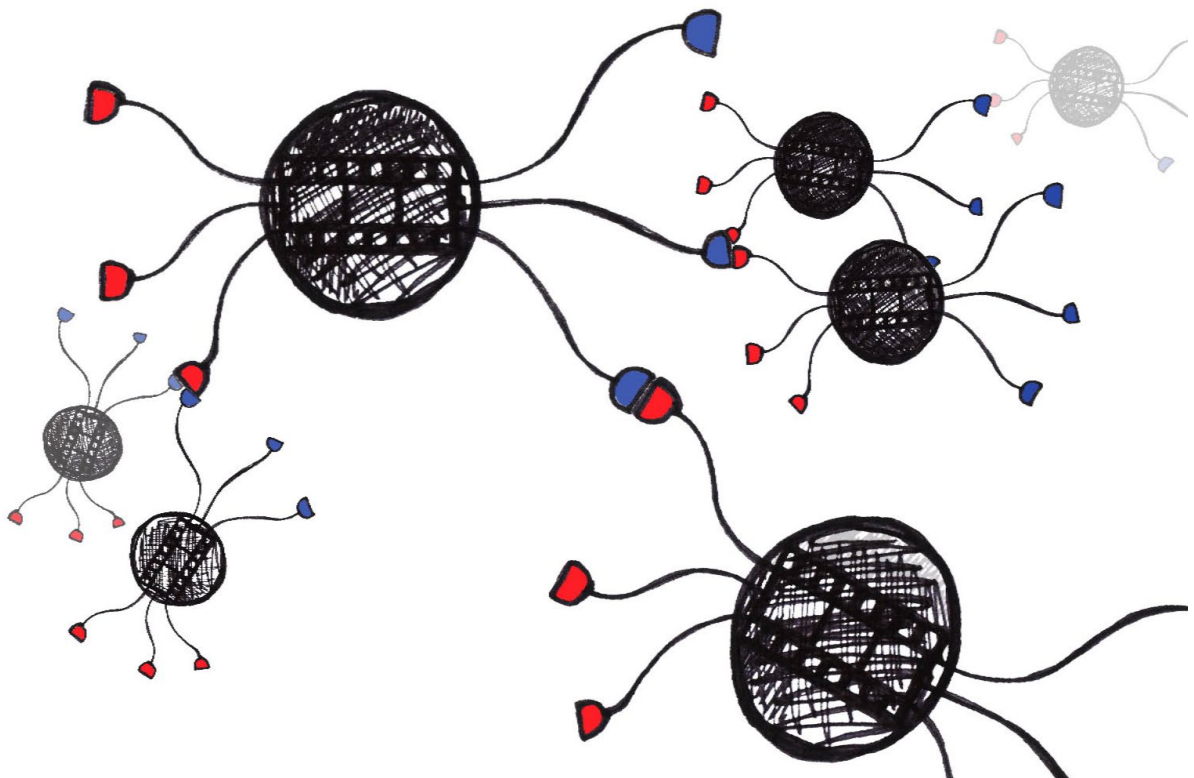

Computational Correspondences

Die Software Korsakow als Katalysator für eine Korrespondenz mit digitaler Materialität in medienethnografischer Forschung

Franziska Weidle*, Judith Schein, Astrid Vogelpohl+, Tobias Leßner+

*Brandenburgische Technische Universität Cottbus-Senftenberg, +Universität Siegen



Working Paper Series
Collaborative Research Center 1187 Media of Cooperation

Print-ISSN 2567-2509

Online-ISSN 2567-2517

DOI doi.org/10.25819/ubsi/10258

dspace.ub.uni-siegen.de/handle/ubsi/2451

URN [urn:nbn:de:hbz:467-24515](https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:467-24515)



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

This Working Paper Series is edited by the Collaborative Research Center Media of Cooperation and serves as a platform to circulate work in progress or preprints in order to encourage the exchange of ideas. Please contact the authors if you have any questions or comments. Copyright remains with the authors.

The Working Papers are accessible online at:

<https://www.mediacoop.uni-siegen.de/de/publikationen/working-papers-media-of-cooperation/>

Print copies can be ordered by sending an email to:

workingpaperseries@sfb1187.uni-siegen.de

Publication is funded by the Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG, German Research Foundation) – Project-ID 262513311 – SFB 1187.

Cover image: Illustration of the basics of Korsakow, Korsakow Institut 2016

Layout: Aydan Sadigbayli, Mattis Hunting

Universität Siegen

SFB 1187 Medien der Kooperation

Herrengarten 3

57072 Siegen, Germany

<https://www.mediacoop.uni-siegen.de.sfb1187.uni-siegen.de>

workingpaperseries@sfb1187.uni-siegen.de

Computational Correspondences

Die Software Korsakow als Katalysator für eine Korrespondenz mit digitaler Materialität in medienethnografischer Forschung

Franziska Weidle*, Judith Schein, Astrid Vogelpohl+, Tobias Leßner+

*Brandenburgische Technische Universität Cottbus-Senftenberg, +Universität Siegen

Abstract Das Working Paper stellt die vorläufigen Ergebnisse einer Meisterklasse für Medienethnographie dar, die im April 2022 an der Universität Siegen stattgefunden hat und vom SFB 1187 „Medien der Kooperation“ ausgerichtet wurde. Zentral war dabei die Fragestellung, welche Forschungspraktiken entstehen, wenn Ethnolog:innen die digitale Materialität ihrer Forschungsgegenstände, -instrumente und -umgebungen als aktive Partizipant:innen innerhalb des Forschungsprozesses begreifen. Eine Annäherung an solch eine bewusste „Korrespondenz“ mit digitaler Materialität (Weidle 2020) wurde über die Autorensoftware Korsakow initiiert. Das Besondere an Korsakow ist die computergenerierte multilineare Verkettung einzelner Mediendateien. Durch die Arbeit mit Korsakow sollten mögliche neue Zugänge an das eigene Forschungsmaterial exploriert und kritisch diskutiert werden. Exemplarisch stellen zwei Teilnehmer:innen der Meisterklasse ihre Erkenntnisse aus dieser Auseinandersetzung vor. Astrid Vogelpohl betrachtet Korsakow dabei als eine Variante kombinierenden visuellen Forschens, in der Algorithmen als nichtmenschliche Forschungspartner:innen den Analyseprozess unterstützen. Inwieweit sich dabei die Forschungswege von einer Analysearbeit mit vornehmlich menschlichen Partner:innen unterscheiden, steht im Zentrum ihrer Ausführungen. Tobias Leßner hingegen beschreibt zunächst seinen persönlichen Zugang zu Korsakow sowie die damit einhergehenden Irritationen, Fragen und Überlegungen vor dem Hintergrund seiner ethnographischen Arbeit zu demokratischen Schulen und deren Darstellung mittels Virtual Reality. Daran anschließend fokussiert er, was sich für pragmatische aber auch methodologische Implikationen aus der Verschiebung der Autor:innenschaft des/der Ethnolog:in in Richtung Algorithmus und der Interpretationsmacht in Richtung der Rezipient:innen ergeben. Letztlich sind die vorgestellten Ansätze Ausgangspunkte für weitere Suchbewegungen nach dem Digitalen und seinem (Mit-)Wirken in einer (medien-)ethnographischen Forschungsarbeit, die sich im Sinne des ontologischen Turns diffraktiv rekonfiguriert (Mellander/Wiszmeg 2016). Als Teil der Wissensproduktion geht es dabei auch darum, wie sich die Korrespondenz mit digitaler Materialität in die Vermittlung wissenschaftlicher Ergebnisse einschreibt und transparent gemacht werden kann.

Keywords: *Digitale Ethnographie, Autor:innenschaft, digitale Materialität, computational correspondence, interaktiver Dokumentarfilm, Visuelle Anthropologie, Medienethnographie*

Einleitung

Im Gegensatz zu Printmedien und fotografischem Film ist die Oberflächenerscheinung digitaler Medien von ihrer technischen Struktur entkoppelt (Hansen 2010: 181). Was sich an der Oberfläche zeigt, ist letztlich das Ergebnis einer zunehmend autonomen Vermittlungsleistung zwischen dem, was für uns Menschen und dem, was für Maschinen „Sinn ergibt“. Um sich diesem Dialog als kritischem Bestandteil audiovisueller und medienethnologischer Wissensproduktion und -vermittlung zuzuwenden, ist eine Neuausrichtung unserer Feldforschungsmodalitäten und Kommunikationsformate erforderlich. Denn diese sind von Konventionen geprägt, die digitale Materialität als Objekt mit feststehenden Eigenschaften begreifen und Forschungsinstrumente wie Digitalkameras, Smartphones oder Software dementsprechend als Erfüllungsgehilfen bereits entwickelter Forschungs- und Präsentationsdesigns verstehen (z.B. Favero/Theunissen 2018). Sarah Pink und Kolleginnen hingegen beschreiben das Digitale, Materialität und Design als poröse Elemente desselben Prozesses: „Digital materiality refers to the *making* and to what emerges of these entanglements, not to a state or a quality of matter“ (2016: 13, eigene Hervorhebung). Aus ethnographischer Sicht bedeutet die Beschäftigung mit digitaler Materialität somit, auf die Momente zu achten, in denen diese porösen Elemente zusammenkommen.

In der im April 2022 durchgeführten Meisterklasse am SFB 1187 „Medien der Kooperation“ an der Universität Siegen ging es um eine kritische Reflektion der medienethnologischen Praxis mit digitaler Materialität. Um Elemente wie Modularität, Kombinatorik und Automatisierung greifbar zu machen und ihren Einfluss auf unsere Sehgewohnheiten, Deutungsmuster und Gestaltungsprinzipien zu hinterfragen, wurde die Software Korsakow hinzugezogen. Bei Korsakow handelt es sich um ein digitales Autorentool aus dem Bereich interaktiver Webdokumentationen. Im Gegensatz zu linear-sequentiellen Darstellungsformen, die durch die „materielle Hegemonie von Video und Film“ (Miles 2008: 10, eigene Übersetzung) auch in digitalen Umgebungen wie Schnittprogrammen und Veröffentlichungsplattformen reproduziert werden, bietet Korsakow eine dem Computer entsprechende *prozedurale* Logik für den Umgang mit audiovisuellen Medien an.

In Korsakow werden *Keywords* verwendet, um lose, multilineare Verbindungen zwischen Videoclips (auch *Smallest Narrative Units*, oder kurz *SNU*s genannt) herzustellen. *IN-Keywords* dienen der Beschreibung eines Videoclips und *OUT-Keywords* der Definition möglicher Beziehungen zu anderen Clips. Auf diese Weise kann ein Clip mit einer Vielzahl anderer Clips verknüpft werden und muss nicht auf einer Timeline in einer linearen Struktur angeordnet werden, die durch den Export finalisiert festgeschrieben wird. Bei einem Korsakow-Film bleibt die Vielzahl an Verknüpfungsmöglichkeiten somit auch nach dem Export erhalten, was einen gewissen

Zufallsfaktor beinhaltet, denn der Algorithmus sucht auf Basis der *OUT-Keywords* des aktuellen Videos nach Clips mit dem gleichen *IN-Keyword*. Werden mehrere passende Clips gefunden, greifen eine Reihe weiterer von dem/der Filmemacher:in vergebenen Regeln, die die algorithmische Montage steuern. Entscheidend ist dabei auch das Interface-Design, welches darüber bestimmt, *wie viele* der gefundenen Clips über entsprechende Vorschaufenster angezeigt werden können. Letztendlich wählt der/die Betrachter:in einen Clip aus den angezeigten Möglichkeiten aus, der als nächstes abgespielt wird.

Mit Korsakow lässt sich somit eine „emergente Relationalität“ (Weidle 2019) hervorbringen, die auf computereigenen Logiken wie Diskretisierung, Nichtlinearität und regelbasierter Prozeduralität (Indizierung) beruht. Die Clips werden zu Elementen eines Systems, in dem sie informationell *intra-agieren* (vgl. Barad 2007) und dabei dichte, instabile Strukturen mit neuen Eigenschaften ausbilden.¹ Das richtet nicht nur den Blick auf die Verbindungen, die sich durch die Montage von verschlagworteten Videosequenzen mit Korsakow ergeben, sondern zieht auch Fragen zur Rolle digitaler Materialität im dokumentarisch-ethnographischen Film- und Forschungsprozess mit sich. Korsakow lädt zu einem aktiv-reflexiven Austauschprozess zwischen Mensch und Maschine ein. Als Forschungsmodus lässt sich das unter dem Begriff der „computational correspondence“ (Weidle 2021) fassen. Damit ist eine Bewegung weg von der deterministischen Auffassung von Software als Instrument hin zu Software als aktive nicht-menschliche Partizipant:in in der Forschungspraxis gemeint. Aus diesem Modus heraus können neue audiovisuell-ethnographische Praktiken und Zugänge entstehen, wie zum Beispiel das Denken und Anordnen von Videomaterial in Clouds statt in verzweigten Baumstrukturen.²

In praktischen Übungen sollten die Teilnehmenden über Korsakow mit dem Videomaterial aus der eigenen Forschungsarbeit in einen Dialog treten, um mögliche neue Zugänge zu explorieren und diese in der Gruppe zu besprechen. Die Erwartungen an den Workshop variierten stark, je nach Vorkenntnissen mit digitalen Medien im eigenen Forschungsprojekt (siehe Abb. 1).

¹ Das Konzept der Emergenz ist vor allem aus der Systemik bzw. Systemtheorie (vgl. Laszlo/Krippner 1998) bekannt, die die grundlegenden Prinzipien von komplexen Gefügen wie ökologischen, sozialen oder technischen Systemen beschreiben.

² Eine Wolke ist ein Cluster, das aus verschiedenen Videoclips besteht, die die gleichen *IN-* und *OUT-Keywords* haben. Wie Clouds in der ethnographischen Filmpraxis verwendet werden können siehe Näser/Weidle 2017. Zum Vergleich zwischen verzweigten und cloud-basierten Medien siehe Weidle 2020.



Abb. 1: Ausgangspunkte der Teilnehmer:innen

Beispielsweise beschäftigte sich ein Projekt mit den Raumwahrnehmungen von Computerspielenden und wie sich diese in und mit digitalen Spielen wie FIFA bilden und kultivieren. Videoaufnahmen von Spielenden und deren Reaktionen könnten als Teil einer Vorstudie in Korsakow importiert werden, um den Fragen nachzugehen, wie Raumerfahrungen von Computerspielenden überhaupt erforscht werden können und wie physischer und virtueller Raum dabei zusammenhängen. Ein interessanter Aspekt hierbei war auch, dass Korsakow durch seine regelbasierte Interaktivität selbst über spielerische Elemente verfügt. Diese könnten bei der Vermittlung des Forschungsprojektes genutzt werden, um Rezipient:innen die Raumerfahrungen von Computerspielenden näherzubringen, indem sie sich selbst durch die virtuellen Räume eines interaktiven Korsakow-Films bewegen.

Eine weitere Teilnehmerin untersuchte Forschungsdatenpraktiken, um letztlich eine neue Forschungsdateninfrastruktur zu entwickeln und den Datenaustauschprozess in interdisziplinären Projekten zu unterstützen. Könnte eine Datenbank ähnlich wie Korsakow funktionieren, indem über Codes nicht fixe, sondern lose Verbindungen erzeugt werden, die neue Perspektiven auf die Daten eröffnen?

Ausgehend von diesen vielfältigen Ausgangspunkten war das Ziel, über Korsakow in den Forschungsmodus der *computational correspondence* zu wechseln, um daraus möglicherweise einen neuen Umgang mit digitaler Materialität und deren Rolle bei der empirischen Datenerhebung und -auswertung zu erproben. Dabei stellte sich auch die Frage des Nutzens für die Vermittlung der Forschungsergebnisse und inwieweit Forschungsmodus und -prozess selbst als eigenständige Wissensformen begriffen werden könnten.

Die Erfahrungsberichte zweier Teilnehmender der Meisterklasse zeigten exemplarisch, was aus dem Denken und Arbeiten mit digitaler

Materialität für produktive Irritationen bezüglich Fragen von Autor:innenschaft, Organisationsprinzipien und Film als Forschungs- und Vermittlungswerkzeug hervorgehen können.

Astrid Vogelpohl stellt in ihrem Beitrag das im Forschungsprojekt B05 „Frühe Kindheit und Smartphone“ des SFB 1187 „Medien der Kooperation“ entwickelte Word Language Game (WLG) vor und dieses setzt in Beziehung zu der Arbeit mit Korsakow. WLG und Korsakow, als nonlineare, interaktive Formate, ermöglichen experimentell mit dem audiovisuellen Forschungsmaterial umzugehen. Im Forschungsprozess mit WLG wurden Ensembles von Filmen zusammengestellt, nach bestimmten Schlagworten sortiert und anschließend untersucht. Mit Korsakow gibt Vogelpohl als Forschende, durch das Zusammenspiel von Zufall und Kontrolle, Handlungsmacht an Korsakow ab. Für Vogelpohl stellt Korsakow eine Variante kombinierenden visuellen Forschens dar, in der Algorithmen als nichtmenschliche Forschungspartner:innen den Analyseprozess unterstützen. Inwieweit sich dabei die Forschungswege von einer Analysearbeit mit vornehmlich menschlichen Partner:innen unterscheiden, steht im Zentrum ihrer Ausführungen.

Auf der Suche nach verschiedenen Möglichkeiten, den Alltag einer Demokratischen Schule erlebbar zu machen – bisher als Autor textbasierter Darstellungsformen und einer virtuellen Tour – hat Tobias Leßner im Rahmen der Meisterklasse mit bereits vorhandenem Filmmaterial aus seiner Forschung in Korsakow experimentiert. In seinem Beitrag beschreibt er zunächst seinen persönlichen Zugang zu Korsakow sowie die damit einhergehenden Irritationen, Fragen und Überlegungen vor dem Hintergrund seiner ethnographischen Arbeit. Im Zentrum dieser reflexiven Auseinandersetzung folgt Leßner der Frage, was sich für pragmatische aber auch methodologische Implikationen aus der Verschiebung der Autor:innenschaft des/der Ethnograph:in in Richtung Algorithmus und der Interpretationsmacht in Richtung der Rezipient:innen ergeben.

Korsakow und ein Wordless Language Game. Zwei Ansätze multilinearen experimentellen audiovisuellen Forschens

Astrid Vogelpohl

Wordless Language Game 01: Frühe Kindheit digital

Im Forschungsprojekt „Frühe Kindheit und Smartphone“³ wollten wir ein Instrument entwickeln, mit dem wir unsere kamera-ethnographischen Beobachtungen zu spezifischen Ensembles von Filmen zusammensetzen und zueinander in Beziehung setzen konnten. Uns schwebte ein Sprachspiel vor, ein Methodenexperiment zu einem arrangierenden Forschungsstil (nach Wittgenstein) an audiovisuellen Materialien aus den vierzehn am Projekt beteiligten Familien. Wir wollten aus der Anschauung heraus beforschen, wie sich Praktiken situativ voneinander unterscheiden und/oder miteinander in Beziehung treten und wie sie sich in unterschiedlichen Sortierungen auf unterschiedliche Oberbegriffe beziehen lassen oder von diesen abweichen. Wir suchten ein Instrument, mit dem wir sowohl selbst forschen als auch unsere Ergebnisse teilen und andere Forschende am Sortieren und Beobachten, Vergleichen, Unterscheiden und Verknüpfen unserer Filme beteiligen konnten. Es sollte ein Instrument zum Experimentieren, in Worte fassen, beschreiben und diskutieren werden. Das „Wordless Language Game“ (WLG)⁴ sollte eine Entdeckungsreise in die Medienpraktiken früher Kindheit und die Herausforderungen ihrer Wahrnehmung und Beschreibung sein (vgl. Website WLG).

Korsakow war eine Option, die wir für die Umsetzung dieses Projekts in Erwägung zogen. An Beispielprojekten störte uns der Eindruck der Beliebigkeit und wir befürchteten, Korsakow könne durch die starke Eigen- dynamik des Programms eine zu große Irritation für unsere Ordnungsversuche darstellen. Zudem erschien uns die Einarbeitung in das unbekannte Programm eine zu große Hürde für unser ohnehin methodisch herausforderndes Projekt. So entschieden wir uns schließlich das Content Management System (CMS) Wordpress zu verwenden, das uns als Anwender:innen in seinen Funktionen bekannt war. Wir entschieden uns außerdem für ein Forschungsvorgehen, bei dem wir das Drehbuch analog schrieben, und die digitale Umsetzung an einen Experten abgaben. Für unser Ziel, ein zwar offenes, aber auf festen Filterkategorien aufbauendes Tool zu entwickeln, schien uns ein CMS, das eine nutzer:innenfreundliche Organisation und zuverlässige Auffindbarkeit von Daten ermöglicht, die unproblematischere Wahl.

Unser Ausgangsmaterial waren 178 kurze Filme (zwischen 30 Sekunden und drei Minuten Länge), die wir in einem kooperativen Prozess zuvor aus vielen Stunden Videomaterial „herauspräpariert“ hatten (vgl. Mohn 2023). Anhand ausgedruckter Standbilder diskutierten wir Sortierungen und ordneten die Filme. Das Ergebnis war eine Doppelstruktur aus 22 Verben (Praktiken) und 13 Substantiven (Medien) als Filterkategorien. Der am Schreibtisch konzipierte Entwurf wurde von einem Webdesigner in Wordpress implementiert. Im Ergebnis gibt das WLG den Forscher:innen sowie anderen WLG-Nutzer:innen ein strukturiertes audiovisuelles Archiv an die Hand, mit dem digitale Praktiken der frühen Kindheit aus der Anschauung heraus audiovisuell, vergleichend und ordnend weiterbeforscht werden können. Es handelt sich beim WLG um eine Datenbank, in der die einzelnen darin enthaltenen Dateien zuverlässig am selben Platz zu finden sind. Diese Zuverlässigkeit entsteht durch die lineare Logik, nach der ein Link immer zu *ein und derselben* Datei führt. Datenbank soll hier allerdings keinesfalls statisch verstanden werden, sondern als auffordernde Einladung zum spielerischen neu Zusammen- schauen durch Filtern, Kombinieren und Verfolgen von Spuren.

Die vorgegebenen Begriffe des WLG haben Werkzeugcharakter. Als Ordnungsbegriffe werden sie benötigt und genutzt, um wählbare Sortierungen zu erhalten, die es erlauben, Medienpraktiken in der frühen Kindheit voneinander zu unterscheiden und sie fokussiert weiterbeobachten zu können. (Mohn 2023, S.132)

Wählt man beispielsweise bei den Praktiken die Kategorie *berühren* und bei den Medien *alle* bekommt man 15 Videos zur Auswahl angeboten. Fährt man mit der Maus darüber, verraten die Vorschaubilder, welche Praktiken die Autor:innen noch im Video erkannt haben, und als Handlungszusammenhang oder Praktikenbündel vorschlagen (vgl. Bild 1). Diese Bündelungen sind manchmal naheliegend, wie *greifen* mit *berühren/fühlen*, manchmal aber auch eher überraschend, wie *berühren* und *an/abwesend machen*. Man kann als Nutzer:in in der Kategorie *berühren/fühlen* verbleiben, oder aber neuen Spuren folgen. Über die Doppelsortierung nach Praktiken und Medien lassen sich außerdem feine Unterschiede in der Situierung beobachtbarer Praktiken schärfer stellen.

Mit dem WLG zu den Medienpraktiken der frühen Kindheit haben wir eine Struktur entwickelt, ein Template, mit dem sich andere WLGs zu anderen Themen mit anderen Videos und anderen Sortierungen erstellen und auf die gleiche Art untersuchen lassen.

Korsakow-Projekt „Showing Doing Being Nauka“

Im Rahmen meines Dissertationsprojekts zu Identitätspraktiken junger Kinder, die in Interaktion mit digitalen Medien hervorgebracht werden, beschäftigte mich zunehmend die *Agency des Digitalen* als wirkungsmächti-

³ Teilprojekt B05, SFB 1187 „Medien der Kooperation“ (PI Jutta Wiesemann), Universität Siegen.

⁴ Wordless ist das Language Game, nicht weil es stumm ist, sondern weil es vorrangig nonverbale Praktiken wie *zeigen, gucken, greifen*, etc. untersucht.

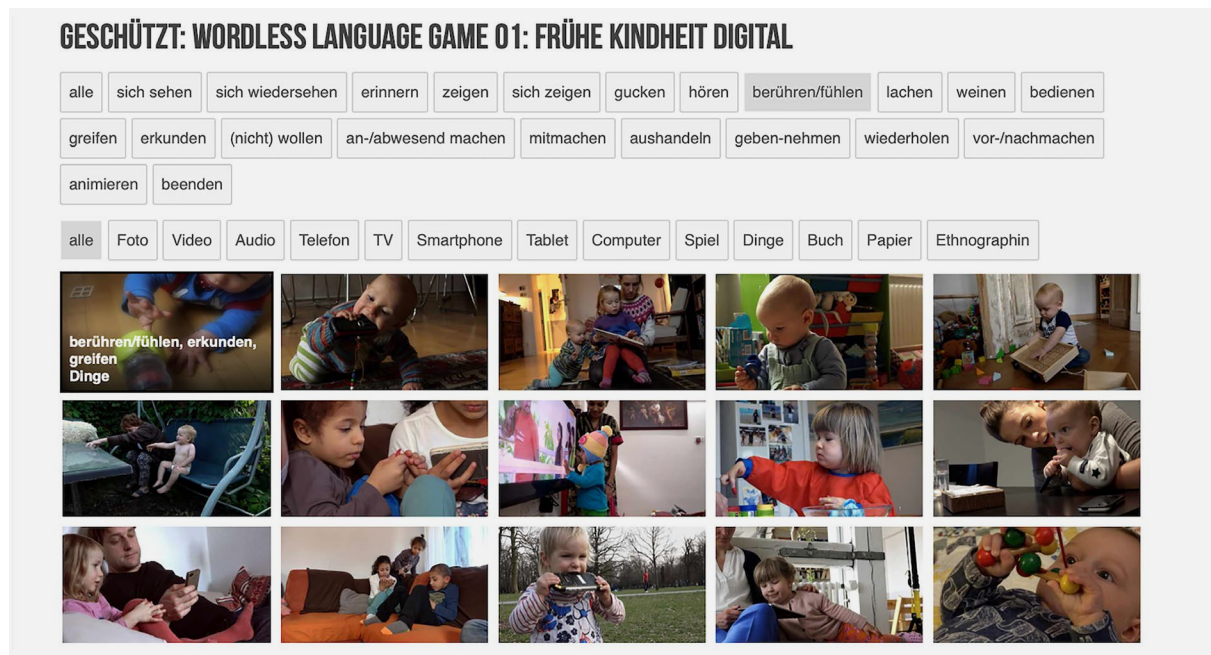


Abb. 2: Screenshot Startseite *Wordless Language Game*. (<https://ausstellung.wineme.fb5.uni-siegen.de/>, Passwort auf Anfrage)

ger Faktor, mit dem sowohl die Kinder in ihrem digitalen Alltag als auch ich in meinen audiovisuellen Forschungspraktiken interagieren. Um herauszufinden, was es konkret bedeuten kann, das *Digitale als Akteur ernst zu nehmen*, begann ich mit Korsakow zu experimentieren. Ausgangsmaterialien für mein Korsakow-Projekt sollten meine teils bereits im WLG verwendeten filmischen Miniaturen aus einer Langzeitstudie in einer Familie mit drei Kindern sein. Im Zentrum dieser Beobachtungen steht Nauka, die am Anfang meiner Forschung sechs Monate und beim letzten Forschungstermin fünf Jahre alt war.

Eine Festplatte mit meinen Filmfragmenten und eine Liste meiner analytischen Ordnungsbegriffe aus dem WLG im Gepäck ging ich zu Florian Thalhofer, dem Erfinder von Korsakow, in die Korsakow-Schule. Meine 42 filmischen Miniaturen wurden zu SNUs, Smallest Narrative Units. Meine aus dem WLG mitgebrachten Ordnungsbegriffe wollte ich als PoCs, also Points of Contact, verwenden, an denen die SNUs über Keywords aneinander andocken. Florian empfahl mir allerdings direkt im Programm neue Keywords für die Generierung der PoCs zu vergeben. Ansonsten würde ich die Chance verpassen, das Wirken von Korsakow als Forschungspartizipanden kennen zu lernen; das Unerwartete zu erleben, das Korsakow hervorbringt, indem die Keywords die SNUs nicht an einem festen Ort verankern, sondern über PoCs anderen SNUs Kontaktpunkte anbieten. Ich ging also einen großen Schritt zurück und vergab neue, frei assoziierte, Keywords. Ich wechselte in den Nutzer:innenmodus und war gespannt, was mein nonhumaner Forschungspartner mit meinem Input anfangen würde. Leider blieb das erhoffte Feuerwerk inspirierender überraschender wechselseitiger Beleuchtungen aus. Beim Wechsel in den Nutzer:innenmodus fand ich keinerlei sinnstiftende

Verknüpfungen. Ich ahnte, die sorgfältige Arbeit an den Begriffen würde mir auch in Korsakow nicht erspart bleiben.

Also ging ich etwas strukturierter in die nächste Bearbeitungsschleife. Ich griff nun doch auf Begriffe zurück, die ich bereits im Rahmen der Entwicklung des WLG als für meine Forschung relevant identifiziert hatte: Praktiken wie *(sich) sehen, (sich) wiedersehen, (sich) zeigen, aushandeln, (sich) positionieren*, usw. Ich ergänzte die Liste durch neue Wörter: *Ding, Körper, Leib, Sinne*. Außerdem probierte ich *ich, du* und *wir* als Keywords. Dabei versuchte ich, durch IN- und OUT-Keywords Überleitungen zu erzeugen, eine mögliche, lockere Chronologie. Als ich danach in die Rolle der Nutzerin wechselte, hatte ich nicht immer aber manchmal tatsächlich den Eindruck, einen sinnstiftenden Prozess in Gang gesetzt zu haben; als ob die von mir initiierte Ordnung durchschien und mich einlud, im nächsten Schritt meine Keywords auf diese Ordnung hin zu stabilisieren. Ich versuchte dies, indem ich Filmfragmenten weniger und gezielter Keywords zuordnete. Trotz oder gerade wegen dieses *Manchmals* scheint mir dies aus Forscher:innenperspektive die interessanteste Phase eines Korsakow-Prozesses zu sein. Jetzt gilt es, sich einzulassen auf das, was Franziska Weidle als *gaining control over the loss of it* (Weidle 2019) beschreibt. Die Regeln, die ich vorschlage, und die Auswirkungen, die das auf die Verknüpfungen der SNUs hat, haben das Potenzial, auf bisher nicht gesehene Spuren hinzuweisen, die sich zu verfolgen lohnt. Im Fall meines Nauka-Projekts ist mir so zum Beispiel die Bedeutung von Klang als Rahmen identitätsstiftender Praktiken bewusst geworden. So hatte ich, wie im WLG, *hören* als Keyword vergeben. Bei einem Durchgang als Nutzerin entstand eine sehr dichte Sequenz zu Praktiken des Hörens, die mich auf Naukas vielfältige Klangwelten hinwies.

Das Verhältnis zwischen Zufall und Kontrolle erweist sich so als ein Prozess des fortschreitenden Aushandelns, in dem sich eine forschende Suchbewegung einstellen kann, die Werk und Prozess spannungsreich ins Verhältnis setzt. Durch einen gezielten Einsatz von Keywords kann ich als Autorin die Anzahl möglicher Verknüpfungen einschränken und dadurch dem Zufall immer weniger Raum lassen. So gewinne ich Schritt für Schritt die Kontrolle zurück. Das Projekt erhält, auch im Nutzer:innenmodus, eine zunehmend gefestigte Grundstruktur, in deren Rahmen der Zufall graduell hineinspielen kann. So kann ein Korsakow-Projekt zu einem Forschungsergebnis werden, in dem gewonnene analytische Ergebnisse sichtbar werden, die einzelnen Elemente (Filmfragmente) aber in einem fluiden Möglichkeitsraum beweglich bleiben. Der Zufall wird zum ‚Salz in der Suppe‘, wie Thalhofer es in einem Interview mit Weidle beschreibt (vgl. Weidle 2019, S. 24).

In der Veröffentlichungsphase haben Feedbackschleifen mit (menschlichen) Kolleg:innen, unter anderem Bina Mohn und Franziska Weidle, zu mehreren Umstrukturierungen meines Projekts geführt. Die entscheidendste war, eine Cloud-Struktur sichtbarer analytischer Kategorien einzufügen, die eine thematische Orientierung im Projekt anbietet (hier: *Dinge erkunden*, *Zeit erfahren*, *du & ich sein*, *Klänge erleben*, *selbst machen*, *wir sein*). Durch die Clouds gewinnt mein Projekt an nachvollziehbarer Struktur und die Spuren, denen ich folge, werden akzentuiert. Ich teile die sinnstiftenden Erfahrungen, die ich mit meinen Filmfragmenten in Korsakow gemacht habe, mit den Nutzer:innen.

Nach einem kurzen Einführungsfilm mit Hintergrundinformationen zum Projekt (Abb. 3) gelangen Nutzer:innen auf das Haupt-Interface (Abb. 4). Beim Klick auf eine der Clouds wird eine festgelegte Anzahl von Vorschaufenstern zu Filmen aus dieser Cloud (Abb. 4, oben rechts: rechte Bildhälfte) angezeigt. Wählt man einen Film aus und spielt ihn ab, werden in der linken Bildhälfte zwei neue Vorschaufenster und die aktuelle Cloud als Optionen angeboten (Abb. 5, unten links). Klickt man auf die Filmvorschauen, wird man nach und nach alle Filme dieser Cloud angeboten bekommen. Über Klicken auf das Cloud-Icon gelangt man wieder zum Übersichtsfenster und kann eine neue Cloud wählen. Ziel dieser Strukturierung ist es, meine als Korsakow-Autorin im Gestaltungsprozess gewonnenen analytischen Erfahrungen transparent in die Anwender:innenseite einfließen zu lassen, um sie mit potenziellen Nutzer:innen teilen zu können. Der Grad der ordnenden Struktur, den ich als Autorin in ein Korsakow-Projekt einbringe, ist dabei eine kontrollierbare Größe.

WLG und Korsakow

Sowohl das WLG 01 als auch das Korsakow-Projekt „Showing doing being Nauka“ sind Experimente non-linearen interaktiven Forschens mit audiovisuellem Material in digitalen Formaten. In beiden Projekten wur-



Abb. 3

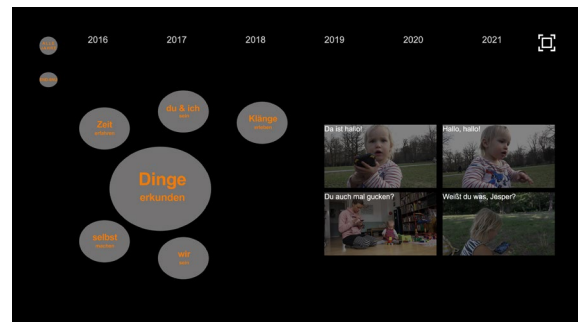


Abb. 4

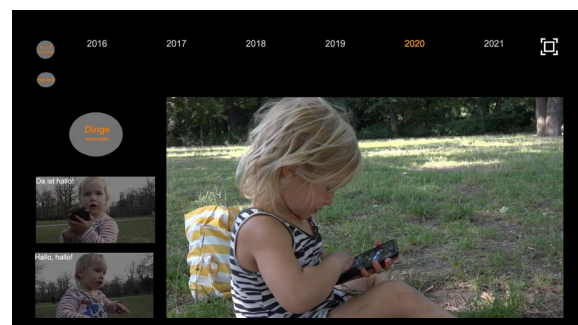


Abb. 5

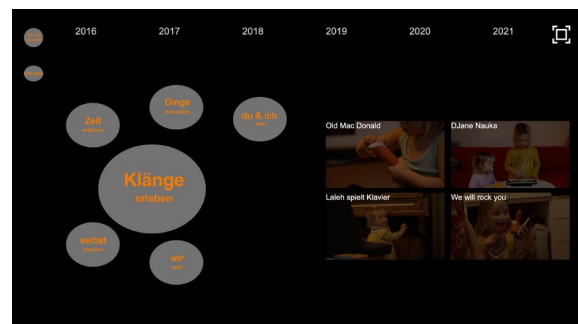


Abb. 6

den kurze Filmfragmente nicht zu einem linearen Film montiert, sondern in Möglichkeitsräumen angeordnet, in denen Forscher:innen/Nutzer:innen interaktiv wechselnde Verbindungen und neue Konstellationen von kurzen Filmstücken mit- und zueinander erproben können. Die Rolle der Autor:in verwandelt sich dabei in die einer Kurator:in (vgl. Favero 2017: 284 in Näser/Weidle 2017).

Grundlage beider Projekte sind analytisch geschnittene Filmfragmente, die nun in Ordnungsversuchen zueinander in Beziehung gesetzt werden (vereinfachend lasse ich außer Acht, dass der Zuschnitt und die Auswahl der Miniaturen sowohl bei der Aufnahme als auch beim Schneiden bereits perspektivisch *auf etwas hin* erarbeitet wurden).

Beide Projekte wurden von den Autor:innen sowohl für die eigene Forschung als auch für ein forschendes Publikum konzipiert. In beiden Formaten wurde im Forschungsprozess die zugrunde liegende Ordnungsstruktur des Projekts entwickelt, die im Rezeptionsprozess angewandt und zum Weiterforschen genutzt werden kann. Beide zielen darauf ab, gestaltenden Forscher:innen und nutzenden Forscher:innen eine Entdeckungsreise in ein Forschungsfeld und die Herausforderungen seiner Wahrnehmung und Beschreibung zu ermöglichen.

Beide Projekte experimentieren mit zwei Grundeigenschaften des Digitalen: Interaktivität und Nonlinearität. Indem sie beides in den visuellen ethnographischen Forschungsprozess integrieren, gehen sie sowohl mit den Eigenschaften des Digitalen in audiovisuellen Forschungsprozessen als auch mit dem Gegenstand ihrer Forschung (hier digitale Kindheiten) in Resonanz. Grundlegend für beide Formate ist dabei ein Forschungsstil aus der Anschauung heraus. Beide reflektieren kontinuierlich auf ein *doing* Forschung und verweisen durch ihre *Möglichkeitsstruktur* permanent auf die Fluidität von Daten in einem Forschungsprozess, der den Gegenstand seiner Forschung situativ selbst mit hervorbringt.

In Bezug auf Mensch-/Computer-Interaktion lassen sich beide Projekte nur schwer miteinander vergleichen, da diese auf ganz unterschiedlichen Ebenen stattfindet, und unterschiedlich gewichtet ist. Bei Korsakow ist die kritische Reflexion vom Mensch-Maschine-Verhältnis im Prozess des Filmemachens der zentrale Aspekt. Die fluide Verknüpfungsstruktur und die Notwendigkeit, Verknüpfungsregeln kontinuierlich mit dem Programm auszuhandeln, fordern von der Gestalterin eine permanente Auseinandersetzung mit der Agency der Software. Für das WLK-Konzept schien gerade dieser zentrale Aspekt von Korsakow als ablenkend. Deshalb entschieden sich die Forscher:innen die Software Wordpress mit ihrem vorprogrammierten Regelwerk zu nutzen. Die Software gibt einen festen Rahmen vor, in dem durch Filterungen auf die verlässlich in einer Datenbank gespeicherten Dateien zugegriffen werden kann. Das WLK nutzt die Software bewusst als Tool, als Assistentin für eine Interaktion zwischen menschlichen Autor:innen, Filmminiaturen und menschlichen Nutzer:innen. Beim

WLK gehen die Forscher:innen so mit den Nutzer:innen auf der Ebene von Alltagsanwendungen in Resonanz; auf der Ebene, auf der auch das Feld agiert.

Dass jedes Medium das Forschungsereignis und -ergebnis auf eine spezifische Weise verändert, ist dabei eine Grundannahme auch der Kamera-Ethnographie. Die (didaktische) Annahme von Korsakow, dass die bewusste Interaktion von Autor:innen mit Algorithmen nötig sei, um tradierte lineare Denkstrukturen im Umgang mit audiovisuellen Materialien aufzubrechen, erweist sich in Bezug auf das WLK als nicht zwingend. Auch ohne das *Digitale bewusst als aktiven Akteur einzubeziehen* operiert das WLK mit Formen multilinearen interaktiven Erzählens in einem offenen Netz, strukturiert durch Kategorien und Verweise, in dem an kurzen Videos Ordnungen für arrangierendes Forschen vorgeschlagen werden. Auch beim WLK entsteht Sinn im Prozess eines analytischen Anordnens, im Dazwischen, an Schnittstellen situativer Verknüpfungen, durch die Blicke der Betrachtenden. Nutzer:innen werden dabei zu Mitforschenden, zu Entdecker:innen, in einem performativen Prozess.

Der Aushandlungsprozess um Regeln, der analytischen Ordnung zugrunde liegen sollten, fand beim WLK sozusagen der Technik vorgelagert unter Kolleginnen am Schreibtisch statt. Diese Regeln stattdessen mit einer Software auszuhandeln, ist eine nachhaltige Erfahrung, die dafür sensibilisiert, wahrzunehmen, welche Auswirkungen, und damit unsichtbare Agency, die Art und Weise der Programmierung von Software auf digitale Gestaltungsprozesse hat. Arbeiten mit Korsakow weckt ein Bewusstsein dafür, wer in Interaktion mit digitalen Anwendungen eigentlich worüber die Kontrolle hat.

Korrespondenzen mit und in Virtual Reality Tobias Leßner

Auf der Suche nach Darstellungsformen Demokratischer Schulen

Im Kontext meiner Forschung zu Demokratischen Schulen suche ich nach verschiedenen Möglichkeiten der Darstellung des Alltags dieser reformpädagogischen Schulform, um pädagogische Ideen und schulischen Alltag für Studierende in meinen grundschulpädagogischen Seminaren zugänglich zu machen. Neben der – im wissenschaftlichen Kontext klassischen – textbasierten Darstellungsform erarbeite ich eine mit einer VR-Brille „begehbare“ virtuelle Tour einer solchen Schule (Leßner 2020). War ich zunächst noch mit der Idee eines Dokumentarfilms gestartet, ermöglichte das Aufkommen von immer günstigeren VR-Brillen und 360°-Kameras die Erprobung dieses in der Erziehungswissenschaft selten eingesetzten Formats. Unter anderem stehen die Fragen im Zentrum, inwieweit Immersion und räumliches Präsenzerleben die Wahrnehmung Demokratischer Schule durch die Rezipient:innen beeinflusst und inwieweit

Medium und Rezipient:in miteinander in Verbindung stehen. Dabei verstehe ich sowohl text- als auch bild- und tonbasierte Darstellungen des Alltags nicht als Kopie eines sozialen Originals, sondern als eigenständige Leistung von Verfasser:innen und Rezipient:innen (vgl. Hirschauer 2001; Wolff 2017).⁵ Auf der Suche nach alternativen bildbasierten Darstellungsformen und neuen Anregungen hatte ich mich zur Meisterklasse für Medienethnographie angemeldet. Neben der im VR-Projekt verwendeten Software für linearen Filmschnitt und das Arrangieren verschiedener Materialien zu einer virtuellen, interaktiven 360°-Tour schien Korsakow als Tool für mich andere Wege der Darstellung zu beschreiten.

In den folgenden Abschnitten werde ich zunächst meine ersten Gehversuche mit Korsakow beschreiben und die dabei entstandenen Irritationen, Fragen und Überlegungen skizzieren. Anschließend lege ich kurz dar, warum ich – mit Verweis auf meine ethnographische Autorenschaft – zögere, Korsakow in meinen Projekten einzusetzen. Meinen ersten Kontakt mit Korsakow und den daraus resultierenden Irritationen, Fragen und Überlegungen gliedere ich in zwei Abschnitte: erstens dem Schauen einiger Korsakow-Filme auf der Korsakow-Homepage⁶ sowie zweitens dem Ausprobieren des Erstellens eines eigenen kleinen Korsakow-Projekts aus dem Videomaterial des VR-Projektes.

Korsakow-Filme schauen

Schon die Bedienung des ersten Films stellte mich vor Herausforderungen. Entgegen meiner Bediengewohnheiten von beispielsweise Videos und Filmen im Internet fand ich keine herkömmliche Anzeige mit einem Play-Button, einer Verlaufsanzeige oder Möglichkeiten des Vor- und Zurückspringens vor. Ist der Film schon fertig geladen und startet dann von allein? Ist das ein Intro mit einem Standbild, das gleich startet? An welchen Stellen verändert sich der Mauszeiger? Und an welchen Stellen passiert etwas, wenn ich mit dem Mauszeiger darüberfahre? Erscheint dann vielleicht irgendwo ein Button? Sollte ich gegebenenfalls den Browser wechseln? Manche Anwendungen funktionieren je nach Browser mehr oder weniger gut. Wo kann ich den Ton kontrollieren, vielleicht läuft ja bereits ein Audio? Ein Wechsel des Browsers schaffte Abhilfe und die Filme schienen zu starten, wenngleich mich die Bedienung weiterhin irritierte. Wo kann ich klicken? Teilweise wurden zwei Clips parallel abgespielt: aber weil das so sein sollte oder weil ich das so gemacht habe, etwa durch das Darauhalten des Mauszeigers? Ich würde den laufenden Clip gern pausieren, um über das Gesehene nachzudenken oder um mir eine Notiz zu machen, finde aber keinen Pause-Button. Auch nach mehreren Anläufen mit verschiedenen Filmen erscheint mir die Bedienung alles

andere als intuitiv. Die Konstruktion des Films lenkte häufig vom Inhalt ab und stellte immer wieder die Frage in den Mittelpunkt: Wie ist der Film aufgebaut und wie muss ich ihn bedienen? Werden hier nur drei Clips angezeigt, weil der oder die Autor:in dies so ausgewählt hat oder weil die Software dies so entschieden hat? Hätten es auch andere sein können?

Ebenfalls anders als beim Schauen linearer Filme nahm ich neben den Inhalten die dahinter verborgene Software sowie meine Rolle als Rezipient selbst stärker wahr. Warum erschienen gerade jetzt diese Vorschau-Clips? Welche Entscheidungen hat hier der oder die Autor:in getroffen, welche die Korsakow-Software? Welche Rolle spiele ich in diesem Gefüge? Was wäre, wenn ich mich für einen anderen Clip entschieden hätte? Die verborgenen Strukturen verunmöglichten mir zwar eine Orientierung, brachten dafür aber diese und weitere Fragen hervor, die beim Schauen linearer Filme nicht entstehen.

Korsakow-Filme erstellen

Meine ersten Gehversuche in der Arbeit mit der Korsakow-Software bestanden in dem Versuch, mehrere zufällig ausgewählte Clips meines VR-Projektes zu kombinieren, um mich mit der Anwendung und den Einstellungsmöglichkeiten der Software vertraut zu machen. Als Ethnolog, der sein Datenmaterial teilweise an der Grounded Theory Methodologie (Glaser/ Strauss 1967) orientiert kodiert, fiel mir die Differenzierung in IN- und OUT-Keywords – statt eines zu vergebenen Codes – schwer. Das Ergebnis, welches Korsakow mir dann lieferte⁷, ermöglichte mir in der Verknüpfung der Clips eine neue Perspektive auf mein Datenmaterial. Letztlich, und hier erschöpft sich meine Auseinandersetzung mit der Produktion eines eigenen Korsakow-Films, besteht meine analytische Arbeit aus diesem Vorgehen der teils beabsichtigten, teils zufälligen Kontrastierung verschiedener Datenstücke. Auch meine Arbeit mit Adobe Premiere Pro an linearen Filmen ist teils ähnlich: Verschieben von Clips, neue Anordnungen ausprobieren, andere Übergänge, Bild in Bild – jeweils mit der Überlegung, wie sich meine Entscheidungen auf das fertige Endprodukt auswirken. Die Arbeit an der virtuellen Tour gestaltet sich ähnlich.

Das Ausprobieren der Korsakow-Software führte, ähnlich wie beim Schauen, zu einer intensiven Auseinandersetzung mit der Frage, wie das Digitale meinen Forschungsprozess beeinflusst. Zwar stellt sich mir diese Frage auch im Kleinen, etwa bei den vielfältigen Möglichkeiten von Adobe Premiere Pro im Vergleich zu iMovie und den daraus resultierenden weiteren Darstellungsweisen (zum Beispiel mehrere, statt nur zwei Clips parallel darzustellen). Durch den Kontakt mit Korsakow wurden diese Überlegungen jedoch erweitert und ich

⁵ In der Fokussierung dieses Beitrags auf Autor:in, Rezipient:in und Medium darf dennoch die Perspektive der Beforschten nicht vergessen werden.

⁶ <http://korsakow.com> (zuletzt geprüft: 09.02.2023).

⁷ Hier ist für mich zentral, dass nicht ich das fertige Ergebnis produziere, sondern Korsakow, da ich nur bis zu einem gewissen Grad den Zufall ‚in der Hand‘ habe.

habe Selbstverständlichkeiten der eigenen und gängigen Forschungspraxis hinterfragt: Wie beeinflusst Microsoft Word eigentlich das Schreiben dieses Beitrags und die Form der Darstellung? Was macht eine Software mit dem Inhalt? Inwiefern ist eine Software in ihrer Anwendung Teil des fertigen Produkts? Welche Entscheidungen treffe ich als Autor? Welche bleiben in Verbindung mit der Software verborgen?

Bedenken: Autoren:innenschaft

Die Fragen, die ich bis hier hin skizziert habe, kreisen um die Frage, wer den Film macht: Autor:in, Software, Rezipient:innen? Dabei scheint mir die Rolle als ethnographischer Autor in Korsakow-Filmen nicht deutlich genug. Als Ethnograph, dessen eigene Involviertheit immer wieder von zentraler Bedeutung ist, kann ich diese Frage nicht dem Zufall überlassen. Ich verstehe Ethnographie – unabhängig von dem Medium der Darstellung – als Mosaik (Lange 2017). Es gibt viele Möglichkeiten und Varianten, ein stimmiges Bild zu legen. Letztlich biete ich als Autor mit meinen Erfahrungen aus dem Feld und der Analyse den Leser:innen eine favorisierte Möglichkeit an. Ich kann meine Perspektive darlegen, sie rahmen, Deutungen anbieten, Deutungen ablehnen und all das auch immer wieder kenntlich machen. Ich trete – mal mehr, mal weniger – als Autor in Erscheinung. Ziel eines Korsakow-Films ist nicht die eine, lineare Erzählung, sondern „a flexible narration that changes every time someone looks and listens to it.“⁸ Mit Korsakow zu arbeiten bedeutet zwar nicht automatisch, jegliche Autor:innenschaft abzugeben – schließlich habe ich gefilmt, die Filmsegmente geschnitten und mit Keywords verschlagwortet – das Mosaik entsteht jedoch final durch Software und Rezipient:in. Ich stelle nur mehr die einzelnen Steinchen in einer mehr oder weniger geordneten Übersicht zur Verfügung. Überlasse ich es nun Software und Rezipient:in, das Datenmosaik zu legen, gebe ich die Deutungshoheit⁹ über meine Daten aus der Hand. Der/die Autor:in schwimmt in der Rezeption mit der Software. Ich kann als Leser keine Unterscheidung treffen: Was ist die Leistung der/des Autor:in und was ist die Leistung des Computers? Ich sehe zwar ein Mosaik, erfahre aber nichts über dessen Hintergründe. Oder ist diese Frage unerheblich, weil es so letztlich verstärkt darum geht, was ich als Leser, der ich ohnehin das letzte Wort habe, dazu sage? „Die Leser machen mit dem Text, was sie wollen, benutzen ihn selektiv für ihre Zwecke, machen sich ihren Reim auf seine Aussagen, folgen dem Autor hier und widersprechen ihm dort“ (Breidenstein et al. 2020: 203) – egal ob der/die Autor:in nun eine Person ist oder die Software.

⁸ <http://korsakow.com> (zuletzt geprüft: 09.02.2023).

⁹ Den diskussionswürdigen Aspekt der Interpretationsmacht des/der Ethnograph:in über Forschungsfeld und seine/ihre Forschungsdaten lasse ich an dieser Stelle aus pragmatischen Gründen außen vor.

Korsakow als Reflexionsfolie

Ebenso wie Korsakow ermöglicht auch die in VR abgebildete Demokratische Schule den Rezipient:innen, eigene Wege durch die digitale Darstellung zu wählen, orientiert an der räumlichen Struktur, welche in Form von 360°-Fotos als Interface dient. Wenngleich die Wege hierbei, anders als bei Korsakow, statisch (d.h. linear festgeschrieben) sind, ist allein aufgrund der Vielzahl an möglichen Wegen das Erlebnis für jede:n Rezipient:in ein anderes. Da die VR nicht als Webanwendung veröffentlicht ist, kann diese nur vor Ort im Seminarkontext mit den zur Verfügung gestellten VR-Brillen angeschaut werden. Vor Ort wird dann auch, nach einer Phase der digitalen Erkundung, das Gesehene gemeinsam diskutiert und eingeordnet. Diese Kontextualisierung ist nicht nur aus didaktischer Sicht sinnvoll, sondern war als Voraussetzung seitens der Schule zur Zustimmung zum Projekt genannt. Die Fragen zu meiner Autorschaft sowie zu werkimmanenten Stilmitteln der Lenkung der Aufmerksamkeit werden, zumindest in den Diskussionen mit den Studierenden, häufig von pädagogischen Fragen zu Demokratischen Schulen überlagert. Aber auch hier stelle ich mir die noch unbeantwortete Frage, wie die Autor:innenschaft in einer VR, z.B. in Auswahl und Arrangement der Videofragmente oder im Hinzufragen von (zusätzlichen) Audio- und Fotoelementen, in Erscheinung tritt. Die VR als Mosaik ist zudem auch von technischen (z.B. Speicherplatz) und softwareseitigen Voraussetzungen begrenzt. Ab und zu entstehen dabei bei den Rezipient:innen Irritationen, wie ich sie für mich auch in Korsakow beschrieben habe, zum Beispiel, wenn zwei kleine, in die 360°-Umgebung eingebettete Videofragmente gleichzeitig starten und ihr Audio sich so überlagert, dass diese unverständlich werden. Als Kompromiss spiegelt diese Anordnung die teils überfordernde Lautstärke eines schulischen Alltags wider¹⁰ – sie ist aber auch Ergebnis der Software-Limitation, die kein anderes Arrangement zulässt.

Die Auseinandersetzung mit Korsakow in und nach der Meisterklasse hat(te) für mich, als ‚normal‘ Mediensozialisierter, viel Anregungspotenzial, festgefahrene und normalisierte Seh- und Denkgewohnheiten zu reflektieren und Digitalität im Forschungsprozess ernst(er) zu nehmen. Auch wenn ich bis heute weder einen eigenen Film erstellt, noch das Gefühl habe, einen Korsakow-Film fertig geschaut zu haben, hat Korsakow nachhaltig meine Selbstverständlichkeiten in Frage gestellt. Es mag sein, dass viele meiner Fragen bereits beantwortet sind – oder vielleicht auch nicht beantwortet werden können. Jedoch ist zu meinen Überlegungen zu Ethnographie als Übersetzung zwischen Feld und Leser:in neben meiner Rolle als Autor die Software als Forschungspartnerin verstärkt hinzugekommen.

¹⁰ Wobei bei der digitalen Hospitation kein selektives Hören möglich ist.

Fazit

Wie die zwei Beiträge gezeigt haben, können die durch die Arbeit mit Korsakow hervorgerufenen Irritationen produktiv für die Beschäftigung mit digitaler Materialität im audiovisuellen und medienethnographischen Forschungsprozess genutzt werden (vgl. auch Abb. 7). Zum einen werden so Annäherungsversuche an das Digitale als Forschungsgegenstand möglich, was das Verständnis und die Sensibilität dafür schärfen kann, wie es mit anderen Elementen in Intra-aktion tritt. Es stellen sich aber auch im Sinne einer kritischen Betrachtung der Produktion von Wissen unter Bedingungen des Digitalen, wie sie in den Science and Technology Studies diskutiert werden, methodenreflexive Fragen, wie beispielsweise danach, wie Software den Inhalt (von Forschungsdaten über textliche bis hin zu filmischen Repräsentationen) beeinflusst und sich dabei auch unweigerlich in das finale Ergebnis einschreibt. Das gleiche Material kann dabei in unterschiedlichen Softwareumgebungen unterschiedlichen Logiken ausgesetzt und dadurch auch Gegenstand unterschiedlicher, kontextspezifischer Interpretationen werden.

Dieses Zusammenspiel mit dem Digital-Materiellen kann unbewusst ablaufen oder im Sinne einer *computational correspondence* bewusst eingegangen und nachvollziehbar gestaltet werden. So lassen sich in Korsakow, wie in Vogelpohls Beispiel, Keywords und Clouds durch Texteinblendungen und andere Stilmittel sichtbar machen, was den Rezipient:innen die ethnographische (menschliche) Interpretationsleistung deutlich anzeigt, die hinter der prozeduralen Strukturierung liegt. Auch ein Template wie das WLG, das mit Wordpress entwickelt wurde, ist als ordnende Struktur Ausdruck einer Interpretationsleistung und bietet den Rezipient:innen eine Brille zur Deutung der Verbindungen zwischen den Videosegmenten an, der sie folgen, sich aber auch verwehren können. Diese kontrollierbare Größe wird in Korsakow jedoch von der Variabilität der Clips, die letztlich vom Algorithmus gefunden und durch die Rezipient:in zum Abspielen ausgewählt werden, kontrastiert und deutet damit auch auf die Variabilität von Interpretationen und die Problematik von Deutungshoheit im ethnographischen Forschungsprozess hin. In diesem Sinne erscheint Korsakow als ein Spiegel, der die eigenen Denkmuster reflektiert und zur Stabilisierung und Destabilisierung dieser einlädt. Wie bei Leßner deutlich wurde, wird die Rolle von Ethnograph:innen als Autor:innen durch Software als nichtmenschliche Forschungspartnerin hinterfragt, lässt sich dabei auch hin zu der eines/einer Designer:in, Kurator:in oder „Context-Provider“ (vgl. Lovejoy et al. 2011) verschieben.

Als Teil des Forschungsprozesses erlauben relationale Medienrepräsentationen, wie sie mit digitaler Materialität situativ hervorgebracht werden können, durch

ihre *Möglichkeitsstruktur* auf die Fluidität von Daten zu verweisen. Sie können so zu einem Forschungsergebnis beitragen, in dem gewonnene analytische Erkenntnisse sichtbar werden, die einzelnen Elemente aber beweglich bleiben. Interaktiv-experimentelle Mittel, wie sie in Korsakow, aber auch 360°-Umgebungen wie der von Leßner zum Einsatz kommen, überlassen es somit ein Stück weit den Rezipient:innen, welchen Weg der Narration sie einschlagen wollen. Forschungsprozesse folgen ihrer eigenen Linearität, die erst in der Reflexion der Ergebnisse (durch Verschriftlichung oder den Filmschnitt) zu einer Narration gebracht werden. Die Verwobenheit von Forschungsdaten wie Feldnotizen, Bildmaterial, Video- und Audioaufnahmen und Schriftquellen sowie deren Kombinations- und Interpretationsmöglichkeiten schreiben sich in den Charakter des finalen Produkts ein und können so auch für die Rezipient:innen transparent und sichtbar werden. Durch die zufällig auftretenden Clips, die auf Irritation, aber auch Verständnis treffen können, werden die Rezipient:innen in einem Prozess des immer tieferen Eindringens in die Thematik selbst zu Forschenden.

Letztlich wirkt *computational correspondence* wie ein Katalysator dafür, weitere Suchbewegungen nach dem Digitalen und seinem (Mit-)Wirken in einer (medien-)ethnographischen Forschungsarbeit zu unternehmen. Dabei treten Prozess und Produkt in ein spannungsreiches Wechselspiel, das sich im Angesicht des ontologischen Turns von einem reflexiven zu einem diffraktiven Modus rekonfiguriert (Mellander/Wiszmeg 2016). Statt sich der Denkfigur eines Spiegels zu bedienen, in dem sich der/die Ethnograph:in reflektiert, lenkt Diffraktion den Blick darauf, wie Dinge in Bewegung kommen und welche Interferenzen sich daraus ergeben. Vor diesem Hintergrund ist *Agency* keine individuelle Eigenschaft eines handelnden Subjekts oder Objekts (Barad 2003), sondern tritt als emergente Eigenschaft von Phänomenen in Form von Relationen und Strukturen in Erscheinung (Sauzet 2018). In Korsakow agieren Videofragmente (SNUs) miteinander und mit anderen Systemen und bringen so neue Phänomene und Beziehungen hervor, die es sich zu verfolgen lohnen.

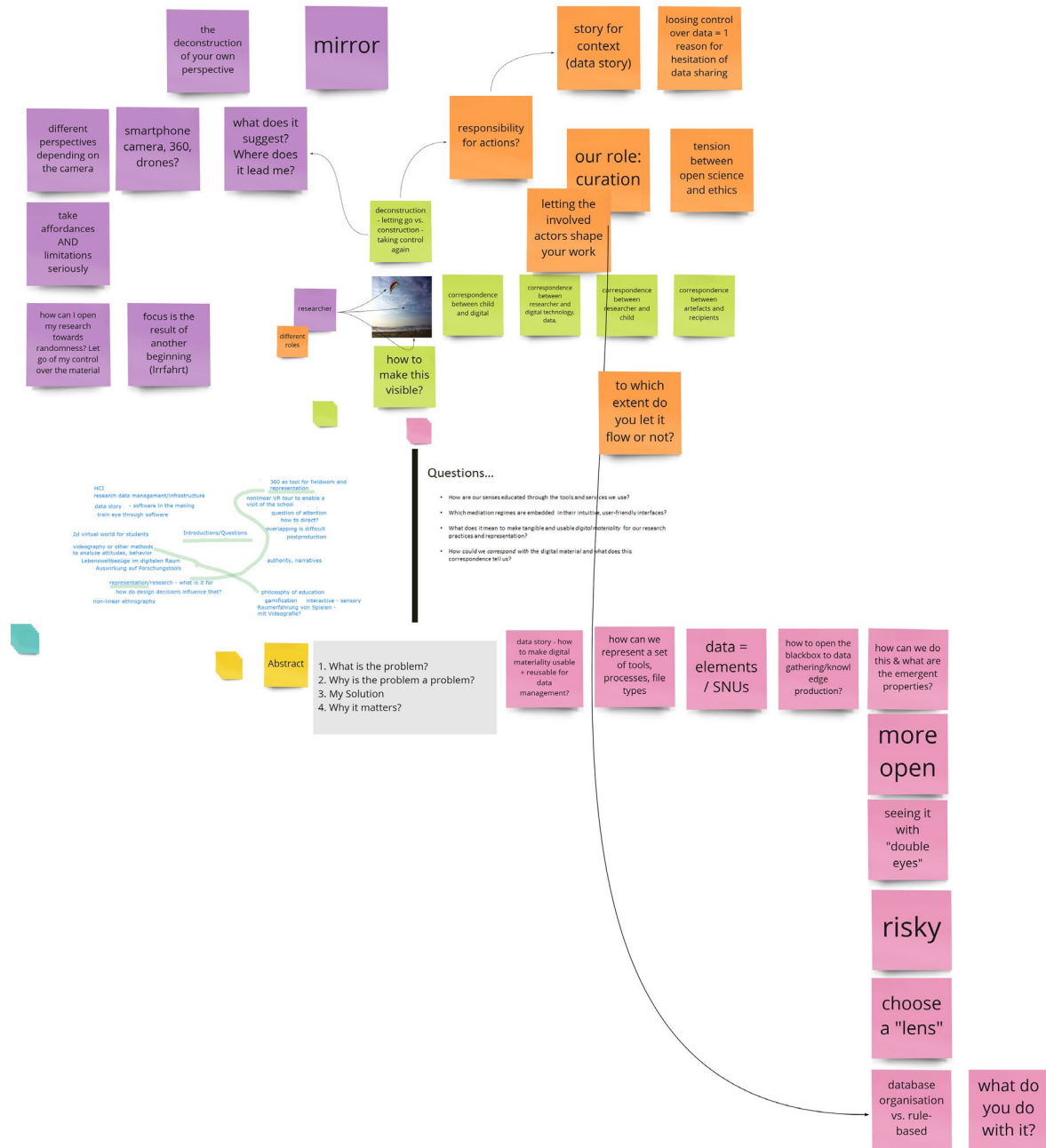


Abb. 7: Anknüpfungspunkte der Teilnehmenden (Screenshot Miroboard)

Literatur

- Barad, Karen (2003): Posthuman Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter. *Journal of Women in Culture and Society* 28(3): 801–831.
- Barad, Karen (2007): *Meeting the Universe Halfway. Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*. Duke Univ. Press, Durham.
- Breidenstein, Georg/Hirschauer, Stefan/Kalthoff, Herbert/Nieswand, Boris (2020): *Ethnographie. Die Praxis der Feldforschung*. UTB, Stuttgart. UVK. 3. überarb. Auflage, revidierte Ausgabe.
- Favero, Paolo (2017): Curating and Exhibiting Ethnographic Evidence: Reflections on Teaching and Displaying with the Help of Emerging Technologies. In: Hjorth, Larissa/Horst, Heather/Galloway Anne et al. (Hrsg.), *The Routledge Companion to Digital. Ethnography*, S. 275–87. Routledge, New York.
- Favero, Paolo/Theunissen, Eva (2018): With the smartphone as field assistant: Designing, making, and testing EthnoAlly, a multimodal tool for conducting serendipitous ethnography in a multisensory world, *American Anthropologist* 120(1): 63–167. <https://doi.org/10.1111/aman.12999>
- Glaser, Barney G./Strauss, Anselm L. (1967): *The discovery of grounded theory. Strategies for qualitative research. Observations*. Aldine, New Brunswick, London.
- Hansen, Mark B.N. (2010): New Media. In: Mitchell, W. J. T./Hansen, Mark B. N. (Hrsg.): *Critical Terms for Media Studies*, S. 172–85. Chicago University Press, Chicago.
- Hirschauer, Stefan (2001): Ethnographisches Schreiben und die Schweigsamkeit des Sozialen. Zur Methodologie der Beschreibung, *Zeitschrift für Soziologie* 30(6): 429–451.
- Lange, Jochen (2017): *Schulische Materialität. Empirische Studien zur Bildungswirtschaft. Qualitative Soziologie*, Band 23. De Gruyter Oldenbourg, Berlin, Boston.
- Laszlo, A./Krippner, S (1998): Systems theories. Their origins, foundations, and development. In: Jordan, J.S. (Hrsg.): *Systems theories and a priori aspects of perception*, S. 47–74. Elsevier Science, Amsterdam.
- Leßner, Tobias (2020): Demokratische Schule 360°: Potenziale Virtueller Realität für LehrerInnenbildung und Ethnografie. In: Zender, Raphael/Ifenthaler, Dirk/Leonhardt, Thiemo/Schumacher, Clara (Hrsg.): *DELFI 2020 – Die 18. Fachtagung Bildungstechnologien der Gesellschaft für Informatik e.V.*, S. 73–78. Gesellschaft für Informatik e.V., Bonn.
- Lovejoy, Margot/Paul, Christiane/Vesna, Victoria (2011): *Context Providers. Conditions of Meaning in Media Arts*. Chicago University Press, Chicago.
- Mellander Elias/Wiszmege, Andréa (2016): Interfering With Others – Re-configuring Ethnography as a Diffractive Practice, *Kulturstudien* 7(1), 93–115. <https://doi.org/10.7146/ks.v7i1.24056>
- Miles, Adrian (2008): Softvideography: Digital Video as Postliterate Practice. In: Hawk, Byron/Rieder, David M./Ovideo, Ollie (Hrsg.): *Small Tech. The Culture of Digital Tools*, S. 10–21. University of Minnesota Press, Minneapolis.
- Mohn, Bina Elisabeth (2023): *Kamera-Ethnographie. Ethnographisches Forschen im Modus des Zeigens. Programmatik und Praxis*. Transcript Verlag, Bielefeld. (im Erscheinen)
- Näser, Torsten/Weidle, Franziska (2017): Software as Co-Teacher – How Korsakow Disrupted an Ethnographic Film Program, *Anthrovision* 5(1). <https://journals.openedition.org/anthrovision/2507#ftn5> (zuletzt geprüft: 09.02.2023).
- Pink, Sarah/Ardèvol, Elisenda/Lanzeni, Débora (2016): Digital Materiality. In: Dies. (Hrsg.): *Digital Materialities. Design and Anthropology*, S. 1–26. Bloomsbury, London/New York.
- Sauzet, Sofie (2018): Phenomena – Agential Realism. In: *New Materialism. How Matter comes to Matter*. <https://newmaterialism.eu/almanac/p/phenomena-agential-realism.html> (zuletzt geprüft: 09.02.2023).
- Thalhofer, Florian: Korsakow Film. <http://korsakow.tv/formats/korsakow-film/> (zuletzt geprüft: 09.02.2023).
- Weidle, Franziska (2019): Gaining control over the loss of it. *Social Anthropology/Anthropologie Sociale* 27(1): 17–32. [Doi:10.1111/1469-8676.12553](https://doi.org/10.1111/1469-8676.12553)
- Weidle, Franziska (2020): *Of Trees and Clouds. Software-mediated Visions in Documentary and Ethnographic Filmmaking Practices*. V&R unipress, Göttingen.
- Weidle, Franziska (2021): Vom Umgang mit Code: Computational Correspondence als Annäherung an eine neue audiovisuelle Ethnografie. *Kuckuck* 1(21): 46–49.
- Wolff, Stephan (2017): Dokumenten- und Aktenanalyse. In: Flick, Uwe/Kardorff, Ernst von/Steinke, Ines (Hrsg.): *Qualitative Forschung. Ein Handbuch*, S. 502–513. Rowohlt Taschenbuch Verlag, Reinbek bei Hamburg. 12. Auflage.

Autor:innen:

Franziska Weidle (PhD) studierte Audiovisuelle Anthropologie, Bildung – Nachhaltigkeit – Transformation und Anglistik. Derzeit arbeitet sie als Learning Designerin an der Brandenburgischen Technischen Universität Cottbus-Senftenberg. Nebenberuflich ist sie als Change Agent für transformative Kommunikation und Bildung tätig: www.franziweidle.de

Judith Schein (M.A.) ist freischaffende Filmemacherin und studierte Kulturanthropologin. Zu ihren audiovisuellen Projekten gehören die nonlinearen Dokumentarfilme *Zeitzeugengespräche – Migrant*innen & die friedliche Revolution* (2020) und *Islam sinnlich erfahren* (2020) sowie der dokumentarische Langfilm *Was bleibt – ein Nachruf auf Wilhelmine und Bernard* (2017).

Astrid Vogelpohl (Dipl. Kult.-Päd.) ist Medienpädagogin, Videojournalistin, Cutterin und Dozentin; Produktion zahlreicher Filme in den Bereichen Kultur, Bildung und Wissenschaft; Workshops in Multimedia- und Digital Storytelling; derzeit im kamera-ethnographischen Team des Teilprojektes B05 „Frühe Kindheit und Smartphone“ am SFB 1187 „Medien der Kooperation“ der Universität Siegen.

Tobias Leßner (M.Ed.) studierte Grundschullehramt. In seiner Promotion befasst er sich mit der sozialen, alltäglichen Praxis sogenannter Demokratischer Schulen. Er ist als wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Universität Siegen tätig. Arbeitsschwerpunkte: Ethnographie und Freie Alternativschulen.