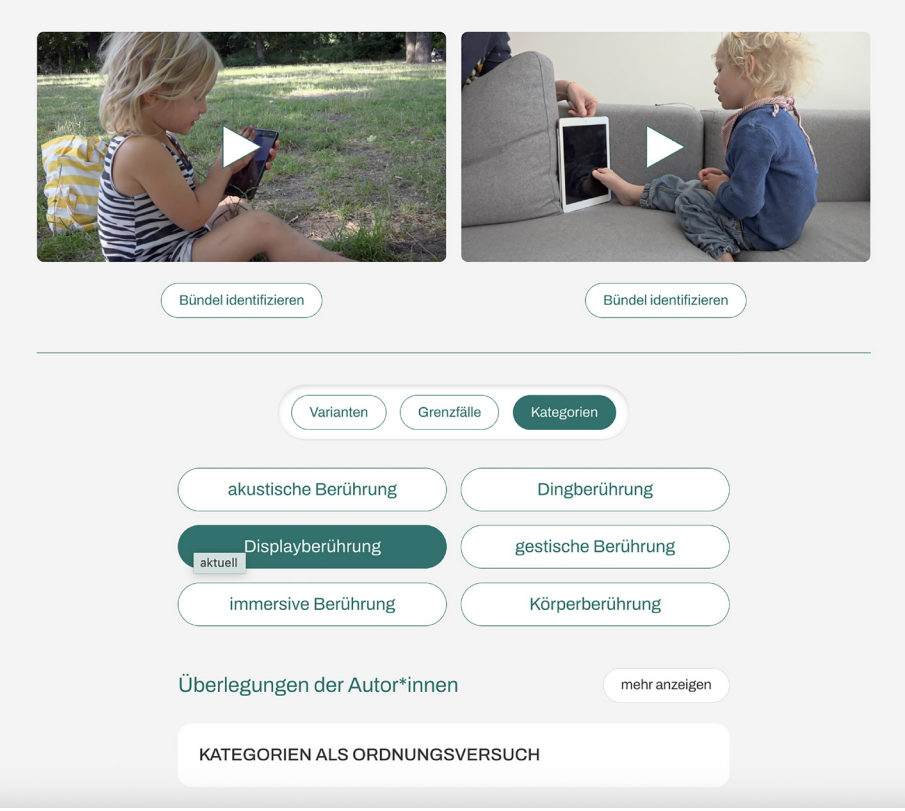
Prototyp „Bundle Explorer: Berühren“

Zur praxeologischen Konturierung semantischer Felder am Beispiel eines kamera-ethnographischen Forschungstools

Bina Elisabeth Mohn



WORKING PAPER SERIES | NO. 38 | JANUAR 2026
Collaborative Research Center 1187 Media of Cooperation

Working Paper Series
Collaborative Research Center 1187 Media of Cooperation

Print-ISSN 2567–2509
Online-ISSN 2567–2517
DOI doi.org/10.25819/ubsi/10854
dspace.ub.uni-siegen.de/handle/ubsi/8743
URN urn:nbn:de:hbz:467-87434



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-No-Derivatives 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:
mediacoop.uni-siegen.de/working-papers-media-of-cooperation

Print copies can be ordered by sending an email to:
info@sfb1187.uni-siegen.de

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

Cover image: Screenshot aus dem *Bundle Explorer: Berühren*
Layout: Dr. Karina Kirsten

Universität Siegen
SFB 1187 Medien der Kooperation
Herrengarten 3
57072 Siegen, Germany
mediacoop.uni-siegen.de
info@sfb1187.uni-siegen.de

Prototyp „Bundle Explorer: Berühren“
Zur praxeologischen Konturierung semantischer Felder am Beispiel eines kamera-ethnographischen Forschungstools

Bina Elisabeth Mohn

Abstract Beim *Bundle Explorer: Berühren* handelt es sich um den Prototyp einer praxeologischen Forschungsplattform zur Untersuchung situierter Praktiken, die sich an Wittgenstein und seiner Methode der *grammatischen Betrachtung* orientiert. An zahlreichen filmischen Präparaten aus dem Forschungsprojekt *(Frühe) Kindheit und Smartphone* ermöglicht das Forschungstool ein vergleichendes, prüfendes und konturierendes Vorgehen, das eine Neubetrachtung von Berührungspraktiken im digitalisierten Alltag anbahnt. Als Modell lässt sich der *Bundle Explorer* auch auf andere Begriffe und Praktiken übertragen. Der Beitrag rekonstruiert die Entstehung, Rahmung und Handhabung des *Bundle Explorers: Berühren* und entwickelt aus einer Zusammenschau von *grammatischer Betrachtung* (Wittgenstein), *praxeologischer Bündeltheorie* (Bezugnahme auf Schatzki) und *Kamera-Ethnographie* methodologische Impulse zu den Fragen: Wie lassen sich nonverbale Praktiken sprachspielanalytisch untersuchen und wie kann die Situierung von Praktiken bündeltheoretisch bestimmt werden? Wie lässt sich *flache Ontologie* (Schatzki) mit Wittgenstein denken und inwiefern sind *übersichtliche Darstellungen* (Wittgenstein) Experimentierfelder über mediale und kulturelle Grenzen hinweg? Wie gelingt eine *zeigende Grammatik*? Dabei steht der Begriff ‚Berührung‘ stellvertretend für sich wandelnde semantische Felder in sich wandelnden Lebenswelten.

Keywords Praxeologie, Methode, Wittgenstein, Kamera-Ethnographie, nonverbale Praktiken, Digitalisierung, Sinnespraktiken, Berührung

Inhalt

Einleitung 5

Der Prototyp – eine Rekonstruktion 5
Impuls 1: Alexander Kluges Bemerkungen zum Minutenfilm 5
Impuls 2: „Eine Einstellung zur Arbeit“ von Harun Farocki und Antje Ehmann 6
Impuls 3: Orientierung an Wittgenstein 6

Bundle Explorer als Forschungsweg im Sinne Wittgensteins 7
Situieren 8
Prüfen 12
Konturieren 15
Konturierung an Schnittschnellen 16

Unterwegs zu einer zeigenden Grammatik 21
Mit Fällen und Sprachen experimentieren 21
Mit Medien experimentieren 21

Flache Ontologie mit Wittgenstein denken 22

Quellen 23

Einleitung

Beim *Bundle Explorer: Berühren* handelt es sich um den Prototyp einer praxeologischen Forschungsplattform zur Untersuchung situierter Praktiken. Der darin angelegte Forschungsweg folgt Wittgensteins *Sprachspielansatz* (Wittgenstein 1989-1993). Entwickelt wurde dieses Forschungswerkzeug im Zeitraum 2020 bis 2024 von Bina Elisabeth Mohn, Astrid Vogelpohl, und unter Mitwirkung von Pip Hare, im Rahmen der kamera-ethnographischen Forschung im Projekt „(Frühe) Kindheit und Smartphone" (Leitung: Jutta Wiesemann), einem Teilprojekt des Sonderforschungsbereiches (SFB) „Medien der Kooperation" an der Universität Siegen.[1] Dem *Bundle Explorer* ist ein Gestus des Kollaborativen anzumerken, er operiert neben kurzen Texten mit knapp 60 filmischen Miniaturen, die von der jeweiligen ethnographischen Autorin gefilmt und bearbeitet, dann zusammengetragen und in Teamarbeit sortiert, selektiert und zueinander ins Verhältnis gesetzt worden sind.[2] Gegenstand des nun vorliegenden Prototyps eines *Bundle Explorers* sind Praktiken des Berührens. Dieses Thema hat mit einer zentralen Forschungsfrage des Projekts „Frühe Kindheit und Smartphone" zu tun: Was bedeuten digitale Settings für die Konzepte des Körpers und was können in diesem Zusammenhang ‚körperbezogene Praktiken' sein? Was also hat es mit dem Berühren in digitalisierten Alltagswelten auf sich? Dass alltägliches Berühren während der Corona Jahre brisant wurde, hat mit dazu beigetragen, sich diesem Thema zuzuwenden. Im Ergebnis leistet der *Bundle Explorer: Berühren* einen Beitrag zum Verständnis situierter Sinnespraktiken in digitalisierten Alltagswelten.[3] Als Modell lässt er sich auch auf andere Begriffe, Praktiken und Medien übertragen.

Der Prototyp – eine Rekonstruktion

Drei Impulse haben den kamera-ethnographischen Ansatz darin bestärkt, anstelle nach einer Situation und ihren Praktiken nach einer Praktik und ihren Situierungen zu fragen: Wie unterschiedlich situiert können Praktiken im Rahmen eines *Sprachspiels* (Wittgenstein) sein? Die Idee zu einem *Bundle Explorer* setzt an diesem Kurswechsel an.

Impuls 1: Alexander Kluges Bemerkungen zum Minutenfilm

> Das Internet lässt z.B. – das hat mich sehr entzückt – Minutenfilme zu. Das war der Anfang der Filmkunst, 1902 gibt's überhaupt nur Minutenfilme. Und wenn Sie diese Form haben, die übrigens der Kamera sehr entspricht, dass Sie einen Momenteindruck zu einem Film machen, nicht aufblasen, keine Dramaturgie brauchen, dann können Sie daraus Konstellationen machen und die können 10 Stunden lang werden. (Kluge 2012)[4]

Der Idee ‚kleiner Formen' folgend, lassen sich kamera-ethnographische Miniaturen generieren, die sich vielfältig konstellieren lassen. Was Kluge „Momenteindrücke" nennt, „die keine Dramaturgie brauchen", lässt sich auf den Versuch hin transformieren, mit filmischen Mitteln einzelne Praktiken in Form einer Zeitspanne hervorzubringen, die so kurz wie möglich und so lang wie nötig ist. Kluges Plädoyer für den Minutenfilm wird im Rahmen der kamera-ethnographischen Programmatik (Mohn 2023) mit der Rolle von Präparaten in Forschungslaboren verknüpft.[5] Die Materialien des *Bundle Explorers* beruhen auf dieser Konzeption und umspielen das Schnittmuster der Minute in kleineren und größeren Abweichungen. Im Falle unseres Prototyps nutzen wir filmische Materialien. Diese Filmstücke macht es aus, dass sie erstens hinschauend – interessiert an etwas und in Begegnung – gefilmt wurden und zweitens durch Schnitt in kurze Fassungen gebracht wurden, von denen wir sagen, dass es Präparate sind, in diesem Fall Präparate, in denen Praktiken des Berührens Gestalt annehmen. Ein Präparat zu erstellen, kommt dem Versuch gleich, etwas in seinen Zusammenhängen zu erfassen, indem nicht dazu Gehöriges abgetrennt wird.[6] Die in einem solchen Prozess ent-

1 Fördervermerk: Teilprojekt B05 *(Frühe) Kindheit und Smartphone. Familiäre Ordnung. Lernen und Kooperation*. Gefördert durch die Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG) im Rahmen des SFB 1187 *Medien der Kooperation*, Universität Siegen, Projektnummer 262513311.

2 Von 2016 bis 2024 führten wir im Rahmen des genannten SFBs eine kollaborative *Kamera-Ethnographie* durch. Vorerfahrungen als Kamera-Ethnographin (Bina E. Mohn), Visuelle Anthropologin (Pip Hare) und Multimedia-Pädagogin (Astrid Vogelpohl) haben es ermöglicht, das Projektthema „(Frühe) Kindheit und Smartphone" im Sinne einer *zeigenden Ethnographie* anzugehen. Aus dieser langjährigen Teamarbeit ist der *Bundle Explorer: Berühren* hervorgegangen. Bei der Programmierung der Forschungsplattform hat uns das Berliner Designstudio *anschlaege.de* unterstützt. Bei Interesse kann ein aktueller Link zum *Bundle Explorer: Berühren* (deutsch/englisch) hier bezogen werden: Astrid.Vogelpohl@uni-siegen.de

3 Zum Thema „Sinnespraktiken in digitalen Kindheiten" entstanden weitere Veröffentlichungen des Forschungsprojektes *(Frühe) Kindheit und Smartphone*, so ein Buch und eine gleichnamige Ausstellung mit dem Titel „Berührung neu erfinden" (Mohn et. al. 2023).

4 Alexander Kluge zu ‚Minutenfilmen': www.youtube.com/watch?v=medmyVcsMdo, ab Min. 10:30. (zuletzt aufgerufen 06.06.2025)

5 Die *Kamera-Ethnographie* nimmt Bezug auf die wissenschaftssoziologischen Laborstudien der 1980er und 1990er Jahre (vgl. Amann, Knorr Cetina, Latour, Lynch u.a.) sowie auf die wissenschaftshistorischen Arbeiten Rheinbergers zu Experimentalsystemen. Die Bedeutung von Präparaten für praxeologisch orientierte ethnographische Wissensprozesse wird im Kapitel „Schnittstellen" der kamera-ethnographischen Programmatik (Mohn 2023, 89f.) praxisnah herausgearbeitet.

6 Diese Charakterisierung eines Präparats verdanke ich Klaus Amann, der als Wissenschaftssoziologe an den ethnographischen Laborstudien der 1990er Jahre beteiligt war und den La-

standenen kurzen Filme erweisen sich drittens als „immutable mobiles“ (Latour 2006, 266).

> Kurz, man muss Objekte erfinden, die *mobil*, aber auch *unveränderlich*, *präsentierbar*, *lesbar* und miteinander *kombinierbar* sind. (ebd.)

Als Präparate sind sie situierte Daten von und für etwas, sie verkörpern mögliche Praktiken des Berührens und sind diesbezüglich „immutable“. Zudem haben sie eine handliche kurze Form angenommen, in der sie sich umstellen und neu anordnen lassen, dies wiederum qualifiziert sie als „mobiles“. Der *Bundle Explorer* nutzt und benötigt diese beiden Merkmale seiner Forschungsmaterialien. Sollten künftige *Bundle Explorer* neben filmischen Beobachtungen auch andere Materialien verwenden, was gut vorstellbar ist, so würde dies nichts an der Rolle der Materialien als Präparate in einem experimentell angelegten Forschungsprozess ändern.

Impuls 2: „Eine Einstellung zur Arbeit“ von Harun Farocki und Antje Ehmann

Über Workshops, die sie mit Filmstudierenden in unterschiedlichen Regionen der Welt durchführten, haben Farocki und Ehmann seit 2011 ein kollaboratives Projekt initiiert: *Eine Einstellung zur Arbeit*. Als Ausstellung wurde es im Haus der Kulturen der Welt (Berlin, 2015) gezeigt; im Internet wird das Projekt in Form eines Netzkatalogs angeboten, dabei ist im Mouseover Modus lesbar, welcher Film wann, wo, von wem gedreht wurde, was regionale Vergleiche ermöglicht.

> In den Workshops geht es darum, Videos von 1 bis 2 Minuten Länge zu produzieren, aufgenommen in einer einzigen Einstellung. Die Kamera kann statisch sein, sie kann schwenken oder eine Fahrt machen – nur Schnitte sind nicht erlaubt. […] Der Untersuchungsgegenstand ist die ‘Arbeit’: bezahlte oder unbezahlte, materielle oder immaterielle, traditionsreiche so wie die gänzlich neue. […] In manchen afrikanischen Ländern lebt eine ganze Familie davon, dass sie auf einem Stück Mittelstreifen Ackerbau betreibt. In vielen Ländern der EU leben Landwirte davon, dass sie ihre Felder brach liegen lassen, wofür sie bezahlt werden und was mit Hilfe von Satelliten-Bildern überprüft wird. (Text aus dem Netzkatalog)[7]

Der Netzkatalog bietet Schnittstellen, über die sich die Filme filtern, neu gruppieren und selektiver betrachten lassen: Sortiert werden kann nach Aspekten von Arbeit sowie nach Farben. Dabei kann ‚Arbeit‘ als ein Begriff in Erfahrung gebracht werden, der weit auseinander liegende Varianten gelebter Praxis umfasst und dies erinnert an den *Sprachspielansatz* Wittgensteins. Auch wenn Farocki und Ehmann diese Verbindung selbst nicht gezogen haben und ihr Netzarchiv auch nicht auf eine *übersichtliche Darstellung* (Wittgenstein) zielt, spannt es doch den Horizont der Betrachtung weit auf – deutlich weiter als wir es beim *Bundle Explorer: Berühren* umgesetzt haben, dessen filmischen Fälle auf Praktiken des Berührens in der (frühen) Kindheit begrenzt sind. Implizit stellt das bis heute anwachsende Netzarchiv *Eine Einstellung zur Arbeit* ein Plädoyer für weite Felder dar und bereitet den Boden dafür, einer offenen Frage wie dieser nachzugehen: Wie kann ein Begriff (z.B. ‚Arbeit‘ oder ‚Berührung‘) in seiner praktischen Durchführung wann und wo was alles sein und bedeuten?

Impuls 3: Orientierung an Wittgenstein

> Betrachte z.B. einmal die Vorgänge, die wir ‚Spiele‘ nennen. Ich meine Brettspiele, Kartenspiele, Ballspiel, Kampfspiele, usw. Was ist allen diesen gemeinsam? – Sag nicht: ‚Es muss ihnen etwas gemeinsam sein, sonst hießen sie nicht ‚Spiele‘ – sondern schau, ob ihnen allen etwas gemeinsam ist. – Denn wenn du sie anschaust, wirst du zwar nicht etwas sehen, was allen gemeinsam wäre, aber du wirst Ähnlichkeiten sehen, und zwar eine ganze Reihe. Wie gesagt: denk nicht, sondern schau! – Schau z.B. die Brettspiele an, mit ihren mannigfachen Verwandtschaften. Nun geh zu den Kartenspielen über: hier findest du viele Entsprechungen mit jener ersten Klasse, aber viele gemeinsame Züge verschwinden, andere treten auf. Wenn wir nun zu den Ballspielen übergehen, so bleibt manches Gemeinsame erhalten, aber vieles geht verloren. – Sind sie alle ‚unterhaltend‘? Vergleiche Schach mit dem Mühlfahren. Oder gibt es überall ein Gewinnen und Verlieren? Oder eine Konkurrenz der Spielenden? Denk an die Patiencen. In den Ballspielen gibt es Gewinnen und Verlieren; aber wenn ein Kind den Ball an die Wand wirft und wieder auffängt, so ist dieser Zug verschwunden. Schau, welche Rolle Geschick und Glück spielen. Und wie verschieden ist Geschick im Schachspiel und Geschick im Tennisspiel. Denk nun an die Reigenspiele: Hier ist das Element der Unterhaltung, aber wie viele der anderen Charakterzüge sind verschwunden! Und so können wir durch die vielen, vielen Gruppen von Spielen gehen. Ähnlichkeiten auftauchen und verschwinden sehen. Und das Ergebnis dieser Betrachtung lautet nun: Wir sehen ein kompliziertes Netz von Ähnlichkeiten, die einander übergreifen und kreuzen. Ähnlichkeiten im Großen und Kleinen. (Wittgenstein, PU §66)

Was Wittgenstein am Beispiel von ‚Spiel‘ ausführt, beinhaltet eine Forschungsaufgabe: Es geht darum, ein „Netz von Ähnlichkeiten, die einander übergreifen und

borbezug der *Kamera-Ethnographie* mit angeregt hat. Filmen, Schneiden und Montieren werden in der *Kamera-Ethnographie* als epistemische Praktiken konzipiert und tragen zur Hervorbringung epistemischer Dinge bei.

7 Siehe: https://www.eine-einstellung-zur-arbeit.net/de/filme/ Harun Farocki und Antje Ehmann (zuletzt aufgerufen 06.06.2025)

kreuzen“ (s.o.) über ein ordnendes, querverbindendes und experimentell arrangierendes statt ableitendes Verfahren auszuloten, so die Wittgenstein-Lesart Grieseckes (vgl. ebd. 2001, 59). Mit der Bezeichnung ‚übersichtlich' sei keine Übersicht von oben gemeint, sondern eine Übersichtlichkeit, wie sie eine Landkarte bieten kann, die erst entsteht, indem, wie Wittgenstein selbst es in seinem Vorwort zu den Philosophischen Untersuchungen beschrieben hat, ein Gelände kreuz und quer erkundet wird, erläutert uns Griesecke, im Ergebnis gibt sie eine Schraffur oder Konturierung beforschter Gebiete zu sehen.[8] Ein solches Vorhaben einer *grammatischen Betrachtung* und *übersichtlichen Darstellung* lässt sich durch ein arrangierendes Forschen, konkret durch das Zerlegen und Verknüpfen audiovisueller Materialien, hervorragend angehen. So liegt es nahe, Wittgensteins Erkenntnisstil und Methodologie auf die *Kamera-Ethnographie* zu übertragen.[9] Der *Bundle Explorer* ist an diesem Versuch beteiligt.

> Wittgenstein spricht vielerorts von ‚seiner Methode', die er auch als *grammatische Untersuchung* oder *grammatische Betrachtung* bezeichnet. (Griesecke und Kogge 2022, 6)

Bei einer *grammatischen Betrachtung* handelt es sich nicht um ‚Grammatik' in einem eng gefassten linguistischen Zusammenhang, betont Griesecke, sondern um einen stets in Lebensformen eingebetteten Sprachgebrauch, der letzten Endes bei Wittgenstein zugunsten einer umfassend semantischen Perspektive an die Stelle des philosophischen Logik-Begriffs der analytischen Philosophie rückt.[10]

> Als grammatische Methode wird GRAMMATIK zum heuristischen Begriff: Welche Regeln bestimmen den Sprachgebrauch? Welche Grenzen der Verwendung zeigen sich – oftmals ganz anders als wir es zuvor angenommen hatten? (Griesecke und Kogge 2022, 19)

Sprachgebrauch? Liegt die Stärke der *Kamera-Ethnographie*, als einer *zeigenden Ethnographie*, nicht gerade darin, die Verhältnisse von Tun und Sagen, Zeigen und Beschreiben neu zu akzentuieren? Eine kamera-ethnographische Adaption von Wittgensteins Methode wirft Fragen auf, denn die Verwendung von Worten für eine entsprechende Praktik gehört nicht unbedingt zu deren Durchführung. Wie aber lassen sich vorrangig nonverbale Praktiken sprachspielanalytisch untersuchen und was kann ein *Bundle Explorer* dazu beitragen?

> Wer die Bedeutung eines Wortes beschreiben will, kann in vielen Fällen nicht auf Dinge zeigen, vielmehr gilt es, die Situationen zu beschreiben, in denen das Wort sinnvoll verwendet wird. Solche Wortverwendungssituationen nennt Wittgenstein Sprachspiele. (Griesecke und Kogge 2022, 14)

Um ein Verständnis für situierte Praktiken zu gewinnen, gilt es die jeweilige Situation zu beschreiben. Doch um welche Situationen kann es sich handeln, „in denen das Wort sinnvoll verwendet wird“, wenn es um Praktiken geht, die der Worte nicht bedürfen? An dieser Stelle scheint eine Justierung erforderlich, die eine weitere Situation einbezieht, die Forschungssituation. Es bietet dem Vorhaben einer *grammatischen Betrachtung* eine solide Basis, wenn beim Forschen Begriffe prüfend an ethnographische Beobachtungsmaterialien herangetragen werden. *Sprachspiele* finden im Rahmen von Sprache statt, durch wen auch immer sie zum Ausdruck gebracht werden. Allerdings findet ein leichter Richtungswechsel im Vorgehen statt, wenn statt an sprachlich verfassten Materialien an audiovisuellen Szenen geforscht wird: Die Begriff-Praxis-Kopplungen (Sprachspielvarianten) werden aus einem Primat der Anschauung heraus untersucht.[11]

Bundle Explorer als Forschungsweg im Sinne Wittgensteins

Die Orientierung an Wittgenstein legt konkrete Forschungsschritte nahe. Sie haben mit der Situierung und Prüfung von Praktiken und Begriffen zu tun und mit der Konturierung eines Sprachspielgeländes für das wir uns interessieren. Bei diesem Gelände handelt es sich um ein semantisches Feld – ein Feld der Gebrauchsweisen des Wortes ‚berühren' zum Beispiel – das ausgehend von audiovisuellen Präparaten über den *Bundle Explorer* praxeologisch erkundet werden soll. Für diese Exkursion steht ein Kompass in Frageform zur Verfü-

8 Birgit Griesecke hat sich als Wissenschaftsforscherin und Phänomenologin seit Ende der 1990er Jahre anhand der *Philosophischen Untersuchungen* (1949-1950) des späten Wittgenstein mit Theorien der Beschreibung befasst. Wittgenstein als Methodologen zu verstehen und seine Schriften für die ethnographische Forschungspraxis zu erschließen ist dabei ihr Anliegen (siehe Griesecke 2001; Griesecke/Kogge 2022). Griesecke hat im Jahr 2021 die Bezugnahme der *Kamera-Ethnographie* auf Wittgenstein im Rahmen des SFBs *Medien der Kooperation* (Universität Siegen) im Teilprojekt *(Frühe) Kindheit und Smartphone* ein Jahr lang begleitet und das Projektteam gecoacht.

9 Die Überlegungen (des späten) Wittgenstein haben die Entwicklung des kamera-ethnographischen Ansatzes von Beginn an geprägt (vgl. Mohn 2002). Während der 2016-2023 durchgeführten kollaborativen *Kamera-Ethnographie* im Forschungsprojekt *(Frühe) Kindheit und Smartphone* (Wiesemann) konnte die Orientierung an Wittgenstein programmatisch ausgebaut werden. Seitdem tritt als Zielsetzung der *Kamera-Ethnographie* neben das ‚dichte Zeigen' (anknüpfend an die *dichte Beschreibung* nach Geertz) die Option einer ‚zeigenden Grammatik' (Mohn 2023, 140, in Anlehnung an Wittgensteins Methode der *grammatischen Betrachtung*).

10 Wittgenstein Lektüreworkshop mit Griesecke, Forschungsprojekt *Frühe Kindheit und Smartphone*, 19.03.2021.

11 Zum latenten Richtungswechsel einer *zeigenden Ethnographie* siehe die Ausführungen unter „Wortbruch“ in der kamera-ethnographischen Programmatik (Mohn 2023, 163 f.).

gung: Wie, wann und wo kann was alles ‚berühren' genannt werden (und was eher nicht)? Im Folgenden wird es darum gehen, wie mit dem *Bundle Explorer: Berühren* bezogen auf die drei Forschungsschritte des Situierens, Prüfens und Konturierens geforscht werden kann, was das Forschungstool vorgibt und was zu tun bleibt.

Situieren

> Laß dich die Bedeutung der Worte von ihren Verwendungen lehren! (Ähnlich kann man in der Mathematik oft sagen: Laß den Beweis dich lehren was bewiesen wurde.) (Wittgenstein, PU, 563)

Praktiken als situierte Praktiken zu verstehen, trifft sich mit dem Sprachspielansatz Wittgensteins: Begriffe stehen in gelebten (Verwendungs-) Zusammenhängen und situierte Praktiken sind diese gelebten Zusammenhänge.

> Im Begriff des ‚Sprachspiels' sind Sprache und „Tätigkeiten, mit denen sie verwoben" (PU, Nr. 6) sind, in einen gemeinsamen Rahmen von Handlungssituationen integriert. Als solcher hat der Begriff Sprachspiel einige Verwandtschaft mit dem Begriff der Kultur(en); Wittgenstein spricht auch von Lebensform. (Griesecke und Kogge 2022, 15)

> Die Begriffe SPRACHSPIEL, LEBENSFORM und GEBRAUCH bilden eine TRIAS, die ein Grundgerüst im Denken des **SPÄTEN WITTGENSTEINS** (Hervorhebung im Original) bereitstellt. Viele Denkfiguren der Sprachphilosophie, der Sozial und Kulturtheorie, die erst später einen Namen erhielten, sind hier ausgedrückt: die Wende zur Praxis; das Kontextprinzip; die Theoreme von Situiertheit und Verkörperung. (Griesecke und Kogge 2022, 13)

Mit dem *Bundle Explorer* – sein Name ist Programm – gehen wir die Frage nach der Situierung beobachtbarer Praktiken ‚bündeltheoretisch' an. In seinem Plädoyer für eine Praxistheorie als *flache Ontologie* macht Schatzki darauf aufmerksam, dass Praktiken stets in *Praxis-Arrangement-Bündeln* auftreten:

> Praktiken und Arrangements formieren sich insofern zu Bündeln, als 1. Praktiken materielle Arrangements hervorbringen, gebrauchen, verändern, auf sie gerichtet oder untrennbar mit ihnen verbunden sind und 2. Arrangements Praktiken ausrichten, präfigurieren und ermöglichen. Schatzki (2016, 33)

Bei unseren Versuchen, identifizierbare Berührungspraktiken als Präparate herauszuarbeiten (durch digitales Zerlegen), sind wir auf einen weiteren Bündelzusammenhang gestoßen, der - zusammen mit den Praxis-Arrangement-Bündeln - bei der Bestimmung der Situierung von Praktiken eine Rolle spielt: die Bündelung von Praktiken mit Praktiken.

In jedem unserer im Forschungsprozess entstandenen Film- oder Standbildpräparate lässt sich mindestens eine weitere Praktik identifizieren.[12] Beim Betrachten des Standbildes (Abb. 1)[13] fällt zum einen ein Praxis-Arrangement Bündel mit einem Smartphone auf. Zum anderen sehen wir miteinander gebündelte Praktiken, zu denen neben ‚berühren' auch ‚bedienen' und ‚teilen' zählen. Offenbar stammen diese weiteren Praktiken nicht aus der Begriffsfamilie des Berührens oder aus einem Spektrum an Sinnespraktiken. Die Bündelung beruht (gerade) nicht auf „Familienähnlichkeit" (Wittgenstein), was methodentheoretisch interessant ist: Eine heterogene Kombination von Praktiken gibt Situierungshinweise. Wittgenstein geht es um Begriffe im jeweiligen Handlungszusammenhang. Der Versuch, Praktiken-Bündel und Praxis-Arrangement-Bündel zu identifizieren, trägt dazu bei, diesen Zusammenhang situierter Praxis zu dechiffrieren: Jede situierte Praktik impliziert bereits ein Praktikenbündel und diese Bündelung zeigt zusammen mit dem Praxis-Arrangement-Bündel an, wie eine Praktik situiert ist. So lässt sich an bildhaften bzw. audio-visuellen Präparaten aus der Anschauung heraus ein Zugang zum Situativen finden, verstanden als der *dichte Zusammenhang* sich wechselseitig bedingender Praktiken und Arrangements. Dieser Annahme folgend untersuchen wir über den *Bundle Explorer* beides, wie Praktiken mit Praktiken gebündelt auftreten und wie Umgebungen und materielle Settings daran partizipieren. Im Zusammenhang einer *grammatischen Betrachtung* geht es darum, anhand von Situierungsdifferenzen den Möglichkeitsraum eines sozialen Phänomens auszuloten.

> Ich habe ausgeführt, dass Praxistheorien eine Sozialontologie gemeinsam haben, die Praktiken ins Zentrum stellt, die soziale Phänomene von dieser Kategorie ausgehend untersucht und die insofern flach ist, als das Plenum – oder Felder, Systeme, Bündel und Komplexe – von Praktiken sich auf einer einzigen Ebene erstreckt. (Schatzki 2016, 42)

Dies trifft auch auf semantische Felder – als spezielle Felder von Praktiken – zu, die über ihre Bündelkom-

12 Im Rahmen einer *figurativen Praxeologie* (vgl. Mohn 2023, 102) ist es zuweilen möglich, anhand von Standbildpräparaten die Situierung von Praktiken zu untersuchen, dies hängt von den Merkmalen der jeweiligen Praktik ab: Nicht in jedem Fall braucht es Ton, bewegte Bilder oder eine turn by turn Rekonstruktion, um situierte Praktiken zu verstehen; Standbilder können ein Phänomen, wenn es vorrangig akustisch oder durch Bewegung zum Ausdruck kommt, jedoch auch verfehlen. Die vielfältigen Präparate des *Bundle Explorers: Berühren* eignen sich dazu, auch dies zu prüfen.

13 Die in diesem Beitrag verwendeten Video-Standbilder sind im Zusammenhang des Forschungsprojektes *Frühe Kindheit und Smartphone* (Wiesemann) durch die jeweilige Autorin und unter Mitwirkung der betreffenden Familien entstanden.



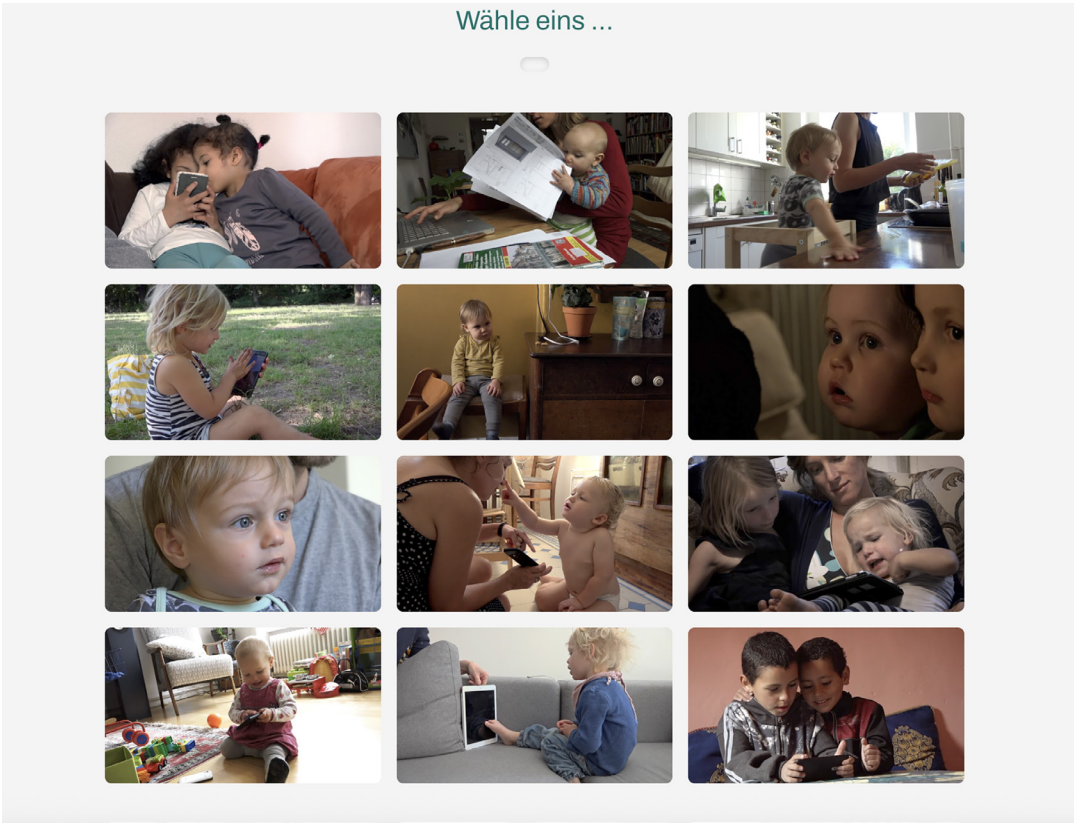
Abb. 1: Berühren, bedienen und teilen mit Smartphone. Standbild aus Filmpräparat, Bina E. Mohn, 2017

plexe ein Phänomen konstituieren. Praxeologische Forschungsprozesse finden im Sinne einer *flachen Ontologie* (Schatzki) auf der einen Ebene der Praktiken statt und sind insofern flach; doch diese Ebene der Praktiken ist für sich genommen alles andere als eingeebnet. Ein begriffliches Feld praxeologisch auszuloten, es zu strukturieren und ihm Kontur zu verleihen, stellt vor die Aufgabe, es nicht flach, sondern tief oder dicht zur Darstellung zu bringen. Diesbezüglich verfährt der *Bundle Explorer* so:

> Im Umgang mit dem *Bundle Explorer: Berühren* gibt es vielfältige Situationen und Weisen des Berührens in der digitalen Kindheit zu entdecken. An kurzen Filmen lässt sich untersuchen, wie Praktiken mit Praktiken gebündelt auftreten und wie ihre Umgebungen und materiellen Settings daran partizipieren. Der *Bundle Explorer* bahnt Erkundungspfade und Denkwege an: explorative Zusammenstellungen von mindestens zwei Filmszenen werden vorgegeben, Beschreibungen und Fragen zum Gesehenen angeboten. Die Identifizierung der Bündel, in die Praktiken verwoben sind, eröffnet einen Zugang zur jeweiligen Situierung; das Spektrum an Situierungen wiederum bietet die Basis für eine praxeologische Konturierung von ‚Berührung' als Praxis und Begriff. Auf selbstgewählten Wegen durch den *Explorer* ergeben sich Vergleiche, Unterscheidungen und Zuordnungen, schließlich auch mögliche Kategorien, Überschneidungen und Grenzfälle. (Aus dem einleitenden Text der Forschungsplattform *Bundle Explorer: Berühren*)

Es gibt mehr als eine Möglichkeit, sich forschend durch den *Bundle Explorer* zu bewegen: etwa um auf weitere ähnlich situierte Fälle zu stoßen und dabei eine mögliche Berührungskategorie zu entdecken; oder um z.B. deutlich anders situierte Fälle von Berührung im Zusammenhang eines Kategorienwechsels in den Bick zu nehmen. Entscheidungen über das nächste Etappenziel, Abzweigungen, Abkürzungen, längere und kürzere Aufenthalte bleiben den Nutzenden überlassen. Doch wie auch immer die eigene Navigation ausfällt, sich mehr als ein Filmpräparat anzusehen, gilt als differenztheoretische Fundierung und Einstieg in einen Forschungsprozess am *Bundle Explorer*. Sobald anhand von 12 Bildern auf der Startseite ein Film ausgewählt wird (vgl. Abb. 2), stehen zum Anschauen nicht nur dieser eine, sondern zwei Filme bereit (vgl. Abb. 3). Ein kurzer Text kommentiert diese nicht zufällig arrangierten Paarungen:

> Beim Betrachten von mehr als einem Film ergeben sich erste Hinweise darauf, dass den gezeigten Berührungsweisen, die aus verschiedenen Situationen stammen, dennoch etwas gemeinsam ist. Dies bahnt eine mögliche Berührungskategorie an, was unter „Varianten" weiterverfolgt werden kann. Die Identifizierung der Bündel und materiellen Umgebungen, in die Berührungen verwoben sind, skizzieren einen konkreten Zusammenhang, in dem ‚Berühren' als eine situierte Praktik verständlich wird. (Text aus dem *Bundle Explorer: Berühren*)



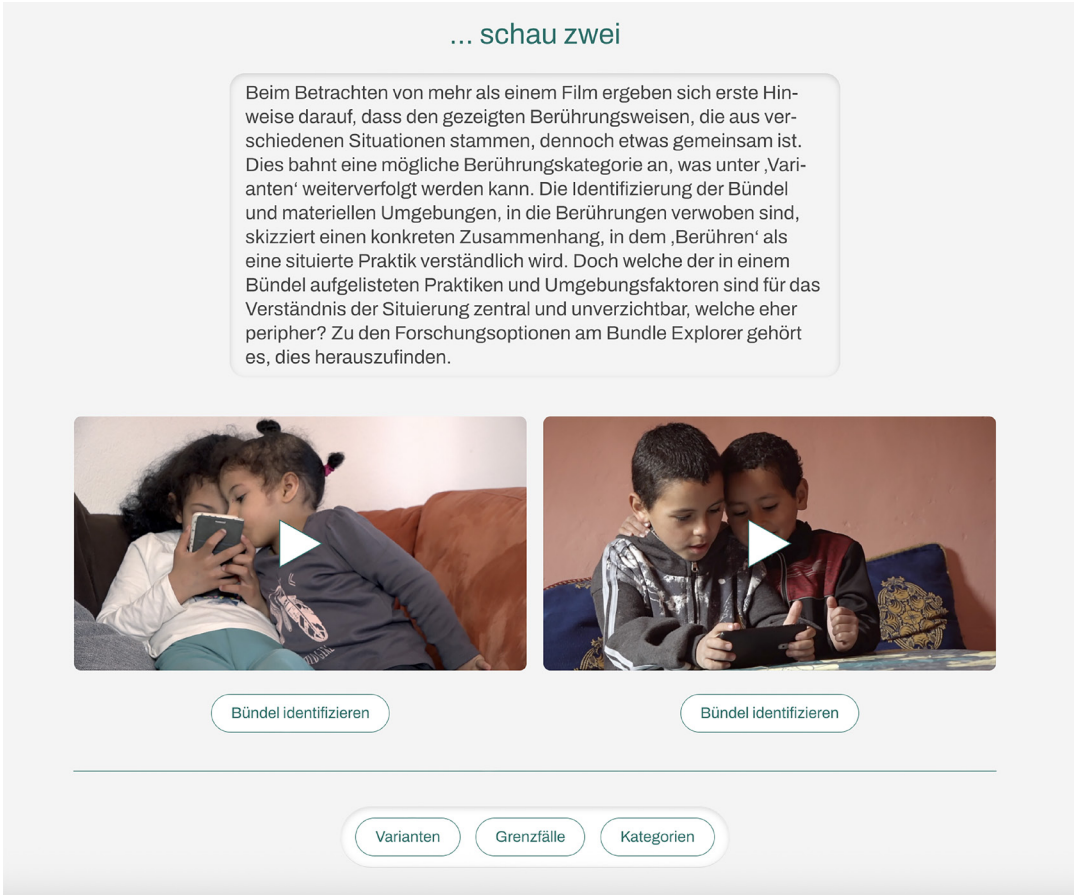


Abb. 2 und 3: Screenshots zum Start in den *Bundle Explorer*



Abb. 4: Berühren als Beteiligungsnähe. Standbild aus Filmpräparat, Astrid Vogelpohl, 2018

Zu jedem der filmischen Präparate, die im *Bundle Explorer* angebotenen werden, gibt es einen Button „Bündel identifizieren". So auch zu dem anfangs zitierten Film und seinem Sozius (Abb. 3). Dies führt zu einer Seite, auf der die jeweilige Szene beliebig oft angesehen und auf ihre Bündel hin untersucht werden kann. Nicht nur hier, doch auch an dieser Stelle, erweist sich der *Bundle Explorer* als Forschungsbaustelle: Baupläne werden annonciert, die in Ausführung begriffen sind und auf Mitforschende setzen.

Wird „Bündel identifizieren" aufgerufen, so gibt es nach einer kurzen beschreibenden Annäherung an die betreffende Szene, um die es geht, eine Auflistung all dessen, was als Bündelfaktoren der beobachteten Praktik eine Rolle spielen könnte: darunter diverse Tätigkeiten, materielle, infrastrukturelle und personelle Einflussgrößen.

Zu den Forschungsoptionen am *Bundle Explorer* gehört es, ein noch flaches Protokollieren in dichtes Beschreiben zu überführen: Um die Situierung einer

Beschreibende Annäherung (auf Abb. 4 bezogen)
Zwei Kinder (Geschwister) sitzen nah nebeneinander an einem Tisch und ein Smartphone wechselt einvernehmlich aus den Händen des Jüngeren in die des älteren Kindes. Daraufhin rückt das Kleinere noch ein wenig näher an sein Geschwisterkind heran, schmiegt sich dicht an, lehnt dabei seine Stirn an den Kopf des größeren Kindes und legt einen Arm um dessen Schulter. Wie untrennbar eins geworden schauen die beiden gemeinsam aufs Smartphone. Dabei überträgt sich jede kleinste Regung des Größeren beim Spielen direkt auf den Körper des Kleineren. Während das ältere Kind mit seiner linken Hand das Gerät hält und mit dem Daumen seiner rechten eifrig das Display bedient, bewegt sich der Daumen des Jüngeren im ‘Als ob’ der Navigation mimetisch mit. ‚Voll im Spiel sein‘ und ‚Mitfiebern‘ zeigt sich in den Gesichtern der beiden. Dann nimmt das Jüngere der beiden seine Hand von der Schulter seines Geschwisters, zwängt sie zwischen ihren angeschmiegten Körpern hindurch, was gar nicht so einfach ist, und erreicht für einen kurzen Moment mit seinen Fingern das Display.
Bündel aufspüren
PRAKTIKEN MIT PRAKTIKEN **berühren/berühr**t sein im Bündel mit: sitzen, digital spielen, **bedienen**, navigieren, abwechseln, überlassen, **teilen**, anschmiegen, umarmen, teilnehmen, mitgehen, mitfiebern IN MATERIELLEN ARRANGEMENTS Wohnraum mit Tisch und Stühlen, **Smartphone** mit digitalem Spiel, zwei Kinder (Geschwister), Ethnographin mit Kamera (wird in dieser Szene nicht adressiert)

Praktik anhand ihrer spezifischen Bündelung verstehen und charakterisieren zu können, bedarf es weiteren Beobachtens und Hinterfragens, Hervorhebens oder Einklammerns.

Unser Vorschlag, die Situierung der beiden genannten Szenen (Abb. 1 und 4) als Bündelung von ‚berühren, bedienen und teilen im Arrangement mit einem Smartphone' zu kennzeichnen, steht für einen solchen Destillierungs- und Typisierungsversuch im forschenden Umgang mit dem *Bundle Explorer*. Für diesen Beitrag wurden einige der aufgereihten Bündelfaktoren durch eine Markierung (fett) nachträglich hervorgehoben, ein Markierungstool fehlt dem vorliegenden *Bundle Explorer* leider.

Wird der Button „Varianten" aktiviert, lassen sich weitere Präparate zu ähnlichen Aspekten von Berührung anschauen. Bis zu dieser Stelle bleibt es den Nutzenden überlassen, sich an einen Prozess der Kategorisierung heranzutasten, doch nun fällt eine Bezeichnung derjenigen Kategorie, der wir den gewählten Einstiegsfilm, dessen Sozius und den diesbezüglichen Varianten zugeordnet haben; auf die obigen beiden Filmbeispiele bezogen ist es die Kategorie *Körperberührung*.
Es besteht die Möglichkeit, einen Text mit zusammenfassenden Überlegungen der Autorinnen zu den filmischen Varianten der aktuellen Kategorie zu lesen und in einem solchen Text werden die beiden bislang erwähnten Filmpräparate mit einer besonderen Situierungsvariante des Berührens von Körpern in Verbindung gebracht, die im Umgang mit digitalen Geräten nicht selten zu beobachten ist, wir haben sie „Beteiligungsnähe einrichten" genannt. Ein vergleichbares analoges Szenarium könnte es sein, auf dem Schoß zu sitzen, um ein Bilderbuch gezeigt zu bekommen.

> (…) anders gelagert erscheinen Körperberührungen, die sich aus der Nutzung von Geräten heraus ergeben und umgekehrt eine gemeinsame Nutzung erst ermöglichen: je unscheinbarer ein digitales Display, desto eindrucksvoller das Zusammenrücken der Körper davor. Hierfür stehen die beiden Filme im Zusammenhang digitaler Spiele am Smartphone, in denen einmal zwei Kinder ihre Körper und Köpfe zusammenstecken und im anderen Fall sich die Körper zweier Kinder übereinander schieben. Während hier also über Körperberührung ‚Beteiligungsnähe' eingerichtet wird, sehen wir in einem anderen Film, wie das Maß an Körpernähe eine digitale Konstellation auch sprengen kann, so in der Szene, in der ein Kleinkind mit seinem ganzen Körper die Augen und den Mund seiner videotelefonierenden Mutter verdeckt. (Ausschnitt aus den *Überlegungen der Autor*innen* zur Konturierung der Kategorie *Körperberührung* des *Bundle Explorers: Berühren*)

Unterscheidungen treffen, Zusammenhang erwägen, Kategorien entwerfen und erproben, Binnendifferenzierung erarbeiten, all dies ist Teil experimenteller Ordnungsversuche, über die der Berührungsbegriff Kontur gewinnt. Was die Kategorie *Körperberührung* angeht, sind wir auf Sub-Unterscheidungen gestoßen, die für unterschiedliche Möglichkeiten der Situierung stehen: nicht jede Körperberührung ist als ‚Körpernähe spüren' situiert; davon unterschieden werden können z.B. Körper erkunden, Körper behandeln, Beteiligungsnähe einrichten, Stellvertreterkörper spüren, sich selbst berühren oder demonstrative Körperberührung. Im Rahmen des *Bundle Explorers: Berühren* schlagen wir sechs Kategorien des Berührens vor (siehe Abb. 7), die sich ausdifferenzieren lassen, indem gefragt wird: Wie fallen hier die Bündelungen aus? Im Gebrauch des *Bundle Explorers* kann dies an geeigneten Forschungsmaterialien studiert und ausgearbeitet werden.

> Wie gesagt: denk nicht, sondern schau! (Wittgenstein, PU §66)

Andererseits: Schau nicht nur, sondern mach dir auch davon ausgehende Gedanken. Als Forschende sind wir daran beteiligt, ein Phänomen in seinen Grenzen hervorzubringen und die Frage zu beantworten: Was kann (und soll) als ‚Berührung' gelten? Die Arbeit an einer *grammatischen Betrachtung* bezieht betrachten und fragen, intervenieren, experimentieren, prüfen, reflektieren und verantworten ein.

> Wenn zwei Kinder nebeneinander auf der Mauer sitzen und ihre Ellbogen ab und zu aneinandergeraten, ohne eine Kommunikation auszulösen, in welchem Sinne würden wir dann noch von Berührung sprechen? (Griesecke 2023, 127)

Prüfen

> Was ist noch ein Spiel und was ist keines mehr? Kannst du die Grenzen angeben? Nein. Du kannst welche ziehen: denn es sind noch keine gezogen. (Wittgenstein PU §68)

> Wittgensteins Methode ist im Kern experimentell – auch wenn sie nicht auf Erklärungen zielt, sondern auf das Sichtbarmachen von Zusammenhängen und Differenzierungen. (Griesecke und Kogge 2022, 34)

Greift der Begriff ‚Berührung' für das, was sich beim Betrachten eines Filmpräparats beobachtbar zeigt? Um dieser Frage nachgehen zu können, bietet der *Bundle Explorer* neben den zu prüfenden „Varianten" jeder Berührungskategorie noch einen weiteren Bereich an: „Grenzfälle".

> Wir haben zwei Arten von Grenzfällen unterschieden: Zum einen können es solche Fälle sein, in denen es nicht (mehr) sinnvoll erscheint, ‚berühren' als Begriff für das Beobachtete zu verwenden. Zum anderen bezeichnen wir im Rahmen des „Bundle Explorer: Be-



Abb. 5: Zähneputzen multisensorisch multimedial. Standbild aus Filmpräparat, Pip Hare, 2019

> rühren“ auch Szenen als ‚Grenzfälle‘, wenn sie sich quer stellen, unsere bisherigen Ordnungsversuche irritieren und multisensorisches Neuland eröffnen. Wir möchten dazu einladen, gerade an den Unschärfebereichen und Bruchstellen der Zuordnung durch eigene Vorschläge mitzuwirken. (Text aus dem *Bundle Explorer: Berühren*)

Beispiele des Prüfens von Grenzfällen:

> Anhand der Filmszene, in der ‚Zähneputzen im Garten‘ beobachtet wurde, lässt sich die Frage aufwerfen, ob zweckmäßige Berührungen von Körpern/Körperteilen dem Begriff der Körperberührung zugeordnet werden können. Dann wäre es kein Grenzfall, wenn Zähne mit einer Zahnbürste behandelt oder bearbeitet, gereinigt oder gepflegt werden. Nicht völlig undenkbar – doch auch nicht ganz trefflich – wäre die Formulierung: „Die Mutter berührt ihr Kind mit der Zahnbürste“. Passender scheint es hingegen zu sein, das Zähneputzen als eine multimediale multisensorische Praktik zu beschreiben, zu der ruhende, berührte und behandelte Körper zählen. Das begriffliche Prüfen taugt als experimenteller Zugang zur Untersuchung von Praktiken. In diesem Fall stoßen wir dabei auf Unschärfebereiche und Optionen der Grenzmarkierung. (Text aus dem *Bundle Explorer: Berühren* unter *Überlegungen der Autor*innen* zu den Grenzfällen der Kategorie *Körperberührung*)

Sprachlich verfasste Zerreißproben spielen als Interventionen eine besondere Rolle beim Prüfen. Der Formulierungsversuch „Die Mutter berührt ihr Kind mit der Zahnbürste“ hat Irritation und Klärungsprozesse im Projektteam ausgelöst. Im Ergebnis haben wir multimediales multisensorisches Zähneputzen nicht als Grenzfall eingestuft, sondern als eine Variante der Körperberührung, die ‚als Behandlung‘ situiert ist. Auf etwas oder jemanden einzuwirken, könnte zu den möglichen Kriterien für den Gebrauch des Ausdrucks ‚Berührung‘ zählen. Diese Szene (Abb. 5) ist darüber hinaus ein Paradebeispiel dafür, wie verschiedene Berührungsweisen wechselseitig aufeinander bezogen auftreten und im dichten Zusammenspiel etwas bestimmtes hervorbringen, wie hier eine ‚Behandlungssituation‘: zu sehen sind immersives und akustisches Berühren (über das audiovisuelle Geschehen auf dem Display neben einer Mischung aus Stimmen und surrender Zahnbürste in einem Garten), sowie unterschiedliche Weisen der Ding- und Köperberührung, die mal Haut und Haare, mal die behandelten Zähne oder das Smartphone betreffen.

> Wittgensteins Methode fragt nach Kriterien als Unterscheidungsgründe (vgl. Griesecke und Kogge 2022, 30)

Wann sind Grenzen des Begriffsgebrauchs überschritten oder liegen Übergänge in andere *Sprachspiele* nahe? Betrachten wir eine weitere Szene (Abb. 6), dieses Mal aus der Kategorie *Dingberührung* und wieder wurde mit einer Zerreißprobe operiert. Dabei sind wir auf einen Grenzfall gestoßen:

> (…) die Szene, in der ein Kind seinem jüngeren Geschwister das Handy entwendet, wirft eine Frage nach den Grenzen des Begriffs ‚Dingberührung‘ auf: Selbst



Abb. 6: Smartphone erobern. Standbild aus Filmpräparat, Bina E. Mohn, 2017

> dann, wenn das Kind heftig am Smartphone zerrt, es dabei anfasst – also auch berührt – zeigt sich in seinem Tun (unterm Strich) nicht ‚berühren' sondern ‚erobern'. Formulieren wir versuchsweise (im Sinne einer ‚Zerreißprobe'): „Das ältere Kind berührt das Smartphone des jüngeren Kindes", dann wäre dies keineswegs dazu geeignet, die als Eroberung situierte Praktik verstehen zu können. Daher schlagen wir vor: Hier liegt ein Grenzfall vor, an dem es nicht sinnvoll ist, von ‚*Dingberührung*' zu sprechen. (Text aus dem *Bundle Explorer: Berühren* unter *Überlegungen der Autor*innen* zu Grenzfällen der Kategorie *Dingberührung*)

Würde es sich um eine andere Situation handeln, beispielsweise um ein Diebstahlszenario, dann wäre es hingegen durchaus verständlich, zu fragen: „Haben die Diebe beim Entwenden des Smartphones Fingerabdrücke hinterlassen – haben sie es berührt?" Die Situierung macht den Unterschied. In einem kriminologischen oder klinischen Kontext mag ‚berühren' selbst dann als Bezeichnung greifen, wenn es um eine Art der Zuwendung geht, die im Ergebnis auf Abstand statt Nähe aus ist. Wir stoßen auf ein weiteres Kriterium für den Begriff ‚Berührung', das darin besteht, dass ‚berühren' mit einem wie auch immer motivierten Moment der Hinwendung bis zum Kontakt zu etwas oder jemandem einhergeht.

> Eine grammatische Untersuchung verbindet verschiedene methodische Elemente. Sie bringt zunächst das In-Frage-Stehende in eine verfremdende Einstellung, sie schaut auf ihren Untersuchungsgegenstand mit einem gleichsam ETHNOGRAPHISCHEN BLICK. Worte und Sätze betrachtet sie nicht so, als hätten sie eine kontextfreie Bedeutung, vielmehr werden stets Sprachsituationen in Betracht gezogen, und zwar als Handlungswelten, in denen sie eine Rolle spielen. In diesen Situationen, die Wittgenstein auch SPRACHSPIELE nennt, lässt sich die Regelung des Sprachgebrauchs – Wittgenstein sagt dazu auch: GRAMMATIK – herausarbeiten, indem Situationen durch VERSUCHEN UND PRÜFEN von Formulierungen variiert werden. (Griesecke und Kogge 2022, 6)

Gedankenexperimentelles Prüfen hilft, auf bislang nicht bedachte Facetten des Berührens zu stoßen oder Grenzen eines sinnvollen Begriffsgebrauchs zu erproben und zu ziehen. So kann es sich bei einer ‚Dingberührung' beispielsweise um ein erkundendes Berühren handeln, um einen Gebrauchskontext im Umgang mit dem Ding oder auch um eine ‚Nebenbei-Berührung', wie in diesem Fall, den wir als möglichen Grenzfall zur Diskussion stellen: Ein Kind streift beim Filmgucken am Laptop mit den Fingern durch ein Fell. Berühren dabei die Finger ein Fell oder ein Fell die Finger? Taktiles Berühren und haptisches Spüren erscheinen als Co-Pilot der durch virtuelle Welten wandernden Augen und Ohren; so wird aus Dingberührung Selbstberührung mithilfe eines Gegenstandes.

> Gerade weil in einer solchen ‚übersichtlichen Darstellung' verschiedenste, gewöhnlichste und ungewöhnlichste Verwendungszusammenhänge in eine produktive Spannung versetzt werden, die etwas über die Reichweite und die sinnvollen Grenzen bestimmter

> Worte zu sehen, zu erfahren gibt, darf sie nicht mit einer panoramatischen Überschau verwechselt werden, wo von einem entrückten Standpunkt aus feinste Differenzierungen im schweifenden Rundblick eingeebnet werden. In der grammatischen Methode befindet man sich – kreuz und quer gehend, prüfend, eingreifend – immer inmitten der Darstellungsarbeit und gewinnt Übersicht im radikalen Wechsel der Perspektiven. Folglich ist die erzielte Übersicht der Grammatik eines Wortes als aufwendiges kritisches Arrangement lebendigen Sprachmaterials kein Bild für die Ewigkeit, sondern von äußerst begrenzter Stabilität; sie ist ergänzbar, veränderbar, sie gerät in prekäre Nachbarschaft zu anderen übersichtlichen Darstellungen und gerade in dieser vollkommen unbeschaulichen Beweglichkeit funktioniert sie als ein Forschungsaggregat am allerbesten. (Griesecke und Kogge 2022, 35)

Konturieren

Wie kann ‚berühren' noch situiert sein und was alles bedeuten? Was kann als Kriterien dafür genannt werden, von einer Berührung sprechen zu können?

> Gerade darin, dass hier kein fertiges System angeboten wird, durch das sich eine Forschungsfrage einfach ‚durchjagen' lässt, um sichere Ergebnisse zu erzielen, liegt die Attraktivität eines Denkens, das sich selbst immer wieder Neuansätze abverlangt, sich kontinuierlicher Selbstbefragung aussetzt, ohne im mindesten in Beliebigkeit abzugleiten. Denn der ausdrückliche Verzicht darauf, Einsichten in die Vielschichtigkeit von Gebrauchs- und Handlungszusammenhängen unserer Lebenswelt in ein terminologisches Korsett zu zwingen, bedeutet nicht, darauf zu verzichten, ihnen eine Kontur zu geben: eine unvoreingenommene Hinwendung auf die Sprachspiele unserer lebensweltlichen Praxis und deren radikale Befragung und Darlegung sind gewissermaßen die zwei Seiten der Medaille. (Griesecke und Kogge 2022, 6)

Beim Untersuchen von Begriff und Praxis des Berührens haben wir uns nicht auf taktiles Berühren und den haptischen Sinn beschränkt, sondern ein breites Spektrum an multisensorischen Praktiken in den Blick genommen, also auch für möglich gehalten, dass dies eine Relevanz hat.

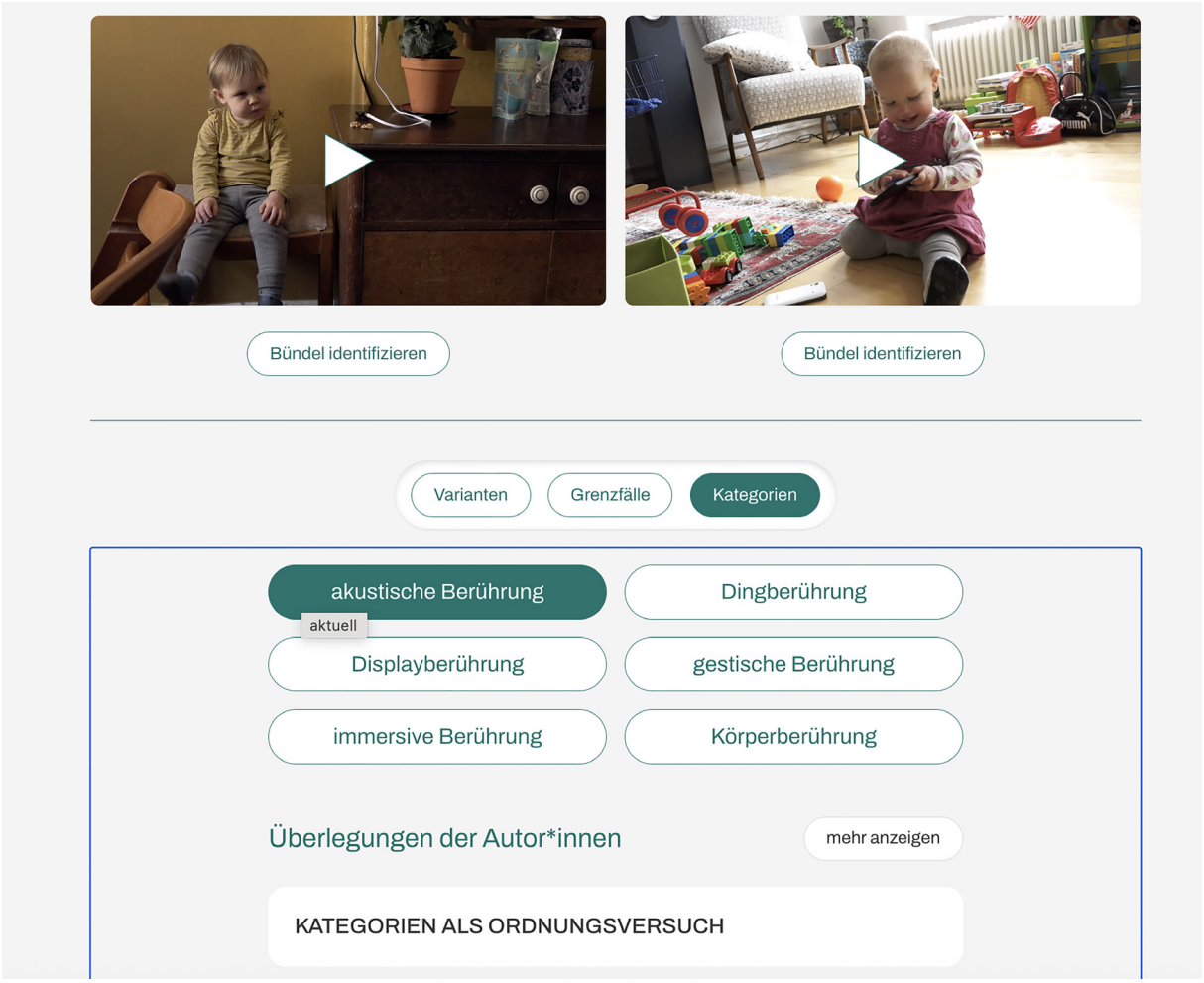


Abb. 7: Kategorien zur Wahl. Screenshot aus dem *Bundle Explorer: Berühren*

> Die Eindrücke der unterschiedlichen Sinne als miteinander verflochten anzuerkennen, bedeutet Berührungen über das Haptische hinaus zu denken. Mediale Rezeptionsmomente, in denen sich Berührungswissen als konstitutiv für den Akt des Sehens erweist oder in denen Klänge ein körperliches Empfinden auslösen, stützen ein solches Verständnis von *Berührung ohne Berühren*. (Oberin 2023, 50)

In diesem Zusammenhang wurden sechs Kategorien des Berührens gebildet, denen sich unsere kameraethnographischen Szenen aus digitalen und analogen Settings gut zuordnen ließen. Über einen Button im *Bundle Explorer* lassen sich die Kategorien direkt ansteuern (siehe Abb. 7), was zu den Varianten und Grenzfällen der jeweiligen Kategorie führt.

Die vorgeschlagenen Kategorien fächern den Begriff ‚Berührung' auf und strukturieren ihn unter Berücksichtigung unterschiedlicher Materialien und Medien, Sinnes- und Ausdrucksebenen des Berührens. So nimmt das semantische Feld versuchsweise Kontur an. Für den Bundle Explorer wurden schließlich etwa 60 filmische Präparate daraufhin ausgewählt, ob sie Facetten der jeweiligen Berührungskategorie anreichern oder in interessante Grenzbereiche der Kategorisierung führen. An mehreren Stellen des Bundle Explorers werden Mitforschenden, die mit dem Tool arbeiten möchten, Kommentarfelder angeboten, über die sie weitere Beobachtungen, Gedanken, Einsprüche und Vorschläge einbringen können, so auch zu den Kategorien. Ein Beispiel:

> Klaus
> 13. Dezember 2024 um 12:18 Uhr
> Eigentlich leuchtet die Unterscheidung der Kategorien Ding und Körper nicht so richtig ein. Sie setzt zu sehr die materiale Differenz als interessante Differenz. Gibt es denn nicht gerade eine Dinghaftigkeit/eine Sachlichkeit der Körper als Ausdruck von spezifischen Berührungsformen? Z.B. im Beispiel des Zähneputzens? Umgekehrt würde ich vermuten, dass Dinge (und Tiere) als kommunikative „Subjekte" durch spezifische Berührungsformen erkennbar werden. Gibt es eine „visuelle" Berührung neben der akustischen?
>
> Bina
> 27. Februar 2025 um 12:44 Uhr
> Lieber Klaus, danke für die Überlegungen zu möglichen Kategorien! Ich spinne mal weiter: Wenn ein Körper wie ein Ding berührt wird, könnte dies einer Dingberührung zugeordnet werden und umgekehrt, wenn ein Spielzeug (z.B. ein Teddybär) wie ein kommunikatives Subjekt berührt wird, dann könnte dies im Zusammenhang menschlicher Körper betrachtet werden. Wir stoßen auf sich überschneidende Zuordnungen und auf Bereiche, die es ausmacht, unscharf zu sein. Besonders wenn wir anecken und wenn etwas nicht zu stimmen scheint, machen wir beim Versuch der Kategorisierung Erfahrungen mit dem Phänomen der Berührung. Auf „visuelle" Berührungen treffen wir in der Kategorie „immersive Berührung" an zentraler Stelle und vermutlich nicht nur dort. Es stimmt, das wäre naheliegend, nochmal konsequenter nach Sinnen zu kategorisieren. Die sechs angebotenen Kategorien zu prüfen, umzudenken und neue anzuregen, ist eine wichtige Forschungsaufgabe am Bundle Explorer.

Konturierung an Schnittschnellen

Geländeeigenschaften des semantischen Feldes ‚Berühren' wurden an einer Schnittstelle von Berührungsbegriff und Praktiken im digitalisierten Alltag von Familien mit jüngeren Kindern erkundet. Dies wurde zum Ausgangspunkt einer *grammatischen Betrachtung* und hat dazu beigetragen, die Frage nach dem Körper in digitalisierten Alltagswelten weiterverfolgen zu können. Sobald digitale Geräte Teil der Praxis-Arrangement-Bündel sind, lassen sich beim Betrachten von einigen Filmpräparaten zum Berühren menschlicher Körper, Dinge oder Displays feine Verschiebungen im multisensorischen Ensemble der Praktiken des Berührens aufspüren. Dabei erscheint die Rolle des haptischen Sinns zuweilen sekundär (vgl. „Beteiligungsnähe einrichten" aus der Kategorie *Körperberührung* oder „Nebenbei-Berührung" als zu prüfenden Grenzfall der Kategorie *Dingberührung*). Bei einer Reihe von Szenen zum akustischen, immersiven und gestischen Berühren wiederum treten im Zusammenhang digitaler Settings Aspekte von Berührung und Berührtsein auf, bei denen haptischer Sinn und taktile Praktiken wie ausgehebelt, überlagert oder neuformiert erscheinen (vgl. Gesten des ‚so tun, als ob' aus der Kategorie *gestische Berührung*, die haptisches Berühren zitieren, simulieren, symbolisieren oder neu erfinden, wie etwa der Abschiedskuss beim Videotelefonieren).

Eine Kategorie *Displayberührung* einzurichten, hat sich als geeignet erwiesen, Berührungspraktiken in ihren Ambivalenzen zwischen physischer und virtueller Präsenz zu beleuchten. So in Szenen, wie diesen: Ein Kind lässt beim Videotelefonieren zunächst auf ihr Bein, dann auf das Display des Smartphones, auf dem ihr Cousin zu sehen ist und mit ihr spricht, Erde rieseln. Sie experimentiert mit den Ebenen des Taktilen, haptisch Spürbaren und des virtuellen Erlebens. Die Ambivalenz digitaler Displays als Grenze und Fenster kommt auch in dieser Szene zum Ausdruck (siehe Abb. 8): Ein Kind führt mit seinem Fuß tastende Bewegungen auf dem Glas eines Tablets aus, das soeben ausgeschaltet wurde und auf dem sich Sekunden zuvor eine Begegnung mit seiner Oma abspielte. Taktile Praktiken pendeln zwischen hier und dort, vorder- und hintergründig.

> Was berührt er? Nur das Glas oder den Gegenstand des Tablets? Ist der Raum mit der Großmutter noch anwe-



Abb. 8: Display als Glas oder Fenster. Standbild aus Filmpräparat, Bina E. Mohn, 2018

> send? Der Moment erinnert an Phantasiegeschichten, in denen es möglich wird, seinen Fuß in die andere Welt jenseits dieser Grenze zu setzen und hinüberzugehen. (Stieve 2023, 33)

Treten Displays ‚als Fenster' auf, leitet dies zur Kategorie *immersive Berührung* über, bei der das Eintauchen in virtuelle Räume und andere Welten eine besondere Rolle spielt. So kommen Ebenen des Berührens ins Spiel, bei denen es um ein emotionales Berührtsein geht und darum, sich affiziert, begeistert, ergriffen, bewegt, hingerissen oder gebannt zu zeigen. Zuweilen tritt immersives Berühren verwoben in alltägliche Abläufe auf, wie in einem Filmpräparat, wo zu sehen ist, wie Geschwisterkinder ihre Fingernägel geschnitten bekommen, während sie Filme aus dem Internet schauen: Je fesselnder der Film, desto unbewegter die zu behandelnden Körper.

Während *immersive Berührung* vorrangig an Beispielen filmischer Inhalte untersucht wurde – und sich insofern mit einer Kategorie *visuelle Berührung* überschneidet (die wir bislang nicht als eigenständige Kategorie eingerichtet haben), thematisieren wir über die Kategorie *akustische Berührung* einen anderen prominenten Aspekt von Berührung in digitalen Settings. Im Singsang von Großeltern und Enkeln beim Videotelefonieren geschehen womöglich mit einer Umarmung unter Präsenzbedingungen vergleichbar wohltuende Momente, wenn sie sich aufeinander einstimmen, Einklang erzeugen und ein inniges Zusammensein erleben.

Bei Kategorien, die andere als den haptischen Sinn betonen, wie das *akustische* oder das *immersive* bzw. *visuelle Berühren*, ändern sich die Kriterien dafür, von Berührung oder Berührtsein sprechen zu können, die Frage nach der Resonanz gewinnt an Gewicht. Eine Person oder ein Ding taktil zu berühren und dies ‚Berührung' zu nennen, ist nicht unbedingt darauf angewiesen, dass die, der oder das Berührte sich erkennbar davon berührt zeigen. Von einer *akustischen* oder *visuellen Berührung* sprechen zu können hängt jedoch entscheidend von einer beobachtbaren Resonanz ab, darauf sind wir beim Prüfen von Grenzfällen gestoßen. Ohne dass sich jemand berührt zeigt, greifen die genannten Kategorien nicht. Ein Bezug zum haptischen Sinn bleibt als Unterton erhalten und schwingt mit, wenn uns Inhalte ‚ergreifen'.

Akustisches Berühren vermag Körper in Bewegung zu versetzen, *immersives Berühren* Gesichter zu beleben (siehe Abb. 9-11). Im Sprachspiel ‚Berühren' hängen solche Fälle mit Formulierungen zusammen wie: „Etwas hat sie oder ihn (ersichtlich oder zutiefst) berührt" statt mit Aussagen wie: „Er oder sie berühren einander (oder etwas)". Über *akustisches*, *immersives* oder *visuelles Berühren* lassen sich Berührungsaspekte beleuchten, die mit Resonanz und Affekt auf Seiten der Berührten zu tun haben.[14]

Beim *gestischen Berühren* wiederum, was wir uns über eine eigene Kategorie angesehen haben, bestand eine Herausforderung darin, ‚Berührungsgesten' überhaupt aufzuspüren und als Gesten zu identifizieren, die

14 Es ist denkbar sich berührt zu fühlen ohne dies zu äußern; die Unterscheidung zwischen beobachtbarem Berühren und gefühltem Berührtsein ist vergleichbar mit der Unterscheidung zwischen beobachtbarem Gucken und realisiertem Sehen (vgl. hierzu Mohn 2023, 139); wo Beobachtungen (mit oder ohne Kamera) kapitulieren, ist eine mediale Umschaltstelle erreicht. Dann stehen zum Beispiel Gespräche rund um die Frage an: „Was hast du gefühlt, gespürt, empfunden oder wahrgenommen?"







Abb. 9 bis 11: Sich wiedersehen im Film der Ethnographin – davon berührt sein, sich erinnern?
Standbild aus Filmpräparat, Bina E. Mohn, 2017

berühren, indem sie Berührung verkörpern oder thematisieren. Nicht alles liegt so leicht erkennbar ‚auf der Hand', wie eine Kussgeste vorm Display (Abb. 12) .

Anhand eines Filmpräparats, in dem zu sehen ist, wie ein Kind mit einem hölzernen Handy telefoniert, kam die Frage auf: Wie verhalten sich Geste und Spiel zueinander? Als Aufführung betrachtet, sehen wir eine darstellende Geste des Telefonierens; doch im Spiel ‚wird telefoniert'. Das Verschwimmen der Grenze zwischen dem simulierten Telefonieren und einem Telefonat liefert womöglich ein Kriterium für *gestische Berührung*: Indem eine darstellende Geste zur immersiven Praktik wird, erreicht sie in dem Sinne die Qualität einer Berührung, dass sich ein Abstand aufhebt, der zwischen Schein und Sein in diesem Fall, was als Kriterium von Berührung infrage kommt. Diese Szene wird im *Bundle Explorer* als ein zu prüfender Grenzfall der Kategorie *gestische Berührung* angeboten.

> Um den Begriff der Berührung in der dynamischen Digitalisierung unserer Lebenswelt gleichermaßen gehaltvoll und belastbar sein zu lassen, muss er gerade nicht auf etwas Wesenhaftes reduziert werden. Wie, um an dieser Stelle eine entsprechende Formulierung Wittgensteins aufzugreifen, ein Seil seine Stärke nicht von einer einzigen durchgehenden Faser her gewinnt, sondern aus einem Geflecht einander übergreifender Fasern, ist auch Berührung ein vielgestaltiges Phänomen – das jedoch nicht beliebig erweitert werden kann, sondern auf einen kriteriologischen Zusammenhalt (vgl. Kogge 2017, 130-136) fortwährend zu befragen ist. (Griesecke 2023, 128)

Welche „Linien, Spannungen, Zerreißproben" (Griesecke 2023, 121) lassen sich skizieren, die über ein bloßes Sammeln und Ordnen von Szenen hinausweisen? Wie hat der vorliegende *Bundle Explorer* als ein Experimentalsystem funktioniert, in das wir unsere filmischen Präparate eingebracht haben?

> Auf der einen Seite muss im Experiment Komplexität reduziert werden, das heißt, es müssen bestimmte Parameter stabil gehalten werden, damit man andere variieren und Zuschreibungen vornehmen kann. Auf der anderen Seite ist sich der Experimentator zumindest implizit bewusst, dass eine Reduktion möglicherweise Dinge ausblendet, die man besser nicht ausblenden sollte. Deswegen wird im breiteren Experimentalkontext eines Labors die ontische Komplexitätsreduktion, die im einzelnen Experiment stattfindet, epistemisch wieder aufgefangen durch die Vielfalt der Experimente und der Aufzeichnungsmodi, die alle zusammen einen solchen Experimentalraum konstituieren. (Rheinberger 2018, 30f.)

Wechseln wir für einen Moment das experimentelle Setting: In einer Studie zum ‚Gucken' (Mohn 2023, 138 f.) – als Beispiel für eine *grammatische Betrachtung* nonverbaler Praktiken – ließen sich an zahlreichen Videostandbildern diese Kriterien benennen:

> Wo wir geneigt sind, von ‚gucken' zu sprechen, steht dies häufig im Zusammenhang einer Gebärde. ‘Gucken' kann mimisch durchgeführt werden und sich als Geste erweisen, während zum ‚Sehen' das Gebärden nicht in dem Maße gehört. Wenn von ‚gucken' die Rede



Abb. 12: „Sag Tschüss zur Oma, richtig, mit Kuss". Standbild aus Filmpräparat, Bina E. Mohn, 2018

> ist, dann sind Prozesshaftes, Sporadisches und Interaktives im Spiel, auch Blickwechsel. (…) ‚Gucken' lässt sich sagen, wenn es um eine suchende oder Orientierung gebende Praktik geht, während ‚sehen' aus dem Finden schöpft und als Begriff in Gebrauch kommt, wenn der Blick sich verstetigt, zur Ruhe kommt und fündig wurde. In mehreren Fällen ist ‚gucken' dann ein sinnvoller Ausdruck, wenn damit eine Blickpraktik bezeichnet wird, die auf der Fläche gehalten wird. Doch es gibt auch Fälle, in denen der Sprachgebrauch unklar scheint und sich Zusätze, wie an-, zu- oder hindurch-, als Bastelwerkzeug anbieten, um sprachlich sehr feine Navigationen in die eine oder andere Richtung zu unternehmen oder um Grauzonen zwischen Gucken, Schauen und Sehen entstehen zu lassen. ‚Schauen' könnte ein Bereich sein, in dem sich ‚gucken' und ‚sehen' aufeinander zubewegen und latent überschneiden. Ähnliches könnte für ‚betrachten' oder ‚beobachten' gelten. Bei kamera-ethnographischen Materialien kann davon gesprochen werden, dass ihnen eine Ästhetik des Hinschauens innewohnt, nicht aber eine Ästhetik des Guckens und auch keine des Sehens, selbst wenn noch ein ‚Hin-' davorgesetzt würde. (…) ‚Gucken' aus der Peripherie ins Zentrum des forschenden Blicks zu rücken, könnte zur Folge haben, eine Vielfalt an Worten für dieses Phänomen zu (er)finden, so wie es für ‚Schnee' der Fall ist an Orten – wie z.B. in Schottland – an denen Schnee wesentlich zum Leben dazugehört. (Mohn 2023, 156f.)

Während es im Fall von ‚Gucken' darum geht, einem wenig beachteten Phänomen mehr Aufmerksamkeit zu verleihen, indem wir es aus der Versenkung heraus in bessere Sichtverhältnisse holen, scheint es beim ‚Berühren' umgekehrt zu sein: Ein vielbeachtetes und mit Wertungen und Normen aufgeladenes Phänomen steht hoch auf einem Sockel im Rampenlicht. Um es untersuchen zu können, sollten wir es dort nicht belassen. Anhand der Forschungsmaterialien des *Bundle Explorers: Berühren* lassen sich einige der Fasern des Geflechts herausarbeiten, die dazu beitragen, eine *grammatische Betrachtung* zum ‚Berühren' zusammenzuhalten.

Berühren/Berührtsein geht mit einer (wie auch immer motivierten) Hinwendung zu etwas oder jemandem einher und hat zugleich etwas damit zu tun, dass sich dabei Abstand nicht allein verringert, sondern aufhebt – es geht um Kontakt. Berührung wirkt auf etwas oder jemanden ein, doch scheint es nicht egal zu sein, wie dies geschieht.

Berührtsein hat mit Resonanz und Affekt zu tun, während das taktile Berühren von Körpern, Dingen oder Displays nicht in jedem Fall auf Resonanz angewiesen ist. Daraus ergeben sich Optionen der Grenzmarkierung: Während eine Hinwendung zur Berührung werden kann, trifft dies für Abwendungen und Entwendungen nicht zu. So weit, so klar. Doch schnell wird es unklarer: Abstand aufzuheben und Kontakt sind sicherlich Kriterien für ‚Berührung'. Doch gilt dies auch, wenn aus Berühren Bedrängen oder Festhalten würde? Greift der Berührungsbegriff selbst dann, wenn ‚Berührungen' oder dasjenige, was als ergreifendes Geschehen zu ‚berühren' vermag, unangenehm, unangemessen, verletzend oder Angst einflößend sind? Das Resonanzkriterium klopft an und fordert Nachfragen bezüglich der Qualitäten von Berührung und Berührtsein. Wiederum sind es sprachliche Zerreißproben, die zu Wittgenstein zurückführen. Über expressives Gucken lässt sich zum Beispiel sagen, dass Blicke berühren aber auch töten können; eine Berührung, die tötet, ist weniger gut vorstellbar. Doch eine Aussage, wie: „Das hat mich schmerzlich berührt" ist ohne Weiteres verständlich. Ein weiteres Kriterium des Berührens scheint es daher zu sein, Adjektive zu benötigen, um sich zu qualifizieren. Das Adjektiv bemisst die Aufladung einer Berührung in einem Spektrum von entladen bis überladen. Kurz anfassen ist ebenso vorstellbar wie beiläufiges, kaum merkliches, unbeabsichtigtes oder belangloses Berühren. Wenn es Kontakt ist, was im Zentrum der Kriterien des Berührens steht, dann verliert der Berührungsbegriff zunehmend an Verwendbarkeit, je mehr eine Praktik - im positiven oder negativen Sinne – darüber hinaus geht. Dann ist Schluss mit Adjektiven und andere Begriffe in ihrem *Sprachspiel* mögen ihren Auftritt haben, wie zum Beispiel lieben, verwöhnen, schützen, trösten, halten und heilen, aber eben auch überfallen, übergreifen, erobern, unterwerfen, ziehen, zerren, schubsen, kneifen und fixieren. Aber aufgepasst: Jemanden zu ‚fesseln' geht zwar über eine Berührungspraktik deutlich hinaus, doch wenn ich wie gebannt bin von einem Ereignis, das mich fesselt, liegt ein Resonanzkriterium des Berührtseins vor.

Auf den Berührungsbegriff bezogen haben wir gezielt über Kategorien, die unterschiedliche Sinnesebenen einbeziehen, damit begonnen, Verschiebungen, Überlagerungen, Transformationen und Neuschöpfungen kamera-ethnographisch aufzustöbern und dies in den Prozess einer *grammatischen Betrachtung* zu überführen.

> Berührung ist in all ihren Facetten ein Schlüsselthema der Forschung zu Medienpraktiken in der frühen Kindheit, von dem aus wir verstehen können, wie Körper und Sinne in die medialen Familiensettings eingebunden sind und aufeinander Bezug nehmen, sich wechselseitig hervorbringen und nicht zuletzt auf eine ‚neue' soziale Praxis verweisen. (Wiesemann 2023, 15)

Semantische Felder ändern sich zusammen mit dem Hier und Jetzt, auf das sie im Rahmen einer praxeologischen Forschung grundlegend bezogen sind. Das macht sie zum vielversprechenden Forschungsgegenstand. Auch Begriffe wie ‚lernen' oder ‚denken' sind vor dem Hintergrund künstlicher Intelligenz und Robotik prädestiniert für eine *grammatische Betrachtung*; selbst ein

Ausdruck, wie ‚machen' mag im Zusammenhang virtueller Realitäten anderes bedeuten als bislang, da Tätigkeiten und Identitäten zunehmend über Formen der Delegation (z.B. an Avatare im Spiel) ausagiert werden.

Unterwegs zu einer zeigenden Grammatik

Der *Bundle Explorer* schlägt einen Forschungsweg in Anlehnung an Wittgenstein vor, zeigt ihn exemplarisch auf und steckt zugleich mittendrin. Gemessen an sieben ethnographischen Forschungsphasen (vgl. Mohn 2023, 83), die sich abwechseln, überlappen und keiner strikten Abfolge unterliegen, kann der *Bundle Explorer: Berühren* so verortet werden: Er operiert mitten in einer *Laborphase*, lädt zum Mitforschen ein, wirft Fragen auf; zugleich stellt er im Zusammenhang einer *Publikationsphase* den Prototyp eines *Bundle Explorers* vor und präsentiert ihn über eine Didaktik des Unterwegsseins. Das Ziel einer *zeigenden Grammatik* setzt der *Bundle Explorer: Berühren* insofern um, als es die Forschungsmaterialien sind, die nach Kategorien strukturiert und arrangiert wurden und auf diese Weise Dimensionen und Konturen des Berührungsbegriffs zu sehen geben. Darüber hinaus wurde jede der sechs Kategorien für sich genommen untersucht. Im Sinne einer Binnenkonturierung der Kategorien sind wir dabei auf interessante Situierungsdifferenzen gestoßen, was ein weiteres Fragen und Prüfen, fortgesetzte Ordnungsversuche und ergiebige Schreibprozesse ausgelöst hat, in denen Unterschiedenes wiederum zueinander ins Verhältnis gesetzt wurde. Im *Bundle Explorer: Berühren* wird dies in Textform (betitelt als „Überlegungen der Autor*innen") und nicht im Format einer *zeigenden Grammatik* angeboten. Es bietet sich jedoch an, textuell erarbeitete Differenzierungen und Bezüge ebenfalls in materiale Arrangements zu überführen, die dabei zu Exponaten öffentlicher Ausstellungen werden können. Hierfür stellt der *Bundle Explorer* ein Skript bereit, aus dem zeitliche und räumliche Arrangements der untersuchten (wie auch weiterer) Materialien hervorgehen können. So verstanden – als ein ‚multimediales Skript im Werden' – bewegt sich der Prototyp *Bundle Explorer: Berühren* bezüglich der Fälle, Sprachen und Medien einer *übersichtlichen Darstellung* in einem Experimentierfeld.

Mit Fällen und Sprachen experimentieren

Im Sinne einer *grammatischen Betrachtung* (Wittgenstein) liegt es nahe, den Versuch einer Konturierung des Begriffs ‚Berührung' maximal kontrastiv fortzusetzen. Zum einen macht es Sinn, über das eigene Forschungsfeld hinaus nach Praktiken des Berührens zu fragen; zum anderen lassen sich weitere Fälle sogar konstruieren, um sie experimentell zu prüfen.

> Wie weit nämlich die Möglichkeit der Verwendung eines Begriffes reicht, ist eine offene Frage, auf die durch Erprobung von Fallvarianten eine Antwort gesucht wird. (Griesecke und Kogge 2022, 8)

> Um drastische Konfrontationen mit andersartigen Gebrauchsfällen zu erzeugen, werden absurde Gebräuche und Grenzfälle fingiert, die sodann durch gefundene und erfundene ZWISCHENGLIEDER mit dem gewöhnlichen Gebrauch ins Verhältnis gesetzt werden. So entsteht eine – wie Wittgenstein sagt, ÜBERSICHTLICHE DARSTELLUNG, die es erlaubt, ASPEKTE zu SEHEN und den ASPEKT zu WECHSELN. (Griesecke und Kogge 2022, 6)

Auch beim Wechsel von einem Sprachraum in einen anderen ist anzunehmen, dass übersetzte Begriffe mit unerwartet anders situierten Praktiken und Deutungen verknüpft sein mögen, was Griesecke (2001), die sich als Japanologin mit ethnographischen Beschreibungen zur japanischen Kultur befasst hat, in ihrem Buch „Japan dicht beschreiben" produktiv macht.

> In diesem Sinne können wir Variationen von ‚Scham' (haji), ‚Theater' (gekijô), ‚Wrapping' (tsutsumu) als ‚Zwischenglieder' betrachten, die jeweils bestimmte Beschreibungsordnungen in Gang setzen. (Griesecke 2001, 74)

Letztlich geht es darum, in weit aufgespannten Zusammenhängen nach Kriterien für den Gebrauch eines bestimmten Begriffes in seiner Kopplung an situierte Praktiken zu fragen. Von der Anlage her plädieren sprachspielanalytische Forschungsdesigns für gut moderierte kooperativ strukturierte Forschungsvorhaben und Projektförderungen über die Grenzen von Disziplinen und Kulturen hinweg.

Mit Medien experimentieren

Die medialen Räume der Durchführung einer *grammatischen Betrachtung* lassen sich öffnen und variieren. Dies durch explorative Anordnungen multimedialer Präparate zu erproben ist ein aktuelles Experimentierfeld der *Kamera-Ethnographie*.

> Wenn es gilt, Fälle und Phänomene für möglichen Sprachgebrauch zu sammeln und zu gruppieren, dann ist die Darstellung der Fälle nicht notwendig nur an sprachliche Beschreibung im engeren Sinne gebunden. Auch gegenständliche Arrangements, Zeichnungen, graphische Sequenzen, gefilmte Szenen erlauben die Frage danach, ob sie als Instanzen eines Sprachgebrauchs (noch) gelten können. (Griesecke und Kogge 2022, 35)

Über multimediale Arrangements mag dann die Charakteristik einer zu durchstreifenden und zugleich dabei entstehenden ‚topografischen Karte' eines semantischen Feldes verlassen und durch mehrdimensionale mediale Räume ersetzt werden, durch ‚Netze' statt

‚Karten'. *Übersichtliche Darstellungen* (Wittgenstein) können somit als in einem Forschungsprozess und seinen Medien situierte, erweiterbare und in Veränderung begriffene Verknüpfungen in offenen Netzen verstanden werden.

Flache Ontologie mit Wittgenstein denken

Wenn wir im Sinne eines sprachspielanalytischen Ansatzes nach Praktiken in ihrer erdenklich möglichen Situierung fragen, spannt dies einen situationsübergreifenden Horizont auf, der für den Möglichkeitsraum eines sozialen Phänomens steht. Jede Praktik wird aus einer lokalen Situation heraus (anhand ihrer Bündel) untersucht, doch bietet das Spektrum an Situierungen die Basis für eine praxeologische Konturierung des Begriffs. Methodentheoretisch kann der am Beispiel des Prototyps *Bundle Explorer: Berühren* verfolgte praxistheoretische Ansatz so verortet werden: Er betont lokale Situationen, verharrt aber nicht bei EINER Situation (auch nicht bei einer Situation, die sich über Raum und Zeit erstreckt).[15] Situationen werden sowohl aufgesucht als auch übersprungen, was damit zu tun hat, dass sich Phänomene aus einem bestimmten und auch bestimmbaren Spektrum an Bündel-DIFFERENZEN ergeben, die sich auf DIVERSE Situationen beziehen. Diesbezüglich bedeutet die kamera-ethnographische Adaption einer *grammatischen Betrachtung* (Wittgenstein) konkret, aus vielfältigen mikro-ethnographischen Präparaten rezipierbare analytische[16] Konstellationen zu bauen, die im Zusammenhang eines Phänomens den Facettenreichtum praktischer Lebensformen und Lösungen aufzeigen und vorstellbar machen. Durchaus im Rahmen einer *flachen Ontologie* (Schatzki) eröffnet dies eine makro-ethnographische Dimension des Forschens, wobei ‚makro' sich nicht auf eine höhere Ebene oder ein komplexeres Phänomen bezieht, sondern schlichtweg auf die Weite des semantischen Feldes, das sich aus den unterschiedlichsten lokalen Praktiken ergibt: Makro als flächig multipliziertes Mikro.

> Die übersichtliche Darstellung vermittelt das Verständnis, welches eben darin besteht, dass wir die ‚Zusammenhänge sehen'. (Wittgenstein, PU §122)

15 „Praktiken, Arrangements und ihre Bündel erstrecken sich in Raum und Zeit. Dies ist wichtig zu betonen, weil teilweise behauptet wird, dass die Praxistheorie sich am besten eignet, um lokale bzw. Mikrophänomene zu analysieren (Brand 2010). Die Anerkennung der raum-zeitlichen Ausdehnung der Bündel und Plenen impliziert jedoch, dass der lokalen Situation keine Priorität eingeräumt werden kann", schreibt Schatzki und folgert aus seiner Bewertung des Lokalen dies: „Damit unterscheidet sich die praxeologische Ontologie von der ethnomethodologischen und der phänomenologischen, die lokale Situationen betonen (vgl. z.B. Garfinkel 2002)." (ebd. 2016, 34). Dass „Plenen" situationsübergreifend angelegt sind, überzeugt. Doch räumen wir der lokalen Situation in Bezug auf die Identifizierung der Bündel unbeirrt Priorität ein (vgl. den *Bundle Explorer*).

16 Mit ‚analytisch' bezeichne ich die Hervorbringung von Unterscheidbarkeit, nicht zu verwechseln mit ‚analytischer Philosophie', von der Wittgenstein sich absetzt.

Quellen

Farocki, Harun, und Antje Ehmann. 2011-2025. *Eine Einstellung zur Arbeit*. https://www.eine-einstellung-zur-arbeit.net/de/projekt/konzept/, 06.06.2025.

Griesecke, Birgit. 2023. „Linien, Spannungen, Zerreißproben: ‚Berühren' als eine Familie von Fällen". In *Berührung neu erfinden. Sinnespraktiken in digitalen Kindheiten*, herausgegeben von B. E. Mohn et al., 121-130. Berlin, Münster, Wien, Zürich, London.

Griesecke, Birgit, und Werner Kogge. 2022. „Mit Wittgenstein arbeiten. Ein Methoden Manual". *Working Paper Series Media of Cooperation* No 24, herausgegeben von Collaborative Research Center 1187 Media of Cooperation. DOI 10.25819/ubsi/10205

Griesecke, Birgit. 2001. *Japan dicht beschreiben. Produktive Fiktionalität in der ethnographischen Forschung*. München.

Kluge, Alexander. 2012. Das Handwerk des Erzählers, Vortrag. https://www.youtube.com/watch?v=medmyVcsMdo1, 06.06.2025.

Kogge, Werner. 2017. *Experimentelle Begriffsforschung: Philosophische Interventionen am Beispiel von Code, Information und Skript in der Molekularbiologie. Mit einer Abhandlung zu Wissenschaftstheorie nach Wittgenstein*. Velbrück.

Latour, Bruno. 2006. „Drawing Things Together: Die Macht der unveränderlich mobilen Elemente". In *ANThology. Ein einführendes Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie*, herausgegeben von Andréa Belliger, und David J. Krieger, 259-307. Bielefeld. (Erstveröffentlichung 1990)

Mohn, Bina Elisabeth. 2023. *Kamera-Ethnographie. Ethnographische Forschung im Modus des Zeigens. Programmatik und Praxis*, transcript, Bielefeld.

Mohn, Bina Elisabeth et al. 2023. *Berührung neu erfinden. Sinnespraktiken in digitalen Kindheiten. Ein Blicklabor an 10 kamera-ethnographischen Szenen* (*Reinventing Touch. Sensory Practices in Digital Childhoods. Diverse perspectives encounter 10 camera ethnographic scenes*). In: *LIT Book Series Camera Ethnography*. Berlin, Münster, Wien, Zürich, London.

Mohn, Bina Elisabeth et al. 2023. *Berührung neu erfinden*. Ausstellung 13.5.-17.6.2023 im Haus der Wissenschaft. Siegen.

Oberin, Vanessa. 2023. „Tasten, Wischen, Fühlen. Berührung und Sinnesverflechtung am Smartphone". In *Berührung neu erfinden. Sinnespraktiken in digitalen Kindheiten*, herausgegeben von Bina E. Mohn et al., 43-52. Berlin, Münster, Wien, Zürich, London.

Rheinberger, Hans-Jörg. 2018. *Experimentalität. Im Gespräch über Labor, Atelier und Archiv*. Berlin.

Rheinberger, Hans-Jörg. 2001. *Experimentalsysteme und epistemische Dinge. Eine Geschichte der Proteinsynthese im Reagenzglas*. Göttingen. (Erstveröffentlichung 1997)

Schatzki, Theodore R. 2011. „Where the Action Is. On Large Social Phenomena Such as Sociotechnical Regimes". *Working Paper 1*, herausgegeben von *Sustainable Practices Research Group.*

Schatzki, Theodore R. 2016. „Praxistheorie als flache Ontologie". In *Praxistheorie. Ein soziologisches Forschungsprogramm*, *herausgegeben von* Hilmar Schäfer, 29-44. Bielefeld.

Stieve, Claus. 2023. „Hier und dort. Das Glas des Smartphones in der kindlichen Erfahrung – eine phänomenologische Skizze". In *Berührung neu erfinden. Sinnespraktiken in digitalen Kindheiten*, herausgegeben von Bina E. Mohn et al., 31-41. Berlin, Münster, Wien, Zürich, London.

Wiesemann, Jutta. 2023. „Berührung neu erfinden. Thematische Einleitung". In *Berührung neu erfinden. Sinnespraktiken in digitalen Kindheiten*, herausgegeben von Bina E. Mohn et al., 9-15. Berlin, Münster, Wien, Zürich, London.

Wittgenstein, Ludwig. 1989-1993. „Philosophische Untersuchungen (1949-1950)". In *Werkausgabe in 8 Bänden* 1, Frankfurt a.M..

Autorin

Bina Elisabeth Mohn (Dr. phil.) ist Kulturanthropologin und Begründerin der *Kamera-Ethnographie*, einem filmischen Forschungsansatz, der vom Sichtbarmachen epistemischer Dinge ausgeht. Ihre Schwerpunkte: ethnographische Methodologie und nonverbale Praktiken. Forscherin beim SFB-Medien der Kooperation von 2016 bis 2023; in Berlin lebend als freie Autorin und methodologische Beraterin. Buch (2023): *Kamera-Ethnographie. Ethnographische Forschung im Modus des Zeigens. Programmatik und Praxis*.