

TRANS INTIMITÄTEN UND ETHNOLOGISCHER FILM IM DIGITALEN RAUM

Miriam Homer, Katharina Maria Neumaier

Einleitung – Digitale und Visuelle Ethnografie und digitale trans Intimitäten

Wie kann ethnografisch zu digitalen trans Intimitäten gearbeitet werden? Wie lassen sich Forschungsergebnisse zu einem solch sensiblen Thema in einer Digitalen und Visuellen Ethnografie fassen?

Besonders diese Fragen haben uns während unserer Forschung¹ stark beschäftigt. Das Forschungsinteresse lag dabei darin, zu erkunden wie es ist, trans² zu sein und online nach Intimitäten³ zu suchen. Rund um diese Fragen begleiteten wir eine trans Frau in München in ihren digitalen und nicht-digitalen Sphären. Unsere Forschungspartnerin ist in ihren 40ern und lebt ihre Weiblichkeit bis jetzt fast ausschließlich in ihrer eigenen Wohnung aus. Der Großteil ihres Umfeldes weiß noch nichts von ihrer geschlechtlichen Identität als Frau. Neben ihrem Zuhause bewegt sie sich zudem im digitalen Raum⁴ als Frau. Genauer gesagt, nutzt sie online geschlossene, queere und

- 1 Die Forschung entstand im Rahmen des Masterstudiengangs Ethnologie mit dem Schwerpunkt Visuelle Anthropologie an der Ludwig-Maximilians-Universität München. Das Projekt wurde von *Lehre@LMU* mit finanziellen Mitteln gefördert.
- 2 Wir verstehen ›trans‹ über Binaritäten hinaus als umfassenden Begriff (›umbrella term‹), der alle Personen einschließt, welche nicht dem ihnen zugeschriebenen Geschlecht oder der eurozentrischen Geschlechterdichotomie entsprechen. Vgl. *Cressida J. Heyes: Feminist Solidarity after Queer Theory: The Case of Transgender. Signs* 28 (2003), Heft 4, S. 1093–1120, hier S. 1093 f.; *Julie L. Nagoshi/Craig T. Nagoshi/Stephan/ie Brzuzy: Gender and Sexual Identity. Transcending Feminist and Queer Theory. New York u. a. 2014, S. 11; Felicia Ewert: Trans. Frau. Sein. Aspekte geschlechtlicher Marginalisierung. Budapest 2018, S. 85 f.; Rachel Alsop/Kathleen Lennon: Gender Theory in Troubled Times. Cambridge 2020, S. 177 f. und S. 181. Dabei verwenden wir den Begriff ›trans‹ als Adjektiv. Somit legen wir den Fokus auf die Person selbst, welche durch die Eigenschaft genauer beschrieben, aber nicht grundlegend dadurch bestimmt und definiert wird. Wir möchten dadurch auch sicherstellen, dass keine weitere Abgrenzung von cis Personen stattfindet. Vgl. *Ewert, wie in dieser Anm., S. 17 f.**
- 3 Menschen suchen online nach verschiedensten zwischenmenschlichen Beziehungen – Liebe, Sex, Erotik, aber auch Freund*innen- und Bekanntschaften. Unsere Forschungspartnerin pflegt und sucht Kontakte, die in diesem breiten Spektrum liegen, und sich offen und dynamisch verändern können. Wir verwenden deshalb den Überbegriff ›Intimitäten‹, um diverse Formen von nahen Beziehungen zu beschreiben und starre Kategorien und Dichotomien zu vermeiden.
- 4 Wir sprechen in diesem Text oft von ›digitalen Räumen‹. Diesen Ausdruck verwenden wir analog dazu, wie unsere Forschungspartnerin ihr Leben mit digitalen Medien gestaltet und wie sie ihre digitalen Aktivitäten auffasst. Sie spricht von einer graduellen Eroberung ihrer Weiblichkeit in verschiedenen ›Räumen‹ – angefangen mit ihrer eigenen Wohnung, dem Balkon, dem Treppenhaus, über dem Supermarkt nebenan und eben auch dem digitalen Raum auf der Plattform *Facebook*, den sie sich selbst durch ein weib-

trans *Facebook*-Gruppen, um sich über trans-spezifische Themen auszutauschen, aber auch, um freundschaftliche, erotische und romantische Kontakte zu schließen und zu pflegen. Die vorliegende Forschung verhandelt also abseits von ›klassischen‹, im Mainstream etablierten Formen des Onlinedatings die Aneignung von Sozialen Medien als queeren Raum für Intimitäten.

Den methodischen Ansatz dieser Forschung fanden wir in der Digitalen und Visuellen Anthropologie. Im Speziellen erkundeten wir den ethnologischen Film als Mittel der Forschungspräsentation zu diesem Thema. Mit der Forschung entstand so der Kurzfilm *Eroberung*,⁵ der eine Annäherung an eben diese eingangs gestellten Fragen sucht. Wir verstehen das Thema der Forschung als materiell, körperlich, sinnlich und emotional⁶ geprägt. Ausgehend davon ist der Ansatz des Filmes, eine nahe, evokative, immersive, beobachtende Teilhabe der Zuschauer*innen an persönlichen Erfahrungen und Praktiken unserer Forschungspartnerin im digitalen Raum zu schaffen. Der Film begleitet unsere Forschungspartnerin in ihrer Wohnung, vor allem vor ihrem Computer. Neben ›klassischen‹ Filmaufnahmen spielt sich der Film zum Großteil in digitalen Räumen ab – wir bewegen uns auf den ›grafischen Benutzer*innenoberflächen‹ des Computers der Protagonistin, zwischen Facebook-Chats, Computerspiel und Onlineshopping. Im Film sieht man unter anderem, wie unsere Forschungspartnerin flirtet, erste Treffen vereinbart und ihre Intimität auslotet.

Dieser Text setzt sich mit der Digitalen und Visuellen Ethnografie durch Film im digitalen Raum als Mittel der Forschungspräsentation, basierend auf den Erfahrungen unserer Forschung und filmischen Arbeit, auseinander. Auch wenn das Thema ›trans‹ eine wichtige Rolle für unsere Forschung spielt, liegt der Fokus hier nicht auf der filmischen Arbeit zum Trans-Sein. Vielmehr soll es darum gehen, wie Erfahrungen und Wahrnehmungen in sensiblen digitalen Räumen durch Digitale und Visuelle Ethnografie erkundet werden können. Als Hintergrund zum Thema der Ethnografie und des Films möchten wir

liches, privates Zweitprofil und queere Gruppen geschaffen hat. Das Digitale konstituiert für sie also Räume, die sie selbst gestaltet und in denen sie als Frau lebt und sozial interagiert. Mit dieser Bezeichnung lehnen wir uns an andere ethnologische Beschreibungen des Digitalen an, die aufzeigen, dass Soziale Medien mit Räumlichkeit – sogar Häuslichkeit – verbunden werden können. Soziale Medien sind dabei nicht nur Kommunikationsmedien, sondern private Räume, die externalisiert werden. Vgl. *Daniel Miller: Social Networking Sites*. In: Heather A. Horst/Daniel Miller (Hg.): *Digital Anthropology*. New York 2012, S. 146–161, hier S. 156; *Heather A. Horst: New Media Technologies in Everyday Life*. In: ebd., S. 61–79, hier S. 67; *Sarah Pink u. a.: Digital Ethnography: Principles and Practice*. London 2016, S. 91.

5 *Miriam Homer/Katharina Maria Neumaier: Eroberung*. Deutschland 2021.

6 Wir unterscheiden hier nicht zwischen verschiedenen Kategorien wie Emotion, Gefühl und Affekt, sondern nutzen den Begriff ›Emotionen‹ als offen und diese anderen Kategorien mit umfassend. Vgl. *Monique Scheer: Emotionspraktiken. Wie man über das Tun an die Gefühle herankommt*. In: Matthias Beitzl/Ingo Schneider (Hg.): *Emotional Turn?! Europäisch ethnologische Zugänge zu Gefühlen & Gefühlswelten*, Wien 2016 (= Buchreihe der Österreichischen Zeitschrift für Volkskunde, Neue Serie Bd. 27), S. 15–36, hier S. 23 ff.

dennoch im folgenden Absatz kurz auf den Kontext und Forschungsstand zu digitalen trans Intimitäten eingehen. Außerdem wird es um die bedingte Zugänglichkeit digitaler Intimitäten in ethnografischer Forschung allgemein, aber auch innerhalb unserer Forschung gehen, da die Beschaffenheit dieses Feldes unseren methodischen Ansatz geprägt hat. Weiterführend soll unser Forschungsinteresse in Praktiken und Erfahrungen mit ihren materiellen, körperlichen, sensorischen und emotionalen Aspekten im digitalen Raum dargelegt werden. Es ist besonders dieser Forschungsansatz, der die Arbeit mit Film im digitalen Raum so produktiv macht. Es wird zudem darum gehen, warum sich Film dazu eignet, Erfahrungen und Praktiken im digitalen Raum sichtbar, spürbar und hörbar zu machen und materielle, körperliche, sensorische und emotionale Aspekte zu vermitteln. Im letzten Teil werden wir dann konkret auf die Form des Films in digitalen Räumen eingehen. Dazu lehnen wir uns an das Format des Desktop-Films an, und erklären, warum dieses eine evokative und immersive Form ist. Es soll um die konkrete filmische Herangehensweise in unserem ethnografischen Ansatz gehen, die wir ›narratives Screenrecording‹ nennen. Wir werden darlegen, dass unser Ansatz besonders produktiv sein kann, um kollaborativ eine immersive, evokative Digitale und Visuelle Ethnografie in privaten, geschlossenen digitalen Feldern zu schaffen.

Hintergründe – Perspektiven zu digitalen trans Intimitäten

Die Erfahrungen von trans Personen sind in den unterschiedlichsten Lebensbereichen durchzogen von Diskriminierungserfahrungen.⁷ Dabei gehören Liebe, Partner*innenschaft und Intimität mit zu den Spannungsbereichen, in welchen trans Personen Stigmatisierung, Diskriminierung sowie psychische und physische Gewalt erfahren können.⁸ Klischees, Vorurteile, essentialisierende Vorstellungen über Körper und Genitalien, Transfeindlichkeit oder Objektivierung und fetischisierung⁹ können oftmals Teil der sexuellen und romantischen Erfahrungen von trans Personen sein. Forschungen zu zwischenmenschlichen Beziehungen, nicht zu sprechen vom Liebesleben, von trans Personen gibt es vergleichbar eher wenige. Vorhandene Arbeiten beschäftigen sich häufig mit trans Personen in bestehenden Beziehungen, wie zum Beispiel der Erfahrung von cis Personen in Beziehungen mit trans

7 Vgl. *Lesben- und Schwulenverband*: Erfahrungen von trans* Menschen in Deutschland. Coming-out, Transition, Offenheit und Diskriminierung im Alltag, Erfahrungen mit Hasskriminalität (o.J.). URL: <https://www.lsvd.de/de/ct/2628-erfahrungen-von-trans-menschen-in-deutschland> (Stand: 18.3.2022).

8 Vgl. *Xavier L. Guadalupe-Diaz*: Transgressed: Intimate Partner Violence in Transgender Lives. New York 2019.

9 Vgl. *Christopher E. M. Lloyd/Mark D. Finn*: Authenticity Validation and Sexualisation on Grindr: An Analysis of Trans Women's Accounts. In: *Psychology & Sexuality* 8 (2017), Heft 1–2, S. 158–169; *Lisa F. Platt/Kayla S. Bolland*: Trans* Partner Relationships: A Qualitative Exploration. In: *Journal of GLBT Family Studies* 13 (2017), Heft 2, S. 1–23, hier S. 9 f.

Personen oder dem ›Outing‹/›Transitioning‹ innerhalb einer Beziehung.¹⁰ So gibt es nur vereinzelt Forschungen zu trans Personen im Feld digitaler Intimitäten in den Sozial- und Kulturwissenschaften.¹¹ Dabei wird Onlinedating in diesen Disziplinen in verschiedenen Kontexten¹², darunter auch in der Ethnologie¹³ in den letzten Jahren durchaus mehr Aufmerksamkeit zuteil. Betrachtungen zu trans Intimitäten online, die ethnografische Ansätze und Perspektiven der Digitalen oder Visuellen Ethnografie suchen, finden sich dabei noch nicht.

Digitale Räume wie Dating-Apps (z. B. *Tinder*, *Bumble*), Datingportale (z. B. *Parship*, *Lovescout24*), aber auch die Sozialen Medien wie Facebook bieten erweiterte Möglichkeiten für Intimitäten, von der Suche nach Partner*innen bis hin zu sexuellen Kontakten. Für trans Personen bietet deren Nutzung zum Beispiel die Option, bereits bei der ersten digitalen Begegnung das Trans-Sein zu kommunizieren oder auch komplett ›stealth‹¹⁴ zu bleiben.¹⁵ So ist es möglich, das Thema ›Outing‹, das gerade für trans Personen schwierig sein kann,¹⁶ online variabel zu verhandeln. Digitalität ermöglicht auch, aus einem Pool an Menschen, der wohl größer und diverser als das persönliche Umfeld vieler Menschen sein mag, Personen und Gruppen auszuwählen, die den Kontakt zu queeren Menschen suchen.¹⁷

10 Z. B. Gary H. Bischof u. a.: Thematic Analysis of the Experiences of Wives Who Stay with Husbands who Transition Male-to-Female. In: Michigan Family Review 15 (2011), Heft 1, S. 16–34; Alegría Christine Aramburu/Deborah Ballard-Reisch: Gender Expression as a Reflection of Identity Reformation in Couple Partners Following Disclosure of Male-to-Female Transsexualism. In: International Journal of Transgenderism 14 (2013), Heft 2, S. 49–65; Carla Pfeffer: Queering Families: The Postmodern Partnership of Cisgender Women and Transgender Men. Oxford 2016.

11 Z. B. Shantel Gabriel Bugs: (Dis)Owning Exotic: Navigating Race, Intimacy, and Trans Identity. In: Sociological Inquiry 90 (2020), Heft 2, S. 249–270; Kath Albury u. a.: Not Your Unicorn: Trans Dating App Users' Negotiation of Personal Safety and Sexual Health. In: Health Sociology Review 30 (2021), Heft 1, S. 1–23.

12 Z. B. Adam Arvidsson: ›Quality Singles‹: Internet Dating and the Work of Fantasy. In: New Media & Society 8 (2006), Heft 4, S. 671–690; Eva Illouz: Cold Intimacies: The Making of Emotional Capitalism. Cambridge 2007; Susan Frohlick/Paula Migliardi: Heterosexual Profiling, Online Dating and ›Becoming‹: Heterosexualities for Women Aged 30 and Older in the Digital Era. In: Australian Feminist Studies 26 (2011), Heft 67, S. 73–88.

13 Z. B. Julia Dombrowski: Die Suche nach der Liebe im Netz. Eine Ethnografie des Online-Datings. Bielefeld 2011 (= Medienwelten, Bd. 5); Nicole Constable: Romance on a Global Stage. Pen Pals, Virtual Ethnography, and ›Mail-Order‹ Marriages. Berkeley 2003.

14 Stealth ist Englisch für ›Heimlichkeit‹ und bezeichnet einen Zustand, in dem eine Person in der Öffentlichkeit nicht als trans geoutet ist.

15 Vgl. Albury u. a., wie Anm. 11, S. 12 ff.

16 Vgl. Lisa F. Platt/Kayla S. Bolland: Trans* Partner Relationships: A Qualitative Exploration. In: Journal of GLBT Family Studies 13 (2017), Heft 2, S. 1–23, hier S. 8 ff.; Bugs, wie Anm. 11, S. 252.

17 Vgl. Tinonee Pym/Paul Byron/Kath Albury: ›I still want to know they're not terrible people: Negotiating ›Queer Community‹ on Dating Apps. In: International Journal of Cultural Studies 24 (2021), Heft 3, S. 398–413.

Auch bieten einige digitale Räume Spielfläche für Kreativität und Imagination, sodass (Geschlechts-)Identität(en) kreativ und dynamisch zum Beispiel in Profilbeschreibungen, Fotos und Textnachrichten ausgehandelt werden können. In Feldern digitaler Intimitäten finden sich aber zugleich besondere Problematiken und Sensitivitäten für trans Personen. Cybergewalt sowie psychische oder körperliche Gewalt im nichtdigitalen Raum stellen für sie eine besondere Gefahr dar.¹⁸ Außerdem können trans Personen auf der Suche nach digitalen Intimitäten zudem mit eventuellen Triggerfaktoren¹⁹ und/oder einschränkenden, diskriminierenden sozio-technologischen Gegebenheiten auf den Plattformen konfrontiert werden. Das Verständnis von Geschlechtlichkeiten und Sexualitäten auf Seiten der Medienfirmen und Entwickler*innen prägen zusätzlich die Beschaffenheit von digitalen Plattformen. Die Onlinedating-Angebote mancher Anbieter basieren auf cis-heteronormativen Annahmen und bieten daher keinen Raum für Geschlechtsidentitäten abseits dieser Binarität.²⁰ Außerdem zeigt sich Transfeindlichkeit in Nutzer*innenprofilen²¹, und es kommt vor, dass trans Accounts aus vermutlich transfeindlichen Motiven gemeldet, gesperrt oder gelöscht werden.²² Darüber hinaus nutzen Dating-Apps teilweise auch Algorithmen, die dazu beitragen können, dass diskriminierendes Verhalten verfestigt und benachteiligte Personengruppen zusätzlich marginalisiert werden.²³

18 Vgl. *Morgan Klaus Scheuerman* u. a.: Safe Spaces and Safe Places: Unpacking Technology-Mediated Experiences of Safety and Harm with Transgender People. In: *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction 2* (2018), S. 1–27.

19 Wenn durch Umstände, Gesagtes oder Getanes heftige Reaktionen (in diesem Fall Geschlechterdysphorie) ausgelöst werden, bezeichnet man diese Aspekte als Triggerfaktoren.

20 Vgl. *Albury* u. a., wie Anm. 11, S. 6 und S. 17.

21 Vgl. ebd., S. 13.

22 Vgl. *Vic Parsons*: Tinder Has 50 Gender Options but Transgender People Are Being Banned for Their Gender Identity (25.10.2019). URL: <https://www.pinknews.co.uk/2019/10/25/tinder-50-gender-options-transgender-people-banned-gender-identity/> (Stand: 18.3.2022); *BBC News*: Tinder Seeks to Tackle Trans Harassment (12.11.2019). URL: <https://www.bbc.com/news/technology-50390028> (Stand: 18.3.2022).

23 Vgl. *Jevan Hutson* u. a.: Debiasing Desire: Addressing Bias & Discrimination on Intimate Platforms. In: *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction, 2* (2018), S. 1–18, hier S. 8 ff.; *Magdalena Rolle*: The Biases We Feed to Tinder Algorithms. How a Machine-Learning Algorithm Holds up a Mirror to Society (25.2.2019). URL: <https://www.digitmagazine.com/articles/biases-we-feed-tinder-algorithms> (Stand: 18.3.2022); *Detektor.fm*: Zurück zum Thema | Algorithmen in Dating-Apps. It's a match! (10.1.2020). URL: <https://detektor.fm/gesellschaft/zurueck-zum-thema-algorithmen-dating-apps> (Stand: 18.3.2022); *Sarah Klain*: Bad Robots: Behind the Tinder Algorithm – the Unknown Truth about Tinder (o.J.). URL: <https://ethicalai.ai/2021/04/06/bad-robots-behind-the-tinder-algorithm-the-unknown-truth-about-tinder/> (Stand: 18.3.2022).

Zugänglichkeit – Felder digitaler (trans) Intimitäten in ethnografischer Forschung

Es zeigen sich also Potenziale und Schwierigkeiten für trans Intimitäten in digitalen Räumen, die es in der Forschung noch zu ergründen gilt. In einem digitalen, intimen Feld zu forschen, ist dabei auch mit besonderen Herausforderungen verbunden. Während sich digitale Felder grundsätzlich von ›klassischen‹ ethnografischen Feldern unterscheiden, sehen wir in Feldern rund um digitale Intimitäten zwei maßgebliche Faktoren, die in der ethnografischen Forschung die Zugänglichkeit bedingen können: a) die geschlossenen Funktionsweisen digitaler Räume für Intimitäten und b) die sensible, private Natur von intimen Kontakten. Diese Bedingungen zeigten sich im Prozess in unserer Forschung zu digitalen trans Intimitäten, doch wir denken, dass sie darüber hinaus charakteristisch für verwandte Felder der digitalen Intimitäten sein können.

Das lange Zeit geltende Verständnis von Feldforschung als zeitlich begrenzten physischen Aufenthalt an geografischen Orten wurde durch Digitalität hinterfragt und erweitert.²⁴ Die Kulturwissenschaftler*innen um Sarah Pink erkennen in ihrem umfassenden Buch zu Digitaler Ethnografie an, dass es mit digitalen Medien multiple Wege gibt, ›im Feld‹ zu sein, die außer durch körperliche Präsenz auch aus der Ferne (z. B. Videotelefonie), virtuell durch einen digitalen ›third place‹ (z. B. Onlinespiele) oder durch Vorstellungskraft (z. B. digitale Geschichten, Bilder aus Blogs oder Sozialen Medien) gegeben sind.²⁵ Ethnografie als Forschungspraktik findet so durch andere Formen der Kommunikation und Wahrnehmung statt. Das kann etwa bedeuten, dass Ethnograf*innen mit ihren Forschungsteilnehmer*innen über digitale Medien in Kontakt sind und von ihnen zu digitalen Praktiken eingeladen werden. Dadurch vermag etwa das Zuhören in digitalen Feldern zu einem Lesen zu werden oder das Beobachten zu einem digitalen Begleiten. Ethnografie als Medium, das Wissen über das Leben von Menschen schafft, wird darüber hinaus in seiner typischerweise textlichen Gestalt durch digitale Formen wie Video, Fotografie oder Bloggen getauscht oder ergänzt.²⁶

In Bezug auf ethnografische Forschung zu digitalen Intimitäten ist besonders zu beachten, dass die Beschaffenheit vieler Dating-Apps, Datingportale und einiger Sozialer Medien und somit die Art und Weise, wie Intimität und Partner*innensuche darin stattfinden, Hürden für Forschende in sich tragen. Die digitalen Unterhaltungsplattformen (Chats) vieler Anbieter sind aktuell so gestaltet, dass die unmittelbare Kommunikation darin zwischen zwei Personen stattfindet (z. B. Tinder). Dies bedeutet, dass dort die gleichzeitige Unter-

24 Vgl. *Andreas Wittel*: Ethnography on the Move: From Field to Net to Internet. In: Forum: Qualitative Social Research, 1 (2000), Heft 1, S. 1–9; *Bianca Williams*: Virtual Ethnography. In: Oxford Bibliographies in Anthropology. Oxford 2013, S. 1; *Georg Breidenstein* u. a.: Ethnografie. Die Praxis der Feldforschung. 3. Auflage, München 2020, S. 58 f.

25 Vgl. *Pink* u. a., wie Anm. 4, S. 166.

26 Vgl. ebd., S. 21.

haltung zwischen mehr als zwei Personen in einem Chat nicht vorgesehen ist. Wer mit wem Kontakt aufnimmt und was der Inhalt des Austausches ist, wird dabei für Außenstehende ebenfalls nicht ersichtlich. Forschende können sich also auf Plattformen für Intimität und Partner*innensuche bewegen und ebenfalls (intimen) Kontakt mit Nutzer*innen aufnehmen. Beispiele für Ansätze dieser Art sind sowohl die verdeckte Forschung²⁷ als auch die Autoethnografie²⁸. Allerdings ist es oft nicht ohne weiteres möglich, sich in privaten Chats mit anderen Personen aufzuhalten und an deren Austausch teilzuhaben, was die Möglichkeiten der teilnehmenden Beobachtung einschränkt. Optionen für Forschende, in geschlossene, intime digitale Räume zu gelangen, können etwa durch digitale Anwendung wie Videotelefonie mit Teilen des Bildschirms (›Screensharing‹), Echtzeit-Videoaufzeichnung des Bildschirms (›Screenrecording‹²⁹) oder gemeinsames Sitzen vor dem Computer mit Forschungsteilnehmer*innen geschaffen werden. Diese Ansätze können aber technisch anspruchsvoll sein und bedürfen der sorgfältigen Aushandlung rechtlicher und forschungsethischer Fragen rund um Privatsphäre, Zustimmung, Anonymisierung der Nutzer*innen sowie die Erkennbarkeit und Offenlegung der Forschungspräsenz.³⁰

Des Weiteren ist es in Feldern rund um digitale Intimitäten gewissermaßen die Natur der Unterhaltungen und Praktiken selbst, die den Zugang bedingen. Liebe, Romantik und Sexualität sind für viele Personen grundsätzlich sensible und äußerst persönliche Angelegenheiten. Für manche Menschen sollen oder dürfen Einsichten nicht an Außenstehende kommuniziert oder gar analysiert werden und in akademische Arbeiten einfließen.³¹ Die Forschung in diesem Bereich erfordert in besonderem Maße, sensibel mit Zurückhaltung, Verlegenheit und Scham umzugehen und Personen vor mög-

27 *Antonio Silva Esquinas* u. a.: Observing Participants. Digital Ethnography in Online Dating Environments and the Cultivation of Online Research Identities. In: *Journal of Extreme Anthropology* 3 (2019), Heft 1, S. 135–151.

28 *Megan Lindsay*: Performative Acts of Gender in Online Dating: An Auto-ethnography Comparing Sites. In: *Iclal Alev Degim/James Johnson/Tao Fu* (Hg.): *Online Courtship. Interpersonal Interactions Across Borders*. Amsterdam 2015 (= *Theory on Demand*, Bd. 16), S. 242–261; *Michael J. Faris*: Queering Networked Writing. A Sensory Autoethnography of Desire and Sensation on Grindr. In: *William P. Banks/Matthew B. Cox/Caroline Dadas* (Hg.): *Re/Orienting Writing Studies. Queer Methods, Queer Projects*. Louisville 2019, S. 127–149; *Janelle Ward*: A Dating App Autoethnography: Presenting Myself as a Researcher and User. In: *The Qualitative Report* 24 (2019), Heft 1, S. 130–144.

29 Screenrecording ist zu verstehen wie ein filmischer ›Screenshot‹ (Foto bzw. Film des Bildschirms), der auch Computertöne aufzeichnen kann, zum Beispiel Benachrichtigungstöne oder Musik, die mit dem Gerät abgespielt werden.

30 Vgl. *Tom Boellstorff* u. a.: *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method*. Princeton 2012, S. 131–135 und 142 ff.

31 Zu romantischer Liebe und Wissensproduktion wird bedacht, dass Komponenten von Geheimnis, Exklusivität oder Irrationalität der Liebe diskursiv nicht zur rationalen, analytischen Wissenschaft passen. Vgl. *Charles Lindholm*: Romantic Love and Anthropology. In: *Etnofoor* 19 (2006), Heft 1, S. 1–12, hier S. 8 f; *Alfred Gell*: On love. In: *Anthropology of this Century* 2 (2011), S. 1–11, hier S. 2.

lichem Schaden durch die Forschung zu schützen.³² In Feldern digitaler Intimitäten kommt hinzu, dass die Anwesenheit einer forschenden Person, die wahrscheinlich nicht intim/romantisch involviert ist, gegebenenfalls die Situation beeinflussen, gar hemmen oder stören könnte. Dass die Präsenz von einer forschenden Person eine Unterhaltung ›unter vier Augen‹ in manchen Feldern stark verändern kann, muss dabei keinen Grund für Ethnograf*innen darstellen, sich aus dem Feld zurückzuziehen, zumal Ethnografie keinen Anspruch an Neutralität oder Objektivität stellt. Es geht vielmehr immer darum, den Prozess des Forschens zu reflektieren und produktiv für die Arbeit zu machen.³³ Wenn sich aber in einem Bereich eines Feldes aufgrund besonderer Vulnerabilitäten oder Gefährdungen unbewegliche Grenzen zeigen, müssen diese respektiert und geschützt werden.

All diese Aspekte können dazu beitragen, dass teilnehmende Beobachtung, die oft als Herzstück ethnografischer Arbeit verstanden wird,³⁴ in Feldern um digitale Intimitäten eingeschränkt oder gar nicht möglich ist. Die Limitierungen von teilnehmender Beobachtung oder ihre Abwesenheit in Digitalen Ethnografien wird teilweise kritisiert.³⁵

Gerade das Thema ›Transgeschlechtlichkeit‹, das den Komplex der digitalen Intimitäten in dieser Forschung erweitert, kann zusätzliche Anforderungen an die Verhandlung des Feldes stellen. Aspekte von (Geschlechts-)Identität(en), Diskriminierungserfahrungen bis hin zu Traumata können sich im Kontext von digitalen trans Intimitäten ergeben³⁶ und erfordern besonderes Verantwortungsbewusstsein von Forschenden.

In unserer Forschung entschieden wir uns aus verschiedenen Gründen, nicht unmittelbar im digitalen Raum unserer Forschungspartnerin präsent zu sein. Zunächst werden Chats in unserem digitalen Feld, der Plattform Facebook, als privat verstanden und sind dadurch sowohl, was die Auffassung der Nutzer*innen, als auch, was die technischen Möglichkeiten betrifft, nicht zugänglich. Darüber hinaus empfand unsere Forschungspartnerin die Nutzung technischer Tools wie Screenrecording oder Screensharing als umständliche Hürde in ihren täglichen Online-Praktiken. Ein weiterer Aspekt war die Berücksichtigung der Privatsphäre ihrer Kommunikationspartner*innen. Da Kontakt mit vielen verschiedenen Personen bestand, war es nicht denkbar, vor allem nicht vor dem Erstkontakt, die Zustimmung all ihrer Online-Kontakte einzuholen. Außerdem stellten private Facebook-Chats für unsere Forschungspartnerin einen intimen, frisch eroberten Bereich der

32 Vgl. Boellstorff u. a., wie Anm. 30, S. 144–146.

33 Vgl. Breidenstein u. a., wie Anm. 24, S. 72 f.

34 Vgl. ebd., S. 38.

35 Vgl. Wittel, wie Anm. 24, S. 6 f.; Tom Boellstorff: Rethinking Digital Anthropology. In: Heather A. Horst/Daniel Miller (Hg.): Digital Anthropology, London/New York 2012, S. 39–60, hier S. 53–55.

36 Siehe Abschnitt: *Zugänglichkeit – Felder digitaler (trans) Intimitäten in ethnografischer Forschung.*

Aushandlung weiblicher Identität und Intimitäten dar, der nicht unmittelbar mit uns als Forscherinnen geteilt und als Forschungsraum navigiert werden sollte, jedoch gerne durch andere Formen in einer Zusammenarbeit erschlossen werden konnte.

Durch diese Gegebenheiten bot es sich an, durch Gespräche und Narrationen Erfahrungen und Gefühle mit unserer Forschungspartnerin zu thematisieren. Es eröffnete sich, dass bestimmte digitale Inhalte wie Textnachrichten oder Fotos besonders indikativ für ihre Praktiken und individuellen Erfahrungen waren. Unsere Forschungspartnerin sammelte so verschiedene digitale Artefakte wie zum Beispiel Selbst-Fotografien oder Chatverläufe mit Text, Fotos und Videos, die mit Zustimmung ihrer Facebook-Bekanntschäften und Freund*innen für die Forschung archiviert wurden. Unser filmischer Ansatz im digitalen Raum, den diese Arbeit im Weiteren ausbreitet³⁷, entstand adaptiv in Verhandlung eben dieser Gegebenheiten unseres teils geschlossenen, intimen, digitalen Forschungsfeldes.

Forschungsinteresse – Körper, Sinne und Emotionen

Warum ist die Digitale und Visuelle Ethnografie also ein produktiver Ansatz für die Arbeit zu digitalen trans Intimitäten? Und warum sehen wir gerade ethnologischen Film, der sich in digitalen Räumen abspielt, als fruchtbaren Ansatz der Forschungspräsentation zu diesem Thema? Das Potenzial dessen hängt unter anderem mit dem Blickwinkel zusammen, den diese Forschung zum Thema digitale trans Intimitäten einnimmt. Wir möchten hier deshalb kurz unser Forschungsinteresse in Praktiken und Erfahrungen rund um digitale trans Intimitäten darlegen und besprechen, warum materielle, körperliche, sensorische und emotionale Aspekte dabei eine wichtige Rolle spielen.

Ethnografische Forschung zu und mit dem Digitalen kann durch unterschiedlichste Blickrichtungen, Methoden und Fragen erfolgen. Pink u. a. schlagen beispielsweise sieben verschiedene etablierte Fokussierungen aus den Sozial- und Kulturwissenschaften vor, die sich für Forschungsdesign und Analyse in der Digitalen Ethnografie eignen: Dinge, Beziehungen, Orte, sozialen Welten, Ereignisse, Praktiken und/oder Erfahrungen.³⁸ Die Annäherung an die Frage, wie es ist, als trans Person Intimitäten im digitalen Raum zu suchen und zu leben, findet innerhalb dieser Forschung hauptsächlich durch den Fokus auf das Tun (Praktiken) und Fühlen (Erfahrungen) statt.³⁹ Es ging also darum, *was* unsere Forschungspartnerin als Frau in ihren digitalen Räumen tut, *wie* sie im Speziellen die soziale Plattform *Facebook* versteht und nutzt und *welche* Erfahrungen damit verbunden

37 Siehe Abschnitt: *Desktop-Film; Narratives Screenrecording*.

38 Vgl. Pink u. a., wie Anm. 4, S. 34.

39 Vgl. ebd., S. 34 f., 41 ff. und 65 ff.

sind.⁴⁰ Während sich Pink u. a. hinsichtlich Erfahrungen hauptsächlich auf sinnliche Komponenten beziehen,⁴¹ betrachten wir ein breites Spektrum an körperlicher, sensorischer und emotionaler Erfahrung. Wir möchten auch betonen, dass wir keine strikte Trennung zwischen Praktik und Erfahrung vornehmen, sondern anerkennen, dass das Tun und Emotionen auf komplexe Weise verbunden sind, und dass Emotionen selbst eine Form der Praktik sein können.⁴²

Unser Ansatz der Forschungspräsentation durch Film im digitalen Raum möchte die Praktiken und Erfahrungen in diesem Raum sichtbar, hörbar und spürbar machen. Der Fokus auf das Tun und Fühlen bedeutet dabei, dass wir materielle, körperliche, sensorische und emotionale Aspekte als wichtig in der Forschung sowie Forschungspräsentation erachten. Innerhalb unseres Forschungsfelds wird schließlich (Geschlechts-)Identität gelebt und verhandelt, finden dort doch Begegnungen freundschaftlicher, romantischer, sexueller Art unserer Forschungspartnerin statt. Wir verstehen so die Präsenz unserer Forschungspartnerin im digitalen Raum als mit körperlicher, sinnlicher und emotionaler Intensität verbunden und selbstverständlich mit Materialitäten (z. B. der Hardware des Computers) verknüpft. Um einen losen theoretischen Rahmen unserer Verwendung von Film aufzuzeigen, gehen wir im Folgenden kurz auf materielle, körperliche, sensorische und emotionale Aspekte in digitalen Medien ein.

Es herrscht die weit verbreitete Annahme, das Digitale stehe in Opposition zum Realen⁴³, es sei künstlich, imaginiert, nicht in Wirklichkeit existent und an reale Erfahrungen gebunden. Im Kontext des Digitalen und des Internets spricht man dabei oft vom ›Virtuellen‹ oder ›Cyber‹ – einem Begriff der stark mit Diskursen aus der Science-Fiction-Popkultur und dem Wissenschaftskomplex der Kybernetik verbunden sind.⁴⁴ Tatsächlich ist das Digitale ernst zu nehmen als nicht mehr oder weniger ›real‹ als andere Dimensionen des Lebens.⁴⁵ In der Ethnologie werden digitale Medien in ihrer Materialität er-

40 Es ist uns wichtig zu betonen, dass diese Praktiken und Erfahrungen hier nicht als repräsentativ für trans Personen auf Sozialen Medien verstanden werden. Sie geben die subjektive Position unserer Forschungspartnerin wieder.

41 Vgl. Pink u. a., wie Anm. 4, S. 41 ff.

42 Vgl. *Monique Scheer*: Are Emotions a Kind of Practice (and is that what makes them have a History)? A Bourdieuan Approach to Understanding Emotion. In: *History and Theory* 51 (2012), Heft 2, S. 193–220; *Scheer*, wie Anm. 6, S. 15–36.

43 Vgl. *Alexander Knorr*: The Stability of Cyberspace. Präsentation im Rahmen der Cyberspace 2005 International Conference, 7.–8. November 2005, Masaryk University, Brno, Czech Republic. Proceedings of the Cyberspace 2005 International Conference, S. 1–8, hier S. 1. URL: https://xirdalium.net/wp-content/uploads/KNORR_2006_The_stability_of_cyberspace.pdf (Stand: 26.6.2022).

44 Vgl. *Alexander Knorr*: *Cyberanthropology*. Wuppertal 2011, S. 31 ff. und S. 64 ff.

45 Vgl. *Knorr*, wie Anm. 43, S. 5; *Wittel*, wie Anm. 24, S. 8; *Heather A. Horst/Daniel Miller*: *The Digital and the Human: A Prospectus for Digital Anthropology*. In: dies. (Hg.): *Digital Anthropology*. New York 2012, S. 3–35, hier S. 13.

kannt⁴⁶ und ebenfalls als materielle Kultur aufgefasst.⁴⁷ Die Materialität des Digitalen und der Bezug zur materiellen Kultur verweist uns zudem unmittelbar auf den Körper und die Sinne. Digitale Medien funktionieren heute primär über das Sehen und Hören und die Bedienung durch den Körper, zum Großteil durch Berührungen und Bewegung der Hände und Finger. Ihre Nutzung ist damit an Erfahrungen audio-visueller, haptischer, berührungsbasierter Natur⁴⁸ gebunden. In ethnologischen Perspektiven wird die Rolle des Körpers und der Sinne im Kontext von digitalen Medien mitunter betont.⁴⁹ Zentral in der Nutzung digitaler Medien sind zudem Emotionen. Bewegen wir uns in digitalen Medien, kann dies Emotionen hervorrufen; wir können digitale Medien aber auch nutzen, um Emotionen auszudrücken oder zu generieren. Dabei beeinflussen digitale Medien auch, wie wir Emotionen zeigen.⁵⁰ Sammelbände um dieses Thema in den Kultur- und Sozialwissenschaften bilden in diversen Aufsätzen die wichtige und vielfältige Rolle der Emotionen in der Nutzung von (Sozialen) Medien ab.⁵¹

Digitale und Visuelle Ethnografie durch Film(en) in digitalen Räumen

Ausgehend von der Zentralität der Praktiken und Erfahrungen sowie deren materiellen, körperlichen, sensorischen und emotionalen Aspekten in unserem Ansatz möchten wir nun darauf eingehen, warum eine kombinierte Digitale und Visuelle Ethnografie durch Film im digitalen Raum eine produktive Form der Forschungspräsentation zu diesem Thema ist. Dabei fassen wir ethnologischen Film hier offen als in ethnologischem Rahmen entstandene

46 Z. B. *Horst/Miller*, wie Anm. 45, S. 24 ff.; zur Bedeutung von materiellen und sensorischen Aspekten von Medien grundsätzlich siehe auch *Faye D. Ginsburg/Lila Abu-Lughod/Brian Larkin*: Introduction. In: dies. (Hg.): *Media Worlds. Anthropology on New Terrain*. Los Angeles/London 2002, S. 16–49, hier S. 31 ff.

47 Z. B. *Daniel Miller*: *Digital Anthropology*. In: *The Cambridge Encyclopedia of Anthropology*. 2018, S. 1–16, hier S. 2 f; *Horst Heather/Daniel Miller*: *Normativity and Materiality: A View from Digital Anthropology*. In: *Media International Australia* 145 (2012), Heft 1, S. 103–111; *Daniel Miller/Don Slater*: *The Internet. An Ethnographic Approach*. Oxford/New York, 2001, S. 8 und S. 193. Für einen Bezug zu materieller Kultur im Kontext von Onlinedating siehe *Dombrowski*, wie Anm. 13, S. 11.

48 Vgl. *Carey Jewitt/Kerstin Leder Mackley*: *Methodological Dialogues Across Multimodality and Sensory Ethnography: Digital Touch Communication*. In: *Qualitative Research* 19 (2019), Heft 1, S. 90–110, hier S. 91.

49 Z. B. *Sarah Pink*: *Doing Sensory Ethnography*. Los Angeles 2009, S. 56 ff. und S. 97 ff.; *Pink* u. a., wie Anm. 4, S. 41 ff.

50 Vgl. *Christoph Bareither*: *Doing Emotion through Digital Media. An Ethnographic Perspective on Media Practices and Emotional Affordances*. In: *Ethnologia Europaea* 49 (2019), Heft 1, S. 7–23.

51 Z. B. *Athina Karatzogianni/Adi Kunstman* (Hg.): *Digital Cultures and the Politics of Emotion. Feelings, Affect and Technological Change*. New York 2012; *Katrin Döveling/Elly A. Konijn* (Hg.): *Routledge International Handbook of Emotions and Media*. New York 2022.

oder in ethnologischem Kontext eingebettete, besprochene, vorgeführte filmische Medien auf.⁵²

Im letzten Jahrzehnt gab es vereinzelt Perspektiven, die Verknüpfungen zwischen Digitaler und Visueller Ethnografie machten.⁵³ Dabei haben Digitale und Visuelle Anthropologie eine spannende Gemeinsamkeit: Das Visuelle und das Digitale können beide in ihrer jeweiligen Disziplin Forschungsgegenstand, Forschungsansatz sowie Form der Forschungspräsentation sein.⁵⁴ Wir sehen im ethnologischen Film in digitalen Räumen einen interessanten Ansatz, der diese Überschneidungen nutzen und Digitale und Visuelle Anthropologie zusammen produktiv machen kann. Arbeiten, die sich theoretisch oder praktisch damit auseinandersetzen, sind allerdings wenig präsent. Eine Ausnahme bildet ein Aufsatz des Ethnologen und Regisseurs Steffen Köhn.⁵⁵

Die Begründung der Produktivität einer Digitalen und Visuellen Ethnografie durch Film im digitalen Raum für unsere Forschung beginnt mit einer simplen Feststellung: Die Erfahrungen und Praktiken, die das Forschungsinteresse bilden, spielen sich überwiegend in einem digitalen Feld ab. Dieses ist zunächst ein audio-visueller Ort. Visualität und Akustik sind Grundlage unserer alltäglichen Nutzung des Internets. Die digitalen Oberflächen eines Computers funktionieren über das Sehen und Hören. So sind die Inhalte, die unsere Forschungspartnerin während der Forschung sammelte, wie Fotos, Bilder, Videos, Textnachrichten ebenfalls überwiegend (audio-)visueller Natur. Film in digitalen Räumen erlaubt es, diese Elemente mit ihren digitalen Praktiken und in ihrem zugehörigen Medium *sichtbar* und *hörbar* zu machen. Schon diese Aspekte machen eine Zusammenführung von Digitaler und Visueller Ethnografie produktiv. Durch Film können wir an verschiedenen (Inter-)Aktionen im digitalen Raum beobachtend teilhaben. Eine Digitale und Visuelle Ethnografie hat außerdem das Potenzial, das bisher unterrepräsentierte Thema digitaler trans Intimitäten⁵⁶ diskursiv sichtbar zu machen und Einblicke in intime, verschlossene Räume zu geben, die andernfalls unsichtbar bleiben würden.

Wie vorhergehend dargelegt, sind digitale Medien aber nicht nur Technologie oder audio-visuelles Medium, auf dem sich digitale Intimitäten in

52 Vgl. *Frank Heidemann*: Ethnologie. Eine Einführung. Göttingen 2011, S. 259.

53 *Elisenda Ardévol*: Virtual/Visual Ethnography. Methodological Crossroads at the Intersection of Visual and Internet Research. In: Sarah Pink (Hg.): *Advances in Visual Methodology*. Thousand Oaks 2012, S. 74–93; *Sarah Pink*: Digital Visual Anthropology: Potentials and Challenges. In: Marcus Banks/Jay Ruby (Hg.): *Made to Be Seen. Perspectives on the History of Visual Anthropology*. Chicago/London 2011, S. 209–233; *Sarah Pink*: *Doing Visual Ethnography*. Thousand Oaks 2013, S. 123 ff.; *Shireen Walton*: Digital Visual Anthropology: Envisaging the field (28.11.2013). URL: <https://www.oii.ox.ac.uk/news-events/news/digital-visual-anthropology-envisaging-the-field/#continue> (Stand: 18.3.2022).

54 Vgl. *Ardévol*, wie Anm. 53, S. 74.

55 *Steffen Köhn*: Screens as Film Locations. In: Philip Vannini (Hg.): *The Routledge International Handbook of Ethnographic Film and Video*. Oxon/New York 2020, S. 267–277.

56 Siehe Abschnitt: *Hintergrund – Perspektiven zu digitalen trans Intimitäten*.

unserer Forschung abspielen, sondern sie haben realen, materiellen, körperlichen, sinnlichen, emotionalen Charakter und sind mit verschiedensten Erfahrungen verbunden. Erfahrungen als Forschungsgegenstand sind jedoch oft schwer zugänglich, sind sie doch subjektiv und mitunter schwer direkt beobachtbar oder verbalisierbar.⁵⁷ Indem wir unser Feld als emotional und körperlich geprägt verstehen, erkennen wir an, dass es einige Komponenten gibt, die nicht immer direkt sichtbar, hörbar und versprachlicht sind. Film im digitalen Raum als Mittel der Forschungspräsentation erlaubt uns, auch diese Komponenten zu erfassen und *spürbar* zu machen. Das Medium Film ermöglicht es, mit schwer verbalisierbaren, sinnlichen Komponenten, Materialitäten und Emotionen zu arbeiten und diese an Zuschauer*innen zu vermitteln. Dabei kann Film Erfahrungen natürlich nicht einfach objektiv aufzeichnen oder ohne Weiteres an ein Publikum weitergeben.⁵⁸ Eher beeinflussen Medien in der Forschung und Forschungspräsentation die Wissensproduktion, was in der Ethnologie mit der Debatte um Text in der Krise der Repräsentation⁵⁹ deutlich geworden ist.⁶⁰ Tatsächlich können ausgewählte filmische Repräsentationen aber neue Erfahrungen für Zuschauer*innen schaffen.⁶¹ Dieser Ansatz stützt sich auf ethnologische Filmtheorien, die geschlossen davon ausgehen, dass Identifikation und parallele körperliche und emotionale Wahrnehmung in der Rezeption von Film eine wichtige Rolle spielen.⁶² Außerdem werden in der Ethnologie die Sinne oftmals als miteinander verbunden aufgefasst.⁶³ Davon ausgehend lässt sich feststellen, dass wir Film durchaus multisensorisch wahrnehmen. Das bedeutet, dass wir Film nicht nur sehen und hören, sondern dass dadurch zugleich andere Wahrnehmungen generiert werden, dass Film uns zum Beispiel zum Fühlen, Tasten, Riechen, Schmecken einlädt und uns ein Gefühl von Zeit, Bewegung, Distanz oder Nähe gibt.⁶⁴ Eindrucksvolle Beispiele für diese Qualität von Film finden sich in den filmischen Ansätzen der ›Sensory Ethnography‹, wie

57 Vgl. *Pink* u. a., wie Anm. 4, S. 35, S. 42 und S. 47.

58 Vgl. *Pink*, wie Anm. 49, S. 97.

59 *James Clifford/George Marcus: Writing Culture. The Poetics and Politics of Ethnography.* Berkeley 1986.

60 *Ardévol*, wie Anm. 53, S. 75; *Pink*, wie Anm. 52, S. 213.

61 Vgl. *David MacDougall: The Corporeal Image: Film, Ethnography, and the Senses.* Princeton 2006, S. 16.

62 Vgl. *David MacDougall: Transcultural Cinema.* Princeton 1998, S. 51 ff; *Laura U. Marks: The Skin of the Film. Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses.* Durham/London 2000, S. 149 ff und S. 211 ff; *MacDougall*, wie Anm. 61, S. 20 ff.

63 Vgl. *MacDougall*, wie Anm. 62, S. 50 f; *Tim Ingold: The Perception of the Environment. Essays on livelihood, dwelling and skill.* London/New York 2000, S. 267 ff; *Cristina Grass-enti: Introduction. Skilled Visions: Between Apprenticeship and Standards.* In: dies. (Hg.): *Skilled Visions. Between Apprenticeship and Standards.* New York/Oxford 2007, S. 1–20, hier S. 1 und S. 4 f; *Pink*, wie Anm. 49, S. 26 ff.

64 Vgl. *Marks*, wie Anm. 62.

in den Arbeiten des *Harvard Sensory Ethnography Labs*.⁶⁵ Multisensorische, evokative Komponenten in Bild und Ton schaffen eine sinnliche, emotionale Immersion in die Welten des Filmes.⁶⁶ Ein Ansatz, der auf derartige Erfahrungen ausgerichtet ist, kann uns helfen, andere Welten besser zu verstehen. Der Ethnologe und Dokumentarfilmemacher David MacDougall, der sich intensiv mit den körperlichen Aspekten von Film und Filmemachen auseinandergesetzt hat, betont die verschiedenen Qualitäten des Sehens. Sehen kann interpretatorische, abstrakte Bedeutungen durch gedankliche Prozesse ebenso wie nichtintellektuelle Bedeutungen generieren.⁶⁷ Sehen bedeutet also auch Wissen auf eine andere, verkörperte, erfahrungsgebundene Art. Ohne der Rezeption von Film semiotische, analytische Modi absprechen zu wollen, kann Film somit als Weg zu verkörperter Erfahrung und multisensorischem Wissen gesehen werden.⁶⁸ Um es mit MacDougall zu sagen:

»Showing becomes a way of saying the unsayable. Visual knowledge (as well as other forms of sensory knowledge) provides one of our primary means of comprehending the experience of other people.«⁶⁹

Ein filmischer Ansatz im digitalen Raum, der auf dieser Grundlage arbeitet und materielle, körperliche, multisensorische und emotionale Komponenten in den Vordergrund stellt, bietet einen evokativen, immersiven Zugang in digitale Welten. So können im Besonderen unmittelbare, nichtintellektuelle Erfahrungen zu digitalen Themen angeregt werden. Eine solche Art der beobachtenden Teilhabe erlaubt Möglichkeiten des Erlebens und Verstehens in der Rezeption, die in textlicher Form auf diese Art schwer geschaffen werden können.⁷⁰ Ein filmischer Ansatz, der mit grafischen Benutzer*innen-Oberflächen arbeitet, hat also das Potenzial ein digitales Feld mit seinen Akteur*innen und (Inter-)Aktionen sichtbar, hörbar und spürbar zu machen.

65 Siehe z. B. *Karen Nakamura*: Making Sense of Sensory Ethnography: The Sensual and the Multisensory. In: *American Anthropologist* 115 (2013), Heft 1, S. 132–135, hier S. 133 f.; *Faye Ginsburg*: Decolonizing Documentary On-Screen and Off: Sensory Ethnography and the Aesthetics of Accountability. In: *Film Quarterly* 72 (2018), Heft 1, S. 39–49, hier S. 39 ff.

66 Ein zentraler Punkt in diesen Zuschreibungen an den Film ist die Kameraarbeit, die in Erweiterung des Körpers und der Sinne des/der Filmenden fungiert. Vgl. *MacDougall*, wie Anm. 62, S. 3. Der Ethnologe und Filmemacher *Lorenzo Ferrarini* sieht darin sogar exklusiv die Qualität, die Audiovisuelle Ethnografie zu einer Sensorischen Ethnografie macht. Vgl. *Lorenzo Ferrarini*: Embodied Representation: Audiovisual Media and Sensory Ethnography. In: *Anthrovision* 5 (2017), Heft 1, S. 1–17, hier S. 5 ff. Im Desktop-Film mit Screenrecording (wie z. B. in *Eroberung*), wird die bewegliche Kamera jedoch durch die statische Aufnahme des Bildschirms ersetzt. Diesen Aspekt zu diskutieren, übersteigt über den Rahmen dieses Textes, bietet aber Potenzial für eine produktive Auseinandersetzung.

67 Vgl. *MacDougall*, wie Anm. 62, S. 5.

68 Vgl. *Pink*, wie Anm. 49, S. 99 ff.; *Marks*, wie Anm. 62, S. 145 ff.

69 *MacDougall*, wie Anm. 62, S. 5.

70 Vgl. *Pink*, wie Anm. 49, S. 141.

Wie eben diese Vermittlung durch Film im digitalen Raum stattfinden kann und wie wir Film für eine Digitale und Visuelle Ethnografie nutzen, besprechen wir nachfolgend. Dabei beziehen wir uns auf den sogenannten ›Desktop-Film‹, an dem sich der Ansatz unseres Filmes orientiert. Wir werden herausarbeiten, worin das evokative und immersive Potenzial dieses Formates liegt und welche Rolle materielle, körperliche, multisensorische und emotionale Aspekte dabei spielen können. Es soll weiterführend zudem um unseren konkreten filmischen Ansatz gehen, bei dem wir durch Screenrecording Narrationen schaffen und Sensitivitäten des Feldes durch Kollaboration balancieren.

Desktop-Film

Mit dem Siegeszug des Internets und der Selbstverständlichkeit, in der wir uns heute in digitalen Räumen aufhalten, finden sich auch in Filmen vermehrt Ansätze, die mit grafischen Benutzer*innen-Oberflächen arbeiten. In den 2010er-Jahren⁷¹ kamen die sogenannten ›Desktop-Filme‹ (›Computer Screen Filme‹, ›Screenlife‹) auf. Sie bilden eine Art der filmischen Darstellung, die auf den Bildschirmen technischer Geräte basiert. ›Desktop-Filme‹ wurden genre-übergreifend umgesetzt und umfassen Horror-Filme wie *The Collingswood Story*⁷² ebenso wie Video-Essays wie *My Crush was a Superstar*⁷³ und Liebesdramen wie *R#J*⁷⁴. Es finden sich darunter auch Filme, die mit den multisensorischen, emotionalen Qualitäten von grafischen Benutzer*innen-Oberflächen zum Thema Intimitäten arbeiten, so der fiktive ›Desktop-Kurzfilm‹ *Noah*⁷⁵ und die cyberethnografische Dokumentation *Mating*.⁷⁶

Unserer Ansicht nach bieten grafischen Benutzer*innen-Oberflächen interessante Perspektiven für den ethnologischen Film im digitalen Zeitalter. Steffen Köhn nennt diesbezüglich drei Möglichkeiten, wie diese Art des Filmes in der Ethnografie produktiv sein kann: Film, der auf dem Desktop von forschenden Personen stattfindet, Film in virtuellen Welten (wie etwa in Onlinespielen) sowie Filme, die Erfahrungen und Praktiken von Forschungsteilnehmer*innen evozieren.⁷⁷ Der Ansatz unserer filmischen Arbeit basiert, wie bereits besprochen, auf letzterem Ansatz. Grundlegend funktioniert der Desktop-Film durch die Teilhabe der Zuschauer*innen an den Inhalten und Handlungen der Protagonist*innen im digitalen Raum. Die Rezeption des Desktop-Films basiert auf der Vertrautheit der Zuschauer*innen mit der

71 Vgl. Jan Distelmeyer: Desktop-Filme: Hilfe, da gibt's keinen Button! In: epd-film.de, (9.7.2018). URL: <https://www.epd-film.de/themen/desktop-filme-hilfe-da-gibts-keinen-button> (Stand: 18.3.2022).

72 Michael Costanza: *The Collingswood Story*. USA 2002.

73 Chloé Galibert-Laîné: *My Crush was a Superstar*. Frankreich/USA 2017.

74 Carey Williams: *R#J*. USA 2021.

75 Patrick Cederberg/Walter Woodman: *Noah*. Kanada 2018.

76 Lina Mannheimer: *Mating*. Schweden 2019.

77 Vgl. Köhn, wie Anm. 55.

grafischen Benutzer*innen-Oberfläche und bestimmten digitalen Praktiken. Die meisten Menschen kennen beispielsweise die Funktionsweisen diverser Sozialer Medien und haben ein Gefühl und Verständnis dafür entwickelt.⁷⁸ Das Vergeben von ›Likes‹, ›Dislikes‹, das Generieren von ›Matches‹⁷⁹ oder die Auswahl von ›Emojis‹ können beispielsweise viele Menschen in verschiedenen Bedeutungskontexten körperlich, multisensorisch, emotional nachempfinden. So funktionieren auch Narrative im digitalen Raum auf diesen Ebenen. Davon ausgehend, dass Zuschauer*innen vertraut mit den digitalen Räumen eines Desktop-Films sind, ist diese Art des Filmes also ein multisensorisches, evokatives und immersives Format. Das Zusammenspiel von im Film Gesehenem und Gehörtem, dem Körper der Zuschauer*innen und deren körperlicher, sinnlicher, emotionaler Rezeption überträgt der Desktop-Film auf digitale Räume. Zuschauer*innen sehen Desktop-Filme als befänden sie sich selbst vor dem digitalen Endgerät in einem konstanten ›Point-of-View Shot‹. Ohne sichtbare filmische Schnitte entsteht der Eindruck einer anhaltenden beobachtenden Teilhabe im digitalen Raum in Echtzeit. Durch das Öffnen, Schließen und Wechseln der Programmfenster im Film bilden sich konstant verschiedene Eindrücke und Kontexte, was videografisch als ›Screen-Montage‹⁸⁰ bezeichnet wird. Nutzen Zuschauer*innen ein ähnliches digitales Gerät zum Abspielen des Films, wie es die Person im Film bedient, scheint es gar so, als würden sich die Aktionen auf dem eigenen Gerät zutragen.⁸¹ Der Desktop-Film fordert dadurch ein, sich auf grafischen Benutzer*innen-Oberflächen zu orientieren und das Geschehen, mitunter in Eigeninitiative, aufmerksam zu verfolgen, zum Beispiel Textnachrichten zu lesen oder sich zwischen verschiedenen Anwendungen zurechtzufinden. In unserer filmischen Arbeit *Eroberung* wechseln wir zwischen Sequenzen im digitalen Raum und ›klassischen‹ beobachtenden Filmaufnahmen und Interviews in der Wohnung unserer Forschungspartnerin. Wir sitzen mit ihr vor dem Computer, sehen, wie sie Nachrichten schreibt, Emojis auswählt, einen Post verfasst oder Bilder von sich zum Upload auswählt. Teile der Erzählung im digitalen Raum funktionieren über das großflächig gezeigte

78 In Deutschland nutzen im Januar 2021 allein 66 Millionen Menschen (78,7 Prozent der Bevölkerung) Soziale Medien. Vgl. *Simon Kemp*: Digital 2021: Germany. In: *datareportal.com* (10.2.2021). URL: <https://datareportal.com/reports/digital-2021-germany> (Stand: 18.3.2022).

79 Aus dem Englischen von ›to match‹ (Deutsch: übereinstimmen, zusammenpassen). Der Begriff ›Match‹ wird im Bereich des Onlinedatings genutzt. Einige Anbieter vergleichen die Informationen verschiedener Nutzer*innen und generieren daraus vermeintlich ›passende‹ Paare, sogenannte ›Matches‹. Besonders im Kontext der populären Dating-App *Tinder* wird der Begriff genutzt, wenn zwei Nutzer*innen einander gegenseitig vorgeschlagen wurden und beide durch eine Wischbewegung auf dem Smartphone-Bildschirm angeben, dass sie weiter in Kontakt treten möchten.

80 Vgl. *Oliver Fahle*: Montage. In: Malte Hagener/Volker Pantenburg (Hg.): *Handbuch Film-analyse*. Berlin 2020, S. 49–64, hier S. 61.

81 Vgl. *Köhn*, wie Anm. 55, S. 274.; Siehe: Abb. 1 Einzelbild aus dem Film *Eroberung von Homer/Neumaier*, wie Anm. 5, hier Min. 2:40.

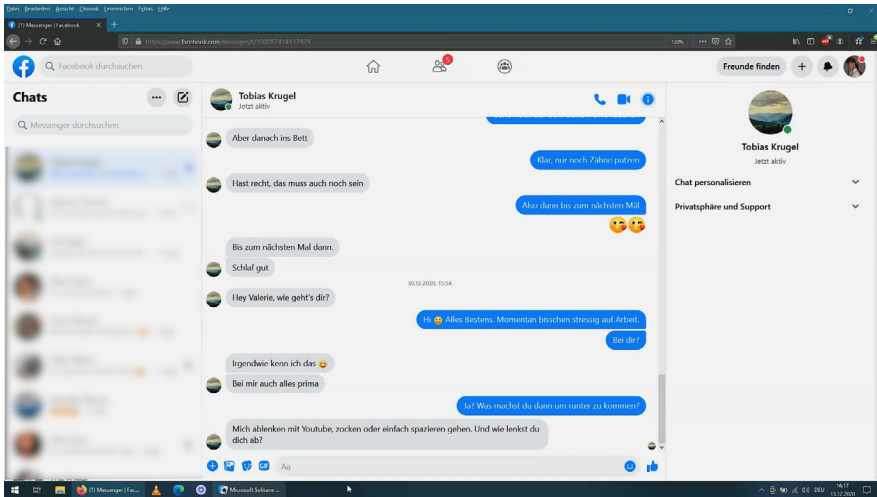


Abb. 1: Einzelbild aus dem Film *Eroberung*, Min. 2:40, Quelle: Screenshot, Quelle: M. Homer/K. Neumaier.

Chatfenster in Facebook, in dem Zuschauer*innen mitverfolgen, wie Nachrichten ausgetauscht werden.⁸²

Gängig ist im Desktop-Film auch die Arbeit mit bestimmten filmischen Mitteln. Es bietet sich besonders an, den Film durch den Blick von Protagonist*innen zu navigieren – zum Beispiel durch Zoom-in/Zoom-out und dynamischen Wechsel des Bildausschnittes. Eine solche verkörperte Darstellungweise bietet eine Immersion in das Erleben der Personen an. Ein hastiger oder lange fixierter Blick können etwa Zugang zu deren Emotionen und Gedanken schaffen. Die akustischen Elemente des Desktop-Formates sind typischerweise die Töne, die aus den technischen Geräten selbst kommen. Ein Benachrichtigungston aus einem Messenger, der über das Eintreffen einer Nachricht informiert, kann in bestimmten Kontexten emotional und körperlich wahrgenommen werden. Im Kontext von Dating kann beispielsweise die Nachricht eines ›Schwarmes‹ mit Vorfreude verbunden sein und mit Herzklopfen wahrgenommen werden. Außerdem sind bei Desktop-Filmen oft Töne aus dem nichtdigitalen Raum wichtig, wie Hintergrundgeräusche oder Töne aus der Interaktion mit der ›Hardware‹, zum Beispiel das Klicken oder Tippen. Diese akustischen Elemente stellen einen körperlichen Bezug zu den Protagonist*innen, ihrer Umgebung und der Materialität der technischen Geräte her. Wie der Körper mit der ›Hardware‹ agiert, beispielsweise, ob eine Person laut oder leise die Tastatur bedient, bietet Zuschauer*innen körperliche, multisensorische und emotionale Perspektiven.

⁸² Siehe: Abb. 1 Einzelbild aus dem Film *Eroberung* von Homer/Neumaier, wie Anm. 5, hier Min. 2:40.

In *Eroberung*⁸³ findet sich eine Szene, die diese Aspekte veranschaulichen kann. Nach längerem Austausch von Nachrichten fragt unsere Protagonistin eine Facebook-Bekannschaft nach einem persönlichen Treffen. Wir wissen aus Interviewsequenzen zuvor, dass das Verlassen der eigenen Wohnung, um Personen zu treffen, für sie mit einem erhöhten Gefühl von Vulnerabilität verbunden ist.⁸⁴ Im Eingabefenster des Chats sehen wir sie die Nachricht zögerlich mehrere Male umformulieren, bis sie diese schließlich abschickt. Ihr Blick bleibt danach erwartungsvoll auf dem großflächigen Chatfenster haften und wir verharren einige Sekunden auf dem Bildschirm ohne Aktion. Als sogleich ein Benachrichtigungston ertönt, springt der Bildausschnitt sofort auf die neu eingetrafene Nachricht der Person.

Narratives Screenrecording

Während der naheliegendste praktische Ansatz im ›klassischen‹ ethnografischen Film wohl gewesen wäre, die Akteur*innen im Feld mit der Kamera zu begleiten, legt das Filmen im digitalen Raum die Aufnahme des Bildschirms nahe. Das ist unter anderem durch das Richten der Kamera von außen auf den Bildschirm möglich. Dabei kann besonders die Struktur der Bildschirmoberfläche sichtbar werden – bei einer Nahaufnahme nehmen wir die digitale Oberfläche zum Beispiel als ›pixelig‹ war.⁸⁵

Ein anderer Ansatz ist, den Bildschirm digitaler Endgeräte durch Screenrecording aufzunehmen. Wie wir bereits dargestellt haben⁸⁶, war es durch die Beschaffenheit unseres Feldes nicht denkbar, die (Inter-)Aktionen unserer Forschungspartnerin im digitalen Raum direkt aufzuzeichnen. Im Laufe der Forschung entwickelten wir deswegen zusammen mit ihr einen Ansatz, der es möglich machte, mit den Grenzen des Feldes zu arbeiten und den Fokus auf die aktive Mitgestaltung der Forschungsinhalte durch unsere Forschungspartnerin zu legen. Dieser Ansatz basiert auf ethnografischen Inhalten, die mit einer Herangehensweise, welche wir ›narratives Screenrecording‹ nennen, in einen Film gearbeitet wurden. Die Praktiken und Erfahrungen, mit denen sich diese Forschung beschäftigt, wurden also nicht unmittelbar filmisch im digitalen Raum begleitet, sondern durch Narrationen und Gespräche sowie verschiedene gesammelte digitale Inhalte unserer Forschungspartnerin erfasst und als Digitale und Visuelle Ethnografie gestaltet und choreografiert. Aus verschiedenen ethnografischen Elementen wie Fotos, Videos und Chatverläufen, die unsere Forschungspartnerin sammelte, entwickelten wir im Prozess der Forschung kollaborativ ein digitales Narrativ. Dieses wurde dann zu einem Film, indem es auf der grafischen

83 *Homer/Neumaier*, wie Anm. 5, Min. 15:51 f.

84 Vgl. ebd., 14:35–15:35.

85 Siehe: Abb. 2 Einzelbild aus dem Film *Hot Girls Wanted* von Jill Bauer/Ronna Gradus, USA 2015, hier Min. 13:09.

86 Siehe Abschnitt: *Zugänglichkeit – Felder digitaler (trans) Intimitäten in ethnografischer Forschung*.

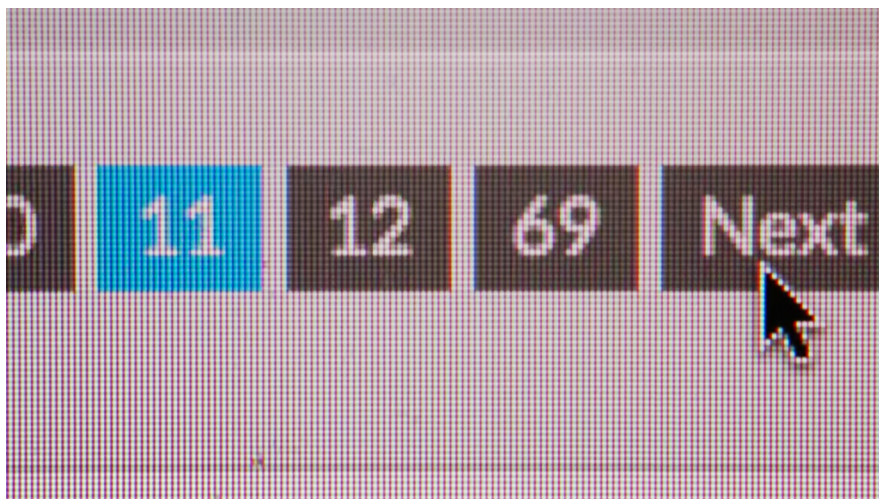


Abb. 2: Einzelbild aus dem Film *Hot Girls Wanted*, Min. 13:09, Quelle: Screenshot, Quelle: M. Homer/K. Neumaier.

Benutzer*innen-Oberfläche eines Computers⁸⁷ prozesshaft ausgeführt und via Screenrecording aufgezeichnet wurde. In Anlehnung an den Desktop-Film erlaubte uns das narrative Screenrecording so, eine Digitale und Visuelle Ethnografie im digitalen Raum zu erstellen. Die Unterhaltungen in den Chats im Film entstammen tatsächlichen Online-Begegnungen unserer Forschungspartnerin. Im Film finden sich zahlreiche verkürzte und verdichtete Chatverläufe mit verschiedenen Facebook-Kontakten, bestehend aus Text, Emojis, Fotos sowie Videonachrichten. Außerdem wurden (audio-) visuelle Objekte aus digitalen Praktiken der Protagonistin in das Narrativ eingebunden, wie zum Beispiel fotografische Selbst-Repräsentationen oder das Verfassen von Posts. Wir sehen beispielsweise, wie die Protagonistin verschiedene Selbst-Fotografien auf denen sie jeweils unterschiedlich bekleidet ist, auf ihrem Computer ansieht und auswählt. Sie verfasst damit einen Facebook-Post, in dem sie ihre Kontakte nach der Meinung zu ihrem Outfit fragt. Ein solcher Ansatz, der die authentische grafische Benutzer*innen-Oberfläche filmisch nutzt und digitale Objekte aus dem Feld einbindet, erfordert akribischen Aufwand zur Inszenierung der Narrative. Alternativ wäre es denkbar, grafisch eine Oberfläche zu schaffen, die dem ursprünglichen digitalen Feld visuell, akustisch, haptisch sowie in der Funktionsweise nachempfunden ist, wie es zum Beispiel in der cyberethnografischen Dokumentation *Mating* der Fall ist.⁸⁸

87 Siehe: Abb. 1 Einzelbild, *Homer/Neumaier*, wie Anm. 5, hier Min. 2:40.

88 Siehe: Abb. 3 Einzelbild aus dem Film *Mating* von *Lina Mannheimer*, Scheden 2019, hier Min. 5:24.

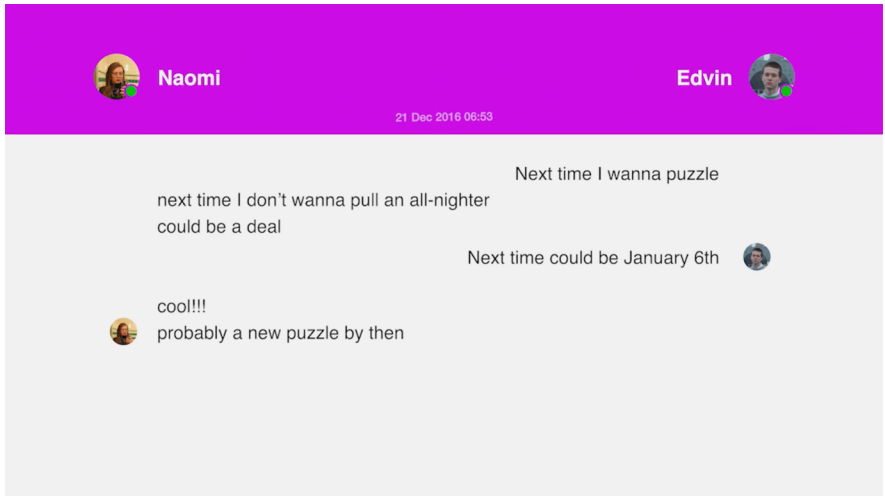


Abb. 3: Einzelbild aus dem Film *Mating*, Min. 5:24, Quelle: Screenshot, Quelle: M. Homer/K. Neumaier.

Fazit und Ausblick

Unser Ansatz des narrativen Screenrecordings war in der Forschung zu digitalen trans Intimitäten ausgehend von der Zentralität von Materialität, Körper, Sinnen und Emotionen eine produktive Form der Forschungspräsentation. Es ist damit möglich, im Format des Desktop-Films Narrative mit körperlichem, emotionalem Bezug im digitalen Raum zu schaffen, ohne direkt in digitalen Räumen zu filmen. Narratives Screenrecording erfordert keine zwingend notwendige unmittelbare Präsenz in intimen digitalen Sphären von Forschenden und ermöglichte uns, die Grenzen des Feldes in Mitwirkung unserer Forschungspartnerin kreativ zu verhandeln. Inhalte zu anderen Personen (z. B. Namen, Orte), die nicht im Film thematisiert werden sollten, konnten durch diesen Ansatz individuell verändert oder ausgespart werden. Wir denken, dass unsere Herangehensweise an das Thema digitale trans Intimitäten ein ›Blueprint‹ für andere Forschungen sein kann. Sie macht es möglich, geschlossene digitale Räume zu verhandeln, dabei verschiedenste ethnografische Forschungsinhalte und digitale Objekte kollaborativ zu kombinieren sowie evokativ und immersiv zu präsentieren. Dies kann besonders fruchtbar sein für Kontexte, in denen körperliche, sensorische und emotionale Komponenten des Digitalen eine zentrale Rolle spielen oder wo es wichtig ist, in digitale Räume einzutauchen und darin die Sicht von Forschungsteilnehmer*innen einzunehmen.



Miriam Homer, B. A.
Institut für Ethnologie
Ludwig-Maximilians-Universität München
Oettingenstraße 67
80538 München
miriam.homer@campus.lmu.de



Katharina Maria Neumaier, B. A.
Institut für Ethnologie
Ludwig-Maximilians-Universität München
Oettingenstraße 67
80538 München
katharina.neumaier@campus.lmu.de