

Forum

Spiel(en)

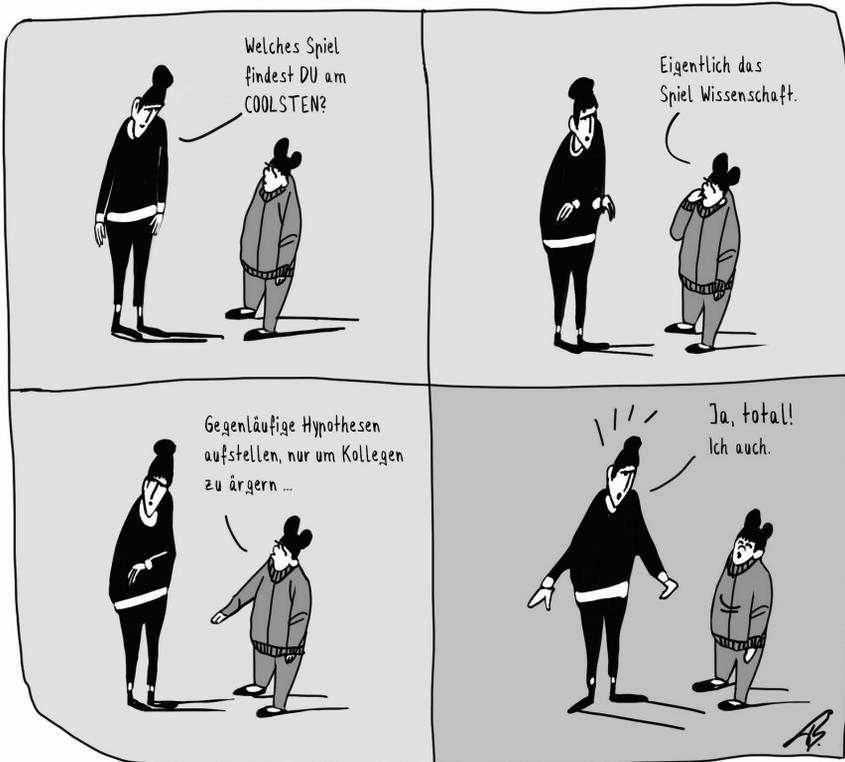


Abb. 1: Das Spiel Wissenschaft ist das Coolste (© Tina Brenneisen)

Spiel(en) als Ausgangspunkt, sich mit den Potenzialen von Regeln und Zufall, anderen Perspektiven auf Menschsein und vielleicht sogar mit einem Element von Spaß über Formen und Praxen unserer Wissenschaft auseinanderzusetzen: Das war der Impetus für dieses Forum, nicht zuletzt, weil die Umstellung der ZEKW auf Open Access und digitales Publizieren geradezu nach spielerischer Hingabe und explorativer Intensität ruft. Trotz einiger vielzitiertes klassischer Werke zum Spiel und trotz der Beliebtheit von Ausstellungen oder ganzer Museen, die dem Spiel gewidmet sind, ist unsere Einladung, sich im Rahmen des Forums mit dem Spiel und dem Spielen ganz frei, ja spielerisch auseinanderzusetzen, bei Angefragten auf Zögern

und Absage gestoßen. Zu groß der Arbeitsdruck, zu dicht gedrängt die Termine, zu wichtig die Arbeit. Das lässt uns wundern: Braucht das Nachdenken über Spielen Zeit für Muße, den die Arbeit im aktuellen Universitäts- und Museumsbetrieb nicht gewährt? Oder ist der Gedanke, sich des Spielens als Teil wissenschaftlicher Tätigkeiten anzunehmen, bereits mit ‚Freizeit‘ und ‚Ablenkung vom Eigentlichen‘ kontaminiert?

Fachhistorisch gesehen hat das Spielen stets Aufmerksamkeit erfahren, jedoch keinen zentralen Raum in der Forschung eingenommen. Dies mag zurückzuführen sein auf die Dominanz funktionell-utilitaristischer Ansätze, die ethische Gewichtung von Arbeit und insbesondere auch die kulturell etablierte Trennung von Kindheit und Erwachsensein, Freizeit und Arbeitszeit. Spiel wurde essentialisiert oder instrumentalisiert. Es fiel analytisch zumeist in die Kategorien Brauchtum/Ritual, Narratologie, Performativität, Pädagogik, Sport und populäre Kultur. Aus einer praxeologischen ebenso wie phänomenologischen Perspektive hat Spielen ein alle Lebensbereiche durchziehendes Potenzial. Es sprengt anthropologische Differenzkriterien und die Trennung von Natur und Kultur.

Spielen erlaubt ein Abweichen von geordneten, geregelten Abläufen; es öffnet Alternativen oder kreative Auswege aus festgefahrenen Situationen. Akteure gestalten miteinander Spiel, balancieren Regel und Zufall durch und im Handeln aus, lassen spielen oder verweigern das Mitspielen. Emotionen und Affekte werden durch Spiel bestimmt; Spiel ist Medium. Mit diesem Forum wollten wir für die Lust am Spielen eine Bühne im Forum unseres zentralen Fachorgans geben. Dabei interessierte uns weniger Spiel als Forschungsgegenstand, sondern eher Spiel als Perspektive in und für die Empirische Kulturwissenschaft als Teil des ethnografisch-kulturhistorisch forschenden Fächerspektrums.

Erfreulicherweise fanden sich dennoch vier Kolleg*innen, die sich dem Thema widmen wollten und uns nun einen frischen und unerwarteten Blick auf das Spiel erlauben. In ihrer Gesamtheit zeigen sie zum einen, wie das Nachdenken und Beforschen von Spiel zu einer epistemischen Herausforderung werden, die sich dicht und ernsthaft entfaltet. Zum andern öffnen sich Vorschläge dazu, wie Alternativen zum herkömmlichen Arbeiten im Erweitern des Gesichtsfelds und dem Gestatten von Kreativität Potenziale nicht nur, aber auch für die Wissenschaft freisetzen. Unserem Wunsch, das Spielerische sichtbarer in das Forum einzubringen, hat die Comiczeichnerin Tina Brenneisen mit ihren Anschauungen zu Spiel stattgegeben. Ihre Arbeiten sind figurativ auf das Spiel selbst bezogen – wie die eingebetteten Mummenschanzfiguren, die sie „Leckschutzfiguren“ nennt – oder beziehen sich auf das Spiel der Wissenschaft, gleichsam als Kommentar zu den Beiträgen im Forum. Sie schreibt dazu:

„Im Spiel gibt es beides: Regeln, Kontrolle und Vorhersehbarkeit, und es gibt Zufall, Chaos und Unvorhergesehenes – mal mehr von dem einen, mal mehr von dem

anderen. Die Leckschutzfiguren, mit denen ich gerade arbeite, unterziehe ich einer bestimmten Regelmäßigkeit, durch Spiegelung und Wiederholung, aber eher willkürlich, so wende ich den Zufall auf den Zufall an. Dadurch entstehen gewisse Muster, die den Eindruck eines Planes erwecken, aber wohl eher die Projektion unserer Sehnsucht nach Nähe abbilden. Denn noch die einfachsten Wahrnehmungs- und Gestaltgesetze sind so gebaut, dass wir Verbindungen und Bindungen sehen, wo es eigentlich gar keine gibt. Man könnte sagen, unsere Wahrnehmung ist romantisch.“

Deshalb handele es sich bei den Bildtexten „meistens um absurde Sätze in diesem Themenspektrum, auf denen man so ein bisschen dialektisch rumkauen kann“.

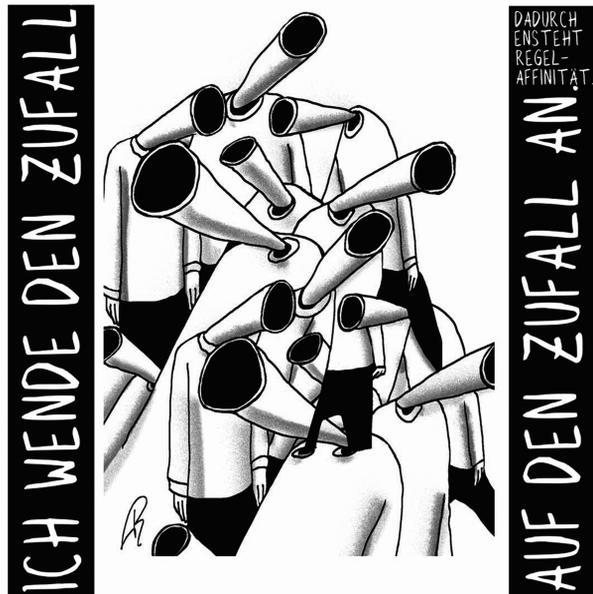


Abb. 2: Zufall auf Zufall anwenden (© Tina Brenneisen)

Welches andere wissenschaftliche Genre als das der Ethnografie muss sich vor der Frage der „Erfindung des Feldes“ und der Kontingenz von Beobachtungen der epistemischen Kraft des Zufalls bei der Beobachtung von Wiederkehrendem stellen? Es ist sogar genau dieser Feedback-Loop, der mit zur großen Errungenschaft der Selbstreflexion für die hermeneutische Analyse als Werkzeug beiträgt. Und es ist eben das Unvorhergesehene, was gleich einem perpetuum mobile überhaupt garantiert, dass selbst die auf den ersten Blick vollkommen beforschten Felder in jeder Generation von Feldforschungsbegeisterten auch epistemisch Neues preisgeben. Es muss daher immer „neue Zufälle“ geben – und diese tiefe Einsicht sollte jede*n noch so frustrierte*n Kulturwissenschaftler*in optimistisch stimmen. Selbst wenn die eigene Sicht beschränkt ist – der Zufall wendet die Perspektive. Es wird weitergehen, das ist die Regel des akademischen Spiels.



ES MUSS NEUE ZUFÄLLE GEBEN!

Abb. 3: Es muss neue Zufälle geben! (© Tina Brenneisen)

Das Genre des Comics ebenso wie das Genre der Ethnografie, sofern sie nicht zusammenfallen, teilen vor diesem Hintergrund viel in ihrer Perspektivwahl und der Analyse von Verdichtungen und Verschiebungen von Bedeutungen. Beide stellen das scheinbar Banale des Alltäglichen durch eine besondere Nähe zur Welt und ihren Phänomenen unmittelbar dar. Beide Genres arbeiten mit Erfahrung und verwandeln sie in Erkenntnis und Anschauung. Die Ethnografie weiß um die mögliche Verfehlung und dass in jeder Erkenntnis auch das Verkennen liegt – was aus dialektischer Perspektive wiederum Neues zur Anschauung bringt; und eben keinem Determinismus, keiner Teleologie unterworfen werden *darf*. Brenneisen kondensiert diese Einsicht folgendermaßen:



VERNEIGT EUCH
TIEF VOR EUREN
FEHLERN, SIE
WERDEN EUCH
LEITEN; WOHIN
WEISS ALLERDINGS
KEINER.

Abb. 4: Verneigt Euch tief vor Euren Fehlern (© Tina Brenneisen)

Brenneisens Comics arbeiten – ähnlich wie anonymisierte Interviews in der Ethnografie – mit abstrakten Figuren oder durch Darstellung von Beobachtetem. Zufall und Regel sind auch für die Ethnografie Teil des Erkenntnisspiels. Die stete Beschäftigung mit Produkten, das von Hemmungen und Enthemmungen, Selbstreflexion und Distanzierung geprägte Verhältnis zeigt sich auch in den witzigen Persiflagen des Wissenschaftlichen. Wir mussten bei der Darstellung der Wissenschaft auf dem stillen Örtchen an einen der großen Player der Folklore Studies denken, Alan Dun-

des, der mit seinem Umkreisen von Witzen und den Verdrehungen insbesondere der deutschen Analfixierung die Persionen wissenschaftlichen Spielens in Kreationen ebenso umzusetzen vermochte wie all jene, die, wie Tina Brenneisens Karrikatur pointiert, „seriously playing“ betreiben – ohne dass sie notwendigerweise „Serious Games“ produzieren. Es liegt, wie in jedem Witz, auch dieser Karrikatur etwas sehr Ernstes, eine große Krise zugrunde: Die Frage ob und wie überhaupt die akademischen Produkte im heutigen, von liberalem Produktionsgeist und Leistungsdruck getriebenen und nepotistischen Strukturen geprägten Wissenschaftsbetrieb wahrgenommen werden. Welche Rezeption werden all jene Werke und Taten erfahren, die dazu geführt haben, dass ein Beitrag für dieses Forum nicht möglich war?



Abb. 5: Leave me alone! I am seriously playing. (© Tina Brenneisen)

Um so mehr danken wir all denen, die sich auf das Spielen mit Spiel für unsere Fachzeitschrift eingelassen haben. Stefan Krankenhagen nutzt die Aufforderung, über Spiel nachzudenken, indem er populäre Kultur als ‚Trainingsarena des Uneigentlichen‘ postuliert. Er testet die Grenzen herkömmlicher Aussagen zum Spiel gerade in

deren begrenzter Aussagekraft zu den Ästhetiken und Ambiguitäten des Populären und fragt, weshalb die Fähigkeit, so relevant für Unterhaltung wie für Spiel, ‚Uneigentlichkeit auszuhalten‘ geschwunden ist. Sein Beitrag lädt dazu ein, über die Kulturtheoretiker*innen des 20. Jahrhunderts und fachliche Genealogien und Traditionen des Interpretierens nachzudenken. Mit welchen Ansätzen wollen wir weiterdenken, was soll *im* Spiel bleiben? Mit wem wollen wir fachlich das ethnografische Datenmaterial besser verstehen? Was für die einen ‚der Feind‘ ist, ist für die anderen vielleicht bloß ein guter Gegenspieler, um seine eigenen Gedanken zu verbessern.

Aus dem Ruder gelaufenes, real bzw. eigentlich gewordenes ‚böses‘ Spiel zwischen der Youtube-Celebrity ‚Drachenlord‘ und seinen ‚Haidern‘ ist der Ausgangspunkt für Annie Eckerts Fragen an die blinden Flecke von Spieltheorien und die dunklen Seiten des Menschlichen. Nicht nur in *The Hunger Games*, auch im Spannungsfeld zwischen stark von Zensurmechanismen geprägten sozialen Medien und den verwaltungsrechtlich regulierten Möglichkeiten einer bayrischen Kleinstadt enthält Spiel Gewalt. Wenn der Spielrahmen gebrochen wird und Spieldynamiken zu Konstanten werden, füttern sie den für zeitlich begrenztes Spielen erdachten Gefühlen und Gelüsten anhaltende, real schädigende Energien. Das feine Gewebe zwischen Spiel als eigener Realität und es umschließenden Realitäten wird hier brüchig; Spielen wird so, ohne essentialistisch kategorisiert zu sein, zu einer bedrohlichen Universalie.

Anca Prodans Beitrag greift indessen in den Schatz der rumänischen Sprichwörter, um zum gleichen Schluss zu gelangen. Spielen wird eine Kulturtechnik, die sich je nach Lebensalter anders ausgestaltet, der Fokus des Spielens mag sich wandeln, Spielen selbst ist basale Dynamik. Prodans Zugang zeigt auch durch das Denken zwischen den Disziplinen und jenseits einer vom Räumlichen dominierten Sprache wie dem Deutschen, dass die Bewegung selbst für das Spielen zentral ist und erst dadurch überhaupt die Frage nach Regeln und Architekturen zur Stabilisierung Bedeutung erlangt.

Alastair Mackie wendet das Thema hin zur Frage der Ethnografie und verknüpft den *artistically based research*-Ansatz von Ulli Kockel zur *creative ethnology* durch die Überblendung mit Spielen als kreativer Handlung. Er zeigt mit seiner Arbeit aus dem Bereich der *sonic ethnography*, wie man sich aus den Regeln der klar gebahnten Formen ethnografischen Forschens und Darstellens lösen kann. Der Ausbruch ist nicht bloß für die Forschenden befriedigendes Bewegen in das, was einst zum Arbeiten führte. Die Lust und das Spielen in klar gesetzten Rahmen wissenschaftlichen Forschens eignet idealiter all jenen, die sich zu dieser Arbeit berufen fühlen. Wie viele von uns empfinden das Erlebnis des Spiels als all das, was leicht, eben spielerisch von der Hand geht – in Phasen der Konzeption, Datennahme oder Analyse, sogar im Schreiben, wenn die Hemmungen wenigstens zeitweise fallen dürfen – und nicht das Unbehagen am Teil der Fron und harten Strenge des Wissenschaftlichen

überwiegt? Mit seinem *sonic ethnographic piece*, das musikalisch dem Folk und dem Techno gleichermaßen nahesteht, wird die Reise in Zügen zu einem ethnografischen Spiel – was sich mit dem Urban Dictionary auch als *lengthy or extravagant speech or argument usually intended to persuade* bezeichnen ließe – und wodurch sich das Arbeiten über das Vernakuläre und das Arbeiten als Vernakuläres im Ethnografischen eben solcherart aufhebt, wie es nur diesem akademischen Genre zu eigen ist – und was seine Nähe und in den vergangenen Jahren immer wieder deutlich gewordene Verwandtschaft zur Comicszene vielleicht auch semiotisch sichtbar werden lässt.

Wir wünschen den Leser*innen des Forums die Muße, sich selbst zu fragen, wie und wo sie spielen können, ohne repressiv entsublimiert zu sein, und danken den Beitragenden dafür, dass sie sich, obwohl es kein richtiges Leben im Falschen gibt, für uns so richtig ins Spielzeug ihres Arbeitens gelegt haben.

AD und RB für die Redaktion

Comics: Tina Brenneisen

<https://doi.org/10.31244/zekw/2024/02.06>

Stefan Krankenhagen

Un/Eigentlichkeitserwartungen

Es ist natürlich verlockend, beim Thema Spiel die kanonischen Texte zurate zu ziehen, durchzublättern und erneut reinzulesen, um die Stellen zu finden, die in früheren Lektüren achtlos übergangen, für nicht ganz so wichtig befunden wurden und die jetzt, genau jetzt, nach diesem freundlichen Angebot, einen ‚ganz freien Beitrag‘ zum Thema zu verfassen, ins Schwarze treffen, gleichsam als Royal Flush der Spieltheorie.

Johan Huizingas Behauptung zum Ende des Spiels wäre so eine Fundstelle: „Das Spiel ist allzu ernst geworden“ (Huizinga 1939: 319). Nicht, weil der Sinngehalt dieser Passage aus dem Kriegsjahr 1939 nicht heute noch nachzuvollziehen wäre – jede Rekordsumme für jeden mittelprächtigen Bundesliga-Spieler macht aus dem haltlosen Spiel (herrlich: 11 erwachsene Männer oder Frauen laufen einem Ball hinterher) bitteren Ernst –, sondern, weil darin die Frage aufscheint, ob und unter welchen Bedingungen die kulturelle Form des Spiels oder die leibliche Praxis des Spielens zu Ende gehen könnte. Kann das Spiel von seinem Aussterben her gedacht werden? Vielleicht zieht es diesen Text dorthin, zum Ende eben.

Aber wie so häufig bin ich bei einem skeptischen Philosophen gelandet, bei Odo Marquard, der ein Nachwort zu Martin Heidegger geschrieben hat, der über Schillers Briefe über die ästhetische Erziehung des Menschen eine Vorlesung gehalten hat.

Marquard sinniert über einen spezifischen Gleichklang zwischen diesen unterschiedlichen Figuren, die beide in ihrer Zeit versucht hätten, „gescheiterte Revolutionspolitik durch gelungene Kunst zu ersetzen“ (Marquard 2005: 191). Für Marquard ist das der Fehler im System: dass sich die Kunst, bzw. die Kunsttheorie, ohne Not den Kriterien des Politischen untergeordnet hat: Sie will plötzlich Eigentliches sagen (zeigen, inszenieren, aufführen). „Dabei wird klar, dass das Ästhetische gar nicht [...] dadurch problematisch wird, dass es zu unwirklich ist. Es wird nämlich – ganz im Gegenteil – dort unerträglich, wo es zu wirklich wird“ (Marquard 2005: 192). In Marquards Ablehnung einer „Eigentlichkeitserwartung an die Kunst“ (Marquard 2005: 192) habe ich sowohl mein eigenes Unbehagen an Schillers essentialistischer Konzeption des Spiels aufgehoben gesehen als auch etwas über die Populäre und Pop Kultur verstanden. Jene nämlich können nur sinnvoll beobachtet und theoretisiert werden, wenn ich eine Uneigentlichkeitserwartung an sie stelle, die es möglich, sogar notwendig macht, das Populäre von seinem ludischen Gehalt her zu denken.

Figuren, Narrative und ästhetische Praktiken des Uneigentlichen sind, so möchte ich behaupten, Bedingung und Ergebnis Populärer Kultur. Zwischen Buffalo Bill und Lady Gaga, zwischen Disco und Wrestling, Sex Education und dem König der Löwen tummeln sich seit über 150 Jahren reale Fiktionen und fiktionale Realitäten: auf der Produktions- wie der Rezeptionsseite (oder nehmen Sie drei als Panzerknacker verkleidete Personen, die in der Einlassschlange zur Darts-Europameisterschaft hinter einer Krankenschwester in Hotpants stehen, ganz ernst?). Das Populäre ist somit weder subversiv und gegenhegemonial, wie es die British Cultural Studies so gerne möchten, noch ein affirmatives Produkt der Kulturindustrie, wie es mir jede zweite Studentin der Kulturwissenschaft nach- und vorbetet (obwohl doch Adorno „der Feind“ sei, wie mir in meinem ersten Semester als Dozent in Hildesheim gesagt wurde). Das Populäre ist (mindestens) beides, ist ein funktional ausdifferenziertes, spielerisches Sowohl-als-auch.

Die Populäre Kultur ist damit zur modernen Trainingsarena für das Uneigentliche geworden; im Zusammenspiel mit ihren Artefakten lernen wir nicht mehr und nicht weniger, als Ambiguitäten einzuüben und auszuhalten. Wie im Spiel müssen sich Ernst und Unernst, die kulturell formierenden Kräfte von *ludus* und die selbstvergessenen, überschüssigen Momente von *paidia*, ausbalancieren. Vielleicht ist das zu wenig für eine avancierte Kulturtheorie, es trägt aber dazu bei, dass wir uns vom Populären unterhalten fühlen, wie Niklas Luhmann früh erkannte: Unterhaltung lebe „von selbstproduzierten Überraschungen, selbstaufgebauten Spannungen, und genau diese fiktionale Geschlossenheit ist diejenige Struktur, die es erlaubt, reale Realität und fiktionale Realität zu unterscheiden und die Grenze vom einen zum anderen Bereich zu kreuzen“ (Luhmann 1996: 101f.). Anstelle also ad infinitum den methodisch gewordenen „Narzissmus der kleinen Differenzen“ zu bedienen (Sigmund Freud) und sich als kleinteilige „Code-Knacker“ zu betätigen (noch so ein Marquard-

Schlager), könnte und sollte die Popkulturtheorie die Lust am Spiel ernst nehmen, die sich darin ausdrückt, fiktionale und reale Realitäten *möglichkeitsoffen* zu kreuzen. Denn die ästhetische Praxis des Spiels und des Spielens (im Feld des Populären) vollzieht sich nach meiner Beobachtung im Modus einer somatischen Sympathie des Mit-Machens, die alle Beteiligten umfasst (natürlich auch die medialen Apparaturen, die ökonomischen und ideologischen Rahmen), sowie in einer wiederholenden Variation, das meint: der Produktion von Ähnlichkeit, die, um reflexiv werden zu können, ein geteiltes Wissen über die Gewordenheit des Populären aufweisen muss.

Aber anstatt die Fülle kanonischer wie zeitgenössischer Spieltheorien für ein Verständnis des Populären in Anschlag zu bringen, vergrößert sich auch hier (also nicht nur im Kunstfeld, das nach Schiller und Heidegger u. a. noch den Futurismus, die Performance Art und das Zentrum für Politische Schönheit aushalten musste), die Zahl der Eigentlichkeitsmahner. Ein unschuldiges, aber aussagekräftiges Beispiel dafür ist die vor einigen Jahren diskutierte Neuaufnahme des Klassikers „Baby, It’s Cold Outside“. Die Songwriter Lydia Liza und Josiah Lemanski lassen ihr YouTube-Video mit folgendem Untertitel beginnen: „‘Baby, It’s Cold Outside,’ written in 1944 by Frank Loesser, has developed a creepy vibe over the years. Songwriters Lydia Liza and Josiah Lemanski revised the lyrics to emphasize the importance of consent in sexual relationships.“ Was folgt, ist ein Song, der, wäre er zur Matrix für Unterhaltung geworden, tatsächlich das Ende des Populären bedeuten würde. Jede ‚selbstaufgebaute Spannung‘, jede Ambiguität (hier: zwischen den Geschlechtern) ist dieser Version fremd, stattdessen dominiert die Sprache der Eigentlichkeit: „I really can’t stay / Baby, I’m fine with that / I’ve got to go away / Baby, I’m cool with that / This evening has been so very nice / I’m hoping you get home safe“.

Dabei haben die Positionen, die dem Original ein problematisches Frauen- wie Männerbild vorwerfen, gar nicht Unrecht. Sie sind aber auch nicht richtig. Denn sie übersehen die Uneigentlichkeit des Spiels, die (in dem noch bekannteren Musical-Film „Neptune’s Daughter“ von 1949) immer gleichzeitig auf- und vorgeführt wird. (Die Art und Weise, wie sich Mann und Frau aus einem Mantel raus- und wieder reinwinden, ist einerseits hervorragender Slapstick und erinnert andererseits an Norbert Elias’ Überlegungen zum zivilisatorischen Gehalt tänzerischer Figurationen.) Somatische Präsenzeffekte und kulturelle Symbolisierung halten sich die Waage und machen somit das sprichwörtliche Spiel der Geschlechter reflexiv. Das ist keine Lösung für die Realität von nicht-konsensuellem Sex, natürlich nicht. Aber es verhilft allen, die hierbei zusehen, in die Position, selbstständig, weil *wirklichkeitsentlastet*, über jenes Spiel zu urteilen, und die meisten Zuschauenden, so zeigen es die Kommentare zur ambivalenzbereinigten Version, sind dazu fähig: „Double amount of dislikes as likes. Still faith in humanity“.

Zum Ende: Der Philosoph Byung-Chul Han hat beobachtet, dass „der Unterschied zwischen fiktionaler und realer Realität, an dem Luhmanns Unterhaltungs-

begriff noch festhält, [nicht mehr relevant ist]“. Der Erfolg der populären Unterhaltung habe sich gewissermaßen selbst gefressen: „Die Wirklichkeit selbst scheint eine Wirkung der Unterhaltung zu sein“ (Han 2018: 157). Das Spiel ist also aus? Ich bin mir nicht sicher, ob die Beobachtung einer aufkommenden Hyperrealität, die in regelmäßigen Abständen aus den Medientheorien in den gesellschaftlichen Diskurs schwappt, ein Argument für das Ende der Unterhaltung ist. Etwas anderes scheint mir bedenklicher. Zum einen (und hier nicht ausgeführt) hat sich gezeigt, dass Unterhaltung historisch von der sozialen Durchlässigkeit zwischen Ethnien, Klassen und Geschlechtern lebt. Aufstiegsmöglichkeiten – als genuiner Ausdruck einer möglicherweise offenen Gesellschaft – scheinen heute immer weniger vorstellbar, weil sie nicht mehr *en masse* realisiert werden und sich die Teilbereiche der Gesellschaften zunehmend abschotten. Zum anderen ist die Fähigkeit geschwunden – vielleicht vorrangig in der neuen Mittelklasse –, Uneigentlichkeiten auszuhalten, die für das Populäre, wie für das Spiel, grundlegend sind. Etwas mehr Mut zur Maskierung täte Not, denn maskieren heißt nicht täuschen, wie wir seit einem anderen Klassiker der Spieltheorie wissen: „Das Vergnügen besteht darin, daß man ein anderer ist oder daß man für einen anderen gehalten wird. Aber da es sich um ein Spiel handelt, legt man es im Grunde nicht darauf an, den Zuschauer zu täuschen“ (Caillois 1958: 30).

Literatur

- Caillois, Roger. 1958. *Die Spiele und die Menschen: Maske und Rausch*. München, Wien: Albert Langen Georg Müller Verlag.
- Han, Byung-Chul. 2018. *Gute Unterhaltung*. Berlin: Matthes & Seitz.
- Huizinga, Johan. 1939. *Homo Ludens: Versuch einer Bestimmung des Spielelements der Kultur*. Amsterdam: Pantheon Akademische Verlagsanstalt.
- Luhmann, Niklas. 1996. *Die Realität der Massenmedien*. Opladen: Westdeutscher Verlag. <https://doi.org/10.1007/978-3-663-01103-3>.
- Marquard, Odo. 2005. „Der Schritt in die Kunst: Über Heidegger und Schiller.“ In *Heidegger, Martin, Übungen für Anfänger. Schillers Briefe über die ästhetische Erziehung des Menschen. Wintersemester 1936/37*, hrsg. von Ulrich von Bülow, 191–206. Marbach am Neckar: Deutsche Schillergesellschaft.

<https://doi.org/10.31244/zekw/2024/02.077>

Annie Eckert

Gewalt als Spiel? Perspektiven auf eine Anthropologie des Spiels aus dem „Drachengame“

„[...] der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt“ (Schiller 1795: 88). Auf der Suche nach Denkweisen und Konzepten des Spiels/Spielens findet sich schnell dieses berühmte Zitat von Schiller. Etwas pathetisch – wie die meisten essentialistischen Ansätze der Weltenerklärung –, aber dennoch aus einem humanistischen Weltbild heraus sympathisch und für seine Zeit innovativ (das zweckbefreite Spielen statt des logischen Denkens als menschliche Determinante gesetzt), erklärt er in seinen Überlegungen das Spiel/en zu einer anthropologischen Konstante. Auch ich bin während der Forschung für eine erste Qualifikationsarbeit im Sommer 2017 über Schillers Überlegungen gestolpert. Dabei stellte sich mir in der Auseinandersetzung mit seiner These vor allem immer wieder die Frage, ob Spiel/en neben der vollen Entfaltung des Mensch-Seins nicht auch das Gegenteil mit sich bringen kann: Was, wenn Personen in einem Spiel eine*n der beteiligten Akteur*innen entmenschlichen? Kann dann noch von Spiel/en gesprochen werden? Oder wird der gewählte Weg der Theoretisierung damit zu einer Apologie von Gewalt?

Das Feld, in dem ich mich ethnografisch bewegte, bezeichnete sich selbst als ein Spiel – das sogenannte „Drachengame“. Damit wurde und wird das Geschehen um einen Konflikt zwischen einem deutschsprachigen Youtuber, der im Internet unter dem Synonym „Drachenlord“ auftritt, und einer Community aus teils radikalen Kritiker*innen (den selbsternannten „Haidern“), die sich über die Jahre um ihn versammelt haben, benannt. Ihre Selbstbezeichnung wählten diese „Anti-Fans“ in Abgrenzung zum damals viel diskutierten „Hate“ im Internet und in Anlehnung an den fränkischen Dialekt des Youtubers. Ihre Antipathie gegenüber den Inhalten des Drachenlords brachten sie über Kommentare, selbstgeschriebene Lieder und Memes zum Ausdruck. Einzelne Personen und kleinere Gruppen schreckten aber auch nicht vor Körperverletzung, Vandalismus, Einbrüchen oder dem fälschlichen Auslösen eines Feuerwehrgroßalarms zurück. Gleichzeitig fiel auch der Youtuber in der Mitte des Geschehens immer wieder durch verbale und körperliche Ausfälligkeiten auf und verdiente durch die Auseinandersetzungen mit seiner Zuschauerschaft Geld. Dabei kennzeichnete sich das Feld durch ein dynamisches Verweben und gegenseitiges Bedingen von dem entstandenen Online-Universum (dem „Drachengame“) und dem „realen Leben“ der freiwillig oder unfreiwillig beteiligten Akteur*innen. Der Heimatort und die Lebensgeschichte des „Drachenlords“ wurden durch die Haider zu einer von ihnen geprägten fiktionalisierten Bühne erklärt. Eine Person drückte das im Gespräch mit mir wie folgt aus:

„[Der Drachenlord] (Erg. A.E.) steht auf jeden Fall auf einer Bühne, [er] (Erg. A.E.) hat auf jeden Fall ein Publikum und das Publikum spielt aber mit ihm. Also es applaudiert ihm zynisch und mal versteht er das und mal nicht. Und... Es ist ja ein interaktives Theaterstück, ne? Und dadurch, und dadurch, dass man mitspielen kann, wird es zum Spiel, würde ich sagen.“ (Transkription zu Forschungsgespräch 2 vom 09.08.2017, zwischen 00.39.34 und 00.40.38.)

Der kurze Umriss dieses Forschungsfeldes zeigt, wie mir das Denken und Verorten des eigenen Handelns im und als Spiel immer wieder begegnete. Kulturwissenschaftliche Theorien zum Thema halfen mir dabei, meine Erhebung anzupassen und die gewonnenen Daten zu ordnen. Neben dem Untersuchen von Strukturelementen des Spiels, wie etwa Einfluss auf Raum und Zeit, Momente der Mimesis oder Dimensionen der Performativität, Imagination oder des Bildens und Stärkens einer Gemeinschaft (Dippel 2021: 5–24), wurde besonders das Moment der Subversion schnell zu meinem Hauptinteresse. In der Analyse machte ich das Argument stark, das Drachengame als einen liminoiden Raum zu verstehen (Turner 1995: 7–95), der sich durch seine in ihm geltenden Regeln auf den ersten Blick vom Alltag der Akteur*innen abzugrenzen scheint. Dabei bleibt bis heute die Frage zu diskutieren, ob es sich bei einem jederzeit über Smartphone und PC zugänglichen Raum, ohne gesetzten Endpunkt – das Game findet auch heute noch statt – wirklich um ein Phänomen handelt, das noch als liminoid bezeichnet werden kann. Neuere technische Gegebenheiten als zur Entstehungszeit des Konzepts verlangen nach einer Aktualisierung.

Ebenso fordert die aufgeworfene Frage nach der Entmenschlichung im Spiel eine Erweiterung im empirischen Zugriff: Kulturwissenschaftliche Spieltheorien bieten ein fruchtbares Analyseraster, um chaotische, unübersichtliche und auf den ersten Blick unlogisch wirkende Phänomene betrachtbar und analysierbar zu machen. Dennoch läuft eine Forschung, die sich nur der Betonung des Regelhaften im Spiel verschreibt, Gefahr, das Potenzial der mitgedachten Zweckbefreiung, die dem Spiel innewohnt, zu verschenken. Die schwere Frage nach dem „Warum“ der Gewalt im Kontext des Drachengames würde, gesetzt den Fall, das untersuchte Geschehen würde als Selbstzweck verstanden, mit einem moralisch vielleicht unzufriedenstellenden, aber durchaus zutreffenden und von ludischen Logiken geprägten „weil es möglich ist“ beantwortet werden. Dadurch wird der Blick frei auf das „Wodurch“ und „Wie“, also die Bedingungen dieses Möglichkeitsraums. In der Analyse der zugrunde liegenden Strukturen kann das Spiel in größeren gesellschaftlichen Zusammenhängen verortet werden. Aber wie lässt sich angemessen über das „Wie“ und „Wodurch“ sprechen, ohne Menschen durch eine sie überwältigende Schilderung von Gewalt von einem informierten Urteil abzuhalten und ohne apologetisch gegenüber der vorgefundenen Gewalt zu sein?

Immer wieder wurde und wird mir, wenn ich die Ergebnisse aus der Forschung mit und zu den Haidern präsentiere oder andere Forschungsarbeiten vorstelle, zurückgemeldet, dass ich über die Themen recht ironisch spräche oder hier und da ein

Witz in meinen Ausführungen vorkomme. Genauso lachen und kichern viele Zuhörende und Mitdenkende schon allein, wenn sie Themengebiete meiner Forschungen genannt bekommen. So sehr ich mich bemühe, immer professioneller und neutral in der Präsentation und dem Umgang mit dem von mir Erlebten zu werden, so sehr erstarkt in mir immer wieder der Gedanke, dass dieses Verhalten und diese Reaktionen vielleicht in den von mir bearbeiteten Feldern selbst angelegt sind. In meiner Forschung habe ich versucht, dieses Phänomen etwa als die „Komik des Absurden“ zu bezeichnen, da auch die Haider immer wieder berichteten, dass sie häufig schmunzeln und lachen müssten, auch wenn sie zugleich Abscheu und nach eigenen Aussagen von Zeit zu Zeit sogar „Ekel“ über ihre eigenen Handlungen oder die Handlungen anderer empfänden. Ein Witz spielt nicht selten mit eigenen Imperfektionen und/oder den Unsicherheiten und Mängeln anderer – ein Lachen wird dann, wie Freud dies festhielt, zum Lachen über (2017: 117). Ähnlich wie im Spiel wird diese Ambiguität auf den ersten Blick verschleiert.

Ein richtig dosierter und gut reflektierter Einsatz von Humor, so postuliere ich daher, ermöglicht gerade erst einen Austausch über emotional aufgeladene und ethisch herausfordernde Themen. Werden kleine Momente der Entlastung und der Annäherung bei gleichzeitiger Wahrung einer emotionalen Distanz als Momente des Erkenntnisgewinns und als Einladungen zur Reflexion ernst genommen, lassen sich Schillers eingangs zitierte Worte analytisch nutzbar machen. Sie verändern jedoch auch, was wir als Menschsein heute verstehen – und wie menschlich das Entmenschlichende offenbar doch ist. Die Entmenschlichung von anderen/des Anderen im Spiel eröffnet eine weitere anthropologische Dimension: Im Spiel (wie in der Komik) findet der Mensch einen Raum, um die Widersprüchlichkeit, die ihn erst menschlich macht, auszudrücken und ihr zu begegnen. Er ist dann „ganz“ Mensch mit allen Facetten des dazugehörenden Fühlens und Handelns von Selbstlosigkeit und Empathie bis zu Boshaftigkeit und Gewalt (auch wenn Schiller an anderen Stellen seiner Werke dieser Deutung widersprechen würde). Indem das Wirken dieser Mechanismen auch im Fühlen und Handeln des*der Forscher*in erkannt wird, lassen sich Brücken schlagen zu anderen Menschen, mit denen sich auf den ersten Blick keine Gemeinsamkeiten feststellen ließen.

Literatur

- Freud, Sigmund. 2017. *Der Witz und seine Beziehung zum Unbewussten: Der Humor*. Frankfurt am Main: Fischer.
- Dippel, Anne. 2021. „Spiel des Wissens. Ludische Annäherungen an digitale Arbeitswelten.“ *Zeitschrift für Volkskunde* 117 (1): 5–24. <https://doi.org/10.31244/zfvk/2021/01.02>.
- Schiller, Friedrich. 1795. „Ueber die ästhetische Erziehung des Menschen“ (2. Teil; 10. bis 16. Brief.). In *Die Horen*, Bd. 1, 2. Stück, hrsg. von Friedrich Schiller, 51–94. Tübingen. Deut-

sches Textarchiv, https://www.deutschestextarchiv.de/schiller_erziehung02_1795/38.
Zugriff 03.03.2024.

Transkription zu Forschungsgespräch 2 vom 09.08.2017, 00.00.00 bis 01.42.48.

Turner, Victor. 1995. *Vom Ritual zum Theater: Der Ernst des menschlichen Spiels*. Frankfurt am
Main: Campus.

<https://doi.org/10.31244/zekw/2024/02.08>

Anca Claudia Prodan

Academic Playfulness or Biography of an Interdisciplinary — A Sketch

The child laughs:

“My wisdom and my love is play!”

The young man sings:

“My play and my wisdom is love!”

The old man is silent:

“My love and my play is wisdom!”

(Blaga 1919)

I was born and I grew up in Romania, where play has been a great inspirational source for writers and an ever-present theme of Romanian literature. Most often associated with childhood, the age of innocence, joy and freedom, play has been placed at the opposite end of work and seriousness, specific to adulthood. Not so, however, for the Romanian philosopher-poet Lucian Blaga, whose short poem *Three Faces* offers a departure point for my own reflections. Published in 1919, Blaga’s meditation – a playful wordplay that plays out the role played by play in the human condition ☺ – invites us to consider that play, while the most important characteristic of childhood, remains present in all ages. Play is equally important to wisdom (or cognition) and love (or affection) and their synthesis makes up life. This view represents a key component of Blaga’s philosophy. “Childhood”, he posits, and I would certainly add playfulness, which goes along with it, “is the heart of all ages”. From this perspective, play turns into a metaphor of existence, a way of being and acting in the world, extending to all areas of life including work, and I will sketch my academic autobiography in support.

Going to school was one of my favourite activities as a child. The drive was an endless curiosity and I was fascinated by simply everything the school had to offer. What a toyshop it was! One thing brought up another and, day in day out, I

was busy discovering . . . like a child, who had just started playing one game when she discovered another. Learning was play just as much as play was learning. To my challenge, I was spoilt for choice but fortunately, I landed in some sort of a disciplinary in-between-ness, which I greatly enjoyed. My witness is a double school specialization in Chemistry-Biology, not of any kind, but topped with a Romanian-English interpreter's certificate . . . a creative solution for my interests in both Linguistics and Natural Sciences. My childlike curiosity, however, seemed limitless and what followed was a radical shift. My witness this time is a double bachelor's degree in Philosophy-Anthropology, not of any kind, but topped with a teaching certificate in Civic Education, and accompanied by a one-year detour in Theatre Directing.

The reader might not be surprised by now that I later chose to specialize in yet another field – Heritage Studies, where in-between-ness is at home – but my father said, “Why are you playing around? You should work!” To my father, as to others, what I was doing was hap-hazarded, mismatching the serious work of an adult, with no itinerary. At times, it felt like playing with fire, I must admit. In-between-ness can mean uncertainty for young academics in institutions structured around disciplines. Yet, nothing was hap-hazarded. Since childhood, one thing naturally led to another, building up slowly a coherent path . . . studying theatre was training in participant observation for a student anthropologist interested in body language; it flew from older interests in linguistics, opened the door to communication studies, and melted into my current research on digital cultural transmission. Academic playfulness has been the glue on my path.

Reflecting on my work through play makes me wonder if the trajectory sketched in the previous lines is uniquely my own or does it resemble that of other researchers. After all, research is similar to a creative play animated by the joy of discovery. What drives us is a childlike curiosity. It makes us adventure into the unknown, despite the risks that may hide at every step, crafting our ways further and further through the academic toyshop of disciplines, theories, approaches, concepts and methods, seeking ways that allow us to play on this game of trial and error called research. Playfulness animates what we do. This reminds me of Michael Jackson's view on human existence as a dynamic interplay between “givenness and choice” (Jackson 2013: 5), which underlies his existential anthropology – a juxtaposition of anthropological work and philosophical thought. Tracing my academic trajectory to its roots, it appears just natural to get to Jackson's work. In-between-ness follows everywhere, so while I anchored my reflections at hand in existential philosophy, I am now winding up with existential anthropology in turn.

“Lifeworld” is one of the concepts I am engaging in my most recent research and Jackson's book with the same title is one key work. It also represents his attempt at an existential anthropology, derived from a critique of an anthropology of the social or cultural that excludes the individual (Jackson 2013: 3–4). After all, the social could

not be grasped without the experience of the individuals making it up. Therefore, for Jackson, any sociological perspective “had to be complemented with an existential perspective that encompassed the role of contingency, playfulness, unpredictability, mystery, and emotion in human life” (14). Jackson’s existential anthropology aligns well with Blaga’s meditation, and they offer fruitful entry points into studying the human condition. They also prompt us to reconsider, in the light of playfulness, not just the lives of our subjects but also our own as researchers, broadening the scope of anthropological work, of the anthropology of work and of the history of anthropology, all together. Most of all, however, playfulness teases our work; in fact, it teases the history of science in general . . . its image as a rational itinerary vanishes and what emerges mirrors the biography of an interdisciplinarian.

Literatur

- Blaga, Lucian. 1919. “Trei fețe.” In *Poemele Luminii. Sibiu: Biroul de Imprimare Cosinzeana*. Translation by Don Eulert and Stefan Avadanei. 1973. *Three faces*. In *Poems of Light*. Bucharest: Minerva Publishing House.
- Jackson, Michael. 2013. *Lifeworlds: Essays in Existential Anthropology*. Chicago, London: The University of Chicago Press. <https://doi.org/10.7208/chicago/9780226923666.001.0001>.

<https://doi.org/10.31244/zekw/2024/02.09>

Alastair Mackie

Creative ethnology as an invitation to play: analysis of a fieldwork-based composition

During the past year I have explored Ullrich Kockel’s challenge of “creative ethnology” (Kockel/McFadyen 2019; Mackie 2024) by converging my interests in ethnography and electronic music. In particular, I built upon his idea that ‘cultivating sympathy, synthesis and synergy between anthropo-/ethnological fieldwork and art at multiple levels of engagement is vital for the continued meaningfulness of anthropology and ethnology as intellectual pursuits’ (Kockel 2011). In this essay I will continue this exploration by analysing the role of play in my “intention, attention and expression” (Gershon 2020) while producing a track which is both sonic art as well as a scholarly piece. For its composition I exclusively used ethnographic field recordings which I recorded for a project on border-crossing trains. The fieldwork was conducted on a train ride from Liège (Belgium) to Maastricht (the Netherlands), and all the recordings are of sounds within the train, as well as in both stations.

The composition can be listened to here:

<https://on.soundcloud.com/Vi8WL7mVNURZDEjEA>

Play as intention

When it comes to intention in music and academia I experience a similar problem: the dichotomy between creation for the sake of production, and doing it for pleasure. My intention in music making has increasingly become the production of a finished product. Similarly, in academia, research for curiosity-induced fun is slowly being overtaken by products, articles, presentations, funding applications, etc.; often with a strategic purpose. I know I am hardly alone in this situation, as well as in the problem that I face within it: that during this continuous production I am getting stuck. I am prone to moments of sitting in front of a (musical or non-musical) keyboard, not knowing what to write. When this happens while making music, my partner advises me to just *play* music: not to try to compose something, or to learn a particular piece. Playing implies a lack of rules (Graeber 2015: 191), and playing (with) music to me means removing the rules of what I need to do to create a finished product. One might thus think that it removes intention completely, but instead I would interpret it as changing my intention from production to play itself, with the purpose of having fun. This process, despite its apparent frivolity quickly becomes lucrative: Inevitably, this change of intention brings results, helping move past the creative block. Play thus becomes an essential part of the creative process.

As an electronic musician, playing music does not necessarily mean playing an instrument in a traditional sense. A large part of electronic music is sound design, where the musician uses synthesisers to shape audio, or in other words to play with sound itself. Synthesis often starts with sound as a basic audio wave, and then provides the musician with tools to make it more intricate. But instead of an electronically produced waveform, a pre-existing audio sample can also function as the basis of the sound a synthesiser produces, which is then called sample-based synthesis and enables us to play with recorded audio. Sampling in music, as opposed to sampling in science, can broadly refer not only to the collection of audio but also the editing of that audio and its use in new compositions. Thus, in music technology, a sampler usually has more functions than simply recording audio: the ability to edit samples in different ways, to play samples like an instrument, to sequence samples (ordering samples in time) and more. The intention of play is therefore often embedded into the sampler itself (Erbe 2022: 25). Might the use of these playful samplers in ethnography then encourage us to apply more play to our academic practice?

Play and attention

The sampler I used for this project is called the Morphagene, developed by the company Make Noise in collaboration with musician and researcher Tom Erbe (Erbe 2022: 25). The Morphagene continuously repeats (loops) segments of recorded audio and offers tools to adjust it, the most basic of which is to change its speed and playback direction. Increasing the speed also increases the pitch of the audio, and decreasing the speed decreases the pitch. Further, it is possible to control the size of the segment being played back, which ranges from the full length of the sample to minuscule. As we can also slide this segment through the sample, we can precisely focus on particular parts of the audio by slowly moving forward or backward through a recording. Summarised, the Morphagene allows the musician to freely cut audio into smaller segments, play these segments forwards and backwards and to change their order, to change speed and pitch, and to overlap different segments. With these tools it becomes possible to play with recorded sound, and to use it to create new sounds.

Whereas other samplers might show the recorded audio's waveform, enabling changes being made with surgical precision, the Morphagene requires the musician to listen to the sound as it is being edited and to follow their intuition while making changes, inviting experimentation. This in itself is a form of cooperative play, a back-and-forth between the musician and the algorithms programmed into the Morphagene (it is a digital instrument after all). When I started working on the track this cooperation was particularly useful, as I did not really know what I was trying to create. Having intention but lacking attention, I arbitrarily put sounds into the Morphagene, used its tools to modify them, and listened to what it produced. Not all of it was usable, but occasionally the Morphagene produced results with a distinct musical flavour. One of these was a standard 3-3-2 rhythm. Having to start somewhere, I used this segment to form a base rhythm and a speed for the track. At that moment, the difficult part was complete, the page was no longer empty, and now it was just a question of building on what I had and filling in the gaps.

For the rest of the piece I continued the process of putting field samples into the Morphagene, playing with them, and then fitting the results into the track. As I progressed, I became more targeted in the sounds I was looking for. Instead of just intuitively fiddling with the Morphagene to see what it would produce, I would purposefully use the Morphagene to search for particular sounds in the field recordings which could fill up holes in the track. Both methods resulted in me listening to the field recordings with a lot more detail than I would ever have applied in my usual process of fieldwork analysis. For example, I listened to the different pitches of the various hums from the engines of the train, and the sounds passing outside the train after a passenger opened the window. Playing with the Morphagene thus guided my attention to elements in the field recordings I otherwise might not have heard.

Playing with expression

The way in which the (edited) sounds are presented in the track are not only a random sequence of sounds which caught my attention, they are also expressed in a way which tells a narrative. To a certain extent this arrangement follows the linearity of the train route, with sounds of the train passing through different stations corresponding to the route itself. But I also wanted to express the feelings I associated with the experiences of the field: build-ups and releases of speed and tension, mechanised transport and moving across borders. The arrangement of field recordings in this way changes them from field recordings to interpretations of the field (affected by my intention and attention), and thus brings them into the realm of fieldnotes. As such, the piece reflects an interpretation of mine of the field, and in this case my play-infused intention and attention toward it.

Expression is “the outward release of something that is a result of producers’ processes of intention and attention” (Gershon 2020: 1166). This applies to scholarly work as much as it does to artistic work. But whereas play might not appear out of place in an artistic approach, this may not be the case in scholarly work. This piece is thus an expression of play, but I also played with expression: A creative sonic fieldnote is unconventional within ethnographic practice, as is the mangling of field recordings. At the very least, playing with expression brings us new perspectives and might reveal to us parts of our fieldwork which we otherwise would not have found. Undeniably, it was also simply fun to do, and “what’s the point if we can’t have fun” (Graeber 2014)? Finally, it may also playfully challenge how we approach our discipline. This brings me back to Kockel’s call for a creative ethnology. Both Kockel (2008) and McFadyen (2018) argue that becoming *undisciplined* plays a central role in creative ethnology: A willingness to question the perceived rules of the discipline (and academia as a whole). Returning to Graeber and his argument linking a lack of rules to play, creative ethnology could thus be interpreted as an invitation to play, or to consciously inject play in our intention, attention and expression.

References

- Erbe, Tom. 2022. “Thirty Years of Sound Hacking: From Freeware to Eurorack.” *Organised Sound* 27 (1): 20–25. <https://doi.org/10.1017/S1355771822000176>.
- Gershon, Walter S. 2020. “Reverberations and Reverb: Sound Possibilities for Narrative, Creativity, and Critique.” *Qualitative Inquiry* 26 (10): 1163–1173. <https://doi.org/10.1177/1077800418807254>.
- Graeber, David. 2014. “What’s the Point If We Can’t Have Fun?” *The Baffler*. Available at: <https://thebaffler.com/salvos/whats-the-point-if-we-cant-have-fun> (Accessed: 17 April 2024).
- Graeber, David. 2015. *The Utopia of Rules: On Technology, Stupidity, and the Secret Joys of Bureaucracy*. New York: Melville House Publishing.

- Kockel, Ullrich. 2008. "Liberating the ethnological imagination." *Ethnologia Europaea* 38: 8–12. <https://doi.org/10.16995/ee.1028>.
- Kockel, Ullrich. 2011. "Morphogenetic Fieldwork and the Ethnologic of Toposophy: Meditation on a Coyote Wandering on Rannoch Moor." In *Beuysian Legacies in Ireland and Beyond: Art, Culture and Politics*, ed. by C.-M. Lerm-Hayes and V. Walters, 195–219. Münster: LIT Verlag.
- Kockel, Ullrich and Mairi McFadyen. 2019. "On the Carrying Stream into the European Mountain: Roots and Routes of Creative (Scottish) Ethnology." *Anuac* 8 (2): 189–211.
- Mackie, Alastair. 2024. "On Cultivating Sound: Sampling, Morphogenesis, and a Creative Sonic Ethnography." In *Heimatkunde: Explorations of Place and Belonging*, ed. by M. Nic Craith, K. Strani and A. Mackie, 264–275. Münster: LIT Verlag. <https://doi.org/10.4324/9781003189756-21>.
- McFadyen, Mairi. 2018. "Expressing the Earth: Towards a Geopoetic Creative Ethnology." Mairi McFadyen. Available at: <http://www.mairimcfadyen.scot/blog/2018/4/11/geopoetic-creative-ethnology>.

<https://doi.org/10.31244/zekw/2024/02.10>