

Digitalisierung – Erzählen von einer Zäsur

21. – 23. Jänner 2021, Universität Innsbruck

Die Datenbank-Erzählung als eine Form digitaler Narration

Petra Missomelius



Aufbau

Präliminarien

Kulturelle Ebenen von Digitalität

Explizite Datenbank-Erzählung

Implizite Datenbank-Erzählung

Thesen

Diskussion der Thesen/Herangehensweise

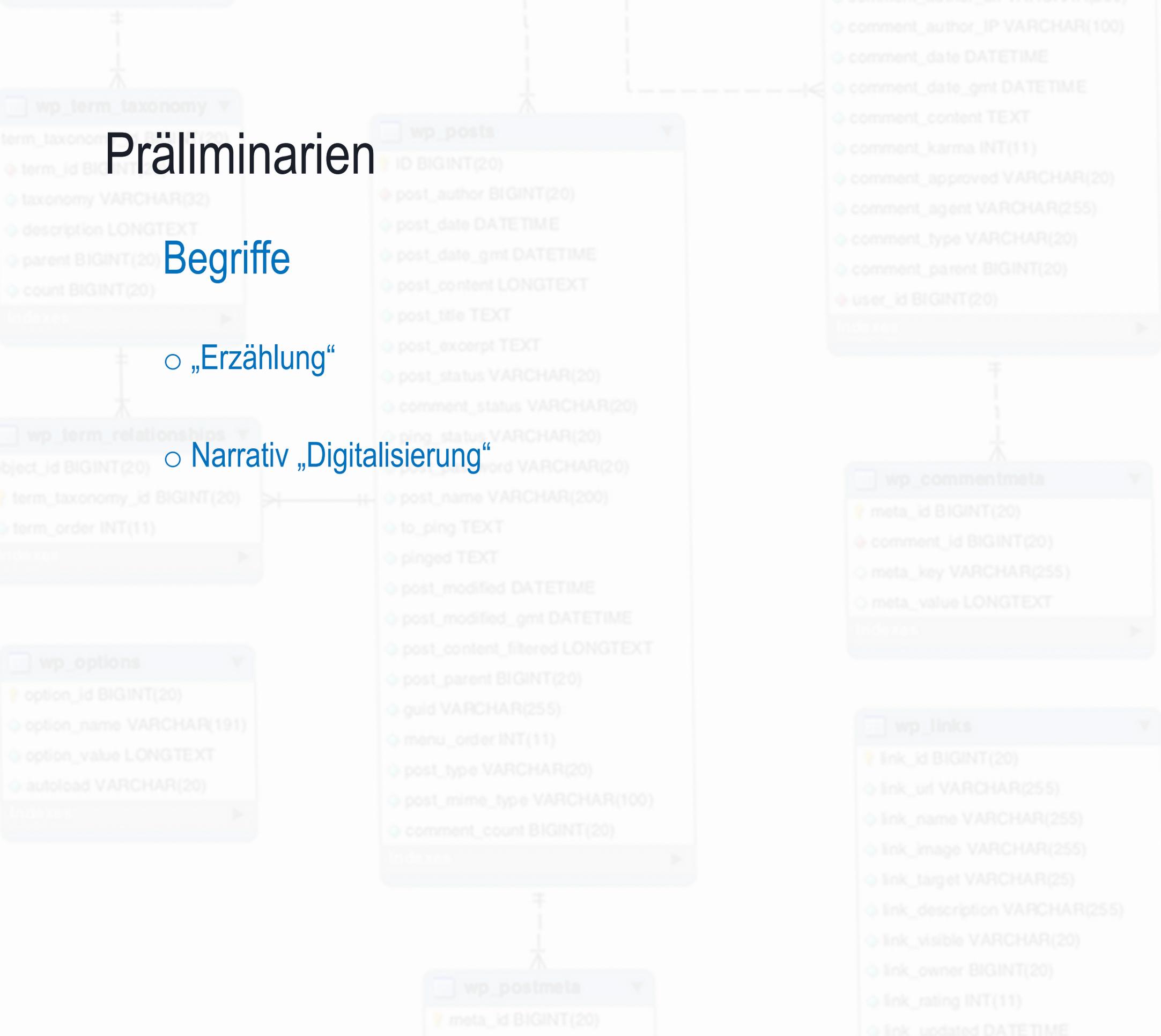


Präliminarien

Begriffe

○ „Erzählung“

○ Narrativ „Digitalisierung“



Das Narrativ „Digitalisierung“



Medienwissenschaftlicher Blick auf Digitalität

SOZIALISATION

SELBSTBILD

SELBSTWIRKSAMKEIT

WELTBILD

WERTE

PRAKTIKEN

INTUITIV UND UNREFLEKTIERT



ENTSCHEIDUNGSFINDUNG
HANDLUNGSLEITENDE WERTE

BILDUNG

MEDIALE SPRACHE

001000111 materielle Grundlage 001
00101 System / Prozessierung 11010101
0101011000111010110 mediale Logik 10101
010010001 Einschreibungen 01001 Interessen
01110101001100 (Nutzung, offen/proprietär,
ökonom. Verknüpfungen etc...) 011101010110
110000101011101 Genese 101110101000101101
10101000101 Produktionsbedingungen 0111001
legt Funktionsumfang fest 010101010010010011
000011 Struktur, Code, Algorithmus 1001
1000100100 Was geht /was nicht?
1100010 Leerstellen 1000100

ENKULTURATION

TECHNO-
RATIONALITÄT
GESTALTET WELT

ORDNUNGEN

SYSTEMATISIERUNG

STANDARDISIERUNG

Technische Merkmale des Binären

Abstraktion
 Formalisierung
 Skalierung
 Vernetzung
 Modularität
 Prozessierbarkeit



Input



Erfassen/Aufnehmen
 z.B. Sensorik, Eingabe, Scan, QR-Code, Foto, Messung

Abstraktion

Prozessieren



Prozessieren
 Per Software, Algorithmus, kann auch Übertragung/Weiterleitung von Daten sein

Transformation 1
 via Algorithmen
 mathematische Transformationen, d. h. Umformungsregeln

Entscheidung

Output



Ausgabeformat (menschlesbar)
 Formatiert
 Text/Bild/Ton/Zahlen/Signale etc.
 Entsprechend Wahrnehmungs- oder weitere Bearbeitungslogik

Transformation 2
 via Algorithmen
 mathematische Transformationen, d. h. Umformungsregeln



Z. B. über Mensch als Feedback-Schleife = Kontinuum bzw. Mensch als unwägbare Stelle (Ein- und Ausklinken aus dem Prozessablauf)
 Je nach Konzept auch ohne Mensch möglich

Fließen
 Zirkulierende Zeichen/systeme
 Kybernetisches Feedback-System



V
a
k
a
n
z

Funktionsschema und Abstraktions- bzw. Transformations-Ebenen über welche sich die Vakanz des Digitalen erstreckt (eigene Darstellungen)

Kulturelle Ebene

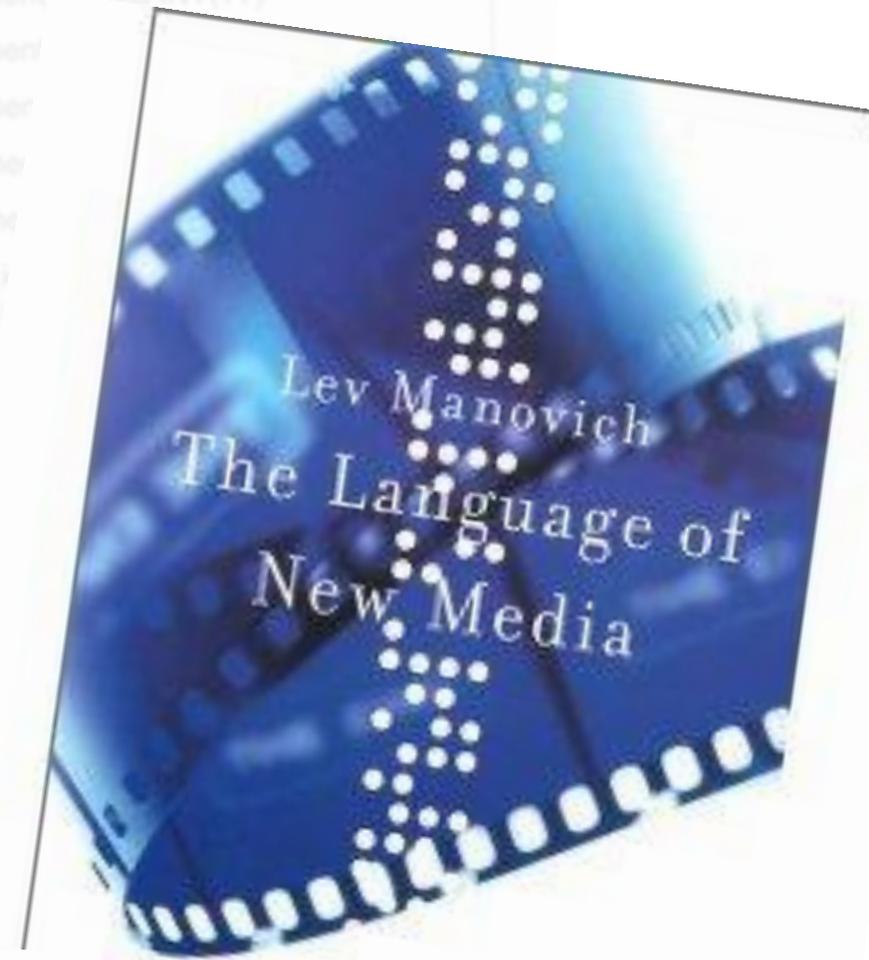
**Kulturelle
Bedeutsamkeiten
in einer binären
Welt**

Öffnung
Vielfalt
Verantwortung
Berechenbarkeit
Bedeutung



Sinneffekte
Sinnstiftung
Orientierung
Werte
Ethik
-> „Valenz“

Lev Manovich: Die Datenbank als symbolische Form



Markus Burkhardt: Datenbank als Teil der Techno-Logik der Digitalität

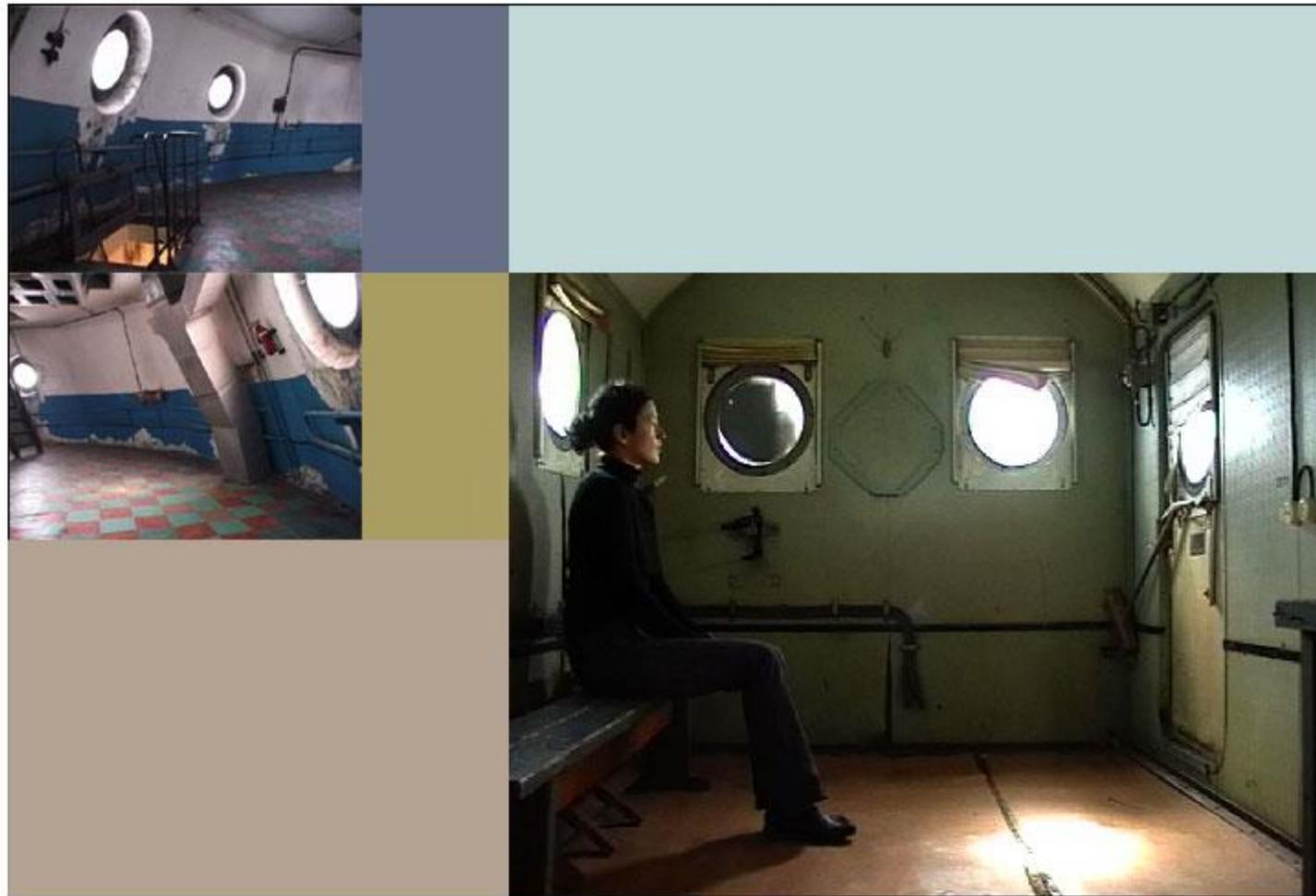
Datenbank-Erzählungen Beispiel I: Timecode



Mike Figgis, USA, 2000

<https://vimeo.com/481415167>

Datenbank-Erzählungen Beispiel II: Soft Cinema



mission to earth

Lev Manovich, USA, 2002-2005

<https://vimeo.com/44602928>

These 1

Neben der expliziten Datenbank-Erzählung als künstlerische Form ist in der populärkulturellen Nutzung festzustellen, dass sich implizite Datenbank-Erzählungen durch Nutzungspraktiken konstituieren.

Deutlich z. B. in Rezeption von Social Media Inhalten (youtube, twitter, tiktok, instagram etc.)

Ansammlung und Mashup von Mikronarrativen

Verbindung der Elemente erst durch Nutzung (Lesarten etc.)

Autorschaft: Nutzende und Algorithmen

Algorithmen aktiv prozessbeteiligt

Anteile an Weltbildkonstruktion (Filterblasen etc.)

These 2

Die implizite Datenbank-Erzählung, die durch Nutzungspraktiken entsteht, ist auch Teil medialer Selbsterzählungen.

„Zusammenhangserwartungen setzen keinen fiktiven Raum fest, sondern entstehen durch die vernetzten, informationsintensiven Wechselwirkungen von Selbsterzählungen.“ (Manfred Faßler, 2008)

Selbstinszenierung (social media)

Teil von Identitätsbildung und –performanz (Ramón Reichert)

These 3

Diese Form der impliziten Datenbank-Erzählung entgegnet Vakanz der Digitalität mit der Wissensform der Erzählung zur Herstellung von Sinneffekten.

Erzählung

Vergleichbar dem objet trouvé der Medienrezeption innerhalb Medienkulturen des Digitalen. Mehr oder weniger bewusst.

Prozesse der Sinngebung und des Knüpfens von Zusammenhängen („Gesichter in Steinen“)?

„Anwesenheitsgesten“ des Menschen gegenüber Datenbankinformation.

„Wissensform“ Erzählung als Entgegnung zur „Vakanz“ des Binären



Micha L. Rieser. Fontaine von Marcel Duchamp 1917. Nachbau, Musee Maillol, Paris, France.

Thesen zur Diskussion

These 1

Neben der expliziten Datenbank-Erzählung als künstlerische Form ist in der populärkulturellen Nutzung festzustellen, dass sich implizite Datenbank-Erzählungen durch Nutzungspraktiken konstituieren.

These 2

Die implizite Datenbank-Erzählung, die durch Nutzungspraktiken entsteht, ist auch Teil medialer Selbsterzählungen.

These 3

Diese Form der impliziten Datenbank-Erzählung entgegnet Vakanz der Digitalität mit der Wissensform der Erzählung zur Herstellung von Sinneffekten.

Fazit

„Digitalisierung“

Digitalität ist besonders hinsichtlich sich etablierender Praktiken und kultureller Formen im Zusammenhang mit den Möglichkeiten und Nutzungen der Technologien (& damit einhergehender Selbst- und Weltbilder) zu reflektieren. Erst diese Perspektive eröffnet gesellschaftliche Horizonte (Umbrüche, welche z. B. mit einer Veränderung von Werten einher gehen) und sich ergebende Desiderate, welche evtl. auf technischer Ebene sinnvoll lösbar sein könnten.

-> Es bedarf eines dahingehend informierten öffentlichen gesellschaftlichen Diskurses um Technologie-Entwicklung unter Beteiligung aller (Bildung).

Literatur

Markus Burkhardt (2015): Digitale Datenbanken.

Manfred Fassler (2008): Communities of Projects oder: Die Große Welt der kleinen Erzählungen. In: Gächter et al. (Hg.) Erzählen – Reflexionen im Zeitalter der Digitalisierung.

Lev Manovich (2001): The Language of New Media.

Hartmut Winkler (1991): Switching – Zapping. Ein Text zum Thema und ein parallellaufendes Unterhaltungsprogramm.

Ramón Reichert (2008): Das narrative Selbst. Erzählökonomie im Web 2.0. In: Gächter et al. (Hg.) Erzählen – Reflexionen im Zeitalter der Digitalisierung.

Petra Missomelius (April 2021): Bildung – Medien – Mensch: Mündigkeit im Digitalen. Vandenhoeck & Ruprecht Verlag (open access Publikation).

Petra Missomelius (2008): Fenster, Gitter und Geflechte: digitale Technik in der Postproduktion. In: Karl Prümm et al. (Hg.): Abschied vom Zelluloid. Beiträge zur Geschichte und Poetik des Videobildes.

Söke Dinkla (2001): Das flottierende Werk. Zum Entstehen einer neuen künstlerischen Organisationsform. In: Gendolla et al. (Hg.): Formen interaktiver Medienkunst.

Besten Dank!

petra.missomelius@uibk.ac.at

