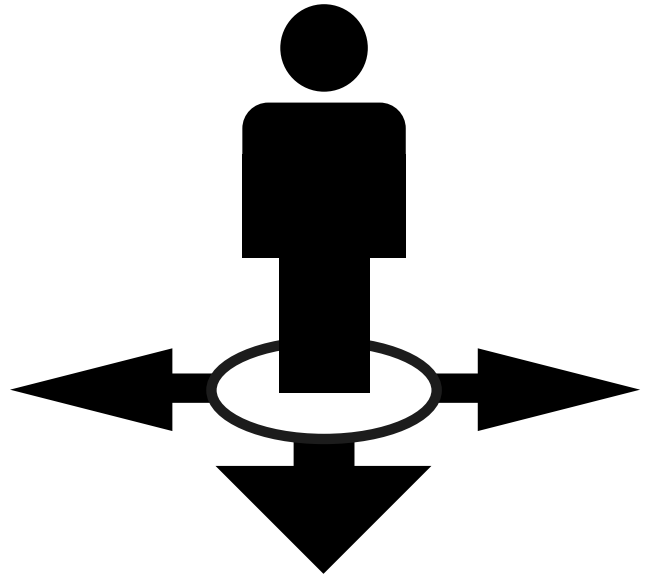


Augmented Space Multiple

Sibylle Künzler



Im wissenschaftlichen Diskurs zeichnet es sich langsam ab: Der Zenit des Hypes um das Digitale ist bereits überschritten. Dies bedeutet aber kein Zurück zum physischen Raum, sondern eine Verschiebung hin zu vielfältigen topologischen Raumrelationen. Herkömmliche Dichotomien wie «real – virtuell» oder «digital – physisch» reichen als Kategorien nicht mehr aus. Denn das Digitale hat sich ausdifferenziert und ist längst in die Körpertechniken und in unsere Wahrnehmung sedimentiert.

Eine Frau schlendert die Möhrlistrasse hinunter, bleibt bei der Nr. 24 stehen und blickt zum Haus. Gerne würde sie auf die Blümlisalpstrasse dahinter springen, um die Gebäuderückseite zu sehen. Auf ihrem Smartphone öffnet sie Google Street View. Aber diese Strassenansicht kann nicht abgerufen werden – auch dann nicht, wenn die Frau ihr Mobile reflexartig zu bewegen beginnt und sich schliesslich selbst um ihre Achse dreht.

Um was für ein Raumarrangement handelt es sich bei dieser in meinem Feldtagebuch beschriebenen Szene? Was genau ist «digital» an digitalen Räumen und wie können sie erforscht werden? Solche Fragen habe ich in meiner Forschungsarbeit «Exploring Shifting Topologies» kritisch reflektiert. Ausgehend von transduktiven Touren durch Google Maps – und darüber hinaus – wurde das Raumkonzept des Augmented Space neu gefasst.

Digitale Räume?

In den letzten Jahren ist das Interesse an digitalen Räumen deutlich gestiegen. Eine Ursache dafür sind nicht zuletzt Onlinenavigationstools wie Google Maps und Street View. Als diese Tools vor etwa zehn Jahren aufkamen, be-

richteten Zeitungsartikel noch primär vom «virtuellen Spaziergang»¹ in den Street-View-Panoramen; Stimmen aus den Kulturwissenschaften hingegen verkündeten zeitgleich ein neues, «navigatorisches» Mapping-Verständnis, das die Vorstellung von Karten als Abbilder eines vermeintlich realen Raums ablöse und uns auf gefährliches Terrain («risky territory») treten lasse: Auf diese Karten blickt man nicht nur, man loggt sich in sie ein und ordnet verschiedene aufeinander folgende Wegmarken entlang einer Entwicklungsbahn an («to align several successive signposts along a trajectory»)².

Folgt man diesen Anordnungen (Alignments) am Beispiel von Google Maps und Street View, eröffnen sich fortlaufend sich transformierende Raumtopologien aus Myriaden unterschiedlicher Wegmodalitäten und Verknüpfungstypen: Diese Wege können beispielsweise in den visualisierten Bildraum der Street-View-Panoramen führen, aber auch aus einer sequenziellen Handlungsabfolge mit diesen Navigationstools entstehen, etwa wenn nach einer Adresse gesucht wird. Ebenso gehen sie aber auch quer durch die Bildschirme, Smartphones, Panoramabilder und Strassen und können sogar an Orte führen, die bisher nicht als digital bezeichnet worden wären. Das medientechnische Arrangement ist als Körperwissen in unserer Raumwahrnehmung und -praxis sedimentiert. Einmal hindurchgegangen, ist die Wahrneh-

- 1 Schuppisser, Raffael: Spaziergang am Bildschirm, in: Neue Zürcher Zeitung, 23.08.2009, www.nzz.ch/aktuell/startseite/spaziergang-am-bildschirm-1.3394717, (04.09.2014).
- 2 November, Camacho-Hübner, Latour (2010), S. 586.

mung «technologieimprägniert»³. Die Zoombewegung von Zeigefinger und Daumen beispielsweise ist zu einer derart selbstverständlichen Raumpraxis und Körpertechnik geworden, dass sie – wie beobachtet – von Kindern sogar an der Glasscheibe des Zoo-Aquariums anzuwenden versucht wird. Das Digitale steckt hier tatsächlich in den Fingern. In, mit und durch – es gibt auch weitere Modalitäten – beschreiben also jeweils eine ganz andere Anordnung digitaler Räume, als wir sie gemeinhin verstehen: Die digitalen Räume, obschon ontologisch sehr unterschiedlich, treten gleichzeitig nebeneinander auf, durchqueren sich oder wirken relational aufeinander ein. Diese Raumtopologie wird als multiples, flüchtiges und äusserst zufallsbestimmtes Weggeflecht erfahrbar.

Auch ein solches Raumkonzept ist in seinem Kontext zu verstehen: Es knüpft an die topologische Raumwende an und steht im Zeichen einer Transformation des Digitalen hin zu einem augmentiert-multisensorischen Prinzip.

Raumtheoretische Horizonte

In den Kulturwissenschaften gab es seit den 1980er-Jahren drei Raumwenden (Turns): den Spatial, den Topographical und den Topological Turn. Mit dem Spatial Turn wollte unter anderen der amerikanische Humangeograf Edward Soja «Raum» nicht als Gegenstandsbereich, sondern als Analysekatgorie verstehen. Kennzeichnend für diese Raumwende ist also die Zurückweisung einer banalen Auffassung von «Raum» als (territorialem) Container oder Behälter zugunsten des Konzepts eines relationalen Ordnungsraums.⁴ Im deutschsprachigen Wissenschaftsdiskurs wiesen Julia Lossau und Roland Lippuner jedoch darauf hin, dass selbst in Spatial-Turn-Studien mit «Raum» implizit doch oftmals der physische, vermeintlich reale Raum gemeint war.⁵ Auch bei der massgeblich von der Literaturwissenschaftlerin Sigrid Weigel formulierten topografischen Wende – als Sub-Strömung des Spatial Turn und als Antwort auf die Kritik an ihm – bleibt mit der Fokussierung auf Raumrepräsentationen die Idee eines physischen Raums zum Teil bestehen. Der Begriff Repräsentation – selbst wenn er als «Re-Präsentation» konzeptualisiert wird – impliziert gewissermassen eine prä-existente Entität, hier ein materieller Raum, als Referent der Beschreibungen, Bilder oder Karten.

3 Zimmerli, Walther Ch. (1997): Technologie als Kultur, Hildesheim, zit. nach Hengartner, Thomas (2012): Kultur – Technik – Alltag. Technikforschung als Alltagskulturforchung, in: Schweizerisches Archiv für Volkskunde 108, S. 117–139, hier S. 120.

4 Vgl. u.a. Läßle, Dieter (1991): Essay über den Raum. Für ein geschichtswissenschaftliches Raumkonzept, in: Häussermann, Hartmut (Hg.): Stadt und Raum. Soziologische Analysen, Pfaffenweiler, S. 157–207, hier S. 188–189.

5 Lippuner, Roland und Julia Lossau (2004): In der Raumfalle. Eine Kritik des Spatial Turn in den Sozialwissenschaften, Bielefeld, S. 47–64.

Im Gegensatz zum anhaltend prominenten Spatial Turn kommt den anderen beiden Wenden keine vergleichbare Aufmerksamkeit zu. Ebenso wird die Kritik am Spatial Turn kaum berücksichtigt. Für die Analyse digitaler Räume ist es allerdings bedeutsam, dass die Ansätze der ersten beiden Raumwenden zu wenig deutlich mit dem Konzept des physischen Raums zu brechen vermochten. Wenngleich es bei Google Maps und Street View zunächst nahezuliegen scheint, diese topografisch zu erforschen, so erweist sich doch der von Stephan Günzel in der deutschsprachigen Raumtheorie propagierte Topological Turn als besser anschlussfähig.⁶

Das Konzept der Topologie betont das Relationale. Bei digitalen Räumen werden dadurch jegliche Alignments relevant – beispielsweise von Bangladeschs Strassen, zum Pixel, zum Street-View-Panorama, zum stilisierten Cursor-Männchen «Pegman», zur Computermaus, zur Hand, zum Kaffeegeruch in der Nase, zum gezückten Taschentuch. In der Studie «Exploring Shifting Topologies» wurde das topologische Raumkonzept um eine akteurszentrierte, praxeologische Perspektive ergänzt: Ziel war es, die Möbiusschleife aus der Sicht der Ameise zu verstehen, die multiple Topologie von der wahrnehmenden Forscherin ausgehend wegräumlich zu erforschen. Gewinnbringend ist diese Zugangsweise, weil sie wirkmächtige Transformationen gegenwärtiger Raumwahrnehmungsweisen freilegt, die mittels herkömmlicher Dichotomien wie «real – virtuell» oder «digital – physisch» nicht beschrieben worden wären.

Transformationen des Digitalen

Was als «digital» gefasst wird, hat eine Geschichte. In den letzten Jahren zeichnete sich sowohl in der technologischen Entwicklung wie in den kulturwissenschaftlichen Diskursen ein Wandel vom virtuell-visuellen zum augmentiert-multisensorischen Prinzip des Digitalen ab. Wenngleich Pioniere der Informatik bereits seit Beginn der 1990er-Jahre anhand von Konzepten wie Ubiquitous Computing, Locative Media oder Mixed Reality eine stärker in die Umgebung eingebettete Computertechnologie beschrieben, so standen in der öffentlichen Wahrnehmung diese Ansätze noch lange im Schatten des sogenannten Cyberspace. Populäre Romane wie «Neuromancer» oder Filme wie «Matrix» zeichneten besagten Datenraum als Virtual Reality, als virtuellen Raum im Computer. Das Virtuelle wurde dabei zumeist als körperlos beschrieben: Durch Immersion tauchen die Userinnen und User visuell in einen scheinbar unechten Raum hinter dem Bildschirm ein. Die Philosophin Sybille Krämer ist eine der wenigen, die darauf hingewiesen haben, dass der Körper bei der Computernutzung aber keineswegs verschwindet und vielmehr eine beidseitig durchlässige «elektronische Nabel-

6 Günzel (2007).

Résumé

Dans le discours scientifique, il devient peu à peu évident que le climax du buzz autour du numérique est déjà derrière nous. Pour autant, il n'est pas question d'un retour à l'espace physique, mais d'un glissement vers des relations spatiales topologiques multiples. Les dichotomies traditionnelles telles que « réel – virtuel » ou « numérique – physique » ne sont plus des catégories suffisantes. Sur la base de la thèse de doctorat « Exploring Shifting Topologies » (en cours de publication), ce texte traite, dans une perspective d'études culturelles, de nouvelles approches pour une meilleure compréhension des espaces numériques, car ce que l'on entend par là a subi des changements et une différenciation majeurs ces dernières années. Ceci est également confirmé par une analyse approfondie de Google Maps et Street View: les topologies des espaces numériques s'étendent au-delà de ces plateformes. Des concepts d'espace tels que celui de l'espace augmenté seraient donc plus adaptés. En suivant les chemins dans, avec, à travers ou au-delà de Google Maps, il est devenu évident, cependant, qu'au lieu d'un espace unique, nous sommes bien davantage en présence des arrangements du numérique les plus divers et que d'autres dispositions spatiales se constituent en conséquence. L'outil heuristique qui prend en compte la diversité des espaces numériques est multiple et appelle la remise en question de concepts théoriques isolés du numérique et des espaces digitaux.

schnur»⁷ zwischen Userin beziehungsweise User und Avatar vorhanden sei. Das Virtuelle ist somit immer eine körperliche Erfahrung, die «über das Auge hinausgeht».⁸ In der Computerentwicklung ist komplementär dazu von einer «Rückkehr des Sensorischen» die Rede.⁹ Vor diesem technisch-konzeptionellen Hintergrund wird anstelle von Immersion Transduktion zentral: Die Wege der Wahrnehmung sind äusserst zufallsbestimmt und alle Verknüpfungen bedeutsam. Die Wahrnehmung führt durch das medientechnische Arrangement und umgekehrt wird der Augmented Space wegräum-

lich, das heisst durch dieses Alignment wahrnehmbar. Diese Verknüpfungswege bleiben als körperliches Raumwissen präsent.¹⁰

Das Konzept des Augmented Space ist in den Kultur- und Medienwissenschaften stark mit dem Namen Lev Manovich verknüpft: Manovich will damit ein neues, hybrid-digitales Raumkonzept des erweiterten Raums beschreiben und hebt seinerseits die Wahrnehmung als wichtige Perspektive hervor. Manovich gibt jedoch trotzdem den Medien den Vorrang und versteht Erweiterung als eine Überlagerung des physischen Raums durch dynamische Daten («overlaying the physical space with the dynamic data»)¹¹ Er hält somit ein Zweiraumdenken – eine Trennung zwischen einer physischen Umgebung und einer Sphäre der Datenzirkulation – aufrecht. Es gilt aber auch bei digitalen Räumen, nicht in die «Raumfalle» zu tappen und stets zu reflektieren, ob nicht erneut konventionelle Raummodelle und zu enge Begriffscontainer geschaffen werden. Damit sich gegenwärtige Phänomene adäquat erfassen lassen, muss das begriffliche Instrumentarium qualitativ neu arrangiert werden – weder digital noch analog noch hybrid, sondern beyond. Anstatt den Begriff «digital» zu verwenden, bietet es sich vielleicht eher an, von Datenbanken, von Körpertechniken oder von Verknüpfungstypen zu sprechen.

Transduktive Touren in, mit, durch

Es ist also gewinnbringend, diese beiden Diskursstränge einer akteurszentrierten Variante der Topologie und die Hinwendung zum augmentierten-multisensorischen Prinzip, welches schliesslich auch das «Beyond» auf den Plan ruft, zusammenzuführen und damit den Augmented Space als multiple, im «Doing» hergestellte Topologie zu verstehen. Es zeigt sich dadurch, dass auch die zur Beschreibung des Augmented Space verwendeten Medien-, Technik-, Raum-, Bild- und Wahrnehmungsbegriffe sich relational bedingen: Ein enger Medienbegriff, der diese als technische Endgeräte wie Smartphone oder Computer fasst, führt eher dazu, von einem virtuellen Behälterraum oder von einem virtuellen und einem realen Raum auszugehen. Gereist wird dann entweder in Street View, im visualisierten Bildraum im Computer oder es wird mit den Navigations-Tools gearbeitet, beispielsweise, wenn Userinnen und User Panoramabilder mit der Situation vor Ort abgleichen. Werden hingegen bewusst weite Begriffstopologien für die Analyse gewählt, tritt eher das Multiple hervor und es rücken auch Orte in den analytischen Fokus, die mit einem herkömmlichen Begriffs-

7 Krämer, Sybille (2002): Verschwindet der Körper? Ein Kommentar zu computererzeugten Räumen, in: Marsch, Rudolf und Niels Werber (Hg.): Raum – Wissen – Macht, Frankfurt a. M., S. 49–68, hier S. 53.

8 Bendix, Regina (2006): Was über das Auge hinausgeht. Zur Rolle der Sinne in der ethnographischen Forschung, in: Schweizerisches Archiv für Volkskunde 102, S. 71–84.

9 Hornecker, Eva (2008): Die Rückkehr des Sensorischen: Tangible Interfaces und Tangible Interaction, in: Hellige, Hans Dieter (Hg.): Mensch-Computer-Interface. Zur Geschichte und Zukunft der Computerbedienung, Bielefeld, S. 235–256.

10 Künzler, Sibylle (2015): Transduktion. Ein möglicher Erkenntnismodus zur Erforschung multisensorischer Praxis und augmentierter Kinästhetik? Referat im Rahmen des 40. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Volkskunde, Zürich.

11 Manovich, Lev (2006): The Poetics of Augmented Space, in: Visual Communication 5,2, S. 219–240.

werkzeug nicht als digital beschrieben würden («arbitrary locations»)¹². Gegenwärtige Raumphänomene sind stark vom augmentiert-multisensorischen Prinzip des Digitalen geprägt: Die eingangs beschriebene Körperdrehung der Frau ist dann als Signpost im Modus des durch zu verstehen und damit genauso – oder eben genau anders – digital wie ein Code in Googles Programmskripten. Im wissenschaftlichen Diskurs beginnt es sich abzuzeichnen: Der Zenit des Hypes um das Digitale ist bereits überschritten. Dies bedeutet nun aber kein Zurück zum physischen Raum, sondern einen Shift in unzählbare topologische Raumrelationen: Nicht für alle Wege digitaler Räume gelten dieselben Kategorien – Augmented Space Multiple. Diese Erkenntnis fordert dazu auf, in Forschungsarbeiten zu aktuellen Raumphänomenen genauer «hinzuzoomen» und Digitales und Raumrelationen partikulärer und situativ aus dem jeweiligen Feld- und Forschungskontext heraus immer wieder neu und in ihrer Vielfältigkeit, ja sogar Zufallsbestimmtheit, zu reflektieren.

●

Literatur

- Günzel, Stephan (2007): Raum – Topographie – Topologie, in: Ebd (Hg.): Topologie. Zur Raumbeschreibung in den Kultur- und Medienwissenschaften, Bielefeld, S. 13–29.
- Mol, Annemarie (1999): Ontological Politics. A Word and Some Questions, in: The Sociological Review 47, S1, S. 74–89.
- November, Valérie, Eduardo Camacho-Hübner und Bruno Latour (2010): Entering a Risky Territory: Space in the Age of Digital Navigation, in: Environment and Planning D: Society and Space 28, 4, S. 581–599.

DOI

10.5281/zenodo.3538855

Zur Autorin

Sibylle Künzler ist Oberassistentin am Seminar für Kulturwissenschaft und Europäische Ethnologie der Universität Basel. Ihre Doktorarbeit «Exploring Shifting Topologies» (im Erscheinen) verfasste sie am Institut für Sozialanthropologie und empirische Kulturwissenschaft der Universität Zürich. In ihrem aktuellen Forschungsprojekt befasst sie sich mit gegenwärtigen Transformationen der Hochschullehre im Spannungsfeld von spielerisch-künstlerischen Formaten, Anwendungsorientierung und der Einführung digitaler Lernstrategien.



12 Candea, Matei (2007): Arbitrary Locations. In: Defence of the Bounded Field-Site, in: The Journal of the Royal Anthropological Institute 13,1, S. 167–184.