

Transformation medialer Artefakte

Tech talk. Einblicke in die digitale Transformation
Öffentliche Ringvorlesung des Interdisziplinären Zentrums
für Digitale Geistes- und Sozialwissenschaften
Wintersemester 2019/2020

Prof. Dr. Svenja Hagenhoff
Friedrich-Alexander Universität Erlangen-Nürnberg
Institut für Buchwissenschaft



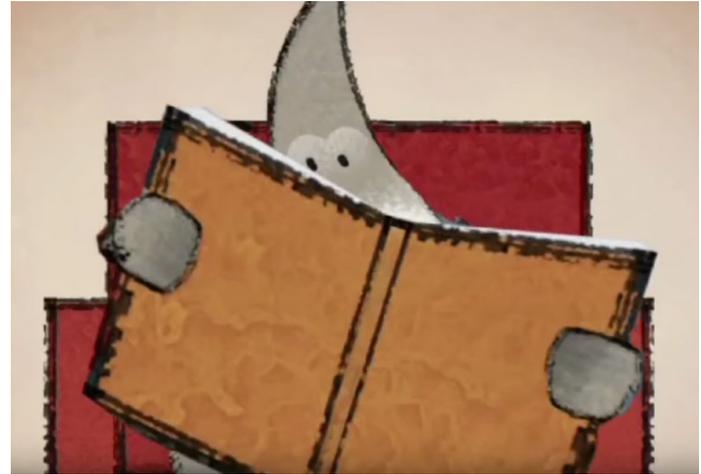
Gliederung

1. Typische Zuschreibungen
2. Schrift- und Lesemedien als Artefakte
3. Analyseebene 1: Ganzes Artefakt
4. Analyseebene 2: Inhaltstragende Einheit
5. Analyseebene 3: Modalität
6. Synopse

Das ist ein ...



... ein Buch!



Smith, Lane: Das ist ein Buch. München 2017.

Lesemedien als objektivierte, materielle Entitäten

- Medien werden anhand ihrer materiellen Eigenschaften und aus gewohnten Beobachtungsfällen heraus erfasst, beschrieben & typisiert:
 - Buch = Codex, enthält Buchstaben (= Schrift)
 - Lesen = Buchlesen = »richtiges« Lesen
- Veränderung der Eigenschaften werden häufig in Verlustszenarien diskutiert

Verlustszenario »Untergang der Schriftkultur«

Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung, 25.05.2014, Nr. 21, S. 2

Nur noch Analphabeten

Die Welt von morgen braucht keine Menschen mehr, die lesen oder schreiben können. Das Ende der Schriftkultur hat längst begonnen.

Gedruckt in Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung, 25.05.2014, S. 2

Das Ende der Schriftlichkeit schadet uns

Wir entwickeln uns zu einer Post-Schrift-Gesellschaft. In Zeiten von Emojis, Memes und Snaps wird Text zunehmend unwichtig. Damit verlieren wir eine ganze Tradition und steuern auf eine Trivialkultur zu.

von Adrian Lobe / 15.6.2018

Gedruckt in NZZ am Sonntag 17. 06. 2018, S. 62

Verlustszenario »Untergang der Schriftkultur«

FAZ, 5.01.2018



„Ich bin froh, dass die Kinder endlich mal eine gute
Höhlenwand lesen.“

Verlustszenario »Untergang der Buchkultur«

»If by books you are to be understood as referring to our innumerable collections of paper, printed, sewed, and bound in a cover announcing the title of the work, I own to you frankly that I do not believe [...] that Gutenberg's invention can do otherwise than sooner or later fall into desuetude as a means of current interpretation of our mental products. [...] printing, [...], is, in my opinion, threatened with death by the various devices [...] which have lately been invented, and which little by little will go on to perfection.«

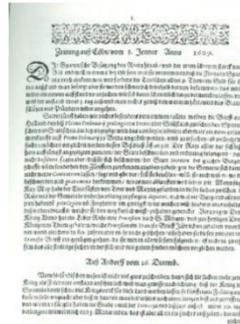
Uzanne, Octave: The End of Books. In: Scribner's Magazine 16 (1894), pp 221-231.

Gliederung

1. Typische Zuschreibungen
- 2. Schrift- und Lesemedien als Artefakte**
3. Analyseebene 1: Ganzes Artefakt
4. Analyseebene 2: Inhaltstragende Einheit
5. Analyseebene 3: Modalität
6. Synopse

Kleine Artefaktologie, evolutionär

>Zeitung<



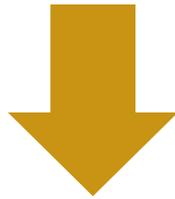
>Buch<



- Äußere Formen sind nicht sakrosankt und sie sind nicht »typisch«
- Sie sind zeit-, orts-, funktions-, kultur- und technologiebedingt
- Sie sind einerseits akzidentiell, andererseits gestaltbar

Schrift- und Lesemedien als »interaktive Systeme«

Müssen ihren kommunikativen Zweck
erfüllen:
Ermöglichen der Sinnentnahme



Rezeptionsobjekt

Müssen ihren Nutzungszweck
erfüllen:
Ermöglichen der Bedienbarkeit
Erfüllen der funktionalen Anforderungen



Nutzungsobjekt

Gliederung

1. Typische Zuschreibungen
2. Schrift- und Lesemedien als Artefakte
- 3. Analyseebene 1: Ganzes Artefakt**
4. Analyseebene 2: Inhaltstragende Einheit
5. Analyseebene 3: Modalität
6. Synopse

Digitale Medien sind flach!

»Formerly physical-material properties and possible uses of a three-dimensional, codex-shaped object must be transformed both into software functionality and into a digital, two-dimensional surface with clickability, e.g. setting bookmarks, opening pages, tearing pages out, taking notes.«

Hagenhoff/Jörissen 2018, unveröffentlichter Antrag zum ›Digitalen Bild‹

Digitale Schrift- und Lesemedien

- sind zweidimensional

zur Bedeutung der Dimensionen z.B. Spoerhase, Carlos (2016): Linie, Fläche, Raum. Göttingen.

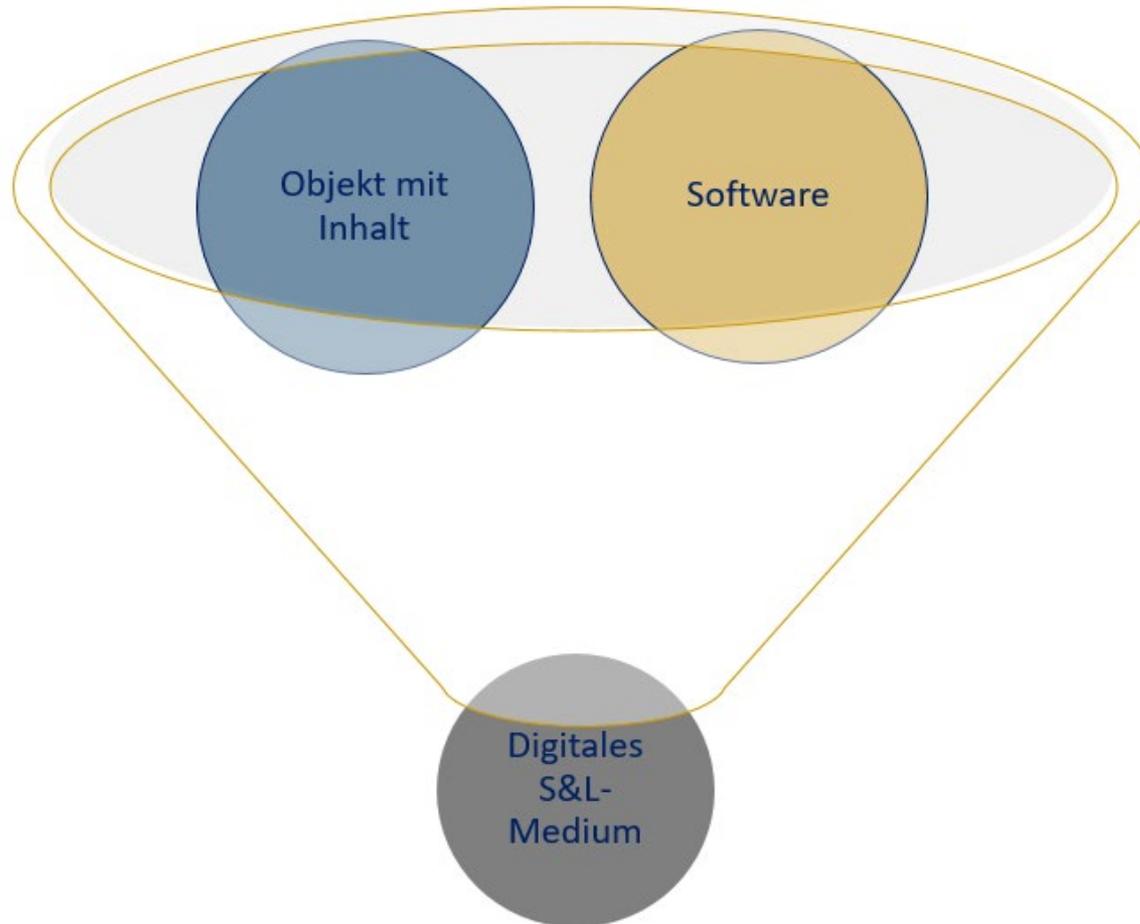
- sind eine Melange aus Inhaltsobjekt und Software

hierzu Hagenhoff, Svenja (2014): Digitale Schriftmedien – Eine Melange aus Informationsgut und Software. Erlanger Beiträge zur Medienwirtschaft Nr. 4. Erlangen.

- benötigen ein Interface

hierzu z.B. Hagenhoff, Svenja; Kuhn, Axel (2015): Klickst Du noch oder liest Du schon? Sven Pagel (Hg.): Schnittstellen (in) der Medienökonomie – Interaktion mit Medienpolitik, Medienrezeption und Medientechnologie. Baden-Baden, S. 217–239.

Digitale Medien als Melange



Mitnichten eine triviale Aufgabe

MEISSNERS STRATEGEN



Kottelmann, jetzt lassen Sie mich mal ran... Alexa, welche Tasten muss ich drücken? SZ-Zeichnung:
Dirk Meissner

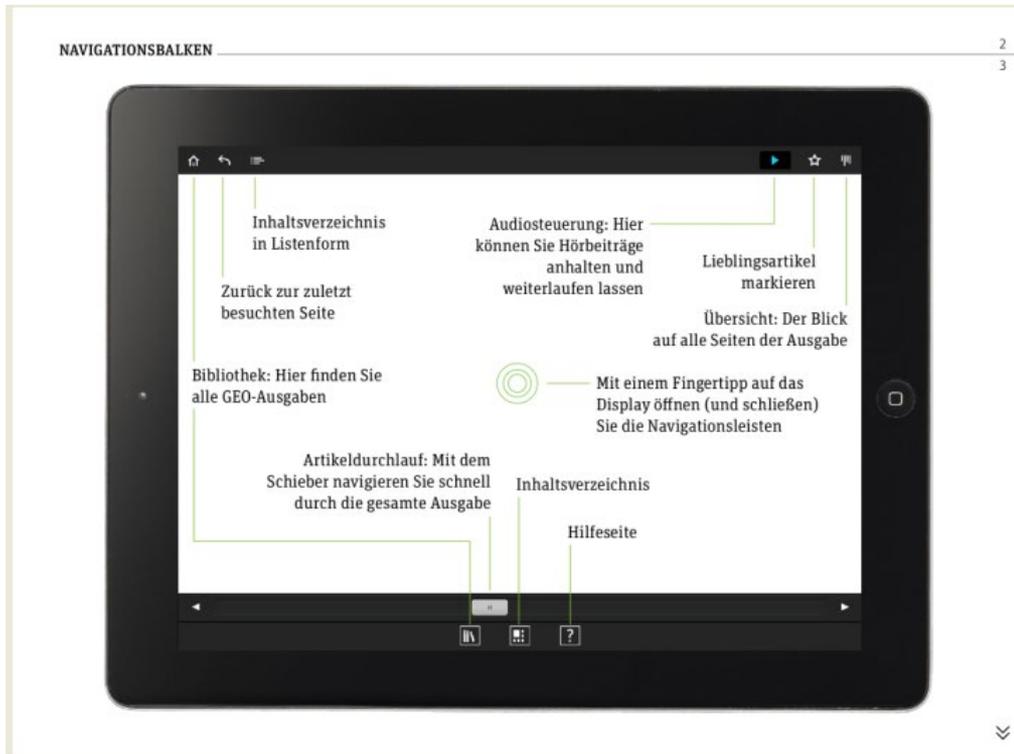
1. Dezember 2019, 15:55 Uhr Bildschirme und Webseiten

Benutzeroberflächen des Grauens



Viele Bahnreisende verzweifeln am Fahrkartenautomaten - vor allem dann, wenn es schnell gehen soll. (Foto:
Catherina Hess)

Interface und Mensch-Computer-Interaktion



Gesellschaft für Informatik | www.gi.de



allgegenwärtige Mensch-Computer Interaktion

In unserer immer mehr von digitalen Kommunikations- und Informationsangeboten bestimmten Welt entscheidet die wirkungsvolle Nutzung von Computern – die Interaktion zwischen Mensch und Computer – zunehmend über persönlichen Erfolg und gesellschaftliche Teilhabe. Anwender haben inzwischen eine Vielzahl unterschiedlicher Interaktionsgeräte zur Verfügung, deren Nutzung ohne das Studium von Handbüchern möglich sein muss: private mobile Geräte, Tablets, interaktive Tische, öffentliche Interaktionswände und vieles mehr. Außerdem werden immer mehr Dienste über diese Geräte angesprochen. Ein wichtiger Aspekt bei den Diensten ist die Abschbarkeit der Folgen. Da Menschen bei der Interaktion mit Computern vielfach Aktionen wie den Abschluss eines Kaufvertrages oder die Übermittlung persönlicher Daten auslösen, sollten sie bereits vor der Interaktion die Konsequenzen ihres Handelns abschätzen können.

Die Informatik kann in Zusammenarbeit mit anderen Disziplinen Mensch-Computer-Interaktion gestalten, die es künftig allen Menschen ermöglicht, die allgegenwärtigen Kommunikations- und Informationsangebote mühelos und selbstbestimmt zu nutzen.

**DIE
GRAND CHALLENGES
DER INFORMATIK**

Gliederung

1. Typische Zuschreibungen
2. Schrift- und Lesemedien als Artefakte
3. Analyseebene 1: Ganzes Artefakt
- 4. Analyseebene 2: Inhaltstragende Einheit**
5. Analyseebene 3: Modalität
6. Synopse

Freies Jonglieren und Entgrenzung

» The second level focuses on the nature and behavior of individual content-carrying elements within the entire artifact. One such element has been the **page** in the print world for centuries.«

Hagenhoff/Jörissen 2018, unveröffentlichter Antrag zum ›Digitalen Bild‹

In digitalen Schrift- und Lesemedien

- flottieren visuelle Elemente frei in Relation zueinander: responsive Design

z.B. Hack, Günter (2015): Philosophie des Responsive Design – Gestaltung und Kontrolle. In: Merkur - Deutsche Zeitschrift für europäisches Denken 69 (5), S. 71–77.

- Werden die Beziehungen zwischen den Elementen algorithmisch kontrolliert:
An die Stelle der Materialität tritt die Mathematik

z.B. Hack, Günter (2015)

- ist die Nachahmung der Ordnung des physischen Objekts eine willkürliche
Veranstaltung ohne sachliche Notwendigkeit

Müller, Lothar; Steinfeld, Thomas (2013): Zukunft der Zeitung. In: Merkur - Deutsche Zeitschrift für europäisches Denken 67 (12), S. 1091–1103.

Konzeptionell unendlich und konkret unbekannt

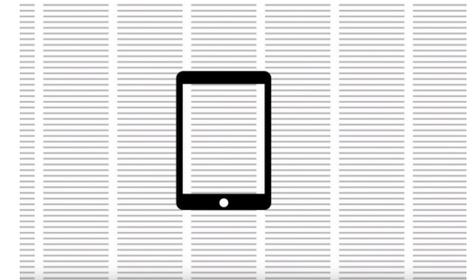
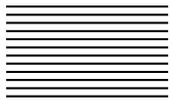
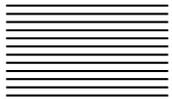
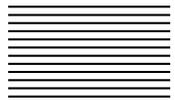
Printwelt



Gestalter



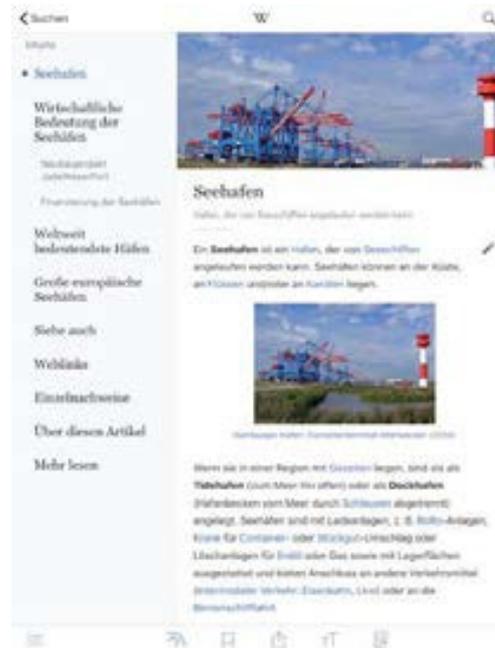
Digitale Welt



Divergente Ausvisualisierungen



iOS-App »V«



iOS-App »Wikipedia«



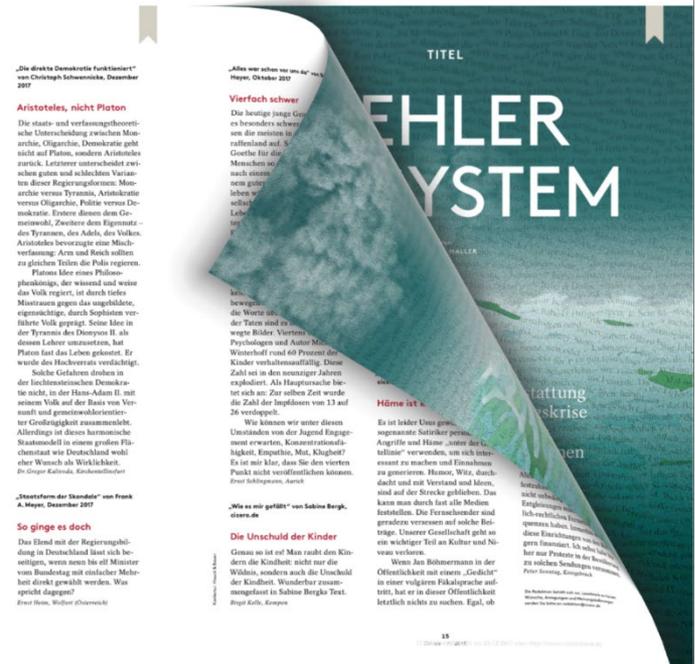
Wikipedia Desktop

Positionierung von Elementen auf der Fläche

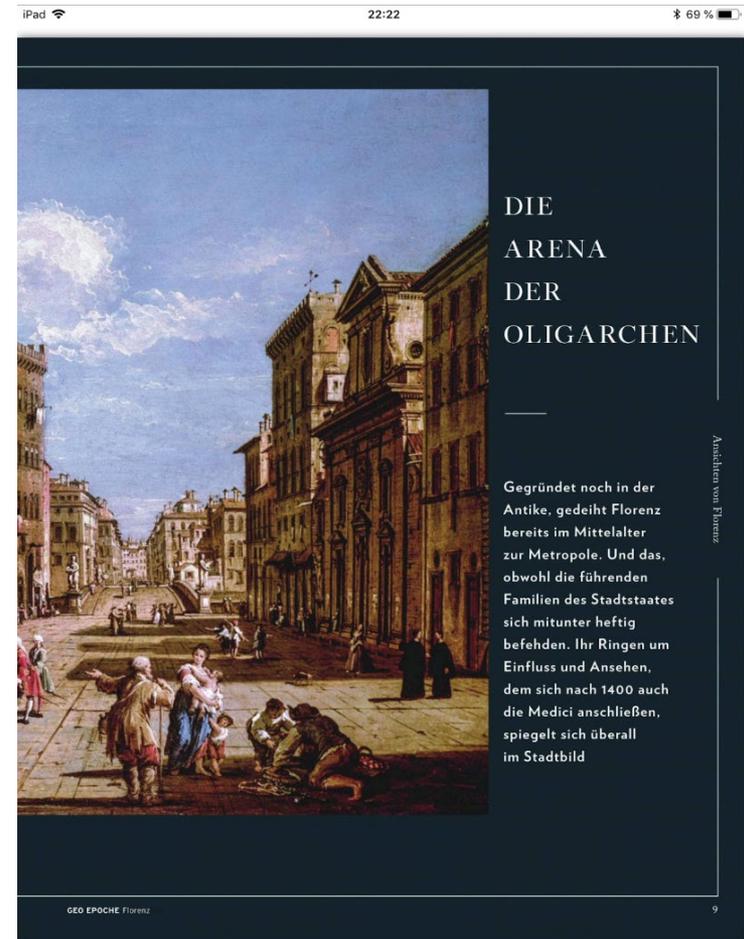
- »Wir haben es nicht mit einem neuen Aufschreibesystem zu tun, sondern mit dem Ende der Aufschreibesysteme. Es heißt nicht, dass die Aufschreibesysteme weg sind oder nichts mehr aufgeschrieben wird. Im Gegenteil. Alles wird aufgeschrieben. Aber das bestimmende Moment der Informationsstrukturierung findet nicht mehr beim Aufschreiben statt, sondern bei der Abfrage.«

Seemann, Michael (2014): Das neue Spiel. Anleitung für die Welt nach dem digitalen Kontrollverlust. neue Ausg Auflage. Freiburg im Breisgau, Kapitel 2

Die »Seite« als dominantes Design



›Digitale Falz‹ in der ›Mitte‹ von ›zwei‹ Seiten



Digitales Magazin Geo Epoche (Das Florenz der Medici)

›Digitale Falz‹ in der ›Mitte‹ von ›zwei‹ Seiten

18 **Hintergrund** Justiz

Wahnsinnsfreundschaft

Kommende Woche stehen der sogenannte Seefeld-Mörder Tobias K. und sein litauischer Komplize vor dem Zürcher Bezirksgericht. Die Staatsanwaltschaft fordert für beide die Verurteilung. Die Geschichte einer fatalen folie à deux: **Von Rafaela Roth**



An einem Mittwochabend vor drei Wochen öffnete Tobias K. sein 41 in einem Vierzimmerapartment in Seefeld bei Innsbruck. Er war mit einem litauischen Staatsangehörigen zusammen in der Staatsanwaltschaft und bei der Polizei in Innsbruck. Dieser Mann, der seinen Namen nicht preisgeben wollte, war ein litauischer Staatsangehöriger, der in der Schweiz lebte. Er wurde von Tobias K. als „Mörder“ bezeichnet. Die Staatsanwaltschaft in Zürich hat ihn als „Mörder“ bezeichnet. Die Staatsanwaltschaft in Zürich hat ihn als „Mörder“ bezeichnet. Die Staatsanwaltschaft in Zürich hat ihn als „Mörder“ bezeichnet.

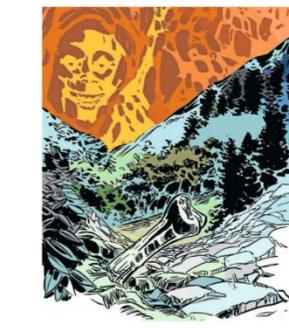
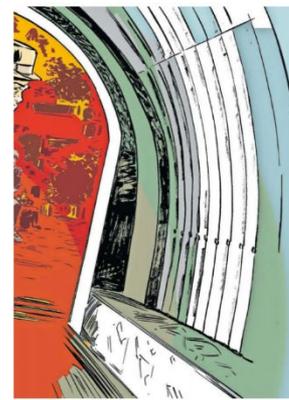
Der Mann, der seinen Namen nicht preisgeben wollte, war ein litauischer Staatsangehöriger, der in der Schweiz lebte. Er wurde von Tobias K. als „Mörder“ bezeichnet. Die Staatsanwaltschaft in Zürich hat ihn als „Mörder“ bezeichnet. Die Staatsanwaltschaft in Zürich hat ihn als „Mörder“ bezeichnet.

Die Staatsanwaltschaft in Zürich hat ihn als „Mörder“ bezeichnet. Die Staatsanwaltschaft in Zürich hat ihn als „Mörder“ bezeichnet. Die Staatsanwaltschaft in Zürich hat ihn als „Mörder“ bezeichnet.

102. Jahrgang, 10. Januar 2020

19

aft



Mord im Seefeld
22. Juni 2016
Die Staatsanwaltschaft in Zürich hat ihn als „Mörder“ bezeichnet. Die Staatsanwaltschaft in Zürich hat ihn als „Mörder“ bezeichnet. Die Staatsanwaltschaft in Zürich hat ihn als „Mörder“ bezeichnet.

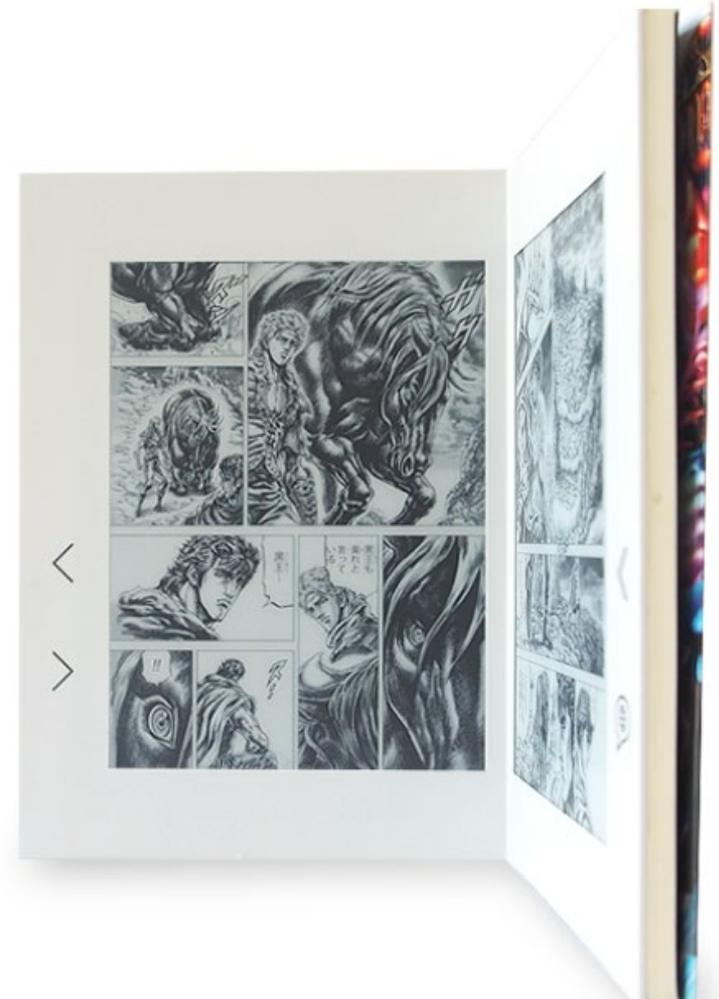
Die Wahnsinnsfreundschaft
Laut dem Zürcher Bezirksgericht sind die beiden Männer, die im Seefeld-Mord verurteilt wurden, als „Wahnsinnsfreunde“ bezeichnet worden. Die Staatsanwaltschaft in Zürich hat ihn als „Mörder“ bezeichnet. Die Staatsanwaltschaft in Zürich hat ihn als „Mörder“ bezeichnet.

Die Staatsanwaltschaft in Zürich hat ihn als „Mörder“ bezeichnet.

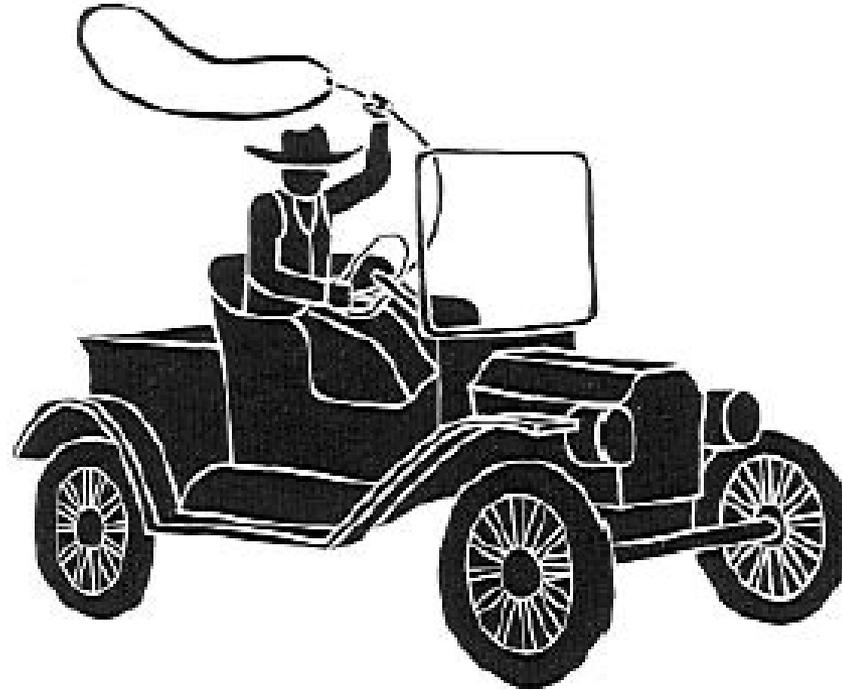
Wirklich dominant!

E-Reader *eOneBook* von Progress Technologies

- Alleinstellungsmerkmal unter den E-Book-Readern: 2-PAGE DISPLAY!
- Design für die Rezeption von Mangas, welche »nativ doppelseitig sind«
- »This dual-screen manga ebook is so book-like you can't load new content.«



»It is so horse-like it will never be faster than 20 km/h«



Gliederung

1. Typische Zuschreibungen
2. Schrift- und Lesemedien als Artefakte
3. Analyseebene 1: Ganzes Artefakt
4. Analyseebene 2: Inhaltstragende Einheit
- 5. Analyseebene 3: Modalität**
6. Synopse

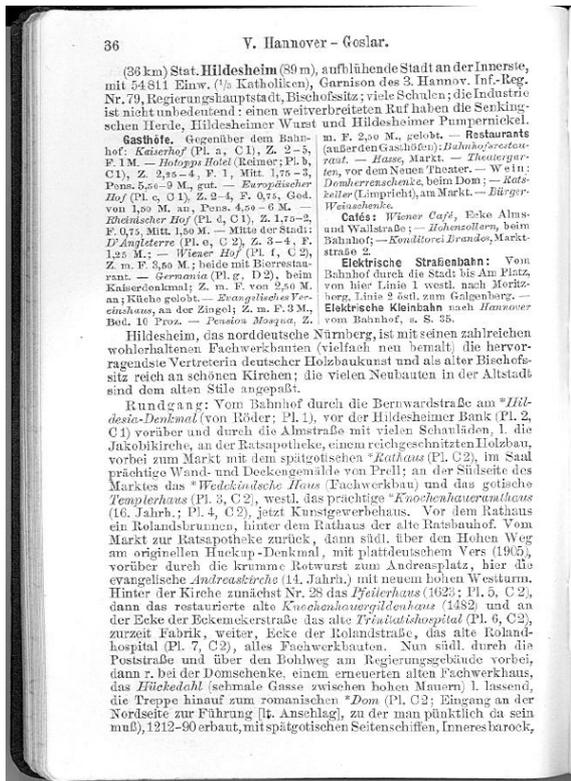
Unten drin sind nur Nullen und Einsen

»For a long time, media of public, time- and space-bridging communication were dominated by literary language as a means of expression and representation; a clear hierarchy has developed between so called written and so called visual culture. [...]. However, several researchers have been stressing for some time that media are always mixed and representations are heterogeneous. Schmitz (2011a, 2) even describes multimodal communication as the standard case. [...]. With Jäger (2002) it can be formulated that the use of signs and media necessary for the appropriation of the world and the human condition is essentially characterized by transcriptions between modalities (»transcriptive intelligence«, 35).«

Hagenhoff/Jörissen 2018, unveröffentlichter Antrag zum ›Digitalen Bild‹

- Digitale Schrift- und Lesemedien basieren nicht auf spezifischen Techniken, zahlreiche Limitationen sind dadurch aufgehoben
- ›Lesen‹ sollte mehr umfassen als ›Text lesen‹ (Multiliteracy)
z.B. Dürscheid, Christa; Siever, Christina Margrit (2017): Jenseits des Alphabets – Kommunikation mit Emojis (Zeitschrift für germanistische Linguistik, 45), S. 256–285.
- Aber: divergente Zeichensysteme erbringen divergente kommunikative Leistungen

Bleiwüsten müssen ja nicht mehr sein!



Meyers Reisebücher - Der Harz (1912)



Die Zeit. Nr. 5 (1946) 1. Jg.



Relation Aller Furnemmen vnd
gedencckwürdigen
Historien.
Straßburg (1609)

Buchstaben und Bilder sind bloß Pixelhaufen

EMOJIS

WIE BILDZEICHEN DIE KOMMUNIKATION VERÄNDERN



Verschiedene Emojis | © DigClick - Fotolia.com

In E-Mails, Chat- und Messenger-Nachrichten werden kleine Zeichensymbole immer wichtiger. Welche Emojis benutzen die Deutschen besonders gerne und wie beeinflussen sie unsere Sprache?

Die Deutschen sorgen sich um ihre Sprache. Warum nur, fragte sich die Journalistin Johanna Adorjan im Juni 2015 in der *Frankfurter Allgemeinen Zeitung*, kommen wir im Alltag kaum ohne kleine Bildchen aus, wenn wir schreiben? Twitter, Facebook, WhatsApp oder SMS: Hier herrscht ein einziges Gemisch aus Texten, Gesichtern und Symbolen. Verlernen wir, uns durch Worte auszudrücken? Trauen wir unseren Sätzen nur noch dann, wenn wir sie mit Mini-Bildern garnieren?

<https://www.goethe.de/de/kul/med/20693483.html>

AUTOR

Klaus Lüber ist Kultur- und Medienwissenschaftler und arbeitet als freier Autor für die „Süddeutsche Zeitung“, „Die Zeit“ und „Die Welt“.

Copyright: Goethe-Institut e. V., Internet-Redaktion
Oktober 2015

✉ Haben Sie noch Fragen zu diesem Artikel? Schreiben Sie uns!

💬 1 Kommentar
🖨 Artikel drucken

LINKS ZUM THEMA

- 📍 Digitalisierung, Internet
- » Forschungsprojekt „Whats up, Deutschland?“
- » Swiftkey-Studie
- » Flirt mit einer Aubergine (faz.net)
- » Neues Schreiben: Der Tod des Kommas (goethe.de)



Al Gore: Our Choice: A Plan to Solve the Climate Crisis, iPad-App, Version 1.0.3 (2012)

Nie zuvor war so viel Schriftkultur!

Digitalisierung fordert und befördert die Schriftkultur: Die Digitalisierung erzeugt viel mehr und differenziertere schriftliche Kommunikation als die Gutenberg-Galaxis. Sie verlagert Interaktion auf Benutzungsschnittstellen von Mensch-Maschine-Systemen (Apps, Browseroberfläche, Automaten). Die Schriftkultur geht daher nicht unter, sie expandiert und wird daher auch zur unabdingbaren Basis jedweder Phase ökonomischer Transaktionen (informieren, kaufen, bezahlen, prüfen, rücksenden).



Bitte prüfen Sie Ihre Bestellung

Mit Ihrer Bestellung erklären Sie sich mit unseren Allgemeinen Geschäftsbedingungen einverstanden. Bitte lesen Sie unsere Datenschutzerklärung, unsere Hinweise zu Cookies und unsere Hinweise zu interessensbasierter Werbung.

Sparen Sie beim nächsten Mal Zeit.
 Verwenden Sie diese Lieferadresse und Zahlungsart für künftige Einkäufe

Jetzt kaufen

Bestellungsübersicht	
Artikel	39,99 €
Verpackung & Versand	3,99 €
Gesamtsumme	43,98 €
Gutscheine eingelöst	-3,99 €
Gesamtbetrag:	39,99 €

Oben genannte Preise verstehen sich inklusive Mehrwertsteuer. Informationen anzeigen

Empfehle Aktionsgutscheine:
 - Gratis Lieferung
 Wie werden die Versandkosten berechnet?

Lieferadresse Ändern
 Svenja Hagenhoff
 [Redacted]
 Erlangen, Bayern [Redacted]
 Deutschland
 Telefon: [Redacted]
 Lieferanweisungen hinzufügen

Zahlungsart Ändern
 [Redacted] ändern [Redacted]
Adresse der Zahlungsart Ändern
 Dr. Svenja Hagenhoff
 [Redacted]
 Erlangen, Bayern [Redacted]
 Deutschland

Gutscheine- und Aktionscodes:
 Code eingeben Einlösen

GRATIS Versand an eine Abholstation in Ihrer Nähe
 20 Standorte in der Nähe dieser Adresse. [Viewen](#)

Gliederung

1. Typische Zuschreibungen
2. Schrift- und Lesemedien als Artefakte
3. Analyseebene 1: Ganzes Artefakt
4. Analyseebene 2: Inhaltstragende Einheit
5. Analyseebene 3: Modalität
- 6. Synopse**

Transformationen und Herausforderungen

Transformation 1: Artefakt

- Vom kodexförmigen Artefakt zur ›Flachware‹ mit Interface und Funktionslogik
- Gelernte Orientierung im und Handhabung des Artefakts wird gefordert

Transformation 2: inhaltstragendes Element Seite

- Aus fix (Seite) wird variabel und ständiger Wandel (Ausrichtung und Größe von Fläche)
- Vermeintlicher Kontrollverlust hinsichtlich der adäquaten Gestaltung des Lesemediums

Transformation 3: Modalität

- Binärcodierung ist eine unspezifische Technik
-> keine materialspezifischen Hindernisse in der Produktion von Medien als Artefakt
- ›Fluten‹ von Bildern und Tönen gefährden vermeintlich die Schrift- und Lesekultur
(Die Kamera ist die neue Tastatur)
- Es wurde nie zuvor soviel schriftlich agiert und kommuniziert

Finis!

»Typografie,
das ist die Inszenierung
einer Mitteilung in der Fläche,
so die kürzeste Definition, die ich kenne.«

*Erik Spiekermann
nach Günter Gerhard Lange*