

Datenausstellung

Raphaela Gilles, Mace Ojala, Carmen Reidelbach, Roman Smirnov

Eine Federtasche, ein Krug, Poster, eine kleine Sammlung von Playmobil-Figuren und ein Laptop. Diese ganz gewöhnlichen Gegenstände befinden sich in zwei großen Glasvitrinen, in denen der Besucherin zufolge eine Ausstellung über digitale Forschungsdaten in den Geisteswissenschaften gezeigt wird. Aber wie lässt sich die Relation der Gegenstände zu virtuellen oder digitalen Daten¹ fassen und welche Rolle spielen sie im Konzept der Virtuellen Universität?

»[...] Selbst die alltäglichsten, traditionellsten und stummsten Werkzeuge hören auf, für selbstverständlich gehalten zu werden, wenn sich ihnen Nutzer nähern, die durch Distanz ungeschickt und unwissend geworden sind – zeitliche Distanz wie in der Ethnologie, Distanz in der Geschicklichkeit beim Lernen. Auch wenn solche Assoziationen nicht per se eine Innovation nachzeichnen, wird dennoch, zumindest für den Analytiker, dieselbe Situation der Neuheit geschaffen, wenn fremde exotische, archaische oder mysteriöse Geräte in den normalen Handlungsverlauf einbrechen« (Latour 2007: 139).

Diesem Zitat des verstorbenen Anthropologen Bruno Latour zufolge können alltägliche Gegenstände ›archaisch‹ oder ›geheimnisvoll‹ werden, um Distanz zu schaffen – sie aus ihrem alltäglichen Kontext zu entfremden. Das im obigen Auszug beschriebene Konzept lädt dazu ein, vertraute Werkzeuge, die ebenso einfach wie zugänglich sind, neu zu perspektivieren. Die weit verbreitete Strategie der Entfremdung ist typisch für Bereiche wie die Anthropologie und die Künste, um Forschungsobjekte aus zunächst ›uninteressanten‹ oder ›langweiligen‹ Alltagsphänomenen wie Praktiken, Gewohnheiten, Werten, Infrastrukturen und Objekten zu thematisieren und zu konstruieren. Bertolt Brecht analysierte den Gebrauch der Verfremdung durch Theaterschauspieler: »So bekommen die

1 In diesem Sinne beziehen sich digitale Daten auf strukturierte, in digitalem Format kodierte Informationsmengen, die als Grundlage sowohl für virtuelle als auch für digitale Objekte dienen. Virtuelle Daten hingegen sind eng mit digitalen Datenstrukturen verwandt, implizieren aber auch eine Beziehung zu zugehörigen physischen Entitäten, häufig durch Konstitutionsbeziehungen (vgl. Chalmers 2019: 454).

Dinge, die er vorführt, etwas Erstaunliches. Alltägliche Dinge werden durch diese Kunst aus dem Bereich des Selbstverständlichen gehoben« (Brecht 1957: 76–77).

Wendet man diese Strategie jedoch auf virtuelle Daten an und versucht, sie in nicht-virtuelle Objekte zu verwandeln, um den Kontext, in dem wir sie sehen, zu verändern, wird auch die Existenz des Gegenteils impliziert: vertraute Umgebungen, in denen virtuelle Daten scheinbar domestiziert sind. Diese Daten befinden sich in der Regel in Schnittstellen wie Tabellenkalkulationsprogrammen und Textverarbeitungsprogrammen, Online-Datenbanken, Webbrowsern, Softwarepaketen für die qualitative Datenanalyse und Desktop-Dateverwaltungsprogrammen. Sie alle bieten uns eine Vielzahl von wahrgenommenen Möglichkeiten (vgl. Norman 1999), die unsere Interaktion mit den bereitgestellten Informationen und deren Verständnis ermöglichen (vgl. Manovich 2013: 62). Eine Virtuelle Universität befasst sich kontinuierlich mit den Erwartungen, dem Verständnis und den gängigen Praktiken von und mit Schnittstellen, sowohl online als auch offline, um die Infrastrukturen von Zusammenarbeit aufrechtzuerhalten. Wenn jedoch ungewohnte Schnittstellen und Umgebungen neue Möglichkeiten dazu bieten, könnten die Daten auf eine andere Art und Weise analysiert werden. Unter Bezugnahme auf den Material Turn in der Reflexion virtueller Phänomene (vgl. Feichtinger 2022: 236) stellt sich die Frage, was aus diesem virtuellen, noch nicht realisierten Forschungspotenzial wird, wenn die Daten in einen anderen materiellen Kontext transportiert werden.

Unsere Datenausstellung *PhData: Wie Daten aussehen* konnte im Juni und Juli 2024 in zwei 225×140×70 cm großen Glasvitrinen im Foyer des Gebäudes GB der Ruhr-Universität Bochum (Abb. 1a und 1b) betrachtet werden. Ziel war es, die Daten unserer vier jeweiligen Promotionsprojekte physisch greifbar zu machen, und zwar auf eine Art und Weise, die den Umgang mit ihnen anspricht und hoffentlich die Neugier auf die vielfältigen Formen, die Daten annehmen können, weckt. Vier Poster präsentierten prägnant die Projekte und die Daten, die wir für die Ausstellung ausgewählt hatten. Darüber hinaus luden eine kuratorische Notiz und ein kleines Glossar die Besucher*innen zu einer intensiveren Auseinandersetzung mit den besonderen Objekten ein. Die Ausstellung repräsentierte eine Facette der Virtuellen Universität, die sich mit der Rolle digitaler Daten beschäftigt. Die Dateninfrastruktur und die Werkzeuge der Virtuellen Universität sind nicht nur virtuell und nicht greifbar, sondern immer mit physischen Manifestationen von Arbeit und Zusammenarbeit verbunden. Das Konzept der Entfremdung unserer Forschungsdaten durch ihre Neuverortung in der physischen Welt sollte an die Idee anknüpfen, dass eine Virtuelle Universität nicht darauf abzielt, physische Geräte, Räume und Infrastrukturen loszuwerden, sondern dass sie diese berücksichtigt, reflektiert und letztlich von ihnen abhängt.



Abb. 1a & b: PhData Ausstellung

Dateiformate und insbesondere das Portable Document Format (PDF) als Container-technologien aus der Forschung von Mace Ojala wurden als 80g/cm² DIN A4-Ausdrücke des Quellcodes banaler Textverarbeitungsdateien und als Anordnungen von Legosteinen dargestellt, die Dateigrößen zugeordnet wurden. Diese eigentümlichen Physikalisisierungen wurden vertrauten Containertechnologien gegenübergestellt, die man in einem kulturgeschichtlichen Museum sehen würde, wie zum Beispiel einem Krug und einer Tragetasche, die auf Schriften von Martin Heidegger und Ursula Le Guin verweisen (Abb. 1a, links).

Raphaella Gilles machte in ihrem Teil der Ausstellung ihre Arbeitsweise im Umgang mit qualitativen Daten in der empirischen Sozialforschung sichtbar. In Bezug auf die Erforschung des Konzepts der virtuellen Hochschuldidaktik mittels Leitfadeninterviews (Helfferich 2022) informierte sie über die verwendeten Datentypen, die Aufbereitung und Verarbeitung der Daten sowie die Datenanalyse mit dem Programm MAXQDA. Außerdem wurden Auszüge aus den Interviewtranskripten präsentiert. Kleine Figuren visualisierten bestimmte Interviewsituationen und ein Kassettenrekorder symbolisierte den Prozess der Aufzeichnung von Interviews als eine Art der Entfremdung von den Daten (Abb. 1., rechts).

Social-Media-Posts, Videos, Bilder und Texte sind vermutlich so ursprünglich digital wie möglich, haben aber immer auch ihre Wurzeln offline (vgl. Boellstorff 2021). Ein nachgebauter Schreibtisch als Forschungsumgebung zu Hause stellte Carmen Ridelbachs Reflexion ihrer eigenen Forschungspraktiken dar und simulierte verschiedene Ebenen der Distanz zum ›natürlichen Lebensraum‹ von Social-Media-Inhalten: Ein Laptop zeigte ein YouTube-Video über ein Ereignis auf Tumblr, ein Federmäppchen und ein Haftnotizblock lagen in der Nähe bereit. Diese Art der Selbstreflexion stellt nicht nur die Frage nach der Nacherzählung von Ereignissen auf Plattformen in der Rahmung durch andere Plattformen, sondern auch nach der Rolle und der Immersion von Social-Media-Forscher*innen in ihren Forschungsinhalten (Abb. 1b, links).

Angesichts des Fehlens eines einheitlichen Ansatzes zur Definition von Daten in den Geisteswissenschaften entschied sich Roman Smirnov dafür, Daten als jegliche Eingangsinformationen – wie Text, (bewegte) Bilder, Töne usw. – zu konzeptualisieren, die er in Output-Informationen umwandelt, indem er sich selbst als Datenverarbeiter, als Computer, darstellt. Die Umsetzung geschichtsbezogener Virtual-Reality-Erfahrungen, ein Produkt des Visual Turns in der Geschichtskultur (vgl. Paul 2014), die Smirnov testet und für die qualitative Analyse beschreibt, erwies sich als der anspruchsvollste Aspekt seines Promotionsprojekts. Sein Exponat bestand schließlich aus zwei großen Plakaten mit demselben Text in deutscher und englischer Sprache (Abb. 1b, rechts). Diese fast nackte Präsentation des Textes ergab sich aus einer Reflexion über die Natur der akademischen Arbeit selbst, bei der der primäre Output während der Promotionsphase ein Text ist, der in Form einer Dissertation ausgearbeitet wird.

Bei der Umwandlung ihrer ursprünglichen Möglichkeiten, die vermutlich durch ihre nicht-physische Umgebung im Computer bestimmt werden (vgl. Manovich 2013), konnten wir beobachten, wie vertraute Daten neu, entfernt, deplatziert oder mit anderen Worten ›fremd‹ gemacht wurden, wie Latour oben vorschlägt (vgl. Latour 2007: 139). Dieser Artikel ist ein Rückblick auf die Art und Weise, wie Daten von Natur aus virtuell sind (oder nicht) und wie sie nicht-virtuell gemacht werden können.

Das Konzept der ›Virtuellen Universität‹ lädt zu einer kritischen Erkundung der Art und Weise ein, wie digitale Daten und virtuelle Phänomene verstanden, gelehrt und visualisiert werden. Unsere Ausstellung und dieser Text haben den Prozess der Entfremdung, der das Vertraute ungewohnt macht, als eine Methode zur Neuinterpretation virtueller Daten durch greifbare, physische Formen untersucht. Den Daten eine physische Form zu geben, war keineswegs unsere Erfindung: In den Bereichen der Datenvisualisierung, des Kommunikationsdesigns, der Kunst und der damit verbundenen akademischen Forschungsbereiche gibt es bereits etablierte Praktiken und Traditionen. Nichts-

destotrotz hat die Beschäftigung mit dem Prozess aus erster Hand – und zwar aus der jeweiligen Perspektive unserer vier individuellen Promotionsprojekte – die Vielfalt der Datentypen, mit denen wir umgehen, widergespiegelt. Es forderte uns heraus, die Bedürfnisse, Ziele, Möglichkeiten und idiosynkratischen Forschungspraktiken unserer Projekte zu berücksichtigen. Durch die Ablehnung einer einzigen spezifischen Definition dessen, was ›Daten‹ sein können, eröffnete die Ausstellung eine große Vielfalt an Formen, Größen, Farben, Texturen und Transparenz, die weit über die Pixel auf einem Bildschirm hinausgeht. Einmal aus der vertrauten und vermeintlich ›natürlichen‹ digitalen Umgebung herausgelöst, neu durchdacht und in einer Glasvitrine platziert, kann eine Excel-Tabelle, eine Interviewaufnahme oder eine PDF-Datei überraschend viele Formen annehmen. Das Brainstorming, das Testen und die Entscheidung über angemessene, nützliche und unterhaltsame Umgestaltungen unserer vertrauten Daten aus dem Computer in die physische Ausstellung schuf eine neuartige Situation, um sie neu zu erleben.²

Literatur

- Boellstorff, Tom (2021): »Rethinking Digital Anthropology«, in: Haidy Geismar/Hannah Knox (Hg.), *Digital Anthropology*, New York: Routledge, S. 44–62.
- Brecht, Bertolt (1957): »Verfremdungseffekte in der chinesischen Schauspielkunst«, in: *Schriften zum Theater: Über eine nicht-aristotelische Dramatik*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 74–90.
- Chalmers, David J. (2019): »The Virtual as the Digital«, in: *Disputatio* 11 (55), S. 453–486. <https://doi.org/10.2478/disp-2019-0022>.
- Feichtinger, Moritz (2022): »Materialität und Praxis: Zur Analyse historischer Datenverarbeitung am Beispiel des Vietnamkrieges«, in: Karoline Dominika Döring et al. (Hg.), *Digital History: Konzepte, Methoden und Kritiken Digitaler Geschichtswissenschaft*, Berlin/Boston: De Gruyter Oldenbourg, S. 229–254. <https://doi.org/10.1515/9783110757101-013>.
- Helfferich, Cornelia (2022): »Leitfaden- und Experteninterviews«, in: Nina Baur/Jörg Blasius (Hg.), *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung*, Wiesbaden: Springer VS, S. 875–892. https://doi.org/10.1007/978-3-658-37985-8_55.
- Latour, Bruno (2007): *Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Manovich, Lev (2013): *Software Takes Command*, London: Bloomsbury Academic. <https://doi.org/10.5040/9781472544988>.
- Norman, Donald (1999): »Affordance, conventions, and design«, in: *Interactions* 6, S. 38–43. <https://doi.org/10.1145/301153.301168>.
- Paul, Gerhard (2014): »Visual History. Version: 3.0«, in: *docupedia.de* (03.2014). Online unter: http://docupedia.de/zg/paul_visual_history_v3_de_2014 (letzter Zugriff: 13.11.2024).

2 Dieser Beitrag wurde ursprünglich in Englisch verfasst und mit DeepL übersetzt.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: PhData Ausstellung. Fotos: Ina Bolinski.