

Hinweise für unsere Präsentationen

Wir wurden gebeten, unsere Kurz-Präsentationen auf das Motiv "Wissensräume" zu fokussieren: "Was ist Wissen? Welche Formen von Wissen gibt es, und wie können diese mit digitalen Mitteln geschaffen bzw. vermittelt werden?"

Im Rekurs auf unsere Seminardiskussionen möchte ich dazu einige Überlegungen äußern (die nicht als Vorgaben, sondern nur als Anregungen zu verstehen sind):

Wissen beruht auf Erfahrungen, die wir mit Daten (von lat. Datum = das Gegebene) machen. Datenräume (in Form von Bibliotheken, Museen, 3-D-Visualisierungen, VR-Environments etc.) sind also noch keine Wissensräume, solange sie nicht von Subjekten interpretierend angeeignet werden. Um sich in Wissensräume zu transformieren, müssen Datenräume "virtualisiert" werden, d.h. im Prozeß reflektierter Wahrnehmung den Status einer schlechthin gegebenen Wirklichkeit überwinden und als Möglichkeit unter anderen erfahren werden. Voraussetzung hierfür ist die Erzeugung eines Schwellenbewußtseins zwischen gegebener und künstlicher Realität. In Bezug auf die Referatsthemen könnte das zum Beispiel heißen:

- *Platons Höhle*: Solange die Menschen gefesselt in der Höhle sitzen, haben sie kein Bewußtsein davon, daß es sich nur um eine eingeschränkte Wahrnehmungsmöglichkeit handelt. Erst wenn Sie die Ein- und Ausstiegsbedingungen der Höhle als solche erkennen, entwickeln sie Wissen – als Erkenntnis der Bedingungen der Möglichkeit ihrer Wahrnehmungen. Analoges ließe sich von den programmierten Individuen in *13th Floor* sagen.
- *Gedächtnistheater*: Camillos und Fludds Theater repräsentieren nicht schon das zu memorierende Wissen, sondern geben über allegorische Zeichen und Bilder Anregungen, dieses Wissen imaginativ hervorzubringen. Insofern bieten sie "Virtuelle Realitäten" in unserem erweiterten Verständnis des Begriffs.
- *Episches Theater*: Brecht wollte die Identifikation des Zuschauers mit der Handlung aufbrechen, indem er durch kommentierende Elemente zur Reflexion auf das Geschehen anregte, mithin die dargebotene Realität als *virtuelle* Realität (eine Möglichkeit, die auch anders sein könnte) bewußt machte.
- *Möglichkeitssinn bei Musil in Abgrenzung vom Wirklichkeitssinn*: versteht sich von selbst.
- *Synästhesie*: Offenbar verfügen wir alle über die Fähigkeit, gegebene Sinneseindrücke zu virtualisieren, indem wir ihnen andere Sinneseindrücke hinzuassoziiieren, die sie für uns bedeutsam machen – ein "schreiendes Rot" zum Beispiel.

Dies sollen, wie gesagt, nur Anregungen für mögliche Bezugnahmen der Referatsthemen auf die Fragestellung sein. Es wäre schön, wenn Sie in Ihren Kurz-Präsentationen entsprechende Thesen vortragen könnten.

Bitte schicken Sie mir Ihre Präsentationsdateien so bald wie möglich, damit ich alles auf meinem Rechner vorbereiten kann.

Für Nachfragen stehe ich selbstverständlich gerne zur Verfügung.
Peter Matussek