

2 - Katharina Groß

Medienwissenschaft | Media Science

Start der Promotion: März 2016

Medien | Media, Bauhaus-Universität Weimar

»Die immersive Diegese in der virtuellen Umgebung: Ihre technologische Genese, phänomenologische Ästhetik und biopsychosoziale Dimension«

[presentation in German]

Aktuelle Medientechnologien markieren einen Paradigmenwechsel in den klassischen Wahrnehmungsweisen, denn sie ermöglichen Immersion, Intra- und Interaktion in einer virtuellen Umgebung. Im Dissertationsvorhaben wird der Versuch unternommen, in einer virtuellen Umgebung eine Diegese durch Mensch und Technologie gemeinsam entstehen zu lassen, die sich vor allem durch Biofeedback in Bild, Grafik, Licht und Sound vermittelt. Dieses intelligente System ist als Experimentalanordnung zu begreifen, in der das Phänomen der Immersion und leibhaftiger Sozialität untersucht wird. Durch die biopsychosoziale Kontextualisierung soll das Verhältnis zwischen Ästhetik und Ethik in der virtuellen Umgebung herausgearbeitet werden. Ziel ist es, das emanzipatorische Potenzial der eingesetzten Medientechnologien zu heben. Einführende Gedanken zu den Begriffen Prozess, Virtualität und Aktualität sollen zunächst das Verhältnis von Theorie und Praxis verdeutlichen: In der Forschung mit Medientechnologien korrelieren spekulativ-empirisch gesättigtes Arbeiten und theoretisch avancierte Reflexion. Durch die soziologische Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT) ist die Darstellung des intelligenten Systems als Gesamtheit aller menschlichen und nicht-menschlichen Aktanten und deren Relationen beschreibbar. Die Herausforderung in diesem Projekt liegt genau in den Gestaltungsräumen der Relationen. Die Frage der Interaktions- und Improvisationsmöglichkeiten für den Interaktor ist essentiell. Konkret und schlaglichtartig wird der aktuelle Entwicklungsstand der Experimentalanordnung mit dem Titel COSMOTIC vorgestellt und Fragen der medial informierten Phänomenologie formuliert. Abschließend gilt es noch das Problem der spekulativ-zeitlichen Lücke in der phänomenologischen Methodik anzusprechen.

»The immersive diegese in a virtuell environment: Its technological genesis, phenomenological aesthetics and biopsychosocial dimension«

Current media technologies mark a paradigm shift in the classical structures of perceptions, because they enable immersion, intra- and interaction within a virtual environment. The project is an attempt to emerge a diegesis by human and non-human actors in a virtual environment, which is mainly imparted by biofeedback transformed into image, graphics, light and sound. This intelligent system is to be understood as an experimental set-up which gives opportunity for practice research on the phenomenon of immersion and incarnate sociality. A biopsychosocial contextualization gives framework to delineate the relationship between aesthetics and ethics in an virtual environment. The project is aiming to raise the emancipatory potential of the used media technologies. Introductory thoughts on the concepts of process, virtuality and actuality elucidate the relationship between theory and practice: Speculative-empirically saturated work and theoretically based reflection correlate in the research with media technologies. The sociological actor-network-theory (ANT) gives an idiographic orientation to grasp the intelligent system as a totality of human and non-human actants and their intertwined relations. The pivotal challenge of this project lies in the scope for design of theses relations. The question of interaction and improvisation possibilities for the interactor (Probant) is essential. The current state of the experimental set-up entitled Cosmotic will be presented and questions of the media informed phenomenology formulated. In conclusion, there is still to address the problem of the speculative - temporal gap in the phenomenological methodology.

Ausgewählte Literatur / Selected Literature:

Deleuze, Gilles und Guattari, Felix: Was ist Philosophie, Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag 2000, zit. nach Clara Völker: Mobile Medien - Zur Genealogie des Mobilfunks und zur Ideengeschichte von Virtualität, Bielefeld: transcript Verlag 2010, S. 303ff.

Hansen, Mark B. N.: Medien des 21. Jahrhunderts, technisches Empfinden und unsere originären Umweltbedingung, Übersetzt von Astrid Wege IN: Hörl, Erich (Hg.): Die technologische Bedingung, Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag 2011.

Latour, Bruno: Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft. Frankfurt am Main Suhrkamp Verlag 2010.

Pickering, Andrew: The Mangle of Practice - Time, Agency & Science. Chicago and London: The University of Chicago Press 1995, S.6.

Simondon, Gilbert: Die Existenzweise technischer Objekte. Übersetzt von Michael Cuntz, Zürich : diaphanes Verlag 2012.