

Modellierung und digitale Karten

Hauptseminar Wintersemester 2021–22

Woche 7

Øyvind Eide

oeide@uni-koeln.de



Modulprüfung AM2

(Mündliche Prüfung)

Studierendenprojekte

Karte- / Modellprojekt

Gruppe, 1–4

Projekteinreichung

Funktionierendes Projekt

Quellcode

Essay



Studierendenprojekte

Hausarbeit

Karte- oder Modellierungsprojekt

GIS, Deep Map, oder etwas anders – Ideen bitte

Gruppengröße: 2–4 Personen

Projektentwicklung

Anfang Dezember

Lagebericht Januar/Februar

Einreichung

Funktionierendes Projekt

Quellcode

Selbstkritisches und -evaluierendes Essay (mindestens 5 Seiten)



Was ist ein Text?

- Wie unterscheidet er sich von Karten?
- Was ist die Relation zur Landschaft?
- Ein geschriebener oder gedruckter Text ist auch einen Raum, aber:

ein Raum, der ziemlich anderen räumlich-temporalen und semiotischen Regeln als Karten folgt



Das Laufen und die verkörperte Erinnerung



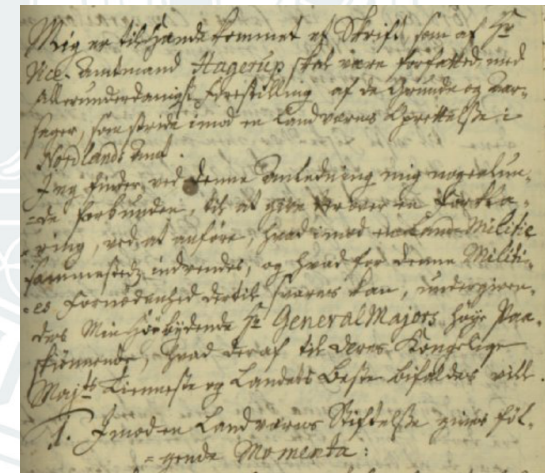
Raummediation



Reden
in der Zeit
Mündlichkeit

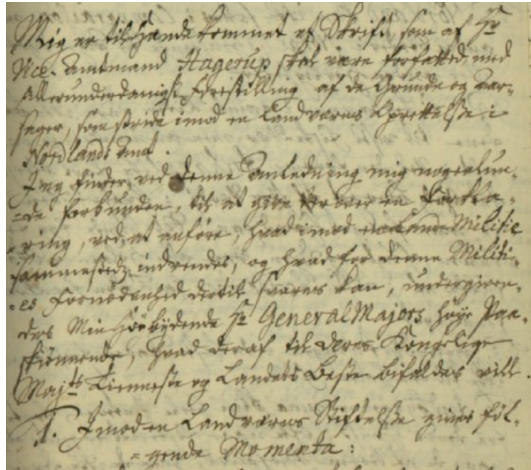


Karten
Räumliche
Geometrie



Texte
erstreckt sich im Raum
Sequenzialität

Leben und Kommunikation



textueller
Raum

mündlich
Zeit



Karte
Geometrie

Körper

Landschaft
physikalisch



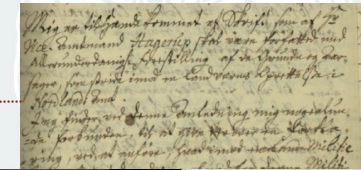
Erfahrungsmediation

Landschaft

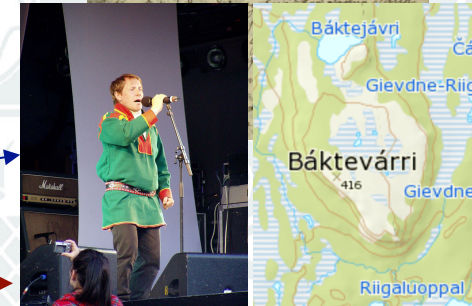


Persönliche
körperliche
Erfahrungen

Kulturminne



Einflüsse



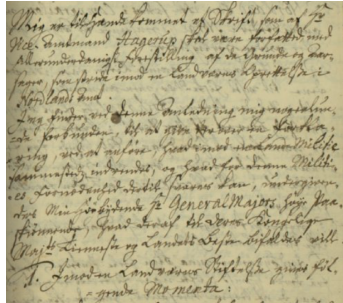
Mediation

*Verständnis von
Medienausdrücke ist
auf persönlichen
körperlichen
Erfahrungen basiert*

Erfahrung

*Beeinflusst
wie man die
Landschaft
sieht*

Körper und Kontext



←
Verständnis an
Landschaftserfahrung
basiert

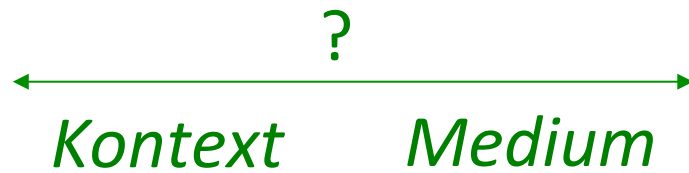


→
Landschaft lernt
von Media



Lesen, hören
Kontextuelle
unterschiede von
Inhalt
Mediale minnen

Laufen
Im Kontext der
Landschaft
Körperliche Minnen



Quellen

Troms Museum, University of Tromsø. Image collection object numbers:

tslf479, tslf481, tslf535, tslf637, tslf1595, tslp12404, tslp13066.

Kartverket, digital map of Norway. <http://kartverket.no/>

Schnitler, Peter. Forslag og Mening om Land-værens Oprætning i Nordlandene etc. etc. Tronhiem, 1746.

Ánde Somby joiking. "Riddu Ridđu (8)" by Mates - Own work. Licensed under CC by commons.wikimedia.org/wiki/File:Riddu_Ridđu_(8).jpg

Eide, Øyvind. Media Boundaries and Conceptual Modelling : Between Texts and Maps. Basingstoke: Palgrave McMillan, 2015.



Karten als Modelle

- Modellvorgaben
 - Landschaft
 - Texte
 - andere Medienausdrücke
- Auswahl
- Methode
- Änderungen
- Aktive wissenschaftliche Prozess
 - ist subjektiv, solltest auch nachhaltig sein



DHSI Mapping-Projekte

DHSI = Digital Humanities Summer Institute

<http://dhsi.org>

the largest summer school in digital humanities

2019

<http://projects.hki.uni-koeln.de/textmappingasmodelling2019/>

2018

<http://projects.hki.uni-koeln.de/textmappingasmodelling2018/>

2016

<https://textmappingasmodelling2016.wordpress.com>

2015

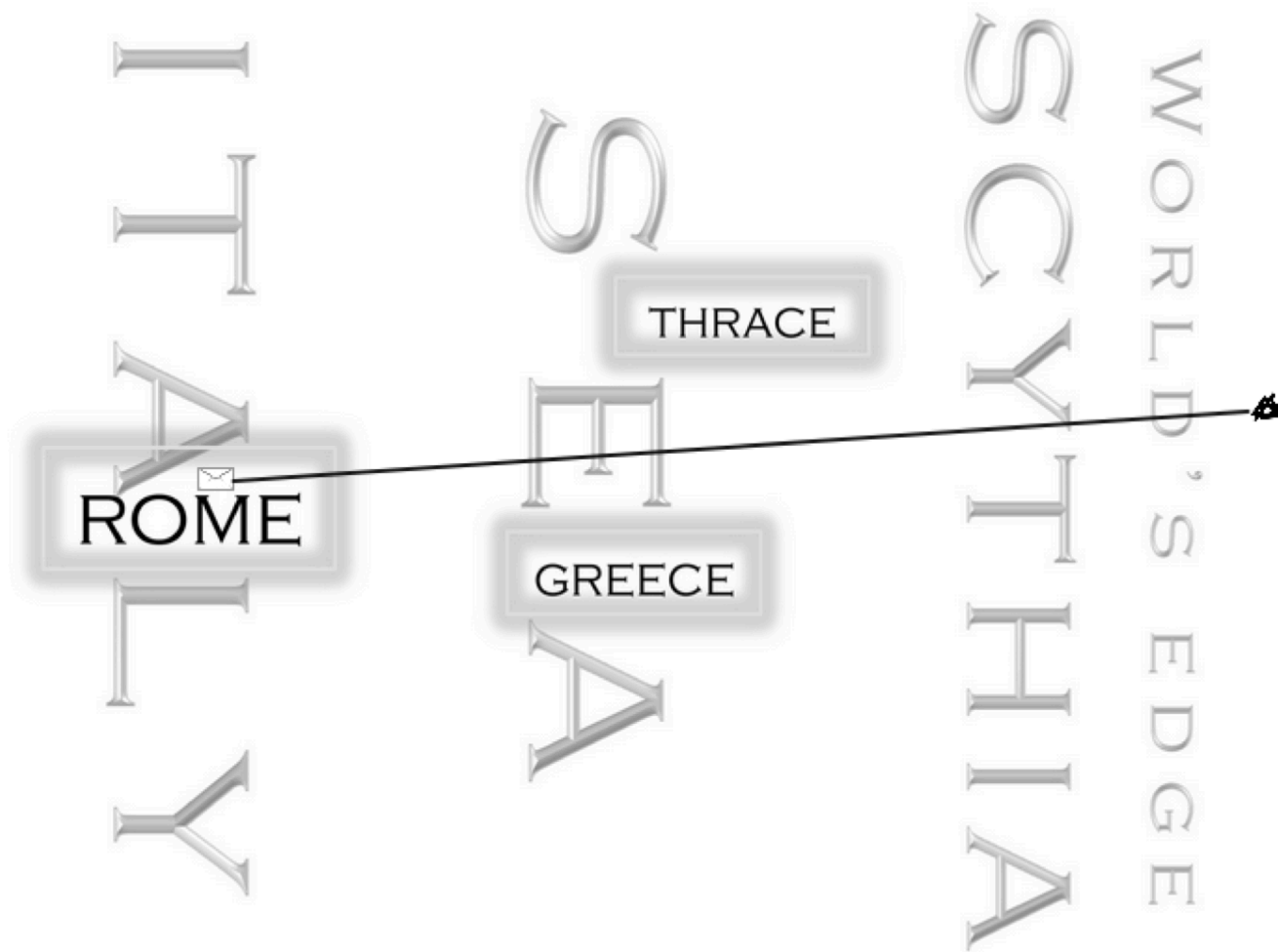
<https://textmappingasmodelling.wordpress.com>



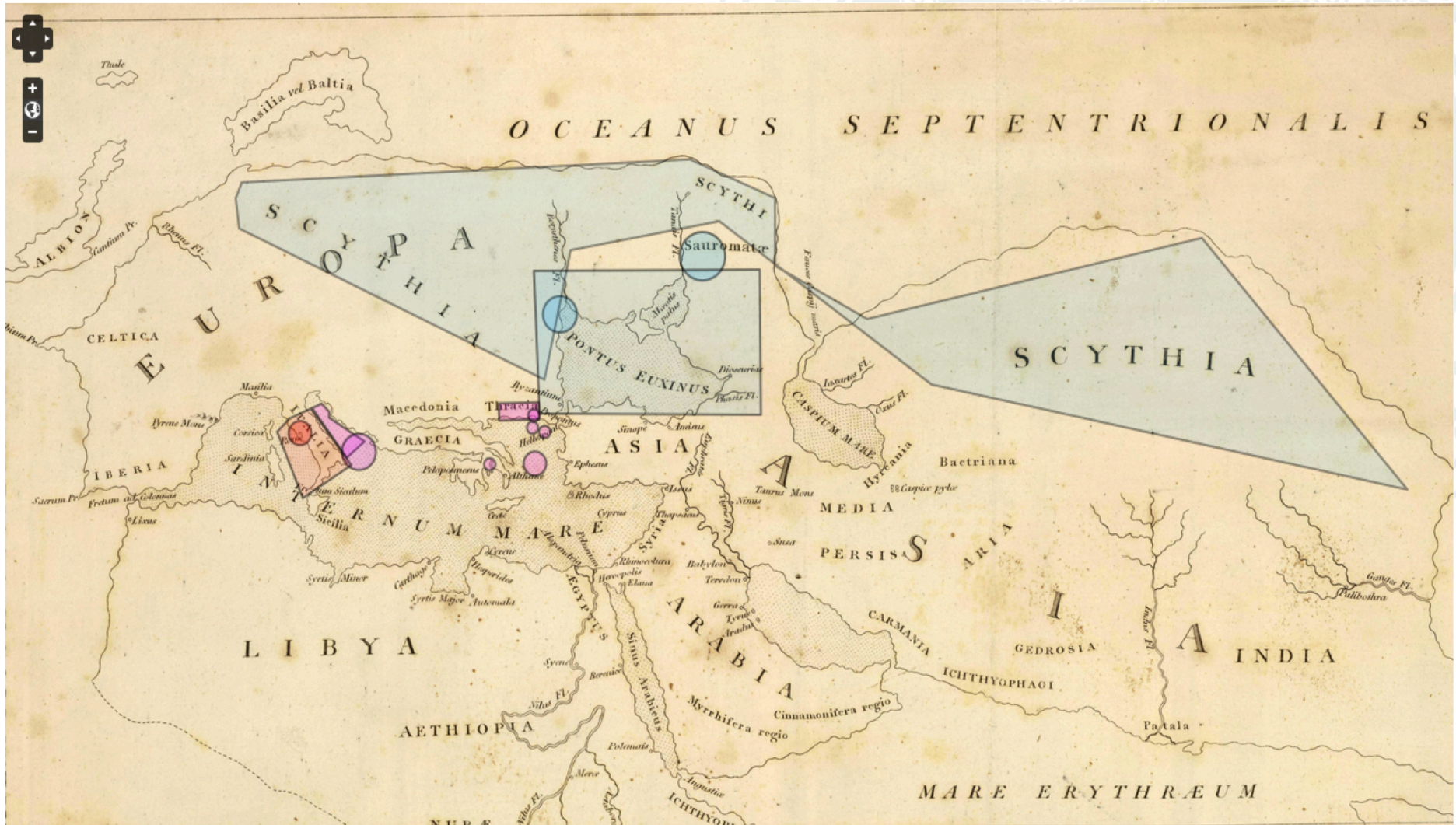
Ovids Reise ins Exil



Ovids Reise ins Exil



Ovids Reise ins Exil



Ovids Reise ins Exil

Verstehen des Textraumes durch Mapping

Jede neue Visualisierungsmethode verbessert und manipuliert unser Verständnis des Textes

Unterschiedliche Arten von Karten setzen unterschiedliche Annahmen für den Text voraus.

Das Kartenformat kann Probleme verbergen und die Diskussion behindern.

Wie vorteilhaft ist die geografische Spezifität?

Wann und warum verlässt sich ein Autor auf unspezifische geographische Referenzen?

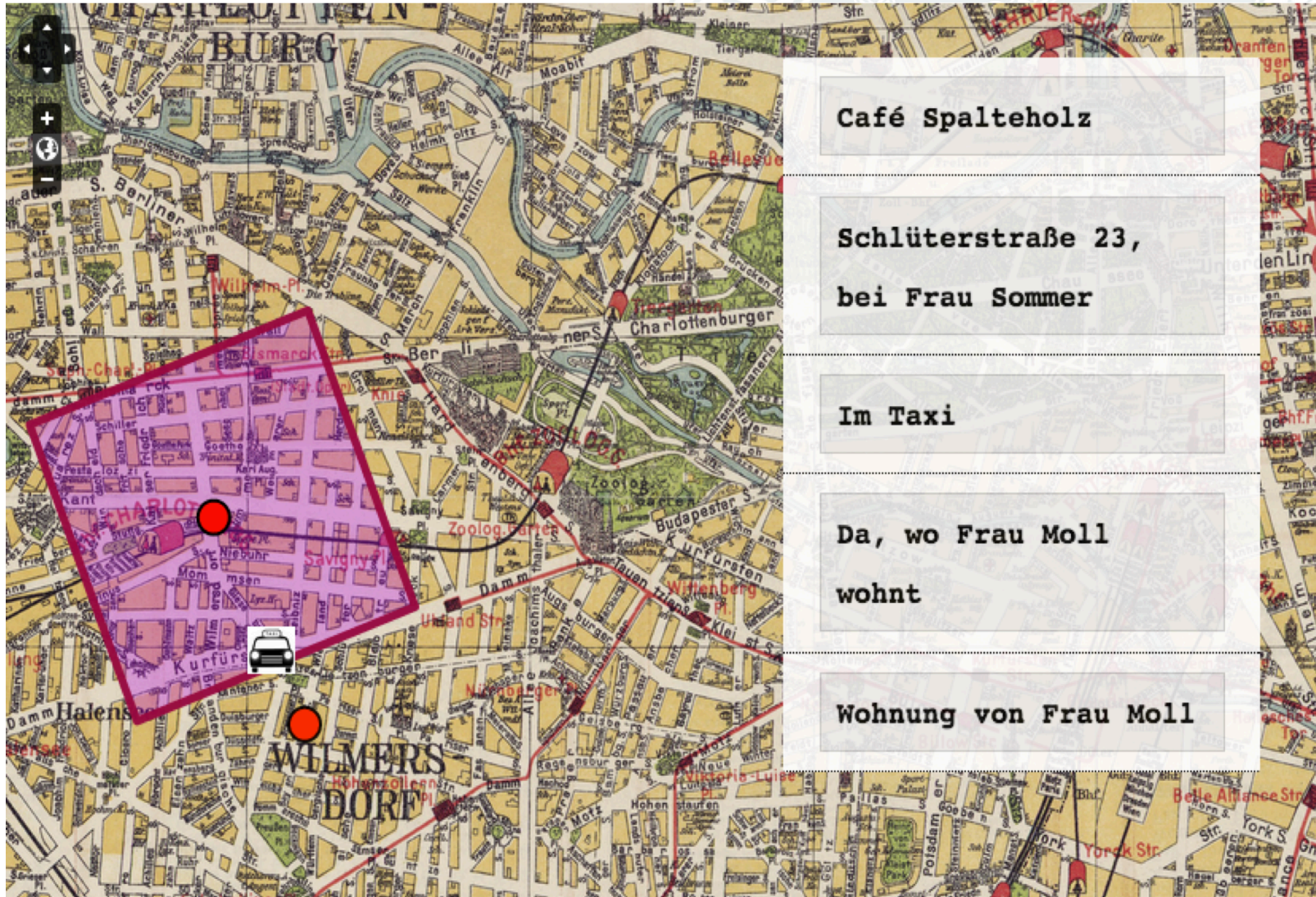
Plottpunkte auf einer Karte machen alle Orte gleich zugänglich, anders als beim Lesen.

Literarischer Gebrauch von Vagheit und Exotik

DHSI Projekt: Rachel S. Philbrick



Kartierung von Fabians Innenräumen



Kartierung von Fabians Innenräumen

er auf einer Geburtstagsgesellschaft? [...] Er entfernte die fremde unruhige Hand von seinem Knie und meinte: 'Möglich ist alles. Und jetzt will ich mir das Lokal ansehen.' Er kam nicht dazu." (13-16)



Café Spalteholz

**Schlüterstraße 23,
bei Frau Sommer**

Im Taxi

Da, wo Frau Moll
wohnt

Wohnung von Frau Moll

Kartierung von Fabians Innenräumen

Café Spalteholz

"Fabian saß in einem Cafe' namens Spalteholz und las die Schlagzeilen der Abendblätter [. . .]. Fabian legte eine Mark auf den Tisch und ging. Er hatte keine Ahnung, wo er sich befand." (11-12)

Café Spalteholz

**Schlüterstraße 23,
bei Frau Sommer**

Im Taxi

**Da, wo Frau Moll
wohnt**

Wohnung von Frau Moll

Kartierung von Fabians Innenräumen

Wie kann man Ungenauigkeiten abbilden?

Polygone können anzeigen, dass eine Stelle nicht angegeben ist, aber sie haben immer noch Grenzen.

Kann mit Text anmontiert werden

alles, was auf die Karte kommt, hat immer bereits einen Standort

Wegpunkte sind für diese Erzählung besser geeignet sind als eine Zeitleiste

Weniger zeitspezifisch

Was bringt das für die Analyse?

erfordert ein akribisches Lesen des Textes

öffnet sich für Reflexionen über Räume unberührt von der Erzählung im Vergleich zu den im Text genannten Orten

Die hybride Natur der Geokommunikation kann der Analyse eine neue Bedeutungsschicht hinzufügen.

DHSI Projekt: Ellwood Wiggins, Olivia Albiero, and Verena Kick



Wordsworth's Lake District

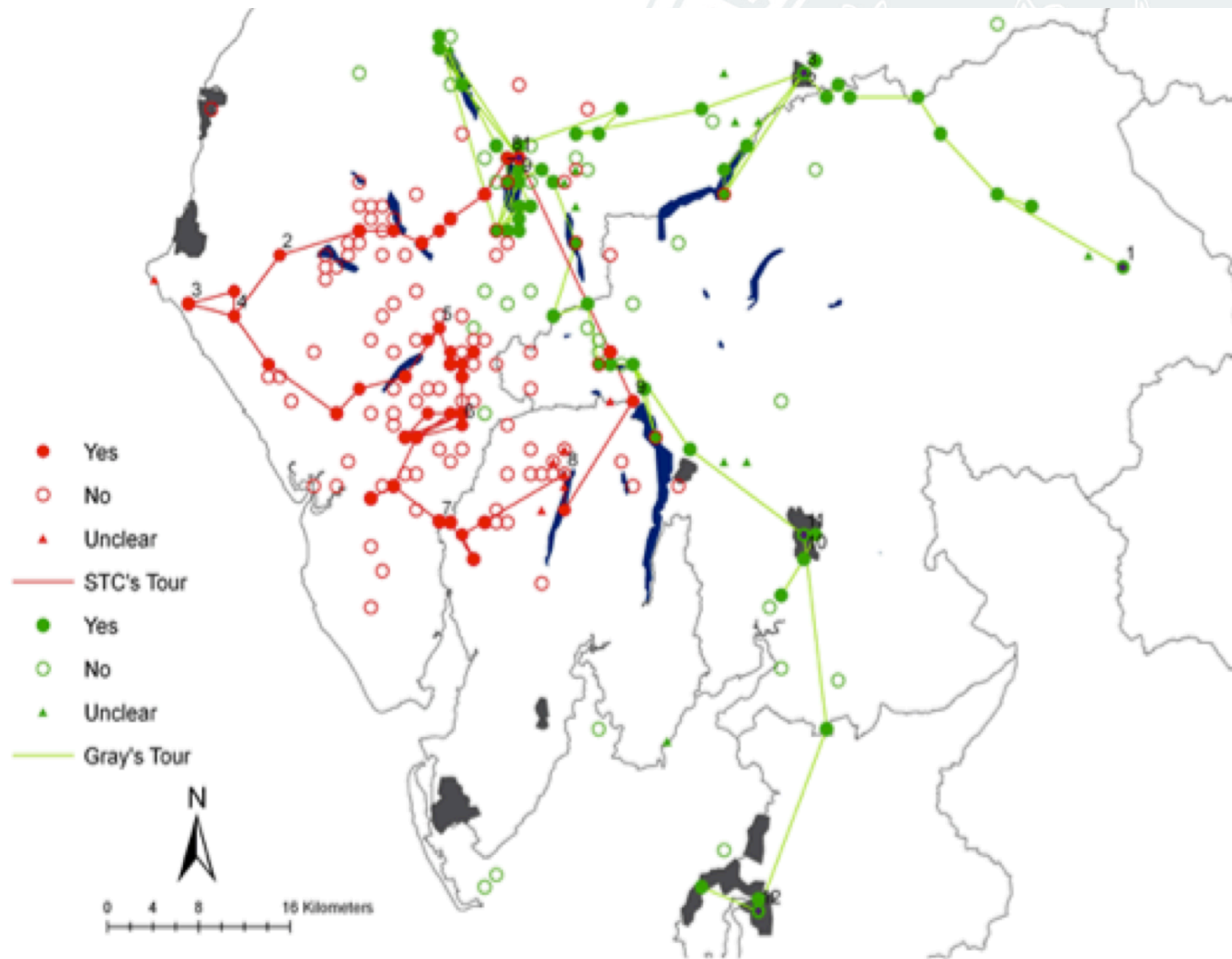



Bild von Ian Gregory: "Mapping the Lakes," <http://www.lancaster.ac.uk/mappingthelakes/>

“Diverging from a Common Centre”



To Begin...

"To begin, then, with the main outlines of the country;--I know not how to give the reader a distinct image of these more readily, than by

Wordsworth's Lake District

Unterschiedliche Mapping-Ansätze vermitteln unterschiedliche Eindrücke

Quantitative und qualitative Kartierung

beide verwenden genaue Hintergrundkarten

Reduzierung auf geografische Koordinaten vs. nach innen gerichtete Karten

Das Sublime abbilden - unmöglich?

Verwenden von Karten, um die in Texten gefundenen deep maps neu zu erzählen

Verfremdung von Karten, um Effekte zu erzeugen, die den umfassenden Beschreibungen von Wordsworth entsprechen.

Qualitative Karten stellen eine wichtige Ergänzung zu dem dar, was Ian Gregory und andere bereits getan haben

DHSI Projekt: Melissa McGregor



Schlussfolgerungen

Unterschiedliche Texte, unterschiedliche Ziele, unterschiedliche Karten

Unterspezifizierung

The Landschaft wird vom Leser kreiert

Der Text und der Paratext geben Hinweise
pinpointed when the reader makes maps

*Unterschiedliche Medien können grundlegend unterschiedliche
Bilder der Welt ausdrücken.*

*Eine auf einem Text basierende Karte wird immer eine
Interpretation sein, die teilweise vom Kartenmedium gesteuert wird*



Frühere Projekte

- A Review of fMRI Data Visualization
- Assassin's Creed interactive world map
- Asterix
- Ausbrechen
- Bandersnatch Map Project
- Besucheraufkommen der Gaststätten in Ehrenfeld in 2018. Geoinformationssysteme und Zeit
- Conflicts of the Middle East
- DH Barb – Digitales Itinerar Barbarossa
- Das Coronavirus in Deutschland
- Die Chroniken von Narnia - Ein Kartenprojekt



Frühere Projekte

- Die Filme „Mission: Impossible“ – eine geografische Visualisierung in einer Webanwendung
- Die Reise des Medicus
- Die magische Welt von Harry Potter dargestellt auf einer digitalen Karte
- Murakami: End of the World
- Food-Worldwide. A Storymap about recipes from all around the globe
- Game of Thrones
- Geoinformationssystem über die Termine der Bundeskanzlerin der Bundesrepublik Deutschland
- HP Lovecrafts Dreamlands. Interactive Dreamlands Map



Frühere Projekte

- Interaktive Karte mit den Sehenswürdigkeiten Bulgariens
- Koloniale Erinnerungsorte in Köln
- Landtagswahlen Köln
- Mapping Access at UzK
- Mapping evolutionary Anthropology – A GIS
- Markets of Cologne
- Partizipanten und Truppenkontingente/-bewegungen der Southern British Campaign [AWI]
- Phantastische Tierwesen und wo sie zu finden sind
- Pilgerwege in der Umgebung von Köln



Frühere Projekte

- Religiöse Einrichtungen in Köln
- Römerfunde in Köln
- Sengoku-jidai
- StreetArtMap-Cologne
- Tauben im Gras -- Tagesabläufe & Schauplätze
- Visualisierung der Brüder Grimm Märchen (Deutsche Märchenstraße)
- Visualisierung eines fiktiven, sich bewegenden Hauses (angelehnt an dem Film „13 Geister“)
- Visualisierung von Gotham City
- Weihnachtsmärkte in Köln und Umgebung



Technologie

- Webprojekte
- Neatline
- ESRI Story Map
- Desktop GIS
- Softwareentwicklung (Desktop App)
- Mobile App
- Game Engines
- Netzwerksvisualisierung

