

die realität des virtuellen

in virtuellen räumen ist nichts unmöglich, hier ist alles möglichkeit und vieles anders, weil unvorstellbarer als in der habituell gelebten welt. das virtuelle verwirklicht die unbestimmte verknüpfung von optionen, welche als programmierbare operationen in sequentiell taktenden prozessoren vorliegen. doch im gegensatz zur Virtual-Reality-software (VR oder VRML im internet), die eine gängige sicht auf die umwelt nachahmt und als perfekte sinnestäuschung in ein künstliches medium bringt, besteht das virtuelle tatsächlich nur aus iterativ sich auffächernden daten, bei denen kein verhältnis dauerhaft bestimmt und jede ordnung ungewiss ist.

wer sich mit einem datenhelm und dem datenhandschuh in einer virtuellen realität, im cyberspace, zu bewegen meint, betrachtet letztendlich eine scheinwelt. d.h. eine simulierte wirklichkeit, in der er zwar entsprechend seiner interaktion multimedial navigiert, aber lediglich in den vorprogrammierten verzweigungen einer fiktion. ihm bleibt all das, was seine bewegungen und bildprojektionen steuert, vollkommen verborgen. eigentlich agiert er bloss, weil ihm ein computer bewegungsabläufe in echtzeit berechnet. will er wirklich in die virtualität des cyberspace eintauchen, muss sich der besucher mit dem hinter dem helm vorliegenden datenstrom konfrontieren.

das virtuelle der technik zeigt sich mitunter von selbst, wenn es zu ausfällen kommt, weil die steuerung versagt und daten fehlerhaft übertragen werden. oder wo jemand den code knackt und ihn spielerisch gegen den strich bürstet. dann generieren sich nicht mehr vorgesehene projektionen mit prädzierenden texturen, sondern das artifizielle rückt selbst in den vordergrund. die perfekt zugerichtete welt der digitalen technologie offenbart plötzlich bizarr mäandrierende konstellationen. deutlich wird dabei, dass virtuelle operationen im gegensatz zum fiktionalen nicht dem realen gegenüberstehen, sie übersteigen vielmehr die begrenzung von erfassbaren realitäten. als ein der technischen zurichtung vorgeordneter prozess reicht

das virtuelle über vertraute symbole und funktionale perfektionierungen der digitalen medien weit hinaus.

die realität des virtuellen bezieht sich nicht auf formen einer der fotografie und dem film inhärenten rhetorik des wahrhaften, sondern auf reine datenprozesse. da sie nicht das sind, was für den menschen auf einer benutzeroberfläche erscheint, besteht kein bezug zu traditionellen bildmedien im sinne einer sinngebenden genese. computer-bits realisieren ordnungen, die nur für ihre praxis operational wahr sind, wobei strukturierbares augenblicklich in beliebige strukturen umgewandelt werden kann, selbst daten in algorithmen und algorithmen in daten. solche strukturellen prozesse werden erst mit einer bestimmten programmatik, einem entsprechenden konzept von wirklichkeit in eine konsistente form gebracht. für ein wiederholbares funktionieren und überschaubares walten hat die computertechnologie das chaotische dementsprechend domestiziert.

wer den mut hat, sich der realen virtualität auszusetzen, muss auf die illusion einer inszenierten wirklichkeit verzichten. er taucht in eine welt ein, die von turbulenten strukturen bestimmt wird und die als ein sich permanent selbst generierender fluss kaum erfassbar scheint. das virtuelle entfaltet sich bisweilen so komplex, dass es für den programmierer auch nur in einer ebene von symbolisierungen oder grafischen visualisierung darstellbar ist. die matrix von digitalen technologien erzeugt iterativ wirklichkeiten, die für uns menschen unmittelbar nicht zugänglich sind, jedoch permanent als datenformationen vorliegen. mitunter entwickeln sie sogar topologien, die sich in einer dreidimensionalität nicht ausformen können.

virtuelle realitäten sind zwar spezifisch ästhetische erfahrungen, lassen sich aber nicht auf die differenz von inhalt und form oder auf den gegensatz von formen eines ästhetischen versus nichtästhetischen verstehens reduzieren. in ihnen wirken komplexe ordnungen, welche mit ihren potentiellen selten in ausgeprägte schemata der wahrnehmung hineinpassen. das virtuelle in den digitalen medien ist nicht durch den menschlichen wahrnehmungshorizont bestimmt, sondern wie in einem surrealen traum auch an unwahrscheinlichen zusammenhängen orientiert.