

DIE AKTUALITÄT DES VIRTUELLEN

von GERHARD JOHANN LISCHKA

Seit es Grosskulturen gibt, werden diese durch Symbole gestützt, die ihren Zusammenhalt garantieren (sollen). Während Jahrtausenden waren es Paläste, Tempel und die Bilder/Schrift, welche die weltlichen und religiösen Machtansprüche repräsentierten, die Realität bestimmten. In der Moderne mit ihren durch die französische Revolution veränderten, nun bürgerlichen Wertvorstellungen und ihrer Fortschrittsideologie durch Technologie wurden Museen, Hotels, Bahnhöfe und Postämter etc. zu Repräsentationsbauten. Verkehrsnetze der Bahnen und Strassen strukturierten ganze Kontinente neu. Und seit dem 2. Weltkrieg, der Postmoderne, heben wir nicht nur mit dem Flugzeug als Reise-Medium massenweise in alle Himmelsrichtungen ab, sondern wir sind auch zu Hörigen der Massenmedien geworden, die nun unsere Reality sind.

Seit kurzem werden auch die Neuen Medien wie früher die Symbole als Alte Medien durch die Virtuelle Realität in Bedrängnis gebracht und erweitert. In ihrer Bezeichnung konkurrieren und ergänzen sich die Kybernetik, Künstliche Intelligenz, Cyberspace, Künstliche Realität, Interaktivität, Internet u.a.m. Fassen wir diese Begriffe unter dem Aspekt des Virtuellen zusammen, so haben wir - auf High Tech bauend - in im historischen Vergleich völlig neue Dimensionen der Massenkommunikation und der künstlerischen Intentionen um Bilder, Texte und Töne dynamisch interaktiv erscheinen/ertönen zu lassen. Diese Interaktivität durchdringt die Spiele und die Kunst so wie die Ökonomie, Politik, den Krieg und die Information. Sie dringt bis zu unserer Identität durch und lässt die Frage zu, ob wir denn in unserem Begehren nicht bereits das Organische zum Kybernetischen hin überschritten haben.

Sieht es so aus, dass wir vom Fortschritt getragen, uns selber in Richtung Cyborg entwickeln, so müssen wir doch feststellen, dass das Virtuelle als das Mögliche die eine Seite theoretischer Argumentation darstellt, so wie die andere die Realität ist. Dieser Dualismus wurde zumeist als die Betonung der einen oder der anderen Seite lebendig gehalten und existiert heute in der Philosophie als Realismus und Konstruktivismus. Da aber die Realität als Potentialität auch als das Mögliche beschreibbar ist, liesse sich eine Schnittstelle im Möglichen sehen, welches die Polarität von Voraussetzen und Hervorbringen in eine Dynamik des Übergangs verändert.

Akzeptieren wir eine dauernde Veränderung - selbst wenn sie sich kaum merklich vollzieht oder abrupt auftritt - so sehen wir, dass Idee und Tat, Imagination und Realität, Subjekt und Objekt als Konstrukt, als künstliche Trennung zur Diskussion zwar notwendig sind, dennoch immer verbunden sind und als Trajekt, das wir sind, bezeichnet werden können. Wird die Realität einerseits als das Tatsächliche erfahren, das Virtuelle jedoch nur als ihr Schatten, so können wir als Trajekte feststellen, dass wir aus beidem bestehen; wenn sich auch die Virtuelle Realität als computergestützte manifestiert.

Ist die Virtualität eine Technik des direkten Zugriffs zur Massenkommunikation, so ist sie ein grosser Schritt der Menschheit in eine apparative Welt, in einen „goldenen“ Käfig unendlicher Kommunikations-Verflechtungen, die man als Immedien bezeichnet. Immedien bedeuten sowohl ein In den Medien Sein als auch das Sein der Medien in Uns. Um hier nicht Opfer der Medien als gigantischer Globalität zu werden, müssen wir uns selber zu Mediatoren entwickeln, zu souveränen Vermittlern von Virtuellem und Aktuellem, von einer

Virtuellen Realität, die wir als unsere je eigene und doch gemeinsame Wirklichkeit mit all ihren Möglichkeiten bestimmen.

In der Moderne sind in der Kunst viele „Realismen“ definiert und propagiert worden. Ja, seit es Kunst gibt - also das Aufzeichnen der jeweiligen Definition von Realität - können wir erkennen, dass es die Realität gar nicht gibt. Realität war (schon immer) eine Verschränkung mit dem Virtuellen eingegangen, mit einem Begleitprogramm, der Sprache, Bildern und Verhaltensmustern, die das Leben inszenierten. Nur ist seit der Moderne mit der fotografischen Kondition eine Parallelwelt entstanden, die die Realität nun apparategestützt dokumentiert und in der Postmoderne computergestützt digitalisiert. Verändert sich demnach unsere Vorstellung und unser Begriff von Realität, so mit ihm die zu ihm gehörende Virtualität.

Erst in der Postmoderne verschiebt sich aber die Gewichtung des Virtuellen drastisch von innen, vom Mentalen nach aussen, in den Cyberspace, weshalb wir auch erst seither ernsthaft von Virtueller Realität sprechen können. Virtuelle Realität ist das Produkt des forcierten Einsatzes von Simulationstechniken, die uns als Alternative zur Realität zur Verfügung stehen, sie täuschend ähnlich darstellen und sogar als Basis für die Realität angesehen werden können. Eine wahrhaft vertrackte Situation: Denn viele früher unvorstellbare Dinge sind zu Alltäglichem geworden und absolut Normales verwandelt sich in Unerreichbares. Die übliche Verschränkung von Raum und Zeit wird in der Virtuellen Realität dermassen verzerrt, dass die Ferne nah erscheint und die Zeit sich nach der Echtzeit richtet.

Raum und Zeit werden zum simultanen parallelen Raum und zur instantanen Zeit. Welche von beiden Räumen und Zeiten dann real oder echt ist, diese Entscheidung liegt beim Beobachter. Er kann sich in den einen oder den anderen Raum begeben, bleibt aber physisch im Realraum und in der Realzeit. Demnach können wir sagen, dass durch die globale Präsenz der Medien und unser Eintauchen in die Mediatisierung die Realität sich in Richtung Virtualität verschiebt. Zur Beschreibung von Realität wird das Virtuelle wichtiger, weil sie anstelle der Realität ein grösseres Gewicht erhält, wir können sagen: Wir leben in der Virtuellen Realität.