

die realität des virtuellen

in virtuellen räumen ist nichts unmöglich, hier ist schier alles möglich und vieles anders, weil unvorstellbar wirklicher als in der habituell gelebten welt. das virtuelle ist die unbestimmte anhäufung und verknüpfung von optionen, welche als programmierbare operationen in schnell taktenden prozessoren vorliegen. doch im gegensatz zur Virtual-Reality-software (VR oder VRML im internet), die bloss eine gängige sicht auf die umwelt nachahmt und als perfekte sinnestäuschung in ein künstliches medium bringt, besteht das tatsächlich virtuelle aus zufällig oder permutativ sich auffäuchernden daten, bei denen kein verhältnis bestimmt und jede ordnung ungewiss ist.

wer sich mit einem datenhelm und dem datenhandschuh in einer virtuellen realität, auch cyberspace genannt, zu bewegen meint, betrachtet letztendlich eine scheinwelt. d.h. eine simulierte wirklichkeit, in der er zwar entsprechend seiner interaktion visuell bzw. multimedial navigieren kann, aber lediglich in den vorprogrammierten verzweigungen einer fiktion verweilt. 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 seiner situation eintauchen, muss der besucher des angeblichen cyberspace den hinter dem helm vorliegenden datenstrom betrachten.

das virtuelle der technik zeigt sich manchmal, 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 brillanten texturen, sondern das artifizielle rückt selbst in den vordergrund. die perfekt zugerichtete welt der digitalen technologie offenbart plötzlich bizarre, zumeist chaotische konstellationen. deutlich wird dabei, dass virtuelle operationen im gegensatz zum fiktionalen nicht dem realen gegenüberstehen, sie übersteigen vielmehr die pragmatische begrenzung von realität. als ein der technischen zurichtung vorgeordneter prozess

reicht das virtuelle über die vertrauten 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. es besteht kein bezug zu traditionellen bildmedien im sinne einer sinngebenden genese, da datenströme nicht nur das sind, was sie für den menschen auf einer benutzeroberfläche sichtbar machen. sie realisieren auch ordnungen, die nur für ihre praxis operational wahr sind, wobei alles augenblicklich in alles beliebige umgewandelt werden kann, selbst daten in algorithmen und algorithmen in daten. solche strukturellen prozesse werden erst mit einer bestimmten programmatur, 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 wirklichkeiten, die für uns menschen unmittelbar nicht zugänglich sind, jedoch permanent als datenformationen vorliegen. mitunter entwickeln sie sogar topologien, die sich in einer dreidimensionalen welt nicht ausformen können.

virtuelle realitäten sind zwar spezifisch ästhetische erfahrungen, lassen sich aber nicht auf die differenz von inhalt und form oder auf die differenz von formen des ästhetischen und nichtästhetischen verstehens reduzieren. in ihnen wirken komplexe ordnungen, welche mit ihren potentialen 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 an unwahrscheinlichen zusammenhängen orientiert und als matrix stets auf einen zuwachs an komplexität ausgerichtet.