

Die Polygone der Realität

von Max Lommel

Da steh „ich“ nun. Nicht gestorben und doch in gewisser Weise wiedergeboren. Abermals geboren. Zumindest versprach das die Beschreibung. Aber nichts ist wie ich es gewohnt bin. Hätte ich „mich“ nicht selbst erschaffen und „mir“ einen neuen Namen gegeben, wüsste ich nicht, dass dieser „Körper“ der meinige sein soll. Außer der maskulinen Physiognomik spiegelt diese Figur nichts von mir wider. Ich betrachte mein zweites Ich und stelle zwar fest, dass diese Anhäufung von Polygonen, Pixeln, Texturen und Bits und Bytes zwar das Äußere eines Menschen imitieren soll, dies allerdings auf eine verstörende Art und Weise bewerkstelligt.

Was ich vor mir sehe stellt quasi die virtuelle Ausprägung eines Querschnitts durch die menschliche internationale Bevölkerung dar. Physiologische Standardmerkmale aller Menschen auf den kleinsten gemeinsamen Nenner herunter gebrochen. Nichts würde jemand daran zweifeln lassen, dass diese Figur als Darstellung eines Menschen gedeutet werden soll. Doch trotz allem mangelt es dieser Figur an etwas. Etwas, was nicht durch Mimikimitationen und gelegentliche, von mir unbeeinflussbare, „Körperregungen“ ausgeglichen werden kann. Diese Ermangelung an Ego verkehrt diese Hülle in etwas Groteskes. Ich begutachte einen Blanko-Menschen; ein irrales Gefäß, welches von mir gefüllt werden will.

Notizen, die auf meinem Bildschirm auftauchen, bitten mich ihren Anweisungen zu folgen und meinem „Alter Ego Leben einzuhauchen“. Ich werde zu einem Puppenspieler in einer Welt von Puppenspielern. Vorhang auf! Möge die Encodierung meines Odems beginnen.

Laufen, sitzen, umschauen, sprechen; basale Äußerungen und Bewegungen meines „Körpers“ muss ich mir von neuem aneignen und kontrollieren lernen. Wie gelange ich von A nach B und nehme Kontakt zu anderen Charakteren auf? Tastendruck für Tastendruck und Mausklick für Mausklick wird mir klar, dass Strukturen, Gesetze, Gewohnheiten und alles Vertraute in dieser Umgebung diffus werden und nur schwer von der Realität in diese Szenerie zu transkribieren sind. Physikalische und natürliche Gesetze wie die Schwerkraft oder die Zerbrechlichkeit des Körpers sind aufgehoben. Anatomische und physische Konstanten sind nicht mehr vorhanden. Distanzen in der sozialen Kontaktaufnahme verschwimmen durch die Maske Alter Ego an sich und die vage und zudem - nach Wunsch - inkonstante physische Ausprägung des virtuellen Charakters zusehends. Natürlich ist der Name einer jeden Figur fix, aber nicht verbindlich. Das eigene Alter Ego lässt sich nach Belieben löschen und, unter anderem Namen, von neuem kreieren. Mein bisheriges gedankliches Konstrukt von Welt, Gesellschaft, sozialem Kontakt und gewohnter Umgebung gerät allmählich ins Wanken. Unsicherheit stellt sich ein. Kann und will ich den

Anforderungen dieses zweiten Lebens gerecht werden und mich in diesen neuen Strukturen zu Recht finden?

“Into this world we’re thrown, like a dog without a bone. “

Jim Morrison, The Doors

Freier Wille kommt mir in den Sinn. In dieses zweite Leben bin ich freiwillig eingetreten, was in meinem realen Leben nicht der Fall war.

Kunst oder Künstlichkeit (Teil 1)

Nun, da ich nach und nach mit den Grundlagen des virtuellen (Über-)Lebens vertraut gemacht worden bin und in Bezug auf jene Grundlagen nicht mehr auf allen Vieren krieche sondern bereits aufrecht stehen kann, entschieße ich mich nach etwas Bestimmten zu suchen um es genauer in Augenschein zu nehmen. Ähnlich Recherchen im Internet mittels Webbrowser kann ich auch hier meine gewünschte Anfrage eingeben und mich über die gefundenen Ergebnisse wundern.

Um zunächst ein Stück von Second Life zu erkunden, welches mir immerhin vertrauter sein könnte als alles Bisherige begab ich mich also auf die Suche nach der virtuellen Ausprägung Dresdens. Würde ich es finden, könnte ich wenigstens, aufgrund von Vergleichsmöglichkeiten, die Differenz zwischen Realität und Wahrnehmung innerhalb Second Life feststellen.

Meine Suchanfrage ist erfolgreich und kurz darauf befindet sich mein Alter Ego vor der staatlichen Kunstsammlung Dresdens. Eine reale Ähnlichkeit lässt sich auf Anhieb ausmachen. Ich bewege meinen Charakter Schritt für Schritt auf die großen Pforten des Haupteingangs zu und schreite hindurch. Auch wenn dieser Pixelkoloss weit weniger als nur einen matten Abglanz der wahren Schönheit dieses Gebäudes widerspiegelt bin ich trotz allem beeindruckt wie deutlich dieses Gebäude als die staatliche Kunstsammlung zu identifizieren ist.

Die ersten Ausstellungsräume rücken in mein Sichtfeld und meine anfängliche Sympathie für diesen Ort schwindet augenblicklich. In den Rahmen an den virtuellen Wänden eines jeden Raumes hängen die Travestien der ursprünglichen Werke. Außer einem mattbunten Potpourri von Farben, angedeuteten Formen und Pixeln lässt sich nicht mehr aus den „Bildern“ erkennen. Würde ich mich nun in einem realen Museum befinden, denke ich bei mir, wäre ich bei dieser Ausstellung ausnahmsweise für eine undurchdringbare und sichtversperrende Menschenansammlung vor jedem Bild dankbar.

Ich öffne abermals meinen „virtuellen Reiseführer“ und versuche etwas anderes von Interesse zu entdecken.

Das Diorama des Jedermann

Einen Klick später finde ich mich in einer noch fremderen „Welt“ wieder. Visuelle Reize überfluten meine Sinne. Das sofortige und unablässige Knüpfen einer unterbewussten Assoziationskette ist die Folge:

Die virtuelle Landschaft ist spröde und der tiefschwarze vulkanartige Boden wird durch orangeglühende, warmes Licht sprühende Risse gesprengt. Die Luft flimmert über den sprudelnden Magmavenen, die dieses purgatorische Szenario durchziehen. Ich kann mich dem Eindruck nicht entziehen, dass ich in den Höllenschlund blicke. Ungeachtet der Tatsache, dass die Vorstellung oder der Glaube an eine postmortale Leidenswelt nicht meinem Gedankenkonstrukt entspricht, ist der Anblick unangenehm. Ich hadere abermals mit der Gewissheit vor einem Bildschirm zu sitzen und mich aufgrund dieser abgebildeten Umgebung trotz allem Unwohl zu fühlen.

Ich wende meinen Blick dem düsteren Himmel zu und entdecke Sterne, die durch die Pixelwolken hindurch strahlen; wie eine schwarze Leinwand durch die der Künstler chaotisch Löcher hineingestoßen hat. Augenblicklich muss ich diese Assoziation revidieren. Der Künstler oder Erschaffer dieses Ortes hat sich auch hier wieder meiner ausgefahrenen Gedankenpfade oder besser gesagt assoziativen Spurrillen bedient um mich hinter Licht zu führen und meinen ersten Eindruck zu entkräften.

Denn mit einem Mal erwachsen die zuvor sorgsam gestochenen Löcher zu Brandlöchern, die immer mehr von dem hinter ihnen liegenden Weiß preisgeben. Mein gewecktes Interesse und meine fokussierte Konzentration lassen jedoch keinen Zweifel daran, dass der Durchmesser der weißen Löcher nicht wächst. Aufgrund von alltäglicher Erfahrung und der augenblicklichen Abgleichung mit meinem physikalischen Grundwissen schließe ich, dass die Distanz zwischen ihnen und mir schrumpft. Auch wenn mein Bewusstsein und Wissen die Irrealität der Umgebung bestätigt, steigert sich mein Unbehagen. Vielleicht könnte ich diese spontane Gefühlsregung sogar als Angst deklarieren. Mir wird klar, dass diese Angst aus der Unvorhersehbarkeit und Unberechenbarkeit der Situation erwächst.

Ich habe Angst um mein Alter Ego! Doch wie kann das möglich sein? Und noch viel entscheidender, warum?

Ich muss mir eingestehen, dass, auch wenn ich versuche möglichst teilnahmslos durch dieses zweite Leben zu schreiten, mich so gut es geht nicht preiszugeben, ich bereits in sie involviert bin und ohne überhaupt zu wissen wie sie funktioniert, ihre Regeln und Strukturen akzeptiert habe. Ich habe zwar geschafft mich gegenüber anderen Teilnehmern in Second Life auf gewisse Weise zu verschlüsseln, sodass mein Charakter relativ diffus bleibt. Allerdings habe ich während dieser Bemühungen außer Acht gelassen, was von dieser virtuellen Welt aus an mich selbst herankommt, an mein wahres Ego. Unterbewusst fing es an und in dieser Situation kommt es an die Oberfläche meines Seins. Ich habe mich derart gegen diese Welt verschränkt und mich mit Vorurteilen geschützt, dass ich die wahren Erfahrungen und Veränderungen, die Second Life in mir hervorruft ignoriert habe. Aus diesem Grund konnte mich dieses unnötige Angstgefühl aus der Bahn werfen und mir so die Augen für die (virtuelle) Realität öffnen. Ich nehme mir vor, mich von nun an treiben zu lassen und mich nicht mehr zu stark selbst einzuschränken, sondern die Ereignisse und Erfahrungen aufzunehmen und erst im Nachhinein zu bewerten.

Erst nach dieser Erkenntnis werde ich den Ereignissen auf dem Bildschirm gewahr. Die zu Brandlöchern transformierten Sterne entpuppen sich nun endgültig als gallertartige Wesen, die, nachdem sie meinen virtuellen Charakter erreicht haben, vom aschebeladenen Boden lösen und in die Höhe tragen. Meine Angst ist nun bereits nicht mehr existent, da sie ihrer Absurdität überführt wurde. Trotz allem bin ich von der Tatsache, dass ich sie überhaupt empfunden habe schockiert.

Je weiter ich mich vom Boden entferne, desto mehr muss ich meine dimensionale Einschätzung dieser Welt neu arrangieren, meine anfängliche Assoziationskette um einige Glieder erweitern. Mein Alter Ego befindet sich nicht nur in einer dreidimensionalen Darstellung der Hölle sondern in einer vielschichtigen Welt. Besser ausgedrückt empfinde ich mich als Betrachter von jemandes Welt.

Unter mir entdecke ich wilde, futuristische, organische Landschaften, die wiederum in etwas übergehen, was man als Visualisierung eines LSD-Trips einordnen könnte. Durch die Luft schrauben sich freischwebende aber trotzdem statische Spiralen, die sich aus verschiedensten Skulpturen zusammensetzen. Ich schwebe durch ein Museum fremder Skulpturen, über eine Bühne, zu dessen Schauspiel ich beitrage, durch die Phantasie eines anderen. Dieser Ort ist einer von vielen öffentlichen Räumen für die Kunst. Jedem ambitionierten Menschen wird in Second Life die Möglichkeit gegeben einen Ausstellungsraum für seine Werke zu finden. Ein Diorama des Jedermann!

Selbst diese formlosen Wesen, die mich vom virtuellen Boden in die Höhe gehoben haben um meinen Blickwinkel zu erweitern sind Teil der Kunst an diesem Ort. Sie sind so etwas wie der Katalysator dieser unbestimmten Kunst. Ohne sie hätte ich die Dimension dieses Ortes gar nicht wahrnehmen können und möglicherweise gar nicht verstanden was mir der Künstler oder die Kunst an sich sagen will.

Kunst oder Künstlichkeit (Teil 2)

Kunst in dieser virtuellen Welt ist wie ein Mittel der Gaukelei, welches die eigentlich vorgegaukelte Leinwand als irreführend und illusorisch entlarvt. Ein Schauspiel auf einer unwirklichen Bühne, welches unbestritten immer ein Schauspiel ist aber, vom Künstler bewusst oder unbewusst, durch die Natur des Schauspiels an sich die (virtuelle) Realität in Frage stellt, wodurch der Zuschauer die Chance erlangt diese virtuelle Welt als Illusion zu entdecken. Eine selbstentlarvende Illusion. Doch genau hierin liegt ihre Stärke.

Durch ihre Struktur und ihre Teilnehmer imitiert diese virtuelle Welt zwar die reale Welt, jedoch bleibt sie lediglich eine Imitation, eine Mimesis. Ich muss unweigerlich an Platons Höhlengleichnis denken und entdecke eindeutige Analogien. Durch das Schauen und Teilhaben am Abglanz oder der Imitation der realen Welt wird mir ermöglicht meine Realität zu hinterfragen. Und genau hierin sehe ich die Stärke von Kunst und, in diesem Falle, Künstlichkeit. Sie erweist sich als Werkzeug zur Erkenntnis.

Seien es Bilder von Picasso, Dali oder Maurits Cornelis Escher, Musik von Pink Floyd, Aphex Twin oder Tool, Filme von E. Elias Merhige oder Park-Chan Wook oder Bücher von Haruki Murakami oder James Joyce, ihnen allen ist gemein, dass sie den Adressaten zeitweise aus seinen gewohnten Strukturen herauslösen um ihn wieder mit neuen Eindrücken und Erfahrungen in die gewohnten Strukturen zu entsenden. Kunst beeinflusst die Realität in großem Maße, da sie ein Teil unserer Realität ist. Genaugenommen findet sich auch in ihrem Verhältnis die Dialektik wieder. In meinen Augen verhält es sich ebenso mit der Künstlichkeit.

Ähnlich wie diese Polygonwelt die versucht ihre Neon-Topographie auf 40 cm² zu entfalten ist auch die mich umgebende Welt nur ein Ergebnis meiner Betrachtungsweise. Sie ist eine Reihe von Bewertungen und Einschätzungen anhand von Einstellungen und Überzeugungen.

Erkenntnisse eines Wissenden

Ein Großteil von uns, inklusive mir, glaubt an das was er sinnlich wahrnehmen kann. Durch diese Herangehensweise versuchen wir uns die Welt zu Eigen zu machen und dadurch zu erklären und zu verstehen um letztendlich sogar zu einer unumstößlichen wahren Beurteilung unserer Welt zu gelangen. Somit entsteht ein lebensnotwendiges und relativ solides Schema von Realität und Irrealität. Allerdings ist der Begriff von Realität zu bedeutungsschwanger und umfassend als das man derart leicht seine Eindrücke einordnen kann.

Realität ist für mich nicht mehr als ein persönliches Konstrukt, welches auf einem Fundament von individuellen Überzeugungen ruht und mit jeder neuen Erkenntnis und Erfahrung ins wanken gerät. Es basiert statt auf Wissen auf Glauben, auf dem Wunsch nach Beständigkeit, dem nie endenden Hoffen auf Bestätigung, dem Traum von der Gleichsetzung von Kontinuität und Stagnation und der unterbewussten aber tief verwurzelten Angst vor Enttäuschung all diesen Strebens.

Um dieses Kartenhaus vor seinem Einsturz zu bewahren errichten wir eigens konstruierte Stützen, die unseren Thesen untermauern sollen und müssen. Eine dieser Krücken ist Second Life und die damit verbundene Virtualität. Wir erschaffen uns ein selbstverstärkendes Glaubensgefüge, welches nicht auf die Erkenntnis oder Akzeptanz von Realität abzielt sondern die Errichtung einer selbstkreierten Fiktion zur Folge hat, welche die Unumstößlichkeit der Realität bestätigen soll. Kurzum sind wir gezwungen unsere Realität mit Wahrheit gleichzusetzen um existieren zu können. Wir sind angekettete Betrachter der Mimesis und Schattenspieler zugleich in der Höhle, die wir Realität nennen.