

COSMOTIC als prozessierendes Welt in der Welt sein – Sphären des Gewahr-Werdens leibhaftiger menschlicher Potenziale

Von Klaus Nicolai (© Stand 25. Mai 2017)

Wir Menschen sind insofern besondere ‚Membrane‘, weil wir durch eine leibhaftig integrale wie sensible ‚Sensorik‘ hindurch am Ende uns selbst als besondere, gesonderte Sonderbare empfinden, reflektieren und verhalten können. Unsere Potenziale zum Denken, Forschen und Erfinden – vor allem aber zum Fabrizieren, Symbolisieren und Modellieren von Welten – reichen sehr weit in makrokosmische wie mikrokosmische Dimensionen. Ja – ‚Mensch‘ kann Welt als eine *hier oder dort So-Seiende* – eben SEINE WELT – nach Maßgabe seiner Leibhaftigkeit wie Sozialität *anverwandeln* bzw. (re-/de-)konstruieren. Unumstößliche Voraussetzung dafür ist immer ein jetzt hier so anwesend oder abwesend seiendes MENSCHLICHES, eine *Präsenz*, die Dimensionen von *Re-Präsenz* wie auch Abgründe von *Repräsentation* und *Welt-Selbst-Fremd-Werdung* einschließen.

Das weit Hinaus und Hineinwirken, ja Hineinleuchten in das, was uns als COSMOS immer ‚nur‘ als ein (RE-)MODELLIERTER widerfahren und erscheinen wird, kann breit wie tief ‚ausschlagen‘ bzw. ‚hineinwirken‘. Insofern ist ‚Mensch‘ a priori ein hoch komprimiertes Wesen, das auf den Punkt genau das ganze kosmische wie evolutionäre ‚Wissen‘ (re-/de-)manifestiert. Das mag ‚Mensch‘ unter Umständen nicht explizit bewusst werden – eine Ahnung oder einen Traum davon hat er wohl immer: Der unverrückbare Kern des Menschlichen als All-Wissendes wie ‚Ein-Sames‘! Auch wenn jede historische ‚Zeitigung‘ erst einmal ‚behaupten‘ muss, dass ‚Mensch‘ scheinbar dumm geboren wird und kaum Gelegenheit hat, FÜR SICH etwas BEI SICH SEIENDES, also substantziell Wissendes sein zu können.

‚Mensch‘ erscheint in der modernen HISTORIE – wie für sich selbst – als ein ‚autistisches‘ bzw. ‚artistisches‘ Wesen: mehr oder weniger gut in sich abgeschottet, ‚besser‘ oder ‚schlechter‘ trainiert auf äußere Systemlogistik und verwickelt in Sozio- und Psychodramen, die seine effektiven ‚Fähigkeiten‘ und ‚Leidenschaften‘ auf der ‚Höhe der Zeit‘, oder besser des ‚Zeitgeistes‘ halten ...

Es sind fabrizierte und angeschaffte Perzeptions- und Interpretations-Krücken – die zugleich *Formatierungen* von Wahrnehmung sind –, mit denen ‚ICH‘ erst einmal VON SICH SELBST weg-geht, weg-fährt, weg-fliegt, weg-sieht, weg-hört, weg-liest, weg-lernt, weg-arbeitet; ja nunmehr scheinbar sogar SICH SELBST entbehrlich macht, abschafft (‚Industrie_4.0‘). Und dies erscheint als jeweils quasi natürliche *historische* ‚Realität‘, als ‚Umwelt‘, ‚Objektivität‘, ‚Wahrheit‘, ‚Gesetz‘ usw. – eben als eine fixe ‚Realität‘ AUSSER SICH SELBST. So befindet sich ‚ICH‘ wahrscheinlich tatsächlich latent im Zustand eines Verrückt-Werdens, geplagt von fiktionalen Ideen, Macht- wie Ohnmachtphantasien, Ängsten und Begierden aller nur denkbaren Art. Dieses ab-sonderliche SICH BEFINDEN mag dazu verführen, sich sonderbar vorzukommen (fremd) oder wie ein besonderes, abgesondertes DING IN DER WELT vor sich hin zu existieren. (Ein-Same – All-Ein ...)

Das darüber historisch wie biopsychografisch das GANZE – also unser makro-mikrokosmisches Wesen – erst einmal vergessen gemacht wird, scheint nicht nur logistisch, sondern auch rational verständlich: ‚Wo ein Ding ist, kann kein anderes sein‘ meinte einst *Descartes* und genau hier beginnt ein ‚Diskurs‘ in Form eines Für- und Vor-Sich-Hindenkens. Anders betrachtet: wir entäußern seit Jahrtausenden unser Potenzial, auf das es uns fremd und somit letztlich auch als SOLCHES – vordergründig als symbolisch gespiegeltes – anschaulich wird. (Das erinnert freilich an Hegels geniale wie fatale Triade und auch an Platons Höhlengleichnis.)

UND GENAU JETZT HIER taucht etwas auf, was als VIRTUELLE REALITÄT (VR) ‚getauft‘ wurde! Von wem, warum und wozu eigentlich?

Also eine scheinbar *neue* ‚Realität‘, die es *vorher* – d.h. vor der technologischen ‚CYBER-SPACE-RE-EVOLUTION‘ – nicht gab: Eine andere Geburtsstätte von *definitiver* Welt-Anschauung, die wahrscheinlich hinterrücks genau so konstruiert ist, wie ihre telematisch-kybernetischen Techno-Art-de-Fakte: als **geheime Transportmittel ins ‚Jenseits‘**. Es gibt wohl zwei grundlegend verschiedene Für-Wahr-Haltungen sowie entsprechend modellierende WAHR-MACHUNGEN von menschlicher ‚JENSEITS-WAHRNEHMUNG‘:

- a) Im Sinne eines *fundamental* ABWESENDEN, nicht jetzt und hier Seienden, also von der ‚empirischen‘ ‚Realität‘ getrennten ‚Irrationalen‘ in Form eines ‚nur‘ ‚Eingebildeten‘: als ‚Glaube‘ AN *das* Gute/Böse, AN Gott/Satan, AN Erlösung/Bestrafung, AN Befreiung/Einkerkerung, AN Paradiese wie Höllen aller nur denkbaren Art ...

Hier erscheint ‚Jenseits‘ als eine Art finaler ‚Endsieg‘, als finale ‚Harmonie‘ und endgültige ‚Befreiung‘ (Utopie) oder als finale ‚Niederlage‘, finaler ‚Untergang‘, finale ‚Katastrophe‘ (Dystopie). Dahinter verbirgt sich ein duales Wechselspiel zwischen *Todesangst* und *Fortschrittsglaube* – ein praktizierter wie symbiotischer antagonistischer *Geschichts-Treibstoff* spätestens seit Beginn der ‚Moderne‘ (Barock). ‚Realität‘ steht dann dem ‚Irrealen‘, fixe Resultate dem Prozessierenden, ‚Materie‘ dem ‚Geist‘, die bestimmte, bestimmbare (Ur-)Sache dem unbestimmten, unbestimmbaren (Ur-)Grund/ ‚Gott‘ gegenüber: Die Spaltungen von ‚Innen‘ und ‚Außen‘, ‚Subjekt‘ und ‚Objekt‘ als latente wie akute *Negation der Membrangestalt* allen lebendigen Da-Seins. *Genau davon unterscheidet sich COSMOTIC als **offen prozessierende relationale Versuchsanordnung – die Welt als sich durchdringende Ereignissphären!***

- b) Im Sinne eines **immer schon Hier-Seins**, als sich von hinten nach vorn, von unten nach oben usw. ein-, aus- und aufschwingende Wirklichkeit und damit **jeglicher Realität innewohnende Möglichkeitssphären**: Das ‚Reale‘ als *relationale holotope Raum-Zeit-Dimensionen* ermöglicht prinzipiell *zugleich* die Wahrnehmung eines ES IST als ein SEIN KÖNNEN. Genau hier beginnt *das Reich der menschlichen Kontemplation*, des Anfühlers, Ahnens, Reflektierens, Imaginierens (Vorstellen), Antizipierens (Vorwegnehmen) und letztlich des VOR-SEHENS eines tatsächlich VOR-SEHBAREN: Die Erfahrung von ‚Realität‘ als ontologische, phänomenale, existenzielle wie geistig virtuelle und damit entdeckbare, denkbare und modellierbare VORSEHUNG (Prädestination) ...

Von hier aus stellt sich die Frage, ob die Neuzeitgeburt des Begriffs ‚Virtualität‘ und die darauf gebauten Definitionen von ‚VIRTUELLER REALITÄT‘ in Anbindung an technische Interfaces in sich nicht einen eigenartigen Doppelcharakter tragen: Zum einen ist VR tatsächlich ein verwirklichter und damit anschaulicher Möglichkeitsraum des Realen. Zum anderen ist er ein fabriziertes und separiertes Konstrukt einer mehr oder weniger hermetischen Wahrnehmungsprozedur, die sich als scheinbar a-reale Fiktionalität im Sinne einer geschlossenen Techno-Logistik herstellt. Die *Plastizität* sowohl unserer Wahrnehmungspotenziale wie auch faktisch erscheinenden ‚künstlichen Umwelten‘ wird latent durch eine Macht bzw. Ermächtigung des ART-DE-FAKTISCHEN ausgeblendet, wenn nicht gar sabotiert:

Der universale 3-dimensionale Visualismus konstituiert einen OVER-GAME- bzw. OVER-MODELLING-SPACE, hinter dem sich die menschliche Modellierungsmacht mehr verschleiert, d.h. der jeweiligen techno-funktionalen System-Logistik (Hard- und Softwarekonfigurationen) unterwirft. Das Modelling-Game-Design auf der Oberfläche des Techno-Processing ermöglicht in jedem Fall fiktionale Raum-Illusionen in Form einer scheinbar leibhaftigen bzw. sozialen Inter-Aktivität. Genau hier befindet sich die Durchbruchstelle dessen, was *Virtual Environment* (VE) in Relation zu *Virtual Reality* (VR) meint:

VR (re-)konstruiert sich aus operational logistischen Programmierungen/Formatierungen – ist Steuerung ohne wirklichen Steuermann -, während sich VE durch die Kybernetik hindurch erst aus den Impulsen, also der Art und Weise leibhafter Anwesenheit/Interaktivität konstituiert!

Genauer betrachtet ist so das ‚VR-Processing‘ wie sein ‚E-Motion-Environment- Movie-Script‘ ein vollständig logistisch Vorkonstruiertes, das lediglich logisch funktional auf *operationalisierte* menschliche Körper-Re-Aktionen reagiert. Der ‚Rest‘ baut – wie der Film – auf eine Ästhetik der Überwältigung bzw. des überwältigt Seins durch visuelle Sensation. So betrachtet könnte VR – im Gegensatz zu VE – einerseits als Kippunkt aus einer Entfremdung der Vergegenständlichung (Hegel) *heraus* wie auch in eine fundamentalere Fremdheit oder Fremd-Machung *hinein* – eben als Übersteigerung von Fremd-Sein im Kontext einer isoliert mediatisierten ‚Global-Individuation‘ – gedeutet werden ...

Hier nun betrete ‚ich‘ den ‚Raum‘ von COSMOTIC – der insofern wieder einen RAUM DES ANWESENDEN SEINS auch in Form von Abwesenheit konstituieren möchte, insofern er eine cyber-technisch basierte, aber *künstlerisch modellierte Umgebung* zur Offenbarung wie Ermöglichung menschlicher Innen-Außen-Plastizität (Membrangestalt) bietet. Die Erzählung wie technische Konstituierung von COSMOTIC neigt sich eher einer *Versuchsanordnung* im Sinne der Erkundung von *Möglichkeits-Räumen der prozessierenden Selbst-Welt-Wahrnehmung* und damit einer handgreiflich leibhaftig-sozialen Raum-Zeit von Wahr-Nehmen und Wahr-Machen: ein *relationales* Wechselspiel zwischen inneren/verinnerlichten und äußeren/entäußerten *menschlichen* Potenzialen in unterschiedlichen Dimensionen und Sphären.

COSMOTIC als ein *Labor der Entäußerung, Aneignung, Anschauung und Re-Modellierung* von Da-Zwischen-Seins-Dimensionen: biotische Zirkulationen, soziale Artikulationen wie kinästhetische Bewegungsdimensionen leibhafter (Re-)Präsenz bilden *Sphären ein und derselben UMGEBUNG*. Dies meint ein Zugeschnitten-Sein von technischem Real-Time-Processing als *Environment-Design menschlicher Präsenz* im Sinne einer *leibhaftigen Selbst-Welt Erfahrung* bzw. *Sozial-Selbst-Empfindsamkeit*: Wie meine ‚Stimme‘ bzw. ‚Stimmung‘ sich in die Umgebung hinein intoniert, ein- und ausschwingt, so kommt sie für mich, wie auch für andere neu auf mich/uns zu.

Der ‚Körper‘ selbst *ist* kosmisch-evolutionäre wie biopsychosoziale UMGEBUNG in der sich der *Geist dahinter* – eben leibhaftig beseelt – vernehmen kann. VE meint also nicht eine eindimensional gegenüber gestellte äußere Um-Welt, sondern schließt die *Welt des Da-Seins*, als für und durch SICH SELBST PRÄSENTE, in sich ein! Innen-Außen-Relationen, also die Membrangestalten des Lebens, konstituieren jegliches Organisches als Grundlage eines an und durch sich selbst bewusst werdenden LEBENDIGEN.

Genau hier beginnt ein anderes Kapitel der Untersuchung, Entfaltung und Anschauung dessen, was ich als fundamentales *kosmisch-evolutionäres Wissen*, als *leibhaftige menschliche Präsenz* bezeichne: die uns einzig wirklich verfügbare Wahrheit als *praktizierte Selbst-Schöpfung* ist das *wesentlich Werden des menschlichen Menschen*. Dies auch und gerade in der Art und Weise der Herstellung seiner Art-de-Fakte. Insofern steht künftig weniger die Frage nach der Entfaltung einer künstlichen, sondern nach der ***künstlerischen Intelligenz*** ...

COSMOTIK kann dazu einen Beitrag leisten, indem von einer *künstlerischen* Position aus Medientechnologien als UMGEBUNG einer *Membrangestalt des menschlich Werdens* entwickelt, erforscht und letztlich in ihrer anthropogen ‚*telesophischen‘ Dimension* (© K.N.) re-modelliert werden. Dabei muss auf jeden Fall die intuitiv-imaginierende ANVERWANDLUNG über die notwendigen rational-logischen bzw. operativen Mechanismen der KONSTRUKTION (Automatisierung, Programmierung, Formatierung, Funktionalisierung, Ökonomisierung usw.) hinausweisen.

(Auszug aus der 2017 geplanten Publikation von Klaus Nicolai: *Trans-Existenz – Wahrnehmung des Jenseits*)

Kontakt Autor: Dr. Klaus Nicolai Kulturwissenschaftler/Kulturphilosoph/Projektentwickler/Autor /
Aktuell: Gründer & Spiritus Rektor *Culture Innovation Community* (CIC iG).
transklau@gmail.com

Kontakt COSMOTIC: Katharina Groß <k@neueraeume.xyz>

