

Solvejg Nitzke

## Ulrich Gehmann, Martin Reiche (Hg.): Real Virtuality: About the Destruction and Multiplication of World

2015

<https://doi.org/10.17192/ep2015.1.3485>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Nitzke, Solvejg: Ulrich Gehmann, Martin Reiche (Hg.): Real Virtuality: About the Destruction and Multiplication of World. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 32 (2015), Nr. 1. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2015.1.3485>.

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

### Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

## Ulrich Gehmann, Martin Reiche (Hg.): **Real Virtuality: About the Destruction and Multiplication of World**

Bielefeld: transcript 2014 (Edition Kulturwissenschaft, 37), 470 S., ISBN 978-3-8376-2608-7, € 44,90

Die Gegenüberstellungen von Fakt/Fiktion und von Realität/Virtualität gehören gegenwärtig zu den bestimmenden Themen der Medien- und Kulturwissenschaften, und sie stehen auch im Mittelpunkt der Anthologie *Real Virtuality*. Der Titel suggeriert bereits, dass die Umkehrung des geläufigeren Begriffs der virtual reality eine (Re-) Evaluation eben dieser Unterscheidung des Verhältnisses von Realität und Virtualität vornehmen soll.

Anlass und Anspruch der Sammlung werden von den Herausgebern Ulrich Gehmann und Martin Reiche denkbar umfassend formuliert: „Because it might be that for the first time in human history, the boundaries between real and virtual become not only blurred but obsolete [...] it is about a new *kind* of the real, one emerging right now, in the midst of our times“ (S.1). Darin drückt sich vor allem der Versuch aus, sich den verschiedenen Ebenen von *worldmaking* und Weltwahrnehmung nicht als epistemische Spielereien zu nähern, sondern von einer veränderten Ontologie der Realität bzw. der Welt auszugehen und diese zu verorten. Die Anlage des Bandes reflektiert diesen breiten Anspruch in 21 Beiträgen von Wissenschaftler\_innen aus unterschiedlichen Feldern. Beiträge von Künstler\_innen – an prominenter Stelle zum Beispiel Gerd Stern, Mitbegründer des Künstlerkollektivs USCO – Archi-

tekt\_innen und Designer\_innen widmen sich ebenso wie die von Wissenschaftler\_innen verschiedener Disziplinen der Untersuchung und Erkundung virtueller und realer Räume. Dabei folgt die Ordnung des Bandes einer historisch-chronologischen Linie, die mit einer Beschleunigung und Intensivierung der „hybridization of the world as we knew it“ (Klappentext) einsetzt.

Den Beginn dieser Hybridisierung bzw. der Virtualisierung realer Räume sehen Gehmann und Reiche in den englischen Landschaftsgärten des 18. Jahrhunderts, die ihre Besucher zu „usern“ (S.2) machen, die die geformte Natur als künstliche Welt erfahren können. Von dort aus, so die Autoren, vollzog sich eine Entwicklung, die die Gestaltung von Räumen gemäß dem modernen Fortschrittsgedanken immer stärker funktionalisierte und die Freiheit der Erkundung und Individualisierung dadurch zunehmend einschränkte.

Die Herausgeber bemühen sich, die Beiträge des Bandes einerseits durch die üblichen Rahmungen von Einleitung sowie Fazit einzufassen und andererseits durch eigene Beiträge in den fünf Kapiteln, „which reflect the overall evolutionary move towards the present state“ (S.11), zu ergänzen. Während dabei teilweise die so dargestellte ‚Evolution‘ der Hybridisierung des Welt-Raumes einen (wohl durchaus gewünschten) Eindruck von Unausweichlichkeit erzeugt, gelingt

es durch die Rahmung des Bandes, ein Auseinanderdriften der vielfältigen Texte weitgehend zu verhindern. Der Rahmen führt über verschiedene Beispiele von den Landschaftsgärten bis zu den ‚explorable spaces‘ in Computerspielen, die, wie die Parks, eine freie Erkundung vorgeformter Welten erlauben. Dabei wird eine Positionierung der Herausgeber und auch der meisten Autoren deutlich, die die spielerische Freiheit hybrider und virtueller Räume gegenüber der Funktionalisierung insbesondere urbaner Räume favorisiert: „It is as if human beings were in need of some counterforce to this crushing dominance of the functional, and the abstracted spaces resulting out of it“ (S.446).

Unabhängig davon, ob man der historischen Linie, die die Anthologie zeichnet, in ihrer scheinbaren Unausweichlichkeit und ihrem Appellcharakter uneingeschränkt folgt, versammelt dieser Band eine Reihe außerordentlich interessanter Einzelstudien. Im chiasmatischen Spiel mit *virtual realities* und *Real Virtualities* werden Verbindungen zwischen der physikalischen Weltbeschreibung Alexander von Humboldts (vgl. Wilke „The Scientific Image in the Anthropocene“, S.47-62), den urbanen Dystopien der DC-Comicwelten (vgl. Cremers „Gotham City“, S.141-158), den Konsumwelten der späten Moderne (vgl. Krämer „A Paradise of Decorated Sheds“, S.179-192) und den stärker in der Virtualität situierten künstlerischen Räume der Videokunst und den Digi-

tal Arts (vgl. Gerbing „The Man in the Paper-made Folding Boat“, S.193-216 und Johansson /Åberg „Unheimlich‘: The Uncanny and Narrative Space in Digital Arts“, S.405-418) sichtbar. Tatsächlich profitiert die Sammlung immens von der interdisziplinären Anlage und ihrer Kontrastierung mit praxisorientierten und künstlerischen Projekten. So lässt sich beispielsweise Randolph Langenbachs Piranesi-Projekt (vgl. „The Building of a Symbolic Image“, S.91-118) hervorheben, der im Versuch, Prianesis‘ berühmte Kupferstiche der römischen Ruinen fotografisch nachzubilden, nicht nur die Unterschiede des Umgangs mit dem historischen Erbe nachzeichnen kann, sondern auch überzeugend zu demonstrieren vermag, warum gerade die vermeintlichen perspektivischen Fehler einen „realeren“ Eindruck zu vermitteln vermögen, als es die „objektiveren“ Abbilder der Fotografie könnten (vgl. S.108).

Auch wenn *Real Virtuality* als Begriff nicht immer trennscharf von *virtual reality* zu unterscheiden ist und innerhalb des Bandes teilweise der Begriff von Realität allzu handfest verstanden wird, um das jeweilige Argument zu stützen und ihm einer anthropologischen Konstante zuzuschreiben, überwiegt der Eindruck einer interessanten und perspektivreichen Sammlung, die sich zentralen Beobachtungen und Problemstellungen des 20. und 21. Jahrhunderts widmet.

*Solvejg Nitzke (Bochum)*