

# Vorwort

In der globalisierten Gegenwart überlagern sich Medienwirklichkeit und Realität. Direkte Erfahrungen werden zunehmend abgelöst durch die Sinnbezüge digitaler Bilderwelten. Simulation und Imagination vermischen sich dabei zu immer neuen Systemen der Sinnstiftung, die sich durch die individuelle Rezeption auch auf das unmittelbare Erleben auswirken. Daher partizipieren physische Gegebenheiten, z.B. Städte, an ihren medialen Interpretationen und verschmelzen durch Marketing, Eventisierung und Inszenierung mit ihnen zu virtuellen Strukturen. Kontexte, verstanden als Relationen eines allgemeinen Sinngehaltes zu bestimmten Objekten, Gruppen und Erscheinungen, werden dadurch in Räume sich stetig wandelnder Virtualität fragmentiert, in denen sich Realität und idealisierte Vorstellung vermischen. Als Ausprägungen von Welt- und Selbstbildern gehen diese zwar Raumvorstellungen, kreativen Prozessen und gesellschaftlichen Entwicklungen vorweg; aber ihre Flüchtigkeit und Wandelbarkeit lässt im Umkehrschluss die individuelle Sinnsetzung brüchig werden. Definitionen scheinen fast nur noch auf den Moment der persönlichen Zuschreibung beschränkt, bevor sie im Schaum der Deutungsmuster variiert, interpretiert oder abgelöst werden. Der vermeintlich objektive Kontext verschwimmt zwischen Realität und medialen Welten. Das Verbindende, die systemischen Strukturen der Virtualität, sind abseits technischer Zuschreibungen eine *Terra incognita* spielerischer Praxis und separierter Betrachtungsperspektiven. Als immer bedeutender werdendes Grundraster menschlicher Existenz drängt sich aber die Frage nach ihrer Beschaffenheit zunehmend auf. Weniger in der technischen Definition, sondern in den Relationen in der sie zum Menschen wirken. Die Frage nach dem Kontext, nach dem Zusammenhalt der Erscheinungen und ihrer sinnstiftenden Verortung von Subjekt und Objekt, muss im Zeitalter der Virtualität neu gestellt werden.

Die hier vorliegende Studie geht der Fragestellung nach, wie Sinn anhand virtueller, also intermedialer Kontexte gebildet wird und welche Auswirkungen er auf real geschaffene und individuelle Kontexte hat. Die übergeordnete Frage, wie sich überhaupt so etwas wie Sinn – sprich: Zusammenhang und Relation – evoziert oder konstruiert, wird dabei über eine Auseinandersetzung mit bildlicher Kultur und der Frage danach, wie Bilder wirken und was sie bewirken, versucht zu beantworten. Bilder sind dabei nicht nur als gegenständliches Gebilde wie im Film, in der Computersimulation oder im Foto zu begreifen, sondern als Erscheinungen eines spezifischen Sinns, der sich aus dem Kontext einer spezifischen Bildlichkeit ergibt, erweitert auf den Rahmen der Entstehung und Beschaffenheit von individuellen Selbstbildern und gesellschaftlichen

## VORWORT

Weltbildern. Demnach wird hier der übergreifenden Fragestellung gefolgt, wie übergreifende, von Menschen bewusst oder unbewusst geschaffene Strukturen in medialen und kommunikativen Systemen überhaupt vereinheitlichend erfasst werden können, und der zielführenden Frage nachgegangen, wie die entzeitlichten Nicht-Orte der virtuellen Welt zu kartographieren sind.

Inspiriert von Venturis, Browns und Izenours »Learning from Las Vegas« (1977) ist ein umfassenderes Verständnis zeitgenössischen Raumes als gesellschaftlicher Kontext das Ziel und damit eine Bestimmung der strukturellen Position des Menschen, die ihm durch evozierende Sinnrelationen in diesem Raum zugeschrieben wird. Über eine Beschäftigung mit den medialen und individuellen Sinnenschaffungen leitet das zur Frage nach einer Metakontextualisierung über, anhand derer das Zusammenwirken unterschiedlichster Kontexte in einem umfassenden virtuellen Raumsystem beschreibbar werden soll.

Neben einer Einordnung des theoretisch-philosophischen Diskurses ist ein weiteres Ziel der hier entwickelten Theorie, ein erweitertes Verständnis von Raum vorzustellen. In der praktischen Gestaltung herrscht überwiegend ein objektivistischer Ansatz vor, der vor allem in der Architektur durch die Relevanz des Subjektiven und des Relativen in einer digitalen Kultur so nicht mehr haltbar ist. Die Veränderung der Kontexte, an der auch kreative Disziplinen partizipieren, soll durch eine Theoriebildung zur Kontextualisierung strukturiert erfassbar gemacht werden. Dadurch sollen strukturierende Modelle und Ansätze aus der Medientheorie und -praxis erkenntnistheoretisch in die Diskurse über Raum und den Entwurf von Raum eingebbracht werden. Die dazu gewählte Perspektive ist interdisziplinär angelegt und soll theoretische und praktische Erkenntnisse z.B. der Mediengestaltung, der Urban Studies, der Filmwissenschaft, der Werbung, der Visual Culture Studies, der Architektur und der allgemeinen schöpferischen Kultur vereinen. Zur Theoriebildung treten Ausführungen zur globalisierten Kultur einerseits und Betrachtungen der Kognitionspsychologie und der Science of Mind andererseits ergänzend hinzu. Das Modell der virtuellen Kontexte sowie seine Erweiterung als Metakontext sind dabei als ein »Work in Progress« zu verstehen, mit dem Ansinnen, neue Perspektiven zu erforschen und erste Definitionen zu setzen. In diesem Sinne ist auch der mitunter apodiktische Stil dieser Arbeit zu verstehen: nicht als die gesicherte Verkündung einer vermeintlichen Wahrheit, sondern als der versuchte Aufbau einer stringenten und klaren Argumentation. Dabei ist dieser Texte nicht aus Sicht eines akademisch geschulten Philosophen verfasst, sondern aus der Perspektive des kreativen Praktikers, des Architekten, der sich als Kreatör physischer Formen die Frage stellt, auf welche Inhalte seine gestalterische Arbeit in der medial geprägten Welt wie Bezug nehmen soll, was also das praktische Umfeld, der Kontext für sein im Verstand entstehendes Werk

## VORWORT

ist. Der Mensch kann dabei als ein System begreifbar werden, in dem das Selbst(-Bewusstsein) aus Wechselwirkungen von Ich und Kontexten gebildet wird, die in einem weiteren Umfeld durch Interaktionen den menschlichen sozialen Raum konstituieren. Dabei ist Gestalten, Kommunizieren und Wahrnehmen strukturell derselbe Prozess und der vermeintliche Gegensatz von real und medial sowie Subjekt und Objekt vereint sich auf der Betrachtungsebene virtueller Relationen – als Elemente sinnstiftender Beziehungen – zum Sein.

Als ein erster Schritt steht damit das Universum der virtuellen Kontexte offen.

Gerhard Martin Burs  
Hamburg im März 2019