

## Y-Achse

Herausgeber:innen

Instanz der Referenz und Orientierung, wie hoch ein Objekt in zwei- oder dreidimensionalen Darstellungen platziert ist oder welche Höhengestaltung es aufweist. Eigentlich hat die Z-Achse die schillerndere Rolle in der Geschichte der Computergrafik: Der Schritt von 2D zu 3D, das große Problem der Berechnung, welches Objekt vor dem anderen liegt. Der revolutionäre Z-Buffer, um dieses Problem zu lösen. Die Y-Achse wirkt demgegenüber trivial, unscheinbar. Während virtuelle Welten sich in X- und Z-Ausdehnung bis zum Horizont erstrecken, bleiben sie in der Y-Dimension häufig in der Nähe des Bodenniveaus plusminus ein paar virtuelle Meter (→ Worlding). Trotzdem kann die Y-Achse Schwindel auslösen. Jenseits des üblichen Aktionsradius deutet sie eine unendliche Ausdehnung nach oben und unten an. Wenn durch einen Cheat, Bug oder Feature ein Objekt vom Rand (oder durch die Ritzen) der Welt in unerreichbare Tiefen fällt oder die Spielfigur der Gravitation trotzt und die Skybox durchbricht, kann durchaus Gänsehaut ob dieser rätselhaften, ausbrechenden Potenzialität aufkommen (→ Emersion).

## Zeit, virtuelle

Philipp Künzel

Zeit ist in ihrer Ubiquität geradezu unausweichlich. Sie tritt im Alltag in Form von Uhren auf Handys, Computern und Bahnanzeigern sowie in eher versteckten Formen auf, wie der Notwendigkeit

zeitlich streng getakteter elektronischer Schaltungen, die die Funktion dieser Geräte erst ermöglichen (→ Bell, virtual). Doch bei genauerer Betrachtung wird schnell klar, dass man nie der Zeit selbst, sondern stets nur ihren Mittelsmännern begegnet – die Uhr selbst ist nicht Zeit, sondern drückt sie nur aus. Was Gilles Deleuze also am Beispiel der ›Idee von Farbe‹ darlegt, die sich in einer konkreten Form, wie etwa dem, was ›rot‹ genannt wird, aktualisiert, trifft auch auf die Zeit zu, die sich beispielsweise in der Form der Armbanduhr am Handgelenk aktualisiert: die Zeit selbst ist virtuell (vgl. Deleuze 1994: 269).

Diese virtuelle *Idee von Zeit* lässt sich aber im Gegensatz zur ›Idee von Farbe‹, die Deleuze exemplarisch mit dem weißen Licht zusammenfasst, das alle sich aktualisierenden Farben potentiell beinhaltet, nur schwer ausdrücken. Der Grund dafür, warum sich Zeit konzeptuell nur mit Mühe in Worte fassen, geschweige denn definieren lässt, liegt mitunter darin, dass die menschlichen Subjekte, die die Zeit zu definieren versuchen, zwar Veränderungen innerhalb ihrer Lebenswirklichkeit wahrnehmen und somit etwa Rückschlüsse auf das Verstreichen von Zeit ziehen können, die Zeit *als solche* aber nie wahrgenommen werden kann (vgl. Dainton 2010: 1).

Im Folgenden soll jedoch nicht erörtert werden, was die Zeit an sich ist – ob eine Dimension neben anderen (vgl. ebd. 27), etwas von den räumlichen Dimensionen gänzlich Verschiedenes (vgl. Newton-Smith 1980: 42f.) oder gar ob die Zeit also solche überhaupt mit der Realität vereinbar ist (vgl. McTaggart 1908: 470f.) – da diese Ansätze, von denen bereits zahlreiche existieren, trotz ihrer Widersprüchlichkeit untereinander nicht auf der Grundlage bestimmter menschlicher Wahrnehmungen bewiesen oder ausgeschlossen werden können (vgl. Newton-