

Fortsetzung aus PCNEWS 67, S.22:

Virtuelle Teilwelten und Universale All-Welt (Or-Om-Welt)

Siegfried Pfliegerl

Wichtig ist hierbei auch, dass Logik und Mathematik, die beiden „Mütter der Digitalisierung“ durch diese Grundwissenschaft weit über den heutigen Zustand hinaus weitergebildet werden müssen, was anhand des „Universums der geraden Linie“ (Hierarchie der Unendlichkeiten) einigermaßen präzise nachgewiesen werden kann (vgl. den Aufsatz: „Das Unendliche und die Grenze.“) Für die weitere Bewusstseinsentwicklung ist vor allem wichtig zu beachten, dass man zwischen unendlichen und endlichen Unendlichkeiten zu unterscheiden hat. So ist die unendliche Linie o in bestimmter Hinsicht unendlich unendlich. Alle unendlich vielen Teile a_1, a_2 usw. in der Linie i , b_1, b_2 usw. in der Linie e jedoch sind endlich unendlich. Es handelt sich hier um die Unendlichkeit an Endlichem. Die moderne Mathematik und Logik beschäftigt sich nur mit endlichen Unendlichkeiten, die in einem bestimmten Maße digitalisierbar sind. Die eine unendliche und absolute Essentialität des Göttlichen Grundwesens, die Unendlich-

pen sich die Virtuellen Welten im Cyberspace mit und ohne Avataren befinden.¹

Überblicken wir die bisherigen Erkenntnistheorien, können wir, ausgehend von der engsten, folgende, das menschliche Erkenntnisvermögen jeweils weiter fassende Schulentypen feststellen:

Schule 1 Naiver Empirismus

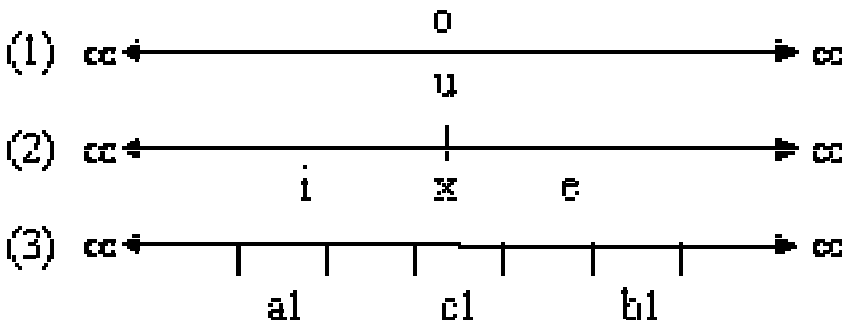
Die Außenwelt ist uns unmittelbar als subjektunabhängiger Bereich zugänglich. Wir können daher unsere Erkenntnisse und Beobachtungen der Außenwelt mit der „tatsächlichen“, wirklichen Außenwelt vergleichen, und dadurch die „Wahrheit“ unserer Erkenntnisse überprüfen.

Schule 2 Kritischer Realismus

Dieser wurde etwa vom späten CARNAP vertreten. Während der Empirismus ursprünglich meinte, für den Aufbau wissenschaftlicher Theorien könne man sich auf Logik und Mathematik sowie auf solche Ausdrücke beschränken, die empirische Begriffe zum Inhalt haben, worunter

einführen dürfte, die mit dem Begriffssaparat definierbar sind, welcher dem Beobachter zur Verfügung steht, und ferner der Theoretiker nichts anderes zu tun hätte, als Beobachtungsergebnisse zusammenzufassen und zu generalen Gesetzesaussagen zu verallgemeinern, ergibt sich jetzt das folgende Bild von den Aufgaben des Theoretikers. Er hat weit mehr zu tun, als beobachtete Regelmäßigkeiten zu verallgemeinern. Vielmehr muss er EIN NEUES SYSTEM VON BEGRIFFEN KONSTRUIEREN, DIE ZU EINEM TEIL ÜBERHAUPT NICHT UND ZU EINEM ANDEREN TEIL NUR PARTIELL AUF BEOBACHTBARES ZURÜCKFÜHRBAR SIND, ER MUSS SICH WEITER EIN SYSTEM VON GESETZEN AUSDENKEN, WELCHE DIESE NEUEN BEGRIFFE ENTHALTEN, UND ER MUSS SCHLIESSLICH EINE INTERPRETATION SEINES SYSTEMS GEBEN, die eine bloß teilweise empirische Deutung zu liefern hat, die aber dennoch genügen muss, um das theoretische System für die Voraussetzungen beobachtbarer Vorgänge benutzen zu können. Die Begriffe, mit denen er operiert, können GANZ ABSTRAKTE, THEORETISCHE BEGRIFFE SEIN. Dennoch ist er gegen die Gefahr eines Abgleitens in die spekulative Metaphysik so lange gefeit, als er ZEIGEN KANN, DASS ALLE DIESE BEGRIFFE EINE VORAUSSETZUNGSRELEVANZ BESITZEN“ (Hervorhebungen von S. P.).

Aus diesem Zitat entnehmen wir gleich zweierlei: Zum einen die enorme Bedeutung der überhaupt nicht aus der Erfahrung stammenden abstrakten Begriffe C, beim Aufbau einer jeden wissenschaftlichen Theorie. Es zeigt sich also, dass jede empirische Beobachtung bereits durch das System der theoretischen Begriffe des Forscher vorgeformt wird, dass also diese Begriffe eine Brille mit bestimmter Färbung und bestimmtem Schliff sind, mit der wir überhaupt erst Beobachtungen machen. Setzen wir uns andere Brillen, mit anderer Färbung und anderen Schliffen auf, erhalten wir ANDERE BE-



keiten von Geist und Natur usw. werden nicht beachtet.

Die Menschen unterschieden sich hinsichtlich des Zustandes ihres Bewusstseins nach fünf Stufen (Erkenntnisschulen) Schule 1 bis Schule 5, die in ihrer Abfolge durch die Beseitigung von immer weiteren Limitierungen charakterisiert sind. Jeder kann sich daher fragen, in welcher Schule er sich selbst aufhält und wir müssen hier vor allem fragen, in welchen Erkenntnisbereichen und Schulty-

man solche versteht, deren Anwendbarkeit mit Hilfe von Beobachtungen allein entscheidbar ist, hat sich diese Annahme als zu eng erwiesen. Der prominente Kenner der Schule, STEGMÜLLER, schreibt: „Die Untersuchung über theoretische Begriffe hat gezeigt, dass frühere empirische Vorstellungen vom Aufbau wissenschaftlicher Theorien grundlegend modifiziert werden müssen. Während nach den Vorstellungen des älteren Empirismus in allen Erfahrungswissenschaften der Theoretiker nur solche Begriffe

¹ Der renommierte Philosoph der Postmoderne Welsch hat sich mit dem Begriff der Virtualität beschäftigt und geht von einer Prüfung der Modelle des Wirklichkeitsverständnisses in der Philosophiegeschichte aus. Er behandelt das Serienmodell von Leibniz, das idealistische Modell Platons, das Talermodell Kants, das Modell des potentialistischen Realismus bei Aristoteles und Michelangelo, Nietzsches Modell von Wirklichkeit als Fiktionsverfestigung und schließlich Schelers Widerstandsmodell. Aus Platzgründen kann hier dieses Szenario nicht bearbeitet werden. Es lassen sich aber alle diese Modelle in einer der 5 Erkenntnis-Schulen einordnen, die wir im folgenden darlegen. Welsch entscheidet sich aber nicht für einen der Modell-Typen, sondern meint, man müsse nacheinander alle diese Typen testen, gleichsam als Brillen, dann wird man sie - für bestimmte Zwecke und eine Zeitlang - aufbehalten, sonst weglegen und ein anderes Modell probieren. Wir vertreten hier dagegen die Ansicht, daß alle diese Modelle teilrig sind, und durch die Einordnung in der Schule 5 unter Ablegung ihrer Mängel integrierbar werden. Der postmoderne Warenhauscharakter in der Frage der Sachgültigkeit von Wirklichkeitsmodellen (jeder sucht sich im Angebot aus, was ihm gefällt), wird damit überwunden.

OBACHTUNGEN!! Die theoretischen Begriffe sind bereits BEOBACHTUNGS-KONSTITUTIV, sie sind an der Erzeugung der Beobachtung grundlegend beteiligt. Folgerung: Wir erhalten ANDERE BEOBACHTUNGEN, wenn wir andere theoretische Begriffe benützen. Die Außenwelt wird eine Funktion unserer theoretischen Begriffe.

Schule 3 Transzendentaler Idealismus

Die „Außenwelt“ ist ein subjektives Erzeugnis des menschlichen Bewußtseins, wobei nur die Sinneseindrücke auf eine Aussenwelt hindeuten. Das Subjekt erzeugt mittels Sinnlichkeit (E) und Begreifen (C) und Phantasie D1 und D2 dasjenige, was man Außenwelt nennt. Prominente Vertreter sind KANT und WITTGENSTEIN in der Philosophie des Traktat. Eine über oder außer dem Subjekt gegebene Instanz zur Sicherung der Wahrheit oder Sachgültigkeit der vom Subjekt erzeugten Bewusstseinskonstrukte gibt es nicht.

Schule 4 Transsubjektive, transpersonale Systeme

Hier wird angenommen, dass jenseits des Subjektes ein letzter Urgrund, ein Grundwesen, Gott ist, mit dem der Mensch in Verbindung steht und durch welches Wesen Subjekt und Außenwelt verbunden sind. In diesen Bereich fallen alle intuitiven Einsichten, denen aber noch deduktive wissenschaftliche Präzision fehlt, wie dies in mythischen, pantheistischen und ähnlichen Konzeptionen in der Darstellung des Verhältnisses zwischen Gott und der Welt geschieht (z.B. PLATO, HEGEL, SCHELLING, JASPERS, theosophische, pansophische und mystische Systeme).

Schule 5 Grundwissenschaft

Wie schon vorne angedeutet, sehen wir in der von KRAUSE entwickelten Grundwissenschaft eine wissenschaftlich präzise, UNDOGMATISCHE, deduktive Metaphysik begründet. (Näheres siehe vor allem in: „Die Vollendete Kunst“ und den neu herausgegebenen „Vorlesungen über das System der Philosophie“ von KRAUSE.)

Wir sehen also nunmehr unsere Schwierigkeiten genauer: Menschliches Bewusstsein wird über erkenntnistheoretische Thesen formuliert, die oft mit Vehemenz Grenzen ziehen. Menschliches Bewusstsein wird eine Funktion dieser Grenze. Je enger die Grenze, umso eher wird die Annahme wahrscheinlich, dass menschliches Bewusstsein durch Digitali-

sierte Intelligenz (AI) simulierbar sei. Je weiter die Grenze, umso unwahrscheinlicher, wird die Simulationsmöglichkeit, oder es wird sogar möglich zu beweisen, dass sie THEORETISCH UNMÖGLICH ist!

Toleranzprinzip

Vertreter der verschiedenen Standpunkte Schule1, Schule2 .. Schule5 können sagen: Wir ziehen hinsichtlich des menschlichen Erkenntnisvermögens zwar die Grenzen a, b, c usw., können aber damit nicht ausschließen, dass für andere Menschen auf Grund deren Erkenntnis Konfiguration von uns für uns gelegnete Grenzen nicht bestehen. Mit der von uns für uns erfolgten Grenzziehung beabsichtigen wir nicht, diese Grenze für das menschliche Erkenntnisvermögen ALLGEMEIN und grundsätzlich zu behaupten.

Auch bei den Theoretikern und Besuchern des Cyberspace finden sich die unterschiedlichsten Auffassungen über das Problem der Wirklichkeit, Virtualität und deren Verhältnis zu den Bewusstseinsbereichen des Menschen.

Der Mensch als Fleisch-Maschine

Viele Teilnehmer gehen strikte davon aus, dass das Bewusstsein (Geist usw.) nicht mehr ist, als physikalische Zustände des Körpers. Der fleischliche Körper als Ort und Grenze. „Ich bin eine dynamische komplexe Maschine aus Fleisch.“

Bei diesem Ansatz ist es natürlich sehr verlockend, anzunehmen, dass das menschliche Bewusstsein in Maschinen kopiert werden kann. Hier sei auch auf meinen gründlichen Aufsatz: „Sieht ihr Film rot auf rot usw.“ hingewiesen, wo diese These, die in der BRD vor allem Metzinger vertritt, kritisch analysiert wird.

Begriffe C -Phantasie D - Kreativität CDE - Intuition ABCDE

Diese enge Sicht des Problems wird aber auch heftig kritisiert. Es wird deutlich erkannt, dass die Natur uns nicht direkt zugänglich ist, sondern dass wir uns ein Bild von ihr in uns erzeugen. „Natur ist eine Simulation, weil „Natur“ vermittelt ist durch begriffliche Instinkte und Filter, die selbst wiederum durch die Erziehung vermittelt sind. Es wird im weiteren auch erkannt, dass daher durch die Begriffe C, die Begriffe der Sprachen, die wir benützen, verschiedene Welten entstehen, die sich eben nur semantisch voneinander unterscheiden. Benützen wir andere Sprachen, entstehen andere Welten.

Erste und zweite natürliche Umwelt

Stocker aus dem ars electronica center in Linz schreibt etwa: „Das Gewebe unserer Körper und unseres Bewußtseins ist gesättigt mit den Elementen einer vernetzten künstlich-intelligenten Umgebung. Diese zweite „natürliche“ Umgebung wurde eine Realität, mit der wir so innig verbunden sind, dass eine klare Unterscheidung zwischen Subjekt und Objekt aufhört möglich zu sein.“

Hier ist kritisch anzumerken, dass in diesem Stadium der Untersuchung generell, auch für die erste „natürliche“ Umgebung, die Unterscheidung zwischen Subjekt und Objekt nicht möglich ist. Wir müssen daher folgende wichtige Unterscheidung treffen:

1. natürliche Umgebung - *Virtual Reality1*; VR1, bestehend aus bestimmten Erzeugnissen ABCDE
2. natürliche Umgebung - *Virtual Reality 2* VR2 bestehend aus anderen Konstrukten aus ABCDE, *artificial nature* (Sherman).

VR2 besteht aus allen Arten von Erfindungen und Erzeugnissen der Kultur als Produkten von:

VR2k Produkte der **Kunst**; VR2w Produkte der **Wissenschaft**; VR2t Produkte der **Technologien und Wirtschaft** und ihre Ergebnisse im Bewusstsein des Menschen. Natürlich sind diese Arten der VR ständig auch vermischt und verschränkt und beeinflussen sich gegenseitig (z.B. *Mysth, The Palace, Society For Worldwide Interbank Financial Communication* (SWIFT), Herztransplantation über Monitor-Kommunikation, usw.²)

Dies ist genau der Ort, wo wir die Virtuellen Welten in Kunst, Wissenschaft, Technologie und Wirtschaft und die Welten mit den neuen Avataren anzusiedeln haben. Der Leser muss vor allem gebeten werden, an dieser Stelle zu überlegen, dass die VR2kwt nur eine besondere neue Mischung der Bewusstseinstätigkeiten E,D und C umfassen, wodurch sie sich von der anderen Mischung bei der Erzeugung und Erhaltung der VR1 unterscheiden. Es muss aber auch beachtet werden, dass die VR2ktw überhaupt nur durch die dauernde Verbindung mit VR1 erzeugt und betrieben werden können. Wir müssen daher die beiden VR1 und VR2 genau in ihrer Art unterscheiden, müssen aber

² Der Vollständigkeit halber müssten eigentlich hier auch Virtuelle Welten **des Rechtes, der Ethik, der Politik, der Sprache, der Religion** usw. behandelt werden, aber Platzgründe lassen hier eine derartige Ausweitung nicht zu. Auch stehen ja in einer Gesellschaft alle diese Ebenen und Faktoren in Wechselbeziehungen, die selbst nur in einer Modelltheorie des Gesamtsystems (selbst einer VR) adäquat erkannt werden können.

auch die enorme Abhängigkeit der VR2kwt von VR1 beachten.

Die Kombinationen der VR1 und VR2kwt führen zu verschiedenen sozialen und geschichtlichen Persönlichkeiten und Gesellschaftsformationen. Es ist mit Sicherheit nicht möglich die kreativen Kräfte, die in VR2kwt in der Erfindung neuer Begriffe in der Wissenschaft, der Kunst und der Technik aktiviert werden, ohne die wichtigen Funktionen der Phantasie D und der Begriffe C zu analysieren und zu erkennen.

Eine wichtige Frage ist: Was sind die Wirkungen der net-Technologien auf die menschliche Persönlichkeit. Erfolgt, wie Sherman meint: eine Art Übergang von einer individuellen Identität zu einem "nachmenschlichen Zeitalter" mit einer „posthumanen Identität“ einer Art kollektiver Multi-Vision der individuellen Person, einem komplexen System, das man SELBST nennen könnte. Ungeregelt, polymorph (vielgestaltig), global, polyphon - fleshfactor.“ Sherman fordert auch „einen Ort außerhalb beider Naturen (gemeint ist VR1 und VR2) eine eigene Zone, reserviert für die Menschheit.“ Wir werden auf diese Idee unten zurückkommen.

Theorien über die Begrifflichkeit C

Die Schule des Logischen Empirismus (Schule 1 und Schule 2), die breite Basis und der „Vater“ des derzeitigen Wissenschaftsbetriebes, geht davon aus, dass die Strukturen der formalen Logik, d.i. die Struktur formalisierter Sprachen die höchste Basis für die Begründung der Wissenschaften darstellt.

In der Diskussion werden aber sehr wohl auch andere begriffliche Funktionen als essentiell anerkannt: analoges Denken, assoziatives Gedächtnis, Verstehen natürlicher Sprachen, Erkennen und Entdecken von Mustern, Lernen durch Erfahrung, poetische, mystische und visionäre Ideation, Kategorien der Gleichheit, Ähnlichkeit und der geometrischen Nähe.

Zentrale Funktionen des Bewusstseins

Die traditionelle Erkenntnistheorie fand einen Bereich im Bewusstsein, der als **Einheit** des Selbstbewusstseins bezeichnet werden kann, der jenseits und vor allem Denken, Fühlen und aller Erfahrung gegeben ist. Die Versuche diese Instanz als eine von uns selbst produzierte Illusion unseres Bewusstseins zu eliminieren, erscheint nicht erfolgreich zu sein. (vgl. wiederum den Aufsatz: „Sieht ihr Film rot auf rot?“)

Eine Grundsatzfrage lässt sich aus der Erkenntnistheorie nicht beseitigen: Wenn wir nun die Funktionen und *units* unseres Bewusstseins (E,D,C) analysiert haben, können wir dann wissen, wann die Bilder, die wir von uns selbst und der Realität außer uns machen, **wahr sind**? Oder müssen wir sagen: Diese Frage ist unsinnig. Wir leben immer in wechselnden Träumen, Illusionen, eben in VR. In bestimmten Schulen der Erkenntnistheorie wird aber nun die Meinung vertreten, dass uns die Wahrheit dadurch erschlossen werden kann, dass wir alles so strukturiert und gebaut erkennen können und sollen, wie es im Göttlichen Grundwesen strukturiert und gebaut ist. Der Mensch kann also - wenn auch nur auf endliche Weise - über seinen Zugang zur Göttlichen Rationalität seine Wissenschaft auf neue Grundlagen stellen.

Kontemplation, Vision, Göttliche Vernunft und Synthese

Es finden sich auch Vorstellungen von einer Synthese von Kunst/Wissenschaft, Körper/Geist, Geist/Natur. Es wird von der Vision eines all-umfassenden Bewusstseins dem Höchsten Menschlichen Prinzip gesprochen, und es fallen Zitate des berühmten Giordano Bruno: „Es ist diese Art von Auge, welche alle Dinge in sich schaut und in allen Dingen gleicherweise ist“. In der Grundwissenschaft der WESENLEHRE (Schule 5) finden alle diese Visionen ihre höchste Grundlage.

Unsere Einsicht hat also gleichnishaft gesprochen der all-umfassenden Göttlichen Struktur zu folgen, beginnend in der Unendlichkeit und absteigend zu immer endlicheren Elementen und ihrer hierarchischen Ableitung (vgl. oben die Hierarchien des Unendlichen). Wir sind in der Lage, mit einem unendlichen Modell umzugehen. Und wir werden darin auch erkennen, dass wir **eine** Menschheit sind, vereint mit dem all-umfassenden Göttlichen Bewusstsein, ohne unsere autonome Individualität zu verlieren. Die neuen Medien können uns diese Einsicht nicht vermitteln, sie können aber diese Entwicklung bis zu einem gewissen Grad unterstützen. Dies ist der Ort außerhalb VR1 und VR2, der für die Menschheit vorgesehen ist, von dem Sherman eine Art Ahnung erwähnt.

Wir kommen zum Ergebnis: Gerade in der derzeitigen Entwicklungsstufe mit gravierenden Bewusstseinsveränderungen und -umwandlungen bei jedem Individuum und in allen Gesellschaften durch die medialen Einflüsse ist **die Erhaltung einer offenen Diskussion über alle Einheiten und Funktionen des menschlichen Bewusstseins- ohne die Ausklammerung metaphysischer Ansätze- unerlässlich für die Siche-**

rung einer ausreichend breiten Evolutionsmöglichkeit der Gesamt-Menschheit.

Virtuelle Welten und Universale Allwelt (Or-Om-Welt)

Parameter der Universalen Allwelt

Wir kehren zu unseren Virtuellen Welten im Cyberspace mit und ohne Avataren zurück. Wenn wir von einer all-umfassenden Göttlichen Struktur ausgehen, beginnend in der absoluten, unendlichen Göttlichen Einheit und absteigen zu immer endlicheren Sphären und Teilwelten, wo in dieser Gliederung sind die Virtuellen Welten im Cyberspace anzusiedeln, einzufügen?

In ihrer Entwicklung in den nächsten Jahrhunderten wird die Menschheit im Rahmen der erkenntnistheoretischen Bemühungen, die sich u.a. auch mit den Grundsatzfragen jeglicher Realität beschäftigen und die Frage der Wahrheit unserer Erkenntnis vorantreiben, auch im wissenschaftlichen Bereich zur Unbedingtheit des unendlichen und unbedingten Grundwesens (Gottes) vordringen, und in dieser Erkenntnis alle anderen Erkenntnisse ableiten, und damit auch das Realitätsproblem in einem neuen Lichte vollendet lösen. Um in den Begriffen von vorne zu bleiben, wird sich die Menschheit also aus den Begrenzungen des Naiven Empirismus (Schule 1), Kritischen Realismus (Schule 2), transzendentalen Idealismus und kommunikationstheoretischen Pragmatismus (Schule 3) und aus mangelhaften transsubjektiven Systemen (Schule 4) bis zur Grundwissenschaft (Schule 5) weiterbilden.

Aus dieser Grundwissenschaft ergibt sich dann die wahre Gliederung des Göttlichen unendlichen und unbedingten Grundwesens in sich, welche gleichnishaft im obigen Aufsatz in **PCNEWS-27** im Universum der graden Linie als Ableitung vom Unendlichen ins Endliche dargestellt ist.

Diese Gliederung des Grundwesens in sich ist gleichzeitig die Gliederung des unendlichen unbedingten INHALTES (der Wesenheit Gottes) in sich. Und daher ist diese INHALTLICHE GLIEDERUNG auch die höchste Gliederung aller Teilwelten in der Universalen Allwelt (UAW).

Die Universale All-Welt ist eigentlich die **Reale** Welt, die infolge der Unendlichen Absolutheit ihrer Essentialität auch alle endlichen „**wirklichen**“, aber auch alle endlichen **virtuellen** und **möglichen** Welten in sich enthält.

Gedankenexperiment: Die unendliche Linie o (siehe vorne) ist die Höchste Rea-

lität für alle endlichen Linien in sich. Also für die beiden noch einseitig unendlichen Linien i und e sowie für alle „ganz“ endlichen Linien (a1,b1 und c1..) in i und e und ihrer Vereinigung. Die **Möglichkeit** der unendlich vielen Operationen zwischen endlichen Linien a1, b1, usw. in Addition, Substraktion, der Unendlichkeit der Zahl PI usw. hat ihre Grundlage ausschließlich in der Höchsten Realität der Linie o, **IN** der sich alles „abspielt“. Die Virtualität verschiedenster Kombinationen endlicher Linien ist ebenfalls abhängig von und bedingt durch die unendliche und absolute Realität der Linie o.³

Gliederung des Grundwesens (Bild2)

Wir können uns die Gliederung der UAW in Form, im Modell eines „Tempels“ vorstellen.

Das unendliche und unbedingte Grundwesen, o, ist in unter sich zwei in ihrer Art unendliche, nebeneinander stehende Grundwesen, die einander gegenähnlich sind, beide ewig, ungeworden, unvergänglich, nämlich:

i... Geistwesen, Geist-All

e... Natur, Leibwesen, Leib-All. **Bild 2**

Beide enthalten in sich unendlich viele Arten unendlich vieler Einzelwesen.

Das Grundwesen über beiden seiend und wirkend, mit beiden vereint ist Urwesen u, verbunden mit e als ü und mit i als ü. i und e sind aber ebenfalls miteinander verbunden als ä und ä ist wiederum auch mit u verbunden als a. Das innerste Vereinwesen von Geistwesen, Natur und Urwesen a enthält in sich das Pflanzenreich, das Tierreich und als innerstes, allharmonisches Glied die unendliche Menschheit, deren innerer Teil auch die Menschheit dieser Erde ist.

Das Verhältnis des unendlichen absoluten Grundwesens o zu i und e, die beide auch noch unendlich sind, ist -wie schon erwähnt- durch die Gliederung der Unendlichkeit bestimmt, die im Universum der geraden Linie noch in beschränkter Form ersichtlich ist (vgl.oben).

Noch einige Erklärungen zum Unterschied von Geist i und Natur e. Unter Geistwesen wird hier das Grundwesen verstanden, welches alle einzelnen Geis-

ter also auch die Menschen, soweit sie Geist sind, in sich befasst. Das Wesentliche des Geistigen ist, dass es überwiegend durch Selbständigkeit, Spontaneität, Unabhängigkeit und Freiheit bestimmt ist. Es gestaltet seine Formen in Selbständigkeit gegeneinander, ohne den Gesamtzusammenhang immer zu beachten. Für den Geist typisch ist u.a. selektive Analyse, welche aus dem Gesamtzusammenhang Teile gesondert bildet oder erkennt usw. Diese Trennung, Isolierung, Abstraktion im Verhalten des Geistes, der Geister untereinander in den Gesellschaften, die Spaltung der Wissenschaften in immer mehr Disziplinen, der Kunst in immer mehr einzelne Formenbereiche, begründet einerseits Erkenntnisfortschritte durch differenzierende Erkenntnis- und Kunstbereiche, begründet aber infolge des mangelnden Universalzusammenhanges auch Übel und Irrtum

Ganzheit, nach allen seinen Teilen auf einmal, aber auch so, dass die Sonne, ein Blütenblatt und eine Augenlinse alle gleichzeitig in ihr gebildet werden. Die Natur ist aber nicht ohne jegliche Selbständigkeit, sondern zwischen i und e gibt es nur einen Unterschied in der Gewichtung im **Verhältnis von Ganzheit zu Selbstheit**.

Dadurch dass Natur und Geistwesen aber miteinander auch in Lebewesen wie Blumen, Tieren und Menschen verbunden sind, erfolgen, vor allem über die Kunst und Wissenschaft und Technik des Menschen als VR2kwt erhebliche Eingriffe in die Natur, die besonders heute bereits bedrohliche und schädliche Formen angenommen haben.

Auch hier können über die Ideen, die im UAW dargelegt werden, die nötigen Har-

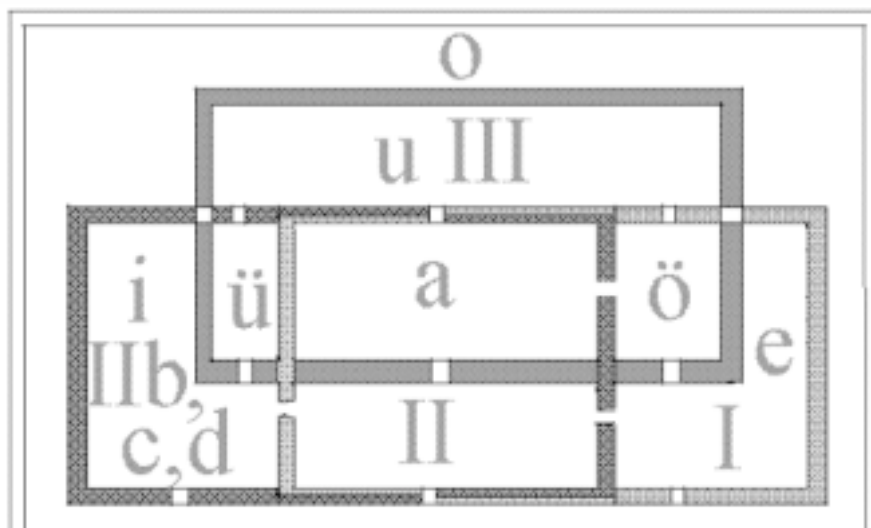


Bild 2:

in Wissenschaft, Kunst und Gesellschaft. Erst wenn die Geistwelt mit dem Gesamtzusammenhang der UAW verbunden, in diesem alles Einzelne und Partielle abstimmt, sind diese Mängel behebbar.

Die Natur e ist durch den Charakter der Ganzheit und Ganzheitlichkeit bestimmt. Sie bildet alles im Ganzen, alles ganz und zugleich, in allseitiger Gebundenheit, Wechselbestimmung und Stetigkeit. (z.B. den Menschenleib vom Embryo bis zum Erwachsenen). Die Natur kann nicht wie der Geist trennen (z.B. einen Menschenarm isoliert bilden), einen Teil gesondert schaffen, sie gestaltet jedes in seiner

monien zwischen u, i und e hergestellt werden.

Gliederung der Virtuellen Realitäten2kwt (VR2kwt)

Was immer die Virtuellen Realitäten in Kunst, Wissenschaft und Technik und Wirtschaft in welchen Medien auch immer für die Sinne des Menschen erfassbar darstellen werden, es kann sich nur um Erscheinungen in einem der Glieder in der UAW handeln. Darum ist die obige Gliederung des Grundwesens auch die All-Gliederung der VR2kwt, weil das All im Grundwesen gemäß **Bild2** gegliedert ist.

3 Damit wird etwa folgende These Flussers hinsichtlich der Turing-Galaxis als völlig mangelhaft erkannt: „In der Turing-Galaxis stehen wir am Nullpunkt der Dimensionen, der Welt der Punkte, die „unmessbar, ein Nichts, und zugleich unermesslich, ein Alles“ sind. Das Universum der Punkte ist leer, weil es nichts enthält außer Möglichkeiten, und weil es lauter Möglichkeiten enthält, ist es ein volles Universum“. Flusser leitet daraus die Forderung ab, dass wir lernen müssen, in der Kategorie „Möglichkeit“ zu denken, zu fühlen und zu handeln. Die Turing-Maschine, die jede Maschine sein kann, ist im genauen Sinne Flussers dieser Raum der alles-umschließenden Möglichkeit“. Zitat aus GRASMUCK:Die Turing Galaxis. Abgesehen davon, dass diese These Flussers selbst die alles-umschließenden Möglichkeiten nochmals **nicht als Möglichkeit, sondern als fixe Wirklichkeit umschließen muss, um sinnvoll zu sein**, zeigen unsere Darlegungen deutlich, dass die Unendlichkeit der Möglichkeiten des Endlichen, hier der Punkte überhaupt nur durch die unendliche und absolute Realität der Essentialität des Grundwesens begründbar, ist.

Mein Aufsatz: „Das VR-Modell der All-Kunst“ hat diese Grundsätze für die gesamte Kunstentwicklung und vor allem alle Kunstrichtungen im 20. Jhd. angewendet. Dieses Modell ist selbst ein Teil des UAW! Hier wollen wir versuchen, dies für alle menschlichen Virtuellen Realitäten zumindest zu skizzieren.

Der Besucher kann interaktiv durch alle Bereiche (i, e, ä, a ö und ü) wandern, und wird hier jeweils den VR2kwt begegnen, die diesem Bereich, dem INHALTE nach angehören. Man kann daher das Modell der UAW auch als einen "Tempel" auffassen, in welchen in den einzelnen Teilen, Überschneidungen und Hallen alle jemals erzeugten VR2kwt-Werke der Menschheit und alle, die es noch geben wird, nach der Allgliederung des Grundwesens strukturiert und geordnet dem "Novizen" begegnen. In jedem Raumpunkt erfolgt eine Vertiefung in unbegrenzt viele neue aufrufbare VR2kwt, usw. Alle diese Wanderungen aber erfolgen immer in inneren Teilen der Unendlichkeit des Grundwesens u, und der inneren immer noch unendlichen In-Wesen Geist i und Natur e.

Die Hallen des Tempels

Halle I

Gegenstand (Inhalt) der VR2kwt ist die Natur e, Teile der Natur, Landschaft, Erdschichten udgl. Mineralreich, Pflanzen, Tiere und Menschen, soweit diese Wesen leiblich, natürlich sind.

Welche Richtungen der VR2kwt sind hier einzufügen? Alle Richtungen mit Naturbezug:

Gentechnologie, Biologische Modelle z.B. The Synthetic Ecosystems of Biota.org, Medizin, alle Arten naturwissenschaftlicher VR usw...

An diese Halle schließt die Halle ö an, in der alle jene Inhalte gegeben sind, wo die Natur, oder Teile derselben, Lebewesen in ihr, als mit dem Grundwesen in Verbindung stehend dargestellt werden. (Naturmystische VR2kwt, bestimmte Richtungen der mythologischen VR2kwt).

Halle II

In Halle II finden sich alle VR2kwt-Inhalte geistiger Art, wo es Naturgegenstände überhaupt nicht, oder nur mehr in einer bereits durch geistige Operationen veränderten Form gibt.

Zusatz: Natürlich kann der Mensch auch Naturgegenstände nur durch geistige Operationen, Phantasie und Sinnlichkeit überhaupt erfassen, aber bei Gegenständen in II sind die Operationen der Erzeugung nicht auf die von außen kommenden Eindrücke beschränkt, sondern der

Geist leistet Zusätzliches, um diese Gegenstände zu kreieren.

Halle IIa

Phantasiewelten mit Naturbezug

Richtungen des Surrealismus (antirationalistisch, Traum, Automatismus und Geisteskrankheit als Quellen der Anregung), Dadaismus, (Zufall, antirationalistisch), subjektive Neugestaltung ähnlich der Natur, figurative Modulationen, symbolistische, emblematische, mythische und mystische Figuration, teilweise in Verbindung zur Halle ö und ü etwa in den meisten Richtungen des Manierismus, Phantastischer Realismus. Zweifels- ohne ist der cyberspace gerade mit VR2kwt-Welten bevölkert, wo Bereiche der Natur durch die Phantasie in neue Bereiche umgewandelt und erweitert werden. Abgesehen von der Vielfalt der in die mythische Vergangenheit angesiedelten VR-Welten und den Bereichen der Science Fiction, die sich auf die Zukunft richtet, wird eine Vielzahl historischer Bestände an mythischen Welten, die früher in anderen Medien (Buch, Comic-Heft, Film usw.) auftraten, nunmehr in 3D VR2kwt-Welten im Cyberspace mit oder ohne Teilnahmemöglichkeit als Avatar reproduziert. Hier hat in gewisser Hinsicht die Produktion derartiger Welten im Cyberspace die Erschließung dieser medialen Möglichkeiten durch „normale“ Künstler längst überholt.

Das Modell der UAW ist mühelos in der Lage, derartige Überschneidungen zwischen den einzelnen Hallen präzise zu erfassen.

Halle IIb

In Halle IIb befinden sich reingeistige, konstruktivistische Formenwelten (Forminhalte) ohne Naturbezug.

Während bei der Erzeugung von Bildwelten in IIa noch Naturformen in irgendeiner Weise mitbenutzt werden, erfolgt in IIb nur die Darstellung bestimmter Arten rein geistiger Formen, die es in der Natur nicht gibt oder geben kann. Die menschliche Phantasie arbeitet daher in diesen Bereichen ohne Bezug auf Naturformen, die ihr bekannt sind. Es ist ein Verdienst der modernen Malerei, diese Formen überhaupt erst klar für die VR2kwt herauspräpariert, deutlich erobert zu haben.

Dieser Bereich umfaßt in etwa die Richtungen der "geometrischen Abstraktion": konstruktivistische Abstraktion, Kinetik, geometrische Abstraktion, Betonung der Farbe ohne Naturbezug, verschiedene "abstrakte Richtungen" der digitalen VR2kwt, symbolistische Abstraktion, soweit nicht IIc, in Verbindung mit ö und u alle esoterische, mythische und mystische Symbolik, Ornamentik und Emble-

matik. Grundlage aller dieser Schulen bilden betont **geometrische und mathematische** Komponenten der inhaltlichen Gestaltung der Formen.

In der Vielfalt der Virtuellen Realitäten im Bereiche der Wissenschaft, Technik und Wirtschaft begegnen uns unübersehbare Teil-Welten, die lediglich auf Mathematik oder Geometrie - unter Umständen funktionell verbunden mit Bereichen der Außenwelt und Gesellschaft - aufgebaut sind. Alle Systeme, in denen Programmierung von Software durchgeführt wird (also die mathematisch-logischen Metasysteme jeglicher funktioneller Software), Systeme die durch mathematische Operationen bestimmt werden (Bank- und Versicherungswesen, Wissenschaftssysteme mit mathematischen Operationen, Technische Zeichensoftware, mathematisch-geometrische Spielwelten mit und ohne Avataren usw.), Fraktalgeometrie-Systeme...

Halle IIc

Reingeistige, spontanistische Welten. Hier handelt es sich ebenfalls rein um geistige Forminhalte, sie sind aber nicht durch die Regeln unter IIb, sondern durch gegenteilige Grundthesen bestimmt:

Spontanistisch kreativer Einsatz der Phantasie und von Begriffen zur Erzeugung intuitiv spontaner Formen, Lyrismen, subjektivistischer Formensprachen, Ausdruck persönlicher Emotion, des Unbewussten usw. antikonstruktivistisch, phantastische Zeichensprachen, weitergeführt bis zur Selbstthematisierung des bildnerischen Prozesses. Auch hier enthalten die VR2kwt bereits eine Vielzahl derartiger Elemente.

Folgende Richtungen sind bisher entwickelt worden: Lyrische Abstraktion, farbgestische Abstraktion, Abstraktion der genetischen Figuration, magische Abstraktion, semantische Abstraktion.

An der Schnittstelle der Hallen II b und II c gibt es bereits heute Richtungen einer Synthetischen Abstraktion, in der spontanistische und streng mathematische Formensysteme miteinander verbunden werden.

Halle II d

Reingeistige, betont konzeptuelle Bereiche, Konzept-VR2kwt.

Gegenstand des VR2kw-Werkes ist hier nicht ein in Naturstofflichkeit umgesetztes und damit einem Betrachter über die Sinne zugängliches Werk, sondern VR2kwt-Werk ist das Gebilde im Geiste des Künstlers! Auf Umsetzung in Töne, Farben, Raumformen usw. wird entweder verzichtet, oder seine Bedeutung wird re-

duziert. Bisweilen wird das Produkt im Geiste des Künstlers für andere beschrieben. Hier wird mit aller Deutlichkeit die Selbständigkeit des geistigen Gebildes im Bewusstsein des Künstlers gegenüber der Darstellung desselben in Stoffen der Natur für andere hervorgehoben und betont. Es erfolgt eine Relativierung der äußeren Sinnlichkeit und eine Idealisierung des Erkenntniskonzeptes.

Zusammenfassung

Die für das VR2kwt oben dargelegten theoretischen Grundrisse zeigen, dass derzeit eine Vielzahl von Hallen im vollendeten Tempel des UAW noch fehlen, dass also auch die Verbindungen der partiellen Teil-Welten der verschiedenen VR2kwt in e und i, ä und a mit dem Grundwesen größtenteils nicht beachtet und noch viel weniger berücksichtigt werden. Die meisten Produzenten und Konsumenten der VR2kwt arbeiten in einem kleinen Teilbereich einer einzigen Halle und beachten nicht ihre Position in der Halle, das Verhältnis zu den anderen Hallen und den **Gesamtzusammenhang des Tempels**. Erst wenn die VR2kwt in den Hallen I, II a, b, c mit der Halle III (u) in Verbindung gebracht werden, erst wenn ihre Position in der Universalen All-Welt geklärt ist, tritt eine neue Evolutionsphase der Virtualität ein.

Wohl aber sind in diesen Bereichen der Verbindung mit dem Grundwesen in Halle III alle bisherigen Äußerungen religiöser Kulte, Rituale, Zeremonien, Bauten und deren künstlerische Ausgestaltungen, soweit sie als VR2kwt repräsentiert sind, in das UAW Modell aufzunehmen. Umgekehrt erhalten alle teilheitlichen, begrenzten VR2kwt durch die Verbindung mit Halle III des Grundwesens ihre Sakralität und befreiende Erhellung.

Noch weit entfernt sind die heutigen VR2kwt-Welten auch von allen Harmonievorstellungen, die der Tempel in seinen innersten Hallen in a für die Harmonisierung aller Hallen und deren Bereiche bereithält. Darin wird die Menschheit heute noch wenig erkannte Grundlagen ihrer eigenen harmonischen Lebensentwicklung, und damit auch VR2kwt-Entwicklung erkennen, und in der virtuellen Umgebung des UAW integrieren.

Babylonischer Turm oder Pfingstfest

Wir erwähnten vorne, dass ein Kritiker den Cyberspace mit dem babylonischen Turm vergleicht und diese Abirrung in Gegensatz zu einer religiösen Dimension stellt, wo der Mensch vom Göttlichen berührt andere Welteinsichten und Lebensperspektiven gewinnt. Ist diese Metapher berechtigt?

Die Explosion der VR2kwt im Cyberspace bedeutet einen gewaltigen Schritt in Richtung auf Integration der Menschheit im Bewusstsein ihrer sozialen Einheit. Unsere Betrachtungen zeigen aber auch, dass gleichzeitig festzuhalten ist, dass der Cyberspace dann zu einem düsteren Verließ der Bewusstseinsmanipulation und –Beschränkung wird und ein solcher Kerker bleibt, solange nicht Mathematik und Logik und schließlich die menschliche Rationalität ihre bisherigen Begrenzungen ablegt, sich im Lichte der Rationalität des unendlichen und absoluten Urwesens erweitert und darin die Strukturen des Weltbaus in der Universalen All-Welt erkennt. Geistes- und Naturwissenschaften sowie Wissenschaftstheorie (Erkenntnistheorie) sind in diesem Sinne weiterzubilden. Dann wird die Partialität der VR2kwt im Gesamtzusammenhang sichtbar. Die Partialwelten, also der derzeitige babylonische Turm muss dann nicht eingerissen werden, er wird aber überbaut sein vom All-Tempel eines ständigen Pfingsten in dem alle Mängel, Missbildungen und Irrungen im Turm beseitigbar und harmonisierbar werden. Dann wird der Menschheit die Leistung der Avatare im vorne genannten ursprünglichen Sinne des Wortes klarer werden.

Literatur

- Baumann, Hans D: Handbuch digitaler Bild- und Filtereffekte: 1500 Beispiele elektronischer Bildbearbeitung. Springer. Berlin usw. 1993.
- Beckmann John ed.: The Virtual Dimension Architecture, Representation and Crash Culture. 1998
- Bormann, Sven: Virtuelle Realität: Genese und Evaluation. Addison-Wesley, Bonn, Paris. 1994
- Conrad Anton, Bill Keith: Ages of Myst: Das offizielle Lösungsbuch. X-Games. München. 1999
- Damasio, Antonio R.: Wie das Gehirn Geist erzeugt. Spektrum der Wissenschaft Spezial. 1/2000.
- Damer, Bruce: Avatars!. Peachpit press. California. 1998.
- Faßler Manfred, Halbach Wulf R. (Hrsg.) Cyberspace. Gemeinschaften, Virtuelle Kolonien, Öffentlichkeiten. Fink Verlag. München. 1994
- Faßler Manfred (Hrsg.) Alle möglichen Welten. Virtuelle Realität. Wahrnehmung. Ethik der Kommunikation. Fink. München. 199
- Flusser, Vilem: Lob der Oberflächlichkeit. Für eine Phänomenologie der Medien. Bensheim u. Düsseldorf. Bollmann. 1993
- Grasmuck, Volkwer R.: Die Turing Gala - xis. (<http://race-server.race.u-tokyo.ac.jp/RACE/TGM/Texts/>)

- Gundolf S. Freyermuth: Cyberland. Eine Führung durch den High Tech Underground. rowohlt. 1996
- Maschke, Thomas: Bildverarbeitung unter WINDOWS. Eine Einführung. Markt und Technik. Haar. 1994
- Katalog Ars Electronica Festival 1997: FleshFactor-Informationsmaschine Mensch
- Krause, Karl Chr. Friedrich: Vorlesungen über das System der Philosophie. 1828. Neuauflage Eigenverlag. Breitenfurt. 1981
- Krämer Sybille: Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und neue Medien. Suhrkamp. StW 1379. 1998.
- Pflegler, Siegfried: Das Unendliche und die Grenze. Menschliche und digitalisierte Intelligenz. PCNEWS -26, 27 und 28 (und PCN-SON-1)
<http://pcnews.at/ftp/son/01/digi.zip>
- Pflegler, Siegfried: Grundlagen der digitalen Kunsttheorie. PCNEWS -23 (und PCN-SON-1)
<http://pcnews.at/ftp/son/01/digi.zip>
- Pflegler, Siegfried: Das VR-Modell der All-Kunst (VR-RM-AK). PCNEWS 40
http://pcnews.at/_ftp/pcn/4x/40/
- Pflegler, Siegfried: „Sieht ihr Film rot auf rot?“ oder der Riese Polyphem in der Bewusstseinstheorie. Fortsetzung des Vergleichs zwischen MI und KI“. PCNEWS 50
http://pcnews.at/_ftp/pcn/5x/50/
- Pflegler, Siegfried: „Die Einheit der Menschheit und globale Datenetze“. PCNEWS 53
http://pcnews.at/_ftp/pcn/5x/53/
- Pflegler, Siegfried: Flesh-Factor-Informationsmaschine Mensch. PCNEWS -56
http://pcnews.at/_ftp/pcn/5x/56/
(Auch: <http://webaec.at/fleshfactor/> „Integrative mind by media“ Beitrag am 21.8.1997).
- Pflegler Siegfried: Die universale Menschheit und der Info-War oder das Verhältnis von Idee und Geschichte. PCNEWS 60
http://pcnews.at/_ftp/pcn/6x/60/
- Pflegler, Siegfried: Die Vollendete Kunst. Zur Evolution von Kunst und Kunsttheorie. Böhlau. Wien, Köln. 1990
- Thomas, Karin: Bis heute. Stilgeschichte der bildenden Kunst im 20. Jahrhundert. DuMont. Köln. 1986
- Urbons, Klaus: Elektrografie. Analoge und digitale Bilder. DuMont. Köln. 1994
- Vesna, Victoria: Avatare im World Wide Web: Die Vermarktung der Herabkunft. In: Katalog Ars Electronica Festival 1997: FleshFactor-Informationsmaschine Mensch
- Welsch, Wolfgang: „Wirklich“. Bedeutungsvarianten – Modelle - Wirklichkeit und Virtualität. In: Krämer. 1998