

# verschränkung der vorstellungsräume

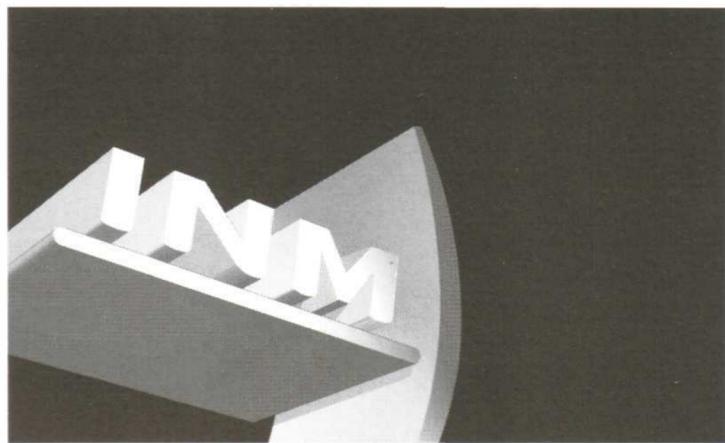
Die Beobachtung ist essentieller Bestandteil der numerisch visualisierten Modellwelten dynamischer Zustände und Objekte. Mit Hilfe entsprechender Schnittstellen ist die Verschränkung der Vorstellungsräume realer und simulierter Welten möglich. Erst alle drei Elemente - simulierte Modellwelt, realer Raum mit Interfaces und wir, die Beobachter - definieren den interaktiven Zustand und konstituieren die Möglichkeiten der Neuen Medien. Damit avanciert die Schnittstellenthematik des Systems Mensch-Maschine vom technischen zum konzeptuellen Problem. Die Verschränkung der Vorstellungsräume stellt die klassische Entkopplung von Beobachter und Objekt in Frage, indem sie einen individuellen Beobachter einführt. Dieser systeminterne, subjektive Beobachter vollzieht den Wandel vom Rezipienten zum Interakteur. Statt der Angst vor Beliebigkeit, steht die Erforschung von Transformationsmöglichkeiten individueller Repräsentationen im Mittelpunkt einer digitalen Wissenschaft und Medienkunst.

→ Plant Growing

# raum, zeit und erfahrung in netzweltkulturen

Die Möglichkeiten der Neuen Medien erfordern ein Überdenken der grundlegenden Begriffe und Konzepte von Raum und Zeit. Die Entität interaktiver Medienkunst-Installationen, als auch wissenschaftlicher Simulationen ist die binäre Information. Objekte existieren in virtuellen Adressräumen elektronischer Maschinen oder in der digitalen Matrix. Ihre Realität ist virtuell. Die Zustände sind Variablen im Raum-Zeit-Gitter und beinahe beliebig zugänglich zu algorithmischer Manipulierbarkeit. Ihre Stabilität ist variabel, kausale Korrelationen sind frei definierbar und skalierbar. Basale Zeitmuster verändern sich. Zum einen erkennen wir durch die Simulation, daß die Zustände in komplexen, dynamischen Systemen eine zeitliche Entwicklung oder Geschichtlichkeit besitzen, wodurch das Problem der Ergodizität der Wiederholbarkeit des klassischen Wissenschaftsideals entgegensteht. Zum anderen generiert das Prinzip der lokalen Aktualisierung vernetzter Präsentationen ein Gleichzeitigkeitsplateau, das räumlich wie zeitlich entfernte Daten synchronisiert. Eine isomorphe Adaption der virtuellen Raum-, Zeit- und Erfahrungszustände an menschliche Differenzierungsmuster ist weder möglich, noch erstrebenswert. Das Faszinosum der Virtualität liegt in den Freiheitsgraden, welche die Entwicklung einer eigenständigen Hypertexture ermöglichen. Raum, Zeit und Erfahrung erfordern in virtuellen Dimensionen neue Definitionen.

← Skylink



**ENTANGLEMENT OF WORLDS OF IMAGINATION** Observation is an essential part of numerically visualized model worlds of dynamical states and objects. Using appropriate interfaces real and simulated worlds of imagination can be interconnected. Only all three elements together - simulated model worlds, real space with interfaces and we, the observers - define the interactive state and constitute the possibilities of new media. Therefore the interface aspect of the men-machine system changes from a technical towards a conceptual problem. The entanglement of worlds of imagination challenges the classical decoupling of observer and object through the introduction of an individual observer. This system internal, subjective observer transforms from recipient into interactor. Instead of the fear of too many possibilities the exploration of transformations of individual representations is central to digital science and media art.

**SPACE, TIME AND EXPERIENCE IN NETWORK CULTURES** The possibilities of new media, demand a reevaluation of the core terms and concepts of space and time. The entity of interactive media art installations as well as scientific simulations is binary information. Objects exist in virtual address spaces of electronic machines or in the digital network matrix. Their reality is virtual. The states are variables in the space-time grid and are almost totally available for algorithmic manipulations. Their stability is variable, causal correlations can be defined and scaled freely. Basal time patterns change. On the one hand simulations help us to realize that states of complex dynamical systems have a development in time and historicity, through which the problem of ergodicity contrasts with the reproducibility of the classical scientific ideal. On the other hand the principle of local updates of networked representations, generates