

**Yvonne
Spielmann
Hybridkultur**

**suhrkamp taschenbuch
wissenschaft**

suhrkamp taschenbuch
wissenschaft 1972

Hybridkultur ist ein Gegenwartsphänomen, hervorgegangen aus der Verknüpfung von Einflüssen und Komponenten verschiedener Medien, kultureller Kontexte und Diskurszusammenhänge. Mediale und kulturelle Vielfalt werden im Zeitalter von Digitalität und Globalität – unter der Kategorie des »Hybriden« – prominent im Cyberspace und in multiplen Identitätskonzepten diskutiert.

Yvonne Spielmann schlägt in ihrer detaillierten Studie einen kritischen Begriff der Hybridation vor, der Mediendiskurse und Debatten der Cultural Studies interdisziplinär produktiv macht. Im Zentrum steht die These, daß Hybridation eine zeitgemäße Strategie der ästhetischen Intervention in international agierende Medienindustrien darstellt, wie der vorliegende Band unter anderem am Beispiel des nichtwestlichen und hochtechnologischen Medienkulturzusammenhangs in Japan zeigt.

Yvonne Spielmann ist Research Professor und Chair of New Media an der University of the West of Scotland. Letzte Veröffentlichung im Suhrkamp Verlag: *Video. Das reflexive Medium* (stw 1739). Die englischsprachige Ausgabe, *Video. The Reflexive Medium* (MIT Press), ist mit dem »Lewis Mumford Award for Outstanding Scholarship in the Ecology of Technics« 2009 ausgezeichnet worden.

Yvonne Spielmann
Hybridkultur

Suhrkamp

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation
in der Deutschen Nationalbibliografie;
detaillierte bibliografische Daten sind im Internet
über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

suhrkamp taschenbuch wissenschaft 1972

Erste Auflage 2010

© Suhrkamp Verlag Berlin 2010

Alle Rechte vorbehalten, insbesondere das der Übersetzung,
des öffentlichen Vortrags sowie der Übertragung
durch Rundfunk und Fernsehen, auch einzelner Teile.

Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form
(durch Fotografie, Mikrofilm oder andere Verfahren)
ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert
oder unter Verwendung elektronischer Systeme
verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Umschlag nach Entwürfen
von Willy Fleckhaus und Rolf Staudt
Druck: Druckhaus Nomos, Sinzheim

Printed in Germany

ISBN 978-3-518-29572-4

I 2 3 4 5 6 – 15 14 13 12 11 10

Inhalt

Einleitung	7
Teil 1	
Mediale und kulturelle Vielfalt	31
Hybridphänomene	48
Hybride Verhältnisse	63
Medien- und Kulturkritik	84
Teil 2	
Diskurse der Hybridation	119
Interrelationen	143
Zwischenzonen – Zwischenräume	177
Teil 3	
Interaktivität und Virtualität	200
Ästhetik der Intervention	205
Positive Hybridation	218
Abbildungen	239
<i>Literaturverzeichnis</i>	287
<i>Namenregister</i>	291

Einleitung

Die Motivation zu diesem Buch basiert auf einem längeren Forschungsaufenthalt in Japan in den Jahren 2005-2006, der von der Idee geleitet war, das im Westen durch einige wenige japanische Künstler bekannt gewordene Feld digitaler Medien in seinem Entstehungskontext genauer kennenzulernen und die Kenntnis der spezifischen ästhetischen und technologischen Produktionsweisen zu vertiefen. Ausgangspunkt dieser Feldforschung in einem fremden kulturellen Kontext, dessen Sprache und Zeichensystem mir nicht vertraut sind, war die Beobachtung, daß auf internationalen Ausstellungen und Festivals, die sich in den neunziger Jahren verstärkt den seinerzeit »neuen« interaktiven und virtuellen Medienanwendungen, dreidimensionalen Computeranimationen, Netzkünsten, Cyberspace- und Internetprojekten zuwandten, unter der Vielfalt der Arbeiten vor allem die ästhetisch-technischen Beispiele aus Japan herausragten. Mit ihrem hohen Innovationspotential, ihrer technologischen Avanciertheit, ästhetischen Genauigkeit und Poetik der Komposition in der formalen Ausführung komplexer Computerprozesse führten sie unstrittig das gerade sich ausdifferenzierende Feld »neuer Medien« an der Schnittstelle von Ästhetik und Technologie an.

Wie bereits bei den national wie international sehr erfolgreichen japanischen Gattungen der Manga-Comics und der Anime-Filme deutlich wird, sollte eine Binnen- wie eine Außenbetrachtung dieser kulturindustriellen Produktionen von einer grundsätzlichen ästhetischen Ambiguität ausgehen, die im Verbund mit hohen technischen Standards ein hybrides Umfeld für Medienkultur in Japan generiert. Diese Vieldeutigkeit speist sich aus interkulturellen Vermischungen. Verknüpft sind Referenzen an euroamerikanische Ästhetiken der Modernität, wie filmische Montagetechniken und dynamische Komposition von Einstellungen, mit Betonungen von traditionellen Merkmalen der visuellen Darstellung von Bewegung im zeitlichen Verlauf, die auf das japanische Rollbild des zwölften Jahrhunderts zurückgehen. In Anbetracht dieser miteinander verwobenen künstlerischen Traditionen kommt die interkulturelle Forschung zu der Einschätzung, daß die westliche Kritik mit ihrer

einseitigen Außenperspektive dazu neigt, Manga und Anime nach Kriterien der Narration zu beurteilen und umstandslos in der westlich-modernen Auffassung von Zeichnung und Malerei als Kunst zu verankern. Demgegenüber unterstreicht die Binnenkritik aus japanischer Perspektive das vorherrschende Interesse der Zeichner und Gestalter an der technischen Präzision und gestalterischen Eleganz der Kompositionsform vor jeglichem thematischen Fokus. Sie verdeutlicht die Einbettung der Gattungen Manga und Anime in den Kontext japanischer Malerei, was eine Absetzung von der extern angelegten westlichen Determination bildener Kunst bedeutet. Diese Perspektive hebt hervor, daß Japan erst im Zuge der Westöffnung in der Meiji-Epoche am Ende des neunzehnten Jahrhunderts mit dem Begriff bildender Kunst (*bijitsu*) in Berührung kam. Zusammengefasst hält die interkulturell informierte Kritik fest, daß Manga und Anime aus Japan zwar international erfolgreiche Kulturproduktionen darstellen, die – mit entsprechender Textübersetzung – in andere Kulturzonen reisen können und mittlerweile auf dem westlichen Markt eine Fülle an Adaptionen und neuen, kulturell hybriden Mischformen ausgelöst haben. Dennoch werden die spezifischen intermedialen Merkmale bezüglich Form, Narration und insbesondere die hybriden Verknüpfungen ostasiatischer und westlich-europäischer Techniken und Stile in der visuellen Präsentation nur erkennbar, wenn die kritische Analyse die Vermischung von kontinuierlichen und diskontinuierlichen Elementen auf der Folie asiatischer und westlicher Kontexte zusammenhängend zu erfassen sucht. Schließlich ist bei der Betrachtung des medienkulturellen Kontexts in Japan von einer ausgeprägten Aufmerksamkeit für technisch-ästhetische Verbindungen und von einem vom euroamerikanischen Kunstdiskurs weitestgehend abweichenden Verständnis ästhetisch-kreativer Produktion auszugehen. Nichtsdestotrotz haben Elemente westlicher Ästhetik in vielfältiger Hinsicht – verstärkt durch die US-amerikanische Besetzung von Japan nach 1945 – in den japanischen Medienkontext Eingang gefunden, der seinerseits in der Gegenwart die internationale Standardisierung von Computeranwendungen mitgestaltet und vorantreibt. In dieser Sichtweise geht die Genealogie der Medienästhetik in Japan von grundlegend hybriden Verhältnissen aus.

Wollte man eine spezifische Vorgehensweise in ästhetisch-technischen Fragen für den japanischen Entstehungskontext künstlerisch-

kreativer Produktion mit neuen Technologien umreißen, so ließe sie sich am medienkulturellen Zusammenhang von zeichnerisch-grafischen und computeranimierten Ausdrucksformen festmachen. Diese Vorgehensweise reicht bis in die Entwicklung von interaktiven, partizipatorischen Installationen und Internetanwendungen, technischen Objekten, Geräten, audiovisuellen Computerspielen, Robotertechnologien und multifunktionalen Instrumenten. Bei genauerer Betrachtung erscheint eine weitere Differenzierung sinnvoll, die zwei Einflußzonen für die Charakterisierung des medienkulturellen Feldes der Gegenwart in Japan anführt. Für die Situierung japanischer Medienkultur in einem übergreifenden Diskurs ist zum einen zu bedenken, daß (kalli)graphische auch malerische Elemente bilden und textuell-bildliche Mischungen in historischen Rollenbildern eine ästhetische Vielsprachigkeit erzeugen. Diese drückt sich in der formalen Schönheit der vermischten Komposition aus und wird weniger unter inhaltlichen und bedeutungsrelevanten Kriterien rezipiert. Intertextuelle und intermediale Referenzen – auch an westliche Darstellungsformen – sind in die technische Realisation eingearbeitet und heben sich durch den Fokus auf jeweils divers arrangierbare Nachbarschaften von verschiedenartigen Elementen stark von der Tradition piktoraler Repräsentation in der europäischen Malereigeschichte ab. Hierin offenbart sich eine nach innen gerichtete kulturelle Hybridität, deren tiefere Wertschätzung sich vornehmlich in der Binnenanalyse dem sprach- und kulturkundigen Forscher erschließt. Diese interne Hybridation setzt sich in Cartoon, Comic und multimedialen Arbeiten und schließlich in der Computeranimation mit Variationen in der Betonung von Form, Komposition und Technik fort. Zum anderen sind für das Verständnis japanischer Medienkultur die Austauschrelationen mit euroamerikanischen Einflüssen dahingehend relevant, daß auch hier Elemente, zuvörderst unter formalen Gesichtspunkten, inkludiert beziehungsweise in Anlehnung und Abweichung aufgenommen werden. Es kommt meistens jedoch nicht zu der erwartbaren Amalgamierung westlicher Modernitätskonzepte. Vielmehr ist eine nichteuroamerikanische Modernisierung kennzeichnend für diese ästhetisch-kulturelle Hybridität, welche in der Forschung mit der Kategorie der Ambiguität beschrieben wird.¹

1 Zur Diskussion ästhetischer und kultureller Ambiguität und der Einflüsse interner und externer Modernität im Hybridmedium Manga vgl. Jaqueline Berndt,

Historisch aufschlußreich sind im neunzehnten Jahrhundert die Einflüsse des japanischen Holzschnitts und der Bild-Text-Verbindungen auf den europäischen Kulturkontext sowie umgekehrt die der europäischen modernen Malerei auf Japan. Dadurch wurde die Herausbildung piktoraler Malerei und die Erweiterung der japanischen Perspektivdarstellungen um europäische Perspektivkonstruktionen angeregt. Diese Vermischungen kommen im Bildaufbau der Holzschnitte *Hundert berühmte Ansichten von Edo* von Utagawa Hiroshige (1797-1858) zum Ausdruck. »Hiroshige wählt in zahlreichen Blättern die in der japanischen Maltradition verankerte Vogelperspektive. Dabei fällt der Blick von oben auf eine Landschaft, gleichzeitig aber wird durch ein Übereinanderschichten von Bildebenen Raum und Tiefe erzeugt. [...] Ein weiterer Modus ist die westliche Linearperspektive. Sie war wegen ihres optischen Verismus seit der Mitte des 18. Jahrhunderts im populären Medium des Holzschnitts verbreitet, und Hiroshige wendete sie unter anderem bei prominenten Straßenszenen an.«² Andererseits gewinnen im zwanzigsten Jahrhundert die Kompositionen des japanischen Holzschnitts prägenden Einfluß auf eine europäisch-moderne Kompositionstechnik der Filmmontage, die nachhaltig die Ästhetik des Films in Europa wie auch in der amerikanischen Ausprägung gestaltet.³

Pointiert gesprochen, könnte man daher sagen, *interne* und *externe Hybridation* kennzeichnen maßgeblich die allgemeine Grundsituation. Mit der Zunahme der technologischen Vielfalt und der Internationalisierung in der Wahrnehmung und Präsentation von Beispielen japanischer Medienkultur nehmen die skizzierten Grundverhältnisse weiter an Komplexität zu. Die *interne Hybridation* ist nun gekennzeichnet durch eine stärkere Auseinan-

»Considering Manga Discourse. Location, Ambiguity, Historicity«, in: Mark W. MacWilliams (Hg.), *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime*, Armonk und London 2008, S. 295-310.

2 Melanie Tiede, »Edo: Bilder einer Stadt zwischen visueller Poesie und idealisierter Wirklichkeit«, in: *Hiroshige. Hundert berühmte Ansichten von Edo*, Köln 2007, S. 12.

3 Der interkulturellen Geschichte der westlichen Filmmontage kann im Rahmen dieser Studie nicht nachgegangen werden. Verwiesen sei auf den wegweisenden Aufsatz zur Filmmontage von Sergej M. Eisenstein, der 1929 die »filmspezifischen Eigenschaften der japanischen Kultur« als ein »Urelement« des Montageprinzips betrachtet. Sergej M. Eisenstein, »Jenseits der Einstellung« in: ders., *Das dynamische Quadrat. Schriften zum Film*, Leipzig 1988, S. 72-89.

dersetzung mit externen Merkmalen vor Ort. Die *externe Hybridation* dehnt sich auf neue, transkulturelle Kontakträume durch Reisebeziehungen von Projekten, Künstlern und Entwicklern aus. Dies hat Rückwirkungen auf das medienkulturelle Ausgangsfeld und führt zu Bestrebungen, die binnenkulturellen Spezifika stärker international zu kommunizieren. Gegenwärtige Hybridkultur in Japan zeigt sich *intern* in einer dualen Mischung, die in der medientechnologischen Verbindung von analogen, zusammenschaltbaren mit digitalen, programmierbaren Geräten und Anwendungen und in einer nichtwestlichen Modernitätsentwicklung besteht, die eigenständig, aber nicht immun verläuft und Bausteine fremder, westlicher Medienästhetik inkorporiert. Dies läßt sich an der Ambiguität adaptierter Merkmale wie Tafelbild, Zentralperspektive und Montage erkennen. *Externe Hybridation*, die vornehmlich aus einem interkulturellen Austausch hervorgeht, entsteht an den Reibungsflächen und Grenzen einer zunächst auf den Binnenkontext fokussierten Medienentwicklung, die mit Installationen, Performances und interaktiv-virtuell operierenden Medienanwendungen auf Reisen geht. Mit den dabei aufgenommenen Einflüssen angereichert, wirkt sie auf den japanischen Sektor zurück. Dieser Aspekt des transkulturellen Reisens von ästhetischen Konzepten ist für die Betrachtung der japanischen Entwicklung auch deshalb hervorzuheben, weil künstlerisch-kreative Produkte im Lande selbst keine gesellschaftliche Anerkennung erhalten, solange sie nicht international erfolgreich geworden sind. Diese Rückwirkung auf den Entstehungskontext hat Folgen für die staatliche oder wirtschaftliche Förderung in Japan und erklärt auch die im internationalen Vergleich relativ spät einsetzende Strukturförderung für eine zusammenhängende Ausbildung und Präsentation der ästhetischen Ergebnisse im Bereich der neuen Medientechniken. Initiale Förderung und Entwicklung im Medienbereich hat zuerst bei der Computerisierung in entsprechenden Technologielabors angesetzt. Auf diese Situation ist jedoch eine geradezu inflationäre Institutionalisierung von Medienausbildungen gefolgt, wodurch die frühe Technologisierungsphase der Computerentwicklungen auch begrifflich an den internationalen Sprachgebrauch von neuen Medien angeglichen wird.

Vom japanischen Standpunkt aus liegt hier ein Pleonasmus vor, denn in Anbetracht einer nicht vorhandenen Medien- oder

gar Kunstgeschichte, für die auch keine Begrifflichkeit bereitsteht, sind die Medien an sich neu. Für die Formulierung einer globalen Perspektive ermöglicht jedoch die Erfassung digitaler Medienkultur unter der Kategorie »neue Medien« den Vergleich mit anderen medienkulturellen Kontexten, die über einen medienhistorischen Diskurs verfügen, an dem das jeweilig Neue dynamisch gemessen wird. Aufgrund der kulturspezifischen Asymmetrien im Sprechen über Medien und Kunst macht es für die in diesem Buch erforderliche Außenperspektive vom europäischen auf den asiatisch-pazifischen Raum wenig Sinn, einen diskurshistorischen Medien- oder Kunstbegriff anzusetzen. Vielmehr ist auf die interkulturelle Kommunizierbarkeit in den Begrifflichkeiten zu achten, die Spezifika der Hybridisierungsphänomene kontextuell (medial und kulturell) transportieren können. Für das Vorhaben, den japanischen Kontext als prominentes Untersuchungsfeld für mediale und kulturelle Hybridationsvorgänge im größeren Rahmen der internationalen Tendenzen in der Medienästhetik und Medientechnologie anzusehen, ist ein transnationaler Horizont vonnöten. Dieser Horizont sei für die vorliegende Diskussion strukturell markiert durch die Gegenwartspänomene der Globalisierung und Digitalisierung. Sie bewirken kulturelle und technologische Veränderungen, die zu erhöhter Komplexität, Verknüpfungsdichte, Mobilität, technologischer Standardisierung und transkulturellem Austausch führen. Die Kontextualisierung solcher neuartiger Hybridphänomene, bei denen kultur- und medienübergreifend Elemente beispielsweise aus asiatisch-pazifischen und euroamerikanischen Bezugssystemen in neuen, translokalen Verbindungen fusionieren, soll hier im Hinblick auf ausgewählte Beispiele der japanischen Medienkultur erfolgen. Diese bietet sich in technologischer und in ästhetischer Hinsicht an, um analog-digitale, real-virtuelle und immersiv-perzeptive Hybridverhältnisse in ihren generischen Strukturmerkmalen zu erforschen.

Die so skizzierten Überlagerungen von Einflüssen und unterschiedlichen Entwicklungsdynamiken lassen das Beispiel Japan für eine medien- wie kulturkritische Diskussion von Hybridphänomenen der Gegenwart in internationaler Perspektive interessant erscheinen. Bemerkenswert ist das Ungleichgewicht in der Beachtung und Einschätzung der japanischen Hybridphänomene gegenüber den vieldiskutierten westlichen Beispielen. Beiträge zur Hybridkultur

in Japan sind auch wegen der transnationalen Spannungen aufschlußreich, die sich zwischen internen und externen Sichtweisen ergeben. Das Beispiel digitaler Medien in Japan scheint prädestiniert für eine Diskussion der Gewichtung westlicher und nicht-westlicher Komponenten in vermischten Medienkulturen, wie sie im Zeichen von Globalisierung und Digitalisierung vermehrt auftreten und eindimensional westliche Standpunkte der globalen Perspektive in der Medien- und Kulturkritik provozieren. Mit anderen Worten: Starke Kontraste und Ungleichgewichte zwischen technologischer Avantgardeposition im internationalen Vergleich einerseits und ästhetisch-kultureller Besonderheit in bezug auf westliche Modernitätsparadigmen andererseits grundieren Positionen der kreativ-künstlerischen Medienentwicklung in Japan. Deren kulturelles Umfeld findet im Ausstellungs- und Rezeptionskontext kaum Niederschlag, wenn diese Arbeiten im Westen auf Reisen gehen. Hier beherrscht der medientechnologische Entwicklungsstand den Fokus der Betrachtung. Hinzu kommt, daß durch die transnationalen Bewegungen, die für die elektronischen und digitalen Medienkünste im allgemeinen gelten, neue Wechselwirkungen entstehen, die eine verstärkte Tendenz zur Internationalisierung auslösen, wodurch beispielsweise kollaborative Projekte von japanischen und europäischen Künstlern, Musikern, Designern und Architekten entstehen. Diese vielfältigen Mischungsverhältnisse in ästhetischer und technologischer Hinsicht prägen maßgeblich die Erscheinungsweisen der gegenwärtigen digitalen Medienkultur in Japan mit den für die hier geführte Diskussion relevanten Hybridphänomenen.

Hybridation im Medienbereich in Japan ist zunächst bestimmt von einer spezifischen Modernitätsentwicklung, die sich hauptsächlich auf Ingenieurwesen und neue Technologien konzentriert. Sie umfaßt einen kulturellen Bereich, der stärker aus handwerklich-technischen Anwendungen von jeweils neuen Technologien wie auch aus solchen kulturphilosophischen Auffassungen erwächst, nach denen die Aneignung von Technologie ein neues Verständnis der Lebenswelt befördert. Hierbei spielt ein Konzept von Kunst keine Rolle, und es wird auch nicht auf eine Kunstgeschichte und den Status des Künstlers wie im Westen rekurriert. Die Aneignung von Geräten für den alltäglichen Gebrauch erfolgt in einer Weise, die auf Handlichkeit und Verkleinerung ausgerichtet ist. Die Ent-

wicklung setzt auf Klein- und Kleinstcomputer und -roboter, die sich im Idealfall in einer ganz persönlichen Konfiguration und wie eine Briefmarke in der Jacken- oder Handtasche am Körper tragen lassen. Daraus ergibt sich eine Haltung der kreativen Entwickler gegenüber den jeweils »neuen« Medien, die das Experiment in den Vordergrund stellt. Sie begreift die Generierung von Medien aus den jeweiligen neu entwickelten technologischen Anwendungen als den formalen Versuch, die neuen und andersgearteten technisch-ästhetischen Ausdrucksmöglichkeiten auszuprobieren. Ihr Ziel ist es, daraus eine neue Medienform zu generieren, die andere und vor allem vielfältigere Operationen ermöglicht. Dies führt dazu, daß die Schlüsselpositionen der ästhetisch-kreativen Praxis weniger von der Simulation bisheriger Mediengattungen geprägt sind, wie dies im europäisch-amerikanischen Kontext insbesondere in digitaler Fotografie, Malerei, Film usw. der Fall ist. Der japanische Leitgedanke in der digitalen Medienkultur ist dagegen stärker an der Entwicklung neuer Medienformen und andersgearteter Konstituenten für medienkünstlerische Setzungen ausgerichtet und weniger an der Ausprägung von Gattungen und Genres orientiert.

Im internationalen Vergleich kennzeichnet die Auseinandersetzung mit Computermedien in Japan die Zusammenarbeit von Entwicklern, Ingenieuren und Künstlern, wobei letztere sowohl musische als auch computerpraktische und informationstheoretische Ausbildungen mitbringen. Der gemeinsame Fokus besteht darin, die Funktionsweisen des digitalen Computers von denen anderer Maschinen abzusetzen.

In der Konsequenz laufen die Konzeptionen von Geräten, Computeranwendungen, Programmierfunktionen und die ästhetische Gestaltung auditiver, visueller, grafischer und multimodaler Darstellungen in enger Verflechtung zusammen. Sie situieren den japanischen Ansatz digitaler Medienkultur im Verhältnis zum asiatisch-pazifischen wie zum westlichen, euroamerikanischen Raum. Hieraus ergeben sich vielfältige Optionen für Vermischungen auf medialer und kultureller Ebene. Innovative Experimente mit interaktiv-virtuellen Anwendungen, die Entwicklung und Herstellung von modularen Objekten, welche unter anderem Bausteine mit LED, Robotern, GPS, digitalem Video, Mobiltelefonen, Sensoren und Steuerungen aus dem kommerziell-industriell und militärischen Sektor verwenden – um nur einige markante Ansätze zu

kennzeichnen –, sind in Japan in einem Kulturraum beheimatet, der auch im Alltag von solchen und verwandten Technologien in extrem hohem Maße durchdrungen ist. Für sich genommen sind die genannten Bausteine zwar weltweit im Mediensektor präsent. Japan spielt aber eine Vorreiterrolle, was die Dichte der Implementierung dieser Technologien in den öffentlichen und privaten Raum anbelangt. Die Ingenieur- und Computerwissenschaft hat einen neuen Umgang mit Technologien in der Alltagswelt in Japan geschaffen. Der Einsatz neuer Medientechnologien erfolgt in einem ästhetischen Umfeld, das auch in der Gegenwart mit Traditionen wie Kalligraphie, No-Theater, Bunraku, Kabuki und philosophischen Richtungen wie dem Buddhismus eher integrierend verfährt und vom westlichen Vorbild der Tabula rasa der Avantgarde abweicht. Insgesamt ist ein mediales Setting zu erkennen, das stark durch den Gebrauch von Technologie in der Öffentlichkeit determiniert ist. Dies reicht von Life-size-Screens für Videoprojektionen von Animationen, Music- und Werbeclips mit sich wechselseitig überbietenden Geräuschpegeln und einem dichten Netz von digitalen Anzeigen mit akustischen Signalen im Außenraum bis zur privaten und stillen Nutzung persönlich konfigurierter mobiler Technologien, die für Computerspiele, den Austausch von E-Mails und Internetkommunikation im Straßenraum, in den Cafés, Bars und Restaurants sowie im Verkehrs- und Transportsystem verwendet werden. Gerade deswegen wird in der Enge der U-Bahn und der Regional- wie der Shinkansen-Hochgeschwindigkeitszüge persönliches Telefonieren als störend empfunden und vermieden – vielmehr geräuschlos per Text kommuniziert. Auch wenn der städtische Außenraum in Shopping-Centern und Transportsystemen, zumeist als Ausdruck der Unternehmenskultur, in großer vertikaler Verdichtung mit audiovisueller Information auf über- und nebeneinandergestellten LED-Screens durchdrungen ist, so läßt dieser elektronische Kulturraum in Superdichte (der sich in anderen asiatischen Metropolen vergleichbar etabliert) gleichwohl andere Aspekte eines kulturspezifischen Verständnisses von Ästhetik als Ausdruck technischer Beherrschung weiterbestehen.

Die japanische Vorliebe für Präzision und Funktionalität in der Gestaltung und Ausführung beinhaltet stets die ästhetische Schönheit des Einfachen und Imperfekten, was stellenweise auf die Wertschätzung des Unvollkommenen im Zen-Buddhismus zu-

rückzuführen ist (wie die Würdigung ungleichmäßiger Teeschalen und von Gebrauchsspuren an den Gegenständen der Teezeremonie belegt). Poetik in der Kompositionsform heißt: Technik und Funktionalität sind einer besonderen Aufmerksamkeit für das Unscheinbare und das Detail zugeordnet. Mit den Prinzipien dieser Ästhetik vertraut, arbeitete die japanische Avantgardegruppe Gutai (1945-1965) mit Naturobjekten und der Schlichtheit von Gebrauchsgegenständen als Material für Wandlung und Manipulation. Sie fügte in ihren Aktionen Elemente des Alltags und der Tradition mit technischen Medien in elektrischen Skulpturen und abstrakt-experimentellen Filmen zusammen. Ziel solcher Aktionen im öffentlichen Straßenraum und in der Natur war es, in Absetzung von der europäischen Avantgarde samt deren Schock-, Kollisions- und Konfrontationseffekten die Lebendigkeit des Materials auch in seinen imperfekten Eigenschaften und Beschädigungen zu exponieren und nach Formen der Vereinigung von Gegenstand und Erfahrung zu suchen.

Diese Ästhetik, auch wenn sie hohes Können und langes Training voraussetzt, ist keinesfalls mit technologisch-funktioneller Perfektion im westlich-modernen Technikverständnis und Fortschrittsdenken gleichzusetzen. Das Eindringen von ständig verbesserten, neuesten Technologien in die Gegenstände des täglichen Gebrauchs, Transports und der Kommunikation und prinzipiell in alle Bereiche der Lebens- wie der Arbeitswelt mit zunehmend miniaturisierten wie auch anthropomorphen Geräten macht eine auffällige, aber keineswegs exklusive Entwicklung in Japan aus. Entscheidend wird sein, wie diese Entwicklung traditionelle und hochtechnologische Elemente zusammenfügt, Ästhetik und Technik zusammendenkt und somit als ein wichtiger Baustein zu komplexen Hybridisierungen beiträgt.

Einige spezifische Komponenten, wie die Inkorporation von analogen in digitale Bausteine der Computerisierung und die experimentell-künstlerische Auseinandersetzung mit neuesten Technologien, bilden die hervorstechenden Kennzeichen einer international greifenden Medienfusion. Die spezifische Art dieser Fusion in der japanischen Entwicklung ist meines Erachtens eine gesonderte Untersuchung wert, da hier im asiatisch-pazifischen Raum eine binnenorientierte Hybridation auf ästhetisch-technischer Ebene sichtbar ist, die mit westlichen Technologie- und Modernitätent-

wicklungen konkurrieren kann. Dessenungeachtet stehen im internationalen Mediendiskurs zumeist euroamerikanische Beispiele zur Debatte. Wo eine Auseinandersetzung mit nichtwestlichen Komponenten stattfindet, bleibt diese auf einen westlichen Ausgangskontext beschränkt und diskutiert, wie die anderen Einflüsse nachgeordnet Eingang finden. Bei der Einschätzung kultureller Hybridation im japanischen Zusammenhang ist von einer Vermischung von Technologie und Ästhetik auszugehen, die in interner Hybridation im Alltäglichen vorliegt. Diese Vermischung ist allerdings unter Gesichtspunkten externer Hybridation noch aufschlußreicher, weil sie sich vom westlichen kulturellen Kontext ebenso abhebt wie von postkolonialen Verhältnissen. Diese bilden im kulturkritischen Diskurs zur Hybridation den prominentesten Diskussionsgegenstand und werden dort in asymmetrischer Relation zum westlichen Kontext verstanden. Dies trifft für Japan nicht zu, da hier eine postkoloniale Situation nicht besteht, die eine asymmetrische Ausgangssituation schaffen würde. Die japanische Medienentwicklung ist gleichrangig mit westlichen Beispielen, wobei dieser Sachverhalt weder in der Medien- noch in der Kulturkritik der Hybridität adäquat zur Kenntnis genommen wird. In zweierlei Hinsicht, medien- und kulturspezifisch, sind die Ausgangsbedingungen für das Entstehen komplexer Vermischungen in Japan im dortigen Technologieschub und dem wirtschaftlichen Erfolg der Computer- und Medienindustrien verankert.

Diese Avantgardeposition digitaler Medienentwicklung in Japan ist bei interner Betrachtung in einem engen Arbeitszusammenhang von technisch-wissenschaftlichen Forschungslabors, Computerindustrie, Programmierentwicklung und der Ausbildung und Forschung in den Disziplinen Informatik, Design, Kunst und Architektur begründet. Sie kann in externer Perspektive als Wegbereiterin für neue Verbindungen zwischen digitaler Medienkunst, nationalen Forschungslabors und der Computerindustrie im asiatisch-pazifischen Raum angesehen werden. Wie die technologische Entwicklung im Zeichen von Globalisierung und Digitalisierung in nichtwestlichen Kulturen belegt, hat das Beispiel Japan – von dem in der Geschichte der elektronischen Medien bereits die Einführung von Videogeräten 1965 durch die Firma Sony auf dem Weltmarkt ausging⁴ – im asia-

4 Einem elektronischen Feedback vergleichbar stellt sich die Technikgeschichte des

tisch-pazifischen Raum, trotz der wirtschaftlichen Krise der neunziger Jahre, einen weitreichenden Technologietrend angeschoben. In Südkorea und Singapur stehen heute beispielsweise die Entwicklung von Geräten und die Programmierung und das Design von mehrdimensionalen Computeranwendungen, wie Computerspiele und digitale Filmeffekte, im Mittelpunkt.

In Japan selbst ist die technologische Entwicklung auf institutioneller Ebene durch die Gründung von Forschungs- und Ausbildungsstätten speziell für Medien etabliert worden. Wie das Beispiel der 1996 eröffneten Akademie IAMAS (International Academy of Media Arts and Sciences) symptomatisch belegt, sind hier ingenieurwissenschaftliches und ästhetisch-künstlerisches Training als zusammenhängend konzipiert. Der Prozeß der Institutionalisierung von neuen Medien in Japan bewirkt eine enge Verbindung von Computertechnik, Anwendungsbezug und künstlerischer Kreativität. Dabei sind Japans Medienentwicklungen in staatlich geförderten Ausstellungen, etwa dem jährlich stattfindenden Japan Media Arts Festival, gleichermaßen präsent wie in kommerziellen. Hervorgehoben seien etwa die Ausstellungen des ICC, des InterCommunicationCenter in Tokyo, das 1997 vom japanischen Unternehmen für Telekommunikation NTT gegründet wurde und regelmäßig nationale und internationale Medienkünste, Installationen, Performances, Internet- und Kommunikationsprojekte in thematischen Schwerpunkten vorstellt. Deutlicher noch wird die Verbindung zur Industrie bei dem von Panasonic mit Unterstützung der öffentlichen Sendeanstalt NHK Enterprises veranstalteten Digital Art Festival, das künstlerisch-kreative Entwicklungen im Umfeld von Haushaltselektronik, Mobiltechnologie und Computerspielen präsentiert (2005 stand das Festival unter dem Motto »Wissen«). Außerdem belegen Entwickler wie Toshio Iwai, der mit Nintendo und Yamaha für audiovisuell interaktive Computeranwendungen und Instrumente zusammenarbeitet, und die wie ein eigenes Unternehmen präsentierten elektronisch-digitalen Spielzeuge und kombinierten Maschinen des Gerätekünstlers Denki Maywa, der

Mediums Video dar, denn die in Japan von Sony, Shibaden und Akira entwickelten Geräte hatten zuerst 1965 auf dem amerikanischen Markt Erfolg und wurden danach in Japan ab 1972 als Gebrauchstechnologie und für die künstlerische Arbeit »wiederentdeckt«. Vgl. Yvonne Spielmann, *Video. Das reflexive Medium*, Frankfurt/M. 2005.

sich »Device Artist« nennt und nur in Arbeitskleidung auftritt, tiefer gehende Verflechtungen von künstlerisch-kreativer und industrieller Forschung. Ein weiteres, spezifisches Kennzeichen der Sichtbarkeit von Medienkünsten in Japan sind hochspezialisierte Produktions- und Distributionsstätten. So sind die Sendai Media-theque und das Yamaguchi Center for Arts and Media eigens auf die Anforderungen der rapide wachsenden Medientechnologien ausgerichtet und ermöglichen die Realisation und Präsentation von Installationen, Environments und Performances. Hinzu kommen nationale, staatlich betriebene Forschungslabors, wie das National Institute of Advanced Industrial Science and Technology (AIST) in Tokyo, an dem die Computer-, Roboter- und Internetforschung auch ästhetisch-kreative Projekte zulässt. Im Ergebnis umfaßt der Medienbereich in Japan mehrere »Generationen« von Entwicklungen und Experimenten im Spektrum von Alltags elektronik bis hin zu kreativ-künstlerischen Projekten, die an hochspezialisierten Produktions-, Ausbildungs- und Ausstellungsstätten (Yamaguchi, IAMAS, ICC) und im industriellen Kontext entstehen. Sie konturieren ein insgesamt überschaubares Feld, das keine mit der europäischen Künstlerförderung vergleichbaren Produktionsbedingungen kennt. Auch mit dem sich rapide ausbreitenden Ausstellungs- und Festivalbetrieb für elektronische und digitale Medien und der Integration von Medienkünsten in Sammlungen, Museen und Galerien in westlichen Ländern hat es wenig Gemeinsamkeiten. Erst in jüngerer Zeit werden Veränderungen und wachsende gesellschaftliche Anerkennung deutlich, was einen enormen Anstieg von Medienangeboten an japanischen Hochschulen mit Kombinationen von Film, Kunst, Informationsdesign, Ästhetik und Kulturwissenschaft nach sich zieht.

Die Präsenz von technisch aufwendigen Werken und Anwendungen aus Japan kommt auf den parallel zur technologischen Entwicklung entstehenden einschlägigen europäischen Medienfestivals zur Geltung: auf der 1979 gegründeten Ars Electronica in Linz, Österreich, dem in wechselnden Ländern seit 1990 durchgeführten International Symposium on Electronic Art (ISEA) sowie auf der amerikanischen Konferenz und Messe für Computergrafik und interaktive Technik, SIGGRAPH. Im Einklang mit der Emergenz von spezifischen Medienforen wächst in der Rezeption eine diskursive Aufmerksamkeit für die Vielfalt an kreativ-ästhetischen