

DIE MATRIX DER HYBRIDITÄT. ÜBERLEGUNGEN ZUR JAPANISCHEN MEDIENKULTUR

YVONNE SPIELMANN

Mediale und kulturelle Hybridität

In den gegenwärtigen Debatten über ästhetische und kulturelle Erscheinungsformen, die aus der Korrelation, Vermischung und Verschmelzung von Elementen aus verschiedenen Medien, kulturellen Kontexten und Diskurszusammenhängen hervorgehen, wird im Zeichen von Digitalisierung und Globalisierung mit der Kategorie der Hybridität bzw. Hybridation argumentiert. Sie hebt das Besondere und Andersgeartete dieses Vermischungsphänomens von vergleichbaren Vorgängen in den Medien und der kulturellen Praxis ab. Es zeigt sich, dass mit dem Aufkommen von digitalen Technologien mediale Vermischungen, d.h. Mischformen von Medien, die getrennt vorliegen und auch im historischen Abstand voneinander aufgetreten sind (etwa Literatur, Theater, Malerei, Fotografie, Film, Internet etc.), anders verlaufen als bei der intermedialen Bezugnahme. Bei der Intermedialität treffen zumindest zwei distinkte Medienelemente aufeinander und konvergieren zu einer neuen, dritten Form. Im Unterschied hierzu kommt es bei der Vermischung im digitalen Modus zu einer hybriden Mischform dadurch, dass die Komponenten der Fusion nicht länger einzelne Elemente bzw. Einzelmedien bilden. Vielmehr gehen bereits medial vermischte Kontexte ineinander über, so dass nicht länger die Struktur von Differenz (intermedial) im Vordergrund steht. Stattdessen werden simultan verschiedene Prozesse an verschiedenen Orten möglich (hybrid), die nach zeit-räumlichen Gesetzmäßigkeiten der physikalischen Ordnung nicht kompatibel und deshalb paradoxal zu nennen sind.

Mit einem vergleichbaren Ansatz argumentieren Vertreter der Cultural Studies, wenn sie Hybridisierung als Konzept zur Kennzeichnung von Multiplizität, Diversität und Pluralisierung heranziehen, um besondere Formen der Zwischenzonen und Zwischenräume in kulturellen Interaktionen auszuzeichnen, in denen sowohl homogenisierende, einebnende Prozesse in der Begegnung differenter Kulturpraxen als auch heterogene

und paradoxe Prozesse in der Auseinandersetzung mit verschiedenen kulturellen Einflüssen koexistieren. Bei der genaueren Charakterisierung dieser übereinstimmend mit Hybridation bezeichneten ungeteilten Zwischenbereiche (ausgenommen einiger Kritiker, die Begriffe wie Synkretismus und Kreolisierung aus diskursgeschichtlichen Erwägungen vorziehen) hat prominent Néstor García Canclini konzeptuelle Polaritäten zurückgewiesen und für eine Auffassung der Interrelation von sowohl homogenisierenden als auch heterogenen Faktoren plädiert. Radikaler versteht andererseits Homi K. Bhabha den sogenannten ›dritten Raum‹ (*Third Space*) als Handlungsforum für ästhetisch-künstlerische Intervention in die kulturellen Vermischungsprozesse, die vor dem Hintergrund von Kolonialisierung und Globalisierung eine scharfe politische Dimension annehmen. Der Vorschlag der künstlerischen Intervention geht dabei über Wiederaneignung, Widerschreiben und Transformation vorhandener, historischer, kultureller Muster bzw. die Implementierung neuer, äußerer Einflüsse dahingehend hinaus, dass beide Komponenten – vorhandene, bekannte und aktuelle, andersgeartete Elemente – wechselseitig aufgerufen werden. Diese Interventionen schlagen sich in kombinatorischen und manipulatorischen Vorgängen nieder, die beide Seiten verändern. In diesen gemischten Zwischenbereichen – von Canclini als *impure cultural zones* bezeichnet – findet Bhabha einen extraterritorialen Ort für künstlerische Kreativität, der unstrukturiert und genuin hybrid ausgewiesen ist und aufgrund dieser Eigenschaften als *space of intervention* dienen kann und die Entstehung von *creative invention* vorantreibt.

Dies, so lässt sich mit Blick auf die Medienebene dieser Vorgänge anschließen, begründet eine Auffassung von Hybridation, die das Ungeteilte, Ungeschiedene und Unstrukturierte zum Ausgangspunkt der Neuartikulation von kulturellen und medialen Elementen nimmt. Wie sich im weiteren Verlauf dieser Diskussion erweisen wird, kann hier diskurstheoretisch auf den Matrix-Begriff zurückgegriffen werden, um das Feld der unstrukturierten Entwicklungspotentiale für Vermischungstypen zu kennzeichnen, die deshalb hybrid und nicht länger intermedial oder interkulturell zu nennen sind, weil gerade nicht die Aufhebung der Mediendifferenz in der Kollision bzw. der *Culture Clash* im Fokus stehen. Hiervon abweichend stehen vielmehr vielschichtige Überlagerungen und Vermengungen von Elementen zu utopischen, paradoxalen und inkompatiblen Formen zur Diskussion, die nicht mehr eindeutig genealogisch auf Bezugnahmen rückführbar sind. Dies gilt vor allem, weil bereits eine Gemengelage von multiplen Vermischungen die ›Ausgangssituation‹ im hybriden Feld (*Third Space, in-between-space*) auszeichnet. Diese Zonen des Kontakts, des Austausches und der Vermischung sind insofern raum- und ortlos gefasst, genauer translokal und extraterritorial, als die Matrix

der Hybridation keiner diskursiven Ordnung (etwa einer systemischen Struktur und parametrischen Raum-Zeit-Koordinaten) angehört, sondern im Gegenteil werden vielmehr diese Dualismen durchquert und extradiskursiv, unsichtbar, nicht strukturiert und ohne eigene Dimension verstanden.

Dem Dilemma der Hybridation im Diskurs der Cultural Studies, das sich aus den Polen der Eingrenzung und Ausgrenzung je nach Perspektive des Diskurses (wer spricht?) ergibt, begegnet u.a. Nikos Papastergiadis mit dem Hinweis auf ein notwendig dynamisches Verständnis des Konzepts, welches er bereits in der sprachwissenschaftlichen Vorgeschichte bei Michail Bachtin formuliert findet, wenn dort die Vermischung von Sprachstilen (Hybridation) zu einem Instrument der Kritik und des Widerstands gegen monologische Sprache und kulturelle Autorität erhoben wird. Bachtins Konzept der Dialogizität legt den Grundstein für eine Doppelung in der Hybridation, die – wenn man diesem Verständnis folgt – die Einschluss-/Ausschlussproblematik im *clash of cultures* umgeht. In Anerkennung der Konsequenz des Dialogischen und notwendigerweise Paradoxalen als die Kerneigenschaften der Hybridität lautet der weiterführende und für die politische wie ästhetische Kritik produktive Vorschlag von Papastergiadis:

»Whenever the process of identity formation is premised on an exclusive boundary between ›us‹ and ›them‹, the hybrid, which is born out of the transgression of this boundary, will be figured as a form of danger, loss and degeneration. However, if the boundary is marked positively – to solicit exchange and inclusion – then the hybrid may yield strength and vitality. The value of the hybrid is always positioned in relation to purity and along the axes of inclusion and exclusion.«¹

Es gilt dennoch, unter Berücksichtigung fortschreitender und das heißt komplexer interagierender Medienentwicklung, schließlich genauer zu differenzieren. Das heißt, es müssen die verschiedenen Mischformen qua technologischer Medienspezifik kategorial voneinander unterschieden werden. Nur so lässt sich der Störfaktor Kunst intentional und effektiv beschreiben. Wenn also in einer intermedialen Beziehung die Vermischung distinkte Elemente zusammenfügt, die jeweils spezifisch für ein individuelles Herkunftsmedium sind, und auf dieser Grundlage neue Verbindungen von Bild, Text, Ton, Schrift, Stimme usw. evoziert werden, so erfolgt im Unterschied das Ineinandergreifen von bereits mediati-

1 Nikos Papastergiadis: »Restless Hybrids«, in: Rasheed Araeen/Sean Cubitt/Ziauddin Sardar (Hg.): *The Third Text Reader on Art, Culture and Theory*, London/New York: Continuum 2002, S. 166f.

sierten Elementen in der hybriden Korrelation im Digitalen auf einer höheren Komplexitätsstufe, wo mediale Elemente qua Computersimulation bearbeitet, umgewandelt, remediatisiert, redupliziert und im Prinzip endlos modular reorganisiert werden können. Dies betrifft nicht so sehr die bereits mit den elektronischen Medien eingeführte Wahlmöglichkeit, textuell-grafische Präsentationen sowohl klanglich darzustellen, visuelle Signale auch auditiv auszugeben, oder Ton als Input für Bild zu verwenden.

Entscheidend ist das Entstehen einer neuen Dimension des Paradoxalen, die dadurch auftritt, dass ›reale‹ und ›virtuelle‹ Komponenten in der Computersimulation vermischt werden können und somit ununterscheidbar, austauschbar und gleichzeitig erlebbar erscheinen. Dies bedeutet beispielsweise, zeitliche Vorgänge räumlich darzustellen (wie die 360° Motion-Control-Bilder in dem Science Fiction-Film *Matrix* belegen, wenn die Kamera die in der Bewegung stillgestellten Figuren umkreist). Eine weitere Option der Hybridation zeigt sich beispielsweise darin, wie die Medienkünstlerin Fiona Tan fotografische Bilder wie Filme aufführt (*Countenance*) und in der Video-Installation *Saint Sebastian* (2001) die filmische oder videographische Auflösung von Bewegung in Bewegtbild nicht ausführt, weil in Umkehrung der Medienvorgabe nahezu statische ›Tablaux vivants‹ produziert werden, worin Statik des Dargestellten (japanische Bogenschützinnen) und Dynamik der Darstellung (Bewegtbild) weniger korrelieren als kollidieren. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, dass Innen- und Außenperspektiven von virtuellen Räumen gleichzeitig erfahrbar werden. Dies geschieht in den Arbeiten von Masaki Fujihata beispielsweise durch eine wie nahtlos erscheinende Interaktion verschiedenartiger Bewegungsbilder, von denen eines real aufgenommen und das andere virtuell im Computer gerechnet ist. In radikaler Konsequenz führt die ästhetische Selbstreflexion auf diese paradoxalen Zustände zu reduzierten Formen der translokalen und extraterritorialen Codierung. Als eine ästhetische Intervention par excellence in die Zwischenbereiche von realem und virtuellem ›Bild‹ könnte man Tatsuo Miyajimas Arbeit mit LED charakterisieren. Miyajima arbeitet mit LED-Digitalanzeigen der Zahlen 1 bis 9, wobei er die Ziffer 0 in ihrer symbolischen Doppelstruktur für Negation/Tod und Ganzheit/Vollendung bewusst als Leerstelle auslässt und blank bzw. schwarz ›aufleuchten‹ lässt. Die im Format eines Tafelbildes zusammengefügteten Leuchtdioden, die in mathematisch kalkulierten Abfolgen von 9 bis 1 und leer leuchtend zählen, stellen die Matrix eines jeden Bildkonzepts im digitalen Modus im Extrem vor. Denn jede Stelle zählt nur für sich wie eine Monade und dennoch werden horizontale und vertikale Kolonnen in einer ständig variablen, nicht fixierten Netzstruktur bei näherer Betrachtung sichtbar. Bei größerem Abstand hingegen hebt eine blinkende Feldstruktur in einem

festgelegten Rahmenformat die Getrenntheit der Kategorien von Form und Inhalt auf. *Keep Changing, Connect Everything, Continue Forever* (vgl. Abb. 1) – so der programmatische Titel eines monochrom-roten LED-Bildes (1998), das die Matrix des digitalen Codes durchläuft – hybridisiert in diesem Prozess der Sichtbarmachung das Konzept von Bild und Nicht-Bild und vereint im paradoxalen Erscheinungsbild Rechenoperation mit Visualisierung.

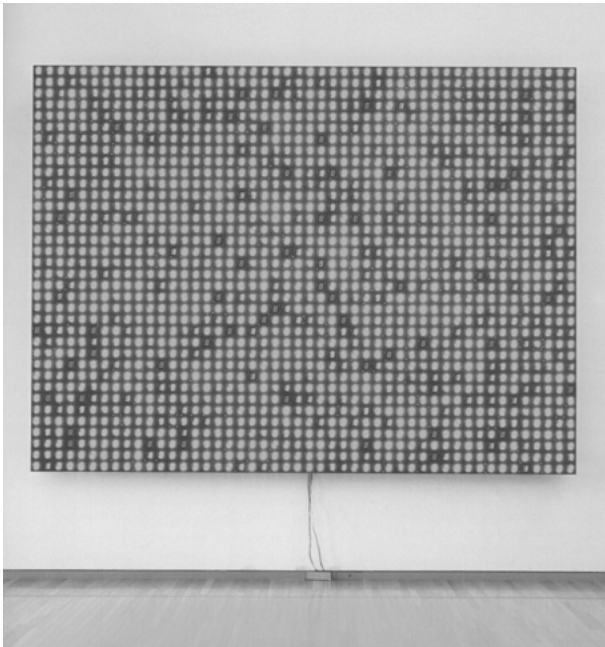


Abbildung 1: Tatsuo Miyajima, Keep Changing, Connect Everything, Continue Forever, 1998, Museum of Contemporary Art, Tokyo.

Das Konzept der Matrix

Weiterführend steht in diesem Diskussionszusammenhang der Vorschlag des Medientheoretikers Edmond Couchot, den Begriff der Hybridation für Vorgänge der Virtualisierung und Interaktivität im Digitalen zu reservieren. Zur Begründung dieser neuen Dimension, die unbegrenzte Variationen erlaubt, heißt es:

»Mit der Interaktivität wird es auf eine bestimmte Weise folglich möglich, das Modell selbst zu modellieren und seine Funktionsabläufe so zu verifizieren, als

ob man unter den realen Bedingungen der Erfahrung stünde. Die Simulation automatisiert die Erfahrung und macht sie unbegrenzt iterierbar. Sie setzt an die Stelle des ursprünglich Realen ein abstraktes Programm – die Software –, das in der Lage ist, genauso wie das Reale zu arbeiten und auf die Befragung der Erfahrung zu antworten.«²

Interaktivität bezeichnet somit die multiplen Funktionen, die in der Digitalisierung realisierbar sind und eine Stufe der Hybridation anzeigen, welche die dialogischen bzw. intermedialen Austauschrelationen der Medien (und zwar einschließlich der Ambivalenzbeziehungen von Bild und Text, Raum und Bild, Ton und Bild usw.) dimensional übersteigt. Dies auch, weil die Simulation (also die Vortäuschung des Als-ob) technisch gesehen genauso realisierbar geworden ist wie die Gesetzmäßigkeiten der physischen, materiellen Realität.

Demzufolge bezeichnet Interaktivität einen Vorgang wechselseitiger Durchdringungen, die der Virtualisierung umso mehr angehören, je stärker sich »neue Relationsformen zwischen dem Menschen und der Maschine«³ herausbilden. Letztlich ist durch Interaktivität und die Kombination von Virtuellem und Realem das Modell von Austauschrelationen auf im Prinzip unzählige Möglichkeiten erweitert, wodurch inkompatible Kombinationen ebenso einbezogen sind wie multidimensionale Erweiterungen von zeitlichen als räumliche und räumlichen als zeitliche Faktoren. Entscheidend ist, dass diese Operationen dem Funktionstypus der Simulation (Computersimulation) unterstehen. Aufgrund der strukturell möglichen Paradoxie bringen sie hybride Mischformen hervor.

Mit paradoxalen Zuständen, die Bewegung auf der Stelle und ohne Ausdehnung vorführen können, verhält es sich weiterhin derart, dass sie, weil hierin virtuelle und reale Komponenten interagieren, beispielsweise nicht mehr an einen Ort (der Entstehung, der Transmission/Distribution und der Präsentation/Aufführung) gebunden sind und deshalb »translokale Phänomene« darstellen. Wobei, und dies ist die Besonderheit des Digitalen, dieser Kontakt und diese Kombination auch aus der Unterdrückung der medialen Eigenschaften hervorgehen können, angefangen bei der Auflösung der fotografischen Bildqualität im prozessualen Projektionsmodus bei Fiona Tan und radikalisiert in der medientechnischen Neuartikulation von videographischen Bewegtbildern als Bewegungsspuren der Aufzeichnungsaktivität bei Fujihata. – Gemeint ist, dass Fujihata im Me-

2 Edmond Couchot: »Die Spiele des Realen und des Virtuellen«, in: Florian Rötzer (Hg.): *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1991, S. 348f.

3 Vgl. ebd., S. 346.

dienprojekt *Landing Home* die Bewegungsspuren eines Interviewteams mit der Dynamik der jeweiligen Befragung in einem virtuellen Bildraum konvergieren lässt. – Hier werden die Interaktionen in einem Simulationsmodell visualisiert, das weder die visuellen Verhältnisse dokumentiert noch die lokalen, kartographischen wiedergibt. Allgemeiner formuliert bedeutet die hybride Korrelation eine unabschließbare Zirkulation von real und virtuell, von Delokalisation und Relokalisation. Sie begründet somit die Ästhetik der Simulation außerhalb der parametrischen Ordnung von Zeit und Raum. Weil dieses Verfahren nicht durch die Gesetze der physikalischen Realität determiniert ist, öffnet die Simulation das Feld der Darstellung für andere Dimensionen und das Spektrum der Relationen für unzählige Möglichkeiten. Aufgrund dieser Struktureigenschaften hat Couchot schließlich den digitalen Bildtyp im Wesentlichen synthetisch aufgefasst: »Das synthetische Bild repräsentiert nicht das Reale, es simuliert es.«⁴

Zusammenfassend kann in medienästhetischer Perspektive festgehalten werden: Hybridisierung bezeichnet ein auf Pluralisierung und multiple Optionen bezogenes Modell, das mit der Digitalisierung die Simulationsmöglichkeiten der Vermischung von realen und virtuellen Elementen zur vollen Entfaltung bringt. Wenn anstelle von zeitlicher und/oder räumlicher Entfaltung die stets hybride Interrelation von real und virtuell tritt – die grundsätzlich hybride Eigenschaften hat, denn es werden faktisch unvereinbare Kategorien in der Simulation wie real zusammengebracht –, dann verschiebt sich mit der Hybridation der Medien die Repräsentationsfunktion grundlegend. Sie setzt nämlich in der ästhetischen Gestaltung der technischen Medien, angefangen bei Fotografie und Film, eine lokalisierbare, materielle und dimensional festgelegte Ebene des Bildvermögens voraus, was demgegenüber in der Digitalisierung keine Konstitutionsbedingung mehr leistet. Denn hier gilt, wie Couchot erklärt:

»Die virtuelle Welt besteht zunächst aus Raum und Zeit, die anderen Gesetzen gehorchen. Der Raum der Daten ist ein rein symbolischer Raum; sein physisches Substrat ist prinzipiell nicht stofflich oder energetisch, obgleich die Schaltkreise des Computers (die *hardware*) Teile der physischen Realität sind. Der Raum besteht aus Informationen. Daher sein *utopischer* Charakter. Er verfügt über keine eigenen Dimensionen, keinen eigenen und ständigen Ort (*topos*). Während das traditionelle Bild ein lokalisierbares Phänomen ist, das stets mit einem Ort und einem Träger verknüpft bleibt, fix oder mobil ist, wird das numerische Bild (in seiner elektronischen Form) keinem ausschließlich ihm vorbehaltenen Ort zugewiesen, dem es nicht entkommen könnte; es wird stän-

4 Vgl. ebd., S. 348.

dig delokalisiert und relokalisiert. Es handelt sich um ein translokales Phänomen. Der virtuelle Raum besteht aus Zirkulationen, Netzen, Konnexionen, die man »navigiert« im Inneren des Raums der Daten: Texte, Ikonen, Bilder oder Töne.«⁵

Dieser utopische Raum der paradoxalen Gleichzeitigkeiten und multidimensionalen Zeiten beruht, wie Medientheorie und philosophischer Diskurs übereinstimmend diagnostizieren, auf einer unsichtbaren Ordnungsmetapher, welche als die Matrix ausgewiesen wird und umso deutlicher hervortritt, je stärker Medieneigenschaften an paradoxe Darstellungsgrenzen gebracht werden (in den Bildmedien wäre dies das Fotografische im Filmischen, das Videographische im Computer, der binäre Code im digitalen Medienbild usw.). Eine konzeptuelle Parallele in der medientechnischen Beschreibung und der metatheoretischen Reflexion zeigt sich in der gemeinsamen Auffassung der Matrix als Metapher für eine paradoxe visuelle Ordnung. Demzufolge gehört die Matrix einer unsichtbaren Ordnung an, sie nimmt jedoch unter den Bedingungen der sichtbaren Ordnung eines Mediums (also sobald das Medium in einer Form in Erscheinung tritt) eine Gestalt an, die insbesondere dort anschaulich wird, wo mit Grenzphänomenen der Darstellung experimentiert wird – etwa einer Foto-Film-Installation, einem Datenraum-Bild-Panorama, einem numerischen Bild usw.).

Zur Verbindung der beiden Diskursfelder verweise ich auf Rosalind Krauss' theoretische Begründung des Matrixphänomens. Sie bezieht sich auf Jean-François Lyotards Abhandlung *Discours, Figure*⁶ und definiert die Matrix als eine Ordnung, »that operates beyond the reach of the visible, an order that works entirely underground, out of sight«.⁷ Weiter besteht die Besonderheit der Matrix in der Gleichzeitigkeit des Paradoxalen und hat zur Folge, dass jegliche Trennung von Gegensätzen und damit von Mediendifferenzen annulliert wird. Schließlich erfüllt die Matrix in der Determination von Lyotard und Krauss nicht die Funktion einer Struktur, die für die Sichtbarkeit notwendig wäre, weil sie nicht mit Differenzen arbeitet, sondern gerade Unsichtbarkeit und Gleichzeitigkeit als Eigenschaften aufweist, die ein Geflecht bilden. »The elements of the matrix, Lyotard thinks, do not form a system, but a block.« Dass hier keine Struktur greift, heißt dann: »the completed work of the matrix

5 Edmond Couchot: »Zwischen Reellem und Virtuellem: die Kunst der Hybridation«, in: Florian Rötzer/Peter Weibel (Hg.): Cyberspace. Zum medialen Gesamtkunstwerk, München: Klaus Boer 1993, S. 343.

6 Jean-François Lyotard: *Discours, Figure*, Paris: Klincksieck 1971.

7 Rosalind Krauss: *The Optical Unconscious*, Cambridge MA: MIT 1993, S. 217.

overlays contradiction and creates the simultaneity of logically incompatible situations«.⁸

Wenn die Matrix einen Block und kein System bildet, so handelt es sich im medientheoretischen Diskurs um ein Geflecht von Präsentationspotentialen, die Simultaneität und Optionalität ausdrücken. In der Realisation bzw. der hybriden Kombination von verschiedenartigen Medienelementen an verschiedenen Orten konfigurieren sie das von Couchot beschriebene ›translokale Phänomen‹. In Übertragung der Diskussion von Matrix-Phänomen auf die technologischen Realisationsbedingungen für ›logisch inkompatible Situationen‹ wird eine unsichtbare Ordnung beschreibbar, die alle Möglichkeitsformen der Digitalisierung und der Interrelation unterschiedlicher Medien umfasst, welche unter den Bedingungen der computerbasierten Hybridation (der Kombination und Vermischung) in einer paradoxalen Struktur in Erscheinung treten können. In den hier bezeichneten Mischformen bezeichnet die Matrix heterogene Zustände (etwa in statisch-dynamischen Bildformen bei Fiona Tan), transformatorische Rekonstruktionen und Konstruktionen im mehrdimensional und multiperspektivisch navigierbaren Bildraum (bei Masaki Fujihata ein mathematisches Modell künstlerisch-empirischer Intervention in Computertechnologien) und ebenso Delokalisation und Relokalisation der raum-zeitlichen Relationen (exemplarisch im LED-Zählmodus bei Tatsuo Miyajima).

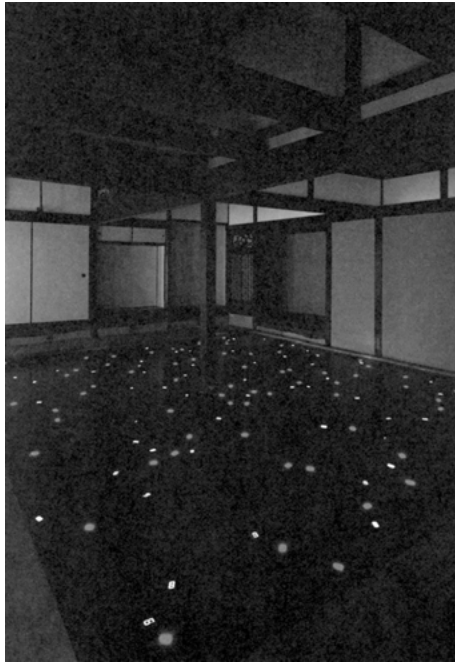
In *Keep Changing, Connect Everything, Continue Forever* und anderen Arbeiten mit Zahlen von Miyajima ist jede LED-Ziffer ein singulär programmierbarer Baustein in einem integrierten Schaltkreis, der nur in der geschlossenen Gesamtsicht den Wahrnehmungseindruck einer pulsierenden Bildoberfläche vermittelt. Dies setzt dem statischen Bildkonzept eines an der Wand hängenden Tableaus, welches die Formatvorgabe insofern darstellt als die LED-Einheiten auf einem Aluminium-Paneel angeordnet und zu dem querformatigen ›Wandbild‹ mit den Maßen 288 x 384 cm zusammengefügt sind, eine dynamische Binnenstruktur entgegen, die das ›Bild‹ mit ›Leben‹ füllt und dem ›lebenden Bild‹ der Kinetographie näherkommt. Dem japanischen Künstler Miyajima geht es mit solchen Zahlenbildern unter Auslassung der 0 als Leerstelle um ein duales Konzept, denn 0 bedeutet sowohl das Nichts als auch die unsichtbare Energie. Dieses Matrix-Konzept der Darstellung digitaler Pixel ist auch dahingehend von der buddhistischen Philosophie inspiriert, dass beides, das Nichts und die Energie, in ein Zeitkontinuum und einen kon-

8 Vgl. ebd., S. 221.

tinuierlichen Kreislauf von Werden und Vergehen eingebunden sind, der endlos wiederkehrt.

Dieses philosophische Konzept von Leben und Tod ist für Miyajima nicht an ein bestimmtes Medium gebunden, wohl aber an einen spezifischen Ort und eine spezifische Situation, so dass bei der Arbeit *Sea of Time* (1998, Abb. 2) in dem Künstlerhaus-Projekt Kadoya auf der Insel Naoshima die Bewohner des Dorfes gebeten wurden, den je individuellen Zählrhythmus ihres eigenen Lebens zu bestimmen und für jeweils eine Ziffernfolge 1-9 bzw. 9-1 (das Zählen kann in beide Richtungen erfolgen) vorzugeben. Die Installation der LED-Leuchtdioden im Hauptinnenraum eines alten japanischen Hauses erfolgt unter Wasser, so dass der ehemalige Tatami-Raum in ein Wasserbecken mit blinkenden Lichtern/Zahlen verwandelt ist, die individuell »aufleuchten« und den Rhythmus und die Geschwindigkeit der Dorfbewohner simulieren. Auch hier ist – unter Verwendung der Matrix-Phänomene des Digitalen – eine Hybridation von realen, physischen Elementen mit virtueller Zirkulation entstanden, bei der die 150 LED-Ziffern im Wasser den Kreislauf von Lebenszeit in zirkulärer Rechenzeit reflektieren. In diesen Arbeiten wird der virtuelle Raum der digitalen Zirkulation zum lokalen wie translokalen Auseinandersetzungsort der Kunst mit kulturgeschichtlichen Vorgaben. Entscheidend ist das dialogische, duale Denken, das hier nicht nur japanische Kulturgeschichte mit technischer Universalsprache hybridisiert, sondern darüber hinaus das Modell des Dialogischen, wie es aus dem kulturwissenschaftlichen wie dem sprachwissenschaftlichen Konzept der Hybridität hervorgeht, erneut als ästhetische Intervention aktiviert. Noch deutlicher wird dieser Ansatz einer hybriden Verknüpfung der Zirkulation im Realen und Virtuellen in der Arbeit *Death Clock*, einem *Real Life Project* von 2005, bei dem man die Zeitspanne bis zum eigenen Tod als Zahlen-Countdown in der Geschwindigkeit von 1/10 Sekunde rückwärts laufen lassen kann. Beim Erreichen der 0 wäre der Tod (zumindest im Datenraum) erreicht.

Der geschilderte Diskussionsansatz sollte deutlich werden lassen, dass Verknüpfung einen Kontakt des Realen und des Virtuellen meint, wodurch Elemente unserer physikalischen Realität mit anderen Elementen zusammentreffen, die berechnet sind und mehr oder weniger exakt physikalische »Nachbildung« darstellen können, aber nicht müssen (Loslösung von Repräsentationsfunktion). In einer, in der Simulation möglich gewordenen »virtuellen« Kontaktzone, die den translokalen Ort der Hybridation kennzeichnet, entsteht paradoxe Gleichzeitigkeit durch das Vorhandensein von sowohl realen als auch virtuellen Komponenten, was unter »normalen« physikalischen Realitätsbedingungen nicht möglich ist.



*Abbildung 2: Tatsuo Miyajima, Sea of Time,
Kadoya, Naoshima*

Hybridation bildet eine neue paradigmatische Ebene der Verbindungen, Bezugnahmen und Interrelationen von Elementen, bei der die Verknüpfungsstruktur selbst hybrid erscheint, denn es kommt nicht mehr zur Reibung von Medienelementen – wie in der Intermedialität. Stattdessen können übergangslos und numerisch endlos Räume, Objekte und Figuren in jeglicher Kombinatorik dargestellt und modifiziert werden.

Ästhetisch-künstlerische Interventionen

Für die weitere Diskussion exemplarischer Verfahren von Hybridität, welche auch die Matrix-Phänomene im künstlerischen Prozess sichtbar/erfahrbar werden lassen, sind Arbeiten hervorzuheben, die medienkulturelle Aspekte sowohl medientechnologisch reflektieren als auch beispielsweise kulturelle Divergenz an medialen Schnittstellen verhandeln. Für die theoretische Erfassung dieser Begegnungen ist das in den Cultural Studies geprägte Model der Kontaktzone in der Erweiterung auf Distanz und Nähe besonders aufschlussreich. So hat Sara Ahmed in ihrer

Untersuchung *Strange Encounters* darauf hingewiesen, wie die Reproduktion der Figur des Anderen/ Fremden nur durch Nähe und nicht in der Distanz vonstatten geht und diese Begegnung die Besonderheiten der beiden zusammengebrachten Kulturen durch Hybridation wechselseitig verändert: durch Wissen und Kenntnisnahme in der Realität einerseits und andererseits in der Projektion einer Realität auf den Anderen. Somit hängt das Verständnis des Selbst wesentlich vom Anderen ab, vice versa wird das Verständnis des Anderen wesentlich durch die Wünsche und Ängste des Selbst bestimmt. »I suggest that it is by ›knowing strangers‹ that the ›we‹ of the epistemic community is established, even though that ›we‹ is called into question by the very proximity of ›the strangers‹ through which it comes to know.«⁹ Die Begegnung, der Kontakt und das Wissen bilden Kernkategorien dieser Interaktion, die Ahmed als kulturellen Prozess begreift und die, wie die folgenden Beispiele zeigen, in der medientechnologischen Reflexion auf solche kulturellen Muster noch verstärkt wird.

Die Beispiele künstlerischer Intervention, die aus beiden Komponenten gespeist sind, kulturelle und mediale Hybridation, setzen die Hybridfunktion der Medien wesentlich dafür ein, interkulturelle Transformationen und Übersetzungen der Mediensprachen deutlich werden zu lassen. Sie sind modellhaft als Übersetzungen des Unsichtbaren (Matrix) in Sichtbarkeit (Struktur) begreifbar. Indem das gewählte Medium diesen kulturell thematisierten Hybridationsvorgang dadurch unterstützt, dass mediale Mischformen gewählt werden, die – anders als beim Intermedialen – nicht mehr auf getrennte Ausgangsm Medien rückbezüglich sind, kommt es zur Gleichzeitigkeit bei der Verschränkung sowohl differenter Medien also auch des kulturell Eigenen und Fremden. Die folgenden beiden Beispiele der medialen Selbstreflexion wollen in diesem Zusammenhang auch exemplarisch für die Veranschaulichung des Ineinander-greifens von medientechnologischen und kultursemiotischen Hybridationsprozessen Gültigkeit beanspruchen.

Im ersten Beispiel, den Videoinstallationen der indonesischen Künstlerin Fiona Tan, die im westlichen Exil aufgewachsen ist und in Amsterdam studiert hat, sind die Auseinandersetzungsebenen westlicher Bildtraditionen und asiatischer Kulturpraktiken für eine Ästhetik bestimmend, die mediale Interaktion akzentuiert. Mit lebensgroßen Videoprojektionen auf freistehende Leinwände hält Tan in *Countenance* (Abb. 3) die Balance zwischen dem modernistisch-westlichen Bildkonzept der dokumentari-

9 Sara Ahmed: *Strange Encounters. Embodied Others in Post-Coloniality*, London/New York: Routledge 2000, S. 16.

schen Fotografie, wie dies paradigmatisch von August Sander in den Porträts zur sozialen Repräsentation von Berufsgruppen über Menschen des 20. Jahrhunderts durchgeführt wurde, und einem kritischen Ansatz, bei dem die erforschende Aktivität der Differenz zu diesem Modell im Vordergrund steht. Diese Kritik neigt zur Betonung des Einzelnen und Exemplarischen und will weniger das allgemein Soziale fixieren als vielmehr das singulär Besondere verlebendigen. Dies geschieht, wenn Tan fotografische Bilder, die an das Sander-Projekt und generell den Bilder-Atlas (Aby Warburg) der Moderne anlehnen, in einem videographischen Präsentationsmodus aufführt, der die dargestellten Personen verlebendigt und in die Gegenwart überträgt, so dass das Fremde und Vergangene im Hier und Jetzt genauso präsent ist, wie die Betrachter dieser performativen Videoinstallation.



Abbildung 3: Fiona Tan, *Countenance*, Videoinstallation, 2002

Den transkulturellen Kontakt bzw. die Thematisierung des Fremden in seiner medialen Aneignung vollzieht die Videoinstallation *Saint Sebastian* (vgl. Abb. 4) an einem Schnittpunkt von christlicher Mythologie und japanischem Initiationsritual. Fiona Tans Blick von außen auf Rituale

kultureller Identität in der japanischen Tradition fokussiert das Bogenschießen der 20-jährigen Japanerinnen am Neujahrstag, die mit diesem kollektiven Ritual Volljährigkeit erlangen und in die traditionelle weibliche Rolle eintreten. Quer zu dieser Gender-Konstruktion scheint der Titel der Arbeit zu stehen, der auf den Märtyrer Sebastian und dessen Opfer-tod durch Pfeilbeschuss verweist. Interessant ist einerseits die Betonung der Gender-Thematik in der Videoarbeit, denn in der japanischen Samurai-Gesellschaft zählt zur weiblichen Identität auch die Handlungsmöglichkeit der Selbstverteidigung bei Abwesenheit des Hausherrn. In der Wiederholung dieses Aspekts von Gender als Identität im Ritual des Bogenschießens sind zwar die traditionelle Kleidung und Haltung gewahrt, es geht jedoch nicht um einen kämpferischen Gestus, sondern vielmehr steht die Zen-Philosophie des Bogenschießens im Vordergrund, bei der die Konzentration auf die Ausführung und das mentale Ziel wichtiger sind als ein zielgerichtetes Schießen. Insofern hier das Schießen und das Ziel keine externen, nach außen gerichteten Vorgänge darstellen, sondern vielmehr zirkulär aufgefasst und mental in der ausführenden Person lokalisiert sind, wird die Differenz zur christlichen Tradition vergegenwärtigt, wo das Ziel im Opfer liegt, was das einschlägige Bildmotiv in der Geschichte der westlichen Malerei konnotiert. Betont wird in dieser Vermischung nicht nur die Ambivalenz von Gender als Differenzmerkmal, darüber hinaus vor allem die grundlegende Differenz zwischen der Singularität in der christlichen Religion und der Vielheit in der buddhistischen inszeniert.

Dadurch, dass in der künstlerischen Arbeit zu diesem Thema das jährlich im Sanjusangendo-Tempel in Kyoto stattfindende kollektive Ritual mit einer Videodoppelprojektion dargestellt wird, die die jungen Frauen in Reihe von vorne und von hinten, aber nicht das anvisierte Ziel zeigt, kommt dem im Titel der Arbeit (*Saint Sebastian*) symbolisierten, von Pfeilen durchbohrten maskulinen Körper des Heiligen Sebastian aus der christlichen Ikonographie die Position einer Leerstelle zu. Diese Außenposition wird potentiell auch von der Künstlerin selbst eingenommen, wenn sie aus dem westlichen Kulturkreis die Blickrichtung (auf das Ziel/Opfer) umkehrt auf die Schützzinnen. Da die Künstlerin ihre Position selbst zwischen den Kulturen versteht (asiatisch und westlich), gelingt es ihr, das Wesentliche dieses Rituals auf das philosophische Grundprinzip des Zen-Buddhismus zu beziehen. Dieses Prinzip der Zirkularität und Vielheit ist im Sanjusangendo-Tempel zugrunde gelegt: im Innern dieses Tempels im südlichen Kyoto aus dem 12./13. Jahrhundert finden sich 1000 gleiche, stehende Kannon-Statuen in Reihen und an zentraler Stelle eine wesentlich größere sitzende aus Zypressenholz. Sie beschreiben die Vervielfachung in der Wiederkehr des Gleichen im Unterschied zum

Modernitätsprinzip der Serialität, das mit der in der Reproduktionstechnologie bezeichnet wäre. (Interessanterweise hat der japanische Fotograf Hiroshi Sugimoto dieses doppelte Prinzip Vielfachung und Serialität in seinen Fotoarbeiten *Sea of Buddha* 1995 umgesetzt, wenn er die Statuen des Sanjusangendo-Tempels in einer Reihe fotografiert und in der Präsentation fortlaufend nebeneinander stellt, so dass die verschiedenen Fotos wie identisch erscheinen).



Abbildung 4: Fiona Tan, *Saint Sebastian*, Videoinstallation, 2001

Das zweite Beispiel, Masaki Fujihatas Projekt *Landing Home* (Abb. 5, 6 und 7), geht der Frage nach, wie transkulturelle Erfahrungen mittels digitaler Technologien derart darstellbar sind, dass beides, die Entfernung und Fremdheit und das Bekannte und Vertraute in eine räumliche Relation zueinander gebracht werden können. Die Auflösung dieser paradoxalen Spannung ist nicht vorgesehen, vielmehr entwickelt Fujihata eine computergrafische künstlerische Umsetzung der wissenschaftlich-technischen Daten, mit der er in der Virtualisierung diese Optionalität interaktiv für die Beteiligten und die Zuschauer bereithält. Mit einem komplexen Aufzeichnungssystem, bestehend aus Videokamera, GPS und Positionsmessung der Kamera, führt der Künstler aus Japan an verschiedenen Orten mit in Genf lebenden Ausländern Interviews, die als Übersetzer arbeiten, wobei es um den Ort der Heimat geht entlang der Frage, ob ›*landing home to Geneva as homeland*‹ das Mutterland oder den Wohnsitz bezeichnet. Anschließend kommen die Informationsquellen, die GPS-Daten des Personal Data Systems, die Positionsdaten des Aufnah-

mewinkels der Videokamera und die digitalen Videobilder der Kamera, die mit einem Parabolspiegel als Vorsatzlinse versehen ist, im Computer in einem virtuellen Bildraum derart zusammen, dass die Bewegungsspuren der Interviewaktivitäten in Relation zueinander visualisiert sind und ein Modell für die künstlerische Auswertung wissenschaftlicher Daten ergeben.

In dieser Hybridation von real und virtuell geht es um das Thema Grenze und Differenz, wobei Fujihata an der Betrachtung von verschiedenen Perspektiven (innen und außen) und an der Einbeziehung seiner Position interessiert ist, die zugleich beobachtende und handelnde Komponenten hat. Zur Sprache kommen in dieser diskursiven Auseinandersetzung mit transkulturellen Übersetzungen auch die geographischen Grenzen, die regionalen Unterschiede in den informationstechnologischen Formaten und die Übertragungsgrenzen der nationalen Mobiltelefonnetze. Sie werden jedoch im panoramatischen virtuellen Bildraum neu vermessen, so dass in der Virtualisierung dem Betrachter die Möglichkeit eingeräumt wird, eine Außenperspektive aber auch die Innenperspektive des Aufnahmeteams zu erfahren und mitten im Geschehen/ Bild zu sein. Aus den Daten entsteht im Computer eine Panoramaform, die als Interface des Perspektivwechsels – von distanzierter Anschauung zu naher Teilnahme – in der Interviewsituation fungiert. Die Positionen von Distanz und Nähe sind schon deshalb miteinander vermischt, weil Fujihata seine Vorgehensweise der Untersuchung von Grenzen mitreflektiert und in die Panoramakonstruktion einbezieht.

Fujihatas Intervention in die Darstellungsmodalitäten virtueller Räume wird dadurch deutlich, dass seine dreidimensionale Visualisierung von Informationsdaten eine räumliche An/Ordnung aufweist, die in den Verbindungslinien und Bewegungsspuren kultursemiotisch bedeutsame Übersetzungen der Kulturen hervorbringt. Die computergrafische Umsetzung der Bewegungsdynamik bei den einzelnen Interviews, d.h. der Aktionsradius und das Verhalten der Befragten – einschließlich der jeweiligen Positionsdaten der Fahrten zu den Orten, an denen das Interview stattfindet –, erzeugt in dieser virtuell-visuellen Feldforschung ein abstraktes Muster über Identität in einem fremden Kulturkontext. Die mit der Kamera aufgezeichneten und im Parabolspiegel reflektierten Videobilder werden im Computer zu mehrdimensionalen Zylindern transformiert. Sie können im virtuellen Wahrnehmungsraum sowohl von innen (wie eine simulierte Rekonstruktion der realen Kameraposition) als auch von außen (wie eine zweidimensionale Flächenform des 360°-Bildes) gesehen und – in Entsprechung zur Thematik von Fremdheit und Nähe – zur »neuen« Heimat auch vom Betrachter beidseitig erfahren werden. Des Weiteren werden die gesammelten und an den Computer übertragenen

geographischen Daten derart visuell umgesetzt, dass in der künstlerischen Gestaltung von mathematischer Information auch Einblick gewährt wird in die Bewegung und Mobilität der interviewten Personen und ihren Aktionsradius an translokalen Orten in der Virtualisierung. Hierdurch erschließt sich ihre Positionierung im »neuen« Heimatland im visuellen Vergleich der zeitlichen wie räumlichen Daten des gesamten Experiments.

Verstärkt wird die mediale Hybridation auf der kulturellen Ebene dadurch, dass Fujihata Ausländer interviewt, die von Beruf Übersetzer sind, wodurch sich das Thema der Übersetzbarkeit von Kulturen auf zwei Ebenen stellt. Einmal im Diskurs der Sprache und ein anderes Mal im visuellen Feld der interkulturellen Annäherung mit einer speziellen – die Spur der eigenen Arbeit aufzeichnenden – Bildtechnologie, die Fujihata deshalb einsetzt, um den Übergang vom realen (politischen und ökonomischen) Raum in den gestalteten Bildraum der persönlichen Erfahrung sichtbar werden zu lassen.

In dieser empirischen Erforschung von Computertechnologien für eine interkulturelle Befragung ist das Konzept von »Heimat« politisch gefasst und translokal verortet. Es wird als Relationsgefüge im prinzipiell endlosen Datenraum anschaulich. Anders als bei der wissenschaftlichen Auswertung solcher Daten erzeugt Fujihata mit der künstlerischen Anwendung digitaler Technologien ein Modell. Vergleichbar dem Modell der Simulation bei Couchot, dient der neue Raum als Ort der Begegnung und Hybridation von real und virtuell. Es beschreibt, wie sich durch die Erfassung dynamischer Parameter, also Mobilität und Interaktion, mit einem empirisch-ästhetischen Ansatz, der sowohl die eigene wie auch die anderen Positionen einschließt, eine umfassendere Präsentation von paradoxalen Phänomenen der Hybridkultur im virtuellen Bildraum realisieren lässt.

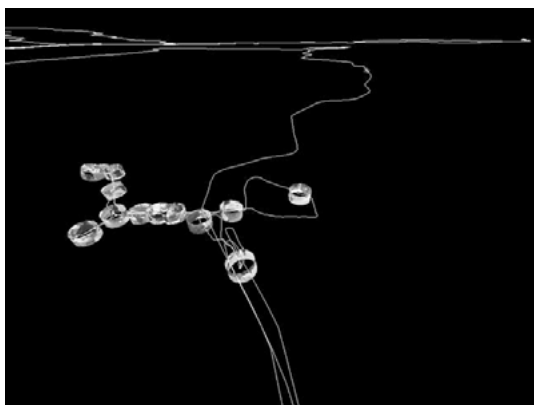
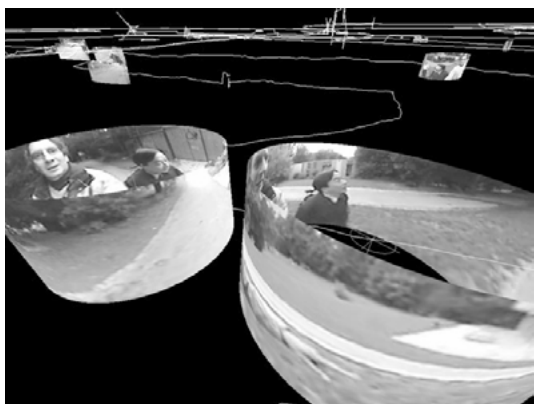


Abbildung 5, 6, 7: Masaki Fujihata, Landing Home, 2002.

Literatur

- Ahmed, Sara: *Strange Encounters. Embodied Others in Post-Coloniality*, London/New York: Routledge 2000.
- Bhabha, Homi K.: *The Location of Culture*, London und New York: Routledge 1994.
- Canclini, Néstor Garcia: *Hybrid Cultures. Strategies for Entering and Leaving Modernity*, Minneapolis: University of Minnesota 1995.
- Couchot, Edmond: »Die Spiele des Realen und des Virtuellen«, in: Florian Rötzer (Hg.): *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1991, S. 346-355.
- Couchot, Edmond: »Zwischen Reellem und Virtuellem: die Kunst der Hybridation«, in: Florian Rötzer/Peter Weibel (Hg.): *Cyberspace. Zum medialen Gesamtkunstwerk*, München: Klaus Boer 1993, S. 340-349.
- Krauss, Rosalind: *The Optical Unconscious*, Cambridge MA: MIT 1993.
- Liotard, Jean-François: *Discours, Figure*, Paris: Klincksieck 1971.
- Papastergiadis, Nikos: »Restless Hybrids«, in: Rasheed Araeen/Sean Cubitt/Ziauddin Sardar (Hg.): *The Third Text Reader on Art, Culture and Theory*, London und New York: Continuum 2002, S. 166-175.

