
Yvonne Spielmann

Hybride Räume – Vermischungen in japanischer Medienkultur

Abstract

Der Beitrag befasst sich mit künstlerisch-kreativen Praxen, die real-virtuelle Wahrnehmungsräume in und mit vernetzten Medienumgebungen gestalten und damit ein Beispiel globaler Hybridkultur geben. Mich interessieren vor allem interaktive Installationen der japanischen Medienkunst, die über den Einsatz von Technologien in den heutigen industriell-kulturell verdichteten Räumen, wie Tokyo, nachdenken und eigene Vorstellungen von Vernetzung und Netzwerken realisieren. Mein Interesse an medialen und kulturellen Vermischungen, die angesichts globaler Allgegenwart von Computerprozessen als grundlegend hybride anzusehen seien, gilt künstlerischen Interventionen, die uns in real-virtuellen Erfahrungsräumen modellhaft Möglichkeiten reflektierenden und verändernden Verhaltens in solchen medienkulturellen Umgebungen aufzeigen. Solche Beispiele hybrider Verbindungen, die im asiatischen Kulturkontext besonders ausgeprägt sind, geben schließlich Aufschluss über die zunehmende Verdichtung von intermedialen, transkulturellen und medientechnologischen Faktoren in der Gegenwart.

Schlagwörter

Digitalität, Digitale Kunst, Hybridität, Medienkunst, Japan