

Hybride Räume – Vermischungen in japanischer Medienkultur

Mit dem Begriff „Hybridisation“ werden in der Gegenwart Vermischungen in Medien- und Kulturpraktiken diskutiert, die eine hohe Komplexität besitzen. Einen Ausgangspunkt der Diskussionen bilden die weltweit vernetzten Informations- und Kommunikationstechnologien, die mittels Computersystemen veränderte Verbindungen über geographische Distanzen und medien-spezifische Differenzen hinweg schaffen und diverse Kulturräume real-virtuell zusammenbringen. Hinzu kommen Transgressionen und Erosionen in Identitätskonzepten als Folge von virtuellen Kommunikationsmöglichkeiten sowie von Lebens- und Arbeitszusammenhängen. Dabei zeichnen sich multiple Verknüpfungen verschiedenartiger Komponenten in dynamischen Vermischungsverhältnissen ab, die temporäre und flexible Kontakte und eine weder feststehende noch dauerhafte Identität aufweisen. Kulturtechnologisch betrachtet, konnten transnationale und transkulturelle Verbindungen im virtuell unendlich tiefen Datenraum neu entstehen, weil durch das Internet und mobile Telekommunikationsnetze die Übertragung und Bearbeitung von großen Datenmengen in Echtzeit technisch zu bewerkstelligen sind. Diese Technologien tragen mit ihren Auswirkungen auf die Finanz- und Kapitalmärkte zur Genealogie von Globalisierungsdiskursen bei. Neben solchen, vieldiskutierten Phänomenen sind die kulturellen Auswirkungen für das Entstehen hybrider Mischungen besonders relevant. Netzwerkstrukturen verändern Richtung und Geschwindigkeit des Kommunikationsflusses und der Informationsverbreitung. Wichtiger noch, sie erlauben erstmals die Herstellung von Öffentlichkeit für Vorkommnisse jeglicher Art simultan an potentiell jedem Ort.

Diese Neuerungen bestimmen in einem globalen Maßstab unsere jeweiligen Vorstellungen über das Verhältnis und den Abstand zwischen fremder und eigener Kultur. All dies sind Erweiterungen des Maßstabs und Umfangs von Interaktionen, welche die zeitlichen und räumlichen Relationen von innen und außen, vorher und nachher und spezifischer von realen und virtuellen Umgebungen, eigener und fremder Kultur grundlegend neu konfigurieren. Diese Verschiebungen im Weltmaßstab, wie sie durch die Globalisierung des Kapitalismus und die Digitalisierung der Medienkommunikation bedingt sind, beeinflussen die kritische Wahrnehmung von Medialität und Realität und ziehen die Schwierigkeit nach sich, Kriterien zu erstellen, mit denen solch

hybride Konstruktionen von Wirklichkeit in ihrer permanenten Variabilität erkannt werden können.

Zum besseren Verständnis dieser Situation ist es ratsam, die grundlegenden Veränderungen genauer in den Blick zu nehmen, welche die Voraussetzungen für das gegenwärtige Aufkommen hybrider Mischungsverhältnisse schaffen. Hierzu zählt, dass es technisch machbar ist, über zeitliche wie räumliche Distanzen hinweg widersprüchliche, unvereinbare und ungleichzeitige Vorgänge in veränderlichen Prozessen zu verknüpfen. Das heißt, distinkte Medienelemente kommen dynamisch zusammen. Die sich daraus ergebenden vielfältigen Kombinationen sind situativ und fließend beschaffen, wie die elastischen Formveränderungen in der Computeranimation von Figuren. Mit den medialen Erweiterungen von Verknüpfungsmöglichkeiten geht eine Pluralisierung in der Durchmischung kultureller Praktiken und Lebensstile einher, die sich auf transnationaler Ebene abspielt und in den Medienkommunikationen und den Medienprodukten sedimentiert. Die „neuen Medien“, Migration und globales Reisen schaffen Verbindungen, die in der zeitlichen und räumlichen Dichte eine andersgeartete Dimension von Vielfalt konturieren, die weniger durch Akkumulation als durch Durchmischung wirkt. Globale Netzwerktechnologien führen als prinzipielle Neuerung interaktive Kommunikations- und Handlungsmöglichkeiten mit sich, worin Elemente verschiedener Realitäten fusionieren, die als solche nicht kenntlich gemacht sein müssen. Das Andersgeartete in diesen hybriden Fusionen liegt in der Gleichzeitigkeit von divergenten Prozessen und Ereignissen begründet. Hybridkulturelle Prozesse als Ausdruck der Globalisierung ergeben sich darüber hinaus durch ganz anders motivierte Vermischungen von Identitätskonzepten, hervorgerufen etwa durch Arbeitsmigration und interkulturellen Austausch. Diese Überlagerungen von Realitätsbedingungen qua sozialer, politischer und rechtsstaatlicher Ordnungssysteme ergeben sich oftmals aus Lebenszusammenhängen mit gemischter ethnischer, nationaler und sozialer Prägung, wie sie im postkolonialen Erfahrungshorizont indiziert sind und als ein Aspekt von verstärkter Mobilität hervortreten.

Hybride Phänomene entwickeln sich allgemeiner betrachtet in diesem Kulturhorizont, wenn Einflüsse und Komponenten aus verschiedenen Bereichen in fließenden Prozessen der Veränderlichkeit und in dynamischen Konstellationen der Mischung zusammenkommen. Dadurch interagieren Elemente verschiedentlich, bilden vorübergehend und versuchsweise Hybridformen und gehen mit ihren heterogenen, divergenten und differenten Bestandteilen weitere, neue Verbindungen ein. Dies lässt den Schluss zu, dass das Zusammentreffen von unterschiedlichen Elementen in spezifischen Mischungsverhältnissen erfolgt, die Unterschiede nicht glätten oder auflösen und die tendenziell unabschließbar sind. Es verhält sich vielmehr so, dass die Diversität als Merkmal und Motor einer permanenten Prozessualität und Variabilität hervorsteht. Angesichts heutiger Medienlandschaften, in denen über zeitliche und räumliche Distanz und Differenz hinweg alles mit allem vernetzbar zu sein scheint, drängen sich Fragen der Gestaltung von transmedialen und

transkulturellen Verknüpfungen auf höherer Komplexitätsstufe auf. Angesprochen ist die translokale Dimension der verschiedenartigen Prozesse des Mischens und Mixens, wo diese Territorien und Identitätsgrenzen überschreiten. Hier, vor diesem Horizont, werde ich mich auf ästhetische Umsetzungen von konzeptuellen Ideen beschränken, die das Denken in Netzwerken vorantreiben und Modelle für das Verständnis von Interaktion und Partizipation in vermischten Medienumgebungen entwerfen. Entscheidend sind Modelle, die nicht bloß neuartige Technologien der Vernetzung von Information anwenden, sondern gleichermaßen einen kritischen Standpunkt einnehmen. Das heißt, sie versuchen eine kreative Intervention in die netzwerkartigen Prozesse der Gegenwart einzubringen.

Allgemein lässt sich feststellen: Künstlerische Einmischungen, die sich mit den Herausforderungen und Veränderungen auseinandersetzen, wie sie sich in den sozialen und kulturellen Interrelationen der heutigen „Netzwerkgesellschaft“ abspielen, explizieren nicht nur Manuel Castells (1996) Zentralbegriff in einem erweiterten Verständnis von Kunst innerhalb globaler Politik. Im Wesentlichen verdeutlichen solche Aktivitäten die Notwendigkeit, beides, mediale wie kulturelle Faktoren, zu berücksichtigen. Ausgehend von einer deutlich artikulierten Lokalisation künstlerisch-kreativer Praxen in Netzwerkzusammenhängen, ergeben sich kritische Einsichten in partizipatorische Konzepte des situativen Verbundenseins. Auch wenn diese Situationen wie heterotope Orte auftreten, so ist doch Vorsicht geboten, da diese translokalen Orte oftmals kein ‚Außerhalb‘ indizieren, sondern beispielsweise *governmental*-politische, aber auch militärisch-industrielle Interessen des kontrollierten Raumes widerspiegeln, wie sie uns mehr oder weniger spürbar im öffentlichen wie privaten Sektor überall umgeben. Ein Beispiel mag genügen: So sah sich der Konzern *Apple* mit den Beschwerden mehrerer zehntausend Nutzer in Südkorea konfrontiert, die gerichtlich dagegen protestierten, dass ihre mobilen Positionsdaten ohne ihr Wissen geortet, registriert und gespeichert wurden. Die Verhaltensweisen der einzelnen Nutzer wurden dadurch zum Firmeneigentum und können gegen deren Willen und außerhalb deren Kontrolle von anderen Nutzern und anderen Konzernen eingesehen und weiter verarbeitet respektive kommerziell genutzt werden. Die gleiche Problematik betrifft Großkonzerne wie *Google* und *Facebook*.

Das Beispiel aus der Netzwerkgesellschaft mag die Dringlichkeit unterstreichen, das strukturelle Gefüge und die Rahmenbedingungen näher zu erforschen, worin die interaktiven und partizipatorischen Äußerungsformen von Medienumgebungen und neuartigen technischen Anwendungen eingebettet sind. Zweifellos entstehen sie nicht im neutralen Raum, vielmehr sind es Konfigurationen und Prozesse, die spezifischen Parametern der sozialen Akzeptanz und Kontrolle folgen, und sie entstehen zu bestimmten Zeiten und an bestimmten Orten. Zusammengefasst bedeutet dieser Sachverhalt, dass das Denken und Handeln in Netzwerken uns nicht davon entbindet, eine genaue Untersuchung der Spezifik von praktischen, ökonomischen und – nicht zu vergessen – ästhetischen Komponenten und ihren Vermischungen vorzunehmen.

Bezogen auf unsere Fragestellung, wie künstlerische Einmischung in die Gegebenheit der allgegenwärtigen Informationsverarbeitung in Netzwerken aussehen kann, ist es sinnvoll, den gesellschaftlichen Ausschnitt der kreativen Praxis in den Kontext des größeren Zusammenhangs zu stellen, von dem es heißt, er bilde Strukturmerkmale der Gegenwart übergreifend – und das heißt auch translokal und transkulturell – ab. Zu nennen sind zum einen Überwachung und Kontrolle und zum anderen Steuerung und Beobachtung. Ansätze der künstlerischen Einmischung in diese Verhältnisse zeichnen sich insbesondere in partizipatorischen Modellen für Kommunikation ab, die unter anderem auch in dem wachsenden Feld der sozialen Medien-nutzung relevant geworden sind. Nichtsdestoweniger sollte bei der Einschätzung solcher Modelle nicht übersehen, vielmehr sensibel diskutiert werden, inwieweit solche Initiativen, die intentional unkontrollierte Räume besetzen und in diesem Sinne eine positive Heterotopie bilden, gleichwohl der Kontrollinstanz einer Masterstruktur unterstehen. Mittels korporativer Software und Internetportalen, aber auch mittels Bausteinen der Hardware sind Vorgaben gesetzt, die überwiegend einem globalen Maßstab folgen. Der Service der vernetzten Kommunikation wird für alle weltweit zu diesen Bedingungen zur Verfügung gestellt. Zur Vermeidung von Missverständnissen sei an dieser Stelle betont, dass der Datenraum keine Heterotopie im Sinne ausgelagerter oder unbestimmter Orte bereitstellt, sondern vielmehr mit seinen strukturellen Kontrollmechanismen eine Verlängerung respektive Virtualisierung der staatlich-korporativen Logik darstellt und sich sehr genau mathematisch verorten lässt.¹

¹ Vgl. Cubitt 1998.

Die Entstehung von Computeranwendungen, die den Menschen an die Funktionsweise der Maschine anzupassen vorhaben, setzt die Beschäftigung mit der Kapazitätserweiterung von Maschinen voraus, was einer im Westen erkannten politischen Notwendigkeit zur Bewältigung der Informationsflut in der Nachkriegszeit folgt. Dies führt schließlich zu komplex vernetzten Computersystemen und provoziert von Anfang an die Frage nach den Zugängen und Kontrollzentren der Macht. Die auffälligen heutigen weltweiten Ausprägungen dieser initial in den westlichen Gesellschaften verankerten Strategie finden sich auf dem Gebiet der Entwicklung von sogenannten ‚intelligenten‘ Anwendungen, die partizipatorische und interaktive Nutzungen ermöglichen und im Großen und Ganzen dem Prinzip der Vereinfachung simulierter Kommunikation mit der Maschine folgen, mit dem Ziel, unsere Akzeptanz der multimodalen Kommunikation mit Apparaten zu erhöhen. Ein Aspekt liegt in der Verkleinerung und Personalisierung von Geräten, ein anderer in dem Versuch, computervernetzte Umgebungen wie organische Strukturen mit multiplen lokalen Positionen zu entwickeln. All dies sind Versuche, Maschinenumgebungen stärker auf soziale und kulturelle Besonderheiten zu beziehen und multiple Nutzungen anzubieten.

Bereits Anfang der neunziger Jahre hat der Kulturkritiker Stuart Hall (1994) die gewollte Paradoxie der vermeintlichen Utopie eines unkontrollierten Außerhalb in der Logik der Globalisierung auf den Punkt gebracht.

Er hat mit dem Hinweis auf die korporativ-kommerziell gesteuerte Vielfalt, die den medial und kulturell breit gefächerten Medien-Produkten eigen ist, die Ausprägung einer systemverlängerten und im Grunde differenzverneinenden Heterotopie unter dem Prädikat der nur scheinbar differenzbejahenden Vielfalt entlarvt.

Angesichts dieser Vermischungen ist es schwieriger geworden, eine Position der einmischenden künstlerischen Praxis und deren lokale Relevanz zu bestimmen. Von wo aus operieren diese Medienkünste und zu wem sprechen sie eigentlich in einem globalen Netzwerk? In Erwägung dieser Einwürfe richtet sich der Fokus auf Möglichkeiten zur Beantwortung der Frage, wie ästhetische Interventionen in komplexe und multipel situierte Medienumgebungen überhaupt ästhetisch-technisch realisierbar sind?

Einen wesentlichen Beitrag zur Diskussion dieser Problematik leistet Homi K. Bhabhas Studie *The Location of Culture* (1994), wenn er das Potential eines kritischen Engagements seitens der Künste würdigt, weil es den notwendigen kulturellen Dialog am Leben hält und in dynamischer Interaktion und mit unabgeschlossenen Prozessen in Zwischenzonen nistet. Dies ist gemeint, wenn Bhabha prognostiziert, dass radikale künstlerische Praktiken sich als kreative Interventionen manifestieren. Beispielsweise, indem die Teilhabe an verschiedenen Perspektiven in variablen Kombinationen als eine neue Form des sozialen Verhaltens in und mit ‚intelligenten‘ Umgebungen hinterfragt wird. Diese Interventionen werden als ein Instrument der Unterbrechung des scheinbar grenzenlosen Stroms der Präsenz und Performanz von allen möglichen Medienkulturen in der Gegenwart angesehen. Die künstlerische Intervention kann uns demzufolge verständlich machen, was es für uns bedeutet, mit der globalen Welt vernetzt zu sein und wie wir beispielsweise unsere lokale und jetzige Position mit einem translokalen, mithin transkulturellen und transnationalen System zusammendenken können. Wie es scheint, sind lokale Verbindungen höchst wertvoll geworden, denn kulturelle Kontexte gewinnen einerseits als Wurzeln und Herkunftsorte an Bedeutung und sind ebenfalls als Wege der Verbreitung relevant. Beides geht zurück auf James Cliffords (1997) Beobachtung, dass kulturelle und – wie wir ergänzen wollen – medienkulturelle Konzepte in wandernden Beziehungsgefügen auftreten. Cliffords Idee des *travelling concept* unterstreicht die Notwendigkeit, ästhetische Traditionen im Austausch von ‚Information‘ durch die Begegnung von internen Kulturpraktiken und externen Einflüssen aufzufassen. Lokale und räumliche Gegebenheiten sind schließlich wichtige Faktoren für das Verständnis von Vernetzung, mit der die technologische Umgebung auf soziale und kulturelle Praxen einwirkt.

Für die folgende Diskussion japanischer Medienkunst mag es nicht unwesentlich erscheinen, an den konzeptuellen Rahmen des Denkens in Netzwerken zu erinnern, der seit den sechziger Jahren dem westlichen Forschungsinteresse der Computeroptimierung und der Entwicklung von *Virtual* und *Augmented Reality* dient. Diese Richtung ist von dem Ziel geleitet, das kontrollierbare Gebiet im virtuellen Datenraum von Westen nach Osten zu er-

weitern und von der westlichen Perspektive aus die globalen Netzwerke zu determinieren, um sie dann entsprechend kontrollieren zu können. Es versteht sich von selbst, dass die Realität andere Wege geht und insbesondere die asiatischen Tigerstaaten eigene Netzwerkstrukturen entwickelt haben, die sich, wie die Zensur in China und anderswo in der Region zeigt, anscheinend noch besser kontrollieren lassen als das amerikanische Modell.

In der Debatte wurde und wird immer noch übersehen, dass Vorstellungen der Vernetzung kulturell stärker im asiatischen Denken verwurzelt sind, das in philosophischer Hinsicht nicht auf Subjekt-Objekt-Relationen, Dualismen und generell dem Denken in Interrelationen der Kategorie von-zu gründet, wie sie dem westlich-abendländischen Diskurs angehören. Eine besondere Art der Zirkularität und zeitlich-räumlichen Verflechtung manifestiert sich in einer wechselseitig durchlässigen Auffassung von Vernetzung im asiatischen Kulturraum, wo das Denken in Netzwerken vorherrscht und nicht ein dialogischer Diskurs. Dies setzt sich fort im Verständnis und Gebrauch von Medientechnologie: „Der Ferne Osten denkt netzförmig. Dies ist wohl der Grund dafür, dass die Vernetzung sich im Fernen Osten intensiver beschleunigt als im Westen. Sie entspricht offenbar dem asiatischen Welt- und Selbstverständnis. Der Ferne Osten hat ein sehr ‚natürliches‘ Verhältnis zur ‚technischen‘ Vernetzung.“²

2 Han 2005: 57.

Angenommen, die Dynamiken des Kontakts in technischen Netzwerken zeigen sich in der Art und Weise, wie Clifford das „travelling“ auffasst, das heißt konkret, wie mediale und kulturelle Vermischungen sich wechselseitig durchdringen und die vermischten Elemente zwischen den jeweiligen Kontexten hin- und herwandern, so folgt hieraus die Aufgabe, die Eigenschaften von Verbindungen neu zu überdenken. Dies wäre vor allem zu beziehen auf kulturelle Spezifiken, welche die Verwurzelung des Netzwerkdenkens belegen. Des Weiteren spielen dessen transkulturelle Qualitäten eine Rolle, die sich in der Reisebewegung, etwa von westlichen und nicht-westlichen Vorstellungen abzeichnen und zum Verständnis sowohl des eigenen als auch des anderen in einer dynamischen Verlaufsform beitragen. Dies wiederum unterstützt das netzförmige Denken.

An dieser Stelle sei angemerkt, dass, obzwar netzartiges Denken und damit einhergehende zirkuläre Strukturen stärker mit dem östlichen als dem westlichen Kulturzusammenhang zu assoziieren sind, daraus keine kulturelle Form als solche abgeleitet werden kann. Das heißt, wenn wir ästhetische Verfahren der Intervention untersuchen wollen, ist es ratsam, diese kulturelle Ausdrucksform genauer zu betrachten, um sie als Kontext für spezifische ästhetische Setzungen herauszuarbeiten. Das heißt aber nicht, dass hier eine Kulturform vorläge, die sozusagen in allen ästhetischen Produktionen auszuweisen wäre oder überall eine Rolle spielte. Wichtig ist die Dimensionierung, dass kulturtypologische Ausprägungen, wie das fernöstliche Denken in Netzwerken, einen Entstehungskontext vor Ort grundieren und zur Besonderheit der Verwurzelung und Herkunft von ästhetischen Konzepten beitragen, die den Produzenten und Künstler mit einem spezifischen Setting ver-

binden, das von anderen in diesem Kontext geteilt wird. Der Punkt ist, dass kreative Intervention nicht an einem neutralen, abstrakten Ort stattfindet, sondern im Hier und Jetzt, und von dort aus in alle Welt reisen kann. Sie wird also Relationen, Differenzen und Spannungen in Bezug auf den umgebenden Zusammenhang artikulieren und, wenn sie auf Reisen geht, diesen Kontextbezug mitführen.

In Anbetracht dieser Verkettung von komplexen Verbindungen stehen multi-direktionelle und multi-dimensionale Modalitäten im Zentrum einer Untersuchung, die nach Überschreitungen des dialogischen Modells der konventionellen Kommunikationssysteme fragt. Dies impliziert auch das Anlegen eines anderen sozialen Modells auf der Basis von Netzwerken und ihren prozessual-dynamischen Erscheinungsformen. Zwei Verfahren sind hervorzuheben. Zum einen die Überschreitung von verschiedenartigen medial-kulturellen Besonderheiten in solchen dialogischen Kommunikationskontexten, die Differenz ver-beziehungsweise aushandeln. Zum anderen geht es um die Interaktion von unterschiedlichen Auffassungen, Verhaltensweisen und Realitätswahrnehmungen in fließenden, unabgeschlossenen Prozessen, wobei wir Vielfalt unterhalb und durch Differenzen hindurch erfahren können. Dies ist möglich in solchen Zwischenzonen, die Bhabha *Third Spaces* nennt, weil alles mit allem durch Zeitzonen und räumliche Distanz hindurch neu konfiguriert werden kann. Unter dem Gesichtspunkt translokaler Netzwerke, wie sie mit den vernetzten Computertechnologien einhergehen, lassen sich zeit-räumlich variable Kommunikationsformen, wie wir sie in den sozialen Medien paradigmatisch antreffen, dem Theoriehorizont der Vermischung und dem translokalen Ort des *Third Space* eher zuordnen als einem durch Trennung entstehenden Ort des Außerhalb, wie die Begriffsprägung der Heterotopie es nahelegt.³ Demgegenüber ist der *Third Space* als ein paradoxaler Ort und nicht als ein Ort außerhalb aller Orte gefasst. Denn er stellt eine Stelle der Störung und Intervention ins Hier und Jetzt dar.

3 Foucault 2005 [1966].

Beispiele von Vermischungen in Japan

Zur Veranschaulichung solcher Möglichkeiten der Einmischung werde ich am Beispiel Japans auf künstlerische Arbeiten eingehen, die in ästhetisch-technischer Hinsicht in die heutzutage komplex vernetzten Computerumgebungen intervenieren. Diese technologisch hochgesättigten Orte haben eine extreme Dichte von Medienpräsenz als neue kulturelle Form hervorgebracht. Das Augenmerk meiner Diskussion liegt bei der künstlerischen Bezugnahme auf solche Netzwerke, die uns in anderer Weise Möglichkeiten der Reflexion unseres Verhaltens in diesen allgegenwärtigen Medienlandschaften vorführt.

Im Folgenden skizziere ich Merkmale des verflochtenen Systems von Kommunikation, Transport und Information in Japan hinsichtlich ihrer Funktion in der täglichen sozialen Interaktion. Gestalterische Setzungen gehen aus einer Medienentwicklung in Japan hervor, die von einem engen Arbeitszusammenhang zwischen technisch-wissenschaftlichen Forschungslabors, der Computerindustrie und der Ausbildung in Disziplinen der Informatik, des

Designs, der Kunst und Architektur gekennzeichnet ist. Im internationalen Vergleich erweist sich Japan als Pionier, was die enge Zusammenarbeit von Entwicklern, Ingenieuren und ‚Medienkünstlern‘ in hochtechnologischen Bereichen anbelangt, wobei diese Medienkünstler oftmals eine Ausbildung in angewandter Computerwissenschaft und Informatik vorzuweisen haben. Innovative Experimente mit interaktiv-virtuellen Anwendungen, die, unter anderem, Komponenten mit LED, Robotern, GPS, digitalem Video, Sensoren und Steuerungssystemen aus dem kommerziell-industriellen wie auch militärischen Sektor verwenden, sind in Japan in einem Kulturraum beheimatet, der im täglichen Leben intensiv mit diesen Arten von Technologie durchsetzt ist. Die oben genannten Bausteine sind, für sich genommen, im Medienbereich weltweit anzutreffen. Dennoch spielt Japan eine Führungsrolle, was die Intensität und Dichte der Implementierung dieser Technologien im öffentlichen Raum und privaten Bereich anbelangt. In Japan haben Ingenieur- und Computerwissenschaften einen neuen Umgang mit Technologie im alltäglichen Lebenszusammenhang hervorgebracht. Dies erstreckt sich auf überlebensgroße Projektionsflächen für Video, Animation, Musik- und Werbeclips mit konkurrierenden Lautstärken und auf ein enges Netzwerk aus digitalen Signalen, visuell und akustisch, das auf öffentlichen Plätzen den Raum beherrscht, bis hin zum privaten und lautlosen Gebrauch von persönlich konfigurierten Mobiltelefonen. Sie werden genutzt für Computerspiele, den Austausch von E-Mails und Internetkommunikation auf der Straße, im Verkehr und in den öffentlichen Transportsystemen. Aufgrund der Dichte wird der Gebrauch von Mobiltelefonen zum Telefonieren als störend empfunden und ist in der Enge der Metro, den Regional- und den Shinkansen-Schnellzügen nicht üblich. Die Kommunikation verläuft stattdessen still per Texteingabe.

Diese Besonderheit der Verbindung entsteht in Japan auf kleinstem Raum und in hoher Konzentration. Die Extra-Dichte von Kommunikation, Transport und Information in den räumlichen Gegebenheiten der Metropolen, wie Tokyo, bringt die zeitlich-räumliche Verdichtung an eine Grenze und mündet in ein neues kulturelles Modell ein. Tokyos extreme Dichte gibt das Beispiel für diese Kulturform:

„Was zuerst als Extremvariante einer Stadt anmutet, entpuppt sich sukzessive als ihr Gegenteil, als Nicht-Stadt. Am Ende steht die Erkenntnis, daß Superdichte überhaupt nur funktionieren kann, wenn sie alles vermeintlich Städtische abwirft und zu einem reinen Zustand der Intensität wird, wie man ihn sonst nur aus Kunst, Musik, Medien kennt.“⁴

4 Koelbl 2000: 56.

Auch wenn der öffentliche Raum in den Einkaufszentren und Transportsystemen zumeist Ausdruck von allumfassender Unternehmenskultur ist, angefüllt mit dicht an dicht vertikal geschichteten Informationen auf LED-Flächen, die nicht nur über, sondern gleichfalls nebeneinander audiovisuell ihre Nachrichten verbreiten, so erlaubt dieser superdichte elektronische Kulturraum dennoch andere Aspekte eines lokal verankerten Verständnisses von Ästhe-

tik und ihrer Tradition. Sicherlich, diese Unternehmenskultur hat sich in gleicher Weise überall in den asiatischen Metropolen etabliert. Sie erlaubt, und das ist eine der Besonderheiten, zugleich die Gestaltung und Erfahrung einer anderen, körperbezogenen Wahrnehmung in der Begegnung mit der Wirklichkeit dieser Technologie und ihrer Netzwerke. Dies zeigt sich in einer Tendenz zum personalisierten Gebrauch von Computern, der Vorliebe für kleine und kleinste Elektronik, die sich wie ein Spielzeug anfühlt und problemlos in die Tasche stecken lässt. Hinzu kommt die persönliche ‚Ausschmückung‘ von Mobiltelefonen und Computern, die in ihrer Funktion verniedlicht werden und unter Umständen wie Plüschtiere aussehen.

Auf der Ebene der Präsentation kommen die technisch avancierten Anwendungen und medientechnischen Arbeiten aus Japan auf den internationalen Medien- und Computerfestivals weltweit zur Geltung, die sich parallel zur technologischen Entwicklung etabliert haben. Doch selbst dort, wo Beispiele aus Japan große Aufmerksamkeit in den weit gefächerten Diskussionen über heutige Medienformen und das ästhetische Potential der neuen Technologien erfahren, bleibt die Bekanntheit mit ihnen in den westlichen Diskursen, welche die allgemeine Mediendebatte beherrschen, beschränkt auf einzelne Positionen. So gibt es kaum eine Auseinandersetzung mit dem kulturellen Kontext, in dem diese japanische Medienkunst entsteht. Der Grund dafür liegt in einer generalisierenden westlichen Perspektive, die meistens angelegt wird. Sie gibt sich wie selbstverständlich und erfährt kaum eine Rechtfertigung geschweige denn Begründung, welche diese gewählte Forschungsperspektive ins Verhältnis setzen würde zu anderen lokalen Perspektiven und deren Relation zu globalen Medienentwicklungen zu reflektieren hätte. Stattdessen haben wir es aus technologischer Perspektive mit einem blinden Fleck im Medientext zu tun. Diese Perspektive fokussiert im Allgemeinen die industriell orientierten Entwicklungen von Geräten und Anwendungen, und darin waren die Japaner stark vertreten, vor allem wenn es um Computergrafik und Innovationen in der Computerkunst geht. Demgegenüber enthüllt der Stand der Debatte ein deutliches Ungleichgewicht zwischen der Präsenz und dem diskursiven Niederschlag der ästhetisch-kreativen Praxis mit digitalen Medien aus Japan. In dieser Situation, die generell durch ein Ungleichgewicht zwischen den westlichen und den nicht-westlichen Diskursen und Praxen gekennzeichnet ist, ist es zunehmend schwieriger geworden, in der künstlerischen Auseinandersetzung eine Position der kritischen Reflexion zu bestimmen, die sich in der lokalen wie translokalen Rezeption behaupten kann und im Anspruch auf internationale Wirkung nicht das spezifisch Eigene zugunsten eines global Dominanten – und das heißt westlichen Maßstabes – aufgibt.

Die japanisch-europäische Gruppe *doubleNegatives Architecture* setzt mit ihren ortsspezifischen Installationen bei der Verrückung des allgemein standardisierten Maßstabes an und entwirft andere Perspektiven, die auf die bestehende, umgebende Architektur zurückwirken und die Veränderlichkeit von fixierten Strukturen vorführen. Der Gruppe (Sota Ichikawa, Max Rheiner, Akos Maroy, Kaoru Kobata, Satoru Higa und Hajime Narakuwa) geht

es um die Revision von Subjektpositionen, Positionen, die mit dem westlichen Konzept der Zentralperspektive verbunden sind. Diese Strukturprinzipien werden in einem anderen räumlich strukturierten System abgeändert und einem anderen Prinzip, nämlich der Polarperspektive, unterstellt, um dadurch neue netzartige Verbindungen aufzuzeigen, die als ein Modell dezentraler Konnektivität verstanden werden. Die in der Installation präsente offene Arbeitsstruktur der Gruppe zeigt im Prozess variable Möglichkeiten der Verbundenheit und der Konstruktion von Netzwerken auf, die sich im westlichen und asiatischen Kontext unterschiedlich entwickelt haben. Das virtuelle Architekturprojekt *Corpora in Si(gh)te* (2007) von *doubleNegatives Architecture* trägt aus künstlerisch-architektonischer Perspektive zum Nachdenken über kulturelle Muster der Netzwerkgesellschaften bei. In Abweichung von dem Prinzip dominanter Zentralität des Blicks der Überwachung, wie es in Martin Jays (1993) weitreichender Studie des visuellen Regimes der Modernität untersucht wurde, zeigt sich die einmischende und vom westlichen Zentralmaßstab abweichende Konzeption der Installation in dezentralisierten Perspektiven. Sie setzen die Vorstellung von mobilen Verbindungen um und veranschaulichen ästhetisch eine Vielzahl von möglichen Situationen im Medium der *Augmented Reality*.

Die Arbeiten von *doubleNegatives Architecture* sollen ein Beispiel kreativer Einmischung geben, wenn sie automatische und selbstorganisierende Systeme modellhaft einsetzen, um uns, die Besucher und Anwender, zum Nachdenken darüber anzuregen, wie Gebrauchstechnologien und komplexe, militärisch und politisch genutzte Überwachungs- und Kontrollmechanismen miteinander interagieren. Dies wird besonders evident, wenn die Gruppe selbstorganisierende Netzsysteme aus der amerikanischen Kriegsindustrie einsetzt, sogenannte „mesh network devices“. Beispielsweise verwendet die Installation *Corpora in Si(gh)te* gezielt Technologien der *Augmented Reality*

Abb. 1 *doubleNegatives Architecture*
(Sota Ichikawa, Max Rheiner, Akos Maroy,
Kaoru Kobata, Satoru Higa, Hajime Naraku-
wa), *Corpora in Si(gh)te*, Japan 2007.



und der dezentralen Selbstorganisation in unzugänglichen Gebieten (*smart dust*), die speziell für Einsätze in den Golfkriegen entwickelt wurden. In der künstlerisch-architektonischen Installation werden diese, in der Öffentlichkeit kaum wahrgenommenen und wie unsichtbar operierenden Computersteuerungen, in ihrer Operationalität dekonstruiert und anderen Aufgaben unterstellt. Sie dienen hier der Konstruktion von flexiblen, ständig veränderlichen Netzwerken, die sich in der *Augmented Reality* als fluides Alternativmodell auf die vorhandene, gebaute Struktur legen. Damit lässt sich veranschaulichen, wie der städtische Raum in einer organischen Struktur aussehen und sich über netzartige Verbindungen von Umweltdaten stetig variabel verändern könnte.

Es gibt in der Installation *Corpora In Si(gh)te* viele mögliche Überwachungs- und Kontrollpunkte, die auf gemessene Werte und Daten zurückgehen. Im Einzelnen gemessen werden mit verschiedenen, im Umgebungsraum der Installation positionierten Instrumenten: die Temperatur im Außenraum, an Wänden von Gebäuden und am Boden mit drahtlosen Sensoren, die Richtung und Geschwindigkeit des Windes sowie die Luftfeuchtigkeit, Licht und visuelle Daten der Umgebung mit Kameras und schließlich die Geräusche mit ebenfalls drahtlosen Sensoren. Entscheidend ist der Einsatz der drahtlosen, selbstorganisierenden *smart dusts*, kleine, mit Solarenergie betriebene Instrumente, die selbsttätig Netzwerke mit den nächstgelegenen Informationspunkten bilden und ohne äußeren Input ständig neue Netzwerke realisieren können. Da diese Parameter der Installation fließend und veränderlich sind, generiert die Vernetzung all dieser Daten ein übergreifendes Gestaltungsprinzip einer organisch, mobil und variabel operierenden Struktur. Durch diese im realen Außenraum installierten Instrumente kommt es in der Installation der *Augmented Reality* zu einer verdichteten Datenorganisation, die mit unendlichen Verknüpfungsmöglichkeiten ein organisches Netzwerk schafft, das nicht nur den militärischen Bereich der Überwachung und Steuerung in eine andere, ästhetische Funktion überführt, sondern auch das Verhältnis von Medienumgebung und architektonischer Landschaft fließend und ohne feste Begrenzungen kommunikativ gestaltet.

Das Anliegen der Gruppe ist es, im natürlichen Außenraum selbst gemessene Daten (Wind, Temperatur, Licht, Geräusch) und Elemente von Militärtechnologie, die mit ‚intelligenten‘ Sensoren im Außenraum operiert, zusammenzuführen, wodurch eine ‚lebendige‘ architektonische Umgebung entsteht, die uns die Veränderlichkeit in der Dekomposition und Rekombination von Bausteinen vor Augen führt. Das gebaute Umfeld wird wie eine autonome Struktur behandelt, die aus variablen und multiplen Blickpunkten, aus vielen ‚Super-Eyes‘ jeweils neu zusammengesetzt werden kann. Diese Blickpunkte, die sich beliebig vervielfachen lassen, bilden temporäre, situative Kontrollpunkte, die im ästhetischen Experiment mobile Positionen schaffen, von denen aus mit den anderen Blick- und Kontrollpunkten netzwerkartige Verbindungen jeweils neu hergestellt werden, sobald sich die Positionen verändern. Die auf das Live-Videobild der realen Architekturumgebung überblendeten

dreidimensionalen Architekturmodelle, die sich aus den gemessenen Daten selbstorganisierend generieren, befinden sich in ständiger Veränderung und demonstrieren damit, wie flexible und vielfältige Blickkonzepte nicht länger dem cartesianischen Projektionsmodell folgen. Die hierbei entstehende Superstruktur interagiert einerseits mit dem umgebenden öffentlichen Raum, und sie veranschaulicht den Vernetzungsvorgang aus einer Vielzahl von Messstellen zu einer prozessualen Form. Die Verwendung der gewählten Technologien unterstreicht die Absicht, dezentrale Netzwerke vorzuführen. Was die Installation vermittelt, betrifft das Prozesshafte der Konstruktion von Netzwerken, weil hier Verbindungen von Grund auf restrukturiert werden, und zwar in alle möglichen Richtungen.

In *Corpora* wird ein selbstorganisierendes Netzwerk in Verbindung mit der realen Umgebung realisiert, das sich wie ein Nervensystem aufführt. Dieses Modell von Netzwerk stellt mögliche Formen virtueller Architektur dar, die anders als eine konkrete Einheit wie ein Organismus und instabil wachsen. Im Verbund mit diesem Konzept dezentrierter Netzwerke, sind die Super-Eyes ebenfalls Ausdruck von selbstgenerierender und selbstorganisierender Struktur und unterstreichen, weil sie in Polar-Koordinaten und gerade nicht in cartesianischen Parametern vorkommen, die Offenheit von Verbindungsstellen. Schließlich unterscheidet sich dieses multiperspektivische vom linearperspektivischen Darstellungsverfahren, das in den meisten computergrafischen Systemen standardmäßig eingebaut ist. Der in dieser Installation deutlich gemachte Perspektivwechsel unterstreicht also auch die Wahlmöglichkeit zu einem anderen Repräsentationssystem, das, wie die Arbeit argumentiert, eine stärkere Interaktion mit der realen Umgebung ermöglicht.

Im Vergleich der Präsentationen des Projekts *Corpora in Si(gh)te* an unterschiedlichen Orten, am *Yamaguchi Center for Arts and Media* in Japan, auf der *Architekturbiennale* in Venedig, im *Ars Electronica Center* in Linz und im *Ungarischen Kulturinstitut* in Berlin, kommt das Konzept der Interaktion einer flexiblen Struktur mit dem architektonischen Raum noch deutlicher zur Geltung. Es entsteht eine einzigartige, lokal verbundene und auf die Umgebungen reagierende neue Struktur, die die verwendeten Bausteine der intelligenten Technologie aus der militärischen Überwachung neu zerlegt und zusammenfügt, die Sensoren und drahtlosen Netzwerke neu installiert und in Verbindung stellt. Mit diesem Verständnis einer mit dem Ort der Präsentation sowie mit den virtuellen Netzwerken im Medium der *Augmented Reality* interagierenden Installation, will die Gruppe *doubleNegatives Architecture* ein Beispiel geben, wie wir Medienumgebungen und die Art und Weise, wie wir diese wahrnehmen und uns ihnen gegenüber verhalten, selbst verändern können. Zum Beispiel, indem wir uns mit instabilen, dezentralen und variabel operierenden Netzstrukturen vertraut machen und in Abwesenheit von zentraler Kontrolle aus der Optionalität von multiplen, erneuerbaren Verbindungen, die von jedem Ort aus realisierbar sind, die Erkenntnis gewinnen, dass soziale Vernetzung auch in lokal-globaler Dimension möglich ist.

Zur Person

Prof. Dr. Yvonne Spielmann war Dean of the Faculty of Fine Arts am Lasalle College of the Arts in Singapore, zuvor Forschungsprofessorin und Lehrstuhlinhaberin für Neue Medien an der University of the West of Scotland. Letzte Buchveröffentlichungen: *Indonesische Kunst der Gegenwart* (2015), *Hybridkultur* (deutsch 2010; englisch 2012) und *Video. Das reflexive Medium* (deutsch 2005; englisch 2008). Preisträgerin des 2009 *Lewis Mumford Award for Outstanding Scholarship in the Ecology of Technics* und des 2011 Preises für schwedisch-deutsche Forschungskooperation vom *Riksbankens Jubileumsfond*.

Quellen

- Bhabha, Homi K. (1994):* The Location of Culture. London und New York.
- Castells, Manuel (1996):* The Rise of the Network Society. Oxford.
- Clifford, James (1997):* Routes. Travel and Translation in the Late Twentieth Century. Cambridge, Massachusetts.
- Cubitt, Sean (1998):* Digital Aesthetics. London.
- Foucault, Michel (2005):* Die Heterotopien. Der utopische Körper. Frankfurt am Main.
- Hall, Stuart (1994):* Das Lokale und das Globale: Globalisierung und Ethnizität. In: Ders.: Rassismus und kulturelle Identität. Ausgewählte Schriften 2. Hamburg, S. 44–65.
- Han, Byung-Chul (2005):* Hyperkulturalität. Kultur und Globalisierung. Berlin.
- Jay, Martin (1993):* Downcast Eyes: The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought. Berkeley.
- Koelbl, Wolfgang (2000):* Tokyo Superdichte. Klagenfurt und Wien.
- Spielmann, Yvonne (2012):* Hybridkultur. Frankfurt am Main.

Abbildungen

Abb. 1 doubleNegatives Architecture

Zitiervorschlag

Spielmann, Yvonne (2016): "Hybride Vermischungen – Realität und Virtualität in Japan." In: Feldhusen, Sebastian; Ute Poerschke; Jürgen Weidinger (eds.): "Mixings in Architecture and Landscape Architecture." Cloud-Cuckoo-Land, International Journal of Architectural Theory, vol. 21, no. 35, www.cloud-cuckoo.net/fileadmin/issues_en/issue_35/article_spielmann.pdf (enquiry date): 179–193.