

Perspektiven

Beate Ochsner

Zwischen Intermedialität und Hybridisierung oder: kalkulierte Freiheit

Könnte sich Joachim Paechs vor 10 Jahren durchaus zwiespältige Feststellung „Intermedialität ist ‚in‘“¹ auf zahlreiche Publikationen zum Thema berufen, so verweisen in der Folge immer mehr Forscher auf das Fehlen einer Systematik, bemängeln den wenig konturierten Begriff und betrachteten ihn letztlich als Hype, mit Hilfe dessen der ‚Text‘ der *Intertextualitätsforschung* einfach durch publikumswirksamere Medien ersetzt wurde, ohne sich der Bedeutung dieser Verschiebung methodisch oder inhaltlich bewusst zu werden. Gleichwohl griff und greift man häufig und gerne auf das mit dem Begriff der Intermedialität verbundene Analysepotenzial zurück und die Anmerkung Hans-Ulrich Gumbrechts, dies gelte in erster Linie für das bereits von der Intertextualität begeisterte Deutschland, erscheint im Angesicht einer beachtlichen Anzahl ausländischer Publikationen und Institutionen wie z. B. dem *Centre de recherches sur l'intermédialité* (Université de Montréal) von lediglich eingeschränkter Aussagekraft.² Tatsächlich lässt auch der schon seit längerem zu vernehmende Vorwurf der geringen theoretischen Reichweite und Zerstreutheit intermedialer Forschungen³ das spätestens seit Mitte der 90er Jahre beliebte Forschungsfeld kaum austrocknen. Vielmehr beschäftigt man sich vor allem im Rahmen der Digitalisierung wieder verstärkt mit dem Phänomen der Intermedialität – wenn auch häufig nicht unter diesem Namen: Während die technologische Entwicklung für einige Forscher tatsächlich das Ende der Intermedialität einzuläuten scheint, so wollen andere den alten Begriff durch einen anderen ersetzen, jenen der Hybridisierung nämlich. Mit dem Erscheinen des Hyper-⁴ respektive „Hybridmediums“⁵ Computer, der alles mathematisch-algorithmisch Kalkulierbare darstellen könne⁶ und so zur Auflösung aller differentiellen Entitäten führe, sei die Grundlage intermedialen Forschens, mithin die Medienspezifika, nicht mehr gegeben. Nun sollte man einräumen, dass sich die Erkenntnis, die Bestimmung der Medienspezifika entstehe nur in relationaler und differenzieller Abgrenzung zu anderen Medien bzw. zum Mediensystem, nicht erst im Kontext des Digitalrechners durchgesetzt hat. Gleichzeitig aber löse das aus Computer als technischer Bedingung, Netzwerk sowie den Formen der Darstellung und der Interaktion bestehende neue Medium die alten Grenzen nicht auf, um sie verschwinden zu lassen, sondern um sie – so G. Ch. Tholen – gleichzeitig reproduzierbar und in ihrer ästhetischen Dis-Position reflektierbar zu machen.⁷

Während der vergleichsweise junge Begriff der Intermedialität im Allgemeinen die Beobachtbarkeit spezifischer Medialitäten in medialen Interaktionen bezeichnet, so ist der sehr viel weiter zu fassende Begriff der Hybridisierung

etymologisch auf ‚gemischtes Blut‘ zurückführbar. Als hybrid wird bezeichnet, was aus unterschiedlichen Elementen besteht, von zwei verschiedenen Arten abstammt, aus (mindestens) zwei Sprachen entlehnt ist oder diverse Gattungen, Traditionen, Ausdrucksformen und -medien kombiniert. Als hybride Kultur wird das Zusammenleben verschiedener Identitäten in einem nationalen, linguistischen, ethnischen oder regionalen Raum bezeichnet, was die in den *Cultural Studies* als ‚in-between spaces‘ oder ‚third spaces‘ bezeichneten Zwischenräume oder Kontaktzonen erzeugt. Waren die verschiedenen Mischformen der Biologie, Linguistik oder Poetik lange Zeit negativ konnotiert, um im Gegenzug das Reinheitsprinzip aufzuwerten, so erfährt der Begriff des Hybriden im zeitgenössischen Diskurs eine Aufwertung, wohingegen hinter Purifizierungstendenzen Machtstreben und -denken vermutet wird, wie es auch Michail Bachtins Ansätze belegen, dem Uniformisierungsdrang des Machtdiskurses, dem Bestreben, Kontingenz und Komplexität zu reduzieren, heterologe Systeme, hybride und polyphone Diskurse entgegenzusetzen. Die Aufwertung des Reinheitsideals benötigt freilich ein Kategoriensystem, mit Hilfe dessen das Hybride, das Unreine, das Andere oder auch das Monströse ausgeschlossen werden kann. Dabei zielt der Versuch einer taxonomischen Naturalisierung in erster Linie auf die Banalisierung des Außergewöhnlichen, um es als Ursprung eines Systems (von Normalität und Reinheit) festzusetzen, aus dem es – aufgrund seiner Hybridität – sogleich wieder herausfällt. So bleibt zu fragen, ob Hybridität für den Traum beständiger Heterotopien, für den Paradigmenwechsel vom Sehen zum Wissen, die zunehmende Verflechtung von Kunst und Wissenschaft steht, oder ob sie als Technik der Komplexitätsbewältigung durch Steigerung von Kontingenz⁸ oder, wie Gerhard Gamm dies formuliert, als „Flucht aus der Kategorie“ zu begreifen ist.⁹ Dies trage dem postmodernen Geschmack am Zurückweisen von Kategorien, Regeln und der Aufteilung in einzelne Gattungen zugunsten von Überschreitungen, Deviationen, Nicht-Angepasstheit oder, wie Peter Spangenberg formuliert, der „Erfahrung produktiver Kontingenz“¹⁰ in der Medienkunst Rechnung.

Die aktuelle medien- und kulturwissenschaftliche Forschung nun verwendet die Begriffe Intermedialität und Hybridisierung oder Hybridität häufig nahezu synonym¹¹ oder verortet das Phänomen der Intermedialität im Prozess der allgemeinen kulturellen Hybridisierung.¹² Vereinzelt lässt sich der Versuch einer Unterscheidung zwischen den Begriffen in Bezug auf den Einsatz digitaler Medien, bzw. im Kontext einer unterschiedlichen Gewichtung des technisch-materiellen auf der einen und des ästhetisch-kulturwissenschaftlichen Potenzials der Medien auf der anderen Seite beobachten. Es handelt sich um eine Spaltung, die freilich nicht erst seit der Intermedialitätsforschung bekannt ist.¹³ In diesen Raum zwischen begrifflicher Ineinssetzung und Analog-Digital-Differenzierung, zwischen Kombination und Diversifikation diskreter Einheiten und kontinuierlichen Anpassungs- und Vermischungsprozessen wollen sich die folgenden Überlegungen einschreiben.

Intermedialität ist tot, es lebe die Hybridisierung?

Einer der ersten Medienforscher, der das Potenzial der Hybridisierung im Kontext medialer Interaktionen ins Spiel brachte, ist wohl Marshall McLuhan mit seiner Prophezeiung, dass „[d]urch Kreuzung oder Hybridisierung von Medien [...] gewaltige neue Kräfte und Energien [...]“¹⁴ freigesetzt werden. Fast 30 Jahre später reagiert u. a. Irmela Schneider im Rahmen eines Teilprojektes *Hybridkultur. Bildschirmmedien und Evolutionsformen der Künste* auf das „innovationsorientierte und veränderbare Produktions- und Rezeptionsmodell“¹⁵ der Hybridisierung, das „flexibel genug ist, um die auftretenden Konflikte und die intendierten Brüche von paradoxiebehafteten Präsentationsformen und mehrdimensionalen kulturellen Selbstbeschreibungen thematisieren zu können“ (ebd.), mithin eine Art Zauberwort zur Beschreibung des komplexen, koevolutionären Zusammenwirkens von (in erster Linie) Medientechnologien und Medienkunst.¹⁶

Am Konzept der Intermedialität als Kernmodell für die „Interrelation neuer und alter Medien“ hält Yvonne Spielmann nach wie vor fest. Doch wo die alten intermedialen Konstellationen ‚alte‘ Medienspezifika erhellen, reichen „die meisten Simulationen [oder digitalen Remedialisierungen, B.O.] [...] kaum weiter als die Manipulation intermedialer Relationstypen“¹⁷ und tragen nicht zur Spezifik des Digitalmediums bei. Edmond Couchot hingegen wollte das Konzept der Intermedialität bereits 2002 verabschieden, um unter dem Begriff der „hybridization“ den Schwerpunkt auf die technologische Referenz zu legen.¹⁸ Nur drei Jahre später revidiert er seine Unterscheidung zwischen intermedial/analog und hybrid/digital in einem 2005 veröffentlichten Vortrag¹⁹ und erkennt, dass „[h]ybridization [is] not specific to Media Art, it could even be considered as a permanent and more or less assertive feature of art.“²⁰ Die Novität bestehe in einem seit dem Ende der 60er Jahre und aufgrund des Einsatzes digitaler Medien immer komplexer werdenden Typus der Hybridisierung, der radikal mit traditionellen Techniken breche und ein „almost genetic level of organisation“ ermögliche. (ebd.) Dabei stehe die spezifische Ästhetik von Crossovers zwischen Kunst und Wissenschaft im Vordergrund, im Rahmen derer unterschiedliche Autonomien miteinander konfrontiert werden und verschmelzen.²¹

Ebenfalls im Kontext einer globalen Kultur findet der Begriff der Hybridität laut Bruno Latour vom Management über die Natur- und Kulturwissenschaften bis zur Politik vielfältige Anwendung, wobei sich einerseits Mutationen planetaren Ausmaßes zeigen, diese Prozesse andererseits jedoch einer ebenso bemerkenswerten Uniformierung und Vereinheitlichung unterliegen. Unter der von ihm beobachteten Proliferation von Hybriden fallen Erscheinungen wie Flussverschmutzungen, tiefgefrorene Embryonen, das HI-Virus und das Ozonloch ebenso wie unzählige fremde Objekte, die in unsere Welt eindringen.²² Wo – so die Frage Latours – sind diese zwischen Natur und Kultur bzw. Gesellschaft stehenden Phänomene zu verorten und welche Instanz ist für sie zuständig? Während Christoph Le Gac vermutet, dass die neuen Vielheiten zu identitären Implosionen führen,²³ erzeugen

die digitalen Bildtechniken Couchot zufolge eine neue visuelle Ordnung, die das Reale nicht mehr definiere, sondern simuliere.²⁴

Spätestens an dieser Stelle berühren unsere Überlegungen die Frage der Imitation von Vorgängen oder Abläufen durch geeignete Computerprogramme und mithin den Bereich von Simulation und/oder Virtualität, wobei die kalkulierte Produktion von Simulakren sowie die Kontrollierbarkeit simulierter Intermedialität im Zentrum stehen. Soll man tatsächlich von hybrider Vielfalt sprechen, wenn die Simulation der Medium-Form-Differenz(en) auf gerade nicht zur Erscheinung gebrachten, einheitlich rechnerischen Vorgängen basiert? Versteht man unter Hybridisierung die Bildung eines (neuen) Objektes durch eine Menge verschiedener Einzelelemente, so übersteigt die neue Kategorie diejenigen, bei denen die Anleihen getätigt wurden. Es handelt sich mithin nicht um bloße Kombinatorik oder reine Überlagerung. Die zwischen Figur und Abstraktion verharrenden hybriden Figuren bleiben in dieser Schwebe bzw. in der Potenzialität virtueller Welten. Nun sollte Virtualität im Sinne nicht-aktualisierter Möglichkeiten nicht mit Simulation in eins gesetzt werden, da diese über die Eigenschaften jener hinausgeht und nicht mehr auf die Unterscheidung von Zeichen und Referent bezogen werden kann. Der Zweck virtueller Welten besteht vielmehr in der Schaffung alternativer Realitätsdimensionen, für die die Frage nach der ‚realen Realität‘ gleichgültig ist. Die digitale Simulation hingegen schafft keine virtuellen Hybride, vielmehr kodifiziert sie morphogenetische Unberechenbarkeit göttlicher, teuflischer oder natürlicher Launen, um sie auf der Basis von Algorithmen zu kalkulieren, die stetige Wiederholbar- und gleichzeitig Transformierbarkeit der Hybridisierungen garantieren. Also eine Art ‚sanktionsfreies‘ Spielfeld für Intermedialität?

Während Mendels Genetik den Hybriden als phänotypisch zwischen den Eltern stehend ausweist, spricht die moderne Medizin von Hybridphänomenen bei Knochenmarkspenden, wo man mittlerweile das Immunsystem des Empfängers nicht mehr komplett auf Null fährt, sondern es parallel zum Spendermark existieren lässt. So reproduziert sich die Differenz zwischen ‚eigen‘ und ‚fremd‘ im eigenen Körper, dessen ‚Eigenheit‘ gleichwohl durch die Transplantation nicht mehr ‚rein eigen‘ ist. Während diese Art von Differenzreproduktion der hybriden Logik des Sowohl-(fremd)-als-auch-(eigen) ‚alter‘ intermedialer Konstellationen folgt, erkennt Jens Schröter im Kontext digitaler Intermedialität ein neues Analysemodell: „Mit der beginnenden Metaphorisierung und Funktionalisierung des Computers als ‚Universalmedium‘ wird es möglich, die Spezifika der Medien unabhängig von ihrer technologischen Materialität zu beobachten.“²⁵ Dies geht jedoch nur, wenn die jeweilige Spezifik jenseits technologischer Materialität bereits im Vorfeld be- bzw. erkannt ist. Doch worum handelt es sich dabei? Peter Greenaway z. B. geht davon aus, dass es *das Kino* bzw. *den Film* nicht gibt, sondern sie lediglich auf eine kulturell tradierte Konzeption einer Technologie aus dem Jahr 1895 verweisen.²⁶ William Mitchell stellt fest, dass diese kollektive Phantasie in Krisenzeiten des Mediums entsteht und ihm gleichzeitig den Gebrauchswert

entzieht: „An diesem Punkt werden bestimmte exemplarische Bilder des Mediums dahingehend kanonisiert, das innere Wesen des Mediums [...] als solches zu verkörpern.“²⁷ Wenn man nun, wie wir mit Andrzej Gwóźdź vorschlagen möchten, die Frage, *was* ist Film, der Frage *wie* ist etwas Film unterordnet,²⁸ so kommt man nicht umhin, dieses *Wie* im Kontext der kollektiv verankerten Medienspezifika zu umreißen. Damit modifiziert sich die Ausgangsfrage: Wie macht die digitale Simulation welche Spezifik der ‚alten‘ Medien beobachtbar? Das von Lev Manovich als Rückkehr zur Animation bezeichnete digitale Kino verändert die Bilder mittels algorithmischer Bildverarbeitung, löst die vormals indexikalische Beziehung zur Wirklichkeit, um sie als ‚elastische‘ oder – in Sergej Eisensteins Sinne – ‚plasmatische‘²⁹ – zu simulieren. Digitale Filme entstehen durch die Kombination von ‚Filmaufnahmen + Malerei + Bildverarbeitung + Komposition + 2D-Animation + 3D-Computeranimation‘, die auf eine gleiche Datenbasis umgerechnet werden.³⁰ Diese Daten simulieren die kulturell tradierte Idee *des Kinos* bzw. *des Films*, indem sie die verschiedenen Dispositive bewegter Bilder einkalkulieren. Mit Greenaway ist zu konstatieren, dass keine ontologischen, wohl aber aus historischen (Trans)-Formationen und Krisensituationen entstandene Medienspezifika existieren, die z. B. jene skopisch-dispositiven Regime-Grenzen beschreiben, bis zu denen ein Film als Film, respektive über die hinaus er nicht mehr als Film (wieder) zu erkennen ist. Dies gilt freilich ebenso für die ‚alte‘ Intermedialität, die von Joachim Paech als Erscheinung eines Mediums in die Form eines spezifisch anderen Mediums beschrieben wird: Dies bedeutet jedoch nicht, dass die Fotografie simuliert wird,³¹ vielmehr evoziert das mediale System des Films eine bestimmte, in diesem Falle fotografische, Medialität. Der Unterschied zur digitalen Intermedialität liegt nun darin, dass der Computer über kein spezifisch mediales System zu verfügen scheint.³² Wo es jedoch keine Spezifik des ‚Trägersystems‘ gibt, da entsteht die Möglichkeit, andere Spezifika an der Oberfläche zu simulieren. Dies aber bedeutet, dass eine intermediale Unterscheidung nicht in einer bereits bestehenden Medium-Form-Differenz erscheint, sondern auf einheitlicher, rechnerisch-binärer Basis auf der Oberfläche simuliert wird. Intermedialität wird – das vermutete bereits Friedrich Kittler³³ – zum bloßen, trotzdem wohlkalkulierten Effekt!³⁴ Diesen jedoch möchte Winkler wiederum „als einen Modus der Repräsentation“ begreifen, wodurch letztlich „alle Probleme der Referenz, der Gültigkeit von Zeichen und ihrer Differenz zum Bezeichneten wiederkehren“ und die digitale Dimension „verschmutz[en]“³⁵, was erneut auf die zu verschiedenen Zeitpunkten der Mediengeschichte aktualisierte Reinheits- bzw. Unreinheitsdiskussion verweist.

Doch ist der Computer überhaupt ein Medium? Denn wenn das Medium als etwas begriffen wird, durch das etwas anderes als es selbst in Erscheinung tritt, dann muss mit Winkler konstatiert werden, dass Computer nichts erscheinen lassen. Vielmehr simulieren sie alle anderen Medien und ebenso deren intermediale Relationen. Kann man nun sagen, die Modellierung fiktionaler Objekte, die ‚so

tun, als ob sie etwas anderes wären', vernichte deren Spezifik, oder sollte man davon ausgehen, dass der katachretische ‚Als-ob‘-Charakter des Computers eine neue Stufe intermedialer Analysen eröffnet? Eine Meta-Intermedialität, die sich, da kalkulierbar, auch auf jeder Stufe transformierbar erweist. Mag die digitale Präsenz von Bildern und Tönen auf Computerbildschirmen und in Synthesizer-Lautsprechern eine vorgängige analoge Einschreibung suggerieren, so handelt es sich letztlich um eine digitale Sinnes-Datenverarbeitung auf der Grundlage binärer Codierungen: Eine mit kunstsprachlichen Befehlen gesteuerten Maschine zerlegt sinnlich Erfahrbares in seine unsinnlichen Einzelteile, die auf dem Bildschirm die Spur einer analogen Einschreibung simulieren.³⁶

Ausblick

Zuletzt möchte ich von Neuem die Frage nach dem Phänomen der Grenze im Kontext ästhetischer Theorie stellen. Denn erst durch die Analyse der Beschaffenheit ihrer Grenzen werden im Rahmen intermedialer (gleich ob analog oder digital) erzeugter Interaktionen deren Transgressionen diskutier- und verhandelbar: Ob es um das Dazwischen geht oder um die Verschmelzung, ob Schwellenzustände oder Überschreitungen markiert werden, immer liegt der Bezug auf diejenigen Grenzen vor, die die oben beschriebenen Prozesse erfahrbar machen. Und will man das Dazwischen im aristotelischen Sinne medial begreifen, so stellt sich gleichermaßen die Frage nach der Funktion des Mediums, das im Modus der Überschreitung erst durch die Kunst erfahrbar gemacht wird. Solche intermedialen Begegnungen oder hybriden Verschmelzungen bevorzugen laut Bernhard Waldenfels vor-diskursive Schwellenbereiche oder Schnittstellen. Allein hier können Grenzen „überschritten werden [...], ohne sie zu überwinden“, es handelt sich mithin um Räume, die „weder Verschmelzung im Sinne einer Nichtunterschiedenheit noch Trennung im Sinne einer Wohlunterschiedenheit [bedeuten], sondern eine Form der Abhebung im gemeinsamen Feld.“³⁷ In medientheoretischer und auf das Phänomen der Zeit (anstelle des Raumes) zielender Übertragung könnte man hier von jenen Zwischenzeiten sprechen, die zwischen einer Form und einem in dieser Form zur Erscheinung gebrachten fremden Medium entstehen.³⁸ In beiden Fällen werden aus festen Standpunkten relationale Differenzen, wobei die intermedial-(selbst)reflexive Begegnung zwischen dem Selbst und dem Anderen die (momentane) Erscheinung einer hybriden Identität ermöglicht. Die osmotische Qualität sowie die Zeitlichkeit dieser Phänomene erscheinen um so wichtiger, als es gleichermaßen um die Restituierung bestehender (z. B. medialer) Grenzen geht, wie auch, im Prozess ihrer Transgression, um deren – im besten Falle – Flexibilisierung ohne neuerliche Einschreibung anderer Grenzen. Funktioniert das Modell, so handelt es sich – wie so oft im Hybriditätsdiskurs beschworen – um eine reflexionsorientierte Komplexitätssteigerung, wo es ‚versagt‘, werden kalkulierte und mithin kontrollierbare Grenzen verdeckt, und es handelt sich um eine Komplexitätsreduktion.

Anmerkungen:

- ¹ Joachim Paech: „Intermedialität. Mediales Differenzial und transformative Figuration“, in: Jörg Helbig (Hg.) *Intermedialität. Theorie und Praxis eines interdisziplinären Forschungsgebietes*. Berlin 1998, S. 18.
- ² Hans-Ulrich Gumbrecht: „Why Intermediality, if at all?“, in: Angelica Rieger (Hg.): *Intermedialidad e hispanística*. Frankfurt a. M. 2003, S. 13-17.
- ³ So z. B. Rainer Leschkes *Einführung in die Medientheorie* (München 2003): Leschke zufolge liegt sowohl der Intermedialitäts- als auch der Hybridisierungsforschung ein theoretisches Manko zugrunde. Ihre Materialorientiertheit und gleichzeitige ‚Ortlosigkeit‘ werde durch „fortgesetzte[s] Aufschieben und Fortschreiben des Kategorienapparates“ verwischt, die immer wieder „behauptete Bedeutsamkeit“ aber „zumindest kategorial nicht eingelöst“. Letztlich decke man den steten Bedarf an materieller Innovation nur noch durch „Hybridbildungen oder intermediale Rückgriffe“ (S.317) und in diesem Kontext liefere heutzutage besonders das „Integrationspotential des Computers“ auf der Basis konkurrenzlos günstiger Digitalisierbarkeit notwendige ästhetische Belege. (S.318)
- ⁴ Vgl. u. a. Wolfgang Coy: „Gutenberg & Turing. Fünf Thesen zur Geburt der Hypermedien“, in: *Zeitschrift für Semiotik* 16.1-2, 1994, S. 69-74.
- ⁵ Der Begriff Hybridmedium oder Universalmaschine trägt dem Umstand Rechnung, dass der Computer viele andere, historisch ältere Medien simulieren kann, er in – je nach Programmierung – verschiedenen Anwendungsbereichen zum Einsatz kommen kann. Ebenso beziehen sich die Begriffe darauf, dass der Computer keine *standalone* Maschine darstellt, sondern ökonomisch und sozial vernetzt ist. Auch der Kommunikationswissenschaftler Joachim R. Höflich wendet den Begriff Hybridmedium auf den Computer an, wobei er vor allem im Kontext der Aufhebung einseitiger massenmedialer Kommunikation den Ausdruck ‚Beziehungsmedium‘ präferiert. (Julian Gebhardt Höflich: „Der Computer als Kontakt- und Beziehungsmedium. Theoretische Verortungen und explorative Erkundungen am Beispiel des Online-Chat“, in: *Medien & Kommunikationswissenschaft*, 49, 2001, S. 24-43).
- ⁶ Hartmut Winkler warnt zu Recht vor Universalisierungseuphorie, da die Allmacht des Rechners zumindest in Bezug auf die sequenziell abzuarbeitenden Programmabläufe einschränkt ist. (*Docuverse. Zur Medientheorie der Computer* München 1997, S. 76).
- ⁷ Vgl. Georg Christoph Tholen: „Überschneidungen. Konturen einer Theorie der Medialität“, in: *Konfigurationen Zwischen Kunst und Medien*, Hg. v. Sigrid Schade und G. Ch. Tholen. München 1999, S. 15-34; ders.: *Die Zäsur der Medien. Kulturphilosophische Konturen*, Frankfurt a. M. 2002.
- ⁸ Peter Spangenberg: „Produktive Irritationen: Zum Verhältnis von Medienkunst, Medientheorie und gesellschaftlichem Wandel“, in: Peter Gendolla u. a. (Hg.) *Formen interaktiver Medienkunst*. Frankfurt a. M. 2001, S. 151.
- ⁹ Vgl. Gerhard Gamm *Flucht aus der Kategorie. Die Positivierung des Unbestimmten als Ausgang aus der Moderne*. Frankfurt a. M. 1994.
- ¹⁰ Peter Spangenberg: „Produktive Irritationen: Zum Verhältnis von Medienkunst, Medientheorie und gesellschaftlichem Wandel“, in: Peter Gendolla u. a. (Hg.): *Formen interaktiver Medienkunst*, Frankfurt a. M. 2001, S. 140-158, hier S. 150-151.
- ¹¹ Irmela Schneider: „Hybridkultur. Eine Spurensuche“, in: C. W. Thomsen (Hg.): *Hybridkultur. Bildschirmmedien und Evolutionsformen der Künste. Annäherungen an ein interdisziplinäres Problem. Arbeitshefte Bildschirmmedien* 46, Siegen 1994, S. 10-11. Tholen betont die Vorteile einer gewissen begrifflichen Unschärfe: „Der Begriff des Hybriden ist bewusst unscharf und hat mit der Digitalisierung der Medien zu tun. Er bedeutet: Verkreuzung und

Interferenz von vormalig getrennten Codes – ähnlich wie Michail Bachtin von einer Vermischung sozialer Sprachen sprach, die sich unabsichtlich oder absichtlich vollzieht und – als künstlerische Strategie – ironisch, parodistisch verfährt.“ („Der Ort der Medien und die Frage nach der Kunst“, [http://netzspannung.org/cat/servlet/CatServlet/\\$files/150577/Tholen.pdf](http://netzspannung.org/cat/servlet/CatServlet/$files/150577/Tholen.pdf)).

¹² Dabei wird häufig eine Gleichsetzung von Spezifität und Spezies vorgenommen, auf die hier jedoch nicht weiter eingegangen werden kann.

¹³ Vgl. z. B. Hartmut Winkler: „Die prekäre Rolle der Technik“, in: Claus Pias (Hg.) *[medien]!*. 13 Vorträge zur Medienkultur. Weimar 1999, S. 221-240. Spielmann greift hier auf Recks Unterscheidung zwischen semiotischer Mediatisierung als kulturelle Dimension der Technifizierung und dem technisch-apparativen Zusammenhang der Medialisierung zurück. (Yvonne Spielmann: „Aspekte einer ästhetischen Theorie der Intermedialität“, in: Heinz-B. Heiler u. a. [Hg.] Über Bilder Sprechen. Positionen und Perspektiven der Medienwissenschaft. Marburg 2000, S. 58).

¹⁴ *Die magischen Kanäle. Understanding Media*. Düsseldorf u. a. 1964, S. 65.

¹⁵ Am Teilprojekt C12 des Siegener SFBs *Ästhetik, Geschichte und Pragmatik der Bildschirmmedien* waren neben Irmela Schneider noch Christian W. Thomsen und Peter Gendolla beteiligt. (<http://www.sfb240.uni-siegen.de/german/projects/c12/c12info.htm>. letzter Zugriff: 11.09.08).

¹⁶ Irmela Schneider: „Von der Vielsprachigkeit zur ‚Kunst der Hybridation‘. Diskurse des Hybridriden“, in: Christian W. Thomsen (Hg.): *Hybridkultur: Medien, Netze, Künste*. Köln 1997, S. 13-66; dies.: „Hybridisierung als Signatur der Zeit“, in: Caroline Y. Robertson, Carsten Winter (Hg.): *Kulturwandel und Globalisierung*. Baden-Baden 2000, S. 175. Wobei anzumerken ist, dass Schneider den Begriff explizit nicht (nur) auf Medien bezieht, sondern als ein allgemeines Kulturphänomen und, immer stärker, als Marketingstrategie, als Grenzziehungs- oder Verschiebungs- und – interessanterweise – als Dissimulationsstrategie begriff.

¹⁷ Spielmann: „Intermedialität und Hybridisierung“, a. a. O., S. 96. Vgl. hierzu auch die Äußerungen Florian Rötzers bezüglich der Innovationsdimension in der digitalen Medienkunst. („Mediales und Digitales. Zerstreute Bemerkungen und Hinweise eines irritierten informationsverarbeitenden Systems“, in: ders.: *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien*. Frankfurt a. M. 1991, S. 9-78).

¹⁸ Edmond Couchot: „Digital Hybridization. A technique, an aesthetic“, in: *Converge* 8 (4), 2002, S. 19: „Once interest shifts to the analysis of digital media, the author proposes the term hybridisation“. Und weiter: „If the concept of media and its derivatives is to be retained, then hybridisation will have to be the reference technology of intermediality. Hybridization becomes the digital extension of intermediality, its displacement in the field of automatic data processing and simulation: a bridge between media at the same time as it is a powerful transformer of them.“ (S.27)

¹⁹ „Media Art. Hybridization and autonomy“. Der Vortrag wurde gehalten auf der REFRESH! Konferenz (29.9.-4.10.2005). http://www.banffcentre.ca/bnmi/programs/archives/2005/refresh/docs/conferences-Edmond_Couchot.pdf. Zugriff am 17.03.08.

²⁰ Couchot: „Media Art. Hybridization and autonomy“, a. a. O.

²¹ Ebd. Dies aber berührt letztlich eine weitere Grenze, nämlich die Frage nach Ab- und Entgrenzungsstrategien im Kontext von Globalisierung, wie Couchots Forderung nach Autonomie zu verstehen gibt: „To conclude, I would add that the question of hybridization and autonomy is one of the most crucial questions arising today in our world. Cultures around the world attempt to maintain or reinforce their autonomy, while the globalization of technology, of the economy and of political relationships, compels them to open up to other cultures and hybridize with them.“

²² Vgl. Bruno Latour: *Nous n'avons jamais été modernes: Essai d'anthropologie symétrique*. Paris 2005.

- ²⁵ Interview mit Christophe Le Gac, in: *Parpaings*. Paris 1999 (<http://www.new-territories.com/parpaing%201999.htm>, Zugriff am 18.08.08).
- ²⁴ E. Couchot: *L'art numérique*. Paris 2003: „[u]n nouvel ordre visuel, qui ne définit plus le réel, mais le simulé.“
- ²⁵ Jens Schröter: „Intermedialität, Medienspezifität und die universelle Maschine“ (http://www.theorie-der-medien.de/text_detail.php?nr=46, Zugriff am 18.08.08).
- ²⁶ „Man kann also heutzutage sicher davon sprechen, dass Kino in physikalischer Hinsicht nicht mehr Film bedeutet, da so viele Filmemacher [...] bei der Herstellung und Nachbearbeitung eigentlich Videokassetten benutzen.“ Danach wird es – trotz offensichtlich besserer Bildqualität auf Zelluloid – auf Magnetband übertragen, ediert und „die meisten Leute sehen das Produkt auch nicht im Kino sondern als Magnetband.“ (Interview mit P. Greenaway, in: *Telepolis*. Januar 97 [<http://www.heise.de/tp/r4/artikel/6/6111/2.html>, Zugriff am 18.08.08].)
- ²⁷ William Mitchell: „Der Mehrwert von Bildern“, in: Stefan Andriopoulos, Gabriele Schabacher, Eckhard Schumacher (Hg.) *Die Adresse des Mediums*. Köln 2001, S. 159.
- ²⁸ Andrzej Gwóźdź: „(Inter)Medialität als Gegenstand der Filmwissenschaft“, in: Heinz-B. Heller u. a. (Hg.) *Über Bilder Sprechen. Positionen und Perspektiven der Medienwissenschaft*. Marburg 2000, S. 71.
- ²⁹ Jay Leyda: *Eisenstein on Disney*, London 1988, S. 21.
- ³⁰ Lev Manovich: „Was ist digitaler Film?“, in: *Telepolis*, 14.02.1997 (<http://heise.de/tp/r4/artikel/6/6109/1.html>, Zugriff am 19.08.08).
- ³¹ „Die Simulation verlangt eine mathematische Abbildung des realen Prozesses, um im Rechner algorithmisch simuliert zu werden.“ (Helmut Neunzert: „Mathematik und Computersimulation. Modelle, Algorithmen, Bilder“, in: Valentin Braitenberg, Inga Hosp [Hg.] *Simulation. Computer zwischen Experiment und Theorie*. Hamburg 1995, S. 44).
- ³² Wenn Schröter – vielleicht in wenig glücklicher Formulierung – davon spricht, dass hier „technologische Strukturen zu Formen verdampfen“, so scheint er womöglich eine ähnliche Richtung vorzuschlagen. („Intermedialität, Medienspezifität und die universelle Maschine“, a. a. O.).
- ³³ Vgl. Friedrich A. Kittler: *Grammophon Film Typewriter*. Berlin 1986, S. 7. Kittler spricht von „Oberflächeneffekten“.
- ³⁴ Kittlers Überlegungen spielen auch im Kontext der von Bolter und Grusin getroffenen Differenzierung zwischen „hypermediacy“ und „intermediacy“ eine Rolle, besonders wenn man unter „hypermediacy“ die Exponierung intermedialer Strukturen auf der Oberfläche versteht, die jedoch gleichzeitig die eigenen Grenzen bzw. Spezifika verdecken – was jedoch am Analysepotenzial von Intermedialität oder auch Meta-Intermedialität wohl kaum etwas ändert. (Vgl. Jay Bolter, Richard Grusin: *Remediation. Understanding new media*. Cambridge 1999).
- ³⁵ Hartmut Winkler: „Understanding New Media“ (www.uni-paderborn.de/~winkler/comp-med2.html, Zugriff am 18.08.08).
- ³⁶ Kittler: „Die Welt des Symbolischen – eine Welt der Maschine“, in: ders. *Draculas Vermächtnis. Technische Schriften*. Leipzig 1993, S. 73. Bernard Stiegler geht noch einen Schritt weiter, wenn er konstatiert, dass erst die Simulation der Spur den Glauben an ein „ça a été“ erzeuge, mithin erst die Erkenntnis der Illusion einer vorgängigen Einschreibung die ebenfalls nicht qua vorgängige Einschreibung entstandene analoge Vermittlung „entlarvt“. („L'image discrète“, in: Jacques Derrida, B. Stiegler (Hg.) *L'échographie de la télévision*. Paris 1996, S. 174f.).
- ³⁷ Bernhard Waldenfels *Topographie des Fremden*. Frankfurt a. M. 1997, S. 65.
- ³⁸ Joachim Paech: „Intermedialität, Mediales Differenzial und transformative Figureationen“, in: Jens Helbig (Hg.) *Intermedialität. Theorie und Praxis eines interdisziplinären For-*

schungsgebiets, Berlin 1998, S. 14-30; vgl. ebenso: Beate Ochsner: „Zwischen den Bildern oder: Intermediale Strategien in Blow-Up von Michelangelo Antonioni (1966)“ (Vortrag, gehalten am 20.04.2004 an der Universität Siegen, abgedruckt in modifizierter Form und französischer Sprache in: „L'entre des images ou les stratégies intermédiatiques dans Blow up de Michelangelo Antonioni“, in: Jean-Louis Déotte (Hg.) *Appareils et formes de la sensibilité*, Paris 2005, S. 201-215).