

Medien und Postmoderne : das Beispiel Japan

Autor(en): **Leims, Thomas**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Asiatische Studien : Zeitschrift der Schweizerischen
Asiengesellschaft = Études asiatiques : revue de la Société
Suisse-Asie**

Band (Jahr): **48 (1994)**

Heft 1: **Referate des 9. deutschsprachigen Japanologentages in Zürich
(22. - 24. September 1993)**

PDF erstellt am: **09.05.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-147092>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

MEDIEN UND POSTMODERNE - DAS BEISPIEL JAPAN

Thomas Leims, Bonn

Vorbemerkungen

Im Herbst 1990 fiel mir zufällig eine kleine Schrift (*Bessatsu Takarajima 1990*) in die Hände: *90 nen wa kō naru!* ("So werden die 90er Jahre!"). Der Titel war graphisch reisserisch aufgemacht mit dickem Ausrufezeichen. Fast schon sympathisch fand ich hingegen die Relativierung durch das - wesentlich kleiner gesetzte, aber immerhin gelb unterlegte - *to omou* (so nehmen wir jedenfalls an).

Auf 24 Gebieten sollte, wie der Untertitel versprach, "in einer Zeit gefallener Mauern die Entwicklung von Phänomenen untersucht werden, die alle Grenzen überschreiten". Ausserdem wurde ein besonderes, das heisst "eigenwilliges" Lesevergnügen (*katte ni yomu*) angekündigt.

Offensichtlich habe ich das Büchlein dann irgendwie "falsch" eingeordnet, denn ich fand es unter meiner Abteilung "Postmoderne" wieder.

Begriffserklärung und Standortbestimmung

Hier ist zunächst nicht der Platz, Absolutes beziehungsweise Endgültiges zum Phänomen der Postmoderne zu äussern, zumal die Diskussion um die Angemessenheit des Begriffs, die Sache, die er bezeichnet, und die Unterschiede der Rezeption noch in vollem Gange ist. Jochen Köhler etwa hat in der *Frankfurter Rundschau* vom 30. März 1985 gefordert, "die Führungszeichen (mit denen der Begriff häufig versehen wird; Anm. d. Verf.) bis zum Schluss beizubehalten, ... da die Tage der Postmoderne schon bald gezählt sein werden". Dagegen wendet sich Andreas Kilb (1987: 84): "Die Postmoderne-Diskussion hat den Ruch des Abseitigen verloren, sie ist zum zentralen Topos zeitgenössischer Theorie geworden." Gerhard Schulze wiederum rekurriert in seinem umfangreichen Werk über die "Erlebnis-Gesellschaft" auf G. Wedemeyer: "Ein neues Zeitalter verdient mehr, als nur durch eine Hinzufügung von 'Post-' oder 'Spät-' an das vergangene bezeichnet zu werden" (Schulze 1993: 16). Charles Jencks schliesslich, einer der massgeblichen Theoretiker der Postmoderne vor allem auf dem Gebiet der Architektur, (1992: 6) beginnt sein Buch *The Post-Modern Reader*, eine Anthologie massgeblicher Texte zum Thema, mit der Feststellung: "Unlike as it may seem from its name, post-modernism is here to stay. In spite of having recently been declared dead and yesterday's style,

in spite of the transience and evasion inherent in the prefix 'post', it will last well into the next century."

Für die vorliegende Arbeit genügt es, sich Peter Bürgers Vorbemerkungen zu *Postmoderne: Alltag, Allegorie und Avantgarde* zu eigen zu machen, besonders das im folgenden Zitierte: "Der Kritiker, der in der Postmoderne nichts anderes zu sehen vermag als eine konservative Strategie des kulturellen roll-back, verzichtet von vornherein darauf, in der postmodernen Rede die Zeichen der Zeit zu entziffern."

Natürlich drängt sich an dieser Stelle die Frage auf, was 'Postmoderne' denn eigentlich bezeichnet. Da wir, wie bereits gesagt, auf eine Diskussion des Phänomens 'Postmoderne' verzichten müssen - zumal das nicht Thema dieses Referats sein kann -, sollen einige Parameter genügen, innerhalb derer sich die Argumentation bewegt. Dabei stütze ich mich vor allem auf Wolfgang Welsch (1990), der in seinem Aufsatz "Perspektiven für das Design der Zukunft" wesentliche Merkmale der Geisteshaltung der Postmoderne für mehrere Genres bzw. Gebiete aphorismenartig zusammengefasst hat: Zur Literatur etwa meint er: Namhafte Kritiker - er rekurriert auf Leslie Fiedler und Susan Sontag - "sahen die entscheidende Leistung von Autoren ... in einer neuen Verbindung von Elite - und Massenkultur. Ein entschiedener Pluralismus bildet den Kern der postmodernen Tendenzen. *Die Postmoderne ist eine gegenüber ihren Vereinseitigungen erweiterte Moderne*" (Welsch 1990: 203). Auf diesen Satz wird später noch einmal zurückzukommen sein.

Für die Architektur, aus der heraus sich die Postmoderne bzw. das Denken von ihr wohl entwickelt hat, bezieht er sich auf den bereits zitierten Charles Jencks: Grundlegend für die postmoderne Gestaltung sei die Pluralität der Lebensformen. "Die Diskontinuität der Geschmackskulturen ist es, die sowohl die theoretische Basis als auch die 'Doppelkodierung' der Postmoderne erzeugt" (Jencks 1980: 8 zitiert nach Welsch 1990: 205). "Eine solche Postmoderne schliesst Modernes ein, geht aber auch entscheidend darüber hinaus. (...) Generell zeigt die philosophische Diagnose, dass Pluralität zu Recht die Kernbestimmung der Postmoderne ist" (Welsch 1990: 205). "Zur Postmoderne gehören Vergänglichkeit, Leichtigkeit, Flüchtigkeit, Fragment-Charakter" (Welsch 1990: 213).

Kernsätze für diese Arbeit finden sich jedoch vor allem in Welschs Analyse der Bedeutung von Jean Baudrillard und Gilles Deleuze, die auch zu unserem ursprünglichen Thema zurückführen werden. "In der Informationsgesellschaft, die Baudrillard kritisiert, wird Wirklichkeit durch Information erzeugt". Deshalb werde es nicht nur immer schwieriger, sondern zunehmend sinnlos und unmöglich, zwischen Realität und Schein noch zu

unterscheiden" (Welsch 1990: 209). "Allein quantitatives Wachstum kommt noch zustande - sozial wie elektronisch: Wir überfüttern uns selbst mit wertloser Nahrung und unsere Informationsspeicher und Gedächtnissysteme mit gehaltlosen Informationen (Welsch 1990: 209)."

Peter Bürger charakterisiert denselben Sachverhalt folgendermassen: "Eine zentrale These postmodernen Denkens besagt, dass in unserer Gesellschaft die Zeichen nicht mehr auf ein Bezeichnetes verweisen, sondern immer nur auf andere Zeichen, dass wir mit unserer Rede so etwas wie Bedeutung gar nicht mehr treffen, sondern uns nur in einer endlosen Signifikantenkette bewegen" (Bürger 1990: 7). Stimmt man Bürger hier zu, würde dies das Ende der Auffassung von Sprache bedeuten, wie sie uns von Saussure über Pierce bis Morris vertraut war.

Gilles Deleuze (1968) hat diesen Gedankengang in extremer Weise auf den Punkt gebracht und kondensiert, indem er den Begriff 'Simulakrum' einführte, der von Baudrillard rasch übernommen wurde: "'Simulakrum' (frz. simulacre): das Trugbild, das Blendwerk, die Fassade, der Schein, vom lat. simulacrum: das Bild, das Abbild, das Bildnis, die Nachbildung, das Gebilde usw." (Baudrillard 1978: 6). Im übrigen verweise ich auf die ausführliche historische Aufarbeitung von Begriff und Phänomen 'Postmoderne' durch Margaret Rose (1992).

Die Theorie der Postmoderne und Japan - aus europäischer Sicht

Spätestens an dieser Stelle ist es geboten, wieder Japan in den Mittelpunkt unseres Erkenntnisinteresses zu rücken, denn nicht erst seit Roland Barthes *Im Reich der Zeichen* (Barthes 1970) wissen wir um die graduell besonders intensive Zeichenhaftigkeit und Symbolträchtigkeit der japanischen Kultur. Die Anwendung der Bürgerschen These von den Zeichen, die in der Postmoderne nicht mehr auf zu Bezeichnendes, sondern nur noch auf andere Zeichen rekurren, drängt sich geradezu auf - wobei wir natürlich die Begriffsverwirrung, die auch im wissenschaftlichen Sprachgebrauch von Zeichen, Symbol, Allegorie, Analogie, Archetyp, Chiffre, Emblem, Gleichnis, Metapher, Motiv, Typos etc. herrscht, klären müssten (siehe dazu Lurker 1988: 698-699), und zwar für den deutschen bzw. abendländischen Kontext ebenso wie für den japanischen. Dabei darf keinesfalls Deckungsgleichheit erwartet werden.

Der zweite Punkt, an dem anzusetzen wäre, ist die von Deleuze, Baudrillard und anderen apostrophierte Simulationsgesellschaft. Welch reiches Betätigungsfeld sich dem Kultur- bzw. Medienwissenschaftler, der japanbezogen forscht, hier auftut, wird zu zeigen sein, insbesondere wenn man Schulze (1993) und seine Vorstellungen von der Erlebnisgesellschaft einbezieht.

Der dritte Grund, der für das Eingreifen der philologischen ebenso wie der sozialwissenschaftlich orientierten Japanologie spricht, ist, dass trotz vieler Konvergenzen und mancher - signifikanter und deshalb wissenschaftlich interessanter - Divergenzen in der kulturellen, ästhetischen, das heisst konkreten Manifestation ebenso wie in der theoretischen Durchdringung der Postmoderne, Japan nicht zur Kenntnis genommen, geschweige denn im theoretischen Diskurs berücksichtigt wird. Wohl unfreiwillig entlarvt Peter Bürger diese Enthaltsamkeit, wenn er sagt: "Wer die Postmoderne ausschliesslich in Begriffen intellektueller Macht analysiert, begibt sich damit der Möglichkeit, die in der Debatte aufscheinenden Veränderungen ästhetischer Sensibilität als Ausdruck einer veränderten Einstellung *westeuropäischer Intellektueller* (Hervorhebung durch Th.L.) zur gesellschaftlichen Wirklichkeit zu verstehen" (Bürger 1990: 9). Der Eurozentrismus dieser Aussage muss für sich selbst stehen und wirkt für sich selbst. Und obwohl etwa Charles Jencks (1987: 13, zitiert nach Rose 1992: 123) den Begriff 'Post-Modernism' auch zur Charakterisierung des Verlustes abendländischer Dominanz, christlicher Kultur und des Individualismus verwendet, sucht man nach einer - hier sicherlich angebrachten - Erwähnung Japans als einer zumindest vorstellbaren nicht-okzidentalten Antithese zum von Bürger so herausgehobenen westeuropäischen Intellekt vergebens. In keinem der zitierten grundlegenden Werke zur Postmoderne, weder in der Sekundärliteratur noch in der bis 1985 reichenden, relative Ausführlichkeit beanspruchenden Bibliographie in Andreas Huyssens und Klaus R. Scherpes *Postmoderne. Zeichen eines kulturellen Wandels* (Huyssen/Scherpe 1986: 329-340) finden sich Texte zu Japan.

Als ob es etwa den 'Walkman-Effekt' - die Bezeichnung eines Phänomens ebenso wie den Titel einer Schrift von Hosokawa Shuhei (1987) - in den euro-amerikanischen Gesellschaften nie gegeben hätte, eine Welle, die, von Japan kommend, in technischer Hinsicht aus dem spezifisch japanischen Code der Miniaturisierung, gesellschaftlich aus dem spezifisch japanischen urbanen Kontext (Hosokawa 1987: 22) und ästhetisch aus der bewussten Durchbrechung des bürgerlich-europäischen Codes von adäquater Musikrezeption erwachsen ist. (Ich beziehe mich hier besonders auf klassische Musik, das heisst E-Musik).

Und haben nicht bereits 1984 Asada Akira und Karatani Kōjin (Asada 1984 a: 6-14) mit Jacques Derrida über die "Ultra-Konsumgesellschaft und die Aufgabe der Intellektuellen" debattiert? Dass Japan die Hardware für das Funktionieren der Postmoderne, der Simulations-, der Erlebnisgesellschaft liefert, haben wir alle begriffen; - auf dem Gebiet der 'Software' - damit meine ich hier die Reflexion über das Geschehende und das Geschehene,

besteht, mit Ausnahme vielleicht der Architektur, auf abendländischer Seite ein geistiger *black-out* im transitiven Sinn. Über die Gründe werden wir am Schluss im Zusammenhang mit Barthes und Baudrillard noch zu reden haben. Wissenschaftsgeschichtlich und transkulturatorisch handelt es sich bei dieser Situation insofern um einen Rückschritt, als aus der jüngeren und älteren Vergangenheit durchaus positive Beispiele der Wahrnehmung und Einbeziehung Japans in die europäische Theoriebildung vorhanden sind: Johan Huizingas berühmtes Buch *Homo ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, eine Schrift, die im Zusammenhang mit den Theorien von Simulation, also Baudrillard und Erlebnis, das heisst Schulze, durchaus mit Gewinn gelesen werden kann, enthält auf eineinhalb Seiten zum Beispiel eine Gegenüberstellung von *asobi* und *majime* (Huizinga 1987: 44-45). Auch *bushidō*, *bukkyō* und japanische Poesie werden thematisiert und, noch wichtiger, zur Theoriebildung herangezogen, ohne dass Huizinga in einen wissenschaftlich sinnlosen Eklektizismus verfiel. Das Besondere an Huizingas Werk ist, dass es immerhin bereits im Jahr 1938 erschien.

Spätestens an dieser Stelle wird deutlich, dass zumindest auf dem Gebiet der Medien und Medientheorie die Einbeziehung Japans in den Diskurs der Postmoderne sinnvoll, ja notwendig ist, um zu einer besseren Differenzierung der Gesamtargumentation zu gelangen.

Warum ich *90 nen wa kō naru* unter 'Postmoderne' eingeordnet habe? Schon das inhaltlich wie optisch reisserisch aufgemachte Inhaltsverzeichnis gibt uns Aufschluss und Legitimation für dieses Vorgehen; denn das Buch sagt für die 90er Jahre folgendes voraus:

- Bei den *manga* ist eine rapide Zunahme der Zeitschriften für junge Leute und der 'Ladies' magazines' zu erwarten.
- Die Filmemacher können sich von Beschränkungen frei machen und sich in Tendenzlosigkeit bzw. Tendenzfreiheit (*mukeikōka*) ergehen.
- Bei den 'Hypermedien' werden wir uns vom "anstrengenden" Personal Computer befreien und einem neuen Zeitalter entgegensehen können.
- Bei den 'Hinterhofmedien' (*ura media*) muss man nach der Meinung der Autoren dem wachsenden Einfluss fetischistischer Medien und dem Auftreten obszöner Computergrafik besondere Aufmerksamkeit schenken (siehe dazu Leims 1993).
- Die 90er Jahre bedeuten auch das Vordringen weiblicher Fotografen und der Akt-Selbstportraits.
- Beim Video wird die Zahl der direkt verkauften (d.h. weder Leihvideos noch zunächst als 35 mm Film produzierte und dann auf Video umkopierte Stories) sogenannten *seru surū* ('sell through') zunehmen.
- Der Einfluss der Zimmer- und Kleintheater wird wachsen, und parallel dazu wird die Zahl und Diversität der Produktionen sowie die Beteiligung

der Zuschauer intensiviert (*Bessatsu Takarajima* 1990:1).

Ästhetik der Postmoderne in Reinkultur, verbal ein Paradoxon!

Allein schon die hier angeschnittenen Themen bzw. Genres rechtfertigen ihre Einordnung als Spielarten, Zeugnisse, Äusserungen der Postmoderne. (Auf eine Analyse und Darstellung der methodischen Problematik, Postmoderne lediglich durch Aneinanderreihung von Phänomenen definieren zu wollen, muss hier verzichtet werden. Das ändert jedoch nichts am ästhetischen Charakter und der Bewertbarkeit der einzelnen Phänomene.)

Die hier gemachten Prognosen gelten für Japan, besonders natürlich für die Grossstädte. In ähnlicher Weise lassen sie sich aber auch auf Europa anwenden, obwohl wahrscheinlich aus anderen Perspektiven. Für die Rockmusik (gemeint ist wohl Punk) etwa sagt das Buch eine enge Verflechtung mit den neuen Religionen und "radikalen politischen Bewegungen" voraus (*Bessatsu Takarajima* 1990: 36). Wie das in Japan, wo die politische Landschaft ganz anders strukturiert ist als etwa in Deutschland, wo wir aber die Punkmusik als die Ausdrucksform der rechtsfaschistischen und ausländerfeindlichen Szene schlechthin zu werten haben? Beim Medienforum NRW in Köln im Juni 1993 präsentierte der amerikanische Medienwissenschaftler Eli Noam von der Columbia University sowohl rassistische als auch obszöne Computergraphik, die im New Yorker Kabelsystem aufgrund des 1st Amendment der amerikanischen Verfassung, das die Freiheit des Ausdrucks garantiert, nicht verboten werden darf. Warum wird Ähnliches für Japan prognostiziert, wo die legislativen Voraussetzungen doch ganz andere sind? (Vergleiche die Paragraphen 174, 175 und 176 des Japanischen Strafgesetzbuches, die Obszönität [*waisetsu*] und deren Veröffentlichung mit bis zu zwei Jahren Gefängnis bestrafen.)

Wie 'postmodern' ist die japanische Gesellschaft in den Manifestationen ihrer Kultur?

An dieser Stelle wäre eine ausführliche Erörterung des Phänomens - besser der Phänomene der Postmoderne in Japan angebracht. Dies soll im Rahmen einer grösseren Arbeit geschehen. Die Aussagen, die in Miyoshi Masao und H.D. Harootonian in *Post-Modernism and Japan* gemacht werden, reichen nicht aus, obwohl die Anthologie einen guten Einstieg in die Thematik bietet. Hier wollen wir uns zunächst nur mit dem auseinandersetzen, was Baudrillard als 'Agonie des Realen' charakterisiert und als 'Simulationsgesellschaft' bezeichnet hat. Was könnte die Simulation, also die Vortäuschung etwa eines Sachverhalts, die Vorspiegelung, besser bewerkstelligen als die elektronischen Medien?

“In dieser Erfahrung der Wahrheit (d.h. der Realität vermittelt des medialen Transports, Anm.d.Verf.) handelt es sich weder um ein Geheimnis noch um eine Perversion, sondern vielmehr um eine Art Schauer des Realen oder eine Ästhetik des Hyperrealen. Fernseh Wahrheit. Ein in seiner Zweideutigkeit (Amphibologie) bewundernswerter Terminus!” (Baudrillard 1978:45).

Nun steckte das Fernsehen, als Baudrillard diesen Artikel verfasste, technisch noch in den Kinderschuhen. Simulation bedurfte des Einverständnisses und der gnädigen Disposition der Rezipienten. Theodor W. Adorno konnte sich 1963 noch mokieren: “Einstweilen dürfte das Miniaturformat der Menschen auf der Fernsehfläche die gewohnte Identifikation und Heroisierung behindern. Die da mit Menschenstimmen reden, sind Zwerge. Sie werden kaum in demselben Sinn ernstgenommen wie die Filmfiguren. (..) Die Männchen und Weibchen, die man ins Haus geliefert bekommt, werden der unbewussten Perzeption zum Spielzeug” (Adorno 1963: 77). “Im Fernsehen (bleibt) das Missverhältnis zwischen den einigermaßen natürlich wiedergegebenen Stimmen und den verkleinerten Gestalten unverkennbar” (Adorno 1963: 78). Ob Adornos ästhetische Ansprüche - zumindest was die Grösse anbelangt - befriedigt worden wären, hätte er die in der Fachzeitschrift *Home Theater* Vol.4, Winter 1992 vorgestellten überlebensgrossen screens (vgl. besonders S.98 und die Skizzen auf S.109) betrachten dürfen??

Das Simulakrum wird in der Tatsache realisiert, dass das Fenster verdunkelt und durch eine 150 inch-Leinwand ersetzt wird. Die 'real reality' - etwa der Strassenverkehr, die sich im Wind bewegendes Gartensträucher oder auch nur die öde Betonmauer des Gartens - wird durch die 'fake reality' der bewegten, manipulierten Bilder ersetzt. Dabei darf man sich keinesfalls die flimmernden und verschwommenen Bildprojektionen aus der Mitte der 80er Jahre vorstellen. Die neuen Systeme arbeiten mit dem HDTV, dem 'High Definition Television', auf Japanisch *hai bijon*. Mit einer im Vergleich zu den herkömmlichen Fernsehern verdoppelten Bildzeilenzahl und mit der elektronischen Unterdrückung nicht benötigter Signale erreichen und übertreffen die elektronischen Bilder bereits die 35mm-Filmqualität. Seit Dezember 1990 sendet NHK täglich ein achtstündiges Versuchsprogramm (vgl. Leims 1989: 95).

Die Simulationsgesellschaft steht aber erst am Anfang ihrer technischen Perfektionierung. In Laboratorien in Japan ebenso wie in den U.S.A. gelingt es bereits, mit einer Kombination von Laserstrahlen und Magnetfeldern dreidimensionale Bilder in einen leeren Raum zu projizieren. Eine Figur etwa könnte dann von allen Seiten proportional “richtig” betrachtet werden, 'real reality' oder 'fake reality', 'virtual reality' - oder beides? Die Cyberspace-Kabinette mit ihren optoelektronischen Masken und Sensor-

Handschuhe werden schon bald zum Schrott des elektronischen 'Dampfmaschinen-Zeitalters' gehören.

An dieser Stelle stellt sich die Frage, warum Japan gerade auf diesem Gebiet, und zwar nicht so sehr im Labor, sondern im Bereich von Software, d.h. der Anwendung, führend ist, wie es zum Beispiel der *Spiegel* 46/1993 auf Seite 230 für japanische Software bei der Sex-Simulation ("Cyber-Sex") behauptet. Leider gibt das japanische Material auf diese Frage eine nur ungenügende Antwort. Das Standardwerk zum japanischen HDTV, das 1987 von NHK herausgegebene *Hai bijon* (NHK 1987) enthält unter dem Titel *Hai bijon no ataeru shakaiteki inpakuto* (Die Wirkung von HDTV auf die Gesellschaft) lediglich Prognosen zu Verkaufszahlen und möglichen Gewinnen (NHK 1987: 224-225) sowie den diversen Anwendungsbereichen wie elektronischer Druck, Desktop Publishing am Monitor etc. (NHK 1987:229).

Zur Diskussion gestellt werden soll hier deshalb die These von Japan als Prototyp der Simulationsgesellschaft schlechthin!

Prognosen

Wir nehmen teil an einer simulierten *Hanami* - Party bei einer *kaisha* im Jahre 2021. Virtual reality.

Das Szenario: Die Klimakatastrophe hat Japan ideell nicht berührt. In perfekt temperierten Räumen wird der Frühling durch die entsprechenden noch ein wenig "realer" als in der 'real reality' gestalteten Speisen auf entsprechendem Frühlingsgeschirr mit dem Zirpen (elektronisch quadrophonisch erzeugt) der entsprechenden *mushi* simuliert. Die Kirschblüten für das perfekte *hanami* schweben als Laserhologramm durch die Luft. Die Firma hat die Laser-Simulation vom Ueno Kōen (Ueno Park, der für seine Kirschblütenpracht berühmt ist) bestellt, auf der idealisiert das gesamte Panorama gespeichert ist. Ausserdem haben zehn Angestellte bei der Betätigung des Zufallsgenerators zusätzlich ein IAAP gewonnen (= Interactive Access Panel; der Ausdruck stammt von mir), mit dem sie besonders schöne Plätze in der Simulation erhalten und diese selbst gestalten können - zum Beispiel den Vogel, der dort hinten schwebt, näher heranholen. Was für ein Vogel das ist? *Data botan* drücken, das IAAP gibt die Antwort: *Uguisu*. Da gab es doch ein Gedicht mit *uguisu*. *Uguisu* eingeben - Knopf für *wa* = Japan drücken, Heian, Kamakura, Edo, Meiji? *Sentaku*-Knopf (=Auswahl) drücken: 20 Gedichte zur Auswahl: "Hört mal alle zu" denn jemand hat auf den *hōsō*-Knopf (senden) gedrückt, damit alle den Schwingungen der elektronischen Rezitation lauschen können. *A omoshiroi, misetē yo, kono paneru!* (Das macht Spass, zeig mal her, das Panel!)

Inzwischen hat man, wie das in Japan jüngst zwar nicht immer, aber immer öfter geschieht, zum kontrolliert alkoholischen *Sake* (Reiswein) gegriffen, der zwar einen Rausch aber auch die Ungefährlichkeit des Rausches und plötzliche Nüchternheit nach zwei Stunden garantiert, übrigens unabhängig von der konsumierten Menge. In diesem Rausch hat jemand sich eines IAAP bemächtigt und das Menue *ongaku /rythm* gewählt, aber vergessen, das *haiku* von der *uguisu* zu löschen, das jetzt noch einmal rezitiert wird, diesmal allerdings im 3/4 Takt des Donau-Waltzers. *A omoshiroi ...*(Das *automatic self-correction feature* hat offensichtlich versagt).

“Also diese Party ist viel schöner als die im letzten Jahr, wo uns der *shachō-san* (Firmenchef) mit dem plötzlichen Gewitter so erschreckt hat, als wir in der (simulierten) Kabinenbahn auf den Fuji fuhren. *Kowakatta nee, ano toki, yurayura shichatte!!*”

Science Fiction? Utopie? Technisch gesehen nicht! Gesellschaftlich gesehen bestimmt auch nicht, wenn wir bedenken, dass 1993 in der Präfektur Nagasaki das *Oranda-mura* fertiggestellt wurde, in dem bis zur Anzahl und Position der Steine das Königsschloss von Den Haag exakt nachgebaut wurde und eine holländische Stadt des 18. Jahrhunderts entstanden ist. Sie wird nicht etwa um 22 Uhr geschlossen wie Tōkyō-Disneyland, sondern verfügt über mit modernster Kommunikationseinrichtung wie E-Mail und Telefax ausgestattete, aber im Stil des 18. Jahrhunderts erbaute Wohnungen, in denen Menschen leben sollen. Wird hier eigentlich, bleiben wir bei Baudrillard, die Realität simuliert oder die Simulation der Realität simuliert oder ist die Simulation Realität...?

Ist es nicht so, dass in dem konstruierten utopischen Beispiel nur mehr Signifikante sich aufeinander beziehen, das Signifikat oder die Signifikate aber unsichtbar, austauschbar werden?

Wie wirkt sich das Gezeigte auf die Psyche des Menschen, auf seine Fähigkeit zur Realitätsperzeption aus? Bleibt dann nur noch - gesellschaftlich gesehen - *tatema*, ästhetisch gesehen der *ibento* (event) übrig? Beliebigkeit allerorten? Japan ist meines Erachtens *d a s* Land, das sich diesen Fragen am ehesten wird stellen müssen, weil dort die anwendungsbezogene Entwicklung am weitesten fortgeschritten ist. Wir könnten von den japanischen Erfahrungen profitieren.

Die Postmoderne wird vor allen Dingen durch die und in den Medien realisiert. Deshalb muss Japan endlich ein Platz im Diskurs der Postmoderne eingeräumt werden, denn wesentliche Impulse zu ihrer Entwicklung gehen von Japan aus - dabei ist es unerheblich, ob sich die Entwicklungen hier analog, deckungsgleich oder in Form einer Schnittmenge vollziehen.

Eine weitere Frage wäre, ob unter der Voraussetzung, dass Postmoderne eine Reaktion oder Antithese zur formbestimmten Moderne ist - “form

follows function" (Welsch 1990: 205, 216) erstens Japan je über eine Moderne verfügte, ob, wenn ja, diese Moderne gesellschaftlich wie ästhetisch identisch mit der abendländischen war und/oder ist, oder ob sich - zu dieser Annahme neige ich persönlich - nicht in Japan eine Postmoderne ohne vorherige Moderne herausgebildet hat.

Nachwort

In einem seiner jüngsten Werke fordert Baudrillard einen radikalen Exotismus (Baudrillard 1992: 161). In einem Kapitel mit dem Titel "Die Unversöhnlichkeit" befasst er sich mit der Einbeziehung des Fremden in die eigene Kultur. Sein Standpunkt ist der eines Pessimisten: "Je mehr sich die Dinge auf ein universelles Verständnis und eine Homogenisierung zuzubewegen scheinen, umso mehr drängt sich das Thema ewiger Unreduzierbarkeit auf.... Quasi eine universelle Kraft der Abstossung, die sich der gängigen Kraft der universellen Anziehung widersetzt."... "Diese unversöhnliche Kraft spielt in allen Kulturen eine Rolle, heute noch in den Beziehungen der Dritten Welt zum Westen, Japans zum Westen, Europas gegenüber Amerika, somit im Innern jeder Kultur, in den Besonderheiten, die schliesslich den Sieg davontreiben.... Der kosmopolitische Evolutionismus ist eine Illusion, die überall zerplatzt."... "Es gibt keine Lösung für die Fremdheit. Sie ist ewig und radikal...!" (Baudrillard 1992:160-161) Zu Japan speziell sagt er: "Die Macht Japans liegt in dieser Gastfreundschaft gegenüber der Technik und gegenüber allen Formen der Moderne, aber ohne psychologische Verinnerlichung, ohne Tiefe, unter Wahrung der Distanz des Codes. Es ist eine Gastfreundschaft in der Form der Herausforderung und nicht der Versöhnung und Anerkennung. Die Undurchdringlichkeit bleibt total" (Baudrillard 1992: 164). Und weiter: "Eine rätselhafte und für uns uneinsichtige Form, diese Strategie, die kalte und präzise Leistung, die so anders ist als die triviale westliche Moderne. (...) Es ist eine Herausforderung des Westens auf seinem eigenen Terrain, aber mit einer viel effizienteren Strategie..." (Baudrillard 1992:165).

Mit diesen Aussagen liegt Baudrillard auf einer Ebene mit Roland Barthes, der die "Realitäten" von Ost und West als einander historisch, philosophisch, kulturell oder politisch nicht annäherbar apostrophiert (Barthes 1970: 13).

Auch Hijiya-Kirschner, auf Dieter Krusche rekurrend, hat sich eher zurückhaltend zu dieser Frage geäußert: "Dennoch bleibt die Fremdheit (i.e. hier die Fremdheit der japanischen Literatur; Anm.d.Verf.) für uns bestehen, ja, wir machen in der Begegnung mit ihr die Erfahrung, dass

man nicht 'grenzenlos' lesen kann" (Hijiya-Kirschner 1990:9).

Für unseren Zugriff auf das spezifisch japanische Erkenntnisinteresse, die unterschiedliche Gewichtung von *topoi*, trifft all das Gesagte ganz bestimmt zu, für unser Erkenntnisinteresse - wissenschaftlich wie ästhetisch - ganz sicher nicht!

1) Huizingas Theorie vom *homo ludens* - ein geradezu archetypisches 'westliches' Konzept, wäre nicht oder nicht so formuliert worden, hätte er nicht Arabien, China und Japan einbezogen.

2) Wo soll der von Baudrillard apostrophierte 'radikale Exotismus' geographisch ansetzen? In der Türkei (Bosporus!), am Indus, im Karakorum oder gar der Wüste Gobi?

Falls wir Baudrillard hier folgen würden, hiesse das, dass die japanische Kultur aufgrund ihrer angeblichen 'Durchstrukturierung, des Mangels an Ornamentik', des Verharrens auf dem Prinzip 'form follows function' und ihres vom Westen als monolithisch behandelten Charakters bei der Moderne stehengeblieben sei.

Wie gezeigt wurde, kann, ja muss man hier durchaus anderer Meinung sein. Hat die Tatsache, dass viele japanische Wissenschaftler die Postmoderne für ihre Kultur in Anspruch nehmen, keinerlei Auswirkungen auf den westlichen Diskurs? (Erwähnt seien hier nur Karatani Kōjin [1985] und Asada Akira [1983 und 1984 b]). Hier ist die Japanologie aufgefordert, die parallel verlaufenden Diskussionen - hier den westlichen, dort den innerjapanischen Diskurs - interaktiv zu gestalten, das heisst, beide miteinander zu verknüpfen. Die Aufgabe erscheint lohnend, zumal wir jetzt wissen und teilweise bereits bestätigt bekommen, wie 'postmodern' die neunziger Jahre in Japan zu sein versprechen: *90 nen wa kō naru! to omou.*

Bibliographie

- ADORNO, Theodor W.: "Prolog zum Fernsehen." In: *Eingriffe. Neun kritische Modelle.* S. 69-80. Frankfurt am Main 1963. Suhrkamp.
- ASADA, Akira: *Kōzō to chikara: Kigōron o koete* (Struktur und Gewalt : Die Überwindung der Semiotik), Tōkyō 1983.
- ASADA, Akira; DERRIDA, Jacques und KARATANI Kōjin : (1984 a)
 "Chōshōhi shakai to chishikijin no yakuwari" (Die Ultra-Konsum-Gesellschaft und die Aufgabe der Intellektuellen; Transkription einer Diskussion). In: *Asahi jaanaru* (Asahi Journal) vom 25. Mai 1984. S. 6-14
- ASADA, Akira; NAKAZAWA Shin'ichi und ITOI Shigesato: (1984 b)
 "Posutomodan no chisei ga kataru: Kakuritsu zero no koto o kanō ni suru, kore ga 'hau tsū' no kokochi nan ja nai?" (Hier spricht die postmoderne Intelligenz: Die Kulmination des 'Wie mache ich Unmögliches möglich?'; Transkription einer Diskussion) ; in: *Samu appu* (Thumb up). 20. April.1984. S. 52-54

- BARTHES, Roland: *Das Reich der Zeichen*. Frankfurt am Main 1970. Suhrkamp. 154 S.
- BAUDRILLARD, Jean: *Die Agonie des Realen*. Berlin 1978. Merve.
- BAUDRILLARD, Jean: *Lasst Euch nicht verführen*. Berlin 1983. Merve. 141 S.
- BAUDRILLARD, Jean: *Transparenz des Bösen. Ein Essay über extreme Phänomene*. Berlin 1992. 200 S. Merve
- BESSATSU TAKARAJIMA HENSHŪBU (Hrg.): *90 nen wa kō naru! To omou*. Tōkyō 1990. JICC shuppan kyoku. 62 S.
- BÜRGER, Christa u. Peter (Hrg.): *Postmoderne: Alltag, Allegorie und Avantgarde*. Frankfurt am Main 1991. Suhrkamp. 214 S.
- DELEUZE, Gilles: *Différence et répétition*. Paris 1968
- HIJYA-KIRSCHNEREIT, Irmela: *Das Ende der Exotik. Zur japanischen Kultur und Gesellschaft der Gegenwart*. Frankfurt am Main 1990. Suhrkamp. 221 S.
- HOMU SHIATAA (Home Theater): *Gekkan HiVi bessatsu* (Monatlicher Sonderband "Hi-Vision"). Vol.4 (Winter 1992).
- HOSOKAWA, Shuhei: *Der Walkman-Effekt*. Berlin 1987. Merve. 41 S.
- HUIZINGA, Johan: *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbeck 1987. rororo. 252 S.
- HUYSEN, Andreas u. SCHERPER, Klaus R. (Hrg.): *Postmoderne. Zeichen eines kulturellen Wandels*. Reinbeck 1986. rororo. 347 S.
- JENCKS, Charles: *Post-Modernism: The New Classicism in Art and Architecture*. London 1987.
- JENCKS, Charles: *Die Sprache der postmodernen Architektur. Die Entstehung einer alternativen Tradition*. Stuttgart 1988.
- JENCKS, Charles (Hrg.): *The Post-Modern Reader*. London 1992. Academy Editions. / New York 1992. St. Martin's Press. 416 S.
- KARATANI, Kōjin und KASAI, Kiyoshi: *Posuto modanizumu hihan*. (Kritik der Postmoderne). Tōkyō 1985. Sakuhinsha. 237 S.
- KILB, Andreas: "Die allegorische Phantasie. Zur Ästhetik der Postmoderne". In: BÜRGER, Christa u. Peter (Hrg.): *Postmoderne: Alltag, Allegorie und Avantgarde*. Frankfurt am Main 1987. Suhrkamp. S. 84-113.
- LEIMS, Thomas: "Japanese Performing Arts - from Theatre to Television". In: *Maske und Kothurn*. 35.Jg., Heft 2-3, 1989. S. 95-102.
- LEIMS, Thomas: "Sex und Gewaltdarstellung im japanischen Fernsehen. Japanologische Anmerkungen zu einem aktuellen Thema." In: *Communications*, Bd.19, Nr.3, 1993. (Im Druck).
- LURKER, Manfred: *Wörterbuch der Symbole*. Stuttgart 1988. Kröner. 845 S.
- MIYOSHI, Masao und H.D.HAROTOONIAN (Hrg.): *Postmodernism and Japan*. Durham and London 1989. Duke University Press. 302 S.
- NHK (Hrg.): *Hai bijon* (Hi-Vision = HDTV). Tōkyō 1987. NHK Shuppansha.
- ROSE, Margaret: "Defining the Post-Modern". In: JENCKS, Charles (Hrg.): *The Post-Modern Reader*. London 1992. Academy Editions. / New York 1992. St. Martin's Press. S.119-136.
- SCHULZE, Gerhard: *Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart*. Frankfurt / New York 1993. Campus. 765 S.
- WELSCH, Wolfgang: *Ästhetisches Denken*. Stuttgart 1990. Reclam. 224 S.