

Revival und Remediation : kulturelle Traditionen in Zeiten digitaler Medien

Autor(en): **Koch, Gertraud**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Schweizerisches Archiv für Volkskunde = Archives suisses des traditions populaires**

Band (Jahr): **111 (2015)**

Heft 2

PDF erstellt am: **21.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-657990>

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.

Revival und Remediation

Kulturelle Traditionen in Zeiten digitaler Medien

Gertraud Koch

Abstract

Der Beitrag fragt nach dem Verhältnis, in dem kulturelle Traditionen und Medienentwicklungen zueinander stehen und wie die aktuell erlebbaren Veränderungen durch digitale Medien in der Erforschung von kulturellen Traditionen aufgegriffen werden können. Zunächst werden grundlegende Überlegungen zum Zusammenhang von Medien und (Re-)Produktion kultureller Traditionen angestellt, wozu kultur- und medientheoretische sowie wissensanthropologische Bezüge aufgegriffen werden. Auf dieser Basis wird ein heuristisches Modell für die Medialisierung von Kulturerbe entwickelt, das anhand von zwei Beispielen aus dem Bereich des immateriellen Kulturerbes erläutert wird. Es gibt eine konzeptuelle Orientierung für die zukünftige Erforschung kultureller Traditionen und insbesondere auch von Formen des immateriellen Kulturerbes, wie es aktuell im Rahmen der UNESCO Konvention zunehmend prädikatisiert wird.

Einleitung

Gegenwärtig, so stellt die Kulturforschung fest, herrscht grosse Aufmerksamkeit gegenüber kulturellen Traditionen. Die Heritagisierung, wie dieser Trend zur Historisierung und Traditionsbildung als Eindeutschung des englischen Begriffs teils genannt wird, wird in den Kulturwissenschaften nahezu unisono kritisch diskutiert und begleitet. Dabei werden die sozialen, ökonomischen und politischen Hintergründe problematisiert, insbesondere dort, wo diese Tendenz im Kontext von offiziellen Kulturpolitiken steht, wie dies etwa im Rahmen der verschiedenen UNESCO-Konventionen der Fall ist.¹ Die starke Betonung der Traditionen steht in gewissem Widerspruch zu den vielfältigen und immer intensiveren «global flows», die das Präludium für eine postmoderne, transkulturelle Zeit zu sein scheinen², in der Vernetzen, Kooperieren und Vermischung, die Hybridisierung kultureller Formen zu gängigen Praktiken geworden sind, während Konzepte wie Herkunft, Tradition und Urheberschaft immer fragwürdiger und immer schwieriger reklamiert werden können. Die empirische Kulturforschung hat daher immer wieder Debatten um Forschungszugänge und die Notwendigkeit paradigmatischer Neujustierungen geführt.³ Von der stationären Feldforschungen zu multi-sited ethnographies⁴ und dann in neu konfektionierter Form auch wieder zur feldzentrierten empirischen Forschung⁵ versucht sie die vielfältig zu beobachtenden Tendenzen der Mobilität, des Mobilisierens und Mischens empirisch aufzugreifen.

Andererseits sehen wir uns einer wachsenden Medienflut gegenüber, die immer neue Medienangebote mit Unterhaltung und Services in den Alltag spülen. Angesichts der Rasanz, in der die alltägliche Mediennutzung steigt und sich die Menschen mit Medien beschäftigen, kommt die Frage auf, in welchem Verhältnis kulturelle Traditionen und Medialisierung des Alltags zueinander stehen. Mit der Umstellung von analogen auf digitale Technologien hat sich die Mediennutzung

enorm erweitert und aufgefächert. Menschen von überall begegnen sich auf digitalen Plattformen, kommunizieren, arbeiten und amüsieren sich, teils ohne sich persönlich je begegnet zu sein, auch unabhängig von ihrem jeweiligen Lebens- oder Aufenthaltsort; kulturelle Hintergründe und Formen werden dabei in grosser Varietät ausgetauscht, aufgegriffen und gemischt. Räumliche Distanzen werden ausgeblendet, Zeitzonen mittels digitaler Technologien überbrückt und weltweite Verbindungen hergestellt. Die globale Verbreitung kultureller Formen wird nicht zuletzt durch die Informationstechnologien, die Ideen und Informationen rasch um die Welt transportieren, weiter beflügelt und vorangetrieben. Medien sind als «machineries of meaning»⁶ in alle Lebensbereiche hinein diffundiert, wo sie als wichtige Treiber von sozialem Wandel wirken.

Diese Tendenzen führen zu den allgemeineren und übergreifenden Fragen danach, in welchem Verhältnis kulturelle Traditionen und Medienentwicklungen zueinander stehen und wie die aktuell erlebbaren Veränderungen durch digitale Medien in der Erforschung von kulturellen Traditionen aufgegriffen werden können. Um diesen Fragen nachzugehen, stellt der Beitrag, einige grundlegende Überlegungen zum Zusammenhang von Medien und (Re-)Produktion kultureller Traditionen an. Hierfür werden kultur- und medientheoretische sowie wissensanthropologische Bezüge aufgegriffen, mit denen die Funktionen und die Bedeutung von Medien für die Ausübung von kulturellen Praktiken konzeptuell gefasst werden können. Auf der Basis dieser theoretischen Bezüge wird ein heuristisches Modell für die Medialisierung von Traditionen entwickelt und anhand von zwei Beispielen aus dem Bereich des immateriellen Kulturerbes erläutert. Es unterstützt die Analyse kultureller Traditionen im Hinblick auf deren Lebendigkeit und ihre Verankerung im sozialen Leben von Gruppen. Dieses Modell soll eine konzeptuelle Orientierung für die zukünftige Erforschung kultureller Traditionen und insbesondere auch von Formen des immateriellen Kulturerbes geben, wie es aktuell im Rahmen der UNESCO-Konvention zunehmend prädikatisiert wird. Im nächsten, dem zweiten Abschnitt wird dementsprechend zunächst der konzeptuelle Rahmen vorgestellt, um sich dann der Bedeutung und Funktion von Medien für kulturelle Traditionen zuzuwenden, während im dritten Teil des Beitrags dann das heuristische Modell für die Erforschung kultureller Traditionen in digitalen Zeiten entwickelt wird.

Konzeptuelles: Tradition, Wissen und Medialisierung Kultur als Wissen

Ausgehend von einer sozialanthropologischen Perspektive wird es im Folgenden um ein begriffliches und ein konzeptuelles Instrumentarium gehen, welches geeignet ist, den Wandel kultureller Traditionen im Kontext digitaler Medien zu analysieren. Im Zentrum stehen dabei die wechselseitigen Relationen und Anschlussfähigkeiten von Medien an kulturelle Praktiken und umgekehrt. Die Perspektive

schliesst an Überlegungen des skandinavischen Anthropologen Fredrik Barth an und ist grundlegend im Sinne einer Anwendbarkeit in ganz unterschiedlichen kulturellen Kontexten und auch der Verschränkung von symbolisch-diskursiven, materiellen und praktischen Dimensionen kultureller Traditionen. Barth (2002) entwickelt ein Verständnis von Kultur, nach dem Kultur in all ihren Facetten als Wissen verstanden werden kann, wobei kulturelles Wissen vielfältige Formen von der Kognition bis hin zum verkörperten, emotionalen und intuitiven Wissen umfasst und sich auf alle Lebensbereiche bezieht. Den Charme dieses Verständnisses von Kultur als Wissen sieht Barth in den daraus erwachsenden Möglichkeiten für die empirische Forschung, die mit der Perspektive auf Wissen das relative, diffuse Kulturkonzept disaggregieren und Kultur als soziales und erlerntes Konstrukt beschreibbar und folglich der Kulturanalyse zugänglich macht.

«I wish to focus on the problem of knowledge – what a person employs to interpret and act on the world. Under this caption I wish to include feelings (attitudes) as well as information, embodied skills as well as verbal taxonomies and concepts: all the ways of understanding that we use to make up our experienced, grasped reality»⁷.

Wissen, so verdeutlicht Barth, ist individuell und kollektiv zugleich, wobei individuelles Wissen innerhalb einer Population nie identisch ist, sondern mehr oder minder unterschiedlich verteilt ist. Er weist weiterhin auf Regime des Wissens- und Wissensordnungen hin, welche die Prinzipien zur Validierung von Wissen beinhalten und auch Organisationen bzw. Institutionen, welche dieses Wissen «beaufsichtigen», verwalten und über die Modifikationen wachen. Dieser Theorieperspektive zufolge können kulturanalytische Perspektiven in der De- und Rekonstruktion von kulturellen Traditionen entsprechend ansetzen bei dem Konstruieren, den Repräsentationen, der Verteilung, der Reproduktion und dem Gebrauch von Wissen.⁸ Die Frage nach der Produktivität von kulturellen Traditionen – oder hier besser: dem kulturellen Wissen – für eine soziale Gruppe und damit auch der Vitalität dieser Wissensformen ist ein wichtiges Kriterium in dieser wissensanthropologischen Perspektive.

«There we can observe the interplay of circumstances that generate the criteria of validity that govern knowledge in any particular tradition. They arise through the effects on action of the constraints embedded in the social organization – the distribution of knowledge, its conventions of representation, the network of relations of trust and identification, and instituted authority positions of power and disempowerment. But they are also affected by constraints that arise from the properties of the medium in which the knowledge is being cast, which affect the ideas that can be conveyed through forms of representation that are felicitous, limited, or impossible for those ideas in that medium»⁹.

Kulturelles Wissen und Medien

Medien spielen in dieser wissensanthropologischen Perspektive in mehrfacher Weise eine zentrale Rolle. Sie sind essentiell für alle kulturellen Praktiken in der

Form, dass sie die einzige Möglichkeit überhaupt sind, das Wissen und damit die Kulturalität einer Gruppe zu repräsentieren und zu artikulieren, es in dieser Weise auch verfügbar für die kulturelle Reproduktion und die praktische Anwendung zu halten. Diese Position von Barth impliziert einen breiten Medienbegriff, welcher interpersonale Formen der Kommunikation und Vermittlungsformen wie etwa Rituale, Tänze oder Geschichten in oralen Kulturen ebenso einschliesst wie moderne massenmediale Kommunikationsformen und wohl auch die heutigen digitalen Medien, die Barth zwar nicht explizit erwähnt, aber in der Logik seines weitgefassten Medienbegriffs im Sinne eines Mediums der menschlichen Kommunikation zweifellos beinhaltet ist.

Darüber hinaus lassen sich die für kulturelle Traditionen charakteristischen Wissensbestände ausschliesslich über ihre medialen Repräsentationen erschliessen. Barth verweist in diesem Zusammenhang auf die wechselnden Qualitäten der Wissensvermittlung, je nachdem in welchen Repräsentationsformen und damit welchem Medium dieses repräsentiert ist - vom Erzählen, über theatralische Aufführungen, Film und Fernsehen, Texten bis hin zum Bloggen als internetbasierter Form und anderem mehr. Die Analyse kultureller Traditionen setzt so bei den verschiedenen Ausdrucksformen des kulturellen Wissens an und zielt darauf, sich ein Bild davon zu machen, wo und wie diese in all ihren Variationen vorkommen, die Vitalität dieses Wissens im Sinne seiner Fruchtbarkeit für die soziale Organisation der Gruppe zu bestimmen und dieses im Hinblick auf seine Wandelbarkeit in den Zeitläufen zu betrachten. Kulturanalysen nach diesem Paradigma können durchgeführt werden, so Barth, indem drei verschiedene, aber untrennbar miteinander verbundene Dimensionen des Wissens in den Blick genommen werden: a) die Wissensbestände einer kulturellen Tradition, b) die Medien, in denen die Wissensbestände repräsentiert und vermittelt werden und c) die soziale Organisation des Wissensgebietes.

«Finally, we may be able to lay bare some of the determinants of the forms of coherence or systematicity achieved in various traditions of knowledge, depending on how items in the corpus are constituted, how these items are householded in the social organization, and the degree of precision and force with which messages are cast in the media and representations are employed»¹⁰.

Medien sind in der Theorie von Barth wesentliche Elemente kultureller Traditionen und von zentraler Bedeutung auch für deren Veränderungen über die Zeit. Kulturellen Traditionen können danach gelebt, bewahrt und an folgende Generationen vermittelt werden, je nachdem wie und in welchen Medien sie artikuliert, repräsentiert und gespeichert werden.

Medienwandel

Was Barth in dieser Betrachtung des Zusammenhangs von Medien und kulturellen Traditionen nicht berücksichtigt ist, dass sich nicht nur die kulturellen Tra-

ditionen mit den Zeitläufen wandeln, sondern auch die Medien selbst einem Wandel unterliegen. Schon früh in der Menschheitsgeschichte hat der Mensch begonnen, seine Ausdrucksmöglichkeiten zu erweitern, Medientechnologien wie Bilder und Schrift zu entwickeln, um damit auch seine Lebensumstände zu gestalten. Dies tut er seit langem, intensiviert geschieht die Entwicklung neuer Medientechnologien jedoch seit dem letzten Jahrhundert.¹¹ In kulturhistorischer Perspektive blickt Raymond Williams auf dieses gestiegene Interesse an immer neuen Medientechnologien seit dem 19. Jahrhundert und interpretiert dieses im Kontext des Nationalstaates mit seinen wachsenden Informations- und Überwachungsinteressen.¹² Immer neue Medientechnologien tragen dazu bei, die Staatsterritorien informationell zu durchdringen, Gesetze und Verfügungen bis in die letzten Winkel des Staatsgebiets zu vermitteln und umgekehrt Bevölkerungsdaten zu sammeln beziehungsweise das politische Geschehen dort im Blick zu behalten. Die gegenwärtigen digitalen Medienentwicklungen rund um das Internet, mobile Telefonie und Geo Positioning Systemen (GPS) können sicher auch in einem solchen nationalstaatlich organisierten Herrschaftsanspruch gesehen werden, der sich in demokratischen Rechtssystemen wesentlich über die Durchsetzung von rechtlichen Normen und deren Überwachung realisiert.

Die stetigen Bemühungen um die Weiterentwicklung von Medientechnologien und -endgeräte kann einerseits, wie bei Raymond Williams, im Kontext von neuen Reichweiten und verbesserter informationeller Abdeckung des Staatsgebiets gelesen werden. Sie können darüber hinaus auch kulturalistisch als ein breit angelegtes Bedürfnis nach Unmittelbarkeit (immediacy) der medialen Darstellung interpretiert werden.¹³ In dieser kulturalistischen Lesart zielt die medientechnologische Entwicklung neben der Überbrückung grosser Distanzen auch auf die Wahrnehmungsebene des Mediennutzers. Sie will die Wahrnehmbarkeit des Mediums und der technischen Vermitteltheit zurückdrängen und zugunsten eines unmittelbaren Erlebens der vermittelten Inhalte weitestgehend minimieren. Neue Medienentwicklungen nach diesem Paradigma sind dabei nicht folgenlos für die «alten» Medien, die sich angesichts dieser Situation neu erfinden müssen.

«No medium today, and certainly no single media event, seems to do its cultural work in isolation from other social and economic forces. What is new about new media comes from the particular ways in which they refashion older media and the ways in which older media refashion themselves to answer the challenges of new media».¹⁴

In diesem Bemühen um mehr Unmittelbarkeit entstehen neue symbolische Ausdrucksformen. Die Fotografie, der Film, das Radio, das Fernsehen und weitere Medientechnologien transzendieren Raum und Zeit, ermöglichen auf immer neue Weise die Welt wahrzunehmen, zugleich bringen sie bisher nicht gekannte, neue Formen und Formate der kulturellen Artikulation und Vermittlung hervor und orientieren die mediale Kommunikation immer stärker an dem, wie wir auch alltäglich interpersonal kommunizieren und die Welt erleben. «The Medium is the message» (McLuhan) und damit zentral auch für Wahrnehmungsweisen der Welt

und für die Artikulationsweisen über die Welt. Entsprechend sind Medieninnovationen meist von intensiven Debatten über den sozialen Schaden und Nutzen der neuen Technologien begleitet. Berthold Brecht etwa setzte intensive Erwartungen in die Radiotechnologie und ihr demokratisches, deliberatives Potential. Er sah sie als prädestiniert, um die kleinen Leute in der Öffentlichkeit zu Wort zu kommen zu lassen. Andere, wie die Vordenker der kritischen Theorie Theodor W. Adorno und Max Horkheimer brandmarken das sich in den 1960er Jahren rasch verbreitende Medium Fernsehen als Teil der Kulturindustrie und damit als eine Form der Instrumentalisierung von Kultur, die hier primär für ökonomische Zwecke ausgebeutet wird. Dies sehen sie kulturpessimistisch als eine überaus problematische Entwicklung für das Gemeinwesen an, welches dadurch in seiner kulturellen Verfasstheit und als sozialer Ort der kulturellen Reproduktion auf perfide Weise ausgehöhlt werde.¹⁵

Die «neuen» Medien sind, das verdeutlichen die Positionen von Berthold Brecht und Adorno und Horkheimer hier exemplarisch, stets von Debatten begleitet, die wiederum indizieren, dass die damit ausgelöste Neuausrichtung der Medienlandschaft, die Bolter & Grusin mit dem Begriff der *Remediation* fassen, über die Medienlandschaft hinausweist und auch das soziale Zusammenleben und die kulturellen Praxen betreffen. Neben der bereits angesprochenen Überformung des Erlebens hin zu mehr Unmittelbarkeit, die Bolter und Grusin geltend machen, sind hier mehr noch stets auch neue Symbolsysteme und damit neue Möglichkeiten der Artikulation und des Entwerfens von Kultur entstanden. Neue Medien erweitern das Repertoire dessen, was und wie Dinge gesagt und vermittelt werden können. Der Frankfurter Kulturanthropologe Manfred Fassler beschreibt in diesem Sinne die im Laufe der Menschheitsgeschichte stetig fortschreitende Medienentwicklungen als mediale Selbstbefähigung des Menschen, der damit seine Entwurfsfähigkeiten und auch die Fähigkeit der Selbstbeobachtung und -bewertung beständig erweitert. Es entstehen so zugleich mit den Medien neue Räume und Bedingungen kultureller Produktion¹⁶.

Kulturelle Traditionen und Medienwandel

Diese medientheoretischen Betrachtungen plausibilisieren die bereits skizzierten Überlegungen von Fredrik Barth und gehen in ihrer Wendung hin zu einer kulturhistorischen Betrachtung von Medienentwicklungen zugleich über diese hinaus. Sie verdeutlichen, dass die spezifische Medienumgebung beziehungsweise die mediale Verfasstheit¹⁷ in einer bestimmten Zeit an einem konkreten Ort einen wesentlichen Rahmen dafür setzen, wie kulturelle Traditionen gepflegt, erhalten und an zukünftige Generationen weiter gegeben werden können und dass diese mediale Verfasstheit selbst schon kultursetzend ist.¹⁸ Barth formuliert dies in Grundzügen, ohne dass er ähnlich wie er den kulturellen Wandel auch die Dyna-

miken in der Medienentwicklung berücksichtigte. Während Medien bei Barth ausschliesslich in ihrer Funktion als Mittler kultureller Traditionen reflektiert werden, rücken sie bei Fassler ebenso wie bei Bolter und Grusin auch als Agenten der Kulturentwicklung in den Blick. Medienentwicklungen sind damit als wesentlicher Faktor für kulturellen Wandel anzusehen und weitergehender als bisher auch in dieser Qualität für die kulturanthropologische Theoriebildung zu berücksichtigen, und angesichts des engen Zusammenhangs ist ihnen ein systematischer Platz einzuräumen.¹⁹ Jede neue Medientechnologie bedingt, wie aktuell im Zuge der Digitalisierung zu erleben ist, eine Neuausrichtung alter Medien, verändert die Medienlandschaft und das verfügbare Repertoire für den Ausdruck und das Praktizieren von kulturellem Wissen und wirkt sich damit auch auf dessen Repräsentation, Vermittlung und Pflege aus.

Zugleich stellt sich hier die Frage, inwieweit es notwendig wird, kulturelle Traditionen in diese neue Medienlandschaft hinein zu adaptieren. Die Unmittelbarkeit, die Bolter und Grusin kulturhistorisch als ein wichtiges Leitprinzip der Medienentwicklung herausarbeiten, verweist dabei insbesondere auf die eher unterschwellig stattfindenden Veränderung von Wahrnehmungsweisen und auch die Erwartungen der Menschen an Vermittlungsformen. Die von Fassler angesprochenen kulturellen Setzungen, die in und mittels Medientechnologien im Sinne einer medialen Verfasstheit einer Gruppe eher unbewusst als offensichtlich geschehen, verändern so mehr oder minder offensichtlich den Rahmen, in dem kulturelle Traditionen praktiziert werden und sich verorten müssen. In der Kulturanalyse ist diese zentrale Bedeutung von Medien für kulturelle Traditionen an verschiedenen Stellen vereinzelt aufgegriffen²⁰, aber bisher noch nicht systematisch auch in die Theoriebildung einbezogen worden.²¹

Gerade für die kritische wissenschaftliche Begleitung der Entwicklungen rund um die UNESCO-Konvention Immaterielles Kulturerbe, deren Umsetzung in vielen europäischen Ländern von intensiven Diskussionen begleitet ist, könnte eine solche Theoretisierung wichtige analytische Instrumentarien erbringen. Die von Fredrik Barth angestellten Überlegungen stellen trotz der oben formulierten Kritik an dem verkürzten Medienverständnis zunächst einen guten Ausgangspunkt für weitere Überlegungen dar. Sein Verständnis von kulturellen Traditionen als Wissen erlaubt, Traditionen in ihren vielfältigen Dimensionen und Facetten mit einem neuen theoretischen Instrumentarium zu analysieren, das in gegenwärtigen wissensanthropologischen Forschungen entwickelt wurde und die prozesshaften, praktischen und kreativen Dimensionen kultureller Ausdrucksformen in den Mittelpunkt stellen.²² Medien werden dabei als integraler Bestandteil kultureller Praktiken verstanden und machen somit die konzeptuellen Überlegungen von Barth anschlussfähig an die medientheoretischen Überlegungen von Bolter und Grusin und von Manfred Fassler, die jeweils in kulturhistorischer Perspektive die Bedeutung der Medien für die Kulturentwicklung des Menschen genauer bestimmen und den Medienwandel als einen wichtigen Akteur in dieser Entwicklung identifizieren und in seinem Beitrag zu dieser verstehbar machen.

Medien werden unter Berücksichtigung dieser verschiedenen Ansätze somit in ihrem Verwobensein mit den kulturellen Praktiken analysierbar und erscheinen nicht als etwas Äusserliches, Antagonistisches oder schwer bestimmbarer Kontextfaktor von kulturellen Traditionen. In einer weitgehend medialisierten Welt werden kulturanalytische Betrachtungen immer deutlicher Leerstellen aufweisen, wenn sie deren Medialität unberücksichtigt lassen. Eine weitere Anforderung an einen konzeptuellen Rahmen, der die Relationen von kulturellen Traditionen und Medien heuristisch erschliesst, muss seine Anwendbarkeit auf ganz unterschiedliche kulturelle Traditionen aus einem breiten Spektrum kultureller Hintergründe im Blick haben vom javanesischen Wajang Puppentheater, dem Karneval in Rio, dem alpenländischen Jodeln oder auch dem jüngst in das bundesdeutsche *Verzeichnis Immaterielles Kulturerbe* aufgenommene Genossenschaftswesen.

Beispiele: Kulturelle Traditionen und ihre Medialisierung

In Zeiten, in denen Medientechnologien zu einem derart wesentlichen Bestandteil des alltäglichen Lebens geworden sind und Medienindustrien und Massenmedien als wichtige Akteure des kulturellen Lebens und nicht schon zwangsläufig als Verfall und Verderben der populären Kultur verstanden werden²³, scheint es für kulturelle Ausdrucksformen unvermeidlich, sich im Hinblick auf ihre Lebendigkeit und ihren Fortbestand zu diesen Entwicklungen zu verhalten. Die Zahl von Fernseh- und Radiokanälen ist enorm gestiegen, der Konsum von Massenmedien nimmt einen immer grösseren Anteil im Tagesablauf ein und mit der Erfindung des Computers und des Internets haben sich die medialen Kommunikationsmöglichkeiten weiter vielfacht. Das sogenannte Web 2.0 mit den Social Media hat dabei auch die «einfachen» Leute mit der Option ausgestattet, eigene Beiträge in den Massenmedien des Internets zu publizieren. Quasi jedermann/jedefrau kann über das Internet mehr oder weniger publikumswirksam Veröffentlichungen verbreiten²⁴, wovon Menschen intensiv Gebrauch machen und Fotos, Videos, Musik, Texte und Ideen auf den diversen Internetplattformen kommunizieren und mit anderen teilen. Digitale Plattformen im Internet sind so zu einem Modus des Sammelns kultureller Ausdrucksformen und des kollektiven Produzierens eines Gedächtnisses geworden.²⁵ Ob durch die individuellen Praktiken von Medienamateuren oder die durch professionelle Gedächtnisinstitutionen und –organisationen, können wir aktuell intensive Aktivitäten der Remediation auch von kulturellem Wissen beobachten. Dabei lassen sich eine Vielzahl an verschiedenen Praktiken feststellen, wie etwa die Produktion von «indigeneous media», also etwa Webseiten oder auch dokumentarischen Filmen zu oder von indigenen Gruppen, die Nutzung von Social Media, wie Facebook oder Twitter für die PR von Kulturerbestätten, die Digitalisierung von Archiven oder Entwicklung von virtuellen Ausstellungen, Filme zur Vermittlung von Handarbeitstechniken auf Youtube

und vieles andere mehr. Generell lässt sich diese unüberschaubare Zahl an Medienaktivitäten aus einer medientheoretischen Perspektive in zwei Gruppen klassifizieren, a) die Digitalisate, also die im Nachhinein hergestellten digitalen Repräsentationen von analog entstandenen kulturellen Artikulationen und Formen und b) die «digital borns», also die schon digital entstanden Formen und Formate kultureller Artikulationen, von den Selfies beispielsweise bis hin zu den Beiträgen auf den verschiedenen sozialen Medien oder den Computerspielen. So wie Bolter und Grusin die Remediation von alten Medien angesichts medientechnologischer Neuerungen als unumgängliche Notwendigkeit skizzieren, scheint also auch die Neuverortung von traditionellen Formen kulturellen Wissens in einer neuen Landschaft neuer Formen und Repertoires kultureller Ausdrucksformen unvermeidlich zu sein, wenn diese im Zuge neuer medientechnologischer Entwicklungen Verbreitung finden.

Dies wird durch eine weitere Entwicklung befördert. Mit der Popularität digitaler Medien wächst stetig auch der Bedarf an Medieninhalten. Immer mehr Formate und Plattformen gilt es zu füllen und mit wechselnden Inhalten für die Nutzer interessant zu halten; die Massenmedien und die Spieleindustrie weltweit ist auf der Suche nach Stoffen und Inspirationen. Traditionelle Geschichten und Erzählungen, Mythen und Mythologien, Figuren und Milieus aus der Vergangenheit, lokale kulturelle Ausdrucksformen und anderes mehr werden so zum Gegenstand von Medienproduktionen oder auch inspirierenden Ausgangspunkten für die weitere Bearbeitung dieser Stoffe in Film und Fernsehen, auch Computerspielen, animierten Cartoons und andere internetbasierten Mediengenres. Die Remediation von kulturellen Traditionen mittels ästhetischer Praktiken der professionellen digitaler Medienagenturen und -produzenten ist bereits in vollem Gange und Teil von kommerziellen Strategien. Die neuen Verweisungszusammenhänge, in die kulturelle Traditionen dabei gestellt werden, erfreut die Trägergruppen nicht zwangsläufig, sind aber Ausdruck dafür, wie bestehende kulturelle Formen in die digitalen Logiken kultureller Produktion übersetzt werden und hier auf ein gänzlich verändertes Setting treffen: Copy-paste, Mashup, Teilen, Liken und Kommentieren sind Leitprinzipien digitaler Kommunikation und laufen den gängigen Vorstellungen von Urheberrecht und Situierung von kulturellen Traditionen zuwider. «Can culture be copyrighted» fragt Michael Brown bereits 1998 und problematisiert damit die Frage nach der Verwendbarkeit kultureller Ausdrucksformen²⁶ in sich immer stärker globalisierenden ästhetischen Praktiken, die nicht nur im Rahmen von medialen Artikulationen sondern auch für das Produktdesign eine immer grössere Rolle spielen. Häufig dienen kulturelle Traditionen dabei nur als geheimnisvolle und Phantasien anregende Kulisse, wie etwa der Ta Prohm Tempel in Kambodscha für den Film *Tomb Raider* oder die historisierenden Figuren, Gilden und Ehrsysteme, die im in den Jahren 2005 und 2006 weltweit meistverkauften Computerspiel *World of Warcraft* (WoW)²⁷ aufgegriffen und in einem Remix ganz unterschiedlicher kultureller Traditionen neu interpretiert werden.

Rakuchu Rakugai – die Remediation mittelalterlicher japanischer Malerei

Aufschlussreich für die hier verfolgte Fragestellung ist eine Studie von Tolina und Vesselin Loulanski 2011, die diese zu Rakuchu-Rakugai-Wandschirmen als prominentem Beispiel für die mittelalterliche japanische Malereikunst durchführten, als diese in jüngerer Zeit aufgrund verschiedener Prozesse der Heritagisierung wieder an Popularität gewonnen haben.²⁸ Diese japanische Tradition ist in der Schnittstelle von handwerklicher Kunstfertigkeit und materieller Objekthafteit, kulturanalytisch relativ gut zu fassen und somit ein Ausgangspunkt für die weiteren Betrachtungen.

Die traditionelle Malerei der Rakuchu-Rakugai-Wandschirme, die über viele Jahrhunderte ein wichtiges Element im japanischen Alltag spielte, hat neue Prominenz im Stadtbild und im Alltag von Kyoto gewonnen. Loulanski und Loulanski konstatieren eine zunehmende Verwendung in Fernsehwerbung, Wandmalereien der Kyotoer U-Bahn, als Vorlage und Inspirationsquelle für Stickereien, dekorative Handarbeiten und auch für kulturbezogene Medienformate.²⁹ Neben diesen verschiedenen modernen Verwendungen der Rakuchu-Rakugai-Motive auf Artefakten und in Medien, verweisen die Autor_innen auf ein Spektrum an Aktivitäten, die durch das Kyoto Museum organisiert wurden, wie etwa spezielle Ausstellungen, Vorträge und Seminare,

«equally aimed at preserving and enhancing a better awareness of the local cultural heritage, and stirring up community identity and pride. The paintings can be explored in detail using touch-panels with additional written information, and further, through animated images projected on big movie screens allowing a close, human-eye view. For preservation purposes the visitors usually see a replica of the screen, while the original is displayed twice a year, in spring and autumn, when thematic exhibitions, public lectures and workshops take place».³⁰

Die mittelalterliche Tradition in all ihren Facetten und Wissensformen über diese vergangene Form des Malens ist in die Obhut und die Aufsicht des Museum übergegangen, welches das Wissen verwaltet und den Umgang mit diesem überwacht. Über die oben bereits genannten Verwendungsweisen der Motive hinaus kommen weitere ökonomische Nutzungsformen hinzu, wenn das Museum den Ausstellungsraum für Foto-Shootings zur Verfügung stellt, Merchandizing-Produkte anbietet oder Beratungsangebote verkauft. Die visuelle Repräsentation von Rakuchu Rakugai in öffentlichen Räumen, die damit erreicht wird, hat nach Einschätzung der Forscher_innen unterschiedliche Funktionen. Zum einen fungieren sie als «place maker» also als Marker für den spezifischen sozialräumlichen Kontext Kyoto. Zum zweiten etablieren sie ein Identitätssymbol und Bezugspunkt für Identifikationen, indem sie alte Bilder von Kyoto in Erinnerung rufen und auf die lange Historie der Stadt verweisen. Sie zeigen die Historizität des Ortes mit seinen spezifischen Traditionen und erzeugen Aufmerksamkeit für bestimmte Strassen und Plätze der Stadt. Darüber entsteht ein gewisses Bewusstsein vom Ort und seiner Geschichte, Bezugspunkte für die

Identitätsbildung, die Gemeinschaftsbildung und auch die Inhaberschaft dieser traditionellen Formen.

«The roles of heritage, seen before in the narrow meaning of symbols of national unity and pride, have expanded to much broader phenomena, contributing to political ideals, economic prosperity, social cohesion and cultural diversity. (...) Cultural heritage is further recognized as an important indicator of the quality of life and sustainable development».³¹

Aus diesen Ausführungen zum Rakuchu-Rakugai-Wandschirm als Traditionselement im Kyotoer Stadtraum und als Identifikationspunkt der lokalen Identitätsarbeit lässt sich einiges zur Remediation von kulturellen Traditionen lernen, welche in dem Beitrag von Loulanski und Loulanski zwar nicht explizit reflektiert aber doch implizit behandelt wird. Die Ausführungen zeigen, dass die längst vergangene mittelalterliche Malkunst trotz ihres altertümlichen Charakters eine Funktion für die Menschen in Kyoto hat und in einem Spektrum unterschiedlicher zeitgenössischer Nutzungsweisen nach wie vor präsent im kulturellen Repertoire dieser Gruppe ist. Dazu tragen die verschiedene ökonomische Verwertungen durch das Museum, die Konservierung dieser eher hochkulturellen Wissensformen, die Verwendung der Muster als dekorative Elemente und zur Markierung von öffentlichen Räumen bei. Differenziert man diese Darstellungen von Loulanski und Loulanski nach der Barth'schen Lesart hinsichtlich a) den Wissensbeständen, b) den Medien der Repräsentation der Verbreitung und c) der sozialen Organisation des kulturellen Wissens so ergibt sich ein interessantes Bild im Hinblick auf die Umstände und die Tatsache der Lebendigkeit dieser Tradition.

Das Wissen dieser kulturellen Tradition ist weitestgehend konserviert. Es gibt niemanden mehr, der es weiterentwickelt und vermittelt, auch Wandschirme in der traditionellen Art und Weise verfertigt und diese entsprechend ihre Abnehmer und Nutzer finden. Das Museum ist zum Kurator des abgeschlossenen Wissensbestands geworden, bevorratet und verwaltet das Wissen *über* diese kulturelle Ausdrucksform. Das Wissen *wie* die Wandschirme in traditioneller Weise tatsächlich angefertigt werden, ist als konkrete Fertigkeit und in die Tat umzusetzenden Fertigkeit nicht mehr unmittelbar vorhanden. Die Motive werden in der Regel im Druckverfahren aufgebracht und nur in seltenen Fällen noch in Handarbeit umgesetzt. Der Wissensbereich ist im Museum dokumentiert und damit in gewisser Weise auch verfügbar für Rekonstruktionen sowie alle Formen der Revitalisierung. Dadurch, dass die Malereien nicht mehr kunsthandwerkliche Praxis sind oder als Fertigkeit von einer an die nächste Generation weitergegeben wird, sind keine Weiterentwicklungen dieses kulturellen Wissens sondern vor allem Weiterverwertungen in veränderten sozialen und kulturellen Kontexten zu erwarten. Die Meisterschaft des Kunsthandwerks liegt nicht mehr in der Hand der Maler sondern ist an das Museum übergegangen, welches die Meisterhaftigkeit nun entsprechend in Szene zu setzen versucht. Professionelles Museumspersonal hat die Führung in der sozialen Organisation der Rakuchu-Rakugai-Wissensbestände übernommen; es organisiert und überwacht die Verwendung dieser traditionellen

Ausdrucksformen. Es gibt zudem Experten für die Übersetzung dieser Wissensform in die gegenwärtige Welt, wo sie dieses in Prozessen der Heritagisierung wiederum auch verankern und als relevantes Element der kulturellen Produktivität installieren konnten. Die Übersetzungen dieser historischen Tradition in moderne Formate medialer Repräsentation wie Wandmalereien in U-Bahnen, Bildschirm-schoner von Computermonitoren, Fernsehwerbungen oder Merchandizing-Produkten für das Museum hält diese vergangene Kunst der Malerei zumindest im kulturellen und kommunikativen Gedächtnis präsent, auch wenn die praktischen Fertigkeiten nicht mehr vorhanden sind oder auch detaillierteres Wissen über diese kulturelle Ausdrucksform bei der Mehrheit der Bevölkerung nicht vorhanden ist, sondern nur ein eher diffuses Hintergrundrauschen, dass dies als Teil der eigenen kulturellen Geschichte in irgendeiner Form ein Rolle spielt und damit doch zum Identifikationspunkt werden kann. Trotz oder vielleicht gerade auch aufgrund des Fehlens von detailliertem Hintergrundwissen über diese kulturelle Tradition, können die traditionellen Motive der Rakuchu-Rakugai-Wandschirme für eine grosse Zahl an Menschen zu einem symbolischen Bezugspunkt werden und zur Identitätsstiftung in Kyoto beitragen. Die Musealisierung der kulturellen Tradition ist hierfür eine wichtige Voraussetzung und ein Zwischenschritt, der wiederum durch die professionelle Heritagearbeit der Institution in einen aktiveren Umgang in gegenwärtigen Zeiten gewendet werden kann. Für diesen neuerlichen aktiven Umgang ist eine Remediation im Sinne einer Übersetzung der kulturellen Formen notwendig, weil erst diese neue Aufmerksamkeiten und Rekontextualisierungen der Traditionen ermöglicht. Wenn auch nicht als konkrete handwerkliche Technik, so bleiben die Rakuchu-Rakugai-Wandschirmmalereien doch als abstraktes Wissen um eine wie auch immer geartete traditionelle Verbundenheit mit diesen Formen im kommunikativen Gedächtnis der Bevölkerung in Kyoto präsent und können so auch wieder «material of action» werden³². Die Remediationen der Rakuchu Rakugai Wandschirme stehen zwar nicht im Zentrum kultureller Produktivität in Kyoto und Japan, sind aber doch ein Element, das in einem grossen Portfolio weiterer kultureller Ausdrucksformen aufgegriffen werden kann.

Taiwanesisches Puppen- und Computerspiel

Ein weiteres Beispiel zur Remediation von kulturellen Traditionen, das ebenfalls und vielleicht auch nicht zufällig aus dem asiatischen Raum stammt, zeigt wie auch vergleichsweise alte Wissensformen in Zeiten moderner Massenmedien und der Computertechnologie eine aktivere Rolle in der kulturellen Reproduktion einer Gruppe haben können. Der Kulturanthropologe Teri Silvio berichtet, dass die taiwanesischen Computerspiel-Industrie in ihrer Serie *shuwei wuxia budaixi* auf eine traditionelle Erzählungen von *wuxia*, einem fahrenden Ritter, zurückgreift und diese Erzählungen mit Elementen aus Fantasy und Science Fiction anreichert. Die Narrationen der Serie, werden dabei in der Tradition der

budaixi einem Handpuppentheater entwickelt, welche eine populäre Form der Unterhaltung im Rahmen taiwanesischer Tempelfeierlichkeiten im 19. Jahrhundert war.

«The serial's production process blends a wide variety of media, combining the traditional southern Chinese craft of *budaixi* ... , or hand puppet theater, with the frenetic editing of Hong Kong action cinema and computer-generated animation».³³

Silvio zeichnet ein detailliertes Bild dieser Remediation der traditionellen taiwanesischen Erzählungen, Figuren des Puppentheaters und lokaler Ästhetiken in der digitalen Spieleserie *shuwei wuxia budaixi* nach. Er rekonstruiert auch in kulturhistorischer Perspektive die verschiedenen Remediationen des *budaixi* Puppenspiels von seinen Anfängen in der chinesischen Fujian Province während der Ming Dynastie, der Transferierung nach Taiwan im Zuge von Migrationsprozessen im 19. Jahrhundert, den Aufführungen während der japanischen Besetzung von Taiwan bis zur Adaption im Fernsehen und schliesslich in Computerspielen.

«There is a long tradition of reading *wuxia* narratives as national allegories, in which authors project their utopian or dystopian visions of the contemporary state of China (or Taiwan or Hong Kong) onto *wulin* (lit., 'martial forest'), the marginal world in which swordsmen and their enemies wander».³⁴

Das Beispiel, das hier nicht weiter ausgeführt werden kann, ist insofern bemerkenswert, als die traditionelle Kunst des Puppenspiels auch hierbei weiter gepflegt wird. Digitale Animationen sind als Ergänzung und Anreicherung des traditionellen Puppenspiels angelegt, um im Sinne der Remediation die Unmittelbarkeit des Erlebens zu erhöhen und die Bedeutung des *budaixi* zu unterstreichen. Puppenspieler mit ihrem spezifischen Wissen und ihre spezifischen Ausdrucksfähigkeiten sind dabei wichtige Akteure im Produktionsprozess für das Computerspiel.³⁵ Das taiwanesisches Computerspiel ist insofern eine zeitgenössische Übersetzung der Puppenspiel- und der Erzählkunst, welche bereits eine lange Geschichte der Wanderung und Remediation durch unterschiedliche Epochen, geographische Räume und kulturelle Kontexte durchlaufen hat. Diese Remediationen von chinesischen literarischen Werken in ein populäres Erzählgenre in Verbindung mit dem Puppenspiel, die Verbreitung und Wanderung dieser populären Formen von China nach Taiwan und schliesslich auch die Übersetzung in neue Medienformate haben zur Lebendigkeit und zum Erhalt des kulturellen Wissens beigetragen, welches im kulturellen Repertoire weiter eine Funktion hat und durch die Übersetzung in das Computerspiel gepflegt wird.³⁶ Das kulturelle Wissen wird in diesem Beispiel nicht durch eine Gedächtnisinstitution verwaltet und für kulturelle Produktionen verfügbar gehalten. Es wird durch die Computerspielindustrie für ökonomische Zwecke verwertet, aber erst dadurch entsteht die Basis, dass dieses kulturelle Wissen weiterhin aktiv von einer Reihe an Personen gewusst, angewendet, dabei an zeitgenössische Ausdrucksformen adaptiert und auch an zukünftige Generationen weitervermittelt werden.

Die Beispiele verweisen auf das, was im Folgenden näher zu betrachten ist, nämlich dass die Funktion, die Darstellungsweise und die Bedeutung der kulturellen Traditionen in Mediendarstellungen und -formaten ein grosses Variationsspektrum aufweisen. Umgekehrt können für die Traditionen selbst diese Mediendarstellungen ganz unterschiedliche Effekte für die Lebendigkeit und die alltägliche kulturelle Praxis haben. Die Bandbreite dieser Effekte auf die Traditionen dürfte ähnlich gross wie die Varietät der medialen Darstellungsweisen und Remediationen in digitalen ästhetischen Produktionen sein. Jenseits einer verallgemeinernden Diagnose dieser Varietäten und der Neukonfiguration kultureller Tradition in digitalen Mediumumgebungen erwächst daraus die Frage, inwieweit sich diese Medialisierungen mit ihren sehr unterschiedlichen Qualitäten in der Darstellungsweise kultureller Traditionen systematisieren und im Hinblick auf ihren Beitrag und ihre Funktion für den Erhalt und das lebendige Wissen über kulturelle Traditionen einschätzen lassen. Eine solche Systematisierung müsste geeignet sein, die Remediationen von kulturellen Ausdrucksformen im Hinblick auf ihren Beitrag zur Erhaltung und damit der lebendigen Praxis dieser Tradition sowie ihrer sozialen Produktivität für die Trägergruppe einzuschätzen. Ein zentrales Moment einer solchen Systematik ist dabei die angemessene Konzeptualisierung von Aspekten der Performativität, der Veränderlichkeit und dem Variantenreichtum als Ausdruck der Lebendigkeit von materiellen und immateriellen Traditionen.³⁷

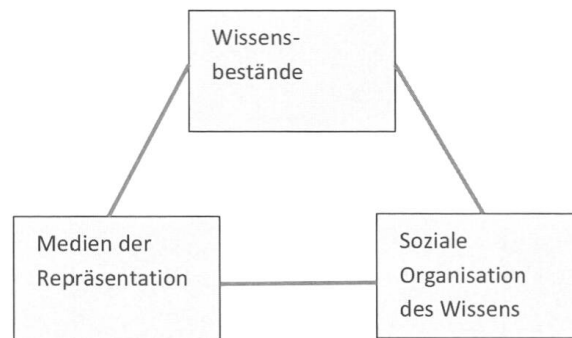
Das heuristische Konzept

Die Konturen eines heuristischen Konzeptes, auf dessen Basis Einschätzungen zu der Lebendigkeit von kulturellen Traditionen getroffen werden können, zeichnen sich in den Beschreibungen dieser beiden Beispiele bereits ab. Es stellt in Zeiten zunehmender Medialisierung darüber hinaus einen konzeptuellen Rahmen zur Verfügung, um einzuschätzen, inwieweit Traditionen zeitgenössische Darstellungsweisen und Ästhetiken kultureller Vermittlung aufgegriffen haben und wie sie in kommunikativen und kulturellen Gedächtnissen anschlussfähig für zukünftiges Handeln sind. Hierfür setzt es bei einem wissensanthropologischen Verständnis von Traditionen an, welches verschiedene Dimensionen kulturellen Wissens herausarbeitet und analysierbar macht. Die konzeptuellen Überlegungen nehmen ihren Ausgangspunkt bei den wissensanthropologischen Überlegungen von Frederik Barth (2002) zur Disaggregation von Kultur als Wissen und den verschiedenen Dimensionen kulturellen Wissens sowie dessen medientheoretische Erweiterung mit dem Remediationsansatz von Bolter und Grusin (2000). Dabei finden auch wissens-theoretische Überlegungen zum Lebenszyklus lebendigen Wissens von dessen Genese, Repräsentationen und Distribution bis hin zu seiner Nutzung und Reproduktion Berücksichtigung.

Repräsentationsformen des Wissens und seine Inhalte, so zeigen die Ausführungen von Barth, hängen zusammen und lassen sich nicht unabhängig voneinan-

der betrachten. Kulturelles Wissen hat drei Dimensionen, die stets zusammenspielen und die in der Kulturanalyse von Traditionen im Zusammenwirken dieser Dimensionen etrachtet werden müssen.

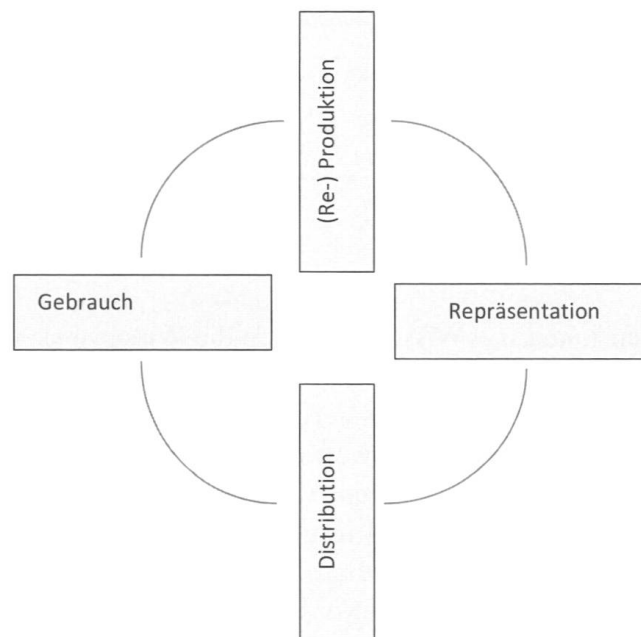
Drei Dimensionen kulturellen Wissens



Die drei Dimensionen von Wissen umfassen die Wissensbestände, die Medien der Repräsentation und die soziale Organisation des Wissens. Die Kulturanalyse, die immer auch an den Qualitäten der Vermittlung interessiert ist, setzt bei diesen drei Dimensionen an, um den Stellenwert und die Reproduktion der Tradition in einer Gruppe nachvollziehen zu können. Mit jedem Medienwandel, der nach Bolter und Grusin die Medienlandschaft insgesamt reorganisiert, werden so Fragen danach akut, wie kulturelles Wissen diese Veränderungen aufgreift und wie sich die neuen medialen Möglichkeiten auf das kulturelle Wissen auswirken, welches nun auf veränderte Optionen für seine Repräsentation trifft und zugleich auch eine veränderte Gesamtsituation vorfindet. Die Veränderungen in den Repräsentationsformen können so auch Veränderung der Wissensgebiete selbst nach sich ziehen. Wenn die taiwanesisische Computerspielindustrie dazu übergeht, das Puppenspiel digital zu simulieren statt es wie bisher von Puppenspielern aufführen zu lassen, fallen die performativen, körperbezogenen Formen des Wissens weg, die schöpferische Kreativität der Puppenspieler spielt in der Weiterentwicklung des kulturellen Wissens keine aktive Rolle mehr, so dass die komplexen Fähigkeiten die Puppen zu spielen und damit die performativen Anteile des Wissensbestandes nach und nach verloren gehen. Die soziale Organisation des Wissens und seines Fortbestandes, auch das wird an dem Beispiel deutlich, liegt nur noch bedingt in den Händen der Puppenspieler sondern ist zu den Managern der Game Industry gewandert, die für die ökonomische Basis des Fortbestandes der Fertigkeiten und auch die Distribution dieses Wissens in der Bevölkerung sorgen. Dabei wäre weiterhin die empirische Frage zu stellen, inwieweit sie auch die Vermittlung des Wissen der Puppenspieler im Blick haben und entsprechend die Vermittlung an nachfolgende Generationen organisiert wird, was im Beitrag von Silvio nicht thematisiert wird. Der Fortbestand von kulturellen Traditionen hängt wesentlich davon ab,

inwieweit der Wissenskreislauf aktiv gehalten werden kann und in welcher Weise die Vermittlung an die folgenden Generationen gelingt, die jeweils in ihrer Weise das Wissen gebrauchen. Kulturelle Traditionen, in denen kein neues Wissen mehr produziert wird und Wissensbestände im Zuge der kulturellen Reproduktion nicht an gegenwärtige gesellschaftliche Verhältnisse angepasst werden, sind weniger vital als solche mit aktiver Wissensproduktion.

Wissenszyklus



Die Fragen, welche medialen Formen hierfür zur Verfügung stehen und aufgegriffen werden, sind dabei von zentraler Bedeutung. Die verschiedenen verfügbaren Repräsentationsformen des Wissens sind ein Indikator dafür, in welcher Weise und welchem Umfang kulturelles Wissen im kommunikativen Gedächtnis einer Gruppe verfügbar ist. Dort, wo viele verschiedene Repräsentationsformen aufgegriffen werden und damit Wissen auf ganz unterschiedlichen Wahrnehmungsebenen vermittelt werden, ist die Wahrscheinlichkeit unterschiedliche soziale Gruppen zu erreichen besser, als wenn nur sehr wenige oder sehr spezifische Vermittlungsformen zur Verfügung stehen. Für das Ausmass, in dem eine kulturelle Wissensform Verbreitung finden kann, spielen auch die Reichweite und Zugänglichkeit der verschiedenen Repräsentationsformen eines kulturellen Wissens eine Rolle. Sind die Repräsentationen eines kulturellen Wissens nur über Gedächtnisorganisationen verfügbar, wie die Rakuchu-Rakugai-Wandschirme, so ist eine Distribution in breite Bevölkerungskreise hinein an die Aktivitäten des Museums gebunden, so dass andere Gruppen dies erst durch die Vermittlung durch das Museum aufgreifen und verwenden können. Das Museum als Medium³⁸ hat aufgrund seiner

Situierung in der Gesellschaft dabei völlig andere Reichweiten und Adressaten als die Computerspielindustrie über das Internet. Die japanische Malkunst historischer Wandschirme und die taiwanesishe Videospieldserie *shuwei wuxia budaxi* treten insofern mit ganz anderen Vorzeichen an, um im kommunikativen Gedächtnis aktuell zu bleiben. Inwieweit jedoch die verschiedenen Potenziale des Museums oder des Internets dann letztlich auch in der Distribution realisiert werden und sich in grosser oder geringer Popularität des kulturellen Wissens niederschlagen, ist dann wiederum eine nächste Frage in der kulturanalytischen Betrachtung. Aufschluss kann man jeweils durch eine detailliertere Analyse des Wissenszyklus gewinnen, indem man diesen in seinen einzelnen Phasen im Hinblick auf die von Barth benannten drei Dimensionen des Wissens analysiert und in der oben dargelegten Weise die Dynamiken der Medienentwicklungen berücksichtigt. In der Summe vieler solcher Analysen auf der Basis dieses heuristischen Rahmens liesse sich dann in Zukunft eine Typologie des grossen Spektrums an Varianten und Spielarten der Lebendigkeit kultureller Traditionen im Sinne ihrer aktiven Verwendung im kommunikativen Gedächtnis entwickeln.

Resümierend zur Remediation kultureller Traditionen

Der Ausgangspunkt dieses Beitrags waren zum einen intensivierte Aufmerksamkeit gegenüber kulturellen Traditionen und deren Prädikatisierung durch die UNESCO und zum anderen die zunehmende Durchdringung des Alltagslebens mit Medien. Es stellt sich in dieser Situation die Frage nach den Relationen kultureller Traditionen und Medien. Dieser wurde ausgehend von den wissensanthropologischen Überlegungen des skandinavischen Sozialanthropologen Fredrik Barth nachgegangen, in der er Traditionen als kulturelles Wissen disaggregiert und damit kulturanalytisch aufschlüsselt. Medien sind zentral für die zweite der drei Dimensionen des Wissens, die Barth als substanziell für jedwede kulturelle Tradition ansieht: a) die Wissensbestände, b) die (mediale) Repräsentationen des Wissens und c) seine soziale Organisation. Allerdings zeigte sich, dass in den Überlegungen von Barth der Medienwandel als Treiber von sozialem Wandel nicht berücksichtigt wurde und theoretisch in die wissensanthropologische Perspektive integriert werden muss. Die kulturhistorischen Betrachtungen der amerikanischen Medienwissenschaftler Jay Bolter und Richard Grusin haben mit ihrem Konzept der Remediation eine Brücke zwischen Medienwandel und kulturellen Traditionen geschlagen. Sie sind an die Barth'schen Überlegungen zur Funktion von Medien für die Repräsentation kultureller Traditionen insofern angeschlossen als sie, wie Barth, die Veränderungen in der Vermittlungsqualität ins Zentrum ihrer Überlegungen stellen. Aufgrund dieser kulturhistorischen Analysen zeigt sich, dass neue Medientechnologien immer auch eine Herausforderung für die kulturelle Praxis und die Lebendigkeit der Traditionen darstellen. Wenn mit den neuen Medientechnologien, wie aktuell der Digitalisierung, neue Ausdrucks- und

Kommunikationsformen entstehen, «veralten» mit den Medien auch die bestehenden Repräsentationsformen von Traditionen. Damit sind sie nicht schon aus dem kommunikativen Gedächtnis verschwunden, aber können mit den alten Medien aufgrund des Verlusts an Aufmerksamkeit im kommunikativen Gedächtnisses zunächst etwas ins Hintertreffen geraten.

Zwei Beispiele aus Japan und Taiwan liefern die illustrative Vorlage dafür, wie diese theoretischen Überlegungen in ein heuristisches Modell überführt werden können. Dieses schlüsselt für die empirische Analyse auf, wie die Lebendigkeit und die Bedeutung von kulturellen Traditionen für eine Gruppe erforscht und eingeschätzt werden kann. Die aktuell stattfindende Digitalisierung konstituiert eine Situation, in der reichhaltig Felder und Fragestellungen für solche Kulturanalysen entdeckt werden können. Diese beiden Beispiele machen darüber hinaus anschaulich, wie eng mediale Repräsentationen und kulturelles Wissen miteinander verschränkt sind und wie lohnend es ist, diese kulturanalytisch aufzugreifen.

Ein Thema, das in diesem Zusammenhang noch nicht detailliert angesprochen ist, sind die sogenannten «digital borns», also die digitalen Ausdrucksformen in Kunst und Kultur, die mehr und mehr zum Normalfall der Kommunikation und damit zum Teil der Alltagskultur zwischen sozialen Netzwerken, Computerspielen und digitaler Kunst werden. In der nahen Zukunft werden diese selbst wiederum Traditionen begründen und es werden Fragen danach aufgeworfen werden, ob und was hier als Kulturerbe gelten kann. Es wird bereits diskutiert, wie diese leicht vergänglichen Softwareversionen für die Nachwelt aufzubewahren sind.³⁹

Anmerkungen

- ¹ Vgl. Kaschuba, Wolfgang: Iconic Remembering and Religious Icons. Fundamentalist Strategies in European Memory Politics? In: Małgorzata Pakier und Bo Stråth (Hg.): *A European Culture of Remembrance*. Florence: European University Institute 2007, 64–76; Arvidsson, Adam: *Brands. Meaning and Value in Media Culture*. London, New York: Routledge 2006; Bendix, Regina: *Culture and Property. An Introduction* (with Valdimar Hafstein). In: *Ethnologia Europaea* 39/2 2009, 5–10; Tauschek, Markus: *Wertschöpfung aus Tradition. Der Karneval von Binche und die Konstituierung kulturellen Erbes*. Berlin: Lit 2010 (Studien zur Kulturanthropologie, Europäischen Ethnologie, Bd. 3).
- ² Vgl. Welsch, Wolfgang: Auf dem Weg zu transkulturellen Gesellschaften. In: Lars Allolio-Näcke, Britta Kalscheuer und Arne Manzeschke (Hg.): *Differenzen anders denken. Bausteine zu einer Kulturtheorie der Transdifferenz*. Frankfurt a. M.: Campus Verlag 2005, 314–341.
- ³ Vgl. Appadurai, Arjun: *Global Ethnoscapes. Notes and Queries for a Transnational Anthropology*. In: Richard Gabriel Fox (Hg.): *Recapturing Anthropology. Working in the Present*. Santa Fe, N.M.: School of American Research Press 1991; Distributed by the University of Washington Press (School of American research advanced seminar series), 191–210; Hannerz, Ulf: *Cultural Complexity. Studies in the Social Organization of Meaning*. New York: Columbia University Press 1992; Rabinow, Paul: *Anthropos Today. Reflections on Modern Equipment*. Princeton, N.J.: Princeton University Press 2003 (Information series); Ong, Aihwa und Stephen J. Collier: *Global Assemblages. Technology, Politics, and Ethics as Anthropological Problems*. Malden, MA: Blackwell Pub 2005.
- ⁴ Vgl. Marcus, George E.: *Ethnography in/of the World System. The Emergence of Multi-Sited Ethnography*. In: *Annual Review of Anthropology* 24 (1995), 95–117.

- ⁵ Vgl. Welz, Gisela: Siting Ethnography. Some Observations on a Cypriot Highland Village. In: Ina-Maria Greverus, Sharon Macdonald und Regina Römhild (u.a.) (Hg.): *Shifting Grounds. Experiments in Doing Ethnography*. Münster: Lit 2002 (Anthropological Journal on European Cultures, v. 11), 137–158.
- ⁶ Hannerz 1992.
- ⁷ Barth, Fredrik: Anthropology of Knowledge. In: *Current Anthropology* 43/1 (2002), 1–11, hier 1.
- ⁸ Vgl. ders., 9.
- ⁹ Ders., 3.
- ¹⁰ Ders., 3.
- ¹¹ Vgl. Gorman, Lyn und David McLean: *Media and Society into the 21st Century. A Historical Introduction*. 2nd ed. Chichester, UK, Malden, MA: Wiley-Blackwell 2009; Veronesi, Francesca und Petra Gemeinboeck: Mapping Footprints. Mobile Technologies and Inscriptive Practices to Renegotiate Cultural Knowledge, History and Memory. In: *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 15/3 (2009), 359–369.
- ¹² Vgl. Williams, Raymond: The Technology and the Society. In: Seth Giddings und Martin Lister (Hg.): *The New Media and Technocultures Reader*. Abingdon, Oxon, New York: Routledge 2011, 92–105.
- ¹³ Vgl. Bolter, David J. und Richard A. Grusin: *Remediation. Understanding New Media*. 1st MIT press pbk. ed. Cambridge, Mass: MIT Press 2000.
- ¹⁴ Ders., 15.
- ¹⁵ Vgl. Adorno, Theodor W. und Max Horkheimer: *Dialectic of Enlightenment*. London, New York: Continuum 1969 (1947).
- ¹⁶ Vgl. Fassler, Manfred: *Erdachte Welten. Die mediale Evolution globaler Kulturen*. Wien, New York: Springer 2005 (Edition Transfer); Fassler, Manfred und Wulf R. Halbach: *Geschichte der Medien*. München: Wilhelm Fink 1998 (Uni-Taschenbücher, 1984).
- ¹⁷ Vgl. Fassler 2005; Bolter und Grusin 2000.
- ¹⁸ Die hier zitierten medientheoretischen Überlegungen stehen stellvertretend für andere Perspektiven im sozial- und geisteswissenschaftlichen Diskurs zum Stellenwert für die Kulturentwicklung und Traditionspflege etwa denen zum kulturellen und zum kommunikativen Gedächtnis von Assmann, Aleida und Jan Assmann: *Das Gestern im Heute. Medien und soziales Gedächtnis*. In: Klaus Merten, Siegfried J. Schmidt und Siegfried Weischenberg (Hg.): *Die Wirklichkeit der Medien. Eine Einführung in die Kommunikationswissenschaft*. Opladen: Westdeutscher 1994, 114–140.
- ¹⁹ Die Bedeutung der Medien ist dabei wesentlich weitergehend als die in der kulturwissenschaftlichen Forschung bereits thematisierte Veränderung raumzeitlicher Arrangements. Kaschuba, Wolfgang: *Die Überwindung der Distanz. Zeit und Raum in der europäischen Moderne*. Orig.-Ausg. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch-Verl. 2004 (Fischer, 60145 : Europäische Geschichte).
- ²⁰ Vgl. Korff, Gottfried (Hg.): *Wilde Masken. Ein anderer Blick auf die Fasnacht*. Ludwig-Uhland-Institut für empirische Kulturwissenschaft d. Univ. Tübingen. Tübingen: Tübinger Vereinigung für Volkskunde 1989 (Begleitband zu einer Ausstellung im Haspelturm des Tübinger Schlosses 26. Januar–5. März 1989).
- ²¹ Am ehesten finden sie noch dort Berücksichtigung, wo wir sie als Wissenschaftler selbst erleben, etwa wenn sie sich im akademischen Betrieb niederschlagen und hier auch zum Gegenstand von Reflexionen werden, siehe Löfgren, Orvar: *The Danger of Knowing What You Are Looking For. On Routinizing Research*. In: *Ethnologia Scandinavica. A Journal for Nordic Ethnology* 20 (1990), 3–5.
- ²² Vgl. Dietzsch, Ina, Wolfgang Kaschuba und Leonore Scholze-Irrlitz (Hg.): *Horizonte ethnografischen Wissens. Eine Bestandsaufnahme*. Köln: Böhlau 2009 (Alltag & Kultur, Bd. 12).
- ²³ Vgl. Maase, Kaspar: *Grenzenloses Vergnügen. Der Aufstieg der Massenkultur 1850-1970*. Originalausg. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch 1997 (Europäische Geschichte).
- ²⁴ Vgl. Ardevol, Elisenda, Antoni Roig und Gemma San Cornelio (u.a.): *Playful Media Practices. Theorising 'New Media' Cultural Production*. In: Birgit Bräuchler und John Postill (Hg.): *Theorising Media and Practice*. New York: Berghahn Books 2010 (Anthropology of Media, v. 4), 259–280. Allerdings sind es vergleichsweise wenige Amateurproduktionen, welche dann tatsächlich auch ein Massenpublikum erreichen.
- ²⁵ Vgl. van House, Nancy und Elizabeth F. Churchill.: *Technologies of Memory. Key Issues and Critical Perspectives*. In: *Memory Studies* 1/3 (2008), 295–310; van Dijk, José: Flickr and the

- Culture of Connectivity: Sharing Views, Experiences, Memories. In: *Memory Studies* 4/4 (2011), 401–415; Pietrobruno, Sheenagh: Cultural Research and Intangible Heritage. In: *Culture Unbound* 1 (2009), 227–247.
- ²⁶ Vgl. Brown, Michael F.: Can Culture Be Copyrighted? In: *Current Anthropology* 39/2 (1998), 193–222, siehe ausserdem Beck, Stefan: Probleme der Privatisierung von Wissen. In: Gertraud Koch (Hg.): Internationalisierung von Wissen. Multidisziplinäre Beiträge zu neuen Praxen des Wissenstransfers. St. Ingbert: Röhrig Universitätsverlag 2006, 91–125 und Bendix 2009 (Anm. 1).
- ²⁷ Das hatte in 2008 weltweit 10 Millionen Abonnenten, die hauptsächlich in Asien, den Vereinigten Staaten von Amerika und Europa lokalisiert waren. Davon waren etwa 2 Millionen in Europa, 2,5 Millionen in Nord Amerika und 5,5 Millionen in Asien ansässig.
- ²⁸ Vgl. Loulanski, Tolina und Vesselin Loulanski: Outgrowing the Museum. The Heritage of Rakuchū Rakugai and its Modern Purposes. In: *International Journal of Cultural Studies* 14/6 (2011), 607–630.
- ²⁹ Sie verweisen in dem Zusammenhang auch auf die Einschätzungen des japanische Künstler Isao Takahata, der Analogien der japanischen Mangas zu diesen mittelalterlicheren Formen der Malerei aufzeigt (Loulanski und Loulanski 2011, 624).
- ³⁰ Loulanski und Loulanski 2011, 616.
- ³¹ Ders., 613.
- ³² Swidler, Ann: Culture in Action. Symbols and Strategies. In: *American Sociological Review* 51/2 (1986), 273–286.
- ³³ Silvio, Teri: Remediation and Local Globalizations. How Taiwan's «Digital Video Knights-Er-rant Puppetry» Writes the History of the New Media in Chinese. In: *Cultural Anthropology* 22/2 (2007), 285–313, hier 285.
- ³⁴ Ders., 293f.
- ³⁵ Vgl. ders., 295.
- ³⁶ Vgl. ders., 299.
- ³⁷ Vergleiche beispielsweise die Überlegungen zum Erhalt buddhistischer Spiritualität von Karlström, Anna: Spiritual Materiality. Heritage Preservation in a Buddhist World. In: *Journal of Social Archaeology* 5/3 (2005), 338–355.
- ³⁸ Wohlfromm, Anja: Museum als Medium, neue Medien in Museen. Überlegungen zu Strategien kultureller Repräsentation und ihre Beeinflussung durch digitale Medien. Köln: Halem 2002 (Forum neue Medien).
- ³⁹ Vgl. Swalwell, Melanie: Towards the Preservation of Local Computer Game Software. Challenges, Strategies, Reflections. In: *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 15/3 (2009), 263–279; Barwick, Joanna, James Dearnley und Adrienne Muir: Playing Games with Cultural Heritage. A Comparative Case Study Analysis of the Current Status of Digital Game Preservation. In: *Games and Culture* 6/4 (2011), 373–390.