

Mediadrive

nach der IKT-Durchdringung der Tokioter Szene

Welche Auswirkungen hat die weit fortgeschrittene Durchdringung des japanischen Marktes mit Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) auf die Situation in Tokio? Welchen Beitrag zur neuen Medienkultur leistet die Kunst in einem Land, das dafür bekannt ist, der Welt dank modernster Technologien immer neue IKT-Produkte zu beschern? In Gesprächen mit innovativen Künstlern, Museumsdirektoren, Produzenten und einflussreichen Persönlichkeiten konnte ich einige Antworten auf diese Fragen herausfiltern.

Mediadrive – Neue künstlerische Formen durch IKT

Butoh, Dance, VJ, Techno, Mediadrive – Tetsu TAVATA (cell/66b)

Ein ruhiger Tag in Minami-aoyama, einem Brennpunkt der Jugendkultur Tokios. Einige Wenige trainieren im Co:exist, einem in ein Kulturzentrum umgewandelten ehemaligen Konsulatsgebäude. Sie gehören zu *cell/66b* (www.vision.co.jp/66b/), einer von Butoh, modernem Tanz und Martial Arts beeinflussten Gruppe darstellender und Videokünstler. Sie entwerfen ihre Kostüme per 3D-Computergrafiken und setzen Techno-Musik und von einem VJ (Visual Jockey) in Echtzeit generierte Videoeffekte ein: Alle Möglichkeiten des IKT-Zeitalters werden für die darstellende Kunst genutzt. Tetsu, Produzent, Bühnen- und Kostümbildner und VJ von *cell/66b*, nennt diese Darstellungsform „Mediadrive“. Die Verschmelzung von Schauspiel, Klang und Computeranimation wird zum Live-„Drive“, der sowohl bei den Darstellern als auch beim Publikum Emotionen weckt. Tetsu ist außerdem eine führende Figur in der VJ-Bewegung, einer boomenden Videokunstform in Tokio.



Tetsu TAVATA: "An interface of C.V.A."



Tetsu TAVATA: "An interface of C.V.A."

Tetsu setzt Computeranimationen bei größeren Bühnen-Events – von Aufführungen bis zu Club Music – ein. Während seiner Arbeit als Filmtechniker in einem Butoh-Studio war er von dieser Welt so angetan, dass er selbst eine Ausbildung begann. Dabei lernte er darstellende Künstler aus den Bereichen Tanz, Ballett und Theater kennen und begann für sie Computeranimationen zu entwickeln – für Menschen, die selbst nie daran gedacht hätten, dieses Medium für ihre Arbeit einzusetzen. Diese Herausforderung, die diese neue Form von darstellender Kunst mit digitalen Effekten bedeutete, führte zur Gründung von *cell/66b*. Diese Gruppierung experimentiert mit neuen medialen Ausdrucksformen, und zwar nicht nur im Hinblick auf Bühneneffekte, sondern auch im Bereich von Tele-Live-Auftritten, die in Echtzeit zwischen Australien und Japan geschaltet werden.

Seit Ende der 80er-Jahre sind VJs Bestandteil der Tokioter Clubszene. Bis vor wenigen

Jahren zeigten und mischten sie jedoch nur vorgefertigte Arbeiten von Video- und Computerkünstlern. Ab Mitte der 90-er Jahre wurden PCs zu qualitativ hochwertigen Videobearbeitungsgeräten. Einige VJs begannen, bei Live-Performances Echtzeit-Animationssoftware einzusetzen. Und nicht selten entwickelten sie ihre eigenen Softwaretools. Unter dem Titel *Project Real* veranstaltet Tetsu eine Reihe von Events für Toolprogrammierer und Digitalkünstler. Diese Festivals ließen einerseits eine Begutachtung der Arbeiten zu und andererseits konnten sich die Kreativen nach Partnern für die Realisierung weiterer Projekte umsehen. Der Begriff VJ bezeichnet mittlerweile in Japan eine neue technologiebasierte Kunstform.

VJs konnten sich inzwischen in der Tokioter Clubmusikszene fix etablieren. Große Clubs richten VJ-Kabinen ein. Die Bilder und Effekte sind Originalwerke der VJs, die immer mehr zu Publikumsmagneten werden. Tetsu verwendet – quasi als Testpilot – die Software C.V.A. (www.genemagic.com/). C.V.A. ist ein Programm für Echtzeit-Animationen mit einer originären Grafik-Engine.

Künstler in der mobilen Welt – qpdb

Was tut sich aus der Sicht des Künstlers im boomenden Bereich der mobilen Telefonie? Dazu habe ich qpdb (USHIRO Kanae und MORIMOTO Takashi) befragt, die sich im Content-Bereich von Web und WAP künstlerisch betätigen. Zur Zeit gestalten sie Beiträge für „Web GENDAI“ (kodansha.cplaza.ne.jp/), eine führende japanische Webzeitschrift. Sie haben sich mit dem eigens für dieses Magazin entwickelten Java-basierten Spiel *Sushi Fortune Telling* bereits einen guten Namen gemacht. Neben dieser Java-Applikation für Mobiltelefone entwickelten sie auch das *Finger Sumo Game*. Das charmante und einmalige Duo sprach über Kunst und Kreativität.

OKADA: Ich habe gehört, Sie beide haben einen völlig unterschiedlichen Background.

MORIMOTO Takashi: Während ich an der Universität von Tokio an meiner Dissertation in



“Finger Sumo Game”, “Sushi Fortune Telling”

Physik arbeitete, erstellte ich zum Ausgleich nebenbei meine eigenen Webseiten. Ich erhielt viele Rückmeldungen aus der ganzen Welt. Viele Nichtjapaner hielten meine Arbeit für interessant und sagten, ich solle doch weitermachen. Aus Japan kam wenig Feedback. Wahrscheinlich fehlt der japanischen Kultur das Konzept der gegenseitigen Komplimente.

USHIRO Kanae: Ich studierte Bildhauerei an der School of Art and Design an der Universität von Tsukuba. Als ich nach Tokio zog, hatte ich in meiner Wohnung nicht genügend Platz für meine Skulpturen und wandte

mich deshalb dem Computer zu. Als ich Morimotos Website sah, fragte ich mich, was für ein Mensch wohl solch einzigartige Ideen haben könnte. Und so begann unsere Zusammenarbeit.

OKADA: Sie haben viel für Mobile Java entwickelt.

MORIMOTO: Ich mag keine Videospiele. Die Welt darin ist abartig. Man muss durch Zauberei und Töten vieler Figuren eine Prinzessin in einem imaginären Königreich retten.

USHIRO: Ich glaube nicht, dass man Spielautomaten und Software rühmen sollte. Großartig sind vielmehr die Menschen. Diese Denkweise ist in der Spielindustrie vorherrschend; die Spielgestalter haben keine neuen Einfälle mehr.

MORIMOTO: Dann entwickelten wir *Finger Sumo*. *Sushi Fortune Telling* war eine Auftragsarbeit und wir diskutierten neue Ideen. Wir wollten ein Spiel entwickeln, bei dem zwei Personen auf einem Mobiltelefon spielen können. Männer und Frauen sollten wieder so richtig eng zusammenkommen, um herauszufinden, was aus so einer Beziehung entsteht.

Es gibt bereits viele Wettkampfspiele für mobile Geräte. Viele kann man auch herunterladen – und sogar Netzwerkspiele laufen auf Mobiltelefonen. Aber es gab noch keines für zwei Spieler auf einem Handy.

Mehrfachkommunikation KUWAKUBO Ryota

„Zusammenarbeit und Kommunikation sind die wichtigsten Elemente einer künstlerischen Arbeit“, meint KUWAKUBO Ryota, der sich selbst als „Gerätekünstler“ bezeichnet. „Ich will Kreativwerkzeuge als Kunstwerke schaffen, weil ich das Wesen der Technik aufzeigen möchte. So ist z. B. das Verhalten eines Elektrons durch und durch ehrlich und schön.“

Während seines Studiums an der School of Art and Design der Universität von Tsukuba schuf er hauptsächlich Werke aus Metall. Nach seinem Abschluss übersiedelte er nach Tokio und arbeitete für eine Elektronikfirma. Der Platzmangel in seinem Tokioter Heim verlegte er sich auf elektronische Kunst, weil er da auf kleinstem Raum arbeiten konnte.

„Beim Einpflanzen von Software in Mikrochips habe ich getestet, wie das auf Elektronenebene funktionieren könnte. Elektronen sind mit Messgeräten einfach nachzuweisen, und obwohl sie sich meiner nicht bewusst sind, konnte ich ihr Verhalten sehen.“ Nach zwei Jahren Arbeit in einem Betrieb wurde er freischaffender Künstler und arbeitete mit anderen Künstlern, Designern und Vertretern aus der Unterhaltungsbranche zusammen. Das Ergeb-

nis war das elektronische Spielzeug „Bitman“, das mit Meiwadenki, einem Electronic-Art-Gerät entwickelt und in Spielwarenläden verkauft wurde. Derzeit arbeitet er an Electronic-Art-Installationen und entwickelt viele seiner Kunstwerke für die Spielzeug- und Unterhaltungsindustrie. In diesem Zusammenhang hat er auch schon einige Patente angemeldet. Er genießt seine Arbeit und den kreativen Prozess, der ihm Gelegenheit zur Zusammenarbeit mit Menschen aus den verschiedensten Bereichen bietet. Er liebt aber auch die Reaktionen der Menschen auf die Arbeiten in seinem Wohnzimmer, die schon für viel Gesprächsstoff gesorgt haben. Einen Einblick in sein Wirken erhalten Sie auf seiner Website www.vector-scan.com/.

Kunst und etwas für den Takeover durch die Neue Mediengesellschaft

IKT und Mehrkanalmedien gehören zum täglichen Leben. Welchen Beitrag leisten jedoch Medien/Elektronik/Wissenschaft/Kunst zur sozialen Entwicklung? Ich befragte dazu führende Köpfe in verschiedensten Kunst- und Kreativbereichen in Tokio.

Wähle dein Leben SUGIYAMA Tomoyuki

„High-Resolution-Audio- und Videoformen erweitern die Möglichkeiten für Künstler, das Leben zu ändern, enorm“, meint SUGIYAMA Tomoyuki, Chef von Digital Hollywood (www.dhw.co.jp/), der bedeutendsten Schule für digitales Mediendesign in Japan. Er begann seine Karriere mit computergestützter Akustikforschung, die der japanischen Unterhaltungsindustrie die neuesten digitalen Ausdrucksformen näher brachte. „Vor dem Digitalzeitalter hatte nicht jeder in Japan die Chance, künstlerisch oder kreativ in der Medien- oder Unterhaltungsbranche tätig zu werden“, sagt er aus eigener Erfahrung. Die japanische Fernseh- und Filmindustrie hätte meist nur Absolventen von Elitehochschulen und Künstler, die Absolventen von Kunstakademien waren, eingestellt. Doch die digitalen Medien haben diese elitären Strukturen aufgebrochen. „Die bestehenden Ausbildungs- und Produktionssysteme bringen keine guten Digitalkünstler hervor; aber jeder kann sich heute in der Medien- und Unterhaltungsbranche sein Brot verdienen, wenn er über die nötigen Fähigkeiten verfügt“, kommentiert er die sich verändernde Situation. In der Tat sind *Digital Effects*-KünstlerInnen, die den Computer heute als Grafik-Tool verwenden, meist über 30 Jahre alt und Opfer der alten bankrotten Wirtschaft (eingesparte Angestellte) oder Hausfrauen.

Kunst und die japanischen IKT-Konzerne GOTOH Tomio

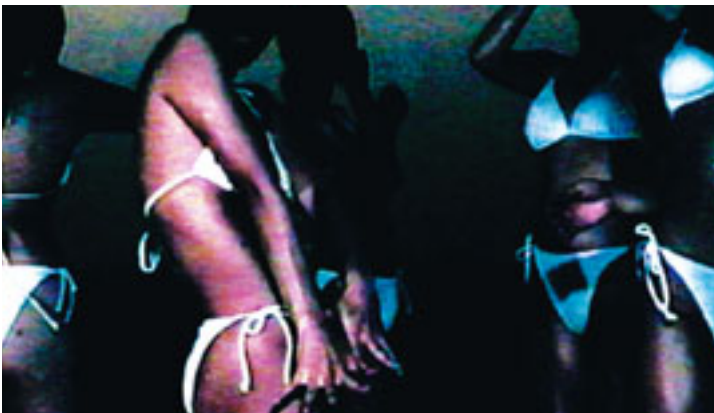
Als Projektleiter auf dem PC-Markt, der Japan überschwemmte, ist GOTOH Tomio ein Mäzen der Electronic Art. Ende der 70er-Jahre betrieb er als Halbleitertechniker bei NEC Projekte zur Einführung von Personalcomputern, die vor der Einführung von Windows einen beachtlichen Anteil am japanischen Computermarkt hatten. Beim Versuch, ein neues Homevideospiel zu entwickeln, setzte er seine Hoffnungen auf die Kreativität von Electronic-Art-Künstlern und überließ ihnen im Austausch neue technologische Entwicklungen. „Doch künstlerisches Talent und Kreativität lassen sich mit der Arbeits- und Geschäftswelt nur schwer vereinen“, erklärt er. Das Management japanischer IKT-Firmen ist immer noch eine Einbahnstraße, in der die technologische Entwicklung dem Marketingplan folgt oder ausschließlich High-Tech-Produkte hervorbringt. Firmen tragen ihre eigenen Visionen nicht an die Öffentlichkeit und bringen ihre technische Ideen auch nicht in die Marketingvisionen ein. „Für die meisten japanischen Firmen bedeutet die Förderung von Kunstwerken durch neue Tech-

nologien dasselbe wie Mäzenatentum für andere Kunstrichtungen, z. B. klassische Musik. Denn die Betriebe haben aus den Ideen und Visionen (der Künstler) nichts gelernt.“ Er prophezeit allerdings, dass sich dies ändern wird und muss. Zur Zeit steckt jeder in Innovationsprozessen. Die Betriebe brauchen ihre eigenen Visionen, die sowohl die soziale wie auch die technologische Veränderung widerspiegeln: Kreiert man diese Vision mit den Augen von Künstlern, würden sie sich leichter in unterschiedliche Technologien, Kulturen und soziale Verhaltensmuster einfügen

Kunst und digitales Fernsehen

FURUTA Wataru

„Internationale Fernsehanstalten, Werbeagenturen und Musikverlage haben Unsummen von Geld bewegt. In all diesen Geldströmen entwickeln sich Künstler in Japan zu Top- und absoluten Spitzenleuten in den Bereichen Video und Musik und leben in diesen Betrieben“, sagt FURUTA Wataru, Produzent des Digital-TV-Films *Burst the Earth*, der zu Beginn des digitalen TV-Zeitalters in Japan (am 1. November 2000) ausgestrahlt wurde. Die meisten Zuseher konnten ihn noch gar nicht empfangen, doch sein Ruf eilt ihm voraus und viele inländische und internationale Video- und Filmfestivals setzen ihn heute auf ihr Programm. Was wäre, wenn diese Topkünstler, die für gewöhnlich Werbefilme und Musikvideos drehen, digitale Filme mit eigenen Stoffen schaffen könnten? *Burst the Earth* ist eine Antwort darauf. Furuta meint: „Bei einem großartigen Werbefilm möchte ich die Geschichten im Umfeld sehen.“ Werbefilme sind Kunstwerke, die dank der Fernsehanstalten von Millionen gesehen werden, die sich aber von normaler „Kunst“ dadurch abheben, dass sie *betrachtet* werden müssen, um gesehen zu werden. Ein Umfeld mit mega-multiplem Medienvertrieb ist für Kritik und Bewertung durch verschiedenste Leuten offen, und in diesem Kontext kann ein Künstler finanziell und sozial leben. Dennoch ist es für viele in der normalen Kunstwelt verwurzelten Video- und Medienkünstler schwierig, öffentlich präsent zu sein, obwohl ihnen via Digital-TV und Breitband viele Vertriebskanäle offen stehen. „Ein Künstler, der nicht mit professionellen Medien arbeitet, hat nicht die gleichen Präsentationsmöglichkeiten, auch wenn er oder sie in der normalen Kunstwelt ein guter Künstler ist. Das Wichtigste ist allerdings, wie gut ein Künstler mit anderen Schaffenden und dem Publikum kommunizieren kann“. Mehr über die Geschichte und die Details zu *Burst the Earth* erfahren Sie unter www.bakuha.com/.



FURUTA Wataru: "Burst The Earth" (2000)

Top-Down Art vs. Bottom-Up Art KOBAYASHI Sachiko

„Die Digitaltechnik verändert das Sein der Kunst dynamisch“, erklärte MORIWAKI Hiroyuki. Er ist Kinetikkünstler mit einem zweiten Standbein in der Unterhaltungswelt. Die meisten Japaner kennen ihn als denjenigen, der die elektronischen Kostüme für Japans berühmtesten U-Musik-Sänger KOBAYASHI Sachiko entworfen hat, der sich dieses Outfit an die zwei Millionen Euro kosten ließ.

„Die Künstlergemeinschaft muss sich entsprechend den Erwartungen, die die Allgemeinheit in die Digitaltechnik setzt, grundlegend ändern. Seit Mitte der 90er-Jahre haben sich Computer und Internet in der Gesellschaft weit verbreitet, doch die normale Kunstgemeinde lehnt den Wechsel in ein digitales Zeitalter ab, da die Allgemeinheit mit keiner weiteren technisierten Kunstform mehr fertig wird“, merkt er an. Nach seiner Auffassung spaltet sich Electronic Art in zwei Richtungen auf. Die eine ist eine „Top-down Art“, die von einer kleinen Gruppe verfolgt wird, die eine konservative Kunstform beibehalten will. Die andere ist die „Bottom-up Art“, die Medien mit dem Geschäftsleben oder der Öffentlichkeit verbindet und die einem breiten Publikum präsentiert und von diesem auch jederzeit und überall wertgeschätzt werden kann. Top-down Art bleibt einem kleinen Kreis vorbehalten, ist vielfach von Freiwilligkeit abhängig und nur schwer auf die Gesellschaft anzuwenden. Aus technischer Sicht bringt das Publikum oft ein höheres Fachwissen mit als die Künstler, die die Technologien einsetzen. So ein Publikum lehnt Electronic Art und Medienkunst ab, weil es ihrer überdrüssig ist. Dieser Kenntnisunterschied öffnet eine konzeptuelle Kluft zwischen dem Publikum und den Künstlern.

„Kunst kann innerhalb sozialer Kontexte und Bewertungen existieren. Menschen aus den verschiedensten Bereichen wollen meine künstlerische Vorstellungskraft nützen und ich muss feststellen, dass sich meine Arbeitsdisziplinen zwischen elektrifizierten Attraktionen von Vergnügungsparks und Städteplanung bewegen.“

Mit der weiteren Verbreitung von IKT suchen viele Menschen nach Möglichkeiten, die Starrheit der Gesellschaft aufzubrechen. Und zwar nicht nur innerhalb der Kunst, aber dort besonders, da die Innovativen in vielen Bereichen interdisziplinär kommunizieren können. Moriwaki ist der Überzeugung, dass Künstler, die zu einer derartigen innovativen Bewegung beitragen, einen Prüfstein für den „Takeover“ darstellen.

Künstler, die sich mittels IKT artikulieren, ähneln einander insofern, als ihre Arbeiten Gelegenheiten zur engen und natürlichen Kommunikation mit und innerhalb des Publikums bieten. Sie wissen über die Notwendigkeit der Kommunikation und Kollaboration mit anderen Bescheid, auch wenn sie ihre eigene Ausdrucksweise haben. Ihrem kreativen Betätigungsfeld ist eine vielfache Reproduktion durch Software oder Massenartikel inhärent, aber ich meine, dass ihr Stil der Mainstream der Tokioter Kunstszene werden wird. Solche Inhalte und Experimente ermöglichen eine künstlerische Kommunikation oder Erfahrung, die neue Maßstäbe hinsichtlich der Wertschätzung, Bewertung und Definition von Kunstformen setzt. Aus diesem Grund möchte ich sie als Beispiele einer neuen Kunstgattung nach dem „Takeover“ präsentieren.