

Itsuo Sakane

Vom traditionellen japanischen Lebensstil zum globalen Zeitalter der Zukunft

Zur Geschichte des Ars-Electronica-Festivals

Das Ars-Electronica-Festival wird im nächsten Jahr sein dreißigjähriges Jubiläum feiern. Unter den vielen Medienkunstfestivals, die seit den 1970er Jahren entstanden sind, ist es aufgrund seines außerordentlichen Beitrags zur Entwicklung der Medienkultur wohl eines der renommiertesten. Dies ist eine beachtliche Leistung, zu der ich gratulieren möchte. Ich selbst habe an diesem Festival seit 1982 so oft teilgenommen, dass ich die weltweite Entwicklung der Medienkultur und den Fortschritt der Informationsgesellschaft aus der einzigartigen Perspektive dieses Festivals verfolgen konnte, weshalb ich seine fulminante Erfolgsgeschichte noch mehr schätze.

Die Ars Electronica selbst hat sich in diesen dreißig Jahren durch die Erweiterung um einzigartige neue Projekte und Events weiterentwickelt: ein 1987 ins Leben gerufener Wettbewerb für neue Formen der Medienkunst, der Prix Ars Electronica, der jedes Jahr in verschiedenen Kategorien an ausgewählte Arbeiten elektronischer Kunst vergeben wird, die Eröffnung des Ars Electronica Center im Jahr 1996 sowie zahlreiche Symposien, zu denen herausragende Wissenschaftler und Künstler eingeladen werden, zum Thema des jeweiligen Jahres Stellung zu beziehen.

Darüber hinaus wurde 2002 das neue Campus-Projekt an der Kunstuniversität Linz eröffnet, zu dem jeweils eine repräsentative Universität aus dem Feld Kunst und Medientechnologie eingeladen wird. In diesem Jahr wurde für das Campus-Projekt die Universität Tokio ausgewählt und wird dort kreative Arbeiten ihrer Studenten und Professoren zeigen.

In der etwa 140-jährigen Geschichte der Universität Tokio wurden bisher weder Kunst noch Musik unterrichtet. Im Jahr 2000 wurde das Ausbildungssystem grundlegend geändert und die Graduate School of Interdisciplinary Information Studies gegründet. Man setzte sich das neue Ziel, wissenschaftliche und technische Studienrichtungen mit Kultur-, Politik- und Wirtschaftswissenschaften sowie Medienkunst zu einem Ganzen zu verbinden. Seither haben bereits mehrere Künstler und Animationsgestalter mit der Universität zusammengearbeitet. Diese Maßnahme der Universität war notwendig, um mit dem Informationszeitalter von heute und morgen Schritt halten zu können.

Wie Gerfried Stocker, der Leiter der Ars Electronica, erläuterte, fiel die Wahl für das Campus-Projekt deshalb auf die Universität Tokio, weil das Thema der diesjährigen Ars Electronica, *A New Cultural Economy*, in vielerlei Hinsicht dem Konzept des neuen Systems der Universität Tokio entspricht.

Die Universität Tokio präsentierte ihre neuen Erfindungen im Bereich Interfacedesign und Technik übrigens auch mit großer Begeisterung bei der Siggraph, der bekanntesten, seit 1974 stattfindenden Konferenz der gleichnamigen Vereinigung für Computergrafik. Insbesondere jüngere Studenten und Dozenten der Universität Tokio hatten den Ehrgeiz, dort im Rahmen des Forums „Emerging Technologies“ ihre neuen medienorientierten Schnittstellengestaltungen zu zeigen. Mit demselben Enthusiasmus nahmen Studenten und Lehrende auch am Prix Ars Electronica teil – und hatten Erfolg. Die Details ihres Campus-Projekts, das dieses Jahr an der Kunstuniversität Linz gezeigt wird, beschreibt Tomoe Moriyama, Project Associate Professor an der Universität Tokio, in ihrem Katalogbeitrag, weshalb ich hier nicht näher darauf eingehe.

Auch das IAMAS (International Academy of Media Arts and Sciences, and Institute of Advanced Media Arts and Sciences) aus Japan wurde 2004 bereits einmal für das Campus-Projekt des Ars Electronica Festivals ausgewählt und die Arbeiten seiner Studenten und Professoren gewannen ebenfalls schon mehrmals beim Prix Ars Electronica. Das in der kleinen Stadt Ogaki, Präfektur Gifu, ansässige IAMAS wurde von Taku Kajiwara, dem Gouverneur der Präfektur, Anfang der 1990er Jahre ins Leben gerufen, um durch Einsatz von Informationstechnologie die wirtschaftliche und kulturelle Produktivität zu erhöhen. So entstand 1996 das Softopia Japan Center als Entwicklungslabor für die Software-Industrie, dann das VR Technocenter als Forschungszentrum für die Informationstechnologie und schließlich das IAMAS als Bildungszentrum, um Content-Kreatoren für das Informationszeitalter zu rüsten. Wie Sie vielleicht wissen, hat sich das IAMAS seit der Eröffnung 1996 rapide weiterentwickelt und mittlerweile sind viele talentierte Studenten des Instituts weltweit aktiv.

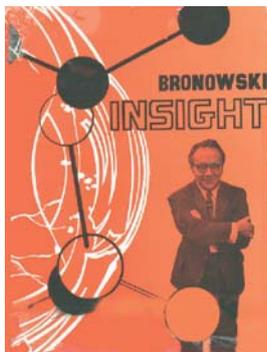
Im Unterschied zum IAMAS, das als eher kunstorientierte Institution begann, ist das neue Projekt der Universität Tokio vorwiegend wissenschaftlich und technisch ausgerichtet. Interessanterweise hat sich aber in letzter Zeit gezeigt, dass diese neue Form medienorientierter Ausbildung in beiden Institutionen aus derselben Motivation heraus entstanden ist.

Gerfried Stocker hat mit darum ersucht, speziell über den einzigartigen historischen Hintergrund der japanischen Gesellschaft zu schreiben, in der die traditionelle Kultur bis heute überdauert, aber Kunst und Technik integriert sind. Bisher herrschte die Meinung vor, dass die Japaner seit der Meiji-Ära und insbesondere seit dem Zweiten Weltkrieg überaus aufgeschlossen für die westliche Kultur und vor allem deren neueste Wissenschaft und Technik waren. Doch die Beobachtung, dass die traditionelle japanische Lebensweise und die damit verbundene Ästhetik und Handwerkskunst auch heute noch im japanischen Alltag präsent seien, reizte mich, Gerfried Stockers Anregung aufzugreifen und in meinem Katalogbeitrag näher auf die historischen Aspekte der japanischen Lebensart einzugehen.

Über die Tradition der Handwerkskunst und des ästhetischen Feingefühls

Wenn man die japanische Lebensweise historisch betrachtet, fällt auf, dass sich über Jahrhunderte ein einzigartiges Gespür für die Erfordernisse des Alltags, ein besonderer, auf der traditionellen Lebensweise beruhender Sinn für Ästhetik und Handwerkskunst entwickelten.

Jacob Bronowski erwähnt in seinem Buch *Insight*, dass Kunst und Wissenschaft bereits in der Steinzeit entstanden und ihr Ursprung auf die Bedrohung des Menschen durch wilde Tiere zurückzuführen ist. Um nicht getötet zu werden, sondern selbst zu töten, entwickelten sie die Pfeilspitze. In der Folge suchten sie nach einer Möglichkeit, das Tier genau an seiner verwundbarsten Stelle zu treffen. Zu diesem Zweck zeichneten sie die Tiere an die Höhlenwand. Bronowski zufolge sind diese Höhlenmalereien die ersten Kunstwerke, die zugleich dem Überleben dienten.



Umschlag von Bronowskis Buch
INSIGHT, Macdonald, London 1964

Ich habe Bronowskis luziden Kommentar bereits mehrmals zitiert. Wenn wir einen Blick auf die Ackerbau treibenden Völker Asiens, im Speziellen Japans werfen, sind große Unterschiede zu den jagenden Völkern westlicher Länder feststellbar. Erstere lebten in einem rauen Klima, in Gebieten mit karger Vegetation, und

mussten, um zu überleben, essbare Pflanzen entdecken und kultivieren. Die Beobachtung des Sonnenzyklus oder das Fischen unter Berücksichtigung der jahreszeitlich bedingten Wanderungen hat ihre Sensibilität gegenüber den Phänomenen der Natur und der Jahreszeiten erhöht. Dieses Gespür für die jahreszeitlichen Veränderungen und deren Auswirkungen auf den Alltag basierte im Übrigen auf dem Animismus und einer Art Polytheismus, der sich vom Monotheismus der westlichen Kultur grundlegend unterscheidet. In der Edo-Periode (1603–1867), die glücklicherweise von Kriegen und Naturkatastrophen weitgehend verschont blieb, konnten die Menschen dann das auf solchen natürlichen Phänomenen beruhende einzigartige ästhetische Bewusstsein zu einer Handwerkskunst weiterentwickeln, mit der sie ihre Lebensweise perfektionierten und ökonomischer gestalteten.

Prof. Stanley Cyril Smith, ein bekannter Metallurge am MIT, erwähnte einmal, dass neue Techniken nicht, wie es das alte Sprichwort „Not macht erfinderisch“ vermuten lässt, durch einen Mangel entstünden, sondern aus der ästhetischen Neugier der Handwerker hervorgingen. Er kam zu diesem Schluss, nachdem er in verschiedensten Museen in aller Welt intensive Forschungen über alte Metallskulpturen angestellt hatte. Diese Erkenntnis wurde auch durch die Erfindung des *tsuba*, des Stichblatts des Schwerts, erhärtet. Das Schwert wurde eigentlich für den Kampf gegen Feinde hergestellt, entwickelte sich aber in der langen Friedenszeit der Edo-Periode zu einem Ziergegenstand, was Schwertschmiede vor allem durch ästhetische Ornamentik am Tsuba hervorzuheben versuchten.

In diesem traditionellen Umfeld entwickelten sich in Japan viele herausragende Talente, die spielerische, vergnügliche zur Erheiterung ihrer Mitmenschen erfanden. Sogar die Maler und Handwerker waren darin bewandert, spielzeugähnliche, mechanisch bewegbare Puppen und sogar Uhren zu fabrizieren. Gennai Hiraga (1729–1779) etwa war ein bekannter Pharmakologe, Maler, Essayist und Erfinder, der den elektrostatischen Generator erfand. Hisashige Tanaka (1779–1881), ein Erfinder vieler mechanischer Puppen (*karakuri*-Puppen) und Uhren (*wadokei*), gründete später in der Meiji-Ära den bekannten Elektronikkonzern Toshiba.

Diese Naturverbundenheit und das nachbarschaftliche Gemeinschaftsgefühl waren nicht auf die höheren Stände beschränkt, sondern in weiten Bevölkerungsschichten, von den Bauern bis zu den Städtern, anzutreffen. Die Landwirtschaft zwang der Bevölkerung von der Aussaat bis zur Ernte ein hartes Tagwerk auf. Umso mehr genossen sie es, alljährlich zur Erntezeit ein großes Fest zu feiern, für das sie einen reich geschmückten Festwagen bauten, auf dem sogar mechanische Puppen ihren Platz hatten. Viele Japaner hatten die Fähigkeit, ihr ästhetisches Feingefühl und ihren Sinn für ausgeklügelte Innovationen in ihr gesellschaftliches Leben zu integrieren. Die Abbildungen zeigen einige Beispiele mechanischer Puppen, die von japanischen Handwerkern hergestellt wurden. Auch die sorgfältig gezeichneten Skizzen einer solchen mechanischen Puppe, die 1796 in dem Buch *Kikou-Zui* („The Analytical Works of Automation“) veröffentlicht wurde, sind erhalten geblieben. Darin wird insbesondere die mechanische Puppe, die Gästen Tee serviert, detailliert beschrieben. Shoji Tachikawa, Ehrenprofessor der Waseda-Universität, und seine Studenten versuchten einmal, die Tee servierende Puppe nach dieser Zeichnung nachzubauen, was ihnen am 9. Mai 1966 auch gelang. Die ursprüngliche Idee für diese mechanischen Puppen wurde aus westli-



Wadokei (Mechanische japanische Uhr von Hisashige Tanaka. Aus: Wikipedia)

chen Ländern und China importiert, die meisten Puppen aus dem 16. bis 18. Jahrhundert wurden jedoch zerstört. Nur die im 18. Jahrhundert und danach entstandenen Puppen sind in vielen Teilen Japans noch erhalten.

Die Japaner hatten auch eine besondere Beziehung zur Erde, die sich im erfindungsreichen



Eine Seite aus dem *Kikou-zui* (1769)



Rekonstruktion der Tee servierenden Puppe.



Rekonstruktion der Tee servierenden Puppe.

aus *Museum of Fun Book*, Itsuo Sakane, 1977

aus *Museum of Fun Book*, Itsuo Sakane, 1977

Umgang mit Ton äußerte, aus dem sie formschöne Keramiken schufen, wobei sie in Anpassung an die örtlichen Gegebenheiten verschiedene einzigartige Stile entwickelten. Des Weiteren entwickelten sie die japanischen Lackarbeiten, für die sie den Saft der Lackbäume verwendeten. Nach der Öffnung Japans gegen Ende der Edo-Zeit wurden viele japanische Handwerksprodukte und sogar Malereien in westliche Länder exportiert und dort mit großer Begeisterung aufgenommen.

Nach der Meiji-Ära wurde das japanische Ausbildungssystem radikal verändert und an das westliche angeglichen. Insbesondere die wissenschaftliche und technische Ausbildung in Japan wurde rasch von den hoch entwickelten Systemen der westlichen Länder nach dem Zweiten Weltkrieg beeinflusst. Menschen aus dem Westen wären sicher überrascht, wenn sie Japaner von heute kennen lernen würden, ob nun Studenten oder Professoren, viele von ihnen haben nach wie vor eine große Naturverbundenheit, halten am traditionellen Sinn für Schönheit im Alltag fest und suchen die Balance zwischen der traditionellen Beziehung zur Natur und der Handwerkskunst. Sie werden auch überrascht sein, wenn sie die Arbeiten der Gruppe der Universität Tokio sehen, die dieses Jahr an der Kunstuniversität Linz gezeigt werden, da sie das ästhetische Feingefühl der japanischen Tradition und die avancierten wissenschaftlichen Konzepte von heute in sich vereinen.

Wenn viele andere asiatische Länder wie Korea oder China ihren Kontakt mit westlichen Kulturen so wie Japan erweitern würden, könnten die traditionelle ästhetische Sensibilität und der wissenschaftliche Weg allmählich verschmelzen und zu einer Koexistenz und Zusammenarbeit für das globale Zeitalter der Zukunft führen. Aus diesen Gründen bin ich der Ansicht, dass das diesjährige Thema der *Ars Electronica A New Cultural Economy* ein großer Schritt in Richtung einer gemeinsamen kulturellen Prosperität ist, die auf dem Zusammenwirken von Ästhetik und Wissenschaft bzw. Technik basiert, was ich mit aller Kraft unterstütze.

Aus dem Englischen von Martina Bauer.