

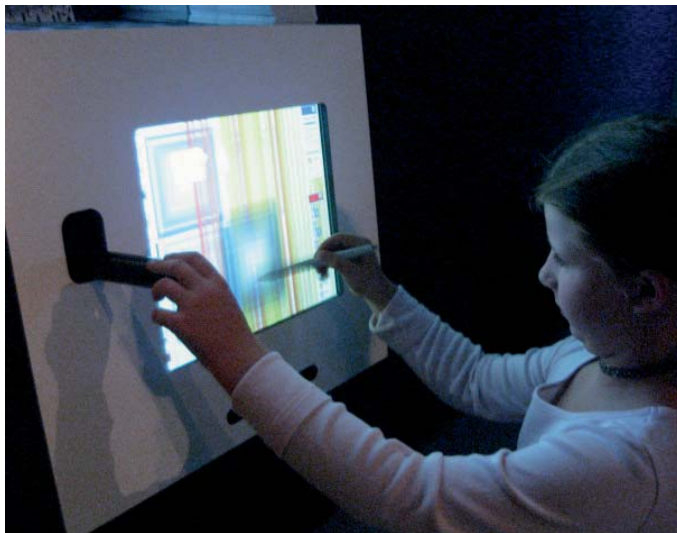
Tomoe Moriyama

Hybrid Ego

Aufbruch zu einem neuen Horizont hybrider Kunst

Der Wendepunkt – wenn Kunst und Wissenschaft / Technik sich zu einer „Synästhesie“ vereinen

Heute, im ersten Jahrzehnt eines neuen Jahrhunderts, sind wir mit einer Reihe neuer Kategorien in der Popkultur, der Medienkunst und anderen kulturellen Bereichen konfrontiert: Die japanischen *Anime* und *Manga* erfreuen sich mittlerweile weltweit großer Popularität; sogar Computerspiele gehören zum Spektrum der „Medienkünste“, wobei „Medienkunst“ im Singular sich als eigenes Genre etabliert hat. Doch sollte man bei dem derzeitigen Boom digitaler Ausdrucksformen, die bei Medienkunst-Festivals und -Wettbewerben international bejubelt werden, auch die experimentelle Kunst und die dahinter stehenden sensorischen Experimente nicht vergessen. Einige Avantgarde-Gruppen im Japan der Nachkriegszeit, wie etwa *Experimental Workshop* mit Katsuhiro Yamaguchi in den 1950er Jahren oder die jungen Mitglieder der Gruppe CTG (Computer Technique Group) in den 1960ern, erinnern an die Jugend von heute, die auszieht, um mit Medienkunst die Welt zu erobern. Seit den 1980er Jahren zählten immer wieder Japaner zu den Teilnehmern und Gewinnern des Prix Ars Electronica, wie etwa Toshio Iwai, Maywa Denki, John Maeda, Ryota Kuwakubo und andere. Ab den 1990er Jahren lernten viele, wie Toshio Iwai, Maywa Denki, John Maeda, Ryota Kuwakubo etc. und ich, von den Pionieren, die in den 60er Jahren an den Ausstellungen *Cybernetic Serendipity* und *Fluorescent Chrysanthemum* teilgenommen hatten, während wir in unserer Kindheit die Osaka Exposition oder die Tsukuba Science Exposition gesehen hatten. Wir und die Generation unserer Studenten sind nun in der Situation, die nächste Generation auf ihrem Weg in die Welt hinaus zu begleiten.



Eisuke Kusachi und
Junji Watanabe
Slot Machine Drawing
Ars Electronica Center



Yasuhiro Suzuki, *Globe Jungle Project*, CyberArts2002

2001 wurde die „Förderung der Medienkünste“ verfassungsmäßig verankert, und schon einige Jahre davor rief die Agency for Cultural Affairs das Japan Media Arts Festival ins Leben. Dieses Festival findet seit 2001 im Tokyo Metropolitan Museum of Photography statt, das zur Zehn-Jahresfeier im Jahr 2007 etwa 67.000 Menschen innerhalb von nur neun Tagen besuchten. 2002 setzte das japanische Unterrichtsministerium Sparten der Medienkunst (*anime, manga, Computergrafik, Illustration und Fotografie etc.*) auf den Lehrplan der Kunstschulen. Dies alles ist allerdings erst ein Beginn – will die Medienkunst nicht nur ein vorübergehendes Phänomen sein, sondern sich zu einem klassischen Medium entwickeln, an dem alle partizipieren können, muss sie sich verändern und auf die nächste Stufe gehoben werden.

Raumverschiebung – Der Geist im Ich

Der Ursprung der japanischen Medienkunst ist lange vor der Edo-Periode zu datieren. Heute lernen die japanischen Kinder bereits in der Schule über *furo* – tragbare (rituelle) Feuerstellen, *chujuu-giga* – Vogel- und Tierkarikaturen auf einer Papierrolle aus dem 12. Jahrhundert, *hyakunin isshu* – eine Sammlung von hundert Gedichten, die auch auf Spielkarten gedruckt werden, *netsuke* – kleine geschnitzte Figuren, *karakuri ningyo* – mechanische Puppen oder Automaten, die Vorläufer der *figure* – einer Statuette, die einen Menschen oder ein Tier darstellt, Medien-Installationen, Spiele, *manga*, Animationen und Roboter. Was erwartet nun der Westen von der japanischen Medienkunst bzw. was übernimmt er von ihr? Man schätzt vor allem die Vielseitigkeit des japanischen Stils, wobei eine Vorliebe für nette, raffinierte, funktionelle und sehr glatte Objekte besteht. Welcher Aspekt ist aber neu im Bereich der japanischen Kunst und Wissenschaft / Technik?

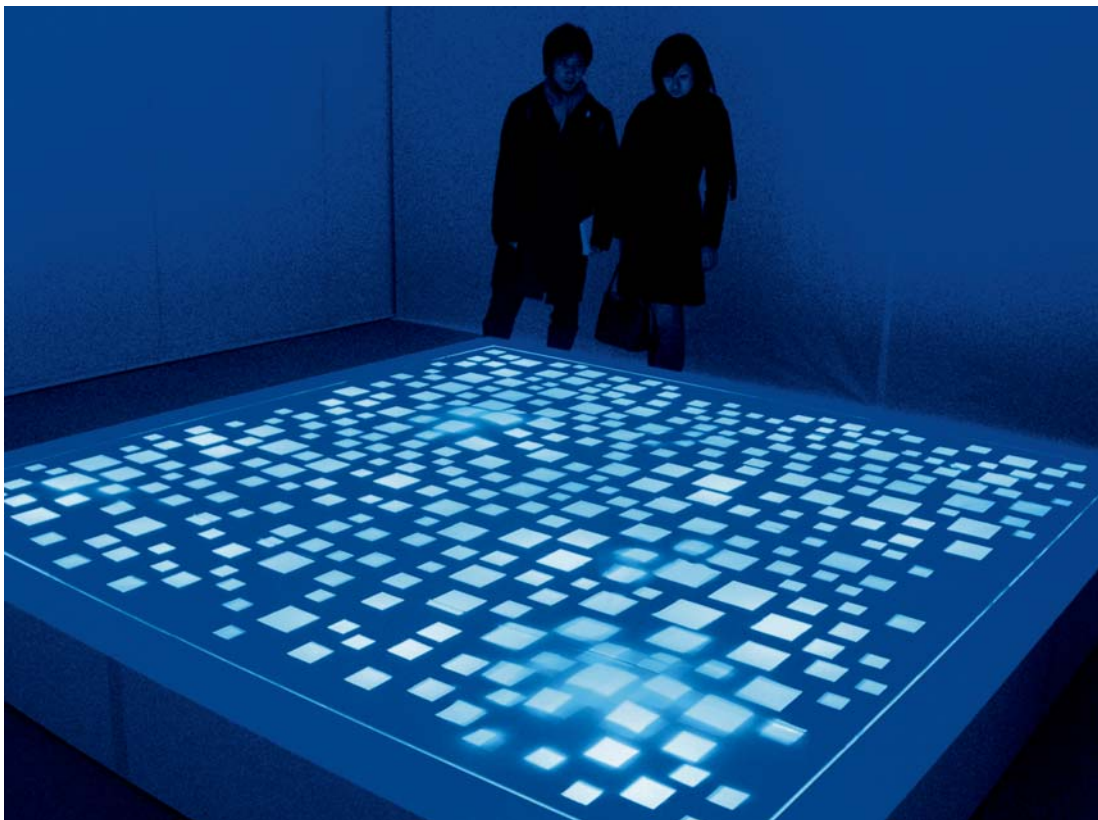
Die Universität Tokio (UT) wurde 1877 während der Meiji-Regierung als erste nationale Universität gegründet, zuvor war sie eine kaiserliche Universität. Heute gilt sie als eine der renommiertesten und besten Hochschulen des ganzen Lands. Die Ausstellung bei Ars Electronica 2008 und die dazugehörigen Events präsentieren verschiedene Projekte vorwiegend aus drei Lehrgängen – der Graduate School of Interdisciplinary Information Studies (III), der Graduate School of Information Science and Technology und der Graduate School of Engineering. Es ist das erste Mal in der Geschichte der Ars Electronica, dass die Festivalteilnehmer eine nationale Universität und nicht eine Kunsthochschule vertreten. Etwa 25 Projekte aus jeder Forschungseinrichtung werden hier vorgestellt, die das breite Spektrum an Forschungsbereichen aufzeigen und durch ein gemeinsames Thema – *Hybrid Ego*, das veränderte, durch Technik transformierte Ich – miteinander verbunden sind.

Abgesehen vom Prix Ars Electronica erhielten die Mitglieder dieser Gruppe zahlreiche weitere Auszeichnungen und wurden zu wichtigen Konferenzen wie der SIGGRAPH und andere internationale Tagungen, Gesellschaften und Wettbewerben eingeladen. Neben etablierten Professoren, wie z. B. von den Forschungseinrichtungen Tachi / Kawakami, Harashima / Naemura, Hirose / Tanikawa, Ikeuchi, Arakawa, Ishikawa / Komuro, Inaba, Igarashi, Mizukoshi and anderen, arbeiten auch junge Medienkünstler mit, wie etwa Yasuhiro Suzuki von *Globe Jungle Project*, Alvaro Cassinelli von *Khronos Projector*, Junji Watanabe von *Saccade-incident Information Display*, Yasuaki Kakehi von *media products unit plaplax (with minim++)* sowie Taro Suzuki von *Water Canvas*. Diese hervorragenden Talente, Hochschulabsolventen und Lehrbeauftragten haben sich zusammengetan, um wundervolle Projekte mit ihren Studenten zu realisieren. Einige Mitglieder der Universität Tokio stehen auch in Beziehung zur Interessensgemeinschaft für Kunst & Unterhaltung der Virtual Reality Society Japan und spielten darüber hinaus eine bedeutende Rolle beim Vorzeigeprojekt *Leading Edge Technology Showcase – for the artistic expressions of the future*, das vom Japan Media Arts Festival mitorganisiert wurde. Damals arbeitete ein weiteres Mitglied der Universität Tokio, Dominique Chen, mit dem Medienkünstler Ryota Kuwakubo für den Workshop zusammen.

CAMPUS TOKYO

Die Studenten der Universität Tokio sind jedoch alle keine Künstler, es gibt auch keine spezielle Ausbildungseinrichtung oder Fakultät für Kunst. Der in dieser Ausstellung vertretene Lehrgang III wurde 2000 eingeführt und ist eine integrative interdisziplinäre Einrichtung, die die traditionelle Trennung zwischen Wissenschaft (Mathematik und Naturwissenschaft) und Kunst (Sozial- und Geisteswissenschaften) aufhebt und diese Disziplinen vereint. Einige Studenten des Lehrgangs werden die Ergebnisse ihrer Forschungen im Rahmen der iii exhibition zeigen.

Ein Beispiel, das das große Potenzial der Foresight Labs zeigt: *Optical Camouflage*, im *CAMPUS Tokyo* von Yoshida / Nii / Kawakami / Tachi entwickelt, war für die technische Umsetzung von Mamoru Oshii's Zeichentrickfilm *Ghost in the shell* auf der Grundlage des gleichnamigen Manga von Mamoru Oshii's verantwortlich – ein exzellentes Ergebnis eines Forschungsprojekts, das die Verbindung von Technik und Subkultur antizipierte. Ein weiterer Forschungsbereich und Studien, wie Robotik, Mixed Reality / Augmented Reality, ubiquitäre Medien, Interface und Wahrnehmung an der Universität Tokio, verwenden vorwiegend künstlerische Methoden, um ihre Projektergebnisse zu zeigen, obwohl sie in einer anderen Disziplin arbeiten.



Taro Suzuki, *Shape of the Wind*

Die JST (Japan Science and Technology Agency) startete zwei Projekte im Bereich Foundation of technology supporting the creation of digital media contents als Gruppenforschung im Rahmen von CREST (Core Research for Evolutional Science and Technology) sowie ein unabhängiges Forschungsprojekt PREST (ein ausschreibungsorientiertes Forschungsförderungsprogramm). Einige Studenten und Forscher der Universität Tokio sind in diesem produktiven, geförderten Umfeld in viele ausgezeichnete Projekte involviert, die der „hybriden Kunst“ zuzuordnen sind.

Vor Kurzem wurde allen Museen und kulturellen Einrichtungen das Budget gekürzt, weshalb es mittlerweile auch schwieriger ist als früher, derlei Aktivitäten im Bereich Medienkunst fortzusetzen. Die erwähnte Forschungsförderung ist für Projekte gedacht, die avancierte und innovative Techniken entwickeln, die Arbeiten für eine neue Kultur der Medienkunst fördern. Aufgrund der Entwicklung der Informationswissenschaft und -technik und einer neuen Basistechnologie zur Realisierung derselben wurden rasch Fortschritte erzielt. Professor Hiroshi Harashima, ein Forschungssupervisor und gleichzeitig Vorsitzender der Kunstabteilung des Japan Media Arts Festival, setzte das strategische Ziel zur Erreichung der gesellschaftlichen und ökonomischen Bedürfnisse Japans fest.

In Zusammenarbeit mit diesem Festival organisiert CG-ARTS seit 13 Jahren den Student CG Contest, einen Wettbewerb für junge Talente, die die Gelegenheit erhalten, internationale Erfahrungen zu sammeln. Auf unserem *CAMPUS Tokyo* ist die vielfältige Produktivität der letzten drei Jahre im Film *Animation Next – presented by CG-ARTS* zu sehen. Weiters werden Medienexperten der Universität Tokio eine Reihe von Workshops für die Festivalbesucher und die Studenten der Universität Linz sowie der Universität Tokio abhalten. *Media Exprimo*, ein interdisziplinäres CREST-Forschungsprojekt, welches das Ziel hat, die medialen Ausdrucksmöglichkeiten der Bürger zu erweitern und zu fördern, wird einen Workshop abhalten, um Medienkunstprojekte von verschiedenen Orten der Welt mit dem Publikum zu vernetzen. Der aktive und kreative Austausch der beiden Universitäten und die Schnittstelle mit den Festivalteilnehmern werden im Tagungssaal entstehen.

Das nächste Ich / Das veränderte Ich – aus der Eingrenzung des Ichs heraustreten

Noch einmal stellt sich die Frage, was in einer solchen Situation die mögliche Perspektive und Aufgabe für die Zukunft ist? Meines Erachtens gibt es drei Entwicklungsmöglichkeiten der Medienkunst: 1) die Herstellung von Produkten als multiple Kunstwerke, 2) die Erstellung von Unterrichtsmaterialien, 3) digitale Kunst im öffentlichen Raum.

In diesem Zusammenhang ist ein interessantes Projekt mit dem Titel *CREST Technology to Create Digital Public Art* zu erwähnen dessen Projektleiter Michitaka Hirose ist. Für Digital Public Art (DPA), digitale Kunst im öffentlichen Raum, sind drei Schlüsselwörter zu nennen: räumliche Ausdehnung, physische Präsenz, aktive Partizipation. Der Gruppe Dimension Extensity gehört Toshio Iwai als Professor an, weiters Professor Kiyoharu Aizawa und der Lehrbeauftragte Takeshi Naemura als Spezialisten für Virtual Reality. Sie leiten ein hochkarätiges, interdisziplinäres Team, das sich aus Medienkünstlern und Ingenieuren / Wissenschaftlern / Forschern zusammensetzt. Technikstudenten können in solchen Projekten mit Medienkünstlern zusammenarbeiten, sich von deren Fantasie inspirieren lassen, und beginnen, selbst eine Synthese zwischen Kunst und Technik / Wissenschaft herzustellen. Professor Yoichiro Kawaguchi arbeitet darüber hinaus an einem weiteren CREST-Projekt, das sich mit emotionalen Bildwelten, verformbaren Bildschirmen

und Roboterskulpturen beschäftigt. Wir sind sicher, dass uns dieser Bereich in naher Zukunft durch die hoch entwickelte omnipräsente Technik für den öffentlichen Raum, für Flughäfen oder Stadtzentren, neue Perspektiven eröffnet und unsere Wahrnehmung erweitert, sie von einer ich-bezogenen zu einer gemeinschaftlichen Dimension führt. Diese neue Wahrnehmung und dieses den eigenen Horizont überschreitende Ich resultiert aus der Transformation zu einem neuen, hybriden Ego.

Als weiteres Beispiel möchte ich eine globale Kommunikationsplattform aus Japan erwähnen. Die Studenten sind auch im Bereich Weltraumkunstexperimente für die Internationale Raumstation ISS aktiv, deren japanisches Modul sich KIBO nennt. Das Projekt begann in den späten 1990er Jahren, die Ära der Nutzung des Weltraums in großem Maßstab wird in Kürze beginnen. Die Weltraumkunst, künstlerische Annäherungen an den Weltraum der Japan Aerospace Exploration Agency (JAXA), motivierte Künstler und Studenten der Universitäten Tokio und Tsukuba zu künstlerischen Experimenten. Jetzt starten wir mit einem Ideenfindungsprozess, wie Medienkunst als Plattform für hybride Künste umgesetzt werden kann.

Auch die Robotik ist ein sehr wichtiges Thema für die nächste Generation. Der internalisierte Roboter, der Körper und Technologie verbindet, repräsentiert eine typisch japanische Ausdrucksform. Doch bald könnte es ein Gegenstück geben: Aufgrund neuer Experimente in Richtung einer externalisierten Technologie steht das Medienzeitalter kurz vor dem Durchbruch zur Körperlichkeit.

Allen *CAMPUS Tokyo*-Projekten gemeinsam ist, dass die Teilnehmer und Studierenden Geräte, Schnittstellen und Plattformen für den Informationsaustausch und die Zusammenarbeit kreieren. Wie Präsident Hiroshi Komiyama aufzeigte, ist die Universität aufgefordert, Wissen zu strukturieren, Erfahrungen in Wissen zu verwandeln, das von der ganzen Menschheit genutzt werden kann, und den Studierenden eine kosmopolitische Perspektive mit auf den Weg zu geben, die ihnen ermöglicht, dieses Wissen der Welt zu vermitteln. In dieser Dimension hybrider Kunst existiert der künstlerische Ausdruck nicht für sich selbst allein; oder anders ausgedrückt, es gibt überhaupt keine Technik ohne Kunst – und wir sind uns jetzt bewusst, wie wichtig es ist, Wissen zu strukturieren und ausdrucksstarkes Wissen zu schaffen. Wenn Kunst / Wissenschaftsbotschafter wie Professor Itsuo Sakane oder wir als Medienkunstkuratoren Katalysatoren sein könnten, die Menschen aus verschiedenen Fachgebieten, die einander nicht kennen, zusammenbringen, ist dies ein bedeutender Schritt hin zu einer Defragmentierung, einer Zusammenführung bruchstückhaften Wissens. Dann tritt die Macht der Fantasie auf den Plan, die unser methodisches Chaos in kreatives, strukturiertes Wissen verwandelt.

Wir sind Zeugen der großen Veränderung und des Paradigmenwechsels der *Ars Electronica 2008*, die eine neue Phase einleiten, in das nächste Jahrzehnt überführen und einen neuen Treffpunkt, eine neue Plattform etablieren. Unseres Erachtens ist die Externalisierung von Wissen, Konzepten und Wahrnehmung der richtige Weg, um die Medienkunst der nächsten Generation zu erforschen. Und Medienkunst funktioniert besonders gut als Kompetenzfeld für die Externalisierung des Wissens – des Wissens der Spitzentechnologien, der Human-, Natur- und Sozialwissenschaften. Wir laden alle Besucher des *CAMPUS2008* ein, die neuen Möglichkeiten, vielfältigen Ausdrucksformen und Entwicklungen des hybriden Ichs hin zu einem neuen hybriden Kunstfeld zu erkunden.

Aus dem Englischen von Martina Bauer.