

**Netzwerke und Schnittstellen
Oder: Interaktion und Interface
Der Medienkünstler Atau Tanaka**

Von Sabine Breitsameter

SWR-Hörspiel

Sendung: ab März 2002 (online), 4.7.2002 (on air), Zeit on air:
21.00 Uhr

Produktion: 25.2.-5.3.2002

Regie: Sabine Breitsameter

Redaktion: Hans Burkhard Schlichting

Zitatorin von Donna Haraway:	Veronika Spindler
Stichwortgeber:	Andreas Szerda
Übersetzer Atau Tanaka:	Matthias Haase
Erzählerin:	Birgitta Assheuer
Übersetzerin Brenda Laurel:	Christiane Bachschmidt
Ton:	Andrea Mammitzsch und Daniel Senger
Schnitt:	Waltraud Gruber
Regieassistenz:	Nicole Paulsen
Regie:	Sabine Breitsameter
Redaktion:	Hans-Burkhard Schlichting
Produktion:	SWR 2002

Folgende Werke Atau Tanakas sind in der Produktion zu hören:

- "Frankensteins Netz/Prométhée Numérique/Wiretapping the Beast" – Internet-Installation <http://www.frankensteins-netz.de>
- "Rail", CD „sul“, sirr 2006
- "Confidences"
- "mp3q", <http://fals.ch/Dx/atau/mp3q/>
- "Alias to the next time", CD "Biorhythms", Caipirinha Music CAI-2028
- "Arteries of: Tokyo", CD "Biorhythms", Caipirinha Music CAI-2028
- "Global String", <http://www.sensorband.com/atau/globalstring/main.html>

(Musik Tanaka)

Z: "Im Verhältnis von Mensch und Maschine bleibt unklar, wer oder was herstellt und wer oder was hergestellt ist."

St: Donna Haraway, Technologie-Philosophin.

A: **Netzwerke und Schnittstellen
oder
Interaktion und Interface
Der Medienkünstler Atau Tanaka**

von Sabine Breitsameter

(Musik Tanaka endet, neue Musik beginnt)

Atau

My name is Atau Tanaka.

(Musik Tanaka)

Atau

My first name Atau is even for Japanese a very unique name, that was created by my grandfather.

Ü: Atau, mein Vorname, ist selbst für Japaner sehr ungewöhnlich. Mein Großvater hat ihn geschaffen. Und vor allem im englisch-sprachigen Raum ist der Name schwer auszusprechen.

St: Atau Tanaka, geboren 1963 in Tokio, aufgewachsen in den USA.

Atau

I am an artist, a composer and musician.... working primarily with technology.

Ü: Als Künstler, Komponist, Musiker arbeite ich in erster Linie mit neuen Technologien.

St: Erst Studium der Naturwissenschaften, dann der Komposition, unter anderem in Harvard und Stanford

Atau

The border between human and machine... depending on the piece explore the different certain facets of...

(“Frankensteins Netz”)

Ü: Die Grenze zwischen Mensch und digitaler Maschine steht im Mittelpunkt meiner Arbeit. Meine Kompositionen erforschen verschiedene Facetten dieses Verhältnisses.

Z: “Die Maschinen des späten 20. Jahrhunderts haben die Differenz von Mensch und Maschine, natürlich und künstlich, Körper und Geist, von autonom und fremdgesteuert höchst doppelsinnig werden lassen.”

(Donna Haraway)

St: Der Name Atau beruht auf einem japanischen Kanji-Schriftzeichen, das üblicherweise NO ausgesprochen wird.

(“Frankensteins Netz” Ausblende)

Atau

I did not like this name, when I was young...

Ü: Als Kind mochte ich diesen Namen nicht. Heute als Erwachsener kenne ich dessen Bedeutung, und weiß zu schätzen, dass er so ungewöhnlich ist.

St: Bezieht sich dieses Schriftzeichen auf einen Menschen, verweist es auf “Intellekt”; in Zusammenhang mit einer Maschine verweist es auf deren Funktionieren. Atau ist eine alternative Aussprache dieses Schriftzeichens.

(“Frankensteins Netz” hoch, endet dann)

Atau

Yes, I say, I am interested not in a fixed definition of what is music...

Ü: Was mich interessiert, ist nicht eine fest gefügte Definition von Musik, sondern das, was aus ihr werden kann im Zusammenspiel mit digitalen Technologien. - Wie man das Genre dann nennt, ist mir nicht so wichtig.

Atau

I would like to deal more in a general way...

Ü: Allgemein gesagt geht es mir darum, herauszufinden, was Klang als Medium ist, wie er mit anderen Medien genutzt werden kann, wie sich damit Kommunikation zwischen Menschen herstellt und ein Gefühl von Gemeinschaft.

(Musik Tanaka)

E: Atau Tanakas Kompositionen arbeiten auf der Basis avancierter Technologien: mit dem Internet und seinen Prinzipien des Datenaustauschs; mit komplexen Soundprocessing-Softwares neuester Servertechnologie und dynamischen Datenbanken; mit Sensoren, Infrarot-Steuerung und der Computersimulation von physikalischen Vorgängen.

Seine Kompositionen verfolgen den Anspruch, Technik nicht einfach nur zu nutzen, sondern machen sie zum Thema: führen vor, wie sie Klang verändert, medialisiert und so seine ästhetische und gesellschaftliche Bedeutung prägt; wie ihr metaphorischer Gehalt hervortritt und mit ihrer Digitalität in Spannung gerät.

(Musik Tanaka Ausblende)

Atau

And it has always been to say...

Ü: Ich vertrete den musikalischen Standpunkt in der Welt der Medienkunst.

St: ...den der akustischen Medienkunst, einem Genre, das im Grenzgebiet zwischen Musik, Hörspiel und Performance Art changiert.

(Musik Tanaka)

E: Dort, wo Systeme, Prinzipien und scheinbar verbürgte Grenzen aufeinandertreffen, setzen Tanakas Arbeiten an, suchen nach Übergängen, Koppelungen, Hybridisierungen: zwischen nah und fern, zwischen Senden und Empfangen, zwischen Künstler und Publikum, zwischen Rezipieren und Produzieren, zwischen Mensch und Maschine, zwischen analoger Physis und digitalem Prozess.

Atau

I have a personal approach that has to do with taking a point of view of the technology..

Ü: Ich gehe zunächst von der jeweiligen Technologie selbst aus. Ich will sie zum Klingen bringen, ihre Qualitäten und ihre Begrenzungen kreativ nutzen.

(mp3q, man hört es längere Zeit)

E: Auf dem Bildschirm ein Quader, der aus einer großen Zahl grafischer Linien zusammengesetzt ist. Gleitet man mit der Maus hin und her, kann das geometrische Gebilde gedreht, verkleinert oder vergrößert werden. Dabei sieht man: die unzähligen Linien sind Webadressen, die zu Klangdateien führen. Diese lagern im mp3-Format auf Dutzenden von Servern im Netz weltweit verteilt.

St.: Mp3q nennt Atau Tanaka diese Klanginstallation, die seit Herbst 2000 im Internet zugänglich ist.

(mp3q)

E: Wer eine dieser alphanumerischen Linien per Mausklick aktiviert, bringt sie dazu, hin und her zu pendeln. Pro Webadresse, pro angeklickter mp3-Datei wird dann eine Komposition hörbar. Aktiviert man mehrere gleichzeitig, mischen sie sich zu reizvollem Vielklang und pendeln gemächlich durcheinander wie ein Pulk asynchroner Metronomzeiger. Auswählen, zurücklehnen, zuhören – und wieder neu ausprobieren: Mehr braucht der Hörer zunächst nicht zu tun. Mp3q funktioniert wie eine großdimensionierte Jukebox, aus deren Angebot man mehrere Titel gleichzeitig auswählen kann. Aus dieser Fülle können immer neue ausgewählt und gemischt werden: durch die Auswahl des Hörers ergeben sich immer neue polyphone Konstellationen.

(mp3q endet)

Atau

This was my response to the proposition...

Ü: mp3q ist meine Antwort auf die Botschaft, die Netzwerke seien ein demokratischer Raum, in dem jeder veröffentlichen kann: Spätestens seit dem Aufkommen des mp3-Datenformats heißt es nun häufig, wir bräuchten nun keine Schallplattenfirmen, Rundfunkanstalten oder Verlage mehr: man stellt seine Kompositionen einfach ins Netz, und jeder kann sie hören, runterladen und damit machen, was er will. – Ein solches Denken gefährdet meine angestammte Position als Komponist. Gleichzeitig fordert es mich dazu heraus, schöpferisch darauf zu reagieren: Es erscheint mir nicht angebracht, im Internetzeitalter wie ein Autor alten Stils aufzutreten und zu sagen: ich schaffe ein fertiges Stück, und stelle es im Internet den Hörern zur Verfügung. Das Internet ist eine Struktur für den Austausch von Daten und für deren gemeinschaftliche Nutzung, und auf dieser Grundlage möchte ich als Komponist in diesem Medium arbeiten.

(Musik Tanaka)

E: Deshalb fordert Tanaka die Hörer, User von mp3q ausdrücklich dazu auf, nicht nur die Sounddateien nach Gutdünken zu mischen, sondern eigene Kompositionen beizutragen, sofern sie im Internet zugänglich sind. Deren Webadressen können in ein dafür bereitstehendes Textfenster eingegeben werden und in das grafische Gebilde eingebaut, nachdem Tanaka sie auf etwaige Copyrights hin geprüft hat. Sie bereichern die Polyphonie des Gebildes weiter an. So wächst es weiter – graphisch und akustisch. Gemeinsam bauen Komponist und User an einer Klangskulptur im Internet.

(Musik Tanaka endet)

Atau

I can be a composer creating musical works, that are empty... I call them contentless music

Ü: Ich kann Komponist sein, indem ich Arbeiten schaffe, die leer sind. Ich nenne diese Kompositionen: Musik ohne Inhalt. Ich wähle bewusst dieses provokative Wort, um einen wichtigen Teil meiner Arbeit zu beschreiben, die ich fürs Internet schaffe. Mp3q ist ein gutes Beispiel dafür. Wenn ich sage: ohne Inhalt, dann meint das: es handelt sich um eine Komposition, die in ihren Anfängen keinerlei akustisches Material beinhaltet, und die sich in dem Maße mit Material füllt wie das Publikum Daten hineingibt.

(Musik Tanaka und mp3q)

E: Tanaka stellt einen Rahmen bereit für eine Komposition mit verteilter Urheberschaft: Das Internet versteht er als disparaten Raum - bestehend aus Daten, die auf weltweit verteilten Servern lagern - und als gemeinschaftlich nutzbare Umgebung. Mit Hilfe einer geeigneten Software und ihrer kreativen Programmierung macht er diesen Raum und sein interaktives ästhetisches Potential für seine Hörer zugänglich.
mp3q ist eine Umgebung, die wächst, in Bewegung ist, eine Art Verhalten zeigt, und die wiederum dem User ein bestimmtes Verhalten ermöglicht. Nur das Zusammenwirken von Maschine, Komponist und den vielen Rezipienten führt zu einem hörbaren Resultat.

(Musik bleibt liegen)

Atau

But I think we know the dangers....

Ü: Wir kennen die Gefahren, wenn jeder ein Künstler sein kann und sein Material in eine offene Struktur hineingibt – dann klingt alles bald schon wie eine fade Suppe. Deshalb behalte ich mir vor, hin und wieder das, was völlig aus dem Rahmen fällt, auszusondern oder zumindest auf bestimmte Art zu ordnen.

(mp3q)

E: Tanaka versteht sich in solchen Fällen keinesfalls als Zensor, sondern als Filter, der die freien Eingaben der Teilnehmer behutsam mit seinem "Masterplan" in eine produktive Balance zu bringen sucht.

(mp3q)

E: Die Grenze zwischen Komponist, Interpret und Publikum ist bei solchen Kompositionen nahezu aufgelöst. Wer ist es, der hier komponiert? Wer trifft hier die künstlerischen Entscheidungen?

St: Der Künstler formuliert Regeln und Prozesse, welche die Audio-Daten in Fluß und miteinander in Beziehung bringen. Der Hörer füllt den Rahmen mit Input, und lässt die Komposition durch seine stets reversiblen Handlungen immer wieder neu und anders manifest werden.

E: Die Voraussetzungen für all das schaffen aber letztlich der Rechnerverbund Internet, seine Kommunikationsarchitektur, seine Prinzipien des Datenaustauschs. Diese Maschinerie komponiert mit. Sie stellt einen Raum, der sein Klang-Material auf bestimmte Weise organisierbar und zugänglich macht, und darüber hinaus ein wechselseitiges Verhältnis zwischen Künstler und Publikum ermöglicht. Erst das Vorhandensein dieser Technologien macht die Realisierung derartiger interaktiver kompositorischer Konzepte, die seit Mitte der sechziger Jahre mit immer größerem Nachdruck formuliert werden, vollends möglich. Künstler, Publikum und Maschine sind hier in den kreativen Entstehungsprozeß gleichermaßen involviert. - Die Kontaktfläche zwischen den dreien ist das grafische Interface der Website.

(mp3q hoch, Ausblende)

Brenda Laurel

I first got involved ... in 1977. In those days people who worked with computers...it was a very hierarchical process...

B: Bis in die achtziger Jahre hinein war die Arbeit mit Rechnern ein sehr hierarchischer Prozess. Die Person, die den Computer bediente – das waren fast ausnahmslos Männer damals – arbeitete fast völlig losgelöst von ihren Nutzern. Der Computer galt als etwas Abstraktes, Technizistisches, er wurde nicht mit menschlicher Kommunikation oder gar Ästhetik in Verbindung gebracht. Bis heute existiert in der IT-Industrie die Vorstellung von einer Elite oder fast schon einer Priesterkaste. - Technik wird von Technikern gemacht. Für Computer bedeutet das bis heute, dass ihre Hardware und ihre Programme das Technische über alles betonen, aber kaum ihr Verhältnis zum Körper, den Sinnen, zu Intuition und assoziativem Denken reflektieren.

St:: Brenda Laurel, ehemals Schauspielerin, Theaterwissenschaftlerin, seit Mitte der achtziger Jahre eine führende Forscherin für interaktive Medien und Interface Design.

(Musik Tanaka)

E: Aus der US-amerikanischen Alternativbewegung gingen die wichtigsten Initiativen für die Entwicklung benutzerorientierter Computer hervor. Dies in eigentümlicher und zum Teil schwer abgrenzbarer Parallelität mit dem Militär.

War die Absicht des einen, im Ernstfall möglichst umstandslos ein komplexes Gerät bedienen zu können, so sahen die anderen, die Alternativen, Computer und Netzwerke als Instrumente, um Protest-Aktionen zu koordinieren, Informationen zu archivieren und um Bildungs-Horizont und kommunikative Handlungsspielräume zu erweitern.

Weit mehr noch als die Unterhaltungsindustrie hat die nordamerikanische Computer-Gegenkultur das hervorgebracht, was einem Nicht-Spezialisten die Bedienung eines Rechners ermöglicht: Statt Befehle als komplizierte alphanumerische Codes einzugeben, arbeiten man heute mit Fenstern, Pop-Up-Menüs, Maus, und seit einiger Zeit gibt es Programme, die per Stimme gesteuert werden können. - In kaum einem anderen Bereich wird das kulturelle und gesellschaftliche Gewicht von Design-Entscheidungen deutlicher als bei der Gestaltung von Hardware und Software.

(Musik Tanaka endet)

Brenda

What has changed is the incredible growth...

B: Was wir durch unsere Forschungen und Diskussionen erreichen konnten, ist die enorme Zunahme kreativer Anwendungen: Der Computer ist zu einem Werkzeug für öffentliche und private kulturelle Produktion geworden. Er steht nun immer weniger im Zentrum technologischer Debatten, sondern wird zu einem Bestandteil des kulturellen und ästhetischen Diskurses. Dennoch: Die Interfaces – dort, wo sich Mensch und Computer begegnen – sind längst noch nicht frei von technokratischer Ideologie.

St: Interface: der definierte Übergang zwischen zwei verschiedenartigen Systemen. Grundlage: ein gemeinsamer Kode. – Es gilt, beide Systeme in ihre gemeinsam kodierbaren Anteile umzuformen. Dann können die Daten fließen.

E: Der Computer: für seine Nutzer ist er identisch mit seinem Interface: mit Bildschirm, Tastatur, grafischer Benutzeroberfläche. Im Interface gewinnt die digitale Abstraktion der Maschine Fasslichkeit, wird fühlbar und zugänglich.

Atau

The computer is a very very rich machine, for creating nearly unlimited possibilities of sounds...

Ü: Der Computer verfügt über sehr reichhaltige Möglichkeiten um Klänge zu schaffen. Er bietet allerdings nur sehr armselige, unsinnliche Möglichkeiten, mit ihm in Kontakt zu kommen, um diese Klänge herzustellen.

(„Frankensteins Netz“)

E: Nicht der digitale Rechner an sich, vielmehr seine Erscheinungsform beeinflusst Wahrnehmung und Denkvorgänge, formt Kommunikations- und Arbeitsabläufe. Sie modelliert Sprache, Zeichen- und Begriffsbildung seiner Nutzer und prägt die Gewinnung von Material, Form und Sinn. So wie der Computer Gestalt gewinnt, nötigt er Sinne, Körper und Geist, sich ihm anzuverwandeln.

(„Frankensteins Netz Ausblende“)

Atau

The wonders of technology is kind of a great myth...

Ü: Die Wunder der Technologie hat man zu einem großen Mythos stilisiert. Ich selbst bin da sehr skeptisch. Wer in meinem Alter ist, lebt seit 15 oder 20 Jahren mit der digitalen Technologie. Das ist ziemlich anstrengend. Manchmal möchte ich den Computer einfach aus dem Fenster werfen. Gleichzeitig heißt es in der Werbung: Das alles wird unser Leben ändern. Das hat es sicherlich getan, aber nicht ganz auf diese wunderbare Weise, wie es uns von der Wirtschaft versprochen wurde. Selbst ich, der ich mein künstlerisches Leben dieser Sache widme: ich mag die Technologie nicht besonders. Ich sehe mich nicht als ihr Verfechter. Wenn jemand sagt, dass er damit nichts anfangen kann, dann verstehe ich das gut.

(„Frankensteins Netz“)

Z: „Technologien lassen sich als Formalisierungen betrachten, d.h. als geronnene Momente unablässiger gesellschaftlicher Interaktion. Sie müssen aber auch als mächtige Instrumente zur Durchsetzung von Bedeutung verstanden werden.“

(Donna Haraway)

(„Frankensteins Netz“ Ausblende)

Atau

I was a pianist, my instrument was the piano. (...) I played all through my youth.

Ü: Ich habe als Pianist angefangen, und habe auch während meiner ganzen Zeit an der Universität Klavier gespielt. Als Jugendlicher mochte ich am liebsten Chopin.

Atau 1/54

...and I must admit, I never managed to decode the Welltempered Clavier of Bach.

Ü: Mir ist es nie gelungen, das "Wohltemperierte Clavier" von Bach zu entziffern. Bach ist genial, aber bei seinen vierstimmigen Fugen - wenn du versuchst, seine formale Absicht herauszuarbeiten, seine Phrasierungen, seine harmonischen Wendungen – da kommst du, wenn du nur zwei Hände hast, einfach an deine Grenzen.

(Musik-Mischung)

Atau

I liked Chopin because of the Rubato

Ü: Ich mochte das Rubato bei Chopin - die Zeit zwischen den Noten: das, was das automatisierte Gleichmaß aufhebt..

(Musik-Mischung hoch, endet dann)

Brenda

We would like to arrive in a world, where you have tactile input...

B: Wir wollen den Computer so weiterentwickeln, dass es keine spezielle Sprache mehr braucht, um mit ihm zu interagieren; dass wir keine Begriffe, Symbole und Handlungsweisen mehr haben, die sich über unsere Erfahrungen und Erkenntnisse stützen. Deshalb arbeiten wir daran, die sensorischen Modalitäten auszuweiten, mit denen man mit dem Rechner in Austausch treten kann. Ohr und Stimme sind da wichtig, oder den taktilen Sinn umfassend einzubeziehen, Bewegung, Gesten oder auch das Gefühl, in der Gegenwart anderer Lebewesen zu sein.

Atau

This idea of human machine interaction is a very critical point in my work...

- Ü: Die Mensch-Maschine-Interaktion spielt in meiner Arbeit eine ganz wichtige Rolle. Und in vielerlei Hinsicht steht dieses Thema für Zeit und Ort meiner prägenden künstlerischen Erfahrungen. Das waren die späten achtziger Jahre. Ich war dabei, mein Studium an der Stanford-Universität in Kalifornien abzuschließen. Und genau das war der Ort, wo das Mensch-Computer-Verhältnis sehr intensiv erforscht wurde.
- Gleich in der Nähe, in Palo Alto, befindet sich das legendäre Xerox-Parc-Forschungs-Center. Dort wurde unter anderem die "Maus" erfunden, ein Interface – man kann sich das heute kaum noch vorstellen - welches die Computerwelt Anfang der achtziger Jahre völlig revolutionierte, denn es ermöglicht, per intuitiver Handgeste, Daten einzugeben.

Atau

I was coming from the piano...

- Ü: Ich kam vom Klavier her. Das heißt auf der Bühne zu sein und dort zu spielen war für mich ganz selbstverständlich. Allerdings bot sich das technische Equipment der elektroakustischen Studios kaum für spontane Live-Performances an. Es gab da zwar kommerzielle Synthesizer, mit einem Keyboard, die einem Klavier sehr ähnlich sehen. Für mich aber war das körperlich sehr unbefriedigend. Es fühlte sich einfach nicht wie eine Klaviertastatur an. Und als jemand, der am Verhältnis Mensch-Maschine interessiert ist, sah ich darin ein Problem.

Atau

So this is very much the subject that became the focus of all my interests...

- Ü: Die Frage nach den Interfaces wurde zu meinem Hauptinteresse von Mitte der achtziger Jahre an. Ich habe damals die Design-Diskussionen, die einem Produkt wie der Maus vorausgegangen sind, genau verfolgt. Ich habe mich ausführlich mit der Theoriebildung auf diesem Gebiet befaßt. Die Frage nach alternativen Interfaces, nach Geräten, welche beispielsweise die elektronische Klangproduktion über traditionelle Instrumente wie Gitarre oder Holzblasinstrumente steuerten, war damals in den Experimentalstudios ein wichtiges Thema.

St: Dass Aktivitäten des Körpers auf elektronisch vermitteltem Weg Klänge auslösen und komponieren, war spätestens seit den 70er Jahren ein wichtiges Thema in der akustischen Avantgarde. Alvin Lucier wurde damals mit seinen Experimenten weltberühmt, in denen eine bestimmte Art von Gehirnwellen, von einem Messgerät erfasst, Resonanz-Körper zum Schwingen brachten. Peter Vogel aus Freiburg gewann mit seinen "Klangwänden" internationales Renommé, deren Sound von den Körperbewegungen der Besucher gesteuert wird. Etwas später nutzten die Klanginstallationen der Christina Kubisch drahtlose Kopfhörer, die nunmehr erlaubten, dass sich die zahlreichen Schallquellen, aus denen ihre Arbeiten bestehen, durch die Bewegung des einzelnen Besuchers im Raum individuell wahrnehmen und mischen lassen.

(Musik Tanaka)

E: Eine Bühne - eine Leinwand - davor Tanaka. Neben ihm zwei Computer. Die Bewegungen seiner Arme sind von eigenartiger Präzision, muten an wie Beschwörungs-Rituale, Kampfkunst-Gebärden. Gesten und Klänge scheinen miteinander in Verbindung zu stehen, ebenso die abstrakten, fließenden schwarz-weiß-Strukturen auf der Leinwand.

(Musik Tanaka)

E: An den Unterarmen Tanakas sind Elektroden befestigt. Sie messen die Nerven-Impulse, die aus der Muskelspannung hervorgehen, und leiten sie an den Rechner weiter. Diesen Daten sind bestimmte Klänge, Soundstrukturen und visuelle Patterns zugeordnet. Die Armbewegungen sind nicht nur Ursache der Klänge, sie modulieren diese auch – je nach Intensität der Muskelspannung. Anders als bei einer Klaviertaste, die nur die Zustände an oder aus kennt, ja oder nein, wird der Spannungs- und Entspannungsprozeß der Muskeln als flexibles, wandelbares akustisches Kontinuum umgesetzt.

(Musik Tanaka)

E: Tanaka spielt seine BioMuse: ein von ihm entwickeltes Performance- und Kompositions-Instrument, "Bio" bezieht sich auf die Körperlichkeit dieses Instruments, "Muse" auf Muse. Beides zusammen steht für die unmittelbar aus dem Körper hervorgehende Anregung und Inspiration, die den Rechner zum Klingen bringt. - Ihre Uraufführung erlebte die BioMuse 1992 in Stanford, Kalifornien.

St: Bewegung in Klang umsetzen, Gesten in akustische Abläufe: auch Violine, Pauke, Harfe tun das oder der Dirigent eines Orchesters.
Die BioMuse geht allerdings einen Schritt weiter: Jegliches akustische Material kann in ihre Datenbank eingehen – ganz egal, ob Sprache, Geräusch, Musik. Das Instrument hat also kein definiertes Vokabular, keinen typischen Klang, sondern erscheint immer wieder anders.

E: Für jedes Stück wählt Tanaka spezielle Materialien und Strategien, welche, ausgelöst durch seine Gestik, Inhalt, Ablauf und Aufbau der Komposition fügen.

Zwar sind Material und Struktur der jeweiligen Komposition festgelegt, da jedoch Tanaka die Choreographie seiner Bewegungen und seine Muskelspannung nicht exakt festlegen kann, klingt das selbe Stück, dargeboten in verschiedenen Aufführungen, oft unterschiedlich. Und genau das ist seine Absicht. Die Atmosphäre der Aufführung, die Reaktionen des Publikums, der Klang des Saals – all das beeinflusst seine körperliche Präsenz als Performer und steuert das akustische Ergebnis für jede Situation neu.

Verschaltungen, Zuordnungen, Verknüpfungen der einzelnen Klang-Parameter werden unabhängig von der konkreten Aufführung vorgenommen und für jedes Stück vorab extra festgelegt: – Die kompositorische Leistung besteht nicht darin, den Körper und seine Aktivität in Daten umzusetzen. Sie besteht darin, den vom Körper erzeugten Daten ihre Klänge zuzuordnen, für jedes Stück neu, und die Programmierung zu finden, die diese Daten organisiert, formt und zur Klangfolge fügt.- Die Programmierung fällt die künstlerische Entscheidung.

(Musik Tanaka)

Atau

The BioMuse takes a technology, that has with other reseachers many applications with the handicapped..

Ü: Die BioMuse ist ursprünglich für Körperbehinderte erfunden worden, um ihnen den Alltag zu erleichtern. Ich benutze sie, um zu komponieren. Mir geht es nicht darum, dass sie als Instrument nun jedem zur Verfügung steht, sondern

um die Frage, was sie als Interface bedeutet. Was sie aussagt über unser Verhältnis zur Maschine im digitalen Zeitalter.

E: Als "Musik des Körpers" wird die BioMuse zuweilen missverstanden, die angeblich dem Prinzip des Organischen folge. Dabei ist das Gegenteil der Fall: Alles Organische, das digitalisierbar ist, ist ein Stück weit Maschine, ist ihr kommensurabel. So kommt in der BioMuse nicht die menschliche Natur zum Ausdruck, sondern dasjenige an der menschlichen Natur, was der Maschine anverwandelt ist.

(Musik Tanaka hoch, endet dann)

Z: "Die Maschinen des ausgehenden zwanzigsten Jahrhunderts zeigen: Jede Komponente kann mit einer anderen zusammenschaltet werden, wenn der richtige Standard, der richtige Code konstruiert werden kann, um die Signale in einer gemeinsamen Sprache zu verarbeiten. Objekte, Räume, Körper sind nicht mehr unantastbar." Integrität, Wesenhaftigkeit, Identität lassen sich nicht mehr wahren.

(Donna Haraway)

("Frankensteins Netz")

Atau

There was a lot of excitement in this time around 1989 about Virtual Reality...

(Frankensteins Netz Ausblende)

Ü: In der Gegend in und um San Francisco kam dann Ende der achtziger Jahre auch das auf, was man mit dem Schlagwort "Virtual Reality" bezeichnet.

(Musik Tanaka)

E: Per Daten-Handschuh oder -anzug mit einem Rechner verkabelt, bekam man ein überdimensionales stereoskopisches Display aufgesetzt, das wie eine merkwürdige Brille aussah. Per Kopfbewegungen und Körpergesten konnte man dann durch einen computer-designnten dreidimensionalen Raum navigieren, der auf das Display projiziert erschien. Man war dabei in unmittelbarem Kontakt mit einer von Daten generierten Umwelt, welche Wahrnehmungen, Eindrücke und Empfindungen simuliert. - Das Erzeugen

sinnlicher Illusionen war das Thema dieser sogenannten Cyberkultur. Der Computer konnte zum Schöpfer einer Welt werden, einer regelrechten Umwelt, und die Verdrahtung mit ihm, der Austausch von Daten zwischen Mensch und Computer, konnte - so jedenfalls waren die Erwartungen - auf elektronischem Wege unmittelbare Sensationen schaffen.

(Musik Tanaka endet)

Brenda

We talked a little bit about Virtual Reality...

B: Ich begann mich für Virtual Reality zu interessieren, weil sie von ihrer Definition her ein Ort ist, an dem es kein Interface gibt, sondern nur den Körper: Ich drehe meinen Arm, ich hebe meinen Kopf, ich fokussiere meinen Blick, und erlebe mich in einer Eigenwelt – so sollte es eigentlich funktionieren. Die Technik hat das allerdings noch nicht gelöst. Wenn wir irgendwann dahin gelangen, dann ist das Interessante daran nicht, sich von Illusionen einlullen zu lassen, sondern dass wir dann in bisher nie dagewesenem Maße Möglichkeiten haben, unsere Fantasien, gemeinsam mit anderen Menschen, zu realisieren und zu teilen.

Atau

It was in thinking about virtual Reality, that I saw the further possibilities...

Ü: Meine Erfahrungen mit der virtuellen Realität haben mich damals sehr angeregt, über neue Möglichkeiten akustischer Interaktion zwischen Mensch und Computer nachzudenken. Über interaktive Kunstkonzepte, aber auch über virtuelle Instrumente, Klangerzeuger, die nur im Datenraum existieren, die keinen materiellen Körper mehr haben. – Allerdings nutzte sich das Wort "virtuell" ziemlich schnell ab. Und es gibt da auch in Kalifornien einen sehr unschuldigen Enthusiasmus gegenüber allem was neu ist und mit Technik zu tun hat.

Atau

I was still quite young at that time...

Ü: Ich war damals noch ziemlich jung. Aber allmählich wurde mir klar, daß diese Virtual Reality-Spektakel sich künstlerisch nicht wirklich weiterentwickelten. Daß diese Cyberkultur einer naiven Technologie-Verehrung anhing. Und das

ist für mich nicht Kultur. Und ich wollte etwas anderes machen. Mir geht es darum, dass Technologie über sich hinausweist. Also verließ ich San Francisco.

Atau

So if we see technology and it's cool – wow – O.K. where do we go next?

(Musik Tanaka)

St: 1992: Atau Tanaka zieht mit einem Stipendium nach Europa. Er beginnt Forschungsarbeiten am IRCAM, dem weltbekannten Musikforschungszentrum in Paris.

1993 gründet er mit den Komponisten Zbigniew Karkowski und Edwin van der Heide die Gruppe "Sensorband". Tanaka tritt mit der BioMuse auf, seine Kollegen steuern ihre Kompositionen mit Infrarot- bzw. Ultraschall-Sensoren. Mitte der 90-er Jahre beginnt Tanaka mit interkontinentalen telematischen Konzerten, die, per ISDN und später per Internet, akustische Aktionen verbinden, die gleichzeitig an verschiedenen Orten auf dem Globus stattfinden.

In Amsterdam arbeitet er zusammen mit seiner Sensorband und in engem Austausch mit dem Komponisten Michael Weisz an weiteren Projekten sensor-gesteuerter akustischer Interfaces.

(Musik Tanaka blendet aus)

Atau

If we think about interaction: interaction is something that happens between at least two things...

Ü: Interaktion geschieht zwischen mindestens zwei Wesenheiten – und der Punkt, wo sich beide begegnen, das Interface, ist ein interessanter Punkt, denn da findet die Interaktion statt.

(Musik Tanaka)

St: 1997: Sensorband wird vom japanischen Telekommunikations-Ministerium zu einem Arbeitsaufenthalt nach Tokio eingeladen. Tanaka verlegt seinen Wohnsitz für gut vier Jahre nach Japan. Von dort aus unternimmt er mit seiner BioMuse Konzert-Reisen in alle Welt, entwickelt neue akustische

Netzwerkprojekte und zeigt sich in seinen Powerbook-Konzerten stark beeinflusst durch die japanische Noise-Music.

(Musik Tanaka endet, "Global String")

Atau

I was born in Japan, but growing up in America...

Ü: Ich bin als Ausländer aufgewachsen in Amerika. Und das ist mir recht deutlich gemacht worden, mal mehr, mal weniger freundlich.

I did all my education in America, my youth was in America, I was growing up as an American kid

Ü: Ich bin in einer japanischen Familie groß geworden, und habe mich dabei sehr amerikanisch gefühlt.

I was from Japan, I am born there, I am of Japanese blood, but I am not Japanese. I felt very American – I am not American.

St: Interface: der Übergang zwischen zwei Systemen.

Atau

At least in Europe it is clear: I am not European. There is not this confusion of yes or no.

St: Ein Interface beruht auf einem gemeinsamen Kode. – Es gilt, beide Systeme in ihre gemeinsam kodierbaren Anteile umzuformen. Dann können die Daten fließen.

Atau

What was good, what was important, was that I have spent this time living in Europe

Ü: Es war wichtig, dass ich erst in Europa gelebt habe, bevor ich nach Japan zurückging, und dass ich auch wieder nach Europa zurückgekehrt bin. Europa gibt mir eine dritte Perspektive, eine die mir Distanz gibt zu den beiden Kulturen aus denen ich komme, und womit ich die Spannung, vielleicht sogar die Widersprüchlichkeit zwischen Amerika und Japan aushalten kann.

("Global String")

St: November 2000: Tanakas preisgekrönte Klanginstallation "Global String" wird in Rotterdam und Linz uraufgeführt.

("Global String")

Atau

Global String is a project that combines my thinking with sensor based instruments and with networked environments.

Ü: Global String kombiniert meine Arbeit mit Sensoren und meine Arbeit mit den vernetzten Umwelten.

E: Die Frage:

St: Wie kann eine Stahlsaite zwei entfernte Orte miteinander verbinden, so dass sie gemeinsam bespielt werden kann und die physikalischen Schwingungen von einem Ort zum anderen authentisch übertragen werden?

E: Die Lösung:

Atau

The vibration of data...

St: Die Schwingungen werden von einem Sensor-Interface in digitale Daten umgewandelt, durchs Internet an die entfernten Orte geleitet und dort durch ein anderes Interface zurückverwandelt in physikalische Schwingungen.

("Global String" endet)

Atau

It is perhaps not an infrastructure to play existing music...

Ü: Die Netzwerk-Medien stellen keine Infrastruktur dar, in der sich traditionelle Musik-Konzepte überzeugend vermitteln lassen. – Es geht vielmehr darum, neue akustische Kunstformen zu finden, die den Bedingungen der Netze entsprechen.

(„Frankensteins Netz“)

St: Seit Herbst 2001 lebt Tanaka wieder in Paris und arbeitet an seinem neuesten Stück „Frankensteins Netz. Prométhée Numérique. Wiretapping the Beast“.

(„Frankensteins Netz“ Ausblende)

Atau

The special thing about this new piece is, that it is my first piece for radio, and it is a piece that exists at once on the radio and on the Internet

Ü: Es ist meine erste Produktion fürs Radio, und es ist ein Stück, das gleichzeitig im Radio und im Internet existiert. Das Stück baut auf der Idee auf, das Internet sei ein autonomes Lebewesen mit eigener Identität. So wie Frankenstein seine unheilbringende Kreatur künstlich geschaffen hat, so wie Prometheus den Menschen das Feuer gebracht hat, ohne ihnen zu sagen, wie sie es kontrollieren können, so lässt sich heute das Internet betrachten: als eine Art von Monster, das sich uns immer wieder neu und anders darstellt, das sich verselbständigt hat, uns entgleitet, und anstatt der versprochenen Segnungen zweifelhafte Resultate bringt.

E: Das Verhältnis zwischen Mensch und Maschine, zwischen Technologie und ihrer Verselbständigung - diese Grundthematik wird auch von den Texten aufgegriffen, die Tanaka für das Stück verwendet: Auszüge aus Donna Haraways zeitgenössischem „Cyborg-Manifest“, Mary Shelleys „Frankenstein“-Roman aus dem Jahre 1817, LaMettries Programmschrift „Der Mensch als Maschine“, veröffentlicht 1748, und aus Aischylos' antiker „Prometheus“-Tragödie. Die ausgewählten Zitate sind auf der Website des Projekts www.frankensteins-netz.de in vier verschiedenen Sprachen zu hören und zu sehen: auf deutsch, englisch, französisch und japanisch.

Atau

So this is the concept for which we have taken the names „Frankensteins Netz“

Ü: In meinem neuen Stück „Frankensteins Netz“ zeigen sich die prometheischen Eigenschaften des Internet als ein multimedialer Datenorganismus, der

gefüttert und aufgezogen wird durch die Eingaben des Publikums: Bilder und Töne können in die Datenbank der Website geladen werden, und aus diesen Materialien bildet sich allmählich das künstliche Wesen heraus.

E: Einen Monat lang, bis zur Uraufführung am 23. März 2002, konnten Internet-User in aller Welt eigene Bilder, Klänge und spielerisch-ironische Kommentare zu den Textmaterialien in die Datenbank der virtuellen Kreatur laden. Aus diesen Eingaben und Materialien wurde das generiert, was der jeweilige Besucher der Website hörte und sah. Bei jedem Besuch wurde der User vom Datengebilde wiedererkannt, und konnte wahrnehmen, was speziell aus seinen Materialien geworden war. Die Bilddateien wurden aneinandergesetzt, gedreht, gespiegelt und kunstvoll mit den Bildeingaben anderer User verknüpft. So trat das virtuelle Wesen dem Internet-Besucher visuell als agile Erscheinung gegenüber.

Die akustischen Materialien, welche die User eingaben: auch sie wurden zum Kontinuum gefügt und zum Vielklang geschichtet: die Kreatur komponierte selbst. Ihre kompositorischen Mittel und deren Variationsbreite wurden vorab festgelegt durch die Programmierung einer dynamischen Datenbank. Diese koppelte die auditiven Eingaben der User aufgrund bestimmter Eigenschaften und führte sie immer wieder auf die kompositorische Grundstruktur Tanakas zurück. – Die virtuelle Kreatur und ihr Verhalten wurde von dem Pariser Software-Künstler Antoine Schmitt entwickelt, in enger Zusammenarbeit mit Atau Tanaka.

Atau

At the Biomuse the point of interface between the human and the machine

Ü: Bei der BioMuse ist das Interface zwischen Mensch und Maschine ganz deutlich wahrnehmbar: als Elektrode auf dem Körper. Und das ist sehr organisch, sehr dicht an der menschlichen Physiologie. – Bei "Frankensteins Netz" könnte man sagen: es existiert als etwas Lebendiges auch unabhängig vom menschlichen Kontakt. Wenn also jemand auf die Website kommt und am Stück teilnehmen möchte, dann ist das möglich, aber der Punkt der Interaktion liegt sehr weit entfernt auf Seiten der Maschine. Sie findet auf dem Server statt, nicht einmal im Computer des Besuchers.

(Frankensteins Netz)

E: Eine wichtige Eigenschaft der digitalen Kreatur bestand darin, daß es nicht ausschließlich dem User und Hörer vorbehalten war, sich dem Werk zuzuwenden: auch die Kreatur selbst initiierte die Kontaktaufnahme zwischen Werk und Rezipient: Sie würdigte die Anwesenheit des Web-Besuchers per SMS oder E-Mail, lud ihn zu weiteren Visiten ein und zeigte sich bei jeder Zusammenkunft von einer anderen Seite; ihr Respons auf das Kommunikationsverhalten des Users war mal mehr mal weniger überraschend, so dass dieser sich einem autonom Agierenden und Reagierenden gegenüber sah, mit dem er in einen wechselseitigen Prozess treten konnte.

(Frankensteins Netz)

E: Nach über einem Monat Existenz in den Netzwerken, nach dreißig Tagen Zuwendung und Datenfutter von ihrem Publikum, war – zusammen mit anderen Performern - der öffentliche Auftritt der Kreatur geplant, anlässlich der Uraufführung von "Frankensteins Netz", am 23. März im Zentrum für Kunst und Medientechnologie in Karlsruhe.

Atau

It's a (.) work (.) that uses the Internet in

Ü: Für die Performance nutzt "Frankensteins Netz" das Internet auch als telematische Struktur: live werden drei voneinander entfernte Aufführungsorte miteinander verbunden, an denen Audiokünstler die Kreatur akustisch in Erscheinung treten lassen:

St: In Montreal ist das der Stimmperformer Zack Settel. In Ogaki-City in Japan sind es die Vokalistin Reiko A. und Noise-Künstler i.d.

E: In Karlsruhe ist es Atau Tanaka und an einem vierten Ort, der eigentlich unlokalisierbar ist, an einem Nicht-Ort, im Web nämlich, soll die Daten-Kreatur als "virtueller Performer" agieren.

(Man hört nun alle Performance-Orte in ihren Sprachen)

E: Auf drei Kontinenten gleichzeitig fanden autonome Veranstaltungen statt. Das, was in Montreal, in Ogaki-City und im Web akustisch passierte, lief – über die Datenleitungen des Internet - am zentralen Aufführungsort in Karlsruhe zusammen, wurde von Atau Tanaka im Moment des Geschehens gemischt, über das Netz zurückgeschickt und jeweils vor Ort zu einem eigenen lokalen Live-Mix verarbeitet. Wenngleich das Zusammenspiel der Remote-Performer durch Tanaka in einer Partitur vorab kompositorisch geregelt wurde, unterlagen diese Mischungen den variierenden und kaum kontrollierbaren Zeitverzögerungen, den Delays, denen der Datentransport im Internet unterworfen ist. Diese Unwägbarkeiten spielen in Tanakas Konzept eine wichtige Rolle.

Das Einbeziehen von entfernten Veranstaltungsorten macht das Internet als ein künstlerisches Medium wahrnehmbar, das es erlaubt, das Hier mit dem Anderswo simultan und wechselseitig in eins zu setzen und für alle Aufführenden eine gemeinsame, virtuelle Bühne zu schaffen. Es ermöglicht darüber hinaus, das selbe Stück in unterschiedlicher Perspektive zu realisieren: nicht nur als linear wahrnehmbare Folge von Klängen, die allen Hörern über Radio und Internet, egal an welchem Ort, identisch erscheint, sondern als multi-perspektivisches Werk, das durch unterschiedliche Mischung der selben Substanzen jeweils andere Bedeutungswerte in der Vordergrund treten läßt und verschiedene akustische Resultate zeitigt.

(Frankensteins Netz)

E: Vergleichbar ist dies der Betrachtung eines Gebäudes: Je nach Position des Wahrnehmenden trifft der Blick auf andere Aspekte der Architektur, läßt mal dieses hervor- und mal jenes in den Hintergrund treten.

Atau

For many years I defended the romantic impulse (..) with technology...

Ü: Viele Jahre lang habe ich eine romantische Haltung vertreten, auch beim künstlerischen Umgang mit Technologie. Aber irgendwann hat mich die Romantik als schöpferischer Impuls nicht mehr überzeugt. Sie hinterfragt die Rolle des Künstlers nicht. Sie geht davon aus, der Künstler sei im Besitz des künstlerischen Ergebnisses und seines Ausdrucks. Ich finde, dass der demokratisierende Anspruch der Technologie, die vernetzten Infrastrukturen, die nun zur Verfügung stehen, mit dem Konzept des einzelnen Künstlers, des genialen Konzentrators, nicht mehr in Einklang zu bringen sind.

E: 23. März 2002: kurz nach Mitternacht Mitteleuropäischer Zeit soll die Performance von "Frankensteins Netz" in Karlsruhe stattfinden, gleichzeitig in Ogaki-City, Japan, sowie in Montreal, Kanada; live übertragen von 10 Radiosendern im deutschsprachigen Raum sowie als Stream weltweit im Internet. Die Datenbank der Kreatur ist angefüllt mit den akustischen und visuellen Eingaben von über 1200 Usern.

Atau

I am creating more works...

Ü: Ich schaffe immer mehr Werke, in denen ich meine Rolle als Komponist zur Debatte stelle. Und ich fange an, Schicht für Schicht das von mir abzuschälen, was nach herkömmlichem Verständnis einen Künstler ausmacht. Ich versuche, den Kern zu finden. Ich habe beschlossen, daß meine Stücke keine abgeschlossenen Werke mehr sind. Daß es Settings oder Situationen sind, die vom Hörer beeinflusst werden können. Daß ich als Komponist keine Kontrolle mehr über das Endergebnis ausüben möchte. Und daß ich vielleicht sogar überhaupt nicht mehr inen Klangschaffen muß, so wie in meinen Stücken "mp3q" oder "Frankensteins Netz", und trotzdem ein Komponist sein kann.

E: Doch einige Stunden vor der Uraufführung kommt es zu einem Problem: Es kristallisiert sich heraus, daß einige User mit enormer Energie versuchen, die

Datenbank lahmzulegen, in welche das Publikum während der Veranstaltung Gelegenheit haben soll, Klänge und Bilder hochzuladen. Es besteht die Gefahr, daß die Live-Performance komplett zusammenbricht. Dieses Risiko will Tanaka nicht eingehen. Er entscheidet deshalb, die Kreatur für die Interaktion mit Hörern und Usern zu sperren und entschließt sich, auf die bisherigen, von den Usern bereits eingegebenen Materialien der dynamischen Datenbank zurückzugreifen.

Atau

They tell us, the Internet is a democratic space.

Ü: Man erzählt uns, daß das Internet ein demokratischer Raum ist. Und wenn es Leute gibt, die das behaupten, dann möchte ich herausfinden, ob das stimmt. Naja, vielleicht sollte ich besser sagen: Ich möchte diesen Anspruch in musikalische Praxis umsetzen.

E: Die vollständige Einlösung dieses Anspruchs mußte für "Frankensteins Netz" Utopie bleiben: Da die demokratische Struktur des Internet destruktiv genutzt wurde, nimmt Tanaka die völlige interaktive Öffnung seiner Komposition zurück. Für diejenigen Hörer, die vorhatten, während der Live-Übertragung durch Dateneingaben per Internet teilzunehmen, verliert das Stück eine wichtige Aussage: Ohne Kontakt zur virtuellen Kreatur, ohne Zugang zur ästhetischen Maschinerie kann die interaktive Konzeption und ihre Bedeutung für die Produktion des Stücks, da nicht anwendbar, auch nicht vollends erfahrbar werden.

Für Tanaka als Komponist bedeutet das, daß der virtuelle Performer während der Performance zwar aktiv und unwägbar ist, aber - da er nicht mehr das Unerwartete liefert - während des Live-Mixes ein schwacher Gegner bleibt. Die radikale maschinenartige Verselbständigung der sich Tanaka erwartungsgemäß stellen wollte – sie war als Entsprechung zur Monstrosität des Frankenstein'schen Monsters gedacht war, und zu dem ausser Kontrolle geratenen prometheischen Feuer - kann nicht stattfinden.

(Frankensteins Netz bleibt längere Zeit liegen)

E: Ein atmosphärisch dichtes Stück war es, das am 23. März 2002 kurz nach Mitternacht über den Äther ging. Wer im Karlsruher ZKM bei der Live-Aufführung zugegen war oder wer die Website des Stücks aufsuchte, konnte es nicht nur hören, sondern auch sehen: Webcam-Bilder der Performances in Montreal und Ogaki-City waren im Internet zu sehen und wurden auch auf die Bühnen-Leinwand projiziert, ebenso die dynamisch-bewegte Erscheinung des virtuellen Performers, der spontan verarbeitete, was User in der Vergangenheit an Bildern in die Datenbank hochgeladen hatten. Die Datenflüsse zwischen den Kontinenten waren optimiert, und ebenso das Timing der Remote-Performer, deren Zusammenspiel entsprechend Tanakas Partitur perfekt koordiniert war. Hier und Anderswo, Nah und Fern, Maschinen-Programm und Menschenaktion, Publikumseingaben und Künstlerentscheidung: all das floß in eins und mischte sich bruchlos zu einem Werk, aus dem man das Risiko, das es ursprünglich auf sich zu nehmen gewillt gewesen war, nicht heraushören konnte. Das Stück wirkt daher wie vorab entworfen und komponiert. Die Herausforderung durch die interaktiven und technischen Unwägbarkeiten sowie die autonome Dynamik der Datenkreatur, die zu zeigen das Stück angetreten war, verschwanden hinter Mäßigung, Integration, Kontrolle.

(Frankensteins Netz)

E: Mit dem Hacker-Angriff auf die interaktive Datenbank von "Frankensteins Netz" war gerechnet worden, wenngleich nicht mit dieser zerstörerischen Energie. Tanakas Entschluß, die interaktive Teilnahme für das Publikum auszuschalten, war eine eingeplante Reaktion darauf. Als alternative Reaktion wäre denkbar gewesen, die Möglichkeit des Scheiterns zu erwägen und kompositorisch vorzubereiten. Dann hätte die verselbständigende Monstrosität der Technologie, das Thema der Komposition, aufs Deutlichste sinnfällig werden können. Doch riskiert die Darstellung des Scheiterns, gerade in experimenteller Kunst, daß sie nicht als thematisches Motiv, sondern als Mißlingen des Werks aufgefaßt wird, und es somit diskreditiert.

(Frankensteins Netz)

E: Anstatt die Maschine, entsprechend seiner ursprünglichen Absicht, "agieren" zu lassen, bemächtigte sich Tanaka der Maschine, wies ihr Grenzen zu und unterwarf sie seiner künstlerischen Intention. – Es zeigt sich darin das Wesen der Technik: Einerseits wohnt ihr der Impetus des Revolutionären und Grenzüberschreitenden inne, die Verwirklichung des Visionären wie des Maßlosen. Vor allem aber, das ist das eigentliche Wesen der Technik, zielt sie auf Absicherung und Berechenbarkeit. Und dieses Grundmoment war es, was in der Live-Performance von "Frankensteins Netz" zum Durchbruch kam.

("Frankensteins Netz" bleibt liegen)

Z: "Im Verhältnis von Mensch und Maschine bleibt unklar, wer oder was herstellt und wer oder was hergestellt ist."

(Donna Haraway)

E: Wo setzt die Technik der Kunst Grenzen? Wo setzt die Kunst der Technik Grenzen? Muß nicht in jedem Kunstwerk ein Moment aufscheinen, in welchem sich zeigt, daß das Werk nicht vollends vom Künstler beherrscht wird?

Z: "Wir können Verantwortung übernehmen für Maschinen. Sie beherrschen oder bedrohen uns nicht. Wir sind verantwortlich für Grenzen. Wir sind unsere Grenzen."

(Donna Haraway)

E: Grenzen zählen nur, solange Sicherheit vor Risiko geht. Interaktive Kunst mag Utopie bleiben, doch sie rückt näher, je weniger sich Künstler, Publikum und Kulturbetrieb von Absicherung und technologischer Perfektionierung leiten lassen. Egal ob zwischen Mensch und Mensch, zwischen Mensch und Maschine oder zwischen zwei Systemen: Interaktive Kunst erfüllt sich im unablässigen Spiel, zwischen Kontrollieren und Geschehenlassen, im balancierenden Hin und Her zwischen Gelingen und Scheitern. Das ist es, was uns Atau Tanakas Produktion "Frankensteins Netz. Prométhée Numérique. Wiretapping the Beast" eindrucksvoll vorgeführt hat.

Ende

