

Beusch / Cassani

"Und was ist daran Kunst?" ... und andere Partykiller aus 20 Jahren Ars Electronica

Ein "Jubiläums-Panel" designed by Beusch/Cassani, mit Pionieren, Early Adopters und VertreterInnen einer KünstlerInnen-Generation, die bereits mit dem Computer aufgewachsen sind.

Kurzinterview mit Beusch/Cassani (TNC Network) über den lustvollen Umgang mit Information

Ars Electronica: TNC Network hat in den vergangenen Jahren viel frischen Wind in die Präsentation digitaler Kultur gebracht. Es ist dabei immer wieder gelungen, adäquate Formate zu entwickeln, mittels derer die spezifischen Charakteristiken einer von Informationstheorie und Medientechnologie hergeleiteten neuen künstlerischen Praxis vermittelt werden können. Den Spielregeln dieser Kunst, die sowohl ein neues Kunstverständnis als auch ein neues Rollenbild der Künstler zur Folge hat, spürt AND WHAT IS IT THAT MAKES IT ART? nach. Welches sind die Vorläufer des Events?

BC: In den vergangenen Jahren fand eine äußerst fruchtbare gegenseitige Beeinflussung der verschiedenen Ausprägungen digitaler Kultur statt, die dem entspricht, was Hannes Leopoldsecker anlässlich der zehn Jahre Ars Electronica 1989 schrieb, als er dazu aufrief, "Grenzen zwischen einzelnen Kunstgattungen abzubauen und Barrieren zu überwinden, das so genannte U und E nicht zu trennen". Das Zusammenwirken von DJ- und Clubculture, die zur Selbstverständlichkeit gewordene Vernetzung, die Konvergenz der Medien, die Etablierung des Sampling als kulturelle Praxis, globales Recycling, interdisziplinäre Kooperation, die Verwischung der Grenzen zwischen User und Producer, brachten und bringen laufend neue Formen digitalen Entertainments hervor.

Ars Electronica: Vor diesem kulturellen Hintergrund hat TNC am Ars Electronica Festival 96 mit seinem offenen Webstudio einen Versuchsballon lanciert, aus dem in den folgenden Jahren das "begehbare Netzwerk" *OpenX* hervorging. Kann man das Partykiller-Setup insofern auch als eine Verlängerung und Weiterentwicklung des *OpenX*-Formats sehen?

BC: Durchaus, ja.

Ars Electronica: Titel und Untertitel der Veranstaltung eröffnen eine einigermaßen überraschende Dimension. Kann eine kritische Auseinandersetzung, können theoretische Fragestellungen überhaupt Partykiller-Qualitäten entwickeln?

BC: Natürlich! Voraussetzung dazu ist ein stimulierendes Setting, das zum Austausch und zu einem lustvollen Umgang mit Information anregt. Wir verzichten auf das herkömmliche Symposiums-Setup und setzen auf eine offene Raumkonfiguration, basierend auf verschiedenen Inseln — ein DJ/VJ-Desk, Präsentationsdocks, Gesprächsinseln und natürlich eine Bar. Der fließende Programmverlauf ermöglicht ein freies Zirkulieren von Publikum und Teilnehmern. Dabei trifft man immer wieder auf kleine Programm-Units, um die herum sich Aufmerksamkeit bündelt. Sound- und Videodesign im Spannungsfeld von Live-Mix/Remix haben eine weitere wichtige Funktion.

Ars Electronica: Die Veranstaltung wartet mit einem imposanten Lineup auf.

BC: Das Event bringt über 30 namhafte internationale Akteure der digitalen Kultur zusammen, Pioniere ebenso wie Vertreter einer Generation von Künstlern, die mit dem Computer aufgewachsen sind. Dem Publikum präsentiert sich damit ein überaus spannendes, weitgefächertes Erfahrungs- und Wissensspektrum mit großem Informations- und Unterhaltungspotenzial.

Ars Electronica: Ihr habt für eure Arbeit im Rahmen von TNC Network den Begriff "Data Jockey" geprägt, der seither fast schon in den allgemeinen Sprachgebrauch eingegangen ist. Welche Rolle spielen die Data Jockeys im Partykiller-Event?

BC: Der Begriff, wie wir ihn 1996 definiert haben, signalisiert den erwähnten Shift im künstlerischen Rollen- und Werkverständnis vieler Künstler, deren Arbeitssituation in den dynamischen Systemen der Infosphäre evolviert und durch vernetzte Kommunikationstechnologien konditioniert und permanent verändert wird. Im Partykiller-Event prozessieren TNCs Data Jockeys stimulierende Infobeats, ihre Aktivitäten generieren multiple Aufmerksamkeitsquellen und erlauben es so dem Publikum, spontan an die verschiedenen Programmebenen anzudocken.

Veranstaltungsdesign: TNC Network / Beusch/Cassani (mit Sabine Wahrmann, Marco Repetto, Stéphane Biabiany, Diego Bontognali u. a.)