

Digital Art and Culture Konferenz Nr. 3, Bergen/Norwegen 2.-4. 8. 2000: Bericht

Von Roberto Simanowski

Nr. 13 – 08.08.2000

Das Web ist wohl das erfolgreichste Start Up Unternehmen der letzten Jahre, und es ahnen mittlerweile auch die Abstinenzler, dass ihnen nicht viel helfen wird, sich noch am Neuen Medium vorbei in die Rente zu mogeln. Das Web erwartet sie, sei es beim Buchen einer Reise, sei es bei Bankgeschäften oder wenn es ums Fernsehen geht. Soviel zu Digital Culture im weiteren Sinne. Was gibt es sonst?

Der Frage, wie das Web Kunst und Kultur verändert, geht die  [DAC](#) nach, eine Konferenz, "... where digital media writers, artist, performers, theorists and designers meet." Von Espen Aarseth (vgl. das Interview in dichtung-digital), Autor des einschlägigen Buches "Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature" (1997), aus der Taufe gehoben, um die digitalen Medien nicht nur aus technischer, sondern v.a. aus ästhetischer Perspektive zu diskutieren, kann die DAC inzwischen auf eine feste Community bauen, die sie selbst zu schaffen geholfen hat. Was 1998 am Department of Humanistic Informatics der Universität Bergen mit knapp 60 Teilnehmern begann, versammelte im Folgejahr am Georgia Institut of Technology in Atlanta schon 180 Interessierte. Die DAC 2000 bringt es, obgleich wieder weit ab vom 'Hauptquartier des Digitalen', mit 160 Anmeldungen zu keiner schlechten Zahl. Neben illustren Teilnehmern wie Jay David Bolter, Stuart Moulthrop, John Cayley, Mark Amerika, Simon Penny, Rob Swigart und Nancy Kaplan, trifft man viele Newcomer und Interessierte, die mitunter gar hier ihre erste Begegnung mit Hyperfiction haben.

Seltsam allerdings ist der Mangel an Kontinental-Europäern auf dieser amerikanisch-skandinavisch-australischen Veranstaltung. Bezeichnet dies einen entsprechenden Interesseemangel oder liegt der Grund im Heimspiel, das die Muttersprachler des Englischen und selbst die wegen der Intransferabilität ihrer Sprachen ans Englische gewöhnten Skandinavier bei solchen Veranstaltungen haben? Dass die Konferenz aus den Kinderschuhen ist, zeigt sich übrigens auch daran, dass man nun nicht mehr nach Barschluss in Aarseths Haus endet, immer noch diskutierend und trinkend, kaum mehr als drei Stunden Schlaf vor sich. DAC 2000, so jene, die vom Anfang an dabei sind, ist ruhiger geworden, und es ist kurz nach Mitternacht, als sie es sagen, und viele sind in der Tat schon im Hotel.

Mit der Betonung des künstlerischen und geisteswissenschaftlichen Zugriffs auf die digitalen Medien füllt die DAC genau das Loch, das die seit 1989 stattfindende Hypertext-Konferenz gelassen hat, nicht zuletzt durch ihre hohen Konferenzgebühren (ca. 1000 DM), die faktisch nur gut bestellte Technikdepartments oder Softwareentwicklungsunternehmen schmerzlos zahlen können (vgl. dazu Francisco Ricoardo, Chair des Publicity Komitees der HT 2000, in *dichtung-digital*). Auf der wesentlich preiswerteren DAC (ca. 270 DM) geht es nicht um halbautomatische Linkerzeugung für Glossare oder die technischen Details konditionaler Verlinkung, hier geht es um digitale Ästhetik und narrative Strukturen in Computergames, um Zeit in digitalen Texten, Immersion und Verfremdung und um Digital Humanism. Die Panels heißen hier z.B. "PlayTime: Markers and Mechanisms of Time in Hypermedia Literature", "eLiterature and eWriters", "Making, Learning, and Curating Digital Arts", "Embodiment, Hyperfiction, and Authorship" oder "Digital Arts, Politics, and the Net". Die Foren behandeln hier Themen wie "What is Research in Digital Arts & Design?", "Space, Place and Time on the Net" oder "Critical Technical Practices". (Das vollständige Programm mit den entsprechenden Abstracts findet man auf der Homepage der [DAC](#).)

Die theoretische Diskussion ist das eine, die Vorstellung künstlerischer Projekte das andere, worum es auf der DAC geht. Es ist bezeichnend, dass alle Keynote-Speakers praktizierenden Netzkünstler waren:

1. [Mark Amerika](#), der zum Thema Rekonfiguration des Autors im Netz seine eigenen Erfahrungen am Beispiel von [Grammatron](#) (vgl. Besprechung in *dichtung-digital*) und [PHON:E:ME](#) (vgl. Besprechung in *dichtung-digital*) einbrachte.
2. Victoria Vesna mit ihrem Projekt [Bodies INCorporated](#), in dem man sich einen virtuellen Körper zulegen, durch diesen mit anderen kommunizieren und schließlich ihm beim Sterben zusehen kann.
3. Simon Penny, der unter dem Titel "Embodied Interaction and the Aesthetics of Behavior" seinen charmanten Roboter [Petit-Mal](#) vorstellte, der von seinem menschlichen Gegenüber nicht ablassen will, sowie sein Projekt [Traces](#), eine telematische interaktive Installation, die den Besucher in einer imitierten Höhle eine virtuelle Welt erleben und durch Rückkopplungen zugleich gestalten lässt.

Andere Präsentationen erfolgten in den Panels. Sehr interessant hier das ["Glitch"-Projekt](#), dessen subversive Ästhetik mit den Error-Meldungen des Webs beginnt sowie [Noah Wardrip-Fruins](#) Projekt "Impermanence Agent", das eine vorgegebene Geschichte allmählich mit den Texten und Images der vom User besuchten Websites überschreibt. Weiter Präsentationen künstlerischer Projekte gab es in den Abendveranstaltungen, wie etwa Alok Nandis [The shadow of the network](#), eine hypertextuelle, grafisch sehr beeindruckende Geschichte der obskuren Städte.

Apropos Abendveranstaltungen: Ob die Rezeption am Eröffnungstag im Zentrum Bergens, ob das Bankett am Folgetag auf einem der umliegenden Berge, ob die Kreuzfahrt am Abschlussabend, die Veranstalter hatten alles getan, um den entsprechenden Rahmen zu schaffen für jene Gespräche, die außerhalb der Plenarsitzungen geschehen und die bekanntlich die wichtigsten sind. Die Stimmung unter den Teilnehmern war super, der Conference Chair verpasste nicht, dies schon am zweiten Tag kundzugeben.

So bleiben also keine Wünsche offen? Es gibt sie durchaus und sie wurden mitunter gleich zusammen mit den Visitenkarten ausgetauscht. Für die nächste DAC gilt zu bedenken, ob man nicht mehr Luft im Programm lassen sollte, ob man wirklich wieder Parallelveranstaltungen durchführen will, die die Teilnehmer ständig der Qual der Wahl aussetzen, und ob man die Präsentationen nicht zur vorbereitenden Lektüre vorher ganz aufs Netz legt, um in den Panels die Zeit für Diskussionen zu reservieren, für die auf der DAC 2000 regelmäßig die Zeit fehlte. Vielleicht wären die drei Dreien eine Lösung, die jemand am letzten Abend bei norwegischem Bier vorschlug: Jeder hat 3 Minuten für seine Überlegungen, stellt 3 Fragen zur Diskussion in den Raum und bittet das Publikum, 3 weiterführende Fragen zum Thema zu finden. Diese Variante würde vielleicht auch der Unart vorbeugen, mit schicken PowerPoint und HTML-Präsentationen (oh ja, das können nicht nur Unternehmensberater) dem gesprochenen Text einen zweiten, geschriebenen zur Seite zu stellen (und somit sich am gesetzten 20 Minuten-Limit vorbeizuschleichen) oder, im schlimmsten Falle, und auch das gab es, den Mangel an Substanz mit einer ambitionierten Präsentations-Ästhetik zu überspielen.

Als Jan Rune Holmevik, von Espen Aarseth im Vorjahr mit gutem Gespür erwählter Conference Chair, die DAC 2000 beendete, dankte er noch einmal dem National Research Programm und dem Humanistic Department für die finanzielle Unterstützung der Konferenz. Kirsti Koch Christensen, Rektor der Universität Bergen, hatte zur Eröffnung betont, dass die Universitäten kein Hort des Alten seien, wie das Vorurteil gehe, sondern neue Diskussionen zu neuen Themen vorantreiben, wie die DAC zeige. Vielleicht verhilft die Randlage Norwegens zu solch erfreulicher Offenheit und sicher hilft dabei auch das Engagement und die internationale Reputation solcher Leute wie Espen Aarseth. Dass die Situation sich international etwas anders gestaltet, war Ergebnis der Abschlussdiskussion "Critical Technical Practices". Die Universitäten sind so festgefahren, dass alles, was wir hier machen, viel zu schnell für sie ist, resümierte Victoria Vesna, die als Professorin und Leiterin des Department of Design Media Arts at UCLA (University of California Los Angeles) weiß, wovon sie spricht. Wir sollten, so ihr Vorschlag, über neue Institutionen nachdenken.

Nun, wenn die vierte DAC im Frühjahr 2001 in Providence, USA, an der Brown University stattfindet, kehrt das Thema gewissermaßen dahin zurück, von wo es, dank George P. Landow und seiner Mitstreiter, einst seinen Ausgang in die

wissenschaftliche Welt genommen hatte. Da dieser Ort für Amerikaner wieder leichter zu erreichen ist, kann mit einer Verdopplung der aktuellen Teilnehmerzahl gerechnet werden. Wie auch immer jene, die einst im Morgengrauen in Aarseths Haus über die Zukunft digitaler Kultur stritten, diese Vergrößerung bewerten werden, die Entfamiliarisierung ist das beste Zeichen dafür, dass diese Konferenz sich als Institution etabliert. Man darf gespannt sein auf DAC 2001 und darauf, was Deutschland tut, um auf diesem Feld nicht so sehr am Rande zu stehen.