

Anja Rau

## DAC 2001: Eine Konferenz-Rezension

2001-05-19

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17452>

Veröffentlichungsversion / published version  
Rezension / review

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Rau, Anja: DAC 2001: Eine Konferenz-Rezension. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 17, Jg. 3 (2001-05-19), Nr. 3, S. 1–3. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17452>.

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

### Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

# DAC 2001: Eine Konferenz-Rezension

Von Anja Rau

Nr. 17 – 19.05.2001

## Abstract

Vom 26.-28. April 2001 fand an der Brown Universität in Providence (USA) die 4. Internationale Konferenz Digital Arts and Culture (vgl. Bericht zur DAC 2000) statt. Seit 1998 trifft sich im Rahmen der DAC (in jährlichem Wechsel zwischen den Vereinigten Staaten und Europa) eine Community von Wissenschaftlern, Entwicklern und Künstlern, um neue Projekte zu präsentieren und zu diskutieren. Diese Community hat sich über einige Jahre hinweg entwickelt und man sieht sich in ähnlicher Besetzung durchaus auch auf anderen Konferenzen, aber DAC hat sich zu einer Art Familientreffen entwickelt. Man kommt zusammen, führt alte Diskussionen fort und weiter, stellt neue Ideen vor, entwickelt gemeinsame Projekte. Durch den Mix aus Vortrags-Sessions und Performances, durch organisierte informelle Abendveranstaltungen sowie die studierendenfreundlichen Beiträge wird aber auch sichergestellt, dass Newbies schnell Anschluss finden und eingebunden werden. So ist und kann die DAC ein Pool sein, in dem eine Theorie und Praxis der digitalen Kultur wachsen können. Die Qualität der Beiträge und Folgeprojekte hat diesem Ansatz in den vergangenen Jahren recht gegeben.

Die Veranstalter hatten die Konferenz auch diesmal bewusst klein gehalten, so dass sich "nur" ca. 160 Teilnehmende zwischen den über den Brown Campus verteilten Lecture Halls etwas verliefen. Durch diese räumliche Zerrissenheit konnte die familiäre und intensive Atmosphäre der letztjährigen DAC (Universität Bergen, Norwegen) leider nicht aufkommen. Es fehlte ein zentraler Ort, an dem die Teilnehmenden in den Pausen zwischen den Session zusammenkommen konnten. Dieser Austausch sowie kurze Wege zwischen den Veranstaltungsräumen sind gerade für eine Konferenz mit parallelen Tracks wichtig: nicht nur fürs Session-Hopping sondern auch, um von verpassten Sessions first hand Berichte zu bekommen. Ohne einen solchen Austausch stellt sich schnell das Gefühl ein, große Teile der Konferenz verpasst zu haben. Auch Diskussionen aus den Sessions fortzuführen ist nur schwer möglich, wenn die Beteiligten schnell in unterschiedliche Richtungen weitermüssen. Andererseits finden sich in Brown auf und rund um den Campus ausreichend Cafes und kleine Restaurants, so dass es immer eine

Möglichkeit gab, sich in kleinen Gruppen zusammenzufinden. Dadurch blieb das Potential zum Netzwerken und Kontakten auch auf der DAC 2001 erhalten.

Auch inhaltlich fehlte der DAC dieses Jahr ein wenig das Zentrum. Ted Nelson setzte mit seiner polemisch-satirischen Opening Keynote nur scheinbar ein Leitmotiv: Interface und Usability. Das Internet und die Anwendungen im Netz, so Nelson, sei von den Geeks gemacht - und die machten keine benutzbaren Interfaces. Seine Lösung: strukturierte Daten, die dynamisch in auf den Nutzer zugeschnittenen Templates gezogen werden und dort z.B. semantisch verknüpfbar sind. Inhalte in Datenbanken zu halten und dann in eigenen Oberflächen anzuzeigen soll laut Nelson auch der Ausweg aus den Standard-Wars der Interface-Multis sein. Dass diese Konzept weitgehend auf XML oder einen Nelson-Standard auf der Basis von XML darstellen würde, blieb unerwähnt. Es folgte eine Session zum Thema "Interface": Susana Pajares Tosca sprach über gängige räumliche Navigations- und Präsentationsmetaphern, Terry Harpold über das Interface als Text.

Später befassten sich Michael Mateas mit intelligent agents, Frank Shipman mit Grenzüberschreitungen zwischen "realem" und virtuellem Interface in Fantasy Sports, N. Katherine Hayles oder Madeleine Sorapure mit Text, Körper und Verkörperung. Insgesamt jedoch brachten die Vorträge wenig Neues, auch die Diskussionen blieben verhalten. Themen wie "Image", "Body" oder "Art" als Sammelbehälter bedienen eher Standards als zu überraschen. Positiv fielen seltene Versuche auf, Alltagsmythen der digitalen Welt zu demontieren, wie Jenny Sundens Vortrag über Geschlechterzuweisungen in MOOs "The Embodied Computer Code".

Es scheint, als fehle der digitalen Kunst und Kultur ein kleiner innovativer Urknall. Sicher macht es auch im schnellebigen Multimedia-Bereich Sinn, Texte aus den 90er Jahren des letzten Jahrhunderts nicht als unzeitgemäß abzutun. Die wenigsten Projekte wurden bisher angemessen untersucht und dass Afternoon oder Myst als Themen inzwischen fast Tabu sind, liegt sicher nicht an der (mangelnden) Qualität des Outputs eines ganzen Jahrzehnts sondern daran, dass eben nur den prominentesten Vertretern bisher ausreichend Aufmerksamkeit gezollt wurde. Trotzdem beschleicht den Rezipienten kombinatorischer Lyrik oder historischer Spiele auf historischen Konsolen ein drängendes Verlangen nach wirklich Neuem. Nach Projekten mit einer Durchschlagkraft wie eben Afternoon oder Myst sie ihrerzeit hatten.

Vielleicht ist es an der Zeit, dass die wissenschaftliche Community ihr Misstrauen gegenüber der Wirtschaft aufgibt. An wenig prominenter Stelle traf man auf der DAC kommerziell geprägte Projekte wie [www.ottoandiris.com](http://www.ottoandiris.com) (intelligent agents in einer spielerischen Cartoon-Umgebung). Aber derartige Produktionen sind teuer. Einzelautoren sind kaum mehr in der Lage, multimediale Projekte allein zu entwickeln. Statt des einsamen Genies sind jetzt Teams aus Spezialisten am Werk,

die ihre Kompetenzen in Bild, Ton, Text oder Programmierung beitragen. Solche Teams findet man heute vor allem in kommerziellen Zusammenhängen, denn nicht nur die technologische Entwicklung vom Bleistift zum digitalen Schnittplatz macht Multimedia teuer. Das romantische Bild vom armen Poeten und der schönen Kunst gilt nicht mehr. Vielleicht kann der neue Urknall in der digitalen Kunst und Kultur aus der konsequenten Mischung der Elemente Wissenschaft und Wirtschaft entstehen.

DAC ist und bleibt ein wichtiges Forum - auch um das offenbare Dilemma der digitalen Kunst und Kultur zu thematisieren. Die engagierte Gruppe, die am Freitag Morgen im "Town Meeting" über die Zukunft der DAC brainstormte, hatte etliche Ideen, wie sich die Konferenz mit ihrem eigenen Charakter und seinem dialogischen Schwerpunkt erhalten und fortschreiben lässt: Das war einerseits die Erkenntnis, dass räumliche Nähe und ein Angebot an informellen Zusammenkünften die Atmosphäre der DAC massgeblich geprägt haben. Es gab aber auch Fürsprecher für weniger oder kürzere Vorträge und längere Diskussionszeiten, für weniger Keynotes, um eine für Studierende erträgliche Preisstruktur zu sichern oder für die Verlagerung aus Vorlesungssälen in Räume mit einer ausgeglicheneren Akustik, die Diskussionen statt Frontalvorträge unterstützt ... Verbindliche Konsens-Entscheidungen gab es keine - man darf gespannt sein.