

Maribel Cedeño Rojas

Roderick Coover: The Digital Imaginary. Literature and Cinema of the Database

2021

<https://doi.org/10.25969/mediarep/15822>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Cedeño Rojas, Maribel: Roderick Coover: The Digital Imaginary. Literature and Cinema of the Database. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 38 (2021), Nr. 1, S. 99–100. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/15822>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Roderick Coover: *The Digital Imaginary. Literature and Cinema of the Database*

London: Bloomsbury Academic 2020, 195 S., ISBN 9781501347566, GBP 12,-

In *The Digital Imaginary* präsentiert Roderick Coover sechs Interviews mit Schriftsteller_innen und Künstler_innen, die einerseits über ihre Arbeit mit Datenbanken, Interaktivität, multimodalen Autor_innentools und Social-Media-Plattformen erzählen, und andererseits darüber reflektieren, wie diese Arbeit ihnen neue Wege eröffnet (vgl. S.1). Drei der insgesamt vier Kapitel bestehen aus zwei Interviews, die anschließend in zwei Kommentaren von Theoretiker_innen aus jeweils Literatur, *Digital Humanities* und Filmkunst analysiert werden. Im ersten Kapitel „Database“ sprechen David Clark und Sharon Daniel über die Genese und Entwicklung ihrer Werke *The End: Death in Seven Colors* (2016) und *Inside the Distance* (2013). Mit dem Tod als Ausgangspunkt kombiniert Clark in seinem collageartigen *The End* in Datenbanken vorhandenes und scheinbar inkompatibles kulturelles Material so, dass der Eindruck entsteht, alles würde zusammengehören (vgl. S.17). In ihrem interaktiven Filmprojekt *Inside the Distance* ermöglicht Daniel Nutzer_innen, zwischen den Perspektiven von Opfern, Mediator_innen und Täter_innen zu wechseln, um auf die Prekarität und Veränderlichkeit der Identität aufmerksam zu machen (vgl. S.29 und S.36f.). Die Kommentare von Stuart Moulthrop

und Judith Aston heben den Wert der beiden interaktiven und nicht-linearen Werke als innovativen Weg des Dokumentarfilmes hervor (vgl. S.42 und S.51). Im zweiten Kapitel „Archive“ sprechen Samantha Gorman sowie Håkan Jonson und Johannes Heldén über *Pry* (2013) und *Encyclopedia* (2015). Beim multimedialen Roman für iPads *Pry* dringen die Leser_innen in die Gedankenwelt eines Abbruchspezialisten namens James ein, der von Erinnerungen an seinen Militärdienst während des Krieges heimgesucht wird (vgl. S.61). *Encyclopedia* erzählt in Form eines Bibliothekskartenkatalogs die fiktive Geschichte von chimäreartigen Kreaturen, die in der Zukunft aussterben (vgl. S.75 und S.87f.). Die Materialität der physisch vorhandenen Karten versinnbildlicht die Fragilität ausgestorbener Spezies (vgl. S.77). Es gibt auch eine digitale Version, in der Nutzer_innen der Dualität ausgesetzt sind, das Werk mitzugestalten oder durch Klicken auf blaue Punkte auf einem Globus, die die Spezies repräsentieren, diese unwillentlich zu vernichten (vgl. S.84). Beide Werke haben – wie Lisa Swanstrom in ihrem Kommentar unterstreicht – ein gemeinsames Interesse an der Taxonomie. Der Versuch der Katalogisierung ist ihr zufolge jedoch nicht nur eine formale Technik oder ein ästhetischer Tropus, sondern eine

Antwort auf eine flüchtige, bedrohliche Umwelt (vgl. S.91). Das Kapitel „Multimodality“ fokussiert *Inanimate Alice* (2005-) und *Letter to an Unknown Soldier* (2014) von Kate Pullinger sowie Donna Leishmans *Front* (2014). Pullingers stark kollaborative, multimediale Arbeit verbindet Elemente von Graphic Novel, *gameplay* und interaktiver Fiktion (vgl. S.103). Anastasia Salter weist in ihrem Kommentar auf die Intimität Pullingers Projekte hin, die einen Kontrapunkt zu den größeren, wechselnden Teams, die dahinterstehen, setzt (vgl. S.136). In der Facebook Parodie *Front* thematisiert Leishman weibliche Erfahrung sowie weibliches Handeln mit Elementen aus Märchen und Mythen. Dabei setzt sie sich kritisch mit Immersion und Beteiligung an sozialen Medien auseinander (vgl. S.117f. und S.121f.). In seinen Überlegungen zur Reichweite des Begriffs ‚elektronische Literatur‘ plädiert Mark C. Marino die Werke von Pullinger und Leishman darunter zu subsumieren, unter anderem, weil sie nicht nur Technologie verwenden, sondern mit ihren Möglichkeiten experimentieren und diese erweitern (vgl. S.141). Das letzte Kapitel „Metacommentaries“ besteht aus zwei Essays. Im ersten beschäftigt sich Illya Szilak mit der auktorialen Stimme sowie den narrativen Formen

der im Buch vorgestellten Werke. Sie schlussfolgert, dass sich diese zwar in Form und Inhalt unterscheiden, in Gänze aber die Veränderungen in der Art und Weise widerspiegeln, wie durch Maschinen erweiterte Menschen Informationen verarbeiten und wie sich diese Prozesse vom physischen Körper lösen (vgl. S.156). Im zweiten nimmt Nick Montfort computergestützte literarische Praktiken in den Fokus. Er vermisst bei den Interviews eine tiefere Auseinandersetzung damit, wie der künstlerische und literarische Prozess mit der Arbeit der Künstler_innen als Programmierer_innen zusammenhängt (vgl. S.171).

Durch die ausgewogene Mischung aus Interviews und Kommentaren bietet sich das Buch sowohl als Einstiegslektüre in die Materie an, als auch als Vertiefung für Spezialist_innen. Es zeigt darüber hinaus, dass sich im Kontext des digitalen Imaginären nicht nur der Schreib-, sondern auch der Leseprozess ändert; wie Geoffrey C. Bowker hinsichtlich *Pry* feststellt: „Gorman invites us to literally read between the lines, as text and image emerge from the haptic act of separating two fingers on a tablet interface“ (S.96).

Maribel Cedeño Rojas (Universität Siegen)