

ohne Autor

## Thesen: Avantgarde als Nachzügler der Kulturindustrie?

2000-06-20

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17365>

Veröffentlichungsversion / published version  
Zeitschriftenartikel / journal article

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

ohne Autor: Thesen: Avantgarde als Nachzügler der Kulturindustrie?. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 12, Jg. 2 (2000-06-20), Nr. 5, S. 1–1. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17365>.

### 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/>

# Thesen: Avantgarde als Nachzügler der Kulturindustrie?

Nr. 12 – 20.06.2000

1. Der künstlerische Hypertext galt in den ersten Jahren seiner Existenz als Realisierung und damit als Bestätigung der Annahmen fortschrittlicher Texttheorien. In der Interaktivität und Nichtlinearität des neuen Mediums verschwand angeblich der Autor. Und der Leser wurde ermächtigt, seine Sinnstrukturen im Text zu finden oder klickend und surfend zu generieren.
2. Heute wird zunehmend deutlicher, daß die Avantgarde lediglich den Rückzug der Theorie aus der Realität gedeckt hat. Textbasierte Hyperfictions locken mehr Autoren als Leser an. Der ermächtigte Leser scheint keineswegs willens, die Arbeit des Autors zu übernehmen.
3. Die eigentlich neue Kunstform aber ist das Computerspiel, das wie alle publikumswirksamen Kunstformen teamproduziert, kapitalintensiv und aus dem Blick des bildungsbürgerlichen Wertekanons minderwertig ist.
4. Das prägende Modell für Computerspiele in den letzten 10 Jahren ist nicht das Buch, sondern der Film gewesen. Adventure-Spiele, Strategie-Spiele, Simulationen oder Rollenspiele wurden zu >Klassikern< ihrer Genres und haben ein breites Publikum aus allen Bevölkerungsschichten. Die Geltung der Namen von Spieledesignern wie Ron Gilbert, John Romero oder Peter Molyneux beweist, daß diese nun 30 Jahre alte Kunstform sehr wohl ihre Autorhelden kennt.

Die Aufholjagd der Intellektuellen, die neue Kunstform zu verstehen und zu adaptieren, hat eben erst begonnen. Avantgarde als Arrièregarde?