

# Editorial

Von Roberto Simanowski

Nr. 31 – 2004

Lieber Leser

Willkommen zu Dichtung-Digital 1/2004

Mit der ersten Ausgabe seines 6. Jahrgangs hat *dichtung-digital* auf dem Server der Brown University eine neue Heimat gefunden und in Robert Coover, dem weltbekannten Autor postmoderner Romane und umtriebigen Advokaten digitaler Literatur, ein neues Mitglied des Editorial Boards. Die Verbindung zur Brown University, an der ich nunmehr u.a. digitale Literatur unterrichte und mich über neueste Entwicklungen in dieser Sache unterrichten kann, führt nicht nur zu einem Providerwechsel, zur Finanzierung dieser Ausgabe durch Brown und zum Gewinn eines neuen Board-Mitglieds. Sie eröffnet auch einen neuen Diskussionsrahmen mit vielen Gleichgesinnten und die Möglichkeit, Autoren digitaler Literatur und Kunst bei der Produktion ihrer Werke (sei es als Galerie-Installation, sei es fürs Web, sei es als dreidimensionale, 'begehbare' Literatur im virtuellen Raum des *Cave*) direkt über die Schulter zu schauen. *dichtung-digital* profitiert davon durch neue Themen und neue Beiträge, wovon die nächste Ausgabe bereits einige Beispiele geben wird. Aber nun zur aktuellen Ausgabe.

Während die einen digitale Literatur intensiv erforschen, untersuchen andere eifrig die digitalisierte Literatur. So lassen sich neue Medien und Kanon verbinden, zum Beispiel wenn man fragt, wie es eigentlich Goethes "Werther" im digitalen Reich ergeht. *Andrea Nemedi* hat diese Frage gestellt und verankert ihre genaue Analyse des E-Mail-, des Gutenberg-Projekt- und des CD-ROM-"Werthes" durchaus tief in der Diskussion der digitalen Literatur. Weniger dem einzelnen Text als der großen Sache ist *Peter Purgs* Untersuchung des Schreibens im Netz gewidmet. Mit der Wucht theorieversessener Zuwendung formuliert er den ästhetischen und emanzipatorischen Beitrag der multimodalen Kommunikationsmaschine zur Erneuerung und Erweiterung intra- und interpersonaler Kreativität.

Ebenfalls theoretisch inspiriert ist *Marie-Laure Ryans* Untersuchung des Raums in digitalen Texten, für den sie vier Kategorien findet und eine Menge Beispiele zur Veranschaulichung. Auch *Bo Kampmann Walthers* Beitrag ist auf Theorie aus, wenn er nach der Intermediation von Computerspielen und Film fragt und deren gegenseitiges Abkucken unter dem Neologismus *lucidography* (ludology und cinematography) diskutiert.

Neben diesen bis zu 40 Seiten umfassenden Beiträgen gibt es kürzere in mehreren Abstufungen. *Roberto Simanowskis* Pamphlet zur Interaktivität und ihren Fetischisten ist schon aus genrespezifischen Gründen kurz gehalten - und weil dazu und zum Parallelphänomen der Ästhetik des Spektakels demnächst ohnehin mehr zu sagen sein wird. *Friedrich W. Block* macht mit den weniger bekannten Beispielen japanischer digitaler Literatur bekannt und verweist auf deren Quellen in den experimentellen Schreibweisen seit den 50er Jahren. *Adam Kenney* erklärt das Massively Multiplayer Online Role-Playing Game "A Tale in the Desert", das Hunderte von Usern zur Schaffung einer utopischen Gesellschaft vereint. *Beat Suter* weiß aus nächste Quelle, wie das Projekt "The Famous Sound of Absolute Wreaders" entstand, das den Publikumspreis des DTV/T-Online-Wettberwerbs zur digitalen Literatur 2003 gewann.

Schließlich zwei Schriften über Schriften: *Elisabeth Bauer* und *Julian Kuecklich* haben sich mein Buch "Interfictions: Vom Schreiben im Netz" genau angesehen und erklären, warum sie es guten Gewissens weiterempfehlen.

Providence, im März 2004

Roberto Simanowski