

Editorial

Von Roberto Simanowski

Nr. 24 – 11.08.2002

Liebe Leser von dichtung-digital

herzlich Willkommen zur Juli-Ausgabe.

Viel ist die Rede vom Spiel in Schillers Ästhetik, bei Kant und bei Iser; aber wie verhält es sich damit, wenn das Spiel nicht mehr nur abstrakt zu verstehen, sondern konkret-performative vor sich geht: beim Computerspiel etwa oder auch beim Klick im Hypertext? Manuela Kocher und Michael Böhler sind der Frage nachgegangen. Das Phänomen Hypertext stellt freilich vor eine Reihe weiterer Fragen, zum Beispiel, ob in diesem Konzept nun eigentlich der Autor oder eher der Leser stirbt, und welchen semantischen Mehrwert man wirklich von der Verlinkung erwarten kann. Roberto Simanowski rätselt aber auch, ob per Sprachprogramm erzeugte Texte Zukunft oder Sackgasse der Computer-Literatur sind.

Für Lev Manovich stellen sich solche Fragen kaum, denn für ihn ist New Media gleich visual culture und zwar vor allem kinematographisch. Inke Arns, die sich Manovichs Buch "The Language of New Media" angesehen hat, ist damit keineswegs einverstanden, sie vermisst die interaktiven Formen von Netzkunst und Netzkultur. Diese findet man wiederum im Sammelband "Formen interaktiver Medienkunst", der jedoch, wie Georg Christoph Tholen feststellt, zugunsten soziologischer Theorien den Aspekt der Intermedialität vernachlässigt. - Die Frage nach Wesen und Message des neuen Mediums bleibt somit offen. Dass "Understanding Media" vor allem heisst, die Message des Mediums zu verstehen, weiß Roberto Simanowski nach der erneuten Lektüre des McLuhan-Klassikers; und auch, wieso eine Frau mit Brille ein kaltes Medium ist, jedenfalls, wenn es sich um dunkle Gläser handelt. Wie sich die Message des Mediums im Hinblick auf die digitalen Medien und deren Verquickung mit Literatur äußert, erörtert Simanowski dann in der Einleitung zu seinem Buch "Interfictions. Vom Schreiben im Netz".

Dass Programmierung ein Hauptaspekt der digitalen Medien ist, wird niemand leugnen; dass Programmierer hier die eigentlichen Künstler sind, glauben einige. Reinhard Storz skizziert Rolle und Arbeitsweise dieser codebesessenen, ikonoklastischen und herrschsüchtigen Grenzfigur digitaler Kultur. Das Pendant liefert Hilmar Schmundt, der sich den schwarzen Schafen unter den Programmierern widmet: dem jugendlichen Kleinkriminellen, dem bösen Genie,

dem pubertären Virenschreiber. Wesentlich erwachsener und unschuldiger sind die Künstler, die das Shrink-Projekt von Xcult.org versammelt. dichtung-digital versammelt die Links und spiegelt die Kurz-Besprechungen der Wissenschaftler.

Die Wissenschaft und ihr Verhältnis zur digitalen Kunst und Kultur wird dann genauer geprüft in drei Interviews. Mark Amerika, den wir zuvor schon als populären Netz-Künstler interviewten, gibt nun als Professor an der Fakultät der Schönen Künste der University of Colorado Auskunft über den Bedarf an flexiblen Hochschullehren im Kontext digitaler Literatur und Kunst. Dass der Curricula-Fahrplan in dieser Hinsicht noch recht unbekannt ist, gesteht Richard Karpen, Direktor des Center for Digital Arts and Experimental Media an der University of Washington in Seattle. Georg Christoph Tholen, Leiter des Instituts für Medienwissenschaften der Universität Basel, weiß schon mehr und erörtert die Eckpunkte aktueller Medientheorie und ihrer Praxis in Basel.

Auch in dieser Ausgabe bieten wir einen Download für den Palm an und auch diesmal hoffen wir auf Feedbacks und Tips. Neu hingegen ist die Bitte um Spenden, um ein altes, ewig brennendes Problem der Finanzierung zu lösen. Dankbar für Zuwendungen jeder Art,

Roberto Simanowski

Berlin, 11. August 2002