

Roberto Simanowski

Editorial

2004

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17645>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Simanowski, Roberto: Editorial. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 32, Jg. 6 (2004), Nr. 2, S. 1–2. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17645>.

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/>

Editorial

Von Roberto Simanowski

Nr. 32 – 2004

Liebe Leser,

willkommen zu dichtung-digital 2/2004

Hyperfiction bleibt das Sorgenkind digitaler Literatur. So jedenfalls liest sich *Gilbert Dietrichs* Besprechung zu Esther Hunzikers Hyperfiction "Nord", deren konsequente Multimedialität und Inszenierung literarischen Kategorien entgegensteht. Hat digitale Literatur eine Zukunft? *John Cayley* gibt ein eindrucksvolles Beispiel mit seinem 'time-based' "Overboard", das ganz ohne Links auskommt. Hier taucht der Text unter wie der Mann, von dem die Rede ist. Auch *Noah Wardrip-Fruin* produziert digitale Literatur ohne Links, in denen der Text trotzdem mehr ist als Ornament. Ob das Online-Projekt "The Impermanence Agent", das Performance-Stück "Talking Cure" oder das 3D-Cave-Werk "Screen", immer verbindet sich ein traditioneller Text mit den Effekten digitaler Medien und erhält dadurch seine eigentliche Bedeutung. Mark Amerikas "Filmtext 2.0" dagegen, so *Roberto Simanowskis* Fazit, gibt das Erzählen ganz auf zugunsten des Remixes einer Theoriedebatte zu Wahrnehmungsfragen in effektvollem, nicht ganz kitschfreiem Flashdesign. Was die digitalisierte Literatur betrifft, so fragt *Sadhana Naithani* nach den Konsequenzen dieser neuen Präsentations- und Distributionsform für Literaturtheorie, Literaturpädagogik und Verlagsindustrie: Sind Benjamins Analyse der Verbindung zwischen Technologie und kapitalistischer Politik und Adornos Kritik der "Kulturindustrie" noch relevant?

Ein zweiter Schwerpunkt dieser Ausgabe ist das Computerspiel. *Julian Kücklich* geht der Frage nach, welche Möglichkeiten man in Computer- und Videospiele hat, das Spiel zu verändern und seine Regeln zu unterlaufen oder neu zu bestimmen. In einer Besprechung zu "First Person. New Media as Story, Performance, and Game" diskutiert *Kücklich* kritisch, inwiefern das Buch handbare Ansätze anbietet zur Frage, ob Computer Games eine Form elektronischer Literatur darstellen.

Dritter Schwerpunkt ist die Interaktion als Aspekt moderner Ästhetik. *Elivira Barriga* diskutiert den Interaktions-Begriff systematisch und verweist auf seine Herkunft aus den Sozialwissenschaften sowie auf seine ideologische Funktion in den partizipatorischen Konzepten der Avantgarde. Dieter Daniels erläutert in seinem Buch "Vom Readymade zum Cyberspace" die Ursprünge des Interaktions-Konzepts in der Avantgarde und seine Pervertierung in den Massenmedien. *Roberto*

Simanowski hat das Buch gelesen und kommentiert. Bill Seaman praktiziert Interaktivität in seiner Video-Tanz-Installation "Exchange Fields", das *Roberto Simanowski* auf seine verschiedenen Lesarten hin erkundet.

Berlin, im August 2004

Roberto Simanowski