

Lutz Nitsche

Lev Manovich: The Language of New Media

2001

<https://doi.org/10.17192/ep2001.4.2376>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Nitsche, Lutz: Lev Manovich: The Language of New Media. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 18 (2001), Nr. 4, S. 457–459. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2001.4.2376>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Lev Manovich: The Language of New Media

Cambridge/ Mass.: Massachusetts Institute of Technology 2001, 354 S., ISBN 0-262-13374-1, \$ 23.95

Die Frage, was das Kino sei, ist so alt wie das Kino selbst. Neben der Filmkritik gewann auch der akademische Diskurs seinem Gegenstand immer neue Seiten ab – nicht nur weil sich die wissenschaftlichen Paradigmen fortwährend veränderten, sondern auch, weil technische Innovationen die Entwicklung des Kinos stets weiter vorantrieben. Dabei sah mancher Beobachter bereits mit der Erfindung des Tonfilms jenes Ende nahen, das später weder das Fernsehen noch die Verbreitung der Videotechnik herbeiführen sollte. Seit den neunziger Jahren lautet die Frage nun, wie die Zukunft des Kinos nach seiner Digitalisierung aussehen wird. Geht das Kino im Computer unter oder steigt es aus der Asche seiner Algorithmen zu einer neuen Ästhetik auf?

Lev Manovich stellt sich der Frage nach dem Verhältnis zwischen Kino und Computer aus der Perspektive eines Medienarchäologen. Er geht davon aus, dass die neunziger Jahre einen Epochenwandel markieren, in dessen Folge sich die kulturellen Formationen der Bildmedien fundamental verändern. Seine Untersuchung zur „Language of New Media“ verläuft dabei entlang jener Schnittstelle der Digitalisierung, auf die die Medienwissenschaft auf beiden Seiten des Atlantik entweder nur zurückhaltend oder vornehmlich mit technofuturistischem ‚Geklingel‘ reagiert hat. Manovich wählt einen anderen Ansatz: Statt den Spekulationen zahlreicher Medienpropheten eine weitere hinzuzufügen, fragt er nach der Vorgeschichte der Neuen Medien – im Kino, in der Malerei der Renaissance, im Panorama des 19. Jahrhunderts oder in modernen Militärtechnologien wie der des Radarschirms.

Das Leitmotiv der Untersuchung bildet Dziga Vertovs Montage-Film *Der Mann mit der Kamera* (1929). Diese Wahl ist geprägt vom biografischen Hintergrund des Autors, der als Informatiker zunächst in Moskau ausgebildet wurde, in New York in den achtziger Jahren Animationen programmierte und heute in Kalifornien „Computer Programming for the Arts“ lehrt. Für Vertov interessiert sich Manovich noch aus einem anderen Grund: *Der Mann mit der Kamera* ‚strotzt‘ von einer Experimentierfreude, die Manovich im Umfeld der Neuen Medien weitgehend vermisst. Der Film ist epochal, weil er die ästhetischen Möglichkeiten des Kinos jenseits aller etablierten Erzählkonventionen testet. Seine Montage-

Struktur, die Virtualisierung des Raumes, die Dynamisierung der Kamera und zahlreiche weitere Avantgarde-Gesten verweisen dabei, so stellt Manovich fest, auf Gestaltungsformen, die heute in zahlreichen Software-Programmen prominent wiederkehren.

Mehr als sechzig Jahre nachdem Vertov seinen Avantgarde-Film produzierte, stellt sich Manovich nun seinerseits als ‚Mann mit dem Computer‘ dar – selbst wenn seine Explorationen im Medium des Buches erscheinen. Manovich bezeichnet die Struktur seiner Studie als „bottom-up-approach“ (S.11). Er präzisiert zunächst die formalen Eigenschaften des digitalen Codes, entwickelt dann eine Kulturgeschichte des „cultural interface“, die von der Schrift über das Kino bis zur Benutzeroberfläche des Computers reicht und erörtert schließlich die Gestaltungsmodi konventioneller Software-Programme, ihre Illusionierungstechniken sowie ihre dominanten Darstellungsformen. Manovich verknüpft die Diskussion der materiellen Bedingungen der Computer-Kultur mit einer Analyse ihrer Ästhetik. Nun geschieht das nicht mit der Geschlossenheit, die jene Formel vom „bottom-up-approach“ vermuten ließe. Manovich folgt seinem kinematographischen Leitmotiv auch hierin: Wie bei Vertov schieben sich in dieser Studie verschiedene Perspektiven ineinander – der empirischen Analyse folgt die soziokulturelle Bewertung, die genealogische Rekonstruktion trifft auf medienhistorische Spekulationen. Dieser Mut zur Kontrastmontage und zu interdisziplinären Entgrenzungen verleiht der Studie eine willkommene essayistische Frische – auch wenn manche Pauschalisierung, Neologismen und einiger prophetischer Eifer die Lektüre in anderen Passagen durchaus belasten.

Als Archäologe kultureller Visualisierungstechniken kann Manovich weit ausholen, um die Sprache der Neuen Medien abzuleiten. Bei all diesen medienhistorischen Randgängen liegt die Qualität seiner Studie jedoch vor allem in der vergleichenden Analyse einzelner Werke, Produkte oder – wie Manovich schreibt – „new media objects“ (S.14). Hier im besonderen zeigt sich das Unterscheidungsvermögen eines Medienwissenschaftlers, der die Evolution der Computer-Technik schon früh ebenso als Nutzer wie als Medienproduzent begleitet hat. Ein Beispiel: Ausgehend vom modularen Aufbau einer Bildverarbeitungs-Software – etwa bei *Adobe-Photoshop* – gelangt Manovich zum Konzept der „database“. Die Speicherung von Schrift-, Bild- und Musikcodes in Aggregaten von parallel geführten Daten ermöglicht dem „new media artist“ dabei neue Formen eines „digital compositing“ (S.152). Diese „database“-Struktur birgt Manovich zufolge das Potenzial zu einer Imaginationsform, die eher enzyklopädisch als linear gestaltet ist und die daher eine Alternative zur kulturell dominanten Technik des Erzählens darstellen kann.

Während nun Narration und „database“ als Techniken der Informationsvermittlung seit langem koexistieren, entdeckt Manovich mit dem Konzept des „navigable space“ eine ästhetische Form, die bisher nur von computergestützten

Bildmedien generiert werden kann. Er entwickelt seine Beobachtungen am Beispiel von zwei der populärsten Computer-Spiele der neunziger Jahre: *Doom* (id Software, 1993) und *Myst* (Cyan, 1993). Als Abenteuer-Spiele greifen beide auf eine narrative Technik zurück, die seit der *Odyssee* zu den wichtigsten Verfahren der Handlungsinitiierung gehört: die Bewegung des Protagonisten im fiktionalen Raum. Im Unterschied zum statischen Raum der Malerei oder dem linearen Raum von Literatur und Kinematografie bieten Computer-Spiele einen flexiblen Navigationsraum. Der Rezipient wird so zu ‚kybernetikos‘, zum Steuermann, der nach eigenem Geschick im Cyberspace manövriert. Diese rezipientengesteuerte Dynamisierung des raumzeitlichen Kontinuums wird am deutlichsten wohl in den Illusionsräumen der ‚virtual reality‘. Ihre Bedeutung geht allerdings weit darüber hinaus und betrifft, wie Manovich darlegt, auch jene Navigationsoptionen, die sich mit dem Format des ‚hyperlink‘ oder der Suchmaschinen im Internet verbindet.

Mit den Computer-Installationen von Jeffrey Shaw, Tamás Waliczky und George Legrady diskutiert Manovich schließlich frühe künstlerische Erkundungen des ‚navigable space‘. Als Buchautor ist Manovich dabei jedoch einem hermeneutischen Dilemma ausgesetzt. Es besteht in einem Mangel an Anschaulichkeit, der sich ebenso aus dem Medientransfer wie dem geringen Bekanntheitsgrad seiner ‚Objekte‘ ergibt. Problematisch ist zudem die spartanische Ausstattung des Buches. Es ist unverständlich, warum der renommierte Verlag des Massachusetts Institute of Technology einer Grundlagenstudie diesen Ranges nicht mehr Illustrationen, ein Glossar oder auch eine Bibliografie zugestattet hat. Angesichts der Kurzlebigkeit und der – von Manovich im übrigen diskutierten – Variabilität von Computer-Dokumenten kann der in Fußnoten geführte Verweis auf Internet-Adressen nicht genügen – zumal die ersten Websites schon im Erscheinungsjahr des Buches nicht mehr existieren.

Was wird nun am Ende aus dem Kino? So wie Software-Programme und das Computer-Interface mit ihrer Montage-Struktur, dem Prinzip modularer Komposition oder dem Bewegungsbild die Ästhetik des Kinos tradieren, so wird das Kino seinerseits die Sprache der Neuen Medien lernen. Mit der Konvergenz der Produktionstechniken im digitalen Code verflüssigen sich die Übergänge zwischen den Medien: Animationstechniken fördern die fotografische Aufzeichnung heraus, plurale Navigationsräume erweitern die einsinnige Montage von Zeitbildern, die Struktur der Datenbank beeinflusst die Struktur der Erzählung. Manovich leitet aus der Ästhetik des Computers Vorschläge für eine zukünftige Sprache des Kinos ab. Wie sich dieses neue Kino anfühlen wird, sagt Manovich nicht. Er glaubt aber: Mit dem Computer wird es kein Ende des Kinos geben. Nur einen neuen Anfang.

Lutz Nitsche (San Diego)