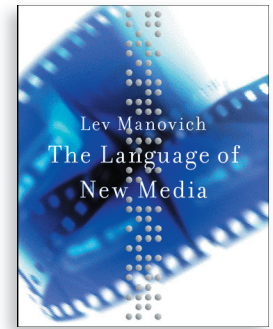


The Language of New Media

von Lev Manovich

MIT Press, Cambridge, Mass., 2001



Was bisher geschah

Die meisten Medienforscher sind sich einig, dass die Computerisierung und die weltweite Vernetzung eine ebenso systemische und durchdringende Umwandlung der Kultur zur Folge hat, wie es beim Wechsel vom Manuskript zum Buch der Fall war. Die erst im 20. Jahrhundert begründete Medientheorie hat noch keine geeignete Grundlage geschaffen, um über die kulturellen Implikationen dieses Wandels zu diskutieren. Sie setzt sich mit den 'alten' modernen Medien wie Druck, Radio, Fernsehen und Kino auseinander, die alle an ihr partikulares Mediumsubstrat gebunden waren.

Mit dem digitalen Computer entstand ein neues Medium, sozusagen ein Metamedium, das alle bisherigen Medien subsumiert. Die menschliche Kultur wird digitalisiert und computerisiert, insbesondere die Medien. Von der Medienerstellung über deren Lagerung bis hin zu ihrer Verbreitung übernimmt der Computer als universelle Medienmaschine alle Bereiche des Medienlebenszyklus und prägt ihnen seinen Stempel auf. Gleichzeitig sorgt er für die Entstehung gänzlich neuer Medienobjekte, wie Websites, Computerspiele, virtuelle Welten.

Was das Buch versucht

Da jedes neue Medium sowohl neue Möglichkeiten als auch neue Zwänge mit sich bringt, müssen bisherige Kategorien neu überdacht werden. Manovich versucht sich als Erster systematisch daran, eine umfassende Theorie der 'Neuen Medien' zu liefern, d.h. sie zu definieren und ihre Kategorien und Modelle zu erkennen. Er untersucht dazu Objekte, also Werke, der Neuen Medien und entwirft eine Topologie, die charakteristische Merkmale dieser Objekte abstrahiert, strukturiert, und benennt (daher auch die *Sprache* der Neuen Medien).

Diese Strukturierung lehnt sich passenderweise an die eines Computer-Programms an:

† "Was sind Neue Medien? - *What is New Media?*"

das digitale Medium selbst, sein Material und seine logische Organisation

† "Die Schnittstelle - *The Interface*"

die Mensch-Maschine-Schnittstelle (die "kulturelle Schnittstelle", der Bildschirm)

† "Die Operationen - *The Operations*"

dem Benutzer zur Verfügung stehende Operationen (Selektion, Compositing, Teleaktion)

† "Die Illusionen - *The Illusions*"

visuelle Erscheinung (synthetischer Realismus, das synthetische Bild)

† "Die Formen - *The Forms*"

Organisationsformen (Datenbank, navigierbarer Raum)

Diese "Landkarte" ist auch hilfreich, weil sie "weiße Flecken" aufzeigt, die es noch zu füllen gilt. So ist das Buch auch für Gestalter interessant.

Entscheidend bei Manovichs Vorgehen ist, dass er die Neuen Medien in ihrem historischen Kontext analysiert, speziell die visuelle Kultur und die Medienkultur der letzten Jahrhunderte. So kann er festmachen, was an den Neuen Medien wirklich neu ist und was nicht, welche Konventionen sie übernehmen und wo sie mit ihnen brechen.

Was sind nun 'Neue Medien'?

Manovich setzt die Neuheit der Medien mit ihrer Computerbasiertheit gleich. Daher beziehen sich seine fünf Merkmale, die Objekte der Neuen Medien im Unterschied zu denen der alten kennzeichnen, exakt auf diese Qualität:

1. Numerische Repräsentation - *Numerical Representation*

sie bestehen aus digitalem Code, lassen sich daher mathematisch beschreiben und sind prinzipiell programmierbar

2. Modularität - *Modularity*

sie haben eine modulare Struktur, d.h. sie bestehen aus eigenständigen, diskreten Elementen

3. Automatisierung - *Automation*

1.+2. ermöglichen Automatisierung vieler Operationen im Objektlebenszyklus

4. Variabilität - *Variability*

auch Liquidität, folgt aus 1.-3.: ein Objekt ist veränderlich und kann in potentiell unendlich vielen Versionen existieren

5. Transkodierung - *Transcoding*

folgt aus 1.-4.: "die Übersetzung in einen anderen Code", nämlich den des Computers: auch wenn Objekte noch wie solche der alten Medien erscheinen, folgen sie in der darunterliegenden Struktur der Logik des Computers

Der letzte Aspekt ist für Manovich "die substantiellste Konsequenz der Computerisierung der Medien." Deshalb schlägt er auch einen weiteren Begriff zur Erforschung dieser Konsequenzen vor: Software-Theorie. Was diese beschreiben könnte, versucht er im Verlauf des Buches zu klären.

Einige Thesen

Die Schnittstelle - The Interface

Die Schnittstelle ist die zentrale Zone der Artikulation und Übersetzung, wenn es um die Kommunikation des Computers mit Geräten und Menschen geht.

† der Computer als "kulturelle Schnittstelle" (Mensch ↔ Computer ↔ Kultur); Vorgänger: die alten Medien; alle sind individuelle Wege, "Informationen zu organisieren, sie dem Benutzer zu präsentieren, Raum und Zeit in Beziehung zu einander zu setzen, und die menschliche Erfahrung im Prozess des Informationszugriffs zu strukturieren." (S. 72)

† Entwicklung des Bildschirms: klassischer Bildschirm → dynamischer Bildschirm → Echtzeit-Bildschirm → interaktiver Bildschirm → totaler Bildschirm; jede Form bringt ihr eigenes "Regime des Betrachtens" mit sich.

Die Operationen - The Operations

Generelle, charakteristische Kommandos, oder Operationen der Anwendungssoftware zur Erstellung, Verwaltung und Betrachtung von Objekten der Neuen Medien.

† Selektion - "In der Computer-Kultur wurde die authentische Kreation durch das Selektieren aus einem Menü ersetzt." (S. 124) Die Praxis der Selektion bestand zwar schon zum Teil in den alten Medien (siehe die Medienarchive), wird mit den Neuen Medien jedoch "naturalisiert" (S. 129)

† Compositing - Gegenstück zur und Partner der Selektion; versucht, unterschiedliche Elemente "zu einem nahtlosen Ganzen, einer einzigen Gestalt zu vermischen" (S. 144)

† Teleaktion - ermöglicht das Sehen und Handeln über die Ferne; der Teleagierende kann "die Realität durch ihre Repräsentation manipulieren" (S. 165), mittels sogenannter "Bild-Instrumente"; Verlust der "kritischen Distanz"?

Die Illusionen - The Illusions

Die Perfektionierung der Illusion und Simulation verläuft nicht geradlinig.

† Partialität und Unausgewogenheit des synthetischen Realismus: Unterschiedlich Eigenschaften der Realität können unterschiedlich gut nachgebildet werden

† Ausweitung der Illusion: nicht mehr nur visuell, sondern auch partizipativ, mit körperlicher Einbindung (VR)

† Exaktheit des synthetischen Bilds: besser als das menschliche Sehen, daher muss es 'sub-optimiert' werden, um vom Menschen verstanden werden zu können

Die Formen - The Forms

Bevorzugte kulturelle Formen der Computer-Kultur: "aus einer Sichtweise kann jedes Design der Neuen Medien auf diese zwei Ansätze reduziert werden; [...] als entweder die Konstruktion der richtigen Schnittstelle zu einer Multimedia-Datenbank oder als die Definition von Methoden zur Navigation durch räumliche Repräsentationen." Beide sind komplementär.

† die Datenbank löst die Erzählung ab: alle Elemente stehen gleichbedeutend nebeneinander, ohne dass der Zugriff strukturiert ist; die lineare Erzählung ist nur eine Art der Traversierung einer Datenbank

† der navigierbare Raum und die Spatialisierung der Neuen Medien: "Räume" in den Neuen Medien sind immer navigierbare Räume