

Andreas Jahn-Sudmann

## Joost Raessens, Jeffrey Goldstein (Eds.): Handbook of Computer Game Studies

2006

<https://doi.org/10.17192/ep2006.1.1472>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Jahn-Sudmann, Andreas: Joost Raessens, Jeffrey Goldstein (Eds.): Handbook of Computer Game Studies. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 23 (2006), Nr. 1, S. 114–115. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2006.1.1472>.

### 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: Black Box – White Cube**

Berlin: Merve 2005, 170 S., ISBN 3-8396-197-3, € 12,80

Mit diesem Buch liegen erstmals deutschsprachige Übersetzungen einzelner Essays des ebenso anregenden wie provokativen amerikanischen Medientheoretikers und -künstlers Lev Manovich vor. Der Buchtitel referiert dabei auf das Themenspektrum – von der Black Box, dem Kino, der Populärkultur, bis zum White Cube, dem Galerieraum, der Hochkultur.

Was die Manovich'schen Reflexionen über einzelne Formen digitaler Ästhetik von den meisten anderen Texten zum Thema unterscheidet, ist nicht nur die herausfordernde Art und Weise, in der Manovich seine Thesen zuspitzt. Beim Lesen seiner Texte spürt man auch deutlich seine Begeisterung über die Möglichkeiten der digitalen Techniken. Oftmals gipfelt diese in der Deklamation einer Utopie, einer schönen neuen (digitalen) Welt, bis dann der Künstler vom Denker und Wissenschaftler Manovich eingeholt wird, der das gerade Ausgerufene, vermeintlich Einzigartige und Neue relativiert, indem er es historisch einordnet und/oder die bestehenden Mängel einer digitalen Technik/Software/Verfahrensweise diagnostiziert. Die tiefe Verwurzelung des Autors in seiner Thematik ist auch an der Schreibtechnik zu spüren. Manovich sampelt und remixt einzelne Textpassagen, die deshalb wortgetreu in mehreren Aufsätzen auftauchen. Das schadet den Texten aber keineswegs, im Gegenteil, es fördert vielmehr die allgemeine Kohärenz und Dichte.

Manovichs Hauptaugenmerk gilt den neuen Medien: Computer und Internet. In den Produktionsmethoden Sampling und Remix sieht Manovich die Industri-

alisierung der Montage- und Collagetechnik des 20. Jahrhunderts verwirklicht. Diese erstmals mit der elektronisch-digitalen Musik angewandten Techniken, aber vor allem das mit dem Internet aufgekommene Phänomen der „Open Source-Software“, veranlassen Manovich Roland Barthes' Überlegungen vom Tode des Autors aufzugreifen und ohne die üblichen kulturpessimistischen Untertöne die neuen Qualitäten dieser Vorgänge herauszustellen: die bis zu diesem Zeitpunkt nie da gewesene Zugänglichkeit, die Demokratisierung des Kunstwerks und dessen Interaktionsmöglichkeiten mit dem ‚User‘.

Provokativ werden an dieser Stelle für viele besonders die hier vorgenommenen begrifflichen Verschmelzungen von Kunstwerk, Technik und Wirtschaft sein, auch wenn diese Bereiche gerade im Feld der Medienkunst immer mehr diffundieren. Dieser Kunstbegriff, der sehr von Vilém Flusser, dem vielleicht einflussreichsten Philosophen der neuen Medien, inspiriert ist, lässt den Verfasser schließlich nicht nur Programmierer, sondern auch Markennamen und die digitale Technik selbst in seinen etwas diffus wirkenden Autorenbegriff integrieren. Am Ende ist dann das begriffliche Chaos so groß, dass Manovich selbst die Schaffung eines neuen Vokabulars auf der Basis von Literatur- und Musikwissenschaft sowie der visuellen Künste fordert.

An einer anderen Stelle des Buches wiederum zeigt sich Manovich dann aber doch kritisch gegenüber den unbegrenzten Möglichkeiten der Kombination von Medien, Daten, Informationen. Im Gegensatz etwa zum Surrealismus fehle es den heutigen Künstlern oft an einer Philosophie, welche die modernen Daten-Collagen aus der Beliebigkeit hebt.

Manovich erweist sich immer wieder als ein von der Masse, der schieren Quantität des Digitalen überwältigter Denker. So erklärt er in einem Nebensatz die Debatten der kunstwissenschaftlichen Bildtheorie für obsolet, da diese sich ‚nur‘ mit einzelnen Bildern beschäftigten. Auch wenn es natürlich richtig ist, dass der Kontext der Bilder mehr über ein Feld verraten kann als eine einzelne Aufnahme, verkennt Manovich doch die vielen unterschiedlichen, in fast nahezu allen wissenschaftlichen Disziplinen vorkommenden und berechtigten Motivationen, sich mit Bildern zu beschäftigen. Solche Angriffe sind auch aus der offensichtlichen Begeisterung des Autors für neue Ebenen des digitalen Bildes wie die Metadaten (Angaben über die Eigenschaften einer [Bild-]Datei wie Größe, Datum, Pixelanzahl etc.) heraus zu verstehen. Die zunehmende Erweiterung der Metadaten lässt ihn davon träumen, dass künftig Computer eine bislang fehlende Sprache zur vollkommenen Erfassung von Bildern auf mathematischer Grundlage exakt beherrschen werden, damit sie diese nicht nur aufgrund ihrer Basis-Metadaten suchen und finden, sondern sie auch interpretieren können. Aber auch hier kommt Manovich am Ende zu der Einsicht, dass jede Bilddatenbank, jeder Computer nur das zu leisten imstande ist, was der Mensch ihm in mühevoller Arbeit beigebracht hat.

Überhaupt ist die ‚Datenbank‘ ein zentraler Begriff im Denken Manovichs. Besonders Bilddatenbanken sollen in einer Art Schnittstellenfunktion die Bilder-

flut bändigen, die durch die Digitalisierung einen extremen Schub erhielt, und einen anderen, genaueren Zugriff auf die Realität ermöglichen.

Im Gegensatz zu jenen Stimmen, die in der Digitalität den Dämon eines manipulierenden Gauklertums sehen und das Verschwinden ‚der äußeren Wirklichkeit‘ der Bilder befürchten, sieht der Verfasser in der digitalen Bilderflut die Chance auf einen nie zuvor möglich gewesenen dichten, umfassenden Zugriff der Kunst auf die Wirklichkeit. In diesem Material, urbar gemacht durch die Collagetechnik, liege, so Manovich, das wahre revolutionäre Potential für einen direkteren Zugang der Kunst zur Realität. Den Stellenwert des durch die Nutzung von Mini-DV-Kameras entstandenen ‚DV-Realismus‘, berühmt geworden durch *Dogma 95*, schätzt Manovich dagegen nicht so hoch ein. Als Künstler weiß er, dass Kunstwerke immer inszeniert werden, egal ob sie nun authentisch oder besonders illusionär wirken mögen. Am Beispiel der Kinogeschichte zeigt er, wie sich seit deren Anfängen realistische und auch illusionistische Strömungen nahezu dialektisch einander bedingen. Im digitalen Effektkino Hollywoods wie in dem DV-Realismus etwa von *Dogma 95* setzen sich, so Manovich, nur diese beiden Tendenzen des Kinos weiter fort.

Auch hier sind die Ausführungen sehr inspirierend und innovativ, allerdings auch mit Vorsicht zu genießen. Dabei muss man Manovich nicht einmal vorwerfen, dass er die ästhetischen Sensationen der digital bewegten Bilder unterschlägt, etwa das durch Mini-DV-Kameras möglich gewordene radikale Bewegungskino. Doch ist auch Manovichs Realismuskonzept nicht wirklich neu, denn auch die Bilderflut wurde durch die Digitalität bloß potenziert. Spätestens seit der technischen Reproduzierbarkeit der Kunst sind in nahezu allen Bereichen Archive und Datenbanken angelegt worden. Darüber hinaus kann Manovich zu der Idee einer Datenbank keine ausgereifte Lösung für das Problem anbieten, wie aus der unendlichen Masse von Rohmaterial ein Kunstwerk entstehen soll, das den menschlichen Rezeptionsfähigkeiten angepasst und in irgendeiner Form rezipierbar sein kann. Kein Mensch, kein Künstlerkollektiv kann wirklich eine umfassende Sichtung und Bearbeitung der unendlichen Bilderflut leisten. Und, zumindest noch nicht in unmittelbarer Zukunft, auch keine Software.

Die Nähe des Theoretikers zum Künstler Manovich birgt zwar manchmal die Gefahr, dass er vor lauter Begeisterung für ein technisches Verfahren dessen Stellenwert überschätzt. Doch nicht nur wegen der ansteckenden Begeisterung des Autors ist *Black Box – White Cube* eine spannende und anregende Lektüre. Allen Texten kommt Manovichs genaue Kenntnis der digitalen Technik zugute. Seine hier längst nicht vollständig wiedergegebenen und angesprochenen Argumente und Thesen bleiben so stets nachvollziehbar. Auf diese Weise entsteht eine Textdichte, die sich in dieser Form nicht oft finden lässt. Technik und Philosophie, Theorie und Kunst sind selten so eng beieinander zu finden, ihre Interdependenzen werden spürbar.

Martin Richling (Marburg)