

MEDIENÄSTHETIK

Einleitung in den Schwerpunkt

Der Schwerpunkt «Medienästhetik» findet seinen Ausgangspunkt in einer Beobachtung FÉLIX GUATTARIS, die hier wiederaufgenommen und vertieft werden soll: Die von Guattari seit den späten 1970er Jahren und mit zunehmender Dringlichkeit verfolgte Frage nach der gegenwärtigen Produktion von Subjektivität, die mit der allgemeinen Kybernetisierung der Lebensform einhergeht und die den Horizont und Einsatz seines ganzen Theorieprojekts ausmacht, wurde nach einer zunehmenden Fokussierung neuer Medientechnologien schließlich von ihm als Frage der Ästhetik pointiert. Die grundsätzlich neue Position und der neue Sinn des Ästhetischen, die es dabei als Kern der zeitgenössischen Kondition und ihrer veränderten Subjektivitätsproduktion zu begreifen galt, wurden als Effekt einer medientechnologischen Tiefentransformation freigelegt. Wenigstens zwischen den Zeilen hatte die Erneuerung der ästhetischen Frage schon bei Guattari zuallererst einen medienästhetischen Gehalt. Der massenmedialen Besetzung und Aneignung von Subjektivität, ihrer Serialisierung, Ausbeutung und Zerstörung wurde eine postmediale, auf Basis neuer Medien von Video bis zum Computer möglich werdende, resingularisierte Subjektivität kontrastiert.¹ Guattaris 1992 veröffentlichter Schlüsseltext «Das neue ästhetische Paradigma»,² der hier zur Eröffnung des Schwerpunktes in deutscher Erstübersetzung vorgelegt wird, stellt ein wichtiges Dokument seines außergewöhnlichen Ringens um eine entsprechende Repositionierung und Neubeschreibung des Ästhetischen dar, die zumindest als ein erster Anhalt dienen kann für die Klärung dessen, was Medienästhetik heute heißen könnte und was ihr spezifischer Ort und ihre Aufgaben wären.

«Obwohl gleichberechtigt gegenüber den anderen Vermögen philosophischen Denkens, wissenschaftlichen Erkennens und politischen Handelns»,

¹ Mittlerweile wurde der zeitgenössische kybernetische Kapitalismus von Andreas Reckwitz als «ästhetischer Kapitalismus» analysiert und die allgemeine Ästhetisierung mit dem Erscheinen des «Kreativitätsdispositivs» als dem «gesellschaftlichen Regime des ästhetischen Neuen» kurzgeschlossen. Vgl. Andreas Reckwitz, *Die Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung*, Berlin (Suhrkamp) 2012, insb. 20–53.

² Es handelt sich um das zentrale 6. Kapitel von Guattaris letzter Monographie *Chaosmose*, Paris (Galilée) 1992, 137–163. Dieses Kapitel taucht das ganze Buch, das der Konzeptualisierung der Produktion von Subjektivität, der maschinischen Heterogenese und einer Ökologie des Virtuellen gewidmet ist, in das Licht des kommenden ästhetischen Zeitalters.

so lautet eine der Kernaussagen dieses brisanten Textes, «scheint uns das ästhetische Empfindungsvermögen auf dem besten Weg zu sein, innerhalb der kollektiven Äußerungsgefüge unserer Epoche eine privilegierte Position einzunehmen».³ Auch wenn die Behauptung einer allgemeinen Ästhetisierung, die in Guattaris Hervorhebung der neuen transversalen Spitzenposition von Ästhetik durchscheint, sein Projekt auf den ersten Blick in nächste Nähe zu der in jenen Jahren durchaus gängigen Konstatierung einer durch neue Medien exponierten ursprünglichen Artifizialität und Medialität von Wahrnehmung rückt, die insgesamt einer ästhetischen, ja genau genommen einer ästhetischen Verfasstheit von Wirklichkeit und einer generellen Ästhetisierung des Denkens das Wort redete,⁴ so unterscheidet sich sein Zugriff doch grundsätzlich davon: Es geht nicht um eine Erweiterung und Entgrenzung des Ästhetischen, was, wie immer wieder kritisiert wurde, alles in allem typisch für die Postmoderne wäre, sondern um nichts weniger als die Einsicht in dessen grundlegende geschichtliche Transposition. Guattari fokussiert den medientechnologisch implementierten Aufstieg einer nicht-subjektivistischen Subjektivitätsordnung, die deutlich über die klassische Subjektivität und deren Vermögensdifferenzierung und eben auch über den privilegierten Akteur der bisherigen Ästhetik, das wahrnehmende und urteilende Subjekt, hinausgeht und sich maschinisch distribuiert. Hier beginnt ein Aufbruch in Richtung von transpersonalen, nicht-subjektivistischen, präkognitiven und präperzeptiven Gefügen menschlicher und nicht-menschlicher Akteure, die nach anderen Parametern des nunmehr zentral werdenden Ästhetischen und der damit einhergehenden neuen, nicht mehr allein menschlichen Subjektivität verlangen. Guattari selbst spricht von «animistischen Kartographien der Subjektivität»,⁵ die zum Verständnis der zeitgenössischen Subjektivitätsanordnungen und Individuationsprozesse zu zeichnen wären und deren Anfertigung heute, so ließe sich ergänzen, insbesondere als eine Sache medienästhetischer Analysen begriffen werden kann.

Und genau hierin liegt auch Guattaris ganze Aktualität. Die Priorisierung des Ästhetischen, die sich nach Guattaris Einschätzung unter der technologischen Bedingung aufzwingt und deren Gehalte immer noch erst genauer auszubuchstabieren sind, ist zwanzig Jahre nach ihrer Skizzierung für uns nach wie vor von Belang und ist vermutlich überhaupt erst heute in ihrer ganzen Dringlichkeit einzusehen. Wenn wir also hier Guattaris Einschätzung wieder aufnehmen und zur kollektiven kritischen Überarbeitung vorschlagen, so weil wir denken, dass sich die medientechnologische Situation, die hinter dieser Neubewertung des Ästhetischen steckt, durch den Eintritt in die medientechnologische Prozesskultur, wie sie die multiskalaren, netzwerkbasierten, environmentalen Medien des 21. Jahrhunderts bringen, ebenso verschärft wie ausdifferenziert und klärt.⁶

Ist zweifelsohne bereits seit den 1970er Jahren, wie Carlo Barck es formulierte, «eine Neuformierung der Semantik des Begriffs Ästhetik» in Gang hin zu einer Diagnostik der «Zusammenhänge zwischen technischen Entwicklungen

³ Félix Guattari, Das neue ästhetische Paradigma, in diesem Heft, 21.

⁴ Einen ersten Überblick und zugleich eine «Kritik des ästhetischen Fundamentalismus» der 1990er Jahre gibt Martin Seel, Ästhetik und Aisthetik. Über einige Besonderheiten ästhetischer Wahrnehmung, in: Birgit Recki, Lambert Wiesing (Hg.): *Bild und Reflexion. Paradigmen und Perspektiven gegenwärtiger Ästhetik*, München (Fink) 1997, 17–38. Der im Rahmen dieses Schwerpunktes abgedruckte Beitrag von Jens Schröter rekonstruiert ein Stück weit die damalige Debatte zur Differenz von Ästhetik und Aisthetik. Vgl. auch Karlheinz Barck, Jörg Heining, Dieter Kliche, Ästhetik/ästhetisch, in: *Ästhetische Grundbegriffe. Historisches Wörterbuch in sieben Bänden*, Bd. 1, Stuttgart, Weimar (Metzler) 2000, 308–400, hier 309, 311. Hier wird die «Öffnung des Geltungsbereichs der Ästhetik» nur ganz allgemein «als eine Folge und ein Indiz einschneidender sozialer, ökonomischer, politischer und kultureller Veränderungen» (ebd.) gesehen.

⁵ Félix Guattari, Entering the Post-Media Era, in: ders.: *Soft Subversions. Texts and Interviews 1977–1985*, Los Angeles (Semiotext(e)) 2009, 301–306, hier 302.

⁶ Zu den Medien des 21. Jahrhunderts vgl. Mark Hansen, Engineering Pre-individual Potentiality: Technics, Transindividuation and 21st-Century Media, in: *SubStance* 129, 41, 2012, 32–59.

und den Modi unserer Empfindungen, Erfahrungen, Wahrnehmungen»,⁷ so betrachten wir es heute aus den genannten Gründen als originäre medienwissenschaftliche Angelegenheit, diese für die Gegenwartsbeschreibung so bedeutende Arbeit an der Semantik des Begriffs auch und gerade noch über die Fixierung auf *unsere* Empfindungen, Erfahrungen, Wahrnehmungen hinaus in die ausgreifenderen (sensationellen) Gefilde neuerer maschinischer Anordnungen und Kollektive zu führen – und zwar als Arbeit an der <Epochensemantik>.⁸ Dies ist eine der zentralen diagnostischen Aufgaben, die wir hier unter dem allgemeinen Titel von Medienästhetik und einigen ebenso verschiedenen wie exemplarischen Arbeiten markieren möchten.

Ein Gespräch mit LUCIANA PARISI führt in direktem Anschluss an Guattari in signifikante Felder der zeitgenössischen Problemlage. Parisi arbeitet seit Jahren an einer Medienästhetik algorithmischer Umwelten und an einer Technoökologie der Empfindung in der Absicht, damit die Eigentümlichkeit der technisch-medialen Situation der Gegenwart an den Tag zu bringen. Für Parisi legt die Frage der Medienästhetik nichts weniger als das Zentrum des zeitgenössischen Kybernetisierungsprozesses selbst frei und erweist sich dabei auf das Engste mit der neuen Bedingung des Denkens und der Politik verknüpft, die dieser Prozess mit sich bringt. Eine stärkere Position lässt sich der medienästhetischen Frage kaum geben, sie firmiert hier als die Schlüsselfrage der kybernetischen Medienkultur überhaupt. Parisi problematisiert zunächst die Implikationen der immer noch vorherrschenden repräsentationalistischen, ausdrucksorientierten, expressiven Medienästhetik, hinter der ein heute überholter Begriff von Medien als Artikulations- und Äußerungsmaschinen steht. Denn kybernetisierte Medien haben dieser Analyse nach längst die etablierten Medienfunktionen überschritten, sie sind fortan als «Kloner des Realen», «immanente Erfasser von Daten», ja schließlich als «Erfassungsmaschinen des Unartikulierbaren und Unrepräsentierbaren»⁹ zu verstehen. Parisi fragt dementsprechend nach einer intensiven, nicht-repräsentativen Ästhetik des Codes, die sich auf der Höhe der medialen Situation und der damit einhergehenden Machtform befindet und deren Kernoperationen entziffern kann. Sie diskutiert dabei auch die grundsätzlichen begriffs- bzw. theoriepolitischen Einsätze und Strategien, die für eine entsprechende Neuerschließung von Medienästhetik von Belang sind. Am Ende wird insbesondere die Bedeutung von algorithmischen Experimenten, wie sie in der digitalen Architektur stattfinden, für eine grundsätzliche Reevaluierung von Medienästhetik herausgestellt, eine Reevaluierung, der im Augenblick des Eintritts in die neue digitale Matrix, in der wir leben, eine, ja vermutlich sogar *die* kritische Funktion schlechthin zukommt.

Wenn bereits Parisi die datengetriebene Veränderung der Medienkultur als das Schlüsselmoment zum Verständnis der neuen Bedeutung und transversalen Virulenz von Medienästhetik begreift, so konkretisiert der Beitrag von GEERT LOVINK die Verdatungsproblematik in Richtung des Mobilitätskomplexes. Er sucht nach einer kritischen Sicht auf digitale Mobilität, d.h. der Bewegung

⁷ Barck, Heiningers, Kliche, Ästhetik/ästhetisch, 309 u. 311.

⁸ Wir sind uns bewusst, dass der Begriff der Epochensemantik, den wir mangels eines besseren Begriffs verwenden und mit Guattaris Begriff der Kartografien zusammenführen, hier ob seiner Fixierung auf die Sprache problematisch erscheinen mag. Für uns umfasst die Semantik einer Epoche, ganz im Sinne Guattaris, die ganze Vielfalt ihrer heterogenen nicht-signifikativen Äußerungsweisen, die auch nicht-bezeichnende Zeichen und Dinge miteinbeziehen.

⁹ Luciana Parisi, Erich Hörl, Was heißt Medienästhetik? Ein Gespräch über algorithmische Ästhetik, automatisches Denken und die postkybernetische Logik der Komputation, in diesem Heft, 39.

in dichten Netzwerken, die über die etablierte Fokussierung von Fragen des Tracking und der Kontrolle hinausgeht, und diskutiert die Rolle, die dabei der Medienästhetik zukommen könnte. Lovink hat schon vor einiger Zeit damit begonnen, die allgemeine Transposition des Ästhetischen durch Neue Medien zu thematisieren und danach gefragt, wie denn «Ästhetik in einer Netzwerkgesellschaft»¹⁰ überhaupt definiert werden könnte. Zu diesem Zweck hat er, zusammen mit Anna Munster, den Begriff der «verteilten Ästhetik» vorgeschlagen, der ein Projekt «zwischen der Ablösung von der Kohärenz der Form auf der einen und der Annäherung der Ästhetik an soziale und vernetzte Gefüge auf der anderen Seite»¹¹ definiert. Schon die verteilte Ästhetik reagiert auf die Auflösung von Objekten und Subjekten in den Netzwerken, um die «Kategorie des <Relationalen>»¹² – zur Beschreibung des neuen ästhetischen Grundproblems eines Denkens realer und möglicher Beziehungen – hervorzuheben. Ihre Aufgabe ist ganz klar die ästhetische Bewältigung von Komplexität, aber dies eben auf Basis eines gründlichen Überdenkens von Ästhetik, das uns die Neuen Medien auferlegen. Im unmittelbaren Anschluss daran gilt es nunmehr, das ist Lovinks Losung, direkt «aus dem Bereich der (sinnlichen) Erfahrung – der <aisthesis> – der vernetzten Ereignisse heraus [zu] denken», in denen wir leben, dabei Netzwerke selbst «als komplexe Umwelten» zu begreifen, «die in vernetzten Ökologien kontextualisiert werden, in denen sie Gestalt annehmen».¹³ Dazu ist insbesondere über die bisherigen ästhetischen Strategien der Netzwerk-Visualisierung hinauszugehen, nachgerade eine Diätetik des Mapping einzuüben und stattdessen eine «Ästhetik des Unsichtbaren» zu forcieren. Wenn wir uns heute darauf verlegen, statt in der sogenannten Informationsgesellschaft zu leben, «Relais verschlungener und fragmentierter techno-sozialer Netzwerke zu bewohnen und zu imaginieren»,¹⁴ so muss die Medienästhetik genau von diesen neuen Habitaten Rechenschaft ablegen, sich als die Schwester der Medienökologie erweisen und selbst medienökologisch verfahren. Der «<Augenschmaus> der Netzwerk-Visualisierungen»,¹⁵ so Lovink, hilft uns hier wenig.

Der Beitrag von OLGA GORIUNOVA führt die ganze Produktivität einer Engführung von Medienästhetik und Medienökologie zum Verständnis der diversen Modi unserer digitalen Kohabitationen vor Augen. Unter Rückgriff auf Simondons Individuations- und Bachtins ethisch-ästhetischer Singularisierungstheorie werden die psychischen, kollektiven und technischen Individuationsprozesse der ästhetischen Produktion der Mem-Kultur, am Rande auch von viralen Videos und anderen Formen der kulturellen Online-Produktion, untersucht. Meme erscheinen hier als exponierter zeitgenössischer Schauplatz der Individuation, auf dem sich vielfältige Werdensprozesse – vom Teenager-Werden männlicher amerikanischer Jugendlicher über das Werden politischen Unbehagens und des kreativen Drangs bis hin zum Werden technischer Infrastrukturen – überkreuzen. Genau in dieser Auffassung von «Ästhetik als technologiedurchdrungene[r] Vermittlung von Individuationen»,¹⁶ die auf die

¹⁰ Geert Lovink, Thesen zur verteilten Ästhetik, in: ders., *Zero Comments. Elemente einer kritischen Internetkultur*, Bielefeld (Transcript) 2008, 285–299, hier 285.

¹¹ Ebd., 288.

¹² Ebd., 296.

¹³ Geert Lovink, *Die Technologie urbanisieren: der Mobilitätskomplex aus der Perspektive der Neuen Netzwerktheorie*, in diesem Heft, 60.

¹⁴ Ebd.

¹⁵ Ebd.

¹⁶ Olga Goriunova, *Die Kraft der digitalen Ästhetik. Über Meme, Hacking und Individuation*, in diesem Heft, 87.

ursprüngliche und unhintergehbare Technizität und Medialität des Ästhetischen abhebt, liegt nach Goriunova auch die Pointe zeitgenössischer Medienästhetik überhaupt: Im *konkreten* Aufweis dieser Vermittlungsprozesse, den der Beitrag mit den methodischen Mitteln einer materialistischen Medienökologie durchführt, offenbart sich deren entscheidende gegenwartsdiagnostische Funktion. Die kleine Ökologie der Mem-Kultur, wie sie Goriunova hier vorlegt, erschließt mindestens zwischen den Zeilen den neuen Sinn von Medienästhetik. Am Horizont des Beitrages erscheint schließlich eine Frage, die sich zugleich als eine der Kernfragen von Medienästhetik erweisen könnte, nämlich die Frage nach der ästhetischen Wertproduktion in sozialen Medien und Netzwerken, die in der Produktion von viralen Entitäten wie Memen ihren Dreh- und Angelpunkt findet: Hier wird vielleicht nicht nur, aber doch zuallererst, Wert für die großen Datenindustrien gebildet. Ihre Bearbeitung ist entscheidend für eine Kritik der politischen Ökonomie der Gegenwart, die damit auch eine essentiell medienästhetische Dimension erhält.

Zur Klärung dessen, was der originäre Sinn von Medienästhetik sein könnte, gilt es nach JENS SCHRÖTER in die Zeit unmittelbar vor die durch allgegenwärtige Medien und die algorithmische Kultur charakterisierte Situation zurückzugehen: in die frühen 1990er Jahre. Insbesondere im deutschsprachigen Kontext waren die hitzigen Debatten jener Tage, die ob einer vielerorts beobachteten allgemeinen Ästhetisierung entbrannten, von der Fokussierung des Computers als Simulationsmaschine geprägt. Ausgehend von einer «Dichotomie zwischen ästhetischer Gestaltung und Wirklichkeit»¹⁷ wurde die Simulation von philosophischen Ästhetikern und Medienkritikern gleichermaßen als Basis einer fundamentalen Neubewertung des Ästhetischen veranschlagt und das Verschwinden des Realen in seiner ästhetischen Modellierung konzediert. Schröter kritisiert vor allem die Auflösung des Unterschieds von Sein und Schein, die im Zuge dieser Totalisierung des Ästhetischen stattfand: Die Position, die die grundsätzliche «Diskontinuität der Medienästhetik zur bisherigen Ästhetik» affirmierte schien genau den eigentlichen Grund des Ästhetischen selbst zu verlieren, nämlich dessen Unterscheidung von der «nicht-ästhetischen <Wirklichkeit>».¹⁸ Nach Maßgabe der Kritiker dieser – wie Schröter sie nennt – «Medienästhetik starken Typs», allen voran Martin Seel, war eben dies überhaupt das Kernproblem der behaupteten allgemein-ästhetischen, genauer gesagt: fundamental-ästhetischen Wende. Und Schröter selbst wird am Ende seines Beitrages just diese Kritik erneuern und auch gegen diverse gegenwärtige kritische Anstrengungen (von Portanova und Parisi bis Hansen) ins Feld führen, die seiner Meinung nach nur in aktualisierte Versionen derselben Despezifikation des Ästhetischen investieren.

Schröters Neubewertung der jüngeren Geschichte der Neuen Medien setzt vor allem auf Seels Kritik einer Ästhetik des digitalen Scheins. Nach Seel, seinerseits Protagonist einer «Medienästhetik schwachen Typs», ist die Unterscheidung einer pragmatischen bzw. funktionalen Wahrnehmung von einer

¹⁷ Jens Schröter, Medienästhetik, Simulation und «Neue Medien», in diesem Heft, 89.

¹⁸ Ebd.

«selbstzweckhaft auf ihren eigenen Vollzug gerichteten Wahrnehmung»,¹⁹ die Ästhetik heißt, entscheidend für die Einschätzung der eigentlichen ästhetischen Bedeutung, der eigentlichen ästhetischen Herausforderung und schließlich der genauen ästhetischen Möglichkeiten digitaler Medien überhaupt. Es ist konkret der Code, der das Medium ist, und nicht der Computer oder die Digitalität als solche. Der Code aber ist nicht direkt wahrnehmbar, er muss allererst in wahrnehmbare, d.h. ästhetische Effekte umgesetzt werden. Schröter führt schließlich eine eigene Position ein, die Seels Einspruch gegen ein total ästhetisiertes Weltverhältnis mit dem Vorbehalt akzeptiert, dass das, was ästhetisch reflektiert, oder genauer: transmaterialisiert wird, immer bisherige, er sagt: vor-digitale Medien, sind, die nun «durch ihre verschobene digitale Wiederholung» auf neue Weise sichtbar und hörbar werden.

Wenn Schröter technische Modellierung als «für eine Medienästhetik ganz irrelevant»²⁰ verwirft, so findet er seinen Gegenpart in YUK HUI, dessen Untersuchung digitale Objekte als Basis einer neuen Medienästhetik präsentiert. Digitale Objekte – nach Hui handelt es sich dabei um «materialisierte Formen sowohl sinnlicher als auch noetischer Daten in strukturellen Formen»²¹ – sind gegenwärtig dabei, technischen Objekten den Vorrang streitig zu machen. Nicht mehr länger integrale Vergegenständlichungen von Erfahrungsströmen, handelt es sich bei diesen Objekten um Kompositionen diskreter Daten und von Rechenoperationen. Doch genau wie die technischen Objekte, die sie verdrängen, «konstituieren und modulieren» digitale Objekte «unsere Erfahrungen».²² Hui stellt sich die Aufgabe genau zu bilanzieren, wie diese technische Verschiebung von technischen zu digitalen Objekten die Erfahrung tangiert. Nach Huis Auffassung sind Daten der Kern digitaler Objekte und es ist durch Daten oder Spuren von Daten, dass das Digitale erfahrbar wird: Daten bringen das Nichtwahrnehmbare buchstäblich zur *Erscheinung*. Digitale Objekte bekommen ihre Spezifität vom maschinischen Netzwerk, das die Aufgabe, Beziehungen zu schaffen, von Menschen auf metadatengeleitete Rechenprozesse ablädt: Digitale Objekte «erlauben es den intelligenten <Agenten> Beziehungen für uns automatisch zu analysieren und herzustellen», schreibt Hui.²³ Hier kommen wir zur elementaren Bedeutsamkeit dieses originellen Beitrags zu einer Medienästhetik: Das digitale Objekt bringt eine Möglichkeit ins Spiel, den gemeinsamen Boden von Menschen und Maschinen in einer beiden gemeinsamen «Konzeptualisierung einer <Objektheit>» zu entdecken, im «<Bild eines Objektes>».²⁴

Um von diesem geteilten Bild des Objekts Rechenschaft abzulegen und herauszustellen, wie genau es aus der Erfahrung selbst entsteht, greift Hui auf die philosophische Tradition zurück, insbesondere auf den »transzendentalen Empirismus«, der weniger in Deleuze denn in Simondon wurzelt. Huis transzendentaler Empirismus dreht sich um die Operation der Transduktion, die empirische und transzendente Zugänge zum digitalen Objekt – Rekombinationen bzw. Schematisierungen von Daten – miteinander *auf derselben Ebene*

¹⁹ Ebd., 90.

²⁰ Ebd., 92.

²¹ Yuk Hui, Deduktion, Induktion und Transduktion. Über Medienästhetik und digitale Objekte, in diesem Heft, 103.

²² Ebd.

²³ Ebd., 104.

²⁴ Ebd., 104 f.

konfrontiert und zwar als Konfrontation disparater Ebenen, die Spannungen generiert. Wie beim Kristall, dem zentralen Beispiel in Simondons Analyse, führt die Auflösung dieser transduktiven Konfrontation zu nichts weniger als zu einer geschichtlichen Veränderung des Geflechts von Bild und Einbildung und so zu einer neuen medienästhetischen Epoche. Nicht mehr länger jeweils mit Maschine und Mensch identifiziert ruft die Kopplung von Bild und Einbildung nach einer neuen Medienästhetik, die in der Lage ist, eine doppelte Trajektorie zu umfassen: Sie muss sich *gleichzeitig* von menschlicher Wahrnehmung hinunter zum Bild der Maschine bewegen *und* von der subjektiven Einbildung hinaus zu den Datennetzwerken, die deren quasi-transzendente und historisch-materielle Bedingung darstellen.

Wenn Huis transduktive Theoretisierung des digitalen Objekts, *gegen* Schröter, die allgemeine Bekräftigung voranbringt, dass technische Aisthesis die Grundlage der *Erscheinung* selbst bildet, dann fasst der Beitrag von SHINTARO MIYAZAKI einen Bereich von Medienpraktiken – nämlich die Audition – genauer ins Auge, in dem Technik eine ganz besonders entscheidende Rolle spielt. Soundtechnologien, das ist Miyazakis zentrale Behauptung, besitzen ein gewisses Privileg wenn es darum geht, die Operationen, die die Info-sphäre des urbanen Lebens «algorhythmisieren»,²⁵ wahrnehmbar und folglich ästhetisch zu machen. Den Horizont von Miyazakis Vorhaben markiert eine zu entwickelnde «Theorie signalwissenschaftlich informierter Medienästhetiken»,²⁶ die dieser essentiellen Algorhythmizität, wie man Miyazakis Neologismus aus Algorithmus und Rhythmus aufnehmend sagen könnte, gerecht wird. Der Einsatz ist gewaltig: Wenn auch und gerade die Erkenntnis bei Miyazaki auditiv wird, hat sie doch nicht mehr nur Anschauungsformen, sondern es sind im Gleichschritt mit der Algorhythmisierung zunehmend auch Anhörungsformen für sie konstitutiv; so erhält am Ende das Wissen selbst eine auditiv-ästhetische Grundlage.

Was den Fall des Sound so singulär macht, ist das komplexe Netzwerk technischer Prozesse der Signalumwandlung, die seine materielle – und wie Hui vielleicht sagen würde transzendente – Grundlage bildet. Und Miyazaki widmet den Großteil seiner Untersuchung den Details verschiedener Laborpraktiken und wissenschaftlicher Forschungsprojekte, die Sound involvieren. Diese ethnografische Arbeit erlaubt es Miyazaki eine kleine Geschichte hörender Maschinen vorzulegen, die die zunehmende Ersetzung menschlicher Akteure – Telefonistinnen, Telegraphisten, Ingenieure und Wissenschaftler – durch hörende Maschinen bezeugt. Die Geschichte kulminiert in Miyazakis Untersuchung der Rolle, die die auditive Ästhetisierung in Hubel und Wiesels Studien der bioelektrischen Aktivität einzelner Neuronen im visuellen System von Katzengehirnen spielt. Aber selbst wenn diese Untersuchung am Ende die umfassende Marginalisierung «hörender Neurowissenschaftler» demonstriert – Miyazaki schließt, dass «die Lautsprecher nur der unmittelbaren Überprüfung der Präsenz von neuronaler Aktivität dienen»²⁷ –, so zeigt sie doch weniger die

²⁵ Shintaro Miyazaki, Hörende Maschinennetzwerke. Auditive Medienästhetiken unscheinbarer Signale, in diesem Heft, 118.

²⁶ Ebd., 124.

²⁷ Ebd.

Ersetzung des Menschen an als vielmehr eine weitreichende Transformation in der Kopplung von Menschen und Maschinen, die, einmal mehr, theoretisch bereits von Simondon antizipiert wurde, als er den Menschen als «lebendigen Übersetzer der Maschinen untereinander» titulierte.²⁸ Als ob Miyazaki uns aufforderte, endlich das Vergessen der entscheidenden Rolle, die die verschiedenartigen, jenseits der Reichweite der menschlichen *aisthesis* verbleibenden *technischen* Transmaterialisierungsprozesse spielen, zu beenden: In dem Maße, in dem diese Prozesse die algorithmischen Rhythmen und Netzwerke des gegenwärtigen Lebens komponieren, sind sie es, die die perzeptiven Operationen ermöglichen, auf denen jede Ästhetik, die neomodernistische, selbst-reflexive Ästhetik der Medien eingeschlossen, zu gründen ist.

²⁸ Gilbert Simondon, *Die Existenzweise technischer Objekte* (1958), übers. v. Michael Cuntz, Zürich (diaphanes) 2012, 11.

ERICH HÖRL, MARK B. N. HANSEN