

Rezension zu

Shintaro Miyazaki: Algorhythmisiert. Eine Medienarchäologie digitaler Signale und (un)erhörter Zeiteffekte.

Berlin: Kadmos 2013. ISBN 978-3-86599-187-4.
282 S. Preis: € 14,99.

von **Sophie Gnesda**

Shintaro Miyazaki präsentiert in seiner veröffentlichten Dissertation in Form der Monografie *Algorhythmisiert* eine umfassende und neue Perspektive auf die bisher an technische und ästhetische Belange gebundene Medienarchäologie. Gleichsam liefert er damit eine Synthese des in der Mathematik und Informatik verwurzelten Begriffs Algorithmus und des musikalisch-klanglichen Begriffs Rhythmus. Er verbindet dabei gekonnt seine Studien der Medien-, Musikwissenschaft und Philosophie, die er an der Universität Basel abgeschlossen hat.

Seit Friedrich Kittlers technologisch-materialistischem Blick auf die Medienwissenschaften in den 1980er Jahren, bildete sich ein klassischer Topos der Verwendung von rein medientheoretischen Analysemodellen heraus. Miyazaki fordert deswegen in seiner Einführung von den Geisteswissenschaften profunde Analysen der epistemologischen und archäologischen Bedingungen von Medien, präzise Kenntnisse der blinden Flecken neuer Technologien und Erklärungsmodelle, die sich auch mit sozialen, kulturellen und politischen Konsequenzen beschäftigen. Der Autor liefert in seiner Kernthese, nämlich der Verbindung von Algorithmus und Rhythmus, einen Ansatzpunkt für zukunftsgerichtete und historisch fundierte Medienanalysen. Diese Analysen vertreiben dabei nicht die Geisteswissenschaften, sondern beziehen sie bewusst mit ein.



Der Aufbau des Buches erscheint zu Beginn verwirrend. Die beschriebenen Phänomene in den in sich geschlossenen Teilkapiteln, die trotz ihrer diskontinuierlichen Zusammenstellung besondere Einblicke in die Medienarchäologie erlauben, überzeugen erst bei der genaueren Untersuchung. In Kombination mit sprachlicher Genauigkeit, verständlichen Zusammenfassungen und einem gut zu lesender Schreibstil ergibt dies eine spannende Lektüre.

Miyazakis Erkundungen auf der Suche nach den blinden Flecken, vor allem im klanglichen Bereich der Medienwissenschaft, betreffen die "Konfigurationen von avancierten Technologien, die Informationen speichern, übertragen und verarbeiten beziehungsweise berechnen und damit den Alltag, das Denken und die Wahrnehmung der Benutzer maßgeblich mit-konstituieren [...]" (S. 8).

In der Einleitung nimmt der Autor Bezug auf technologische Entwicklungen, die von der ersten Dekade des 21. Jahrhunderts in die Vergangenheit zurückblicken und so zur methodischen Orientierung für den Aufbau und die Gliederung seiner Publikation herangezogen werden.

Im ersten Kapitel *Ping* arbeitet Miyazaki mittels einer detaillierten Darstellung der technomathematischen Bedeutungen von Algorithmus in Verbindung mit medientheoretischen Implikationen von Rhythmus erstmals den Begriff des 'Algorhythmus' heraus. Ausgangspunkte für diese Beobachtung finden sich in Gesellschaft, Kultur, Politik und Wissenschaft. So werden sonische Methoden, die "auf den medialen Bereich der semantischen Kultivierung unmusikalischer Geräusche" (S. 16) referieren, zeitlich eingeordnet. Es wird die Geschichte, Entwicklung und der Stellenwert von Algorithmen dargestellt. An anderer Stelle werden Unterscheidungskriterien zwischen Takt und Rhythmus besprochen.

Ein Algorithmus ist in der Mathematik eine endliche Folge von Schritt-für-Schritt-Anleitungen und somit ein Verfahren für die Lösung eines Problems und findet Anwendung im Gebrauch von Computern. Rhythmus, auf der anderen Seite, ist seit Platon als zeitbasierte Ordnung von Bewegung definiert. Ein Algorhythmus – Miyazakis Neuschöpfung aus beiden Worten –, tritt dann in Erscheinung, wenn wirkliche Substanz durch symbolische Strukturen wie Anweisungen und Codes, kontrolliert werden.

Die Algorhythmik – so die Hauptthese von Miyazaki – begleitet Ereignisse unserer medial gesteuerten Welt, weil sie den integralen Bestandteil dessen bildet, was wir als medieninduzierte Phänomene oder Katastrophen wahrnehmen.

Im zweiten Kapitel 1936–1962 bezieht sich Miyazaki auf den Begriff 'Agencement', der als Gefüge übersetzt werden kann und in seiner kulturtheoretischen Verwendung durch Gilles Deleuze und Félix Guattari geprägt wurde. Auf dieser Grundlage wird eine Archäologie digitaler Medien- beziehungsweise Maschinengefüge hinsichtlich ihrer Algorhythmik aufbereitet. Technische Entwicklungen, wie die ersten

Relais- und Großrechner, werden dabei nicht nur medienarchäologisch, sondern auch sonisch eingeordnet.

Das dritte Kapitel springt weit in der Zeit zurück und bietet unter dem Titel 1300 | 1800 medienarchäologische Rückblicke, die vom späten Mittelalter in das 18. und frühe 19. Jahrhundert reichen.

Die Eskalation des Algorhythmischen, die Miyazaki im vierten Kapitel 1977–2001 beschreibt, begleitet die Ausprägung eines digitalen Alltags und ermöglicht somit eine Medienarchäologie digitaler Gefüge der Gegenwart. Dieser zeitliche Abschnitt wird durch die Bell Laboratories und deren Entwicklung digitaler Signalprozessoren eingeleitet, die auf einen einzigen integrierten Schaltkreis passten. Wahrnehmungsarchäologisch betrachtet, wurden diese digitalen Gefüge im ausgehenden 20. Jahrhundert zu Medien der perfekten Sinnestäuschung. Vorläufer für diese Medien war nach Miyazaki die Entwicklung der elektronischen Netzwerke, vor allem des internationalen Telefonnetzwerks, "das sich fast explosionsartig vergrößerte und die Grundlage für die Vernetzung digitaler Agencements durch Formate wie Time-Sharing, Arpanet, Usenet und schließlich Internet bildete" (S. 171).

Miyazaki versucht sich abschließend an einer medienarchäologisch inspirierten Epistemologie unserer Gegenwart und wagt einen Ausblick in die Zukunft. Medieninduzierte Katastrophen – wie der Zusammenbruch des US-Telefonnetzwerks am 15. Januar 1990 oder der algorhythmisch erzeugte Einbruch des Finanzmarkts am 6. Mai 2010 – würden verdeutlichen, wie das Zusammenspiel von Algorithmen, Rechenmaschinen, Netzwerken und ihrer 'Agencements' von statten geht.

Inhaltlich bietet Miyazaki einen Einblick in bisher 'unerhörte' Zeiteffekte. Die stark auf Visualität, Ästhetik und Technik konzentrierte Medienwissenschaft erhält dadurch einen Vorschlag zur Erweiterung ihrer kulturtheoretischen Analytik, die es möglich macht, die spezifische Dynamik und Zeitlichkeit neuer Medientechnologien mit einzuschließen. Vor

allem hinsichtlich der Auseinandersetzung mit neuen algorithmisierten Archiven und Netzwerken kann dies hilfreich sein.

In der poststrukturalistisch geprägten deutschsprachigen Medientheorie ist es mittlerweile eine Selbstverständlichkeit geworden, dass man Medien als ständig im Wandel oder im Werden befindliche Gefüge bestimmt. Miyazaki bemüht sich darum, differenzielle Feinheiten und rekursive Rekonfigurationen aufzuzeigen, die sich an der Grenze der medien-theoretischen Grundlage befinden. Die Zeitnotation in der Musik, die Miyazaki auf die Medienwissenschaft überträgt, ermöglicht eine präzise Analyse

von Prozessen, vor allem wenn es um Netzwerke geht. Dies macht auch den Unterschied zu einer visuellen Analyse aus. Netzwerke, Programme und Computer werden im Allgemeinen in Strukturen und Codes analysiert und nicht als Prozesse, wie es Miyazaki versucht. Algorithmen zeigen uns, dass unsere digitale Kultur nicht immateriell, aber in Zeiteinheiten geteilt ist. Zeit und musikalisch-klangliche Aspekte werden somit wichtig für das Verständnis der Medien. Mit genügend wissenschaftlichen Anstrengungen werden die unsichtbaren und bisher 'unerhörten' elektronischen oder elektromagnetischen und somit drahtlosen Signale hörbar gemacht.

Autor/innen-Biografie

Sophie Gnesda

Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft in Wien, Diplomarbeit und gleichnamige Publikation zum Thema "Oper 2.0 – Digitale Kommunikation und ästhetische Bildpraktiken der Kunstvermittlung in den Sozialen Medien" (2012). Derzeit Arbeit an einer Dissertation mit dem Arbeitstitel "From recipient to a protagonist in the exhibition – The scenography and aesthetics of virtual art spaces in the institutional art education." Vortrag an der Donau-Universität Krems im Lehrgang MediaArtHistories zum Thema "The Arts in the Internet Age" (2014).