



TEORIE VĚDY
/ THEORY OF SCIENCE



Teorie vědy / Theory of Science

časopis pro teorii vědy, techniky a komunikace
journal for theory of science, technology, and communication

ročník / Vol.: XXXI / 2009

číslo / No.: 3–4

téma / theme: kultura - znalosti - technologie - inovace /
/ culture - knowledge - technology - innovation

editor: Jiří Loudín

redakce / editorial board:

vedoucí redaktor / editor-in-chief: Jiří Loudín (edist@site.cas.cz)

redaktoři / editors: Jan Balon, Tomáš Dvořák

technický redaktor / executive editor: Radim Hladík

redakční rada / advisory board:

Ladislav Tondl (předseda redakční rady / head of the advisory board)

Kabinet pro studium vědy, techniky a společnosti při FLÚ AV ČR

Jaroslav Anděl

DOX Praha

Gerhard Banse

Forschungszentrum Karlsruhe

Institut für Technikfolgenabschätzung und Systemanalyse, Karlsruhe

Adolf Filáček

Kabinet pro studium vědy, techniky a společnosti při FLÚ AV ČR

Daniel Just

Universiteit Utrecht, Utrecht

časopis *Teorie vědy* vydává čtvrtletně Kabinet pro studium vědy, techniky a společnosti při
Filosofickém ústavu Akademie věd České republiky
objednávky předplatného přijímá redakce

the *Theory of Science* journal is published quarterly by the Centre for Science, Technology,
Society Studies at the Institute of Philosophy of the Academy of Sciences of the Czech
Republic

subscriptions should be addressed to the editors

adresa / address:

Kabinet pro studium vědy, techniky a společnosti při Filosofickém ústavu AV ČR

Jilská 1, 110 00 Praha 1

tel: +420/222 220 107

fax: +420/222 220 725

e-mail: teorievedy@flu.cas.cz

url: <http://teorievedy.flu.cas.cz>

task / printed by: Reprošředisko UK MFF, Praha 8, Sokolovská 83

ISSN 1210-0250

MK ČR E 18677

cena jednoho výtisku / price per issue: Kč 60 / € 8

roční předplatné / annual subscription: Kč 160 / € 24

TECHNIKNOSTALGIE ALS FORSCHUNGSFELD

Andreas Böhn*

Abstract

Nostalgia is a characteristic of our time, and it extends more and more also to technology. Rapid technological change is as well a cause of modernisation and related social developments as a cause of reluctance to new technologies and nostalgic longing for the past. Good examples for this phenomenon are media technologies. As media are part of the world of our everyday life they are also object of personal memories. Changing and developing in the flux of time, they are no more what they used to be in a former stage of our life. Therefore they form part of an expanding culture of memory, with aspects of musealization and nostalgia. This nostalgia of the media does not only extend to the material remains (media archives, personal collections etc.) but also to their specific way of appearance and representation, the way they let us see the world generated by them. Media do increasingly devote themselves to this nostalgia of the media, which means that they rely to different historic versions of themselves or of other media. Therefore nostalgia of the media in the media is a way of self-reference of the media, because media refer to themselves as subject to historic development, remembrance, oblivion, destruction etc. But nevertheless a nostalgic attitude towards media technologies, as in the case of other technologies as well, does not exclude openness for new technological developments, but may also very well coexist with the latter.

Keywords: nostalgia; modernization; media technologies; technological change; memory culture

* Contact: Andreas Böhn, Karlsruher Institut für Technologie, Kaiserstraße 12, 76131 Karlsruhe, Germany (andreas.boehn@kit.edu).

1. Einleitung: Techniknostalgie und Retrotechnologie

Am 28. März 2009 erschien im Feuilleton der FAZ ein Bericht über einen Autotest der besonderen Art, passend zu Opelkrise und Abwrackprämie. Unter dem Titel *Der Opel, den ihr kennt* schrieb Edo Reents über eine Fahrt mit einem *Opel Rekord 1700*, Baujahr 1974, und endete mit folgender Passage:

Das Benzin von heute treibt ein Auto von vorgestern problemlos an. Wo, außer bei Ebay, kriegt man für sein Tonbandgerät noch Bänder, wo für seinen Videorecorder noch VHS-Kassetten, welcher alte Kühlschrank könnte den EU-Normen entsprechen? Es ist Technik, die nicht mehr funktioniert. Aber der Rekord, der damals 12104,56 D-Mark kostete, tut's noch. Doch die Regierung zahlt den Leuten auch noch Geld, damit sie ihre viel jüngeren Autos verschrotten. Galt Opel, und zumal der Rekord, einst als Sinnbild von Spießigkeit, so kann man ihn nun ansehen als Überbleibsel eines verlorenen Glücks. [Reents 2009]

Was hat es mit diesem verlorenen Glück des Techniknostalgikers auf sich? Warum zieht es immer mehr Menschen in zunehmendem Maße zu alter, gemessen an den üblichen Vorstellungen von technologischem Fortschritt und am *state of the art* veralteter, überholter Technik hin, und nicht nur die Alten oder diejenigen, die mit der neuen Technik einfach nicht zurechtkommen? Immerhin ist dieser Trend bereits so stark, dass Hersteller durch Retrodesign, also durch die Verkleidung des Neuen als Altes, oder auch durch die Einrichtung eigener Museen darauf reagieren, wie es sich ebenfalls im Automobilbereich beispielhaft beobachten lässt. In anderen Technikfeldern wird tatsächlich auf ältere Technologien zurückgegriffen, teilweise aus ganz pragmatischen Erwägungen heraus, etwa im Hinblick auf Störungsanfälligkeit oder Infrastrukturabhängigkeit, aber auch, weil die alte Technik eine Solidität und Gediegenheit auszustrahlen scheint,

die ihr als Retrotechnologie eine eigene Attraktivität verschafft. Auf jeden Fall verschaffen sich im Feld von Techniknostalgie und Retrotechnologie kulturelle Einfärbungen und Bewertungen von Technik Geltung und interagieren in komplexer Weise mit gegenwärtigen technologischen und gesellschaftlichen Entwicklungen, können aber auch künftige Erwartungen und Bewertungen von Technik mitformulieren.

Nostalgie scheint ein Charakteristikum unserer Zeit zu sein, jedenfalls sprechen dafür nicht nur lebensweltliche Beobachtungen, sondern auch die deutliche Zunahme wissenschaftlicher Veröffentlichungen zum Thema im letzten Jahrzehnt [cf. Hutcheon 2000; Boym 2001; Moran 2002; Dika 2003; Böhn 2007; Suominen 2007; Whalen, Taylor 2008; Spengler 2009]. Doch weder das Phänomen noch der Begriff sind allzu neu. Der Ausdruck ‚Nostalgie‘ tritt erstmals 1678 als Titel der medizinischen Dissertation von Andreas Hofer auf [cf. Fischer 1980: 268, Anm. 8]. Er kommt von den griechischen Worten νόστος (nóstos) für ‚Heimkehr‘ und άλγος (álgos) für Schmerz. Die allgemeine Bedeutung von etwas Verlorenem oder zumindest nicht Verfügbarem wird hier mit einer räumlichen Dimension verbunden. Nostalgie als behandelte Krankheit wird durch Heimweh verursacht. Recht früh, beispielsweise in Rousseaus Schriftwechsel, wird die Rolle der symbolischen Darstellung erwähnt, die Anlass zu Nostalgie bietet. So erinnerte die Schweizer Soldaten im Ausland eine bestimmte Melodie an ihre Heimat und rief nostalgische Reaktionen hervor; aus diesem Grund war es unter Androhung der Todesstrafe verboten, dieses Lied während des Einsatzes zu hören [cf. Fischer 1980: 12]. Als zeitliches Konzept findet sich ‚Nostalgie‘ nicht vor den 1970er Jahren [cf. Fischer 1980: 15f.]. Da seither ‚Nostalgie‘ aber die Sehnsucht nach etwas weit Entferntem bezeichnet, das nicht notwendigerweise räumlich, sondern vor allem zeitlich von uns getrennt ist, gewinnt der Bereich der sinnbildlichen Vorstellung von einem Gegenstand als Vermittler zwischen Vergangenheit und Gegenwart zunehmend an Bedeutung.

Nostalgie hängt mit etwas zusammen, das man Paradox des Erinnerns bezeichnen könnte. Auf der individuellen Ebene besteht unser Bewusstsein aus einer Reihe von augenblicklichen Zuständen, die jeweils in den nächsten Zustand übergehen. Zugleich ist jeder Bewusstseinszustand aber auch mit dem vorangehenden und dem folgenden verbunden, was Husserl [Husserl 1969] ‚Protention‘ und ‚Retention‘ nannte. Die damit verbundenen zeitlichen Prozesse, die unser Bewusstsein bestimmen, erlauben uns eine Kontinuität unserer Bewusstseinsvorgänge auszubilden und garantieren unsere Identität als bewusste Wesen in der Zeit. Jeder Bewusstseinszustand wird in eine Repräsentation seiner selbst transformiert, und durch diese Retention sind wir in der Lage, im nachfolgenden Bewusstseinszustand mit dieser Repräsentation des vorangehenden zu operieren und uns auf den folgenden auszurichten. Auf der kollektiven Ebene verfügen wir aber über keine derartigen automatisch ablaufenden Prozesse. Menschliche Gruppen und Gesellschaften mussten solche Strategien des Erinnerns, die eine kollektive Kontinuität und Identität ermöglichen, erst entwickeln. Diese Strategien sind jedoch fehleranfällig. Die Zeit stellt eine immer währende Bedrohung für die Beständigkeit einer Gesellschaft dar, umso mehr, je schneller diese sich wandelt und ihre Mitglieder sich dessen bewusst sind. Aus diesem Grund versucht das kollektive Gedächtnis die Zeit auszuschalten und die Gegenwart in einen engen Zusammenhang mit dem Teil der Vergangenheit zu bringen, der als wichtig für die aktuelle Situation erachtet wird. Dies zeigt sich beispielsweise an der Glorifizierung von ‚Heldenzeitaltern‘ als Phase der Errichtung eines kulturellen Fundaments. Das hier zu beobachtende Paradox liegt darin begründet, dass das Gedächtnis überflüssig wäre, wenn Dinge nicht unwiederbringlich der Vergangenheit angehören würden. Mittels der Erinnerung werden diese Dinge allerdings so dargestellt, als seien sie noch Teil der Gegenwart.

Kulturelle Strategien der Vergangenheitsbewältigung können sich beider Seiten dieses Paradoxons bedienen. Rituale, die Szenen der Vergangenheit wiederholen und versuchen, uns an vergangenen Ereignissen

teilhaben zu lassen, zeigen die Vergangenheit als etwas, das noch existiert; Totenklagen auf der anderen Seite können nicht umhin, eine Person, die in der Vergangenheit gelebt hat, als verstorben anzusehen.¹ Auf einer höheren Ebene der Reflexivität können sich die kulturellen Strategien der Repräsentation von Erinnerung natürlich auch auf viele andere Arten von Vorkommnissen und Gegebenheiten beziehen. Nostalgie als Beziehung zwischen Schmerz und Sehnsucht nach der Vergangenheit auf einer vorwiegend persönlichen und emotionalen Ebene sucht nach Gegenständen, die nicht nur etwas Vergangenes repräsentieren, sondern es auch evokieren können. Diese Gegenstände erlauben oder provozieren eine lustvolle Wiederbelebung der Vergangenheit, zumindest für einen gewissen Zeitraum. Diese spontane Aktivität von Einzelnen, die miteinander etwa in Fangemeinden verbunden sein können, aber nicht müssen, bildet die erste von drei Ebenen, auf denen das Auftreten von Nostalgie beobachtet werden kann. Auf der zweiten Ebene, die nun eindeutig nicht mehr nur Einzelne betrifft, werden entsprechende kulturelle Objekte produziert, um in analoger Weise zu funktionieren, also nostalgische Gefühle auszulösen und eventuell darauf aufbauende Bindungen oder Vergemeinschaftungen zu induzieren. Zum Alten kommt hier das ‚auf alt Gemachte‘ hinzu, das Retrodesign, wie es sich beispielhaft an Fiats *Nuova Cinquecento* oder Volkswagens *New Beetle* ablesen lässt. Die dritte Ebene ist dort erreicht, wo solche Phänomene nun wiederum kulturell dargestellt, thematisiert und reflektiert werden, sei es auf theoretische oder künstlerische Art und Weise.

Neben dem nostalgischen Rückbezug gibt es jedoch auch ganz pragmatische Gründe für den Rückgriff auf ältere Technik. Diese beiden Aspekte sollen durch das Begriffspaar *Techniknostalgie und Retrotechno-*

¹ Cf. zur Unterscheidung von ‚restaurativer‘ und ‚reflexiver‘ Nostalgie: “Restorative nostalgia puts emphasis on *nostos* and proposes to rebuild the lost home and patch up the memory gaps. Reflective nostalgia dwells in *algia*, in longing and loss, the imperfect process of remembrance.” [Boym 2001: 41]

logie erfasst werden. Ergänzend zu einer innovationsfixierten Technikgeschichte wären wesentliche Felder der Persistenz älterer Technologien zu betrachten.² In verschiedenen soziotechnischen Kontexten kann die Nutzung des Alten teilweise lange überleben: in Mangelökonomien und Kriegsgesellschaften, aber auch da, wo Zuverlässigkeit, Sicherheit, Nutzerfreundlichkeit und andere Gebrauchswertkriterien eine Rolle spielen. Infrastrukturkompatibilität und Systemeinpassung, aber auch Infrastruktur- und Supportunabhängigkeit lassen das Ältere oft weiter bestehen. Auch Innovationen im Alten und Parallelwachstum alter und neuerer Technik erhöhen die Chancen der Gebrauchsfortsetzung, wobei vom Alten Innovationsimpulse ausgehen können. Ebenso oft jedoch zieht sich ältere Technik in Anwendungsnischen ohne dominierende Funktionalitätskriterien oder abseits des *mainstreams* der Industrienationen zurück; in außereuropäischen Kontexten entstehen dann häufig Mischformen des Alten und des Neuen. Fokussiert man den Blick auf einzelne Nutzergruppen, so wird deutlich, dass Altes zum Feld für Kompetenzdemonstration und Prestigequelle werden kann, und häufig als ethisch oder ästhetisch wertvoller sozial konstruiert wird. Daneben findet es natürlich in musealen und Sammlerkulturen breite Akzeptanz. Plädiert wird für eine Analyse von Technologien – vor allem der Re-Aktivierungen des Alten – in Kontexten der Verwendung, der funktionalen, strukturalen und symbolischen Nutzerbezüge.

Das hier skizzierte Feld Techniknostalgie und Retrotechnologie soll in einem Forschungsprojekt am Karlsruher Institut für Technologie (KIT), das aus der Fusion von Universität Karlsruhe (TH) und der nationalen Großforschungseinrichtung Forschungszentrum Karlsruhe (FZK) hervorgegangen ist, eingehend untersucht werden. Aus der Sondierungsphase dieses Projekts liegt bereits eine Publikation vor [Böhn, Möser 2010]. Die Beiträge dieses Bandes umreißen Forschungsperspektiven auf tech-

² S. Möser [Böhn, Möser 2010].

niknostalgische Phänomen in den technischen Feldern Mobilität (Auto und Bahn), Architektur und Städtebau (reale und virtuelle Retro-Räume, Historismen in Konstruktion und Design sowie postapokalyptische nostalgiegeladene Utopien) und technische Medien (Photographie, Film und Videospiele). Sie präsentieren erste Ergebnisse von Untersuchungen zu ausgewählten Beispielen, die die Fruchtbarkeit dieses Forschungsfelds aufzeigen, und demonstrieren zugleich, dass die Forschung im Verhältnis zur rasanten Zunahme der betreffenden Phänomene bisher nicht Schritt gehalten hat. Nostalgie wurde jüngst verstärkt als allgemeine kulturelle Erscheinung, aber kaum in ihrer Relation zur technologischen Entwicklung betrachtet. Das genannte Buch stellt einen ersten Schritt dar, dieses Defizit zu beheben, der weitere vertiefende Forschungsanstrengungen nach sich ziehen soll. Im folgenden werden nun die bisher erarbeiteten Forschungsansätze an einem paradigmatischen Bereich, nämlich dem der technischen Medien, exemplarisch vorgeführt.

2. Technik als ‚black box‘

Technische Medien als Informations- und Kommunikationstechnologien haben in den letzten beiden Jahrhunderten eine zunehmend beschleunigte Entwicklung erfahren, die sehr stark in die Alltagserfahrung breiter Bevölkerungskreise eingegriffen hat. Dies trifft zwar grundsätzlich auch auf andere Technologien zu, doch haben Medien die Besonderheit, dass man an und mit ihnen nicht nur Erfahrungen macht, sondern dass sie auch Erfahrungen vermitteln, indem sie uns hören und sehen lassen, was wir ohne sie nicht hören und sehen könnten. Sie teilen mit den meisten neueren Techniken auch, dass sie den Nutzern zumeist als ‚black box‘ erscheinen, als etwas, dessen Auswirkungen man zwar erlebt und mit dem man mehr oder weniger versiert umzugehen lernt, dessen eigentliches Funktionieren einem als technischem Laien jedoch verschlossen bleibt. Spätestens seit Erfindung der Uhr gibt es dieses spezifische Verhältnis

zwischen interner technischer Komplexität, die von den Nutzern im Allgemeinen nicht durchschaut wird, und externer Erscheinung, die den Umgang der Nutzer mit der Technik steuern soll. Seit dem 19. Jahrhundert gewinnt diese Konstellation zunehmend an Bedeutung und prägt mehr und mehr unser Alltagsleben. Deshalb wird die ‚Schnittstelle‘ zwischen Technik und Nutzern immer wichtiger, ihre ‚Benutzeroberfläche‘, die zwischen ihrer internen technischen Verfasstheit und den externen Anforderungen der Nutzer vermittelt, oder, in einem weiten Verständnis dieses Begriffs, ihr Design.³

Bei technischen Medien ist dieses Verschwinden der eigentlichen Technik hinter einer auf die Nutzer ausgerichteten Oberfläche besonders ausgeprägt, da als die Leistung dieser Techniken eben die Vermittlung der Erfahrung von etwas Anderem, in ihnen Erscheinenden gilt und mithin die Transparenz des Mediums im Hinblick auf den vermittelten Inhalt als Ideal aufgefasst werden kann. Die technische Beschaffenheit des Mediums wird zumeist kaum oder gar nicht wahrgenommen und ist auch an den Oberflächeneffekten nicht unbedingt abzulesen. So kann man analog und digital produzierte Tonaufzeichnungen oder Photographien an sich nicht unterscheiden, wenn nur das fertige Medienprodukt rezipiert wird, also beispielsweise Musik gehört wird, ohne dass man weiß, von welchem Tonträger oder aus welchem Gerät sie kommt. Unterschiede werden an der medialen Erscheinungsweise des Inhalts, also an der ‚Oberfläche‘ des technischen Zusammenhangs am ehesten durch typische Störungen erkennbar. Ein Kratzer auf einer CD klingt anders als ein Kratzer auf einer Schallplatte, und auch die Beschädigung einer analogen Filmkopie hat andere Auswirkungen als die eines digitalen Films.

Der Ansatzpunkt für auf technische Medien gerichtete Rückgriffe und nostalgische Akte sind denn auch häufig derartige Oberflächeneffekte. Sie

³ Ich danke Rolf Peter Sieferle und Roger Häußling für wertvolle Anregungen zu diesem Zusammenhang, die ich durch ihre Beiträge im Rahmen der Workshops der Karlsruher ‚Technik und Kultur‘-Gruppe im Jahr 2009 erhalten habe.

können zur Simulation älterer Formen von Medialität genutzt werden, die wiederum mit für sie als typisch erachteten Inhalten und darüber vermittelten Erfahrungen assoziiert werden. Solche Simulationen können grundsätzlich von der ursprünglichen technischen Verfasstheit des simulierten medialen Entwicklungsstandes völlig abgekoppelt sein. Um es mit einer technischen Metaphorik auszudrücken, nämlich der des Computers, handelt es sich gewissermaßen um ursprünglich als Hardware installierte Geräte, die nun nur noch virtuell, nämlich durch Software emuliert existieren. Man kann aber auch auf der Ebene der Hardware selbst operieren und tatsächlich auf alte Geräte zurückgreifen oder diese nachbauen, wofür als Erklärung Aspekte herangezogen werden können, die Kurt Möser in seinem Beitrag in diesem Band als mögliche Gründe für Retrotechnologie anführt, beispielsweise das Sozialprestige, das die Beherrschung der dafür notwendigen spezifischen Fertigkeiten verleihen kann.⁴

3. Technikentwicklung, Modernisierung und Nostalgie

Medien waren schon immer Hilfsmittel der Erinnerung, doch sie können auch Objekte der Erinnerung sein. Die Medienentwicklung selbst, die immer wieder von technischen Innovationen vorangetrieben wurde, hat Medien zum Verschwinden gebracht oder sie in ihrer Bedeutung stark zurücktreten lassen, so dass ihr früherer Zustand erinnert werden kann. Dieser Veränderungsprozess und die daraus folgende Erinnerung an Medien bzw. an bestimmte Entwicklungsstufen von Medialität werden selbst wiederum in Medien dargestellt und reflektiert. Medien können sich also auf sich selbst als etwas in der Zeit Existierendes beziehen, das eine eigene, von Wechselbeziehungen zwischen technischer, sozialer und kultureller Entwicklung bedingte Geschichte hat. Dies tun sie zunehmend

⁴ Ein gutes Beispiel für diese beiden Varianten von Mediennostalgie (über Software und über Hardware) bildet das Grindhouse-Projekt von Tarantino und Rodriguez, mit dem sich Schrey [2010] beschäftigt.

in nostalgischer Weise, oder aber sie reflektieren den nostalgischen Blick auf Medien, der in unserer Gesellschaft beobachtet werden kann.

Nostalgie als kulturelles Phänomen wurde seit den 1960er Jahren zu einem Gegenstand wissenschaftlicher Forschung, der zunehmend mehr Aufmerksamkeit auf sich zog.⁵ Oft wurde sie mit der Postmoderne in Zusammenhang gebracht und insbesondere mit deren Verhältnis zur Vergangenheit, wie es sich im Bereich des Films etwa in so genannten ‚period pictures‘ zeigt, die eine bestimmte Epoche nicht nur darstellen, sondern auch stilistisch nachgestalten, oder in Remakes, Zitaten, Wiederaufnahmen von anscheinend überholten Filmgenres usw. Die Nostalgie kann sich hier sowohl auf der inhaltlichen Ebene als Rückbezug auf die dargestellte Vergangenheit als auch auf der formalen und medialen Ebene als Verweis auf einen älteren Stil, ein anachronistisches Genre oder eine frühere Erscheinungsform des Mediums zeigen. Würde man im ersten Fall von Nostalgie im Medium Film sprechen, so kann man im zweiten Fall von Mediennostalgie reden, die sich auf bestimmte Aspekte des Mediums Film und seine Geschichte oder aber auch auf andere Medien bezieht. Terminologisch soll daher im Folgenden zwischen Nostalgie in den Medien im weiten Sinne und Mediennostalgie im engeren Sinne als Nostalgie der Medien, d.h. als auf eine spezifische, historisch und technisch indexierte Medialität von Erinnerungsgehalten gerichtete Nostalgie unterschieden werden.

Diese Mediennostalgie im engeren Sinne beruht darauf, dass über Medien vermittelte Erinnerungen durch die jeweilige Medialität der Vermittlungsinstanz geprägt werden, die wiederum von historischen und technischen Faktoren bestimmt ist. Die spezifische Erscheinungsweise von Medialität verweist dabei als indexikalisches Zeichen auf diese mit ihr ursächlich verbundenen Gegebenheiten der historischen und technischen

⁵ S. u.a. Harper [1966], Fischer [1980], Hutcheon [2000], Boym [2001], Moran [2002], Dika [2003], Böhn [2007], Suominen [2007], Whalen, Taylor [2008] u. Spengler [2009].

Entwicklung. Das Medium Film, das im Folgenden als paradigmatisches Beispiel behandelt wird, eignet sich besonders gut, um diese Zusammenhänge aufzuzeigen, weil es in seiner gut hundertjährigen Geschichte mehrere tiefgreifende technische Veränderungen durchlaufen hat, die seine Phänomenalität grundlegend gewandelt haben: vom analogen Stummfilm in Schwarz-Weiß zum Tonfilm und zum Farbfilm – wobei sowohl Ton als auch Farbe wiederum technische Innovationsprozesse durchlaufen haben – und schließlich zum digitalen Film. Radikal unterschiedlich sind jedoch auch die Dispositive, also die komplexen Ensembles von Produktion, Rezeption, ökonomischer Basis, Vermarktung, sozialer Einbettung und ästhetischer Anmutung, die mit dem Film im Laufe seiner Geschichte verbunden waren: vom Jahrmarktsskino der frühen Jahre über den Film als Leitmedium bis zur Jahrhundertmitte und die Konkurrenz mit dem Fernsehen bis zur Rezeption über Videokassetten und DVDs und schließlich ‚Video on demand‘. Jede dieser Entwicklungsstufen der Medialität des Films mit ihren zugehörigen ästhetischen Formen kann zum Objekt von Erinnerung und Nostalgie werden.

4. Individuelle Erinnerung, kollektives Gedächtnis und mediale Archive

Medien prägen die Erinnerungskultur, wobei Aspekte wie ‚Musealisierung‘ und Nostalgie gewissermaßen das Gegenstück zum Modernisierungsprozess bilden. In diesem Modernisierungsprozess waren Medien neben anderen Faktoren einflussreiche Mittel des sozialen Wandels, nicht zuletzt weil sich mit ihnen die Möglichkeiten und Prozeduren des kulturellen Gedächtnisses verändert haben. Bilder und noch mehr die Schrift stellten die ersten Wege dar, das Gedächtnis auf nachhaltige Art und Weise auszulagern. Moderne technische Medien wie Fotografie, Tonaufzeichnung und Film haben das kulturelle Gedächtnis um visuelle und akustische Sinneseindrücke erweitert. Zuvor konnten diese Eindrücke

cke von Individuen weder in dieser Form im Gedächtnis gespeichert, noch an die nächste Generation weitergegeben werden. Der Klang einer menschlichen Stimme in Verbindung mit ihrer typischen Gestik, Mimik und Gesamterscheinung kann nur schwer erinnert werden, wenn man der Person nur ein- oder zweimal begegnet ist. Darüber hinaus gestaltet sich eine Weitergabe der Erinnerung über eine Beschreibung der Begegnung insofern als schwierig, als eine dritte Person sich die gesamte Erfahrung schwerlich wird vorstellen können. Schauen wir uns eine Darstellung von Geschichte wie Oliver Hirschbiegels Film ‚Der Untergang‘ (2004) an, können wir nicht nur Bruno Ganz’ Verkörperung von Hitler mit persönlichen Erinnerungen vergleichen (die nicht mehr viele Personen von Hitler besitzen), sondern auch mit audiovisuellen Dokumenten und, was die meisten Menschen tun würden, persönlichen Erinnerungen an Rezeptionen dieses ausgelagerten kulturellen Gedächtnisses, also Erinnerungen an Photographien sowie Film- und Tonaufnahmen von Hitler, die man gesehen bzw. gehört hat.

Ein erheblicher Anteil unseres individuellen Gedächtnisses besteht aus Erinnerungen des kulturellen Gedächtnisses, das Teil unserer Biographie geworden ist. Selbst Zeitpunkt, Ort und Umstände, unter denen Erinnerungen entstanden sind, können erinnert werden. Wann haben wir zum ersten Mal unseren Lieblingsfilm gesehen? Im Kino, auf Videokassette, DVD usw.? Wann haben wir die Aufnahme eines bestimmten Musikstücks, das uns tief bewegt hat, gehört? Handelte es sich um einen Live- oder Studiomitschnitt, welches Orchester hat gespielt, wer war der Dirigent, aus welchem Jahr stammte die Aufnahme? Haben wir sie auf einer Langspielplatte gehört, die alt und zerkratzt war und gerade an den Stellen ein schreckliches Geräusch produziert hat, die uns besonders gefallen haben, oder doch auf unserem MP3-Player, während wir durch den Park gelaufen sind, an den wir uns nun seither erinnern, wenn wir diese Musik hören? Beide Beispiele zeigen, dass Medien mit den Umständen verbunden sind, unter denen wir Dinge im Gedächtnis speichern. Wenn

Medien unsere Alltagswelt bis zu einem gewissen Grad konstruieren, so sind sie andererseits auch Teil unserer persönlichen Erinnerung. Durch ihre Veränderung und Entwicklung im Laufe der Zeit sind sie nicht mehr das, was sie zu einem früheren Zeitpunkt in unserem Leben waren. Einige von uns erinnern sich an die Zeit, als Cinemascope bei Kinofilmen noch neu und aufregend war. Jemand erzählte mir von seiner erotischen Verwirrung, als er die Fernsehserie ‚I Dream of Jeannie‘ das erste Mal im Farbfernsehen gesehen hatte (nachdem seine Eltern den alten und kaputten Schwarz-Weiß-Fernseher ausgetauscht hatten). Jeannie gewann für ihn plötzlich erheblich an Erotik.

5. Historische Umbrüche und persönliche Lebensgeschichte

Medienprodukte sind Nostalgieobjekte geworden, weil sie mit persönlichen Erinnerungen verbunden sind, genauer gesagt, mit der Konstruktion von persönlichen Erinnerungen des Einzelnen. Während jüngere Menschen einen neuen Film erwartungsvoll im Fernsehen anschauen, scheinen ältere Menschen darüber glücklich zu sein, sich alte Filme anzusehen, die sie an ihre Jugend erinnern. Die Musealisierung im Rahmen der Medienentwicklung ist ebenso sehr eine Reaktion auf diese Tendenz, als sie ihr damit Vorschub leistet. In einer Ausstellung über die Geschichte von Computerspielen 2002 im Kasseler ‚Museum für Sepulkralkultur‘ wurden Besucher beim Anblick der Generation von Computern sentimental, aus deren Reihe sie ihren ersten PC besessen hatten. Zunächst mag dies etwas seltsam anmuten, vor allem wenn man sich die relativ kurze Zeitspanne zwischen dem vergangenen Ereignis und der nostalgischen Reaktion auf das Betrachten eines Erinnerungsstücks vor Augen führt. Auf diesem Feld hat sich allerdings in relativ kurzer Zeit ein schneller Wandel vollzogen [Felzmann 2010]. Nostalgie scheint sich also nicht nur auf vergangene Zeiten zu beziehen. Sie ist nicht allein abhängig vom Verstreichen der Zeit, sondern auch vom Umfang der Veränderungen, der so erheblich sein

kann, dass Einzelpersonen diesen nicht mehr bewältigen können und als Folge den Rückzug in eine künstliche Welt der nostalgischen Erinnerung antreten. Gottfried Fliedl zeigt auf, dass Zeiten plötzlicher politischer Umwälzungen in Verbindung mit der Auflösung früherer sozialer Strukturen und Hierarchien im besonderen Maße Nostalgie und ‚Musealisierung‘ begünstigen [Fliedl 1990: 171; vgl. Fliedl 1996].

Wolfgang Beckers Film ‚Good-Bye, Lenin!‘ aus dem Jahr 2002 greift auf diese Tendenz in Bezug auf das Phänomen der ‚Ostalgie‘ zurück [vgl. Böhn 2005]. Die Reflexion auf die Musealisierung der DDR in ‚Good-Bye, Lenin!‘ umfasst nicht nur die materielle Kultur, sondern reicht bis hin zu modernen Medien. Um neue Episoden herzustellen, sammelt der Protagonist Alex zusammen mit seinem Freund Dennis, einem Möchtegern-Regisseur, Aufnahmen aus der Nachrichtensendung ‚Aktuelle Kamera‘ und dem Politmagazin ‚Schwarzer Kanal‘ des DDR-Fernsehens. Alex‘ Mutter soll mit allen Mitteln davon abgehalten werden zu bemerken, dass die DDR, während sie im Koma lag, aufgehört hat zu existieren. Zum Zeitpunkt der Filmhandlung erholt sie sich von einem Herzinfarkt, ist ans Bett gefesselt und hat keine Möglichkeit sich zu bewegen. Aus diesem Grund nimmt sie die Außenwelt nur durch ein Fenster und aus einer bestimmten Perspektive wahr. Diese Situation, vergleichbar mit Platons Höhlengleichnis in seiner ‚Politeia‘, macht es einfach, sie davon abzuhalten, die Veränderungen zu bemerken, die sich nach dem Fall der Mauer abspielen. In dem Moment, in dem sie fernsehen möchte, öffnet sich ein anderes Fenster zur Welt: eines, das erst noch manipuliert werden muss. Zunächst zeigen ihr Dennis und Alex nur alte, aufgezeichnete Sendungen. Später beginnen sie mit der Montage von Originalaufnahmen und selbst produzierten Szenen zu experimentieren. Am Schluss erschaffen sie eine alternative Geschichte der deutschen Wiedervereinigung, indem sie einen erfundenen ‚dritten Weg‘ zwischen real existierendem Sozialismus und westlichem Kapitalismus inszenieren.

6. Mediennostalgie im Film als Rückgriff auf ein Genre oder einen Epochenstil

Nach Betrachtung dieses Beispiels, das das Fernsehen in eine allgemeine und nostalgische Nachbildung der DDR-Kultur mit einbezieht, sollen nun Beispiele beleuchtet werden, die Mediennostalgie im Medium Film noch spezifischer und offenkundiger zeigen. Ein Film kann sich sowohl in nostalgischer Art und Weise auf Filmgeschichte im Allgemeinen beziehen als auch auf einzelne Zeiträume oder Genres, die aus der Mode gekommen sind oder als überholt gelten. Ein Beispiel für letzteres Phänomen ist das Filmmusical, das auf unterschiedliche Art und Weise neu aufgegriffen wurde, allerdings immer mit einem nostalgischen Gestus. So verbindet François Ozon seine analytisch erzählte Kriminalgeschichte in ‚Huit femmes‘ (2002) mit Elementen der Musical-Tradition. Woody Allens ‚Everyone Says I Love You‘ (1997) präsentiert sich mit einem Dutzend Songs und zahlreichen Tanzszenen vom Anfang bis zum Ende des Films als Musical. Tatsächlich handelt es sich hierbei um eine Zusammenstellung und Adaption von Material aus der klassischen Zeit des Filmmusicals. Während die Filmmusik von Dick Hyman arrangiert ist, werden die Songs von den Darstellern selbst vorgetragen. Vor allem die Tanzszenen tragen dabei deutlich parodistische Züge.

Woody Allen verwendet in ‚Everyone Says I Love You‘ Elemente des Musicals, um Personen und Situationen zu beschreiben, Melodien und Stimmungen einzuführen. Gefühlszustände werden mit Hilfe von Ausdrücken dargestellt, die sich im Laufe der Filmmusical-Geschichte herausgebildet haben und jedermann bekannt sind. Auf der einen Seite können sie als perfekter Ausdruck eines bestimmten Gefühls angesehen werden, auf der anderen Seite handelt es sich dabei offensichtlich nicht um spontane Gefühlsäußerungen, sondern bereits vorgeformte Regungen, die mit Bedeutung aufgeladen sind. Ihre Verwendung als Zitat kann aus diesem Grund auf eine ironische Distanzierung abzielen. Gefühlszustände

verlagern sich vom direkten Ausdruck hin zur Aufmerksamkeit auf eine frühere Gefühlsäußerung, die zudem inszeniert und technisch aufgezeichnet wurde. Dadurch erhält ihre Gestaltung eine historische Markierung, die einen Bezug auf ihre spezifische, auch technisch bedingte Medialität einschließt. Die nostalgische Stimmung resultiert daraus, dass wir diese Ausdrucks- und Gestaltungsweisen nicht mehr länger verwenden oder über sie verfügen können, ausgenommen auf ironische, distanzierte Art und Weise oder als Zitat.⁶

‚On connait la chanson’ (1998) von Alain Resnais, der Musical-Elemente bereits in ‚La vie est un roman’ (1983) eingebunden hat, bedient sich keiner Musical-Songs, sondern der französischen Chanson-Tradition. Auf der formalen Ebene der Verbindung von Geschichte und Musik werden die abweichenden Merkmale noch stärker sichtbar als in Allens Filmen. Die Lieder werden den Zuschauern mit den Stimmen von bekannten Sängerinnen und Sängern wie Edith Piaf, Charles Aznavour, Gilbert Bécaud oder France Gall präsentiert, indem die originalen Aufnahmen in die Tonspur des Films integriert werden. Die Darsteller des Films ‚singen’ offensichtlich nicht mit ihren eigenen, sondern mit fremden Stimmen, die zudem von Chanson zu Chanson variieren. So hört der Zuschauer Musikstücke, die offensichtlich zu verschiedenen Zeiten und mit unterschiedlichen technischen Standards aufgenommen wurden. Hindert uns dieser Umstand auf der einen Seite an der Identifikation mit den Protagonisten und der emotionalen Beteiligung an der Geschichte, so erlaubt er uns auf der anderen Seite die Konzentration auf die Lieder und ihre emotionale Bedeutsamkeit. Dadurch verwandelt sich der Film in eine Art ‚lebendes Museum’ der französischen Chanson-Kultur, mit ‚Everyone

⁶ Zur Möglichkeit, den Begriff des Zitierens nicht nur auf punktuelle Übernahmen einzelner Stellen aus anderen Medienprodukten, sondern auch auf Ausdrucks- und Gestaltungsweisen, Stile und formale Muster im Allgemeinen anzuwenden, s. [Böhn 2001].

Says I Love You' als Gegenstück im Bereich des klassischen amerikanischen Filmmusicals.

Maurizio Nichettis Film ‚Ladri di saponette‘ (1988) zitiert nicht nur eine bestimmte Form eines typischen Genres, sondern eine ganze Reihe von formalen Merkmalen der historischen Epoche des italienischen Nachkriegs-Neorealismus. Der quasi-neorealistische Film im Film ist in sich selbst, wie die Filme, die er nachahmt, hochgradig sentimental. Durch seinen nostalgischen Anstrich kann er die Zuschauer emotional an die Werte binden, die er vertritt. Bei der Anordnung von Hauptfilm, Fernsehstudio-Szenen, Werbung und Fernsehzuschauern zu Hause scheint es sich auf den ersten Blick um eine Aufwertung zu handeln: Die guten alten Zeiten des Hauptfilms stehen der pervertierten gegenwärtigen Situation gegenüber. Diese ursprüngliche emotionale Ausrichtung des Betrachters gerät jedoch mehr und mehr ins Wanken. Der Film endet mit der völligen Überkreuzung über alle Ebenen hinweg, die damit die zuvor eingeführten moralischen Werte und die affektive Logik aushöhlt. Das Ergebnis ist ein ambivalenter Gefühlszustand beim Zuschauer, wenn dieser bereit ist, dem Prozess im Verlauf des Films zu folgen. Die sich auf den Neorealismus richtende Nostalgie, der man zunächst mit Sympathie begegnen konnte, erscheint als zunehmend problematisch und in den Defiziten der eigenen Gegenwart verankert, für die sie aber auch keine Lösung bereitstellen kann. Zudem machen das Alter des Regisseurs im Film und die Entstehungszeit des Films, in der man auch seine Handlung anzusiedeln hat, zusammengenommen deutlich, dass er den Neorealismus kaum aus erster Hand kennen und schätzen gelernt haben kann, sondern nur durch spätere Wiederaufführungen im Kino oder im Fernsehen bzw. über Video. Seine Sehnsucht richtet sich also auf etwas, das ihm als eine Möglichkeit neben anderen im medialen Repertoire seiner Gegenwart präsentiert wurde.

7. Funktionen nostalgischer Rückgriffe

Die Untersuchung dieser Beispiele hat gezeigt, dass neben der laufenden Produktion von Genrefilmen, beständigen Veränderung von Genreregeln und nostalgischen Nachahmung von historischen Stilen – wie zum Beispiel in ‚period pictures‘ – noch andere Formen des Einbezugs von Genretaditionen und Stilelementen existieren. Das Zitieren formaler Elemente kann verwendet werden, um mit Gefühlsmustern zu spielen, die diesen Formen anhaften und zusammen mit der historischen Distanz, die wir zu diesen haben, kann eine nostalgische Sehnsucht nach ihrer Wiederherstellung ausgelöst werden. Für das Kino ist dieses Vorgehen ein Mittel zur Reflexion seiner eigenen Geschichte. Die Tendenz des Films, sich selbst zum Gegenstand zu machen und seine Wirkung auf die Zuschauer zu thematisieren, hat sich auch auf seinen Nachfolger, das Fernsehen, ausgeweitet. ‚Pleasantville‘, 1998 unter der Regie von Gary Ross entstanden, ist ein Film über einen Jungen, der Familienserien aus dem Fernsehen der 1950er Jahre liebt [vgl. Dika 2003: 201]. Seine Nostalgie wird durch die Struktur des Films ähnlich verhandelt wie die Nostalgie in Bezug auf den Neorealismus in ‚Ladri di saponette‘. Beide Filme demonstrieren einen wichtigen Grund, warum uns die Vergangenheit als viel besser erscheint als die Gegenwart. Es handelt sich bei dieser Vergangenheit um etwas, das wir nicht wirklich erfahren müssen, dem wir nicht realiter ausgesetzt sind und das auch nicht (wieder) kommen wird. Der Protagonist von ‚Pleasantville‘ ist erfüllt von Sehnsucht nach der Familienserien-Welt der 50er Jahre, die nicht nur fiktiv ist, sondern bereits zeitlich überholt, als er sie zum ersten Mal sieht. Er hat weder die Gesellschaft, noch die Gefühlswelt kennen gelernt, in der die Serien entstanden sind. Alles was er kennt sind Episoden aus den Serien, die beständig im Fernsehen wiederholt werden, und er weiß, dass sie alt sind, weil hier mediale Charakteristika als Code verwendet werden, um ‚Vergangenheit‘ zu signifizieren. Dazu werden gerade auch technische Unzulänglichkeiten herangezogen, so ganz zentral die Beschränkung auf Schwarz-

Weiß. Die Simulation eines früheren technischen Entwicklungsstandes des Mediums dient also dazu, das Medienprodukt und mithin auch die in ihm dargestellte Welt mit Vergangenheit zu assoziieren.

Damit erscheinen die älteren medialen Welten, auf die hier zurückgegriffen wird, auf der Ebene des Erlebens der Nostalgiker weniger als zeitlich Rückgriffe auf persönliche Vergangenheit, Kindheit, Adoleszenz usw., sondern vielmehr als Wahl aus einer aktuell vorhandenen, gleichzeitigen Reihe von Möglichkeiten, die von Medien angeboten werden. Die durch technische Entwicklungen ermöglichte mediale Archivierung von Gegebenheiten in der Wirklichkeit und die ihrerseits durch technische Neuerungen wie zunächst Videogeräte und dann die Digitalisierung gesteigerte Verfügbarkeit dieser medialen Archive, die sowohl Realaufnahmen als auch fiktionale Produkte enthalten, nehmen beständig zu. Dies führt nicht nur zu einer gesteigerten Präsenz von Vergangenem, sondern eben auch zu einer tendenziellen Nivellierung historischer Unterschiede.

Außerdem zeigt sich in den beiden letztgenannten Beispielen eine Umkehrung des Verhältnisses zur medientechnischen Innovation, wenn man sie mit früheren, an medienhistorischen Schwellen angesiedelten Fällen vergleicht. In beiden Filmen wird der nostalgische Rückbezug durch die Differenz zwischen den filmtechnischen Entwicklungsstufen Schwarzweißfilm und Farbfilm deutlich gemacht. Das Eindringen der Farbe in die schwarzweiße Welt bedroht letztere und macht jeweils die Ebenenvermischung deutlich. Dies stellt eine spiegelbildliche Verkehrung der technische Innovationen immer wieder begleitenden utopistischen Medieneuphorie dar, wie sie sich etwa in dem Film ‚The Wizard of Oz‘ aus dem Jahr 1939 (Regie: Victor Fleming) finden lässt. Dieser inszeniert den filmtechnischen Übergang von Schwarz-Weiß zu Farbe handlungsintern als Relation zwischen dem vertrauten, aber auch etwas langweiligen Kansas, aus dem die Protagonistin Dorothy kommt, und dem Land Oz ‚somewhere over the rainbow‘, wie Judy Garland in ihrem berühmten Lied singt. Das medientechnisch Neue wird als Phantasie- und Sehnsuchtsland

vorgeführt, das Dorothy letztlich nur im Traum besuchen kann, das uns Zuschauern aber filmisch nicht nur verheißen, sondern auch realiter geboten wird. Auch hier markiert die Farbe Rot in Gestalt von Dorothys roten Schuhen sowohl den Übergang zwischen den medialen Welten als auch zwischen einer kindlichen heilen Welt und der Reife der Erwachsenen, die eben auch Sexualität einschließt, denn Dorothys Geschichte ist erkennbar eine, wenngleich den damaligen Zensurvorgaben entsprechend versteckte Initiationsgeschichte.

Mediennostalgische Rückgriffe erfolgen jedoch nicht nur innerhalb des Films oder zwischen Kino und Fernsehen. Der schon erwähnte Film ‚On connait la chanson‘ etwa bezieht sich nicht nur auf die Tradition des Filmmusicals, sondern auch auf die des französischen Chansons und seine phonographischen Aufnahmen. Weitere Medien könnten die Liste ergänzen, wie sich beispielsweise an Woody Allens ‚Radio Days‘ (1987) zeigen lässt, der die Reminiszenz an die Hochzeit des Radios vor dem Aufkommen des Fernsehens eng mit den persönlichen Erinnerungen des Erzählers verknüpft. In ähnlicher Weise vermischen Filme wie Giuseppe Tornatores ‚Nuovo cinema Paradiso‘ (1989) oder Ettore Scolas ‚Splendor‘ (1989) den Lebensrückblick eines Einzelnen mit seinen persönlichen Erinnerungen an das Kino in all seinen Facetten, an Gebäude, in denen Filme gezeigt werden bzw. an das Wanderkino der Frühzeit auf einem Lastwagen, an die Filme, die im Kino vorgeführt wurden, an die technischen Apparate, die dabei gebraucht wurden, usw. Andererseits gibt es auch Filme wie Agnès Vardas ‚Les cent et une nuits‘ (1995), in dem ein allegorischer ‚Monsieur Cinéma‘ aus seinem Gedächtnis heraus einer jungen Frau die Filmgeschichte präsentiert.

In Tornatores und Scolas Filmen werden allgemeine Geschichte, individuelle Lebensgeschichte und Mediengeschichte verbunden, wie etwa in ‚Splendor‘ das Ende des Zweiten Weltkriegs, die Heimkehr des Kinobesitzers und die Vorführung von Frank Capras ‚It’s a Wonderful Life‘ (1946) zusammenfallen. Als der Protagonist sein Kino betritt, wird

gerade die Schlusszene des Films gezeigt. Es ist Weihnachten, die soziale Gemeinschaft und der Held des Films sind versöhnt und alle singen zusammen ‚For Auld Lang Syne‘. Dieses Lied wird am Ende des Films wieder aufgenommen, wenn die Dorfbewohner sich in dem alten, wegen Unwirtschaftlichkeit gefährdeten Kino versammeln, um es gegen den anrückenden Räumtrupp zu verteidigen. Die Szene wechselt von Farbe zu Schwarzweiß, und obwohl es Hochsommer ist, beginnt Schnee zu fallen. Wenngleich man sich heute wohl nur selten daran erinnert, so ist Weihnachten doch in seinem rituellen Kern der Versuch, etwas lange Vergangenes real und gegenwärtig zu machen, um an seinen Wirkungen partizipieren zu können. Die Weihnachtsszene aus ‚It’s a Wonderful Life‘ verbindet den Niedergang eines Provinzkinos mit der Energie der Geschichte des Mediums Film, um ihm die Kraft zu geben, sich dem anstehenden Wandel zu widersetzen. Aber wie der Film ‚Splendor‘ ebenfalls zeigt, funktioniert dieses ‚greater than life‘ wiederum nur im Film. An dieser Stelle ist ‚Splendor‘ in hohem Grade nostalgisch in Bezug auf die frühere Bedeutung des Kinos und der Filmkultur, aber auch selbstreferentiell und reflektiert im Hinblick auf seine eigene Situation in der Mediengeschichte und die Art, wie diese hier nostalgisch verhandelt wird.

8. Nostalgie und technologische Modernität

Mediennostalgie ist aber nicht nur eine Angelegenheit von Modernisierungsverlierern, sondern kann mit Modernität und Faszination durch innovative Technik Hand in Hand gehen, wie sich an Robert Rodriguez Film ‚Planet Terror‘ (2007) und der dazugehörigen Verleihseite [<http://www.grindhousemovie.net/index2.html>] zeigen lässt. Der Film ist Teil eines zusammen mit Quentin Tarantino betriebenen Projekts, das eine Hommage an das amerikanische Grindhouse-Kino darstellt.⁷ Grindhouse

⁷ S. zu den mediennostalgischen Aspekten dieses Projekts [Schrey 2010].

ist der Inbegriff eines billigen Kinos: niedrige Budgets, geringe technische und künstlerische Qualität der Produktionen, die in heruntergekommenen Kinos für ein anspruchsloses Publikum gezeigt wurden. Tarantino, der ja schon zuvor die Nobilitierung von medialem Trash zur ästhetischen Strategie erhoben hat, und Rodriguez machten zwei Filme, die ursprünglich auch zusammen als ‚double feature‘ gezeigt werden sollten, wie dies in den Grindhouse-Kinos üblich war. ‚Planet Terror‘ und Tarantinos ‚Death Proof‘ imitieren ihre Vorbilder bis hin zu Trailern für fiktive Filme und den technischen Unzulänglichkeiten bei der Vorführung analogen Filmmaterials wie Flickstellen, durchbrennende Filmstreifen etc. Die Verleihseite von ‚Planet Terror‘ steigert dies noch, indem auf der digitalen Plattform des Internets erst der verwackelte und unscharfe Beginn einer Filmvorführung mit Projektor und Zelluloidstreifen simuliert wird, wobei letzterer dann durchzubrennen und zu schmelzen scheint. Anschließend kommt man in die Eingangshalle eines recht schmutzigen Kinos und kann sich wie in einem Computerspiel durch die weiteren Angebote klicken. Zugleich simulieren die gezeigten Bilder weiterhin die mediale Erscheinungsweise eines beschädigten analogen Films. Drei Ebenen überlagern sich also: die reale Ebene des digitalen computerbasierten Internets, die simulierte des analogen Films und die Darstellung eines Kinos als Bild des realen Vorführorts von Grindhouse-Filmen. Diese Präsentation zu Werbezwecken verweist darauf, dass es sich bei der Zielgruppe gerade nicht um Personen handelt, die eine Aversion gegen die neuesten Medien hätten, sondern vielmehr um ein relativ junges Publikum, das die Gegenstände der Hommage, die aus den sechziger und siebziger Jahren stammen, gar nicht oder wiederum nur über mediale Wiederaufführungen bzw. Reinszenierungen kennt.

Mediennostalgie richtet sich nicht nur auf die materiellen Zeugnisse der Mediengeschichte, die in Archiven, privaten und öffentlichen Sammlungen aufbewahrt und in Museen und Ausstellungen gezeigt werden. Sie bezieht sich auch auf die jeweils spezifische Erscheinungs- und Darstel-

lungsweise von Medien bzw. von geschichtlichen Entwicklungsphasen von Medien, also auf die Art, wie Medien uns die Welt präsentieren bzw. wie sie Welten eigener Art generieren. Medien widmen sich mehr und mehr solchen mediennostalgischen Akten, d.h. sie beziehen sich auf unterschiedliche historische Versionen ihrer selbst und setzen diese zu ihrem aktuellen Zustand und zu anderen Medien in Relation. Die analysierten Beispiele aus dem Bereich des Films zeigen diese Tendenzen auf und reflektieren sie zugleich. Unterhalb dieser vergleichsweise komplexen Ebene künstlerischer Produktion gibt es jedoch eine breite Palette mediennostalgischer Phänomene in den unterschiedlichsten Bereichen, und auch die Konzentration auf den Film sollte nur paradigmatischen Charakter haben. Mediennostalgie findet sich bereits an frühen medienhistorischen Schwellen, etwa beim Übergang von der Manuskriptkultur zum Buchdruck in der Form der Camouflage von gedruckten Texten als Handschriften, und spielt eine wichtige Rolle im neuesten und sich am rasantesten entwickelnden Unterhaltungsmedium, dem Computerspiel [Felzmann 2010]. Gerade Personen, die am aktuellen ‚state of the art‘ der digitalen Medien lebhaften Anteil nehmen, können nostalgische Sammler von Floppy Disks sein – das letzte Beispiel von Mediennostalgie, von dem ich gehört habe.

Andreas Böhn is a professor of literary and media studies at the KIT/ University of Karlsruhe. His research interests include intertextuality and intermediality, mimesis, fictionality and metafiction in literature, film and other arts and media, nostalgia of the media, the comic and normativity, and technology and culture.

References:

- Böhn, A. 2001. *Das Formzitat. Bestimmung einer Textstrategie im Spannungsfeld zwischen Intertextualitätsforschung und Gattungstheorie*. Berlin: Erich Schmidt.
- Böhn, A. 2005. "Memory, Musealization and Alternative History in Michael Kleeberg's Novel 'Ein Garten im Norden' and Wolfgang Becker's Film 'Good Bye, Lenin!'" Pp. 245–260 in S. Arnold-de Simine, (ed.). *Memory Traces: 1989 and the Question of German Cultural Identity*. Oxford: Cultural History and Literary Imagination.
- Böhn, A. 2007. "Nostalgia of the Media / in the Media." Pp. 143–154 in W. Nöth, N. Bishara (ed.). *Self-Reference in the Media*. Berlin, New York: Mouton de Gruyter.
- Böhn, A., K. Möser, (eds.). 2010. *Techniknostalgie und Retrotechnologie*. Karlsruher Studien Technik und Kultur Bd. 2. Karlsruhe: KIT Scientific Publishing.
- Boym, S. 2001. *The Future of Nostalgia*. New York: Basic Books.
- Dika, V. 2003. *Recycled Culture in Contemporary Art and Film. The Uses of Nostalgia*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Felzmann, S. 2010. "Playing Yesterday: Mediennostalgie und Videospiele." In A. Böhn, K. Möser (eds.). *Karlsruher Studien Technik und Kultur* Bd. 2. Karlsruhe: KIT Scientific Publishing.
- Fischer, V. 1980. *Nostalgie. Geschichte und Kultur als Trödelmarkt*. Luzern, Frankfurt am Main: C. J. Bucher
- Fliedl, G. 1990. "Testamentskultur: Musealisierung und Kompensation." Pp. 166–179 in W. Zacharias (ed.). *Zeitphänomen Musealisierung. Das Verschwinden der Gegenwart und die Konstruktion der Erinnerung*. Essen: Klartext.
- Fliedl, G. (ed.). 1996. *Die Erfindung des Museums. Bürgerliche Museumsidee und Französische Revolution*. Wien: Turia & Kant.
- Husserl, E. 1969. *Zur Phänomenologie des inneren Zeitbewusstseins*. R. Boehm (ed.). Husserliana X. Den Haag: Kluwer.
- Hutcheon, L. 2000. "Irony, Nostalgia, and the Postmodern." Pp. 189–207 in *Methods for the Study of Literature as Cultural Memory: Studies in Comparative Literature*. Amsterdam: Rodopi.
- Moran, J. 2002. "Childhood and Nostalgia in Contemporary Culture." *European Journal of Cultural Studies* 5: 156–174.

Möse, K. 2010. "Fortdauer und Wiederkehr des Alten in der Technik." In A. Böhn, K. Möser (eds.). *Karlsruher Studien Technik und Kultur* Bd. 2. Karlsruhe: KIT Scientific Publishing.

Pflaum, H. G. 2003. "Der diskrete Charme der Ostalgie: Wolfgang Beckers, Good Bye, Lenin!' konkurriert noch um den Berlinale-Bären und kommt schon ins Kino." *Süddeutsche Zeitung* 36 (Feb. 13): 12.

Schrey, D. 2010. "Mediennostalgie und Cinephilie im Grindhouse-Doublefeature." In A. Böhn, K. Möser *Karlsruher Studien Technik und Kultur* Bd. 2. Karlsruhe: KIT Scientific Publishing.

Reents, E. 2009. "Der Opel, den ihr kennt." *FAZ* (74, March 28): 29.

Sprengler, Ch. 2009. *Screening Nostalgia. Populuxe Props and Technicolor Aesthetics in Contemporary American Film*. New York, Oxford: Berghahn Books.

Suominen, J. 2007. "The Past as Future? Nostalgia and Retrogaming in Digital Culture." Pp. 15–25 in A. Hutchison (ed.). *The Future of Digital Media Culture*. Proceedings of perthDAC2007. Perth.

Whalen, Z., L. N. Taylor (eds.). 2008. *Playing the Past. History and Nostalgia in Video Games*. Nashville: Vanderbilt University Press.