

Pablo Abend, Marc Bonner, Tanja Weber (Hrsg.)

JUST LITTLE BITS OF HISTORY REPEATING

Medien ' Welten
Braunschweiger Schriften zur Medienkultur,
herausgegeben von Rolf F. Nohr
Band 28
Lit Verlag Münster/Hamburg/Berlin/London

LIT

Pablo Abend, Marc Bonner, Tanja Weber (Hrsg.)

JUST LITTLE BITS OF HISTORY REPEATING MEDIEN | NOSTALGIE | RETROMANIE

LIT

Bucheinbandgestaltung: Tonia Wiatrowski / Rolf F. Nohr / Marc Bonner
unter Verwendung #

Buchgestaltung: © Roberta Bergmann, Anne-Luise Janßen, Tonia Wiatrowski
<http://www.tatendräng-design.de>

Satz: Rolf F. Nohr

Lektorat: #

© Lit Verlag Münster 2017

Grevener Straße / Fresnostraße 2 D-48159 Münster

Tel. 0251-23 50 91 Fax 0251-23 19 72

e-Mail: lit@lit-verlag.de <http://www.lit-verlag.de>

Chausseestr. 128 / 129 D-10115 Berlin

Tel. 030-280 40 880 Fax 030-280 40 882

e-Mail: berlin@lit-verlag.de <http://www.lit-verlag.de/berlin/>

Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen

Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über

<http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Gedruckt mit Mitteln der HBK Braunschweig

ISBN 978-3-643-13881-1

Printed in Germany

INHALTSVERZEICHNIS

Pablo Abend, Marc Bonner, Tanja Weber 11
Einleitung

1| Sci-Fi-Nostalgie

Peter Scheinpflug 37
»Nothing can go wrong«:
Nostalgie und Utopie in den Retro-Genrewelten von WESTWORLD

Marc Bonner 53
Interstellar Floating in Nostalgia –
Christopher Nolans Dimensionen taktiler Retroästhetik

Benjamin Beil 77
»It's supposed to be a Battlestar, not a museum!«
Retromedialität in BATTLESTAR GALACTICA

Felix T. Gregor 95
Träumt man in Japan von mechanischen Flugschlössern? –
Zu Cyberpunk und Steampunk im japanischen Anime

2| Kollektive Nostalgie

Alexandra Portmann 111
»Jugonostalgiker aller Länder vereinigt Euch«?
Jugonostalgie als Gegenerinnerung in HIPERMNEZIJA und RODJENI U YU

- 127 **Katharina Görgen**
Patriotische Nostalgie
oder wie Shah Rukh Khan die Ehre des Bollywoodfilms rettet
- 139 **Tanja Weber**
Nostalgie und Trauma in Serie – Der Fall ROMANZO CRIMINALE
- 163 **Johannes Stier**
Im Angesicht der Katastrophe:
Nostalgie und dunkle Vergangenheit in AMERICAN HORROR STORY
- 179 **Pablo Abend**
»Mapstalgia« – Geteilte Nostalgie in Gaming-Kulturen
oder die unmögliche Erinnerung an das Computerspiel(en)

3| Mediennostalgie

- 199 **Lisa Wolfson**
Magische Schriften:
Nostalgie, Medien & Erinnerung im Harry-Potter-Universum
- 213 **Mirjam Kappes**
Filmische Nostalgie(n) im Kino der digitalen Gegenwart:
Verhandlungen medialer Reminiszenz in THE AGE OF ADALINE
- 231 **Hanns Christian Schmidt**
»Hooked on a Feeling« –
Mixtapes von Früher und kommerzialisierte Mediennostalgie
- 249 **Monika E. Schoop**
A Global Phenomenon with a Unique Pinoy Twist –
Das Vinyl Revival in Metro Manila

4| Retro-Medien

Marcus Erbe 265

Retroschizophrenia: Popmusik zwischen Rückbezüglichkeit, Innovations-
sehnsucht und Historizität

Simon Rehbach 285

Die nostalgische Reflexion des Fernsehens im Musikvideo

Mathias Mertens

Apparate zu Filtern 301

Autor_innenverzeichnis 309

Abbildungsverzeichnis 315

DANK

Besonderer Dank gilt zu aller erst unserer ehemaligen, sehr geschätzten Kollegin Dr. Katharina Görgen, die den Impuls zu diesem gemeinsamen Band gab und wesentlich am Konzept mitgearbeitet hat.

Weiterhin möchten wir uns auch bei Frau Prof. Dr. Weingart und Herrn Prof. Dr. Marx für die Unterstützung von Seiten des Instituts für Medienkultur und Theater bedanken.

Rolf F. Nohr hat uns freundlicherweise in seine Reihe Medien'Welten aufgenommen – herzlichen Dank dafür. Außerdem haben er und sein Team alle Texte gesetzt, der Dank dafür kann nicht groß genug ausfallen.

Von der Aktualität und Attraktivität des Themas für verschiedene Disziplinen durften wir uns im Rahmen eines Seminars zusammen mit Marcus Erbe aus der Musikwissenschaft im Wintersemester 2014/15 überzeugen. Wir danken auch den Seminarteilnehmer_innen für ihre Begeisterung und ihren Einsatz.

Darüber hinaus danken wir all unseren Kolleg_innen – ehemaligen wie aktuellen – für deren Unterstützung und das beste Arbeitsklima, das man sich vorstellen kann. Für akribisches Korrekturlesen danken wir Elsa Weiland und Eleanor Thiese. Natürlich lebt ein Sammelband vornehmlich von seinen Beiträgen. Daher danken wir allen Autor_innen für ihr Engagement, ihre Arbeit und ihre hoch interessanten Themen.

»Just little bits« – Zu Propellerheads' *History Repeating*

Der Titel des vorliegenden Sammelbandes ist ein Zitat des Refrains der 1997 veröffentlichten Single *History Repeating* aus dem Propellerheads-Album *Deck-sanddrumsandrockandroll* (Wall of Sound Records 1998). Die Propellerheads (DJ Alex Gifford und DJ Will White) nutzten in *History Repeating* ein Sample aus dem Stück *Finders Keepers*, das Cliff Richard and The Shadows im gleichnamigen Musical-Film *FINDERS KEEPERS* (UK 1966, Sidney Hayers) performen, und setzten verstärkt auf Jazz-Elemente sowie einen dazu passenden, für den Big Beat untypisch reduzierten Rhythmus. *History Repeating* ist dabei die einzige Komposition des Albums, für die keine Sprachsamples verwendet wurden, sondern ein eigens verfasster und von Gastsängerin Shirley Bassey im Studio eingesungener Text. Zudem wird das Stück vom Sound eines großen Tanzorchesters und einer fast schon rückwärtsgewandten Produktionstechnik (eine tatsächliche Studioaufnahme) dominiert, wodurch es sich klanglich von den übrigen Kompositionen des Albums abhebt. Ansonsten passt der Song zum Sound der Propellerheads, der sich durch den Mitte der 1990er Jahre in England etablierten Big Beat auszeichnet – einen Stil der elektronischen Musik, der sich aus verschachtelten und im Fokus stehenden Breakbeat-Samples sowie Dance- und Rave-Elementen zusammensetzt und mit Versatzstücken älterer Kompositionen und Musikstilen spielt. Zugleich ist *History Repeating* aber auch eine direkte Hommage der Propellerheads an orchestral komponierte Radio- und Filmmusik auf Basis der Neuinterpretation von Jazz bzw. Swing. Dies zeigt sich auch am zehnten Stück des Albums. *On Her Majesty's Secret Service* ist ein Remix des von John Barry komponierten instrumentalen Titelstücks zum 1969 erschienenen gleichnamigen James-Bond-Film (*JAMES BOND 007 – IM GEHEIMDIENST IHRER MAJESTÄT* UK 1969, Peter R. Hunt). Der Remix entstand in Kooperation mit dem Filmkomponisten David Arnold, der daraufhin von 1997 bis 2008 selbst Filme der Bond-Reihe vertonte. Die nostalgische Verbundenheit zu Filmen der 1960er Jahre im Allgemeinen und zur Bond-Reihe im Speziellen wird dann besonders im Hinblick auf die Kollaboration mit der Gastsängerin Shir-

ley Bassey evident. Sie veröffentlicht seit 1957 Alben mit Kompositionen wie *Big Spender* (Cy Coleman, Dorothy Fields 1966; Shirley Bassey 1967), berühmt wurde sie aber als Sängerin der drei Bond-Titelstücke *Goldfinger* (John Barry / Leslie Bricusse / Antony Newley 1964), *Diamonds Are Forever* (John Barry / Don Black 1971) und *Moonraker* (John Barry / Hal David 1979).

Bassey steht mit ihrer tiefen, prägnanten und durchdringenden Stimme jedoch nicht nur ikonisch für die Bond-Reihe, sondern auch für bestimmte Jahrzehnte und Musikstile der britischen *middle of the road music* (MOR), einer Bezeichnung für radiofreundliche bzw. massentaugliche populäre Musik der 1960er und 1970er Jahre. Diese musikalische Sozialisierung der Mitglieder der Propellerheads, ist eine hinreichende Begründung der Big-Beat-Nostalgie *History Repeating*: Spielerisch werden hier Formen und Eigenschaften vergangener Musikstile in das Stück eingebettet, die sich mit den futuristisch konnotierten Klängen und Sample-Strukturen brechen und in ihrem fragmentarischen musikhistorischen Rekurs zugleich einen zukunfts-gewandten Zeitgeist zum Ende des Millenniums zur Form bringen.

Die Geschichte als Kollektivsingular, also das Wissen um die Geschichte an sich (Koselleck 1979, 262-267), ist bei der Untersuchung des Zusammenspiels einzelner Akteur_innen und gesellschaftlicher Stimmung von zentraler Bedeutung. Der Historiker Reinhart Koselleck schreibt in *Vergangene Zukunft*, dass »die innere Zeit der einzelnen Geschichten die ganze Geschichte« gliedere (Koselleck 1979, 323). Weiter spricht er von der »Ungleichzeitigkeit verschiedener, aber im chronologischen Sinne gleichzeitiger Geschichten« (ibid.). Dieses Phänomen der ständigen Vermischung von historischen Zeitschichten und dem jeweiligen Jetzt des rückwärtsgewandten Ausblicks ist als Befund nicht nur zentral für die Propellerheads, ihren Musikstil und ihren Song *History Repeating*, sondern muss auch im Hinblick auf den akademischen Zugriff auf die Themen Nostalgie und Retromanie stets mitgedacht werden. Koselleck attestiert der Zeit eine geschichtliche Qualität: »Nicht mehr in der Zeit, sondern durch die Zeit vollzieht sich dann Geschichte. Die Zeit wird dynamisiert zu einer Kraft der Geschichte selber« (ibid., 321). Im Booklet des Propellerheads-Albums findet sich zu Beginn des Begleittextes folgender Satz, der die Ungleichzeitigkeiten des Gleichzeitigen emphatisch auflädt: »We would like to extend our maximum respect to Shirley Bassey for honouring us with her performance. We are still in shock« (Propellerheads 1998). Damit wird Basseys Stimme aus einer auratisch-verklärten Perspektive nostalgisch stilisiert.

»Pop defined this way thus provides a kind of map of a changing society just as it maps our own lives, helping give emotional shape to our memories of childhood, friendship, love affairs, life

changes. And pop becomes too a resource, a social storehouse from which musicians of all sorts draw and quote and sample« (Frith 2011, 105f.).

Gerade die letzten beiden Sätze Friths treffen auf Propellerheads' *History Repeating* zu und lassen einen Bezug zu Koselleck herstellen. Die subjektive Verarbeitung und Auswahl kann nur versatzstückhaft und nie umfassend sein. Dies gilt nicht nur für persönliche Lebensgeschichten, sondern auch für die Geschichtsschreibung selbst. Denn Koselleck stellt fest, dass der »geschichtlichen Zeit [...] eine erfahrungsstiftende Qualität zu[wächst], die rückwirkend die Vergangenheit neu zu erkennen lehrt« (1979, 326). Sprich, die Verbindung von geschichtlicher Reflexion mit dem Bewusstsein fortschreitender Bewegung macht die Charakteristika, Unterschiede und Gemeinsamkeiten von Ereignissen, Epochen, Stilen oder Medien erst evident und erzeugt somit das historische Gefühl der Nostalgie. Aber nicht nur Produktionsumstände, Beteiligte und musikalische Versatzstücke sind bei Propellerheads' *History Repeating* von Belang. Auch der von Bassey in ihrer markanten Art intonierte Text greift das Thema von Nostalgie, Retromanie und zyklischen Wiederholungen auf. So findet sich im Refrain – selbst ein rekursives kompositorisches Element innerhalb von Stücken – die ausschlaggebende Inspiration für den Titel dieses Sammelbandes: »And I've seen it before/ And I'll see it again/ Yes I've seen it before/ Just little bits of history repeating« (Propellerheads/Bassey 1997). Zuvor wird in der ersten Strophe eine leichte Abwandlung vorgetragen: »The word is about, there's something evolving/ Whatever may come, the world keeps revolving/ They say the next big thing is here/ That the revolution's near/ But to me it seems quite clear/ That it's all just a little bit of history repeating« (Propellerheads/Bassey 1997). Aus »Das sind alles nur kleine Teile einer sich wiederholenden Geschichte« der ersten Strophe wird im Refrain »Lediglich kleine Teile der Geschichte wiederholen sich«. Was im Englischen zunächst ein marginales Wortspiel zu sein scheint, entpuppt sich in der Übersetzung als grundlegender Unterschied in der Positionierung gegenüber einer sich offenbar wiederholenden Geschichte. Dies bezeugt nicht nur die Selbstreflexivität des Stücks *History Repeating* und dessen postmoderne, innovative Verfasstheit in Form des Big-Beat-Rekurses auf Jazz und des Mitwirkens von Shirley Bassey.

Die Textzeilen verweisen auch auf ein Zusammenspiel von Medien | Nostalgie | Retromanie, das sich in der Mikrobetrachtung komplexer, heterogener und diffuser darstellt, als in der Forschung unserer Meinung nach bislang reflektiert wurde. Deshalb sehen wir in diesem Sammelband von eigenen Begriffsbestimmungen bzw. Definitionen von Nostalgie respektive Retromanie, derer es schon unzählige gibt, ab. Mit den »bits« wollen wir erstens auf die zahlreichen

Zugangsweisen und Theorien des Themenkomplexes Medien | Nostalgie | Retromanie aufmerksam machen. Zweitens bezieht sich »bits« auf die Beiträge in diesem Sammelband, die in vier Gruppen – ›Sci-Fi-Nostalgie‹, ›Kollektive Nostalgie‹, ›Mediennostalgie‹ und ›Retro-Medien‹ – unterteilt sind. Sie stammen von Wissenschaftler_innen aus unterschiedlichen Forschungsdisziplinen, die am Institut für Medienkultur und Theater der Universität zu Köln arbeiten bzw. arbeiteten sowie Kolleg_innen aus anderen Kölner Instituten, die mit ihnen eng kooperierten. *Just little bits of history repeating* verkörpert folglich im Zusammenführen der unterschiedlichen Forschungsfelder zum einen die für die Kölner Medienkulturwissenschaft typische Multiperspektivität und zum anderen die nötigen transdisziplinären Zugriffe auf die Nostalgie-Forschung. Drittens verweist »bits« auf die Versatzstückhaftigkeit der Erfahrungsräume sowie der damit einhergehenden Ungleichzeitigkeit im Gleichzeitigen, wie sie schließlich auch die Nostalgie und ihre Retrostrategien auszeichnen. Nostalgie nach, mit und über Medien ist nie abgeschlossen. Sie ist zyklisch und kaleidoskopisch in ihren Zugriffen.

Begriffliche Vorüberlegungen zur Nostalgie nach, mit und über Medien

»Algia – longing – is what we share, yet nostos – the return home – is what divides us« (Boym 2001, XV-XVI).

Für Svetlana Boym liegt der Ursprung nostalgischer Gefühlsregungen in traumatischen Erfahrungen, die Menschen im Zuge revolutionärer Umbrüche, im Laufe von Kriegen und auf der Flucht vor Verfolgung machen müssen. Um sich diesem Erfahrungshorizont anzunähern, berichtet sie zu Beginn ihres zum Klassiker der Nostalgieliteratur avancierten Werks *The Future of Nostalgia* (2001) zunächst von einer Anekdote aus einer russischen Zeitung. Darin ist von einem deutschen Paar die Rede, das nach dem Fall des Eisernen Vorhangs ins längst in Kaliningrad umbenannte Königsberg reist, um nach Spuren der Vergangenheit ihrer Eltern zu suchen. Doch von der ostpreußischen Vergangenheit, die dem Paar nur durch Erzählungen überliefert worden ist, zeugen nur noch vereinzelte Ruinen und die beiden müssen feststellen, dass sie nichts wiedererkennen. Erst am Ufer des Flusses Pregel kommen, ausgelöst durch den Duft von Heu und Löwenzahn, schließlich doch einige Erinnerungen an die Schilderungen der Eltern zurück, die den Mann dazu bewegen, sich herunter zu beugen, um sich das Gesicht im Flusswasser zu waschen. Doch statt mittels dieser symbolischen Geste wie erhofft tiefer in die Vergangenheit der

Familie einzutauchen, lässt ihn ein brennender Schmerz, ausgelöst durch das verschmutzte Wasser des Flusses, jäh zurückweichen.

Die kleine Erzählung nimmt Boym nun zum Ausgangspunkt, Nostalgie als Sehnsucht nach einer Vergangenheit zu beschreiben, die unwiederbringlich vorüber und verloren ist. Über das Motiv der unmöglichen Rückkehr verdeutlicht die Autorin, wie die Erinnerung an vergangene Zeiten zu einer traumatischen Erfahrung des Verlusts werden kann, was letztlich konstitutiv für das Gefühl der Nostalgie sei, insbesondere wenn Krieg oder Revolution die Vergangenheit für immer zerstörten und die neuen Gegebenheiten eine Rückkehr zu den alten Zuständen unmöglich machten. Die Bedeutungsdimension der Nostalgie als unerfüllte Sehnsucht lasse sich, so Boym weiter, auch etymologisch herleiten, setzt sich doch das Lehnwort Nostalgie aus dem griechischen *nostos* und *algia* zusammen, wobei ersteres die Rückkehr nach Hause bedeutet und letzteres mit Sehnsucht übersetzt werden kann (Boym 2001, XIII). Obschon es demzufolge nahe läge, mit Nostalgie eine auf einen bestimmten Ort gerichtete Gefühlsregung zu bezeichnen, handele es sich vielmehr um die Sehnsucht nach einer anderen Zeit. Die Rückkehr an die Orte der Vergangenheit sei lediglich ein vergeblicher Versuch, vergangene Empfindungen heraufzubeschwören und die unerbittlich fortschreitende Zeit zurückzudrehen. »At first glance, nostalgia is a longing for a place, but actually it is a yearning for a different time – the time of childhood, the slower rhythms of our dreams« (ibid. 2001, XV).

Durch dieses vergebliche Streben war die Grenze zwischen Nostalgie und Retromanie immer schon fließend; die Sehnsucht immer auch Manie. Als pathologischer Zustand der Traurigkeit wurde Nostalgie erstmals vom Schweizer Arzt Johannes Hofer im Jahre 1688 erwähnt (Boym 2001, 3; Starobinski/Kemp 1966). Bei so unterschiedlichen Patient_innen wie Student_innen aus Bern, die in Basel studierten, Dienern und Hausmädchen, die in Frankreich oder Deutschland arbeiteten und Schweizer Soldaten, die fernab der Heimat ihren Dienst verrichteten, stellte der Mediziner vergleichbare Krankheitssymptome fest, die er allesamt auf die Sehnsucht nach der Scholle zurückführte. Die von Hofer beschriebenen Leiden sind umfänglich und beinhalten unterschiedliche Beschwerden von Übelkeit, Appetitlosigkeit, Kräfteschwund über hohes Fieber, krankhafte Lungenveränderungen und Hirnentzündungen bis hin zum Herzstillstand. Hofer gelang damit eine bemerkenswerte Transformation: Er verwandelte einen emotionalen Zustand in ein medizinisches Phänomen, womit er die Nostalgie der Ratio medizinischer Untersuchungen zugänglich machte (Starobinski/Kemp 1966, 84). Als konstitutiv für dieses neue Krankheitsbild galt auch der Verlust des Gegenwartsbezugs, durch den wiederum falsche Reproduktionen in Form von Geistererscheinungen und Stimmen erzeugt wer-

den, weswegen unter Nostalgiker_innen ein erhöhtes Selbstmordrisiko bestand. Andererseits wurde der Nostalgie zugesprochen, dass sich durch sie bestimmte Empfindungen eindrucksvoll verstärken würden; allen voran die Liebe zur Heimat, denn im Lokalpatriotismus sei ja überhaupt erst der Grund für die Krankheit zu suchen (Boym 2001, 4).

Diese Assoziation blieb erhalten, doch das Wesen der Nostalgie veränderte sich im Anschluss an die Aufklärung erneut. Nachdem die Vertreter_innen der Aufklärung noch ganz auf die Ratio des Menschen gesetzt hatten, feierten Romantiker_innen anschließend das Gefühl. Damit wurde Nostalgie zum zentralen Motiv dieser Zeit (ibid., 12), was ihren Bedeutungsgehalt erneut veränderte. Während für die Ärzte des 18. Jahrhunderts Nostalgie eine behandelbare Krankheit war, die durch die Rückkehr in die Heimat geheilt werden konnte, war für die Romantiker_innen gegen nostalgische Gefühle kein Kraut mehr gewachsen. Nostalgiker_innen waren hilflos ausgeliefert, oder wie Starobinski und Kemp resümieren: »The nostalgic did not stop eating his heart out; the wound did not heal« (1966, 94). Dies hatte auch damit zu tun, dass sich die Beschreibungen nostalgischer Regungen nicht mehr länger ausschließlich auf die Sehnsucht nach einem Ort – das Heimweh – beschränkten, sondern sich immer mehr um das Sehnen an sich drehten. Die Irrationalität dieses Begehrens stellt Immanuel Kant in seinen Untersuchungen zur Imagination heraus, indem er die Nostalgie in erster Linie als eine Sehnsucht nach der Jugend beschreibt. Eine täuschende Einbildungskraft lasse die Welt der Jugendjahre dabei retrospektiv viel schöner erscheinen, als sie tatsächlich gewesen ist, was sich wiederum negativ auf die Zufriedenheit im Hier und Jetzt auswirke (Kant 1831, 114).

Diese Sehnsucht nach der vermeintlich besseren Vergangenheit ist eng an veränderte Vorstellungen von Zeit gekoppelt. Nostalgie als Krankheitsbild kam zu einem historischen Zeitpunkt auf, als das Verständnis von Raum und (Zeit-)Geschichte radikalen Wandlungen unterworfen war. In Europa gingen die Religionskriege zu Ende, doch der Tag des Jüngsten Gerichts ließ immer noch auf sich warten. Als eine Folge der Aufklärung säkularisierte sich die Vorstellung von Zeit, die nun, abgetrennt von einer spirituellen Kosmologie, in der späten Renaissance nicht mehr so stark von der Aufteilung in Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft bestimmt war, sondern als Fortschritt durch menschliche Tatkraft entscheidend beeinflusst werden konnte. Ein zentraler Wendepunkt war die Französische Revolution.

»The ›Revolution‹, at first derived from natural movement of the stars and thus introduced into the natural rhythm of history as a cyclical metaphor, henceforth attained an irreversible direction: it appeared to unchain a yearned-for future« (Boym 2001, 9).

Vor der Französischen Revolution speisten sich die Erwartungen der Menschen aus den Erfahrungen ihrer Vorfahren. Alle Veränderungen vollzogen sich sehr langsam, so dass sie nicht als Brüche wahrgenommen wurden bzw. sie wurden als von Gott gegeben hingenommen (Koselleck 1979, 361). Durch den Fortschrittsgedanken kommt es zu einem Kontinuitätsbruch in der Wahrnehmung der Zeit. Fortschritt setzt den wiederholten Bruch mit der Vergangenheit voraus und richtet sich auf die Zukunft, wodurch der Erwartungshorizont eine utopische Komponente erhält: »Die Zukunft wird anders sein als die Vergangenheit, und zwar besser« (Koselleck 1979, 364). Es ist nicht mehr Gott, der diesen Prozess der Vervollkommnung leitet, sondern die Menschen, die die Welt aktiv verwandeln. Zum Gedanken der Revolution als Motor des Fortschritts kam im 19. Jahrhundert die Industrialisierung, allen voran die industrielle Fertigung, hinzu. Die Koordination der Arbeit in den Fabriken und des Transports von Gütern und Personen durch die Eisenbahn waren auf eine synchronisierte, standardisierte Zeit angewiesen, wodurch sich auch ihre Repräsentation zwischen dem 17. und 19. Jahrhundert entscheidend veränderte (Boym 2001, 9). Zentrale Aktanten der veränderten Zeitkonzeption waren dabei sowohl Transport- als auch Kommunikationstechnologien, zum einen die Erfindungen von der Dampfmaschine und der Eisenbahn, und zum anderen des Telegraphen, die als »Mittel der Beschleunigung jedweden Austauschs« (Asendorf 1999, 72) auf den Plan traten und als Marker der Differenz zwischen der alten und der neuen Weltordnung gelten können (vgl. Schivelbusch 2004). Die enorme Steigerung der Transportgeschwindigkeiten ist hauptverantwortlich für eine Kompression von Zeit und Raum (vgl. Harvey 1989), als Folge einer »medien- wie verkehrstechnisch induzierten Verdichtung all unserer raumzeitlichen Wahrnehmungshorizonte« (Döring/Thielmann 2008, 14) vor dem Hintergrund der beschleunigten Personen-, Waren- und Informationsflüsse im Zuge von Vernetzungs- und Globalisierungsprozessen.

Dies spiegelt auch die zeitgenössische Kunst wider, wenn etwa der britische Maler Joseph Mallord William Turner in seinem Spätwerk dampfbetriebene Vehikel wie Lokomotiven oder Schaufelraddampfer mit dynamischem Pinselduktus zu entmaterialisierten Ungetümen im Bildraum verzeitlicht, um Geschwindigkeit und Fortschritt Ausdruck zu verleihen. Turner wendet sich damit von der etablierten gegenständlichen Landschaftsmalerei ab und hält den Erfahrungsraum des Industriezeitalters als atmosphärischen Eindruck der Raumzeit fest. Ab diesem Zeitpunkt kommt es zu einer stetig zunehmenden Kluft von Erfahrung und Erwartung. Die Erwartung lässt sich nicht mehr länger aus der Erfahrung ableiten, denn zur Alltagserfahrung gehört nun, dass Alt und Neu ständig aufeinanderprallen (Koselleck 1979, 366). Da-

mit driften auch die Konzepte von Vergangenheit und Zukunft weiter auseinander, wobei Wissenschaft und Technik diese zeitliche Differenz zu stabilisieren suchen. »Aus dem Zeitverlauf wird eine Dynamik mehrschichtiger Zeiten zur gleichen Zeit« (ibid., 367). Menschen der Moderne müssen nicht nur die Distanz zwischen Vergangenheit und Zukunft, sondern auch zwischen Erfahrung und Erwartung dauernd neu und immer schneller überbrücken, um handeln zu können (ibid., 369). Nostalgie und Retro stellen dabei eine ›Überlebensstrategie‹ dar.

Verfahren wir in solch groben Strichen weiter, stellen wir fest, dass ein solches teleologisches an verkehrstechnischen, industriellen und medientechnologischen Innovationen gebundenes Verständnis der Zeit bis ins 20. Jahrhundert dominant ist. Erst mit dem Beginn der Postmoderne kommt es nach Fredric Jameson zur »Annahme eines radikalen Bruchs (›coupure‹)« (1986, 45). In der Postmoderne ist die Rede von der nachindustriellen Gesellschaft, der Konsumgesellschaft, der Mediengesellschaft, dem Informationszeitalter, dem Elektronik- oder ›High Tech‹-Zeitalter (ibid., 47). Als medientechnische Zäsur ist diese erneute Transformation folglich eng mit der Ausbreitung der Kommunikationsnetze verbunden. Die Merkmale sind dabei hinlänglich bekannt: Ein Ende der großen Erzählungen, das Abbrechen des linearen Verlaufs der Geschichte und ein Verlust von Historizität. Dies führe zu einer neuen emotionalen Grundstimmung, die Intensitäten an die Stelle von Tradition stelle (ibid., 50), wobei die Synchronie die Diachronie ablöse und »die Epoche des Raums« (Foucault 1999, 145) anbricht. Im Zuge dieser Entwicklungen trete an die Stelle des entfremdeten Subjekts der industriellen Moderne das fragmentierte Subjekt der Postmoderne (Jameson 1986, 59). In der Kultur zeigt sich die Postmoderne als Spannungsfeld, zu dessen Beschreibung sich Jameson auf Raymond Williams bezieht, der von ›residualen‹, bzw. neu ›auftauchenden‹ Formen kultureller Produktion spricht.

»Wenn wir keinen Konsens darüber erzielen, was kulturell dominant ist, dann lässt sich Gegenwartsgeschichte nur mehr als reine Heterogenität, willkürliche Differenz und Koexistenz zahlreicher verschiedener Kräfte von unberechenbarer Wirkung begreifen« (ibid., 50).

In der Gleichzeitigkeit unterschiedlicher Epochen zeichnet sich die Postmoderne nach Jameson durch einen inflationären und universalen Gebrauch des Pastiche – von Imitationen und Nachahmung – aus, der vom individuellen Stil zum Code führt. Durch einen Verlust der Tiefendimension in der Kritik der Poststrukturalist_innen an der Hermeneutik und durch eine Oberflächenästhetik in der Intertextualität (ibid., 54) werde die ›wirkliche‹ Geschichte dabei durch die Geschichte verschiedener Stile ersetzt, die, zu stereotypen Vor-

stellungen verkommen, nunmehr die Vergangenheit repräsentieren. Ende der 1950er bzw. in den frühen 60er Jahren – in Jamesons Worten in der Kultur des Spätkapitalismus – tauchen mit der Pop-Art, dem Fotorealismus, Neoexpressionismus, später auch mit Punk und New Wave neue Formen und Formsprachen auf. Die Architektur avanciert zu einem sichtbaren Zeichen einer Kritik an der Moderne, insbesondere am sogenannten ›International Style‹ der u.a. von Le Corbusier und Ludwig Mies van der Rohe initiiert wurde und sich, vielfach durch andere Architekturbüros kopiert, in den Metropolen der Welt verbreitete, ohne auf kulturelle, urbanistische oder topografische Gegebenheiten Rücksicht zu nehmen. Diese Heterogenität der Stile und Diskurse »ohne Norm« (ibid., 62) versteht Jameson als Problem,

»[d]enn seit dem Zusammenbruch jener Ideologie der Moderne, die den Stil für ebenso einmalig und unverwechselbar hielt wie die eigenen Fingerabdrücke, für so einzigartig wie den eigenen Körper, können sich die Kulturproduzenten nur noch der vollendeten Vergangenheit zuwenden: die Imitation toter Stile, der Rede durch all die Masken und Stimmen, die im imaginären Museum einer neuen weltweiten Kultur lagern« (ibid.).

In der kulturellen Produktion treten an die Stelle der Geschichte endgültig der Historizismus und das Primat des ›Post‹ und ›Neo‹ – die Vorläufer heutiger Retrotrends.

Jameson schreibt unter dem Eindruck populärkultureller Nostalgie-Wellen, die in Filmen der 1960er und 1970er vor allem die 1950er Jahre als Ideal wieder aufleben lassen, in dem sie den Wohlstand der ›Pax Americana‹ und die Faszination für die »ersten naiv-unschuldigen Impulse der Gegenkultur, früher Rock'n'Roll und Jugendgangs« (ibid., 64) feiern. Den darin mitschwingenden Rekurs auf alte Werte sieht Jameson mit Argwohn, da er uns suggeriere, wir könnten diese Werte ganz einfach durch die wiederholte Aneignung materieller Objekte wiedergewinnen. Doch dieser die alten Dinge verherrlichende Impuls ist für Jameson lediglich ein »trügerisches Quietiv« (Keazor 2010, 132). Jameson kritisiert dabei vor allem den idealistischen und regressiven Charakter des Rückbezugs, durch den die Vergangenheit als Utopie erstrahlt, wodurch die Realität historischer Konflikte zur Hintergrundkulisse verflacht oder gleich ganz ausgeblendet wird. Der Retro- oder Nostalgiefilm sei daher auch das archetypische Produkt dieser ahistorischen Postmoderne, in der Geschichte auf Oberflächenphänomene wie Moden und Stile reduziert werde. In ähnlicher Weise und in implizitem Verweis auf die Begriffsgeschichte bezeichnet Susan Stewart Nostalgie als »social disease« (1993, 23), die ohne ein Objekt auskommen müsse, denn es existiere nur durch Remediation in meist textueller Form. Auch Stewart zielt dabei vor allem auf narrative Formen der Nostalgie ab. Wäh-

rend Jameson nahe legt, dass es Formen der Nostalgie gegeben hat, die nicht Teil der Kulturindustrie waren und die nun für immer verloren sind, spielt die Nostalgie für Stewart mit dem Gefühl des Verlusts und der Abwesenheit und funktioniert zugleich als Sublimation dieses Gefühls hin in eine analeptische Stabilität und Stasis (Moran 2002, 159; Stewart 1993, 23). In beiden Fällen tritt die Nostalgie als Vermittlerin zwischen einer unzulänglichen Gegenwart und einer vermeintlich ursprünglichen gelebten Erfahrung auf, die durch Narrative wieder heraufbeschwört werden soll, um das tröstliche Gefühl der Transzendenz und Schließung zu ermöglichen (Moran 2002, 159). Dieses Gefühl ist bis heute virulent und Gegenstand kritischer Gegenwartsanalysen. Der Musik- und Kulturjournalist Simon Reynolds konstatiert beispielsweise, dass die 2000er Jahre bislang von dem Präfix ›Re‹ dominiert werden, wie in Reunion, Revival, Remakes, Relaunch etc. Er verbindet Begriffe wie Retro und Nostalgie mit einer Obsession nach Vergangenen und behauptet, »there has never been a society in human history so obsessed with the cultural artefacts of *its own immediate past*« (2011, xiii, Herv. i. O.). Es scheint sich eine allgemeine Resignation darüber breit zu machen, dass gerade in der Musik nichts mehr genuin Neues entsteht und es stattdessen zu einer steten Abfolge des immer Gleichen komme (vgl. auch Fisher 2014). Historisch kontextualisiert scheint das, was Reynolds und andere für die jüngere Geschichte der Popmusik attestieren, selbst ein retroaktiver und von Nostalgie geprägter Abgesang auf die gegenwärtige Kultur zu sein.

»Nostalgia mode«

In Fortsetzung dieser kritischen Analysen lässt sich feststellen, dass die gegenwärtige Nostalgieindustrie individuell nostalgische Gefühlsregungen in immer wieder neue kollektiv anschlussfähige Retro-Trends übersetzt. Auf diesem Markt tätige Wirtschaftsunternehmen bedienen sich dabei vergangener Waren- und Bilderwelten nach einer mehr oder weniger sorgfältigen Prüfung ihrer Wiederverwertbarkeit. In Marketingstudien wird die Hinwendung der Konsument_innen zur Vergangenheit als eine »bedeutsame Größe« (Kießling 2013, 216) für den wirtschaftlichen Erfolg ausgemacht und das Aufspringen auf Retro-Trends als Chance gesehen, Unternehmensgewinne zu steigern. Bekannte Warenhäuser werben mit Slogans wie »Es gibt sie noch, die guten Dinge« und einschlägige Zeitschriften propagieren nicht nur ein Zurück zur Natur, sondern auch ein Zurück zur vermeintlich unschuldigen Vergangenheit, durch den Kauf von Retro- und Vintage-Objekten. Hierin offenbart sich immer noch das, was

Jameson als »nostalgia mode« (1991, 20) bezeichnet hat. Darunter können einerseits Produkte von Spielzeugherstellern und Medienhäusern gefasst werden, die den Mythos einer unverfälschten und unschuldigen Kindheit heraufbeschwören, andererseits die Haltung eines Publikums, das diese medialen Inhalte mit der eigenen Kindheit in Verbindung setzt (Moran 2002, 156). Filmklassiker wie STAR WARS (KRIEG DER STERNE, US 1977, George Lucas) werden in diesem Modus in immer weiteren Sequels re-animiert, um einerseits die Sehnsucht des Publikums nach der eigenen Kindheit zu bedienen, andererseits eine neue Generation für die filmischen Universen zu begeistern.

Aber auch die veränderte ökonomische Situation der Produzent_innen hat ihren Anteil an der »langsamen Abschaffung der Zukunft« (2014, 7), wie Marc Fisher feststellt. Durch die Aushöhlung des Wohlfahrtsstaates seien indirekte Förderungen von Künstler_innen und Kulturschaffenden weggefallen, sodass ihnen immer weniger Freiräume blieben, in denen sie vor dem wachsenden Erfolgsdruck geschützt seien (ibid., 15). Hinzu komme, dass sich durch die Privatisierung der Massenmedien die Tendenz zur Nachahmung bereits am Markt erfolgreicher Produktionen verstärkte, wodurch die tiefergehende Beschäftigung mit der kulturellen Produktion zu kurz komme (ibid.).

Nach der Verwertungslogik des nostalgischen Modus werden der kollektive Vorrat an Repräsentationen äußerst selektiv eingesetzt und dabei soziale und politische Konfliktlinien einer bestimmten Dekade zugunsten der ökonomischen Verwertbarkeit ausgeblendet. Michael Pickering und Emily Keighley (2014) sprechen in diesem Zusammenhang von einer regressiven Haltung gegenüber der Nostalgie, die ein idealisiertes Bild der Vergangenheit zeichnet, das lediglich an die rückwärtsgewandte Sehnsucht appelliert, während das Gefühl des Verlusts und des Schmerzes ebenso ausgeblendet bleiben (84), wie etwa die Schattenseiten der nationalen Geschichte. Analog zum »Stereotyping« kann dieser Prozess als »Retrotyping« bezeichnet werden, zumindest wenn es sich um die Praxis der absichtsvollen Selektion derjenigen Aspekte der Vergangenheit handelt, die ein wohliges Gefühl der Vertrautheit suggerieren, während all das aus dem Blick verschwindet, was dieses harmonische Bild stören könnte (ibid.).

Einerseits ist, wie Boym nahe legt, der Weg in die Vergangenheit ohnehin für immer versperrt, allein schon weil sich der eigene lebensweltliche Kontext geändert hat, andererseits wirkt die zeitliche Distanz als eine Art Reflexionsfilter, der den vergangenen Erfahrungen überhaupt erst ihren Wert zuschreibt. Das Bild einer Epoche ist eben nur ein gefiltertes Nachbild, bei dem es weniger um historische Authentizität geht, als vielmehr darum, gegenwärtige Utopien in die Vergangenheit zurück zu projizieren (Keazor 2010, 133).

Während die bisherigen Ausführungen den Eindruck erwecken, in der kulturellen Produktion werde einzig und allein mit dem Ziel an nostalgische Gefühle appelliert, um den Marktwert bestimmter Produkte zu steigern, soll dieser Befund im Folgenden um ein differenzierteres Bild und einen weiteren Modus des Rückbezugs ergänzt werden. Eine hilfreiche Unterscheidung hat Boym durch das Begriffspaar ›restaurativer‹ und ›reflexiver‹ Nostalgie in die Diskussion eingebracht. Beiden Begriffen liegen dichotome nostalgische Haltungen zugrunde. Während sich eine restaurativ-nostalgische Haltung im Bestreben ausdrückt, die vergangenen Zustände wiederherzustellen – wodurch sich eine gewisse Schnittmenge mit Jamesons »nostalgia mode« ergibt –, setzt sich die reflexive Nostalgie spielerisch mit der Vergangenheit auseinander. Restaurative Nostalgie sei daher immer auch ein Programm konservativer politischer Kräfte, die mittels nationaler und teils nationalistischer Revivals um die historische ›Wahrheit‹ kämpfen. Nicht selten müssen dabei Traditionen erfunden werden (vgl. Hobsbawm/Ranger 1992), die dann als identitätsstiftende Ressource dienen können. Gründungsmythen eignen sich hierfür ebenso wie meist populistische Bestrebungen, Wertegemeinschaften aus nationalen Identitäten abzuleiten und zugleich territorial und ethnozentristisch abzugrenzen. Dagegen eröffnet eine reflexive Haltung einen Möglichkeitsraum, in dem es nicht in erster Linie um die Wiederherstellung vergangener Zustände geht. Vielmehr stellt für diese Form der nostalgischen Rückbezogenheit die Vergangenheit eine Materialressource dar, die zwanglos neu interpretiert und reaktualisiert werden kann. Dabei gehe es, so Boym, um das Nachdenken über Geschichte und die vergangene Zeit und weniger um die Wiederherstellung des alten und absoluten Wahrheitsanspruchs. Reflexive Nostalgie lässt ein Spiel mit Formen zu, das einen genussvollen Umgang mit Details der Vergangenheit und Gegenwart erlaubt. Alle Bruchstücke können neu zusammengefügt werden, was nicht zu einem holistischen Ganzen führt, sondern teils ironische, unabgeschlossene und fragmentarisch gebrochene Materialensembles hervorbringt (2001, 50).

»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« (ibid., 41).

Nach Boym versuchen restaurative Nostalgiker_innen das verloren geglaubte Zuhause wiederaufzubauen, während sich reflexive Nostalgie nicht auf einen bestimmten Ort, sondern auf die Sehnsucht nach einer anderen Zeit bezieht. Während also restaurative Nostalgie zur Herstellung eines vermeintlichen Urzustands führt, wird im Zuge der reflexiven Nostalgie das Bruchstückhafte der

Erinnerung gefeiert. Man kann Moran (2002) zustimmen und die Unterscheidung zu schematisch finden – was auch Boym an unterschiedlichen Stellen einräumt –, aber die Dichotomie zeigt, dass Nostalgie nicht immer mit tröstlichen, behaglichen und kontrollierten narrativen Formen einhergeht, sondern auch das Potential entwickeln kann, das Bild der Vergangenheit zu reflektieren, ironisch zu brechen und kritisch zu hinterfragen.

Retromedien, Mediennostalgie und Technostalgie

Um diese Dichotomie auf mediale Praktiken zu übertragen, können wir das Beispiel des Remasterings eines Filmklassikers heranziehen. Das audiovisuelle Ausgangsmaterial wird dabei meist nach vorangegangener Restaurierung erneut einer Nachbearbeitung unterzogen, um unerwünschte Störgeräusche zu entfernen und das Original an gegenwärtige auditive und audiovisuelle Dispositive und Medienkulturen anzupassen (Volmar/Schröter 2013). Dies entspricht einer restaurativen Haltung, die nicht nur einen Urzustand wiederherzustellen sucht, sondern ein Original als bessere Version der Vergangenheit aufpoliert. Im Gegensatz zu solchen Aktualisierungen, die dann entsprechend mit dem Zusatz »digitally remastered« in den Regalen stehen, setzen Retro-Remakes (Felzmann 2012, 213) bei den Inhalten an und bilden häufig Mischformen zwischen restaurativer und reflexiver Nostalgie aus, die zwar die Formsprache alter Filme imitieren, diesen Rückbezug aber auf Ebene der Inhalte ironisch brechen, indem meist parodistisch auf das Original Bezug genommen wird. Oder aber die Remakes greifen Irritationsmomente ihrer Vorgängerfilme auf und verhandeln sie neu, etwa Gender-Repräsentationen, indem sie sie einerseits konservativ wenden oder andererseits kritisch hinterfragen (Oltman 2008, 12).

Gegenwärtig zeichnet sich besonders das Fernsehen durch einen inhaltlichen Rückbezug auf die gesellschaftliche und kulturelle Vergangenheit aus. Seit Beginn des 21. Jahrhunderts kann man einen signifikanten Anstieg von fiktionalen wie non-fiktionalen Sendungen beobachten, die sich mit der Vergangenheit beschäftigen. Dies gilt für die USA (Edgerton 2001, 1) genauso wie für die Fernsehmärkte in Europa (Buonanno 2012, 199-201). In solchen Reenactments werden häufig auch traumatische Ereignisse der jeweiligen Gesellschaft aus der unmittelbaren Vergangenheit mediatisiert, vor allem, wenn sie sich auf das 20. Jahrhundert beziehen (ibid., 202). Fernsehwissenschaftler_innen weisen deshalb dem Fernsehen in diesem Prozess des kollektiven Rückblickens die Rolle eines Historikers zu (Edgerton 2001, 1).

Neben den Reenactments der Zeitgeschichte betreibt das Fernsehen außerdem eine obsessive Eigenbeobachtung in Form von Programmgeschichte. Für Amy Holdsworth ist es damit zu einem Medium »lost in memory« (2011, 5) geworden. »We might read the current state of television memory and nostalgia as symptomatic of the current state of television and a response to changes in the medium« (ibid.).

Die Besonderheit des Mediums Fernsehen ist neben seiner Erinnerungsfunktion seine Vergesslichkeit. Fernsehen schafft nicht nur durch Wiederholung der ›richtigen‹ Bilder eine imaginierte Vergangenheit, sondern auch durch das Versenden im Programmfluss. Die Entwicklung von Aufzeichnungs- und Speichermedien ist demgegenüber mitverantwortlich für die Dauerpräsenz der medialen Vergangenheit. Zunächst durch die Aufzeichnung mittels VHS, dann durch DVDs und schließlich durch digitale Plattformen entstehen stetig wachsende Archive digitalisierter und ›digital geborenen‹ Inhalte, die einem breiten Publikum nicht nur die wiederholte Rezeption ermöglichen, sondern die Vergangenheit auch als Material für die wiederkehrende Aneignung verfügbar halten. Nichts geht mehr verloren, oder mit den Worten Marc Fishers: »In conditions of digital recall, loss is itself lost« (2014, 7). Dabei kommt es zu immer schnelleren Zyklen retroaktiver Verwertung: Nach den 1970ern, 1980ern sind es mittlerweile die 1990er, die auf den Bildschirmen und in Clubs und Diskotheken ihr Revival feiern. Die Vergangenheit, auf die der Rückbezug abzielt, wird also stets erneuert, um die Verwertbarkeit bis in die individuelle Lebenszeit hinein zu erweitern (Moran 2002, 158), aber auch weil durch die Digitalisierung immer mehr digitalisierte und genuin digitale kulturelle Artefakte für eine Wiederan eignung zur Verfügung stehen.

All diese Verflechtungen lassen es notwendig erscheinen, mediale Formen des Rückbezugs begrifflich weiter zu differenzieren, um den Rückbezug auf die apparative Form vergangener Medien einerseits und auf der Inhaltsebene andererseits genauer zu fassen. So unterscheidet Böhn (2010) ›Nostalgie in den Medien‹ von Mediennostalgie (2010, 151). Während in der Nostalgie in den Medien vergangene Dekaden qua Verweis oder Stilzitat zu Inhalten der Medien werden, betont der Begriff Mediennostalgie den Rückbezug auf die apparative Dimension vergangener Medien. Dies kann in der Bewahrung alter Technologien sichtbar werden oder im Rückbezug auf eine, mit der jeweiligen Technologie assoziierte Ästhetik, Praktik oder Lebensweise (Keazor 2010). Dabei zeigt sich die apparative Dimension in einer medialen Spezifik, die in der Regel erst retrospektiv in der Differenz zu zeitgenössischen audiovisuellen oder taktilen Standards erkennbar wird. Nicht selten erfolgt die retroisierende »Remediation« (Bolter/Grusin 1999) daher durch Ausstellen markanter medienspezi-

fischer Störungsmuster. Hier finden sich ebenfalls Hybride aus ästhetischem Verweis und materiellem Rekurs. Ein nostalgischer Rückgriff auf die Ära der 8-Bit Computermusik erschöpft sich häufig nicht darin, nur die auditive Dimension zu reaktivieren, auch das Design der damals eingesetzten Technologie findet sich, nun als digitale Konsole, im Interface wieder: ein Design aus »Drehknöpfen und Schiebereglern, [das] auf eine inzwischen längst überholte und im Kontext der Computer-Emulationen eigentlich auch sinnwidrige Technik verweist« (Keazor 2010, 130).

Die in dieser Einleitung genannten Beispiele illustrieren auch, dass kollektive Formen der Nostalgie immer medial vermittelt und auf Medien angewiesen sind, sich aber nicht nur in medialen Repräsentationen ausdrücken, sondern sich auch an Medien anheften und in Medien ablagern. Auf diese Weise können Medien selbst zu Gegenständen nostalgischer Gefühle werden. Dabei kann Nostalgie als eine Alltagspraxis parallel oder auch entgegen einer offiziellen Erinnerungskultur ausgelebt werden und weiterbestehen – nicht zuletzt weil sie auch vermeintlich triviale und banale Augenblicke und Objekte zum Gegenstand des Erinnerens werden lässt, die sich der Narrativierung und Analyse entziehen (Moran 2002, 160). Gerade weil die Narrativierung der Nostalgie auf kollektive Formgebung angewiesen ist und daher eine Strategie der Generalisierung und Abstraktion vornehmen muss, bleibt ein unvermittelbarer Restbestand der Nostalgie, der als Alltagspraxis zu trivial, banal, individuell und spezifisch ist, um eine Kollektivierung zu erfahren. Bei Michel de Certeau verschwindet die Alltagspraxis mit der Standardisierung und damit Spatialisierung der Zeit, die keinen Raum mehr für individuelle Dauer im Sinne von Bergson und Deleuze lässt. Die Fragmentierung der Raumerzählung in der Alltagspraxis verweist auf die Fragmentiertheit der Erinnerung. Für de Certeau ist das Gedächtnis

»ein Anti-Museum: es ist nicht lokalisierbar. Daher kommt es zu Ausbrüchen in den Legenden. Auch die Gegenstände und die Wörter sind hohl. Vergangenes schlummert in ihnen wie in den alltäglichen Gebärden des Gehens, des Essens und des Schlafens, in denen einstige Revolutionen enthalten sind. Die Erinnerung ist auf der Reise wie ein schöner Prinz, der eines Tages das Dornröschen unserer wortlosen Geschichten wachküßt« (de Certeau 1988, 205).

Dies legt ein praxeologisches Verständnis (Reckwitz 2003) von Nostalgie nahe, das von der Prämisse ausgeht, dass Mediennostalgie immer erst als veräußerte Sehnsucht sichtbar wird, die sich zwar fortlaufend in alltäglichen Praktiken niederschlägt, aber bereits in Materialitäten eingeschrieben haben muss, um beobachtbar zu werden. Zwar ist es durch die mobilen Medien möglich, auch alltägliche Praktiken festzuhalten und zu archivieren, aber analysierbar wird

eine Nostalgie nach und in Medien meist erst dann, wenn sich Personen eines »Generationenzusammenhangs« (Mannheim 1928, 311) zusammenschließen, um sich oftmals in einem »leicht verklärten Licht« (Keazor 2010, 129) an vergangene Technologien, geteilte Routinen oder verbreitete Gewohnheiten zu erinnern. In einem Kollektiv aus vergangenheitsbezogenen Akteur_innen, vermeintlich obsoleten Objekten und überkommenen Praktiken spielt die Form der Medienostalgie und Retrotechnologie die entscheidende Rolle. Über sie werden die Rahmenbedingungen des kollektiven Erinnerns ausgehandelt. Als Initiator nostalgischer Gefühlsregungen steht sie im Fokus der Mediennostalgiker_innen und ist zugleich der Ort der Verhandlung von Nostalgie. Eine Retrotechnologie, d.h. eine Apparatur, die alte Verfahren und Routinen remediativiert, bedient sich der Nostalgie nicht nur durch den ästhetischen Verweis und das Zitat, sondern erlaubt auch eine Reaktualisierung und Verdichtung historischer Praktiken. In dieser Gemengelage entwickelt Nostalgie eine reflexive Dynamik. Im Anschluss daran ist zu fragen: Welchen Zweck verfolgt die Rückwendung der Augen und Ohren? Welche Haltung liegt dem Blick auf die Vergangenheit zugrunde?

Bits of History Repeating: Die Beiträge in diesem Band

Der vorliegende Band möchte nostalgische Impulse und retroisierende (Re-)Präsentationen nicht länger im Duktus der einseitigen Klage am Verlust der Historizität der gegenwärtigen Kultur als Oberflächenphänomene abtun. Denn aller Mahnung zum Trotz ist die Rede vom Ende der Geschichte immer noch virulent. Dabei erlaubt oft erst der Rückgriff auf Vergangenes, gegenwärtige Konzepte (kritisch) zu kommentieren: Vor allem in der Science-Fiction werden die Funktionen der Selbstreflexion und des Metakommentars aktueller Themen und Probleme mit Hilfe hypertropher Projektionen vergangener Medien, Ästhetiken oder Ereignisse in entlegene Orte und/oder Zeiten ausgelotet. Die hier unter dem Begriff »Sci-Fi-Nostalgie« versammelten Beiträge verhandeln demnach den zukünftigen Ausgang gegenwärtiger Entwicklungen durch Vergangenes.

So erläutert *Peter Scheinpflug* in »*Nothing can go wrong*«: *Nostalgie und Utopie in den Retro-Genrewelten von WESTWORLD*, wie der futuristische, titelgebende Themenpark mit seinen drei Welten einerseits ein nostalgischer Metakommentar auf Genres des klassischen Hollywoods-Kinos ist, andererseits mit dem Reproduzieren dieser filmischen und narrativen Tropen zugleich eine idealisierte (Genre-)Utopie als von der realen Alltagswelt entkoppelten Erlebnis-

raum entwirft. In der Inszenierung der Retro-Welten werden nach Scheinpflug also Nostalgie und Utopie auf Basis gemeinsamer Eigenschaften überblendet, und so verweist die Serie nicht nur auf vergangene Filmwelten, sondern bietet eine Reflexion der Idee von (etablierten) Genres. WESTWORLD (US 1973, Michael Crichton) ist folglich eine facettenreiche Allegorie auf Mechanismen der Hollywood-Maschinerie, des Genre- sowie des Science-Fiction-Diskurses.

Auch *Benjamin Beil* thematisiert in seinem Beitrag »*It's supposed to be a Battlerstar, not a museum!*« am Beispiel des Reboots der Fernsehserie BATTLESTAR GALACTICA (US 2003-2009, Syfy) eine nostalgische Rückschau eines Mediums auf die eigene Vergangenheit. Indem sie sich selbstreflexiver Retrostrategien der Science-Fiction bedient, erzeugt die Serie eine Zukunftsvision, in der Techniknostalgie und -utopie parallel existieren. Somit wird nicht nur ein zentraler Topos der Science-Fiction konterkariert, sondern die komplementären Pole alter und neuer Techniken werden zudem als narratives Mittel eingesetzt, um komplexe extradiegetische Verflechtungen zur 25 Jahre zuvor produzierten Originalserie zu integrieren.

Die Science-Fiction stellt aber auch verschiedene Zeitebenen und Erlebnisräume neuartig nebeneinander, um alternative Realitäten und Geschichtsschreibungen zu inszenieren. Der fragmentarische Charakter der Nostalgie in und nach Medien verweist dabei besonders deutlich auf die Situiertheit der Erfahrung und ihre Zeit- und Ortsabhängigkeit. Dabei folgen Nostalgie und Retro-medialität nicht zwingend dem zeitlichen Muster, nach dem von der Gegenwart auf die Vergangenheit geschaut wird. Der Retrofuturismus kombiniert dabei Zukunftsvisionen der Vergangenheit und offeriert eine Was-wäre-wenn-Perspektive auf die Gegenwart. Vor dem Hintergrund einer alternativen Technikentwicklung lassen sich dann Alternativweltgeschichten erzählen. *Felix Tristan Gregor* legt in *Träumt man in Japan von mechanischen Flugschlössern? – Zu Cyberpunk und Steampunk im japanischen Anime* die interkulturelle Verhandlung des japanischen Animationsfilms von (Technik-)Geschichte, fiktionaler Wissenschaft und viktorianischer Kultur im Subgenre des Steampunk offen. Die Inszenierung einer europäischen Moderne ist dabei doppelbödig. Nach Gregor wird zugleich die Abgrenzung von und die Wechselwirkung mit Europa in einer alternativen Geschichtsschreibung thematisiert. Der Steampunk-Anime spielt dabei mit einer westlich geprägten Bildästhetik, die wiederum als Vehikel einer technikgeschichtlichen Auseinandersetzung mit der eigenen Vergangenheit genutzt wird.

Ein komplexes Nebeneinander von intra- wie extradiegetischen Zeitebenen im Sinne von Technik- und Filmnostalgie wird in *Marc Bonners* Filmanalyse *Interstellar Floating in Nostalgia – Christopher Nolans Dimensionen taktiler Retro-*

ästhetik entlang von fünf produktions- wie auch formästhetischen Aspekten dargelegt. Christopher Nolan habe mit *INTERSTELLAR* (US/UK 2014) einen metareflexiven Film über Kindheitserfahrung, Blockbuster-Kino der 1970er Jahre und analoge Produktionstechniken vorgelegt, der Formen individueller und kollektiver Erinnerung vermischt. Historische Bildästhetiken und ältere, analoge Produktionstechniken lassen *INTERSTELLAR* auf intra- wie extradiegetischer Ebene stets zwischen restaurativer und reflexiver Nostalgie oszillieren. Nolans retrofuturistische Filmwelt, so Bonner, visualisiert in vielfacher Weise eine subjektive Nostalgie an ein Zukunftsversprechen, das niemals eintrat.

Die verschiedenen Konstellationen der Science-Fiction, so der Befund der vier Beiträge, weisen markante Verzahnungen von individueller und kollektiver Nostalgie auf, um Reflexionen und Metakommentare zu inszenieren und so mögliche Katastrophen und die sie bedingenden Entwicklungen auszustellen. Abseits der Science-Fiction, also von einem zukunftsgerichteten Blick hin zu einem rückwärtsgewandten, ist das Konzept der ›Kollektiven Nostalgie‹ das Mittel, um Vergangenes auf lokaler, gesellschaftlicher oder gar globaler Ebene aus heutiger Perspektive zu thematisieren. Hierbei oszilliert der Bezugsrahmen etwa zwischen Gegenerinnerung, Aufarbeitung von Traumata, aber auch Schwelgen in und mit Medien.

Alexandra Portmann beleuchtet in »*Jugonostalgiker aller Länder vereinigt Euch*«? *Jugonostalgie als Gegenerinnerung in HIPERMNEZIJA und RODJENI U YU* die kollektive Nostalgie in den Ländern des ehemaligen Jugoslawiens als ein gemeinsames Phänomen innerhalb der in diesem Kulturraum entstandenen Nationalstaaten. Die ›Jugonostalgie‹, so zeigt Portmann auf, bringt auf unterschiedlichen Ebenen der Populärkultur Artefakte hervor, die an die frühere sozialistische Alltagsgemeinschaft erinnern. Mit der Analyse zweier Theaterstücke werden detailliert Funktion und Rolle der Jugonostalgie als Gegenerinnerung und somit als kritischer Kommentar zur (konfiszierenden) Erinnerungspolitik offengelegt. Die Autorin erarbeitet hierfür unter Zuhilfenahme von Rothbergs Konzept der multidirektionalen Erinnerung eine alternative Begriffsbestimmung zur Boym'schen Nostalgie-Terminologie und zeigt damit das kritische Potential der Nostalgie auf.

Auch *Tanja Weber* richtet in ihrem Text *Nostalgie und Trauma in Serie - Der Fall ROMANZO CRIMINALE* den Fokus auf ein traumatisches Ereignis und dessen gesamtgesellschaftliche Auswirkungen auf das Selbstverständnis einer Nation. Ihr Text handelt von den Ereignissen der jüngeren italienischen Geschichte rund um die Banda della Magliana, die in der vom Pay-TV Sender Sky Cinema produzierten Fernsehserie *ROMANZO CRIMINALE – LA SERIE* (IT 2008-2010) medial aufgearbeitet wird. Die Serie beginnt in den 1970er Jahren und erzählt da-

mit auch von der Entführung und Ermordung Aldo Moros im Jahre 1978, die in Italien eine vergleichbare traumatische Wirkung verursachte, wie das Kennedy-Attentat 15 Jahre zuvor in den USA. Die Aufarbeitung dieses kollektiven Traumas mittels der TV-Serie, so Weber, bietet nicht nur einen Überblick über den komplexen Sachverhalt, sondern eröffnet auch die Möglichkeit, die umfassende mediale Berichterstattung sowie deren Rezeption zu verhandeln, die sich auf Basis einer für die damalige italienische Öffentlichkeit bisher unbekanntes medialen Aufmerksamkeit in das Kollektivgedächtnis eingebrannt hat. Weber zeigt auf, wie sich in diesem Fallbeispiel Nostalgie und Trauma überlagern. Dabei interpretiert die Serie unklare Details und klagt mittels Originalaufnahmen und Remediationen die vermeintlich Schuldigen dieses nationalen Traumas an.

Die kollektive Nostalgie kann auch über das versatzstückhafte ›Remixen‹ bestimmter gewachsener Gesellschaftszustände als Kritik an Geschichtsschreibung und soziokulturellen Schiefen fungieren. Dies legt etwa *Johannes Stier* mit seinem Beitrag *Im Angesicht der Katastrophe: Nostalgie und dunkle Vergangenheit in AMERICAN HORROR STORY* zur gleichnamigen Fernsehserie offen. Die intradiegetischen Anachronismen der Serie inszenieren ein Verschwimmen historischer Epochen zu einer diffusen Version der US-amerikanischen wie filmhistorischen Vergangenheit, die über den Gothic-Horror-Film als postmodernes Pastiche hinausgeht. Nach Stier wird die scheinbare Oberflächlichkeit einer filmhistorischen Selbstreflexivität und rein audiovisuellen Retroästhetik zur Kritik am Genre und dessen historisch geprägter Metaphorik. Darüber hinaus kritisiert die Serie den Umgang der US-Gesellschaft mit Minderheiten und wird damit zu einem komplexen und tiefgreifenden Artefakt der Postmoderne. Die Tradition des Gothic als kollektive Nostalgie sorgt so neben der rein ästhetischen Zerstreuung auch für Kritik an einem Geschichtsbild, das die eigenen Verfehlungen nicht reflektiert.

Katharina Görgens Beitrag befasst sich zwar auch mit dem Thema nationaler Identität, jedoch über den Zugriff eines identitätsstiftenden Genres. In *Patriotische Nostalgie oder wie Shah Rukh Khan die Ehre des Bollywoodfilms rettet* geht sie der Frage nach, wie das Moment des Patriotismus durch narrative wie bildästhetische Mittel das heutige ›Bollywoodkino‹ mit bereits etablierten Charakteristika verzahnt. Dabei ist ihre These, dass Nostalgie als kollektiv-historisches Gefühl, und ganz im Sinne Svetlana Boyms, zur Mittlerin des Patriotismus werden kann. Am Beispiel von *OM SHANTI OM* (IN 2007, Farah Khan) arbeitet Görgen heraus, wie der gegenwärtige Rekurs auf vergangene Bollywoodfilme funktioniert, um nicht nur die eigene Form zu festigen, sondern auch gegen die Filmindustrie Hollywoods bestehen zu können.

Kollektive Nostalgie existiert aber auch abseits nationaler Traumata und Identitätssuche als Bewahrung oder Reinszenierung kultureller Praktiken. Dabei wird das kritische Potential von einem schwelgenden Rückbezug überlagert und verdrängt. Mit dem Fokus auf die 1980er Jahre thematisiert *Pablo Abend* in seinem Beitrag »Mapstalgia« – *Geteilte Nostalgie in Gaming-Kulturen oder die unmögliche Erinnerung an das Computerspiel(en)* sowohl das Computerspiel als Medium als auch das Computerspielen als Praxis der Rekonstruktion vergangener Spielerfahrungen. Er fokussiert dabei Phänomene des Retrogamings und der Bewahrung alter Dispositive, die einst ein bestimmtes Spielerlebnis ermöglichten. Hierbei geht Abend der Frage nach, wie ein nach technischer Aktualität und im Vergleich noch recht junges Medium wie das Computerspiel ein derart nostalgisches Potential entwickeln kann und spürt im weiteren Verlauf den technikonostalgischen Retrogaming-Kulturen und deren Inszenierung als kollektiver Erinnerung an eine vergangene ästhetische Erfahrung nach. Dabei wird die Nostalgie als Atmosphäre einer zweigeteilten Räumlichkeit des Computerspiels definiert.

In den Beiträgen zur ›Sci-Fi-Nostalgie‹ und ›Kollektiven Nostalgie‹ schwingt das Moment des Dispositivs und dessen technischer Verfasstheit immer als Teilaspekt und vermittelnde Instanz mit oder wird gar zum zentralen Bezugsrahmen (siehe z.B. die Beiträge von Abend, Beil und Bonner). Die Beiträge des dritten Abschnitts betrachten unter dem Schlagwort ›Mediennostalgie‹ nun tiefer gehend die Verhandlung von Nostalgie nach und mit Medien. Mediennostalgie meint hier in erster Linie den Rückbezug auf die apparative Dimension vergangener Medien und ihre mediale Spezifik. Ästhetische Aspekte, materielle Eigenschaften und vergangene Technikkonzepte sind dabei Auslöser einer individuellen Nostalgie.

Lisa Wolfson richtet in ihrer Studie zu den Harry-Potter-Büchern das Augenmerk auf die Darstellung und Nutzung von Medienformaten und deren Kontextualisierung in der individuellen Erinnerung und Gefühlswelt. In *Magische Schriften: Nostalgie, Medien & Erinnerung im Harry-Potter-Universum* legt sie nicht nur die Funktion historischer Medien innerhalb der Zauberwelt dar, sondern weist auch den Mehrwert dieser Mediennostalgie rund um verschiedene Printmedien und anderer Erzeugnisse der populärkulturellen Jugendliteratur nach. Die geschichtliche Dimension von Orten, Artefakten und Erinnerungen einzelner Figuren ist eine zentrale Triebkraft des Harry-Potter-Universums in Form einer für die Phantastik zwar typischen, aber in dieser Präsenz seltenen Mediennostalgie. Am Beispiel eines handschriftlich verfassten Briefes auf Pergament zeigt Wolfson das auratische Moment dieser Kombination aus Schrift

und Medium und deren Funktion in der Charakterentwicklung Harry Potters auf.

In ihrem Beitrag *Filmische Nostalgie(n) im Kino der digitalen Gegenwart: Verhandlungen medialer Reminiszenz in THE AGE OF ADALINE* gibt Mirjam Kappes zunächst einen Überblick über den ausufernden Forschungsstand zum nostalgischen Film. Anschließend erläutert die Autorin anhand des Fantasy-Dramas THE AGE OF ADALINE (US 2015, Lee Toland Krieger) die Doppelfunktion der Medien in Bezug auf die Verhandlung von Nostalgie. Die Geschichte des Films erzählt von einer durch mysteriöse Umstände unsterblich gewordenen Protagonistin und begleitet ihr Leben durch das gesamte 20. Jahrhundert. Einerseits bietet der Film einen Zugang zu einer imaginären Vergangenheit, andererseits wird die Historizität von Aufzeichnungs- und Speichermedien innerhalb der Diegese des Films verhandelt. Während der Rückgriff auf die jeweilige Epoche im Stile des von Jameson scharf kritisierten Nostalgiefilms erfolgt, indem die Vergangenheit als klischeehafte Erlebniswelt inszeniert wird, schafft insbesondere der Einsatz der Photographie eine komplexe Verweisstruktur auf vergangene Materialitäten und distinkte Apparate mitsamt den sich ständig verändernden Praktiken.

Die für die Mediennostalgie unabdingbare Remediation steht nicht nur bei Kappes im Fokus, sondern ist auch im Beitrag von Hanns Christian Schmidt das zentrale Moment. Dabei ist der von ihm thematisierte, nostalgisch verklärte Apparat in einem Weltraumabenteuer zu finden und wird zusätzlich auch als Merchandise vermarktet. Der Autor verhandelt in »Hooked on a Feeling« – *Mixtapes von Früher und kommerzialisierte Mediennostalgie am Beispiel von GUARDIANS OF THE GALAXY* (US 2014, James Gunn) das Dispositiv »Walkman« sowie im Besonderen das Mixtape als kulturelle Praxis und »narrative device«: Die Darstellung des privaten Musikhörens bringt so den Plot und die Entwicklung der Figuren durch seine distinkte mediale Verfasstheit voran und verweist zugleich auf eine vergangene Alltagspraxis der Zuschauer_innen, die mit einer bestimmten Lebenseinstellung und Weltanschauung verbunden wird. Die Ereignisse des Films werden also unweigerlich mit persönlichen Erinnerungen an die Nutzung dieses Mediums verwoben. Medien werden in Medien zitiert. Was als Mediennostalgie des Protagonisten treibendes Element der Narration ist, wird zudem als Soundtrack vermarktet und in den Händen der Kund_innen, so Schmidt, zur kommerzialisierten Retrotechnologie. Das Mixtape pendelt hier also zwischen reflexiv inszenierter Nostalgie als mediales Artefakt und restaurativer Nostalgie in Form des käuflich erwerblichen Soundtracks zum Film. Einen kulturell lokalisierten Blick für die Situiertheit mediennostalgischer Praktiken öffnet Monika E. Schoop in ihrer ethnographischen Beobachtung des

Vinyl Revivals in Metro Manila. Der Titel *A Global Phenomenon with a Unique Pinoy Twist* verweist auf die kulturellen Eigenheiten des dortigen Vinyl Revivals, bei dem die Materialität der Schallplatte nicht nur für eine bestimmte Form des Musikgenusses steht, sondern gleichsam mitverantwortlich ist, dass die Platten und Plattenspieler zum Statussymbol avancieren. Erst die spezifische Produktions- und Distributionsstruktur auf den Philippinen mache den Tonträger in Metro Manila zu einem begehrten Gut, das weniger als nostalgisches Liebhaberobjekt, denn als Premium- und Lifestyle-Produkt vermarktet wird. In Abgrenzung zum vorherigen Abschnitt thematisiert die letzte Sektion das Phänomen der ›Retro-Medien‹. Während ›Mediennostalgie‹ den Rekurs auf die apparative Dimension vergangener Medien, ihre Materialien, Praktiken und Dispositiv-Kopplungen – also Nostalgie nach und mit Medien – in den Vordergrund stellt, sind unter ›Retro-Medien‹ Beiträge zur Nostalgie in Medien versammelt. Damit sind in erster Linie intermediale Verweise oder Stilzitate auf vergangene Dekaden und Techniken gemeint. Eine klare Abgrenzung zwischen ›Mediennostalgie‹ und ›Retro-Medien‹ gestaltet sich jedoch schwierig, da beide oftmals nur in Kombination vorzufinden sind.

Zu Beginn des Abschnitts ›Retro-Medien‹ legt Marcus Erbe mit seinen popmusikhistorischen Überlegungen zu einer »Retroschizophrenia« überzeugend dar, dass Reynolds Kritik an der heutigen Popmusik und deren stete Rekurse auf etablierte Formen schlichtweg zu kurz greift, gar selbst ein redundantes, althergebrachtes Muster ist. Besagte Retromanie unterzieht Erbe einer kritischen Betrachtung, indem er der vermeintlichen Stagnation der Popmusik über Epochen und Stile hinweg musikhistorisch wie auch -theoretisch nachspürt und so ein differenzierteres Bild des Rekurses auf die Vergangenheit in der Musik zeichnet. Der Autor plädiert zum einen für eine Abkehr von der Vorstellung, dass Innovation und Kreativität rein zukunftsorientiert sein müssen und zum anderen für eine fokussierte historische Analyse unter Einbezug der bislang vernachlässigten Kategorie ›Sound‹.

Ein weiterer kritischer Aspekt innerhalb des Verfahrens der Retro-Medien sind die Momente medialer Opazität, die *Simon Rehbach* in seinem Beitrag *Die nostalgische Reflexion des Fernsehens im Musikvideo* offenlegt. Der Autor arbeitet folglich heraus, welche Formen der Verweise, Zitate und Reflexionen von Fernsehen als Dispositiv und formalästhetische Visualisierung im Medium Musikvideo genutzt werden. Als postmodernes, retroaktives Medium werden dabei nicht nur nostalgische Gefühle evoziert. Der Diskurs über das Musikvideo lässt immer wieder dessen Abgesang laut werden, da stets von der Annahme ausgegangen werde, die Darstellung des Fernsehens als ein Medium der Vergangenheit markiere immer auch das Musikvideo selbst als ein Medium der Vergan-

genheit. Rehbach geht jedoch darüber hinaus der Frage nach, ob und wie der Wandel des Distributionsortes sich in die Inszenierung des Fernsehens innerhalb des Musikvideos immer wieder von neuem einschreibt.

Zum Abschluss des Sammelbandes verhandelt *Mathias Mertens* in seinem Essay *Apparate zu Filtern* die Praktiken der digitalen Fotografie mit der Instagram-App im Kontext der historischen Entwicklung der Sofortbildfotografie. In Zeiten digitaler Apparaturen und ihrer Emulation unterschiedlicher analoger Dispositive sei man, so Mertens' These, phänomenologisch überfordert. Denn die Apparate würden zu Filtern und damit medialen Kommentaren – also zu Retro-Medien im reinsten Sinne. Dabei stünden die Instagram-Filter selbst außerhalb jeglicher Geschichte. Sie sind Software, die das von ihnen Imitierte zugleich historisiert. Mertens postuliert daher das Aussterben der Retroist_innen und Nostalgiker_innen in der digitalen, immateriellen Ära.

Literatur

Asendorf, Christoph (1999) Alles fließt, alles berührt sich. Die Moderne und das Problem der Distanz. In: Claus Pias (Hg.): [me'dien]'. dreizehn vortraege zur medienkultur. Weimar: VDG-Verlag, S. 71-108.

Buonanno, Milly (2012) Italian TV Drama and Beyond. Stories from the Soil, Stories from the Sea. Bristol, Chicago: Intellect Ltd.

Böhn, Andreas (2010) Mediennostalgie als Technikostalgie. In: Böhn / Möser 2010, S. 149–165.

Böhn, Andreas / Möser, Kurt (Hg.) (2010) Technikostalgie und Retrotechnologie. Karlsruher Studien Technik und Kultur Band 2. Karlsruhe: KIT Scientific Publishing.

Bolter, Jay D. / Grusin, Richard (2000) Remediation. Understanding New Media. Cambridge: MIT Press.

Boym, Svetlana (2001) The Future of Nostalgia. New York: Basic Books/Perseus Books Group.

De Certeau, Michel (1988) Kunst des Handelns. Berlin: Merve Verlag.

Döring, Jörg / Thielmann, Tristan (2008) Mediengeographie: Für eine Geomedienwissenschaft. In: Jörg Döring / Tristan Thielmann (Hg.): Spatial Turn. Das Raumparadigma in den Kultur- und Sozialwissenschaften. Bielefeld: transcript, S. 9-64.

Edgerton, Gary R. (2001) Television as Historian. A Different Kind of History Altogether. In: Gary R. Edgerton / Peter C. Rollins (Hg.): Television Histories; Shaping Collective Memory in the Media Age. Lexington, Ky.: University Press of Kentucky, S. 1-16.

- Felzmann, Sebastian** (2010) Playing Yesterday: Mediennostalgie und Videospiele. In: Möser / Böhn 2010, S. 197-215.
- Fisher, Mark** (2014) Ghosts of my life. Writings on depression, hauntology and lost futures. Winchester, UK: Zero books.
- Foucault, Michel** (1999) Andere Räume. In: Jan Engelmann (Hg.): Botschaften der Macht. Der Foucault-Reader. Stuttgart: DVA, S. 145-157.
- Frith, Simon** (2011) Pop music. In: Simon Frith, Will Staw und John Street (Hg.): The Cambridge Companion to Pop and Rock, Cambridge: Cambridge University Press, S. 93-108.
- Harvey, David** (1989) The condition of postmodernity. An enquiry into the origins of cultural change. Oxford: Blackwell.
- Hobsbawm, Eric / Ranger, Terence** (1992) The Invention of Tradition. Cambridge: Cambridge University Press.
- Holdsworth, Amy** (2011) Television, Memory and Nostalgia. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Jameson, Fredric** (1986) Postmoderne. Zur Logik der Kultur des Spätkapitalismus. In: Andreas Huyssen (Hg.): Postmoderne. Zeichen eines kulturellen Wandels. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, S. 45-102.
- Jameson, Fredric** (1991) Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism. Durham NC: Duke University Press.
- Kant, Immanuel** (1831) Immanuel Kant's Menschenkunde oder philosophische Anthropologie. Nach handschriftlichen Vorlesungen herausgegeben von Fr. Ch. Starke. Leipzig: o.a.
- Keazor, Henry** (2010) ›Mortal Engines‹ und ›Infernal Devices‹. Architektur- und Technologie-Nostalgie bei Philip Reeve. In: Böhn / Möser , S. 129-147.
- Kießling, Tina** (2013) Nostalgie und Retrotrends als Marketingchance. Wiesbaden: Springer Gabler.
- Koselleck, Reinhart** (1979) Vergangene Zukunft. Zur Semantik geschichtlicher Zeit. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Mannheim, Karl** (1928) Das Problem der Generationen. In: Kölner Vierteljahrshefte für Soziologie 7, S. 309-330.
- Moran, Joe** (2002) Childhood and nostalgia in contemporary culture. In: European Journal of Cultural Studies 5,2, S. 155-173.
- Pickering, Michael / Keightley, Emily** (2014) Retrotyping and the Marketing of Nostalgia. In: Katharina Niemeyer (Hg.): Media and Nostalgia: Yearning for the Past, Present and Future. London: Palgrave Macmillan UK, S. 83-94.
- Oltmann, Katrin** (2008) Remake | Premake. Hollywoods romantische Komödien und ihre Gender-Diskurse, 1930-1960. Bielefeld: transcript.
- Reynolds, Simon** (2011) Retromania: Pop Culture's Addiction to Its Own Past. London: Faber and Faber.

- Reckwitz, Andreas** (2003) Grundelemente einer Theorie sozialer Praktiken. Eine sozial-theoretische Perspektive. In: Zeitschrift für Soziologie 32,4, S. 282-301.
- Schivelbusch, Wolfgang** (1984) Geschichte der Eisenbahnreise. Zur Industrialisierung von Raum und Zeit im 19. Jahrhundert. Frankfurt/M.: Ullstein.
- Starobinski, Jean / Kemp, William S.** (1966) The Idea of Nostalgia. In: Diogenes 14,54, S. 81-103.
- Stewart, Susan** (1993) On longing. Narratives of the miniature, the gigantic, the souvenir, the collection. Durham/London: Duke University Press.
- Volmar, Axel / Schröter, Jens** (Hg.) (2013) Auditive Medienkulturen. Techniken des Hörens und Praktiken der Klanggestaltung (Kultur- und Medientheorie). Bielefeld: transcript.

Filme und Serien

- American Horror Story** (US seit 2011, FX)
- Battlestar Galactica** (US 2003-2009, Syfy)
- Finders Keepers** (UK 1966, Sidney Hayers)
- Guardians of the Galaxy** (US 2014, James Gunn)
- Interstellar** (US/UK 2014, Christopher Nolan)
- Om Shanti Om** (IN 2007, Farah Khan)
- On Her Majesty's Secret Service** (James Bond 007 - Im Geheimdienst Ihrer Majestät UK 1969, Peter R. Hunt)
- Romanzo Criminale – la serie** (IT 2008-2010)
- Star Wars** (Krieg der Sterne US 1977, George Lucas)
- The Age of Adaline** (US 2015, Lee Toland Krieger)
- Westworld** (US 1973, Michael Crichton)

Diskografie

- Big Spender** (Cy Coleman, Dorothy Fields) 1966; (Shirley Bassey) 1967
- Decksanddrumsandrockandroll** (Propellerheads, Wall of Sound Records) 1998
- Diamonds Are Forever** (John Barry / Don Black) 1971
- Finders Keepers** (Cliff Richard and The Shadows) 1966
- Goldfinger** (John Barry / Leslie Bricusse/Antony Newley) 1964
- History Repeating** (Propellerheads featuring Shirley Bassey, Wall of Sound Records) 1997
- Moonraker** (John Barry / Hal David) 1979
- On Her Majesty's Secret Service** (Propellerheads featuring David Arnold, Warner Music UK Ltd.) 1997