

Pablo Abend | Marc Bonner | Tanja Weber [Hrsg.]

# JUST LITTLE BITS OF HISTORY

*Repeating*

medien | nostalgie | retromanie

MEDIEN' WELTEN

---

LIT

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  
Buchgestaltung: © Roberta Bergmann, Anne-Luise Janßen, Tonia Wiatrowski  
<http://www.tatendrang-design.de>  
Satz: Rolf F. Nohr  
© 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](mailto: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](mailto:berlin@lit-verlag.de) <http://www.lit-verlag.de/berlin/>



Die Onlineausgabe dieses Buches ist deckungsgleich mit der 1. Auflage der Druckversion.  
Die Onlineausgabe ist lizenziert unter Creative Common (Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0) Unported Lizenz. (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.de>)  
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 *Decksanddrumsandrockandroll* (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). Damit driften auch die Kon-

zepte 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 Vorstellungen 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. Während 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 ei-

nerseits 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 Wiederaneignung 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 Erinnerns 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 Medienostalgie 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 Mediennostalgie und Retrotechnologie die entscheidende Rolle. Über sie werden die Rahmenbedingungen des kollektiven Erinnerens 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 *BATTLERSTAR 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 Erlebnissräume 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 Remediationsen 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 Zerstreung 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 techniknostalgischen 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, alt-hergebrachtes 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. Karlsruhe 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

# 1| SCI-FI-NOSTALGIE

## »NOTHING CAN GO WRONG«: NOSTALGIE UND UTOPIE IN DEN RETRO-GENREWELTEN VON ›WESTWORLD‹

In ihrer zum Klassiker der Nostalgie-Forschung avancierten Studie *The Future of Nostalgia* widmet Svetlana Boym dem Film JURASSIC PARK (US 1993, Steven Spielberg) ein ganzes Kapitel, um ihn als Idealbeispiel für Nostalgie in der Populärkultur zu behandeln (1991, 33-48). Unerwähnt bleibt dabei, dass 20 Jahre vor der Kinopremiere von JURASSIC PARK Michael Crichton, der Autor der Romanvorlage, in seinem Spielfilmdebüt WESTWORLD (US 1973) ein ganz ähnliches Szenario entwickelt hat: In WESTWORLD können Besucher\_innen nicht eine Welt der Dinosaurier erleben, sondern zwischen drei verschiedenen, vorgeblich einer historischen Epoche nachempfunden Themenwelten wählen, nämlich der Roman World, der Medieval World und der Westworld. Statt von genetisch re-produzierten Dinosaurier werden diese drei Welten von Androiden bevölkert, die äußerlich kaum von Menschen zu unterscheiden sind. Die Besucher\_innen können in jeder Welt aktiv an themenspezifischen Sensationen wie beispielsweise Duellen teilnehmen. Ähnlich wie JURASSIC PARK folgt auch WESTWORLD dem konventionellen Narrativ eines Katastrophenfilms, da zunächst Andeutungen von Störungen auftreten, aufgrund derer ein alarmierter Mitarbeiter vor einer Katastrophe warnt und die vorläufige Schließung des Freizeitparks empfiehlt. Da seine Kollegen und Vorgesetzten seine Warnung ignorieren, kommt es, wie es nach den Vorgaben des Genres Katastrophenfilm kommen muss: Die Katastrophe ereignet sich, die Androiden laufen Amok und töten die menschlichen Besucher\_innen.

Wie Drehli Robnik angemerkt hat, handelt es sich bei den drei Welten Roman World, Medieval World und Westworld keinesfalls um eine ›authentische‹ Simulation der Vergangenheit, sondern um drei große Genres des Klassischen Hollywood (2004, 349): Roman World lässt sich in Bezug setzen zu Historienepen wie QUO VADIS (US 1951, Mervyn LeRoy/Anthony Mann), Medieval World gemahnt an Ritterfilme wie IVANHOE (US/GB 1952, Richard Thorpe) und Westworld rekurriert auf Western wie THE MAGNIFICENT SEVEN (US 1960, John Sturges). Diese Bezugnahme auf das generische Repertoire des Klassischen Hollywood wird in Westworld durch das Casting und Kostüm der Figur des Gunslingers überdeutlich markiert, denn Yul Brynner spielt nicht nur wie bereits in THE



Abb. 1: Yul Brynner in THE MAGNIFICENT SEVEN (1960) und WESTWORLD (1973)

MAGNIFICENT SEVEN diese Rolle, sondern er trägt auch dieselbe Kleidung (Abb. 1). Die drei Welten stellen mithin Retro-Welten dar, die alte, in den 1970er Jahren veraltete Hollywood-Genres re-produzieren. Die Inszenierung der Genres trägt zum einen nostalgische Züge. Zum anderen handelt es sich aber auch um ein utopisches Szenario, da die drei Retro-Welten an einem Nichtort (Utopie), nämlich in der unbewohnten Wüste verortet werden und als Zukunftsszenario (Uchronie) mit ihren Androiden den Besucher\_innen dazu dienen, alle ihre Wünsche, Triebe und Phantasien ausleben zu können. »Nothing can go wrong«, lautet das utopische Versprechen an die Besucher\_innen der Retro-Welten. Auf den ersten Blick mag eine derartige Kombination aus Nostalgie und Utopie verwundern, handelt es sich dabei doch um zwei Phänomene der Idealisierung, die – im heutigen Sprachgebrauch – in entgegengesetzte zeitliche Richtungen verlaufen: Bezieht sich die Nostalgie auf eine imaginäre, idealisierte und verloren geglaubte Vergangenheit, so entwirft die Utopie eine imaginäre, idealisierte und noch nicht realisierte Zukunft. Wie diese Formulierung jedoch bereits anzeigt, teilen beide Phänomene viele Gemeinsamkeiten: Bei beiden Szenarien handelt es sich gleichermaßen um phantasmatisch aufgeladene Vorstellungen, die zumeist kollektiv zirkulieren und Sehnsucht evozieren können. Denn beide, Nostalgie und Utopie, zeugen von einer als mangelhaft empfundenen Gegenwart und ermöglichen eine Auseinandersetzung mit den jeweils diagnostizierten Defiziten (Boym 2001, XVI; Adamovsky 2006, 401). Mehr noch: Nostalgie und Utopie teilen dieselbe Zäsur in ihrer Begriffsgeschichte. Zunächst handelte es sich bei beiden Begriffen um Projektionen in die Ferne, da in der Nostalgie die verlorene Heimat ersehnt (Boym 2001, 3) und in Utopien eine idealisierte Gesellschaftsordnung in anderen Regionen imaginiert wurde (Adamovsky 2006, 401). Diese räumliche Dimension der Projektion wandelt sich bei beiden Begriffen im Zuge der Aufklärung und der zunehmenden Bedeutung der Zeit in eine zeitliche Dimension (Boym 2001, 10; Adamovsky 2006, 401).

Mit Blick auf die frappierenden Gemeinsamkeiten von Nostalgie und Utopie und die Parallelen in ihrer Begriffsgeschichte ist es kaum verwunderlich, dass die Nostalgie-Forschung wiederholt auf die Verbindungen zwischen Nostalgie und Utopie eingegangen ist. Nicht selten finden sich Verzahnungen der beiden Begriffe, wie etwa bei Boym: »Nostalgia itself has a utopian dimension, only it is no longer directed towards the future« (1991, XIV). Freilich scheint bei dieser Argumentation der Begriff der Idealisierung näher zu liegen als der der Utopie. Und dennoch hat die Nostalgie auch eine utopische Dimension, da mit ihr die Sehnsucht nach der zukünftigen Wiederherstellung der idealisierten, verloren geglaubten Vergangenheit einhergehen kann. Und freilich könnte man ebenso gut sagen, dass viele Utopien nostalgische Züge tragen, da die utopischen Szenarien nicht selten auf idealisierte ältere Welt- und Gesellschaftsentwürfe rekurren.

Indem *WESTWORLD* mit seinen Retro-Welten nicht nur ein nostalgisches mit einem utopischen Szenario überblendet, sondern in diesem Rahmen auch die Metapher der Genre-Welt durchspielt, eröffnet der Film ein Reflexionspotential für Fragen zum Konnex von Nostalgie, Utopie und Genre, dem die Forschung bisher noch nicht nachgegangen ist. Wenn der Film beispielsweise davon erzählt, wie sich die Figuren auf verschiedene Weise in den Retro-Welten zurechtfinden und einfinden, so lässt sich dies als Inszenierung von verschiedenen Praktiken der Nostalgie und der Genre-Rezeption deuten. Betrachtet man *WESTWORLD* in seinem historischen Kontext in Bezug auf New Hollywood, die Postmoderne-Debatte und den *nostalgia film*, so lässt sich der Film auch als ein bissiger Kommentar auf den *nostalgia film* ebenso wie auf die Vorstellung von ›reinen‹ Genres verstehen. Nicht zuletzt regt der Film damit dazu an, vor der Folie des *nostalgia film* die Rezeption von generischen Texten als *world feeling* zu denken.

## Medienwelt, Genresystem und *nostalgia film*

*WESTWORLD* greift auf Genres zurück, die insofern immer schon nostalgisch konnotiert waren, als sie idealisierte Vergangenheitsbilder darstellen, die sich durch eine einfache Weltordnung – Helden besiegen immer die schwarz gekleideten Gunslinger und Ritter – sowie eine Romantisierung der Zeitbar aller Schattenseiten auszeichnen. Bezeichnenderweise stellen die drei Genres zudem, wie eingangs bereits angedeutet wurde, in den 70er-Jahren anachronistische Genres dar: »[...] Ritterfilm und Sandalenfilm, die bis in die 60er Jahre als Blockbuster im Breitwandformat zur Rettung der angeschlagenen Studios

beitragen sollten, waren dagegen vollständig von der Bildfläche verschwunden« (Dammann 2007, 238). Es sind solche Historienepen, die paradigmatisch sowohl für das Pompöse, aber auch den Exzess und das Eskapistische des Klassischen Hollywood stehen, mit dem jedoch in den 60er Jahren das Publikum kaum mehr erreicht wird. So floppte beispielsweise das Prestigeprojekt *CLEOPATRA* (US 1963, Joseph L. Mankiewicz) trotz Staraufgebot, grandiosen Settings, einer Schar von Statisten und allen Exzessen eines episch erzählten Melodramas an den US-amerikanischen Kinokassen kolossal. Diese Krise des Klassischen Hollywood wurde nicht nur durch Umwälzungen im US-amerikanischen Mediensystem vor allem aufgrund des so genannten Paramount-Beschlusses und der Durchsetzung des Fernsehens als Massenmedium bedingt, sondern auch durch soziokulturelle Faktoren wie Desillusionierungs- und Entmystifizierungsprozessen im Angesicht des umstrittenen Krieges in Vietnam sowie der Bürgerrechts- und Studentenbewegung verschärft (ibid., 30-43). Auf die Krise folgt die Ära des New Hollywood, deren Beginn zumeist auf 1967 datiert wird und der auch *WESTWORLD* zuzurechnen ist. Historienepen und Ritterfilme sind, wie Lars Dammann resümiert, Relikte des alten Hollywood. Western werden zwar auch noch im New Hollywood produziert; diese fallen aber im Zuge der Zuwendung Hollywoods zur Jugend- und Gegenkultur hochgradig ironisch und dekonstruktiv aus, da sie die Mythen des ›klassischen‹ Westerns entmystifizieren oder ins Parodistische überhöhen (Cawelti 1979/2012, 289-294). Mit seiner heilen Frontierstadt, der klaren Differenz von Protagonist und Antagonist sowie seinen konventionellen und unreflektierten Unterhaltungsangeboten wie der Saloonschlägerei fällt *Westworld* als Retro-Inszenierung eines idealisierten, älteren Western-Bildes aus.

Es ist darum nur folgerichtig, dass die meisten Szenen, die von der Arbeit der Kontrolleure der Retro-Welten handeln, eher Bezüge zum Fernsehen eröffnen (Abb. 2): Die genre-konforme Westernwelt ähnelt auf den kleinen Kontrollbildschirmen einer Ausstrahlung von *BONANZA* (US 1959-1973, David Dortort/Fred Hamilton). Die Kontrolleure, die das Verhalten der Androiden steuern und die Vorgänge vorausplanen, muten wie Regisseure bei einer Live-Übertragung oder wie Verantwortliche für das Fernsehprogramm an, wenn sie bestimmen, dass am nächsten Tag zu einem bestimmten Zeitpunkt als nächstes Highlight ein Duell stattfinden soll. Unterstrichen wird die Verortung der Retro-Welten im Fernsehen dadurch, dass viele der Darsteller – wie James Brolin, Dick van Patten oder Norman Bertold – 1973 eher für Fernsehrollen denn für Kinofilme bekannt sind. Das Fernsehen wird zudem bereits zu Beginn des Films prominent eingeführt, da die *opening sequence* dem Publikum die Attraktionen der Retro-Welten im Stil eines Fernseh-Werbespots vorstellt. Ähnlich werden auch



Abb. 2: Ein Kontrolleur schaut das Geschehen in Medieval World

den Besucher\_innen im Film während ihrer Anreise einführende Informationen zu Roman World, Medieval World und Westworld auf kleinen Bildschirmen präsentiert. Das Fernsehen wird so regelrecht als Reservat überholter Hollywood-Genres vorgeführt.

Wie die Forschung zu New Hollywood wiederholt betont hat, ist das Fernsehen tatsächlich ein zentraler Faktor für das gestiegene filmhistorische Bewusstsein einer neuen Generation von Filmemacher\_innen – wie auch ihres Publikums –, die mit einer zunehmenden Zahl an Filmclubs, Kunstkinos und Filmschulen, vor allem aber mit alten Hollywoodfilmen im Fernsehen groß geworden sind (Cawelti 1979/2012, 196). Dies ist einer der schwerwiegendsten Gründe dafür, dass die Filme des New Hollywood vermeintlich überholte Hollywood-Genres wie den Gangsterfilm, den *film noir* oder Science-Fiction aufgriffen. Bereits 1979 hat John G. Cawelti festgehalten, dass sich die Genre-Transformationen in den amerikanischen Filmen der 70er-Jahre vor allem durch vier Modi auszeichnen, nämlich (1) *burlesque/humorous parody*, (2) *nostalgia*, (3) *demythologization of generic myths* und (4) *affirmation of myths as myths*, die allesamt als Ausdruck eines gesteigerten Bewusstseins für Genre-Konventionen und Genre-Geschichte aufgefasst werden können (ibid., 287-296). Während früher, wie Cawelti im Weiteren darlegt, Nostalgie erst das Endresultat der Filme gewesen wäre, würden die Filme New Hollywoods hingegen nostalgische Gefühle von noch größerer Intensität zu Filmbeginn wecken, um dann jedoch in ironischen oder parodistischen Inszenierungen damit zu spielen (ibid., 290). Aufgrund dieser ironischen und oftmals parodistischen Inszenierung von Genre-Konventionen und Genre-Hybridität sowie des ausgestellten filmhistorischen Bewusstseins wurden viele Filme des New Hollywood als postmodern apostrophiert. Beispielsweise setzte Fredric Jameson bei New Hollywood an für seine Kritik an der Postmoderne und am *nostalgia film*, wie er die Retro-Inszenierungen in Filmen wie *AMERICAN GRAFFITI* (US 1973, George Lucas) oder *CHINATOWN* (US 1974, Roman Polanski) nennt (1991, 19f.). Jamesons Kritik am *nostalgia film*

zielt darauf ab, dass die Filme zwar besonders authentisch wirken mögen, es sich dabei jedoch nicht um eine um Realismus bemühte Inszenierung der Vergangenheit handele, sondern stattdessen durch Intertextualität und Pastiche, durch das Spielen mit den pop-kulturellen Zeichen für eine vergangene Epoche ein besonders intensives Gefühl von *pastness* evoziert werde, das an die Stelle eines kritischen Geschichtsbewusstseins rücke (ibid., 19-25).

Obgleich Jamesons Kritik an der Postmoderne und am *nostalgia film* teilweise arg forciert ausfällt und zudem nostalgische Züge trägt,<sup>42</sup> zeugen die Ausführungen sowohl von Jameson als auch von Cawelti davon, dass New Hollywood regelrecht von einer ›Retromanie‹ gekennzeichnet war, die maßgeblich durch die Durchsetzung des Fernsehens als Massenmedium und als Archiv alter Hollywood-Genrefilme befördert wurde. *WESTWORLD* muss nicht nur als idealtypischer Vertreter dieser Tendenz im New Hollywood verstanden werden, sondern buchstabiert einige Mechanismen explizit aus: Indem *WESTWORLD* – wie die von Jameson behandelten Beispiele des *nostalgia film* – zwar im Retro-Stil vorgibt,<sup>43</sup> Vergangenheitsbilder authentisch zu reproduzieren, das Publikum diese aber sehr schnell als konventionelle Genre-Welten erkennen kann, wird zur Kenntlichkeit entstellt, dass der *nostalgia film* stets nur imaginäre Welten, nämlich kulturelle Vorstellungen und kollektiv zirkulierende Bilder der Vergangenheit aktualisiert (Jameson 1991, 25). Dadurch wird auch deutlich, inwiefern der *nostalgia film* stets auf der Grundlage von Genres erzählt wird. Indem *WESTWORLD* das Genre-Repertoire Hollywoods als vorgeblich authentische Nachbildung der Vergangenheit vorführt, die nostalgisch erkundet wird, entlarvt der Film die Mechanismen des *nostalgia film*, dessen Erzählen und Bearbeiten, mithin dessen Dramatisierung der Vergangenheit.

Bei dieser Betrachtung von *WESTWORLD* als allegorische Verhandlung von Nostalgie und Genres muss berücksichtigt werden, dass der Film durch die Besucher\_innen der Retro-Welten verschiedene Einstellungen gegenüber den Retro-Szenarien vorführt: Während die meisten Besucher\_innen mit Ironie der Genre-Welt begegnen, fällt im Figurenpersonal von *WESTWORLD* eine Figur auf, die hingegen *Westworld* und ihre Rolle darin überaus ernst nimmt. Svetlana Boym hat diesen beiden Einstellungen, der Ironie und der Ernsthaftigkeit, zwei verschiedene Praktiken der Nostalgie zugeschrieben: Die »restorative nostalgia« nehme ihr Vorhaben, die ersehnte verlorene Vergangenheit zu reproduzieren, »dead serious«, während die »reflective nostalgia« sich der Diskrepanz zwischen idealisierter Vergangenheit und Gegenwart bewusst sei und sich daher eher im lustvollen Spiel mit dem Verlorenen und dem Verlust ergehe, das daher oftmals »ironic und humorous« ausfiele (2001, 49).

Die Figur, die sich um eine ›tod-ernste‹ Re-Produktion einer ›heilen‹ Western-Welt bemüht, in der sie ein Held sein kann, wird in WESTWORLD jedoch gezielt als lächerliche Figur in Szene gesetzt. In mehreren Szenen versucht die Figur beispielsweise durch einen spektakulären Auftritt zu glänzen, wobei ihr dann aber ein Missgeschick widerfährt, das in bester Slapstick-Manier von fehlender Souveränität und Körperbeherrschung zeugt. Beispielsweise vermag die Figur es nicht einmal eine Tür zu öffnen, nachdem sie eine genre-konforme pathetische Rede als neuer Sheriff gehalten hat.◀4 Da der Film die ›restorative nostalgia‹, für die diese Figur einsteht, also ausgerechnet mit den Mitteln der ›reflective nostalgia‹, nämlich im Retro-Stil des in Hollywood längst aus der Mode gekommenen Slapstick-Films verspottet, legt WESTWORLD auch den Schluss nahe, dass die ›restorative nostalgia‹ vor dem Hintergrund einer Entmystifizierung und Dekonstruktion von Mythen, wie sie für viele New-Hollywood-Filme bezeichnend ist, nur noch als ihre Parodie und damit als Variante der ›reflective nostalgia‹ möglich ist. Bedenkt man, dass in den 70er-Jahren die Film- und Genre-Geschichte vor allem durch das Fernsehen leichter verfügbar ist und die großen Erzählungen, die sich auch als mythische Kodierungen in Genres eingeschrieben haben, viel von ihrer Glaubwürdigkeit eingebüßt haben, so lässt sich der Film aufgrund seiner Inszenierung von Praktiken der Nostalgie dahingehend verstehen, dass eine idealisierte Vergangenheit und damit Nostalgie in einer postmodern geprägten Kultur nur noch im ironischen Spiel (Hutcheon 1998, 8), oder mit Boyms Begriff: im Modus der ›reflective nostalgia‹ denkbar zu sein scheint.

## ›Reine‹ Genres als nostalgisches und utopisches Szenario

Mit seinen drei Retro-Welten entwirft der Film WESTWORLD ein topographisches Modell von Genres: Die drei Genres stellen drei Bereiche dar, die klar begrenzt sind und sich nicht überschneiden. Als der Protagonist, Peter Martin, später im Film auf der Flucht vor dem Gunslinger die Genre-Grenzen übertreten muss und in die anderen Genre-Welten eintritt, setzt der Film diese klare Begrenzung sehr eindrücklich in Szene: Je weiter der Protagonist an den Rand von Westworld reitet, desto geringer werden die ikonographischen Markierungen der Genre-Welt. Ein schmaler Fluss markiert schließlich die geradezu ›natürlich‹ anmutende Grenze zwischen Westworld und Roman World. Dass am gegenüberliegenden Ufer eine andere Genre-Welt beginnt, wird wiederum durch die Ikonographie angezeigt, da die Wüste von Westworld abrupt in ein grünes Paradies übergeht und zunächst vereinzelte, dann vermehrt und



Abb. 3: Auswahl aus dem Genre-Repertoire, um in die Genrewelt zu passen

strukturiert auftretende marmorne Säulen und Plastiken das antike Setting ankündigen.

Bevor die Besucher\_innen jedoch die Genre-Welt betreten dürfen, müssen sie sich der Welt entsprechend einkleiden. Dazu dient eine Reihe von Utensilien wie Hut und Pistole, die gleichsam wie auf der oft in der strukturalistisch angelegten Genreforschung der späten 60er und frühen 70er Jahre beschworenen Liste der konstitutiven ›Elemente‹ von essentialistisch gedachten Genres erfüllt werden müssen (Blaseio 2004, 33), damit die Figuren gleichsam in die Genre-Welt passen (Abb. 3). In der Genre-Welt werden den Besucher\_innen dann genre-typische *set-pieces* (Scheinpflug 2014, 159-181) angeboten wie etwa das Duell, die Saloonschlägerei, der Bankraub oder der Gefängnisausbruch in *Westworld*. Dargestellt wird mithin eine Vorstellung von ›reinen‹ Genres, die sich aufgrund von Kriterien wie Setting, Ikonographie und *set-pieces* eindeutig identifizieren und voneinander unterscheiden lassen und die sich weder überschneiden noch vermischen.

Der Film *WESTWORLD* setzt damit ein Genre-Verständnis in Szene, das zum Zeitpunkt seiner Produktion in der englischsprachigen Genre-Forschung überaus stark vertreten war. Da sich die Genre-Theorie erst Anfang der 70er Jahre als filmwissenschaftliches Forschungsfeld etablierte und sie im Vergleich zur Prominenz der *auteur*-Theorie als Wissensbereich nobilitiert werden musste, waren Studien darum bemüht, Genres zunächst herzustellen, also eindeutig zu bestimmen, voneinander zu unterscheiden und ihre Entwicklungsgeschichte nachzuzeichnen. Peter Hutchings hat in seiner Periodisierung der englischsprachigen Genre-Forschung diese Zeit pointiert als »Looking for Factor X« (1995, 65) bezeichnet, da viele Studien darum bemüht waren, die Essenz eines Genres zu bestimmen. Die Ikonographie, die auch in *WESTWORLD* von außerordentlicher Bedeutung für die Identifikation und Differenzierung der drei Genre-Welten Roman World, Medieval World und Westworld ist, galt dabei als bevorzugter Ansatz dieser essentialistischen Genre-Forschung (Schatz 1981, 22-

24; Neale 2000, 13-16). Eben diese Vorstellung von Genres setzt der Film zwar in Szene, aber durch seinen Retro-Stil wird diese Inszenierung zum einen als nostalgisch markiert, während das Science-Fiction-Szenario es zum anderen als utopisch ausweist. Dieses Spannungsverhältnis konfrontiert das Publikum geradezu damit, dass die Vorstellung von ›reinen‹ Genres zum einen rein retrospektiv erfolgt und zum anderen als konstruiertes Ideal zu verstehen ist, da sie eben utopisch im negativen Sinne des Wortgebrauchs, nämlich unrealistisch ist.

Die Genres sind in der Naivität, mit der WESTWORLD sie als ideale, ›heile‹ Genre-Welten und damit als ›reine‹ Genres in Szene setzt, zur Zeit des New Hollywood aufgrund des größeren Bewusstseins für Genre-Geschichte und der Kritik der Gegenkultur an Mythen, Populärkultur und Gesellschaftsstrukturen der USA nur noch als ein utopisches Szenario denkbar: Vor der Folie des Science-Fiction-Films wird vorgeführt, dass die nostalgisch inszenierten Genre-Welten ständig kontrolliert und gewartet werden müssen. Diese Hybridität der Genre-Welten, nämlich ihre Fundierung in einem Science-Fiction-Szenario, wird jedoch gezielt unkenntlich gemacht und verborgen: Die Tunnel und Räume der hochtechnisierten Anlage zeichnen sich durch Leere und damit fehlende kulturelle oder generische Codes aus. Die Androiden, die bei Aktionen wie einem Duell oder einem Bankraub beschädigt wurden, werden des Nachts – während die Besucher\_innen schlafen – eingesammelt und aus der Genre-Welt entfernt. Ein metallisch-blauer Lichtkegel markiert dabei den Bereich des Science-Fiction und grenzt ihn ab vom Rest der Genre-Welt Westworld, die in einem ›natürlicher‹ anmutenden warmen Branton beleuchtet ist. Diese Inszenierung lässt sich dahingehend deuten, dass die Vorstellung der Reinheit von Genres auf Zwangsmechanismen der Exklusion von sowohl mit den Konventionen disharmonisierenden wie auch genrefremden Komponenten beruht. Dass die Genre-Welten größtenteils von Androiden bevölkert werden, lässt sich in diesem Sinne als bissiger Kommentar darauf lesen, dass eine strenge Auslegung der Konzeptualisierung von Genres als ›reinen‹ Genres eine fatale Automatisierung impliziert. »Nothing can go wrong.« In diesem Versprechen, das den Besucher\_innen der Retro-Welten in WESTWORLD gegeben wird, findet sich eine Problemstellung pointiert, die sowohl die Vorstellung von ›reinen‹ Genre-Welten wie auch das Erzählen von Utopien in der Populärkultur prinzipiell betrifft: Es fehlt an Konflikt, Spannung, mithin Drama (Hroß 2002, 137-139). Der Film setzt wiederholt nachdrücklich in Szene, dass eine Vorstellung von ›reinen‹ Genres, wenn man sie durchspielt, notgedrungen Desinteresse oder sogar Ablehnung beim Publikum bedeutet. Zum einen werden immer wieder die Kontrolleure gezeigt, die von den vorprogrammierten, immer nach gleichen

Mustern, nämlich Genre-Mustern ablaufenden Vorgängen überaus gelangweilt zu sein scheinen, führen sie doch Telefonate oder essen, während sie eher unaufmerksam auf den Überwachungsbildschirm blicken (Abb. 2). Noch pointierter wird das Desinteresse des Publikums bei der Wiederholung des immer selben am Beispiel des Protagonisten vorgeführt: Dadurch, dass es sich bei dem Protagonisten des Films, Peter Martin, um einen Novizen in Westworld handelt – dieser dramaturgische Kniff ist wohl bekannt –, werden ausführliche Erläuterungen zur Retro-Welt motiviert. Im Fall der Genre-Welt Westworld muss der Protagonist auch die Konventionen des genre-typischen *set-pieces* Duell lernen. Der Film nutzt dies, um die Genre-Mechanismen zur Kenntlichkeit zu entstellen, da der Gunslinger beispielsweise aufgrund des Zögerns des Protagonisten drei Varianten einer Beleidigung aufbieten muss, bis Peter Martin von seinem genre-kundigen Freund überzeugt worden ist, dass dies die konventionelle Eröffnung und Legitimierung eines Duells sei. Die Szene unterstreicht, dass der Protagonist, der im Gegensatz zu seinem Begleiter bisher keine Erfahrung mit Western zu haben scheint, die Konventionen des Genres erst lernen muss, um die Welt zu begreifen.

Durch die Iteration dieser Duell-Situation zeichnet der Film WESTWORLD nicht nur einen Aneignungsprozess von Genre-Wissen nach, sondern illustriert eben auch das Problem der Wiederholung von Genre-Konventionen: Zögerte der Protagonist noch beim ersten Duell und erwies sich als überaus unsicher, so tritt er beim zweiten Duell mit demselben Gunslinger entschlossen und souverän auf. Das Genre-Wissen erlaubt ihm gleichsam eine effizientere, schnellere und sichere Verarbeitung der Genre-Konventionen. Als sich dann jedoch dieselbe Duell-Szene zum dritten Mal wiederholen soll, ist der Protagonist, der beim Duell davor noch so begeistert und euphorisch war, davon so genervt und gelangweilt, dass er seinem Freund erstmals das Austragen des Duells überlässt. Der Freund, der nicht zum ersten Mal Westworld besucht, will das Duell überaus lustlos hinter sich bringen, scheinen Ablauf und Ausgang doch durch die Konventionen bereits vorgegeben und bestens bekannt zu sein: »Nothing can go wrong.« Durch die Iteration der immer gleichen Konventionen ist die Utopie der ›reinen‹ Genres in eine Dystopie gekippt, in der statt Abenteuer Langeweile vorherrscht. ◀5

Erst der Bruch mit den Genre-Konventionen und die Hybridisierung von Genres erzeugen neue Spannung für den gelangweilten Protagonisten und, wie gemutmaßt werden kann, auch für das Publikum: Der konstitutive Moment des Umschlagens im Katastrophenfilm-Narrativ ereignet sich, wodurch das Genre Science-Fiction in den Genre-Welten dominant wird, da der fehlerhafte Android erstmals das Duell gewinnt und den Protagonisten zur Transgression der



Abb. 4: Schild zur Begrenzung der Genrewelt

vorgeblichen Grenzen der Genres zwingt, indem er ihn durch alle Genre-Welten: Westworld, Roman World, Medieval World und die Gänge des Science-Fiction-Szenarios jagt. Bei seiner Flucht passiert der Protagonist am Rande von Westworld auch ein Schild, das vor dem Verlassen von Westworld warnt (Abb. 4). Diese visuelle Metapher pointiert, dass es sich offenbar eben doch um eine gesetzte und erzwungene Genre-Grenze handelt, die diskursiv verfasst ist. Die Antwort, die der Film auf das implizite Problem des Ideals der ›reinen‹ Genres präsentiert, karikiert zugleich auch diese Vorstellung, handelt es sich bei der Genre-Hybridität doch um den exakten Gegensatz zur Vorstellung der ›reinen‹ Genres.

## Praktiken der Nostalgie und des *world-feeling*

In der Nostalgie-Forschung wurde wiederholt die Position stark gemacht, dass Nostalgie keine Qualität eines Phänomens sei, sondern vielmehr von einer Person erlebt werde (Hutcheon 1991, 5; Boym 2001, 354). Linda Hutcheon spricht dabei explizit von einem Gefühl, wenn sie schreibt, Nostalgie sei »what you ›feel‹ when two different temporal moments, past and present, come together for you and, often, carry considerable emotional weight« (1998, 5). Dieses Detail in Hutcheons Argumentation ist daher so interessant, da es einen Bezug zu Daniel Yacavones Plädoyer für die Diskussion von *film worlds* eröffnet. Ausgangspunkt von Yacavones Überlegungen ist die Feststellung, dass ›Welt‹ eine gängige Metapher in der Auseinandersetzung mit Filmen ist (2010, 109).

Auch in der Genre-Forschung findet sich diese Metapher wiederholt: Beispielsweise schrieb bereits 1981 Thomas Schatz in seiner zum Klassiker der Genre-Theoriebildung avancierten Studie *Hollywood Genres* von der »world« of the genres« (10) und von »generic communities« (22); zuletzt hat Wilma Kierner den Vorschlag gemacht, statt konventioneller Genres Leinwandvölker und ihre Weltordnung zu diskutieren (2012). Neben den »Filmuniversen« von *auteurs* zählt Yacavone auch Genres zu den prominentesten Vertretern von *film worlds* (2010, 111).<sup>46</sup> Mit seinen Ausführungen will er dem von ihm diagnostizierten Forschungsdesiderat nachkommen und die Implikationen der Metapher der *film world* für die Konzeptualisierung der Filmrezeption erörtern: Nach Yacavone wird das Publikum durch die Zeitlichkeit der Narration geradezu dazu verführt, sich in eine *film world* einzufühlen (ibid., 112). Wie bei Hutcheon wird diese Praktik der Rezeption als »feeling«, hier als »world-feeling« (ibid., 117) bezeichnet.

Da sich die Figuren von WESTWORLD in den genre-konform modellierten Retro-Welten zurechtfinden müssen, lässt sich das Narrativ, das der Film entfaltet, als ein modellhaft durchgespielter Prozess des Einfühlens nicht nur in eine Retro-Welt, sondern eben auch in eine Genre-Welt deuten. Am deutlichsten wird dies erneut am Beispiel des Protagonisten, der als Novize in Westworld sich zunehmend in der nach Konventionen des Westerns gestalteten Welt einfühlte und darüber eben auch die Konventionen des Genres Western lernte, die ihm helfen, die Welt besser zu verstehen und sich affizieren zu lassen. Vor der Folie der nostalgischen Einfühlung der Figuren in eine Retro-Welt, die überdeutlich als nach Genre-Konventionen modellierte Welt zu erkennen ist, kann WESTWORLD mithin auch als Allegorie darauf gedeutet werden, dass auch die Rezeption eines Genre-Textes immer einem Prozess der Einfühlung in eine durch die Erzählung entfaltete, generisch modellierte Welt entspricht, in der sich das Publikum umso schneller zurechtfinden und einfühlen kann, je besser es die Konventionen des Genres kennt.

## Anmerkungen

- 01► Im engeren Sinne versteht man unter einer Utopie eine ideale Gesellschaftsordnung, im weiteren Sinne ein als Zukunftsszenario imaginierter Idealzustand (Adamovsky 2006, 401). In diesem weiteren Sinne wird der Begriff hier gebraucht.
- 02► Linda Hutcheon hat nicht nur die Unschärfe von Jamesons Begriff *nostalgia film* kritisiert, sondern auch pointiert festgehalten, dass Jamesons Ausführungen selbst hochgradig nostalgisch ausfallen (1998, 7), wenn Jameson etwa mit einer gewissen Sehnsucht nach einer von ihm idealisierten und verloren geglaubten Vergangenheit postuliert, dass ältere Filme eine »representation of historical past« (Jameson 1991, 25) geleistet hätten.
- 03► Jameson bezeichnet eine solche Inszenierung eigentlich als Pastiche. Pastiche- und Retro-Stil werden in der Forschung oft synonym genutzt, wie etwa bei Baker (2015, 13).
- 04► Der Film *WESTWORLD* impliziert damit auch, dass die Nostalgie in Relation nicht zu irgendeiner, sondern zu der verlorenen idealen Vergangenheit schlechthin: den Idealen der Kindheit zu betrachten ist. Wie das Kind in Lacans Modell des Spiegelstadiums übt die oben beschriebene Figur in einer anderen Szene von *WESTWORLD* vor dem Spiegel seine Duellpose und das Ziehen der Pistole, und verkennt sich gleichsam in seiner idealen Vorstellung des Westerns und seiner Heldenrolle darin. Man könnte daher sogar so weit gehen, zu überlegen, inwiefern das Spiegelstadium, wie Lacan es als Modell ausführt, die Folie nicht nur des Narzissmus (Lacan 1994), sondern eben auch des nostalgischen Gefühls in der Populärkultur stiftet.
- 05► Bei Nostalgie und Utopie handelt es sich um Kippfiguren, die aus einer gegensätzlichen Perspektive als ihr Gegenteil erscheinen können: So wäre beispielsweise eine kommunistische Utopie aus kapitalistischer Sicht eine Dystopie und *vice versa*. Analog verhält es sich mit der Nostalgie: Eine idealisierte Vergangenheit männlicher Vorherrschaft mag zwar bei solchen Männern, die sich gegenwärtig in ihrem Ideal der Männlichkeit und des Patriarchats bedroht fühlen, Nostalgie befördern, nicht aber bei feministisch eingestellten Personen.
- 06► Für den Hinweis zu diesem Aufsatz danke ich Marc Bonner.

## Literatur

**Adamovsky, Natascha** (2006) Utopie/Utopisch. In: Achim Trebeß (Hg.): Metzler Lexikon Ästhetik. Stuttgart/Weimar: J.B. Metzler, S. 400-402.

**Baker, Sarah Elsie** (2013) *Retro Style. Class, Gender and Design in the Home*. London et al.: Bloomsbury.

- Blaseio, Gereon** (2004) Genre und Gender. Zur Interdependenz zweier Leitkonzepte in der Filmwissenschaft. In: Claudia Liebrand / Ines Steiner (Hg.): *Hollywood hybrid. Genre und Gender im zeitgenössischen Mainstream-Film*. Marburg: Schüren, S. 29-44.
- Boym, Svetlana** (2001) *The Future of Nostalgia*. New York: Basic Books.
- Cawelti, John G.** (2012 [1979]) Chinatown and Genre Transformation in Recent American Cinema. In: Grant 2012, S. 279-297.
- Dammann, Lars** (2007) *Kino im Aufbruch. New Hollywood 1967-1976*. Marburg: Schüren.
- Gallagher, Tag** (2012) Shoot-Out at the Genre Corral: Problems in the »Evolution« of the Western. In: Grant 2012, S. 298-312.
- Grant, Barry Keith** (Hg.) (2012) *Film Genre Reader IV*. Austin: Texas University Press.
- Hroß, Gerhard** (2002) Die Funktionen von Gewalt im Film. In: Thomas Hausmanning / Thomas Bohrmann (Hg.): *Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven*. München: Wilhelm Fink, S. 136-145.
- Hutcheon, Linda** (1998) Irony, Nostalgia, and the Postmodern. URL: <http://www.library.utoronto.ca/utel/criticism/hutchinp.html>, letzter Abruf: 15.07.2015.
- Hutchings, Peter** (1995) Genre Theory and Criticism. In: Joanne Hollows / Mark Jancovich (Hg.): *Approaches to popular film*. Manchester/New York: Manchester University Press, S. 59-77.
- Jameson, Fredric** (1991) *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press.
- Kiener, Wilma** (2012) *Leben und Sterben bei den Leinwandvölkern. Todesrituale im Spielfilm*. Berlin: Bertz+Fischer.
- Lacan, Jacques** (1994 [1949]) Das Spiegelstadium als Bildner der Ichfunktion, wie sie uns in der psychoanalytischen Erfahrung erscheint (Bericht für den 16. Internationalen Kongress für Psychoanalyse in Zürich am 17. Juli 1949). In: Jaques Lacan: *Schriften I. Ausgewählt und hg. von Norbert Haas, übersetzt von Rodolphe Gasché et al. Das Werk von Jacques Lacan, hg. von Jacques-Alain Miller, in dt. Sprache hg. von Norbert Haas/ Hans-Joachim Metzger Bd. 1. 4., durchgesehene Auflage*.
- Neale, Steve** (2000) *Genre and Hollywood*. London: Routledge.
- Robnik, Drehli** (2004) Allegories of Post-Fordism in 1970s New Hollywood. *Countercultural Combat Films, Conspiracy Thrillers and Genre Recycling*. In: Thomas Elsaesser et al. (Hg.): *The Last Great American Picture Show. New Hollywood Cinema in the 1970s*. Amsterdam: Amsterdam University Press, S. 333-358.
- Schatz, Thomas** (1981) *Hollywood Genres. Formulas, Filmmaking, and the Studio System*. Boston et al.: McGrawHill.
- Scheinpflug, Peter** (2014) *Formelkino. Medienwissenschaftliche Perspektiven auf die Genre-Theorie und den Gaiallo*. Bielefeld: transcript.

**Yacavone, Daniel** (2010) Film Worlds. Zur Neukonzeption von filmischer Repräsentation, Temporalität und Reflexivität. In: Rabbit Eye – Zeitschrift für Filmforschung 1, S. 109-120. URL: [http://www.rabbiteye.de/2010/1/yacavone\\_film\\_worlds.pdf](http://www.rabbiteye.de/2010/1/yacavone_film_worlds.pdf), letzter Abruf: 15.07.2015.

## Filme und Serien

**American Graffiti** (US 1973, George Lucas)

**Bonanza** (US 1959-1973, NBC, 430 Folgen)

**Chinatown** (US 1974, Roman Polanski)

**Cleopatra** (US 1963, Joseph L. Mankiewicz)

**Ivanhoe** (US/UK 1952, Richard Thorpe)

**Jurassic Park** (US 1993, Steven Spielberg)

**The Magnificent Seven** (US 1960, John Sturges)

**Quo Vadis** (US 1951, Mervyn LeRoy/Anthony Mann)

**Westworld** (US 1973, Michael Crichton)



# INTERSTELLAR FLOATING IN NOSTALGIA – CHRISTOPHER NOLANS DIMENSIONEN TAKTILER RETROÄSTHETIK

## Take off: 1977

»Much of what drew me to *INTERSTELLAR* is related to the great science fiction films of my childhood. [...] For any filmmaker my age, the impact of *Star Wars* is hard to overstate. I saw the film twelve times in the movie theater, then pored over magazines and books about the making of this epic, until my rudimentary grasp of the adventure of making the film had started to eclipse the adventure on screen. My earliest ideas about being a filmmaker involved fanciful concept designs, storyboards, miniature shoots – but it would be a long time before my own films would require such an approach« (Nolan zitiert nach Vaz 2014, 7).

Das Jahr 1977 markiert für den damals siebenjährigen Christopher Nolan die Initialzündung seiner Karriere. So hatte er nicht nur zwölfmal *STAR WARS* (*KRIEG DER STERNE* US 1977, George Lucas) im Kino erlebt, sondern sah auch *2001: A SPACE ODYSSEY* (*2001: ODYSSEE IM WELTRAUM* UK/US 1968, Stanley Kubrick). MGM brachte Kubricks Weltraumepos im Zuge des großen Erfolgs von Lucas' *Space Opera* wieder auf die Leinwand und ermöglichte so ein weiteres einschneidendes Erlebnis, das den etablierten Auteur-Regisseur noch heute einnimmt: »[I]ts level of cinematic grandeur and audience immersion is set in stone as the standard to which any blockbuster must aspire« (Nolan zitiert nach Vaz 2014, 7). An anderer Stelle hält er fest: »Ich lebe in einer Welt, in der ›2001‹ existiert, und ich kann nicht so tun, als wäre es anders« (Nolan zitiert nach Stadelmaier 2014, 12). Nolan recherchierte bereits in jener Zeit die Produktionstechniken zu Kubricks *2001* und machte sich dessen Techniken fortan wann immer möglich zu nutze (Vaz 2014, 7).<sup>41</sup> Dieser Rekurs auf die damals wie heute wegweisende Produktion von *2001* ist eng verbunden mit Nolans Maxime möglichst alles *in camera*, also analog vor der Kamera, zu drehen (ibid., 18). Der dritte Film, der 1977 nachhaltig das weitere Leben Nolans prägte (Stadelmaier 2014, 12), war Spielbergs heute ebenfalls zum Kultstatus avancierter Science-Fiction-Film *CLOSE ENCOUNTERS OF A THIRD KIND* (*UNHEIMLICHE BEGEGNUNG DER DRITTEN ART* US 1977, Steven Spielberg).

Neben diesen drei großen Inszenierungen waren damals auch die Super-8-Vorführungen von Nolans Onkel Tony einschneidende Erlebnisse. Er hatte als Mitarbeiter der NASA an den Saturn-Trägerraketen mitgewirkt und zeigte seinem Neffen regelmäßig Super-8-Filme der Raketenstarts. Die Erlebnisse des Jahres 1977 veranlassten Christopher Nolan und seinen Bruder Jonathan schließlich dazu, selbst Super-8-Filme zu drehen (ibid., 20). Daher scheint es nur folgerichtig, dass Nolan all diese Internalisierungen, Emotionen und Inspirationen mit *INTERSTELLAR* in einen einzigen Film intramedial kanalisiert:

»With *INTERSTELLAR*, my debt to these early inspirations reached a new level, casting a shadow of responsibility as we pored over spacesuit designs and discussed possible locations to represent distant planets. We wanted to live up to the great science fiction of the past, and add our own chapter to this epic book from storytellers who have tried to imagine where we might go and what might be out there« (ibid., 7).

In den Interviews zu *INTERSTELLAR* findet sich sehr oft folgende Aussage Nolans in leicht abgewandelter Form: »I got to do a lot of things in this film that I've been wanting to do since I was a kid« (Block 2014; vgl. Lewis-Kraus 2014). Dies lässt *INTERSTELLAR* als einen nostalgisch gestimmten filmischen Rückgriff auf jene Zeit Ende der 1970er Jahre erscheinen, als *STAR WARS*, 2001: *A SPACE ODYSSEY* und *CLOSE ENCOUNTERS OF A THIRD KIND* im Kino liefen und den Blick unzähliger Kinder über den orbitalen Tellerrand zu den Sternen lenkten. Besagte Filme inszenieren nach Oliver Schmidt (2012, 17) besonders ausgestaltete, filmische Welten mittels eines *Information Overloads*, um den jeweiligen Plot in Form von ausgeklügelten Set- und Produktdesigns, einer eigenen Piktogramm-Sprache oder unzähligen fremdartigen Außerirdischen – man denke nur an die Cantina-Szene in *STAR WARS* – mit deutlich mehr Story auszus schmücken. Die prägenden Kindheitserfahrungen Nolans schlagen sich nun mit *INTERSTELLAR* in einen metareflexiven Film nieder, dessen Bildwelt auf besondere Weise und im Einklang des medial internalisierten Wissens- und Erfahrungsschatzes der Rezipient\_innen ein nostalgisches *world-feeling* (Yacavone 2010, 117) im Schatten filmischer Erinnerungen erzeugt. Nach Daniel Yacavone unterscheidet *world-feeling* nicht nur einzelne Filmwelten, sondern kann auch Verwandtschaften innerhalb eines Œuvres, zwischen verschiedenen Regisseur\_innen oder gar über Medienformate hinweg entstehen lassen (ibid.). Das *world-feeling* im Kontext der Retroästhetik *INTERSTELLARS* konstituiert sich folglich aus einer Prä-1980-Science-Fiction-Welt.

Somit entsteht der Eindruck, als würde man, mit Henry Jenkins gesprochen, zu den Bildwelten der Vergangenheit zurückkehren, um die aus damaliger Sicht euphorische und ungewisse Zukunft für unseren heutigen, durch das Ausblei-

ben der damals getroffenen Versprechungen, ernüchternden Alltag zu reaktivieren. Diese Art des *reenactments* induziert einen Retro-Futurismus, der es laut Jenkins vermag, unsere heutigen Probleme mit nostalgisch verklärten Stilmitteln zu thematisieren:

»We might think of retro-futurism as a seance where ghosts of the past come out to speak to our present concerns reassuring us that we may never get the tomorrow of our dreams but we also never face the future of our fears. Nostalgia, Susan Stewart has written, is a desire to return to a world that never really existed. Is it possible to feel nostalgia for the future?« (Jenkins 2004).

Auch wenn man Jenkins letzten Satz nicht als rhetorische Frage begreift, so wirft er dennoch nur scheinbar ein Paradoxon auf: Svetlana Boym unterscheidet mit *restorative nostalgia* und *reflective nostalgia* zwei Arten von Nostalgie (2001, 41), die beide, so wird im Folgenden noch zu sehen sein, sowohl durch intra- wie auch extra-diegetische Aspekte von INTERSTELLAR erzeugt werden. Nichts altert schneller als die Zukunft. Dennoch sind es für Edwin Heathcote im Besonderen die nostalgischen Visionen von selbiger, welche die interessantesten modernen Entwürfe, für Architekturen wie auch für Filmkulissen, hervorrufen (Heathcote 2000, 77):

»What the space age and science fiction has left us is an image, and it is that image, a fantasy of the future rather than the reality of the year 2000, that is propelling design forward. Simultaneously cutting-edge and Kitsch, sci-fi architecture is a curious blend of nostalgia, disappointment and optimism that architecture can still present a vision of the future which can entertain, delight and stir up fond memories of what the world could have been like« (ibid., 83).

INTERSTELLARS Retro-Futurismus ist eine bereits gealterte Vision der Zukunft (ibid.), welche die Rezipient\_innen, dank der Sozialisation mit bereits erlebten Science-Fiction-Welten, also aufgrund einer nostalgischen Gestimmtheit, zu faszinieren und einzunehmen weiß. Das Konzept des Retro-Futurismus ist hier deckungsgleich mit Boyms *reflective nostalgia*, die sich auf ein kulturelles Gedächtnis stützt, kollektive Bildsymboliken (wieder)verwertet und intermediär zwischen individueller Kindheitserinnerung und kollektiver Sehnsucht oszilliert. *Reflective nostalgia* ist immer ein Treffen mit sich selbst (Boym 2001, 49f und 53). In Nolans Œuvre zeigt INTERSTELLAR dies im besonderen Maße: Der Film kann als Hommage an die analog-cineastischen Kindheitserinnerungen des Jahres 1977 und aller daraus entstanden Sehnsüchte gelesen werden. Der britische Regisseur nutzt den Retro-Futurismus folglich als Stilmittel zur Erzeugung einer distinkten Nostalgie. Im Kontext der Analyse des Films können fünf Dimensionen identifiziert werden, innerhalb derer teils interferierende intramedialen sowie transdisziplinären und retroaktiven Rekurse existieren.

Im Folgenden sollen diese fünf Dimensionen mitsamt ihrer komplexen Bezüge detailliert offengelegt und erläutert werden.

## **Erste Dimension: Das Farmhaus in der Raumstation**

INTERSTELLAR beginnt mit der Zurschaustellung des erschwerten Alltagslebens der im Zentrum stehenden Familie rund um den Protagonisten Cooper (Matthew McConaughey). Die im Vergleich zum restlichen Film recht konventionell bzw. ›erdig‹ erscheinende Szenerie mit Farmhaus, Kornfeldern, Dürrekatastrophe und US-amerikanischer Kleinstadt mitsamt Baseballspiel weist eine tradierte, filmische Idylle inmitten einer Katastrophe auf, die ihren abzusehenden Sieg über die Menschheit immer wieder vergegenwärtigt. Die US-amerikanische Familien-Idylle kann also mit Blick auf den sicheren Untergang der menschlichen Zivilisation nicht vollends erfüllt werden. Diese Kulisse visualisiert den Beweggrund zum neuerlichen Blick zu den Sternen. Sie ist für die Protagonisten die Initialzündung zum Aufbruch zu fremden Welten, um dort die Lösung zur Errettung der Menschheit, im Falle von INTERSTELLAR die Flucht von der Erde, zu finden.

Die Exposition im Farmland zeigt eine Welt im Vergehen. Technologie hat die Menschheit in eine Sackgasse geführt, woraufhin die Rückkehr zu einer einfacheren Lebensweise als Überlebensstrategie unumgänglich scheint. Dabei rekurriert Nolan mit seinen von Staub bedeckten Kulissen und Schauspielern\_innen sowie den weiten Maisfeldern und alltäglich gewordenen Sandstürmen auf die drei großen Dürreperioden der 1930er Jahre, welche die Great Plains im Mittleren Westen der USA zu wüstenähnlichen, unbewohnbaren Gebieten machten. Diese *reflective nostalgia* zeigt Schreckensbilder, die vornehmlich den US-amerikanischen Bürgern im Gedächtnis haften geblieben sind. Nolan zeigt mit diesem Retro-Futurismus auf, dass eine derartige Situation jederzeit wieder eintreten könnte. Zu Beginn von INTERSTELLAR schneidet er daher auch Zeugenaussagen, in Form von *talking heads*, aus dem episodischen Dokumentarfilm THE DUST BOWL (PBS, 4 Folgen á 60 Min, US 2012) hinein. Am Ende des Films sind die Szenen nochmals, nun intermedial auf Bildschirmen im museal ausgestellten Farmhaus des Protagonisten Cooper zu sehen. Nolan beschreibt im Interview mit Philipp Stadelmaier, dass er sich für diese Szenerie die melancholischen Landschaftsgemälde Andrew Wyeths sowie nicht näher genannte Tarkowskij-Filme angesehen habe, um ein Gefühl für die filmisch zu erschaffende Atmosphäre zu bekommen (2014, 12). Außerdem woll-

te er mit den verstaubten Spielzeugen und Büchern, der Geistergeschichte und der familiären Eintracht die dystopische Wirkung der 1930er verhindern: »Es geht darum, dieser Welt eine nostalgische, attraktive Eigenschaft zu verleihen« (ibid.). Nach Nolan strahlt im Besonderen das Farmhaus einen gewissen Romantizismus aus. Es wurde als komplettes und funktionsfähiges Gebäude in Alberta (Canada) erbaut (Vaz 2014, 47f.) und verweist mit seiner traditionellen, ikonischen Architektursprache aus weißen Schindeln, typischer Veranda-Form (*porch*) und einfacher Geometrie auf eine idealisierte, vielleicht gar ›analoge Zeit‹ der Landwirtschaft und damit auch der Kolonisierung des Westens zurück. So ist Coopers Farm nicht nur Exposition des Films, sondern auch der Ort, der am Ende von der Erde entwurzelt in der ringförmigen Raumstation als Quell bzw. Ursprung für die Rettung der Menschheit und die Renaissance der Raumfahrt, sozusagen als *genius loci*, sakralisiert und ästhetisiert wird. Als museales Objekt in der Raumstation erzeugt das Farmhaus nun nicht mehr nur eine *reflective nostalgia* zur idealisierten analogen Moderne. Im Sinne Boyms greift hier nun primär die zweite Art von Nostalgie, *restorative nostalgia*, welche Monumente der Vergangenheit zu rekonstruieren und bewahren sucht und mit dem Heim als Ausstellungsstück »in an ache of temporal distance and displacement« (Boym 2001, 41f. und 44) eine Kontinuität mit der Vergangenheit erwirkt. Während das Farmhaus also auf der Ebene der *reflective nostalgia* verzeitlichter, also historisch rückgebundener Handlungsort ist, verkörpert es auf Ebene der *restorative nostalgia* als museales Objekt und mitsamt der über Bildschirme flirrenden *talking heads* des Dokumentarfilms THE DUST BOWL verräumlichte Zeit (Vaz 2014, 49).

Dieses metareflexive Nostalgie-moment des analogen Farmhauses und seine Felder als ›Retro im Retro‹ stellt INTERSTELLAR nach Phil Hoad als »sci-fi Americana« aus (Hoad 2014). Hoad argumentiert dabei, dass derartige Settings zur Inszenierung von Zukunft auffallend oft in neueren Science-Fiction-Filmen zu sehen sind (ibid.). So verkörpert auch ein zwischen bestellten Feldern stehendes Farmhaus aus weißen Schindeln und mit typischer *porch* in LOOPER (US 2012, Rian Johnson) gleichermaßen den Handlungsort des finalen *showdowns* wie auch das erlösende, tröstende Heim. In OBLIVION (US 2013, Joseph Kosinski) entzieht sich der Protagonist Jack Harper (Tom Cruise) auf seinen Patrouille-Flügen immer wieder der panoptischen Überwachung seiner Arbeitgeber, indem er eine mit erneuerbaren Energien in Betrieb gehaltene Holzhütte voller Artefakte aus der prä-apokalyptischen Zeit aufsucht. Auch hier wird das Holzhaus inmitten einer an die Black Hills (South Dakota) erinnernden Landschaft nicht nur Refugium, sondern erlösendes Heim. ◀ In MAN OF STEEL (US 2013, Zack Snyder) ist Supermans (Henry Cavill) vermeintliches Elternhaus das

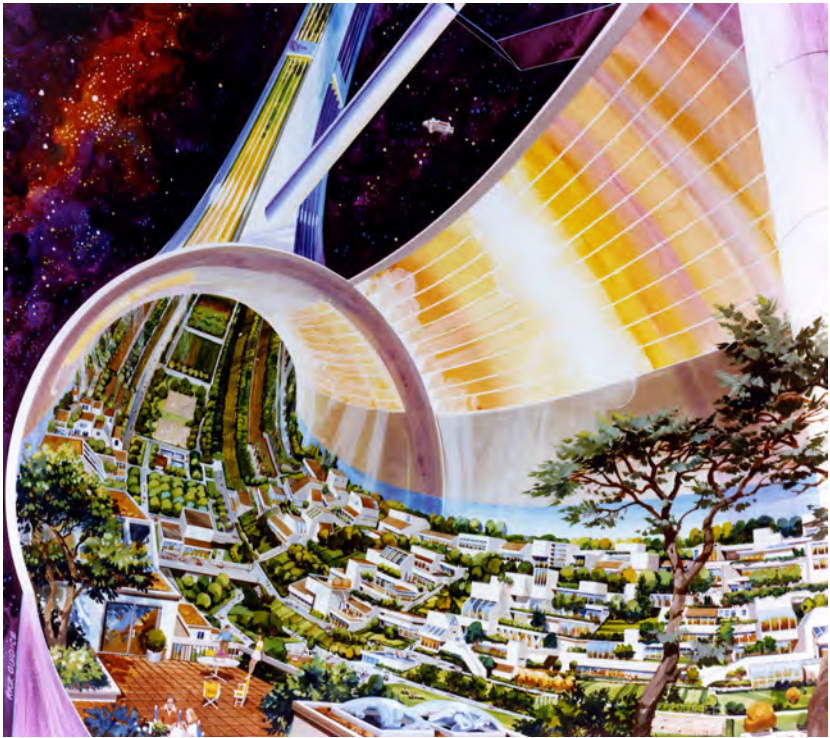


Abb. 1: Rick Guidice: Stanford Torus, Cutaway View, NASA Ames Research Center 1975  
(NASA ID Number AC75-1086-1)

Americana-Setting par excellence. Sich seiner extraterrestrischen Herkunft nicht bewusst, wächst er bei einem kinderlosen Farmer-Paar in der ländlichen Einöde des mittleren Westens auf. Mit dem Setting des »sci-fi Americana« wird dem Publikum laut Hoad die ikonische, bodenständige, vertraute amerikanische Normalität in Form der Farmen und Felder als zeitloser Wert mit Zukunftspotential vermittelt, der auch mit allem technologischen Fortschritt relevant für die Zivilisation bleibt (Hoad 2014). Mit diesem Mehrwert erzeugt der »sci-fi Americana« nach Hoad als besonderer Retro-Futurismus im Allgemeinen also eher die ernstere, Heimat ritualisierende, *restorative nostalgia*. Wie bereits festgestellt wurde, lässt Nolans Szenerie des »sci-fi Americana« jedoch beide Arten der Nostalgie zu. Dies bekräftigt auch die Konzeption von Coopers Rolle als ehemaliger Testpilot der NASA. Seine Fähigkeiten werden nicht mehr benötigt und er muss sich als Farmer mit dem Bestellen der Felder zufrieden

geben. Auch wenn er später zu den Sternen aufbricht, ist er nicht der moderne zukunftsweisende Astronaut als Servomechanismus (McLuhan 1964, 51) einer K.I. gesteuerten Maschine (wie in 2001), sondern verkörpert vielmehr das Bild jener tollkühnen Raumfahrer, die in den 1960ern und 1970ern zwischen Unmengen von Kabeln und mit simpler, da ausfallbeständiger Technik in die Erdumlaufbahn flogen. Cooper ist metaphorisch gesprochen die *reflective nostalgia* des obsoleten Cowboys eines Spätwesterns, der wie in *LONESOME ARE THE BRAVE* (EINSAM SIND DIE TAPFEREN US 1962, David Miller) den Einzug des Automobils miterleben muss.

Schließlich ist die ringförmige Raumstation, in der Coopers Farmhaus als museale Reflexion ausgestellt wird, ebenso dem Retro-Futurismus zuzuordnen. Ihre Konstruktion rekurriert, wie auch die orbitale Ringstation in *ELYSIUM* (US 2013, Neill Blomkamp), auf den Stanford-Torus (Abb. 1). Diese in sich geschlossene, ringförmige Röhre wurde im Jahr 1975 an der Stanford University im Auftrag der NASA mit einem Durchmesser von einer Meile erdacht, um mittels Zentrifugalkraft die Erdanziehung zu simulieren und so ein beständiges bzw. längerfristiges Leben in einer Raumstation zu ermöglichen (Kramer 2013). Der Stanford-Torus als hypothetische Weltraumkolonie ging in den 1970ern durch die Illustrationen von Syd Mead (der 2010 auch am Design von *ELYSIUM* mitwirkte) und Don E. Davis um die Welt und befeuerte so die Fortschrittsgedanken jener Zeit. Bereits sieben Jahre zuvor wurde mit der diegetischen *Hilton Space Station V* das gleiche Konzept in Kubricks 2001 ikonisch visualisiert. ◀5 Selbst heute noch wäre die Realisierung einer derartigen Raumstation, erdacht im Zenith des Raumfahrt-Optimismus, nicht zu verwirklichen (Merchant 2013). Mit *ELYSIUM* und *INTERSTELLAR* wird die Nostalgie auf die Zukunft, wie Jenkins es formuliert, überdeutlich.

## Zweite Dimension: Die NASA als *villain lair* und Kaninchenbau

»Und wenn gleich hinter der Holztafelwand des Konferenzsaals der unterirdischen Rest-NASA-Basis riesige Raketentriebwerke zur feurigen Zündung bereitstehen, ist der Gipfel der Absurdität des Set-Designs und munter komprimierten Bildcollagen erreicht« (Brinkemper 2014).

Peter Brinkempers zynische Bemerkung zum zweiten Handlungsort des Films stellt die Widersinnigkeit der surreal miteinander verquickten Raumgefüge heraus. Dabei steht die NASA-Basis gerade in dieser montage-artigen Verfasst-

heit nicht nur in der Tradition der Refugien zahlloser Bond-Antagonisten, sondern ist in ihrer Funktion auch Lewis Carrolls Kaninchenbau ähnlich.

Die NASA wird als kleines, in einem Berg verstecktes Überbleibsel des einst mächtigen Konzerns dargestellt. Diese Projektion in eine nicht allzu ferne Zukunft lässt sich durchaus von den aktuellen Umständen ableiten und macht INTERSTELLAR somit auch zu einem dem Zeitgeist entsprechenden Film.◀6 Sowohl Architektursprache als auch Materialästhetik der NASA-Basis sind hier, wie schon zuvor bei Coopers Farm, emotionale Wirkmechanismen, die in ihrem Verweis auf die 1950er und 1960er Jahre eine *reflective nostalgia* erzeugen, welche wiederum durch die vorerst gedrungenen Ausmaße der Raumgefüge eine prophetisch-melancholische Färbung erhält.◀7 Die megalomanen Strukturen der Basis erschließen sich erst, als die für die 1950er Jahre typischen holzverfädelten Wände mittels einer Automatik eine Seite des gedrungenen Konferenzraums hin zu einer silo-artigen Raketenstartrampe aus Sichtbeton öffnen. Dieser von der alltäglichen Realität der Diegese entkoppelte Ort steht in seiner Retroästhetik und der Verknüpfung unmöglicher Räume nun folglich in der Tradition der »außerhalb des Irdischen platzierten, geheimen« (Kissling-Koch 2012, 72) *villain lair* der James-Bond-Serie. Die Inszenierung derartiger Refugien kommt heute jedoch nur noch in Parodien vor, weswegen Brinkemper sie zuvor als absurd bezeichnet. Im Kontext der Bond-Serie liefern derartige hypertrophe Machtarchitekturen des Bösen den festgefühten, von Zuschauer\_innen erwartbaren, »Aha-Effekt« (ibid.). Sollen die unmöglichen Raumkonstellationen Tatkraft und Siegeswillen des Despoten verkörpern (ibid., 76), so kommunizieren sie in INTERSTELLAR den unnachgiebigen Tatendrang der in Vergessenheit geraten und durch die Gesellschaft ins Abseits gedrängten NASA, die trotz allem immer noch nach einem Ausweg für die Menschheit, weg von der lebensfeindlich werdenden Erde, sucht.

Production Designer Sir Ken Adam etablierte für die Schaltzentralen des Bösen von DR. NO (JAMES BOND – 007 JAGT DR. NO UK 1962, Terence Young) bis MOONRAKER (MOONRAKER – STRENG GEHEIM UK 1979, Lewis Gilbert) eine eigenwillige Mischung verschiedener Architektur- und Möbelstile der europäischen Moderne und des American Style. Diese Ästhetik ist in der gebauten Wirklichkeit als Mid-Century Modernism bekannt und zeichnet sich durch hochwertige Materialien sowie rational-geometrische Simplizität in allen Gestaltungsfragen aus.◀8 Diese ikonische Vermischung von Naturstein, Sichtbeton und hochwertigen Hölzern des Mid-Century Modernism adaptierte Adam zum Beispiel in GOLDFINGER (JAMES BOND 007 – GOLDFINGER UK 1964, Guy Hamilton) manieristisch zu einem *villain lair* mitsamt ihren beweglichen respektive transformierenden Bauteilen und einfaltbaren Räumen. So ist die aus INTERSTELLAR bereits

beschriebene Szene, in der sich die gedrungene NASA-Basis durch die kinetischen Raumteile des Konferenzraums zur einer Raketenstartrampe öffnet, neben evidenten Bezügen zu Architekturstil und Materialästhetik der Bond-Serie im Allgemeinen auch im Hinblick auf die Verknüpfung unmöglicher Raumgefüge ein Rekurs auf MOONRAKER im Speziellen. In Hugo Drax' (Michael Lonsdale) *villain lair* wird Bond (Roger Moore) in einem futuristisch anmutenden Konferenzraum, dem *Exhaust Chamber*, gefangen gehalten. Durch Einfallen der kinetischen Möbel in den Boden und Öffnen der Decke wird die Kulisse zum Abgasschacht des darüber zum Start bereitstehenden Spaceshuttles samt Trägerrakete. Was für Bond durch die Raumtransformation zur akuten Gefahr wird, ist für Cooper in INTERSTELLAR eher eine Art Erlösung oder Befreiung. Denn wie Alice, die in Lewis Carrolls 1856 erschienen Roman *Alice's Adventures in Wonderland* durch den engen, gedrungenen Kaninchenbau zum von der drögen Alltagswelt entkoppelten, surrealen Wunderland gelangt, wird auch für Cooper mit der Öffnung des Raums zur Startrampe eine Welt der Wunder und Sehnsüchte zugänglich, die nostalgisch romantisiert seine Bestimmung als Testpilot und Raumfahrer reaktiviert. Folglich fungiert Carrolls Kaninchenbau als Metapher zur Verdeutlichung von Coopers Erfahrung in der im Berg versteckten NASA-Basis. Letztere ist der Übergangsort vom »sci-fi Americana« zum *world-feeling* interstellarer Weltraumabenteuer.

### **Dritte Dimension: Retroaktives Design und analoge Inszenierung der Raumfahrt**

Wie die NASA-Basis sind auch die Raumschiffe nostalgisch lesbare Rückbezüge. In diesem Fall auf die in der Vergangenheit liegende Technik einer Raumfahrt-Ära, die ihre Zukunftsversprechen nicht einlöste. Allerdings zeichnet sich der hierfür nötige Retro-Futurismus nicht nur durch Design in all seinen Formensprachen und Materialästhetiken aus, sondern auch in der filmischen Inszenierung dieser Objekte durch extradiegetische Stilmittel.

Ein Schlüsselement im Design war die vertraute, betagte, abgenutzte Erscheinung der Technologie im Film, die das Produktionsteam mit dem Begriff »NASA aesthetic« umschreibt (Vaz 2014, 28). Nolan fügt hinzu: »[W]e didn't want overly fussy electronics. We wanted things to be very real, mechanical, and tactile« (ibid., 31).<sup>19</sup> So haben sich die Designer während der Recherche für die Gestaltung der Raumschiffe die ISS und das Spaceshuttle *Endeavour* angeschaut. Letzteres ist nun ein Ausstellungsstück im California Science Center und hat zwischen 1992 und 2011 122 Millionen Meilen orbitalen Flugs absol-

viert (ibid., 31 und 71). Die stete Ausreizung des Materials hat sichtliche Spuren in und an der wiederverwendbaren Raumfähre hinterlassen und war eine entscheidende Inspiration für das Aussehen der Filmkulissen.◀10 Das Ergebnis sind die Ranger-Shuttle, deren schwarz-weißes Design mit den unzähligen kleinen Fenstern eine Mischung aus der bereits 1971 entwickelten Formensprache des Spaceshuttles und den prismatischen aerodynamischen Formen von Batmans Tumbler-Fahrzeug ist. Letzteres Moment der ähnlichen Ästhetiken ist wohl auf die Handschrift des Production Designers zurück zu führen, der auch in *Batman Begins* (US 2005, Christopher Nolan) federführend war. Daneben wurden für die Diegese noch die Lander-Raumfähren entworfen. Die polygonale Geometrie dieser kleinen Frachter ist eine in die Länge gezogene Version des verschachtelten Kommandomoduls der 1963 konzipierten und 1969 durch die Apollo-11-Mission ins Kollektivgedächtnis der Menschheit eingebrannte Mondlandefähre. Ranger und Lander sind beide autonome Module der Endurance, deren Ringstruktur in Rotation versetzt eine künstliche Schwerkraft, ähnlich dem bereits beschriebenen Stanford-Torus, erzeugt und so interstellares Reisen ermöglicht. Durch die Torus-Struktur und die mittels künstlicher Schwerkraft erzeugte Rotation rekuriert die Endurance auf die Hilton Space Station V sowie auf das Rauschiff *Discovery One* aus 2001. Hier bedingen also abermals Kubricks 2001-Ideen den Retro-Futurismus INTERSTELLARS.

Mit diesem evidenten, auf die 1960er und frühen 1970er Jahre fokussierten Retro-Futurismus, der in seiner Ornamentik und Formensprache real-historische Raumfahrt-Artefakte mit ikonischen Entwürfen eines Science-Fiction-Klassikers vereint, wird eine *reflective nostalgia* ermöglicht, die Nolan mit seiner Präferenz für analoge *in camera* Spezialeffekte auf extradiegetischer Ebene verstärkt: »Instead of depending on greenscreen and replacing those placeholder spaces with computergenerated effects in post-production, every aspect of filming would be grounded in tactile reality...« (Nolan zitiert nach Vaz 2014, 18). Nolan empfindet die Greenscreen-Flächen als uninspirierend und möchte, dass die Schauspieler\_innen sich wirklich in die Situation einfühlen können. Dies unterstützt er mit dem Argument, dass die Zuschauer\_innen heutzutage mit CGI (computer generated images) sozialisiert sind und selbige daher schnell entlarven können. Wenn man ihnen jedoch, so Nolan, etwas zeigt, das sie zuvor noch nicht gesehen haben, etwas reales, dann ist das ein besonderes Moment (ibid., 19): »And I think what's gained is a tactile sense. It's a sense of knowing what something would feel like, seeing the way the light hits something« (Nolan zitiert nach Block 2014). Daher wurden die Ranger- und Lander-Raumschiffe als kohärente analoge Filmkulissen auf hydraulischen Bühnen erbaut, in denen die Schauspieler\_innen samt Kamerateam eingepfercht

waren (Vaz 2014, 71 und 73). Auch Kubrick zelebrierte in 2001 die Beengtheit des Raumfahrenden inmitten der tödlichen unendlichen Leere und stellte die taktile Verfasstheit der Kulissen aus. Die Hilton-Space-Station-V-Kulisse war zum Beispiel 92 Meter lang (vgl. Trumbull 2000; Bizony 2000). Assistant Director Nilo Otero beschreibt die Atmosphäre, die in den Kulissen INTERSTELLARS herrschte, wie folgt:

»It's nice to look out the window and see space, to have a sense of the infinite and not a green-screen in your face, [...] You don't have to pretend as much, you can actually live, as much as possible in that situation. And what the visual effects department did, using very old school front projection, worked magnificently. It just made the set that much more realistic, and therefore made the film more realistic« (Otero zitiert nach Vaz 2014, 125).

Neben den analogen Kulissen hat Nolan also auch die klassische Technik der Frontprojektion im Studio genutzt. Die Projektoren warfen bis zu 18 Meter große Sternbilder an die die Raumschiffkulissen umgebenden Studiowände. Dabei beeinflussten die projizierten Planeten mit ihrem Licht, die auf den Hydraulikbühnen rotierenden Kulissen und verweisen so zusätzlich auf die raumlogischen Gefüge im Studio. Diese Einflussnahmen der Lichtverhältnisse auf eine physisch erbaute Kulisse bilden jene taktilen Phänomene, die nur analog durch *in camera* Shots entstehen.

Neben den Kulissen ließ Nolan auch Raumschiffmodelle in verschiedenen Maßstäben von der Firma New Deal erbauen (Failes 2014). So ist das detaillierte Modell der Endurance 13 Meter lang. «11 Auch unter diesem Aspekt gelten 2001 und STAR WARS bis heute zu den Schaustücken eindringlicher, analog erbauter Raumschiffmodelle. In dieser nostalgisch gestimmten Tradition stehend repräsentieren die Modellbauten laut Lewis-Kraus eine zweifache Realität: »[T]hey appear both as what they represent (real-looking spaceships) and what they actually are (real-looking miniatures)« (Lewis-Kraus 2014). Damit einhergehend griff das Filmteam dann auch auf die *motion control*-Technik zurück. Dabei handelt es sich um ein Computerprogramm, das für die klassische STAR-WARS-Trilogie geschrieben wurde, um Modelle für mehrere Shots koordiniert fernzusteuern (Vaz 2014, 75).

Selbst die intradiegetischen Videobotschaften an die Astronaut\_innen, die einen Bezug zur entsprechenden Szene in 2001 herstellen, wurden auf 35mm Film gedreht (vgl. Block 2014; Failes 2014; Lewis-Kraus 2014). Die analoge Medientechnik wird so im Sinne der *reflective nostalgia* als materielles Substrat ästhetisiert und beschwört mit ihren Bild-Störungen und -Qualitäten die durch sie induzierte Atmosphäre früherer Science-Fiction-Meilensteine wie 2001. Durch eine derartige medienreflexive Repräsentation wird das Medium

zur Form und enthält sich nach Niklas Luhmann aufgrund des paradoxalen re-entry selbst (Luhmann 1995, 169-176). ◀<sup>12</sup> Nolans extradiegetischer Retro-Futurismus gipfelt darin, dass er INTERSTELLAR analog auf 35mm und mit IMAX-Kameras auf 65mm drehte (Vaz 2014, 58). Letztere haben große Negative, die ein detailliertes Bild mit großer Schärfentiefe und folglich mit besonderer Taktilität respektive Plastizität der gefilmten Objekte ergeben. Dabei sind die Kameras über dreißig Kilo schwer, laut und bieten lediglich für wenige Minuten Film Platz (ibid., 59 und 64).

Diese selbstauferlegte, physische Limitierung für ein bestmögliches Bild zusammen mit den analogen Spezialeffekten in Form der Modelle, kohärenter Kulissen und Frontprojektionen ist eine nostalgische Suche nach filmischer Authentizität und Wahrheit. Nolan erwirkt eine Re-Ritualisierung prä-digitaler Filmproduktion und versucht so eine Kontinuität mit den von ihm erstmals 1977 erlebten Filmen herzustellen. Auf dieser zweiten Ebene ist INTERSTELLAR, abseits der Raumschiffdesigns, als *restorative nostalgia* Nolans filmisches Plädoyer für das Analoge.

## Vierte Dimension: Kubricks Quader entfalten sich

Für das Design der Roboter TARS und CASE ignorierte Nolan die tradierten und populären Formen humanoider Automaten und spielt so mit dem Erwartungshorizont der Zuschauer\_innen für derartige Topoi eines Science-Fiction-Films:

»As we pushed the concept further, it became a very minimalist appearance that disguises very complex functionality. My idea was to remove any trace of anthropomorphism, so it doesn't have a face. It doesn't have arms and legs. It does have a voice, and therefore a personality. The great Bill Irwin, who was puppeteering and voicing TARS, was able to give an inanimate, non-human object a personality« (Nolan zitiert nach Lang 2014).

Da die Roboter ebenfalls möglichst viel *in camera* im filmischen Raum inszeniert werden sollten, steuerte der Off-Broadway-Künstler Bill Irwin die kinetischen Quader mittels pneumatischer Vorrichtungen (vgl. Vaz 2014, 92ff.; Kehe 2014). Dieses vornehmlich analoge Verfahren erinnert in all seiner *restorative nostalgia* an Kenny Baker und Anthony Daniels, die, eingepfercht in enge Kostüme, R2-D2 und C3-PO zum Leben erweckten. TARS ist zudem für den *comic relief* in INTERSTELLAR zuständig (Kehe 2014), was ihn ebenfalls in Tradition des ungleichen Roboter-Duos aus STAR WARS stehen lässt.

Die quaderförmigen Roboter in *INTERSTELLAR* sind in ihrer rational-geometrischen, schlichten Form evidente Verweise auf die ikonischen, extraterrestrischen Monolithen in *2001* (ibid.). Zudem scheinen ihre warmen, wohltönenden Stimmen auf die Künstliche Intelligenz HAL-9000 zu verweisen, die das Raumschiff *Discovery One* steuert. TARS verweist sogar direkt in einem Dialog auf ein durch HAL-9000 initiiertes Geschehnis im dritten Akt von Kubricks Film. Für Nolan war es u. a. auch ein erklärtes Ziel mit *INTERSTELLAR* eine Hommage an Kubricks Film zu schaffen (Lang 2014). Er führt aus:

»One of his early jokes, because he's a rather humorous fellow ... [is] about blowing somebody out the airlock, which, to me, it's intended as a pretty clear reference to HAL. But our robot's a lot more friendly. And really, actually, to say that Bill voiced it is slightly inaccurate because he actually performed in the robot: He built the thing and he puppeteered it. It's a marriage of computer graphics and on-set puppeteering« (Nolan zitiert nach Block 2014).

Über die nostalgisch-verkürzte Vermischung der Monolithen, HAL-9000 sowie R2-D2 und C3-PO hinaus existieren aber noch zwei weitere Inspirationsquellen, die zum Teil noch in das Jahrzehnt vor Kubricks *2001* datieren. Zum Einen war die Architektursprache des Bauhaus-Meisters Ludwig Mies van der Rohe Vorbild, der im Amerika der 1950er Jahre die revolutionär wirkende, monolithische Wolkenkratzerform etablierte und die Fassaden der vertikalen Bauvolumina von jeglichem neoklassizistischen und historistischen Dekorum befreite. Nur das schwarz lackierte Stahlträgerskelett und die geschosshohen, oft Bronze-getönten Fenster, wie sie erstmals 1951 an den *860-880 Lake Shore Drive Apartments* in Chicago zu sehen sind, rhythmisieren die Bauwerke und zelebrieren den rechten Winkel. So wird die Baustruktur selbst zur Kunst erhoben. Die einst avantgardistische Europäische Moderne wurde von Production Designer Nathan Crowley auf die Erscheinung von TARS und CASE angewendet und erzeugt so unter Nolans Prämisse »What if we designed a robot as if Mies van der Rohe designed a robot?« (Nolan zitiert nach Lang 2014) als Stilzitat eine *reflective nostalgia*. Gerade die schimmernde Binnengliederung der aus Aluminium und Stahl gefertigten Roboter erinnert an die taktile Materialästhetik, die Mies van der Rohe perfektionierte.

Zum anderen sind die klotz-artige Aufschachtelung und Entfaltung der Roboter in ihrem kinetischen Moment ein Rückgriff auf die polierten, beweglichen Skulpturen George Rickeys. Dieser erbaute seit den 1950er Jahren Konstellationen wie *Summer III* (1962), *Tetra* (1972) oder *One Fixed Four Jointed Lines Biased* (1988), die durch Luftströmungen und dank Drehgelenken in surreale, nahezu poetische Bewegungschoreographien versetzt werden. Die monolithischen Körper von TARS und CASE können sich in der Vertikalen mehrfach teilen, so

dass ein zweibeiniger scheren-artiger Gang, aber auch eine flüssige Radbewegung der sternenförmig aufgefächerten Glieder möglich ist.◀13 Ausgefaltete Stangen können als Arme verstanden werden, deren Enden sich in immer kleinere Quader aufteilen können (vgl. Kehe 2014).◀14 Ein weiteres Beispiel wären hier die schrägen Quader von Ronald Bladens Skulpturengruppe *Three Elements* aus dem Jahr 1965, deren taktile Materialästhetik aus mit Aluminium verkleideten Holz jener von TARS und CASE stark ähnelt. Die Vergleiche mit Skulpturen und Bildhauern der 1950er und 1960er Jahre werden indirekt von Visual Effects Supervisor Paul Franklin gestützt, der die beiden Roboter mit den simplen und planen Formen abstrakter Skulpturen der 1960er im Allgemeinen vergleicht (Vaz 2014, 92). Die mannigfaltigen Stilzitate und form- wie materialästhetischen Übereinstimmungen erwirken auch hier eine *reflective nostalgia*.

Schließlich sind auf einer medientechnischen Ebene die vier Flachbildschirme in den beiden den zentralen Torso der Roboter bildenden Quadern in Bezug auf Retroästhetik von Belang. Sofern aktiviert läuft auf ihnen ein textbasierter Programmcode, bestehend aus grünen Lettern auf schwarzem Hintergrund, ab. Diese Bildschirmästhetik ist ein eindeutiger Rekurs auf Microsofts MS-DOS-Software, die 1980 veröffentlicht wurde. Das Programm wurde aufgrund seiner rudimentären aber stabilen Struktur 20 Jahre lang verwendet und fügt sich daher in Nolans Anspruch ein, dass die in INTERSTELLAR inszenierte Technologie simpel, aber robust erscheinen soll. Der medientechnische Rückgriff kann hier im Sinne Andreas Böhns als nostalgischer Akt verstanden werden, der lediglich auf die alten Oberflächeneffekte, in diesem Fall ein monochromer MS-DOS visualisierender Röhrenmonitor, fokussiert ist (2010, 149 und 154). So klingt die Computer-Dekade der 1980er als nostalgisch gestimmte Erinnerung an mit dieser Software assoziierte Erfahrungen nach. Eine Zeit, in der Computer simpler waren und die Euphorien und Fantasien der Mensch-Maschine-Interaktion keine Grenzen kannten. Das Medium wird zur Form und erlangt als retroästhetisches Stilmittel ein re-entry nach Luhmann. Diese *reflective nostalgia* lässt aber auch filmische Inszenierungen besagter Techniqueuphorie vor dem geistigen Auge erscheinen, wie sie etwa in ALIEN (ALIEN – DAS UNHEIMLICHE WESEN AUS EINER FREMDEN WELT UK/US 1979, Ridley Scott) in mehreren Shots voller blinkender Schalttafeln und bootender Röhrenbildschirme der menschenleeren Raumschiffkulisse ästhetisiert wird.

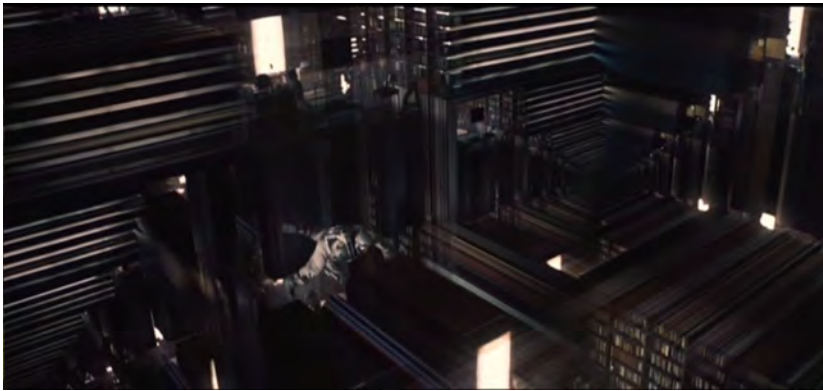


Abb. 2: INTERSTELLAR, Blick durch den Tesseract (US 2014, Christopher Nolan)

## Fünfte Dimension: Architektur als verräumlichte Zeit des Singulären

INTERSTELLARS fünfdimensionaler Raum, genannt Tesseract, bildet nicht zufällig die fünfte und letzte Dimension der hier erbrachten Argumentationskette zur taktilen Retroästhetik in Nolans Science-Fiction-Film (Abb. 2). Dieser von Nolan, Kip Thorne, Crowley und Franklin gemeinschaftlich konzipierte (Desowitz 2014), surreal erscheinende Handlungsort folgt einer eigenen Ontologie, die zunächst rein geometrisch erklärt werden soll: Die Verhältnisse von Linie zu Punkt, Quadrat zu Linie und Kubus zu Quadrat zeigen eine räumliche Erweiterung um jeweils eine Dimension auf: vom Punkt als nulldimensionaler Ort zum Kubus als dreidimensionaler Körper. Derartige Raumontologien und ihre geometrischen wie auch aktionsräumlichen Unterschiede veranschaulicht Edwin A. Abbott in seinem 1884 veröffentlichten Roman *Flatland. A Romance of Many Dimensions* (2006). Darin versucht ein Quadrat der zweidimensionalen Flächenwelt in Träumen dem König einer eindimensionalen Linienwelt und dem Punktwesen einer nulldimensionalen Welt die erweiterte(n) Dimension(en) seiner Alltagsrealität zu verdeutlichen. Später wird das Quadrat selbst von einer Sphäre des dreidimensionalen Raums nur mit viel Mühe über die Ontologie des selbigen aufgeklärt. Der Tesseract ist nun die Erweiterung des Kubus in die vierte, die zeitliche Dimension. Dieser *Hyperwürfel* hat 16 statt 8 Ecken und 24 statt 6 quadratische Flächen. In einem isometrischen Netzdiagramm veranschaulicht, sind einem zentralen Kubus kreuzförmig sechs weitere, geome-

trisch identische Kubi angegliedert, die für das raumzeitliche Bewegungsfeld des Tesseracts stehen. Thorne beschreibt den vierdimensionalen Tesseract als Kubus, der sich im orthogonalen Winkel zu sich selbst dreht. Nolan nutzt für seinen Film nun jedoch noch eine zusätzliche Dimension, in welcher der Tesseract die zeitliche Dimension in räumliche Dimensionen wandelt und somit die fünfte Dimension erschafft (Vaz 2014, 131). Die filmische Inszenierung des sich im Schwarzen Loch befindlichen, fünfdimensionalen Tesseract-Raums verdeutlicht im Sinne von Oliver Schmidt einen entgrenzenden, singulären Ort (2013, 41), der auf visueller Ebene das raumzeitliche Kontinuum der fünf Dimensionen im realphysischen wie auch filmischen, dreidimensionalen Raum näher bringen soll. Schmidt schreibt allgemein zur Darstellung absurder räumlicher Phänomene auf Ebene des materiellen Raums:

»Für den Film bedeutet dies im Gegenzug, dass die Ontologie einer Filmwelt nur über die Ebene des sinnlich wahrnehmbaren Raums und die in ihm enthaltenen Dingen, Personen und Ereignissen zugänglich ist. Das heißt konkret: Die Ontologie der Welt kommt in der Erscheinung ihrer Dingwelt zum Vorschein« (ibid.).

Cooper gelangt am Ende des Films innerhalb des Schwarzen Lochs schließlich in den fünfdimensionalen Tesseract, der die dreidimensionale Darstellung der Verräumlichung der Zeit (vgl. Vaz 2014, 135; Desowitz 2014) repräsentiert. Die Zeit wird also zu einer navigierbaren, physischen Dimension. Das Konzept des Tesseract ist ein eigenwilliger Verbund von bildästhetischen und medientechnologischen Rückgriffen. Eine erste Inspiration waren dabei die Anfänge der Fotografie (Vaz 2014, 131). Als Louis-Jaques-Mandé Daguerres 1838 die heute berühmte Straßenansicht *Boulevard du Temple* fotografierte, zeigte die Kupferplatte später nur Objekte, die sich nicht (Häuser und Bäume) oder nur gering (Schuhputzer und Kunde) bewegten. Grund dafür war der zu Beginn noch über zehn Minuten dauernde Belichtungsprozess der Kupferplatten. Diese fotografische Wahrnehmung örtlich unbewegter Objekte in der Realität adaptierte das Team auf die dreidimensionale Verfasstheit des diegetischen Tesseract. In diesem Kontext waren auch Gerhard Richters berühmte Streifenbilder der STRIPS-Serie bildästhetisch sowie im Sinne ihres Entstehungsprozesses von Belang (Desowitz 2014): Die meist horizontalen, abstrakten Streifenmuster basieren auf einer schmalen Vertikale, die als Überbleibsel älterer Gemälde Richters kopiert und unzählig in der Horizontalen aneinander gereiht wird. Das Ergebnis ist die abstrahierte Aufzeichnung der Essenz eines Gemäldes als historisierte, vertikale Spur. An dieses Konzept anknüpfend lieferte schließlich das von Douglas Trumbull für die ikonische Sternentor-Szene in Kubricks 2001 adaptierte und ebenfalls aus der Fotografie stammende Verfahren des *slit scan* die

dritte Inspirationsquelle (vgl. Vaz 2014, 132; Desowitz 2014). Franklin beschreibt die Technik zur analogen Fertigung verzeitlichter Fotografien wie folgt:

»Slit scan is this process that records one specific location across a whole range of moments. You have a slit and an aperture and you move the negative behind it so the neg [sic] is recording everything in a continuous stride as it slides past. For me, what was interesting is that you're turning time into a horizontal axis of the photograph as a record of the time of the exposure« (Franklin zitiert nach Desowitz 2014).

Richters kreativer Prozess, Trumbulls filmisches *slit scan*-Verfahren sowie die Eigenheit der frühen Daguerreotypie führen allesamt zur Konzeption des zu Farbstreifen codierten, in alle drei Dimensionen fortlaufenden, sich überkreuzenden und ins Unendliche der verräumlichten Zeit kopierten Kinderzimmers von Coopers Tochter. Wie die Oberflächentextur früher 3D-Computerspiele sind Bücherregal und andere Möbel des Zimmers als Schlieren der Zeit architektonisch visualisiert. Nun musste das Kinderzimmer noch in mehreren Zeitebenen aneinandergereiht werden, um die fünfdimensionale Verräumlichung der Zeit zu verdeutlichen. Crowley kam aus seinem Interesse an der Architektur Mies van der Rohes (Lang 2014) auf die Idee, das Zimmer entlang der X-Y-Z-Achsen in Form einer Gitterstruktur und in regelmäßigem Abstand aus den verräumlichten Zeitstreifen zu materialisieren. Franklin führt dazu aus:

»If you look carefully at the Tesseract, you have these world lines that stretch through the lattice and the rooms are embedded as a series of moments in time along the world lines. It's either a moment in the future or a moment in the past, depending on which way you go« (Franklin zitiert nach Desowitz 2014).

Dieses Moment der in einem Gitternetz dreidimensional angeordneten und aneinander angrenzenden Räume erinnert nicht nur an das bereits beschriebene geometrische Netzdiagramm des Tesserakts, sondern ist auch eine Adaption des Stahlskelettbaus, der es, neben der von Elisha Graves Otis erfundenen Absturzsicherung für Personenaufzüge, in der Mitte des 19. Jahrhunderts ermöglichte, die ersten modernen Hochhäuser zu bauen. Mies van der Rohe verneinte schließlich knapp hundert Jahre später die historistische Verkleidung des Stahlskeletts und machte dessen Gitterstruktur zum rhythmisierenden Ornament der Wolkenkratzer. Die Tragstruktur selbst avancierte zur Fassade. Der diegetische Tesseract ist allerdings nicht nur eine Reminiszenz an diese architekturhistorischen Errungenschaften, sondern wird als physische Filmkulisse ebenfalls von einem Stahlgitternetz (in der Schwebe) gehalten (Vaz 2014, 133). Der Tesseract lässt folglich auf Basis der Verweise auf historische Bildästhetiken und der Re-ritualisierungen technischer Produktionsmittel ähnlich den

Raumschiffkulissen *restorative nostalgia* und *reflective nostalgia* interferieren. In Anbetracht der Tatsache, dass Nolan, abgesehen von seinem eigenen, lediglich noch den Beruf des Architekten interessant findet, scheint im Hinblick auf die architektonische Inszenierung des fünfdimensionalen Handlungsortes, der NASA-Basis und der Raumschiffkulissen schlüssig:

»I'm very interested in the similarities or analogies between the way in which we experience a three-dimensional space that an architect has created and the way in which an audience experiences a cinematic narrative that constructs a three-dimensional reality from a two-dimensional medium – assembled shot by shot. I think there's a narrative component to architecture that's kind of fascinating« (Nolan zitiert nach Capps 2010).

Der fünfdimensionale Tesseract als verräumlichte Zeit ermöglicht Cooper aus dem Schwarzen Loch heraus und in der Zeit zurückgehend eine Botschaft an seine Tochter zu senden. Dies geschieht, indem er die zur physischen Dimension materialisierte Zeit durch Berührung der Zeitstreifen taktil beeinflusst. Folgt man Boym's Kategorisierung, ist auch die über Ort und Zeit hinweg entstehende Verbindung zwischen Cooper und seiner Tochter ein nostalgisch induziertes Phänomen. Genauer gesagt ist der fünfdimensionale *Tesseract* das künstliche Konstrukt aus der innigen Vater-Tochter-Beziehung und eine diegetisch zu Architektur materialisierte *restorative nostalgia*: »[R]estorative nostalgia ends up reconstructing emblems and rituals of home and homeland in an attempt to conquer and spatialize time« (Boym 2011, 49). ◀16

## Re-entry: Nolans Retro-Futurismus

»Interstellar« regrets the diminished ambitions of the space age, but it also regrets the diminished ambitions of the same age in cinema – the art form that, for the moment at least, reaches the most disparate people in the most far-flung places« (Lewis-Kraus 2014).

Mit Nostalgie als historischer Emotion (Boym 2001, 10) versucht Nolan also die Spielberg- und Lucas-Filme mit Kubricks visionärer Inszenierung von Technologie in einem retro-futuristischen *world-feeling* zu verschmelzen (Stadelmaier 2014, 12). Dabei nutzt er *INTERSTELLAR* unter Zuhilfenahme kollektiver Erinnerungen als audiovisuelles Artefakt seiner subjektiven, individuellen Rückfokussierungen. Die hier in fünf Dimensionen aufgefächerten, intra- und extradiegetischen Mittel taktiler Retroästhetik lassen *INTERSTELLAR* zum Nährboden für *reflective nostalgia* und *restorative nostalgia* werden. Jenkins zu

Beginn dargelegte Frage, ob man eine Nostalgie an die Zukunft fühlen kann, beantwortet Nolan mit seiner persönlichen, retroaktiven Version eines Science-Fiction-Films. Schließlich besteht für Nolan die Kraft und Zukunft des Kinos, in dessen Vergangenheit (ibid.).

## Anmerkungen

- 01 ▶ Vor *INTERSTELLAR* (US/UK 2014, Christopher Nolan) war dies zuletzt etwa die Schwerelosigkeits-Szene in der Hotel-Kulisse in *INCEPTION* (US/UK 2010, Christopher Nolan).
- 02 ▶ Nolan nutzte diese Dokumentationen später gar als Effekt-Szenen in einem seiner frühen Stop-Motion-Projekte.
- 03 ▶ Joseph Kosinski platziert mit *Christina's World* ein 1948 entstandenes Gemälde von Andrew Wyeth als *Macguffin* in seinem Film. In diesem kritischen, bildlichen Kommentar Wyeths auf die Nachkriegszeit, blickt ein an Kinderlähmung erkranktes Mädchen sehnsüchtig zu ihrem scheinbar unerreichbaren Heim, einem archetypischen Farmhaus aus Schindeln, am Horizont der weiten Graslandschaft. Das Gemälde hängt schließlich in besagter Holzhütte nachdem selbige zum Heim für die Überlebenden wird. Wie bereits erwähnt, nutzte Nolan ebenfalls Wyeths melancholische, romantisierte zuweilen auch bedrückende Gemälde als Inspirationsquelle seiner Farmhaus-Kulisse. Beide Regisseure erzeugen in den entsprechenden Szenen ein ähnliches *world-feeling*, dass als ›sci-fi Wyeth-Americana‹ bezeichnet werden kann.
- 04 ▶ Diese Einbettung der Zukunftserzählungen in das Zeichensystem des ur-amerikanischen, des ländlichen kann bis zu Luke Skywalker (Mark Hamill) und der Farm seines Onkels Owen Lars (Phil Brown) auf dem Planeten Tatooine in *STAR WARS* zurückverfolgt werden. Die tatsächlich existierenden Wohnhöhlen in Matmata (Tunesien) haben zwar nichts mit dem ikonischen Code eines weißen Spindel-Farmhauses gemein, jedoch sind sein dortiger Alltag als *moisture farmer* sowie der skandinavische Nachname seines Onkels evidente Verweise auf den Mittleren Westen und die Herkunft der ihn kultivierenden Bauern.
- 05 ▶ Abigail Malate hat in ihrer Studie den Stanford-Torus, Kubricks Hilton Space Station V und Blomkamps Elysium-Station in Bezug gebracht (Malate 2014).
- 06 ▶ *INTERSTELLAR* entstand in einer Zeit, in der die NASA ihr Raumfahrtprogramm und potentielle Projekte abbrechen oder verkleinern muss. Nationen wie China und Indien starten ihre eigenen Raumfahrtprogramme und private Investoren (Elon Musk mit SpaceX) drängen mit Dienstleistungen im Sektor des Orbitalflugs auf den Markt. Von einigen Mitwirkenden wird Nolans Film daher als Aufruf an Amerika verstanden, zur ehemaligen Größe im Bereich der Weltraumforschung zurückzukehren, um neue Technologien für den Alltag zu entwickeln (Vaz 2014, 147).

- 07►** Das Set-Design steht daher nicht nur für das goldene Zeitalter der NASA, sondern auch für ihre Entstehungszeit. Präsident Dwight D. Eisenhower gründete die NASA 1958 als unmittelbare Reaktion auf den globalen Sputnik-Schock.
- 08►** Der Mid-Century Modernism ist u.a. durch architektonische Projekte wie das mehrjährige *Case-Study-Houses*-Programm in Kalifornien initiiert worden. Die darin involvierten amerikanischen Architekten wie John Lautner oder Richard Neutra waren einerseits von der europäischen Moderne, wie sie Walter Gropius mit dem Bauhaus oder Ludwig Mies van der Rohe mit seinem neuartigen *Seagram Building* 1958 in New York etablierten, inspiriert. Andererseits sind Frank Lloyd Wrights Bauwerke, wie etwa das 1937 erbaute Haus *Fallingwater* ebenso maßgeblich für den Mid-Century Modernism. *Fallingwater* war auch Vorbild für die Kulisse des Vandamm-Hauses in *NORTH BY NORTHWEST (DER UNSICHTBARE DRITTE US* 1959, Alfred Hitchcock). Die Tatsache, dass Ken Adam all diese Formensprachen in einen charakteristischen filmischen Raum des Bösen transferierte, lässt abermals einen Bezug zu entstehen.
- 09►** Dieser Argumentation Nolans folgend war ein weiterer Kernaspekt das Abenteuer ins Unbekannte. Die Astronaut\_innen im Film sollten fähig sein, wenn möglich selbst etwas an den Raumschiffen reparieren zu können. Mond-, Arktis- und Tiefsee-Expeditionen mit ihrer robusten aber einfachen Technologie waren also ebenso entscheidende Vorbilder für das Design der Kulissen (Vaz 2014, 31).
- 10►** Daneben waren auch aktuelle Orbital-Flug-Programme privater Firmen im Fokus. Die Designer besuchten zum Beispiel die Firma des Tesla Motors Mitbegründers Elon Musk, SpaceX.
- 11►** Kip Thorne bekam das Endurance-Modell zu sehen und fragte die Produzentin des Films, Nolans Frau Emma Thomas, warum sie sich in Zeiten von CGI die Mühe machen, diese komplexen Sets analog zu erbauen. Ihre Antwort war zweigeteilt: Zum einen sei nicht klar welche der beiden Strategien wirklich die günstigere wäre; zum anderen könnten Computergrafiken auch heute noch nicht die taktilen Eigenschaft realer Objekte authentisch simulieren (Vaz 2014, 9).
- 12►** Luhmann führt dazu aus: »Anders als bei Naturdingen wird das Material [...] zur Mitwirkung am Formenspiel aufgerufen und so selbst als Form anerkannt. [...] Was immer als Medium dient, wird Form, sobald es einen Unterschied macht, sobald es einen Informationswert gewinnt« (1995, 169-176).
- 13►** Lediglich kleinteiligere Kinetiken und Faltungen sowie die schnelleren Bewegungen, in denen das schwere Modul autonom zu sehen war, wurden in der Postproduction mit CGI-Effekten hinzugefügt. 80% der Roboteraufnahmen entstanden jedoch *in camera* (Kehe 2014).
- 14►** Dieses hierarchisierende Moment rational-geometrischer Cluster erinnert an das suprematistische Œuvre des russischen Avantgardisten Kazimir Malewitsch, dessen in den 1920er Jahren entstandenen *Architekton-* und *Planit-*Werke irgendwo zwischen abstrakter Skulptur und Architekturmodellen einzuordnen sind.

- 15► Abbotts *Flatland* gilt auch als eine Inspirationsquelle Nolans für den Plot von *INTERSTELLAR*.
- 16► Bereits 1925 hielt der französische Architekt und Set Designer Robert Mallet-Stevens fest, dass ein Filmset selbst eine Rolle spielen und den in ihr agierenden Charakter (in diesem Fall Cooper) vorstellen muss, bevor dieser die Bühne betritt (1925, 95).

## Literatur

- Abbott, Edwin Abbott** (2006) *Flatland. A Romance of Many Dimensions*. Oxford/New York: Oxford University Press.
- Bizony, Piers** (1994) 2001. *Filming the future*. London: Aurum Press Ltd.
- Block, Melissa** (2014) For Christopher Nolan, Making ›Interstellar‹ Was A Childhood Dream. URL: <http://www.npr.org/2014/11/07/362351960/christopher-nolan-on-blending-reality-into-fantasy-in-interstellar>, letzter Abruf: 23.01.2015.
- Boym, Svetlana** (2001) *The Future of Nostalgia*. New York: Basic Books/Perseus Books Group.
- Böhn, Andreas** (2010) Mediennostalgie als Techniknostalgie. In: Andreas Böhn / Kurt Möser (Hg.): *Techniknostalgie und Retrotechnologie*. Karlsruher Studien Technik und Kultur Band 2. Karlsruhe: KIT Scientific Publishing, S. 149-166.
- Brinkemper, Peter** (2014) ›Interstellar‹ scheitert gekonnt. Christopher Nolan mit wildem Jockey-Science-Fiction-Mix. URL: <http://www.glanzundelend.de/Artikel/abc/n/nolan-interstellar-brinkemper.htm>, letzter Abruf: 23.01.2015.
- Capps, Robert** (2010) Q&A: Christopher Nolan on Dreams, Architecture, and Ambiguity. URL: [http://www.wired.com/2010/11/pl\\_inception\\_nolan/](http://www.wired.com/2010/11/pl_inception_nolan/), letzter Abruf: 23.01.2015.
- Desowitz, Bill** (2014) Inside the Making of the Spectacular Tesseract in ›Interstellar‹. URL: <http://blogs.indiewire.com/thompsonhollywood/inside-the-making-of-the-spectacular-tesseract-in-interstellar-20141210>, letzter Abruf: 23.01.2015.
- Failes, Ian** (2014) Real and raw: the miniature fx behind *Interstellar*. URL: <http://www.fx-guide.com/featured/real-and-raw-the-miniature-fx-behind-interstellar/>, letzter Abruf: 23.01.2015.
- Heathcote, Edwin** (2000) Sci-Fi Modernism and Space Age Retro. In: *Architectural Design*, Heft 2, 70/2000, S. 76-83.
- Hoad, Phil** (2014) Good ol' future boys: *Interstellar* and sci-fi's obsession with Americana. URL: <http://www.theguardian.com/film/filmblog/2014/nov/04/interstellar-sci-fi-americana-movie-symbolism>, letzter Abruf: 23.01.2015.
- Jenkins, Henry** (2004) *The Tomorrow That Never Was*. Are we living at a moment when yesterdays ideas about the future are more attractive than our own? URL: <http://www.technologyreview.com/news/403129/the-tomorrow-that-never-was/>, letzter Abruf: 23.01.2015.

- Kissling-Koch, Petra** (2012) Macht(t)räume. Der Production Designer Ken Adam und die James-Bond-Filme. Berlin: Bertz und Fischer.
- Kehe, Jason** (2014) How FX Wizards Brought *Interstellar's* Strange Bots To Life. URL: <http://www.wired.com/2014/11/interstellar-droids/>, letzter Abruf: 23.01.2015.
- Kramer, Miriam** (2013) Space Station Science: Could Humanity Really Build Elysium? URL: <http://www.space.com/22287-elysium-space-station-science-nasa.html>, letzter Abruf: 23.01.2015.
- Lang, Derrik J.** (2014) Q&A: ›Interstellar‹ filmmaker Nolan on his robots. URL: <http://www.washingtontimes.com/news/2014/oct/31/qa-interstellar-filmmaker-nolan-on-his-robots/?page=all>, letzter Abruf: 23.01.2015.
- Lewis-Kraus, Gideon** (2014) The Exacting, Expansive Mind of Christopher Nolan. URL: [http://www.nytimes.com/2014/11/02/magazine/the-exacting-expansive-mind-of-christopher-nolan.html?ref=magazine&\\_r=4](http://www.nytimes.com/2014/11/02/magazine/the-exacting-expansive-mind-of-christopher-nolan.html?ref=magazine&_r=4), letzter Abruf: 23.01.2015.
- Luhmann, Niklas** (1995) Die Kunst der Gesellschaft. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Malate, Abigail** (2014) The Stanford Torus as a Vision of the Future. URL: <http://www.rockwell-center.org/student-research/the-stanford-torus-as-a-vision-of-the-future/>, letzter Abruf: 23.01.2015.
- Mallet-Stevens, Robert** (1925) Le Cinéma et les Arts: Architecture. In: Les Cahiers du Mois, Nr. 16/17, S. 95.
- McLuhan, Marshall** (1964) Understanding Media, The Extensions of Men. London/New York: Routledge.
- Merchant, Brian** (2013) How NASA's 1970s Vision of Space Colonies Inspired Neill Blomkamp's *Elysium*. URL: <http://motherboard.vice.com/blog/nasas-1970s-vision-of-space-colonies-inspired-neil-blomkamps-emelysiumem>, letzter Abruf: 23.01.2015.
- Stadelmaier, Philipp** (2014) ›Mein Job muss schwierig sein‹. In: Süddeutsche Zeitung, Nr. 255, Donnerstag 06. November, S. 12.
- Schmidt, Oliver** (2013) Hybride Räume. Filmwelten im Hollywood-Kino der Jahrtausendwende. Marburg: Schüren.
- Douglas Trumbull** (2000) Creating Special Effects for 2001: A Space Odyssey. In: Stephanie Schwam / Martin Scorsese (Hg.): The Making of 2001: A Space Odyssey. New York: Modern Library, S. 113-123.
- Vaz, Marc Cotta** (2014) Interstellar. Beyond Time and Space. Inside Christopher Nolan's Sci-Fi Epic, London: Titan Books.
- Yacavone, Daniel** (2010) Film Worlds. Zur Neukonzeption von filmischer Repräsentation, Temporalität und Reflexivität. In: Rabbit Eye – Zeitschrift für Filmforschung, Nr. 001, S. 109-120. URL: [http://www.rabbiteye.de/2010/11/yacavone\\_film\\_worlds.pdf](http://www.rabbiteye.de/2010/11/yacavone_film_worlds.pdf), letzter Abruf: 23.01.2015.

## Filme und Serien

**2001: A Space Odyssey** (2001: Odyssee im Weltraum UK/US 1968, Stanley Kubrick)

**Alien** (Alien – Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt UK/US 1979, Ridley Scott)

**Batman Begins** (US 2005, Christopher Nolan)

**Close Encounters Of A Third Kind** (Unheimliche Begegnung der dritten Art US 1977, Steven Spielberg)

**Dr. No** (James Bond – 007 jagt Dr. No UK 1962, Terence Young)

**Elysium** (US 2013, Neill Blomkamp)

**Goldfinger** (James Bond 007 – Goldfinger UK 1964, Guy Hamilton)

**Inception** (US/UK 2010, Christopher Nolan)

**Interstellar** (US/UK 2014, Christopher Nolan)

**Lonesome Are The Brave** (Einsam sind die Tapferen US 1962, David Miller)

**Looper** (US 2012, Rian Johnson)

**Man of Steel** (US 2013, Zack Snyder)

**Moonraker** (Moonraker – Streng geheim UK 1979, Lewis Gilbert)

**North By Northwest** (Der unsichtbare Dritte US 1959, Alfred Hitchcock)

**Oblivion** (US 2013, Joseph Kosinski)

**Star Wars** (Krieg der Sterne US 1977, George Lucas)

**The Dust Bowl** (US 2012, PBS)



## »IT'S SUPPOSED TO BE A BATTLESTAR, NOT A MUSEUM!« RETROMEDIALITÄT IN ›BATTLESTAR GALACTICA‹

Auf den ersten Blick besitzt das Science-Fiction-Genre scheinbar in besonderem Maße das Potential, durch die Extrapolation eines technologischen Novums (Suvin 1979) eine Projektion des technisch-medialen Wandels zu leisten; Science-Fiction funktioniert als ein »Bildreservoir unseres Zeitalters, [das] unsere Vorstellung der Zukunft wesentlich [formt]« (Spiegel 2007, 111). Auf den zweiten Blick war und ist ein solcher ›prognostischer Charakter‹ der Science-Fiction allerdings fraglich. »Exploration [...] das ist ein höchstproblematischer, ja gewaltsamer Ansatz, um die Zukunft zu schreiben. [...] Die futurologische Rechnung geht niemals auf; ihre Erzählungen verfehlen die Wirklichkeit« (Theison 2012, 461). Denn auch wenn sich einige technische Erfindungen benennen lassen, die von Science-Fiction-Erzählungen (vermeintlich) inspiriert sind, »[taugt Science-Fiction] als erzählende Futurologie [...] in der Regel wenig« (Spiegel 2007, 47).<sup>1</sup> Im Gegenteil, gerade zeitgenössische Science-Fiction-Filme und -Serien scheinen weniger an ›der Zukunft‹ interessiert zu sein, sondern zeichnen sich vielmehr durch komplexe, nicht selten hochgradig selbstreflexive Retrostrategien aus – durch ein Spiel mit realen wie fiktionalen, veralteten wie futuristischen Medientechnologien.

»All this has happened before, and all of it will happen again.«<sup>1</sup>

Am Beispiel von BATTLESTAR GALACTICA (US 2003-2009, Syfy) will der vorliegende Beitrag diese Entwicklung illustrieren. Die Retrostrategie dieser Serie bezieht sich dabei vor allem auf die eigene extradiegetische Seriengeschichte, d.h. auf die gleichnamige Vorgängerserie aus den 1970er Jahren (US 1978-1979, ABC). BATTLESTAR GALACTICA verflechtet dabei diese Seriengeschichte in teils narrativ komplexer, teils selbstreflexiver Art und Weise mit der intradiegetischen Serienwelt. Die eigene Serienevolution wird zur begleitenden Meta-Erzählung erhoben, die sowohl als Reflexion zeitgenössischer Techniknostalgie wie auch auf der Ebene einer Genregeschichtsschreibung verläuft. ›Die Zukunft‹ wird so zu einem Pastiche aus »Prediction and Nostalgia« (Roberts 2000, 30). Im Rahmen eines Nostalgie- bzw. Retrodiskurses illustriert BATTLESTAR GALACTICA damit weniger das nostalgische Motiv einer ›unmöglichen Rückkehr‹ im Sinne

Svetlana Boyms berühmter Definition einer »restorative nostalgia« (2001, 8). Es geht vielmehr um (reflexive) *Rekontextualisierungen* (Keller 2006, 325), d.h. die Wiederaufnahme von Bestandteilen der Ursprungsserie in die Neuauflage.

## Die Science-Fiction-Serie und die Jahrtausendwende

Durch die Betonung von technischen Apparaturen ›altert‹ Science-Fiction oftmals schlechter als andere Genres, gerade wenn die technische Realität die als futuristisch präsentierten Geräte stetig ein- und überholt. Vor diesem Hintergrund scheint es im Zuge eines durch die Digitalisierung gleichsam beschleunigten – und darüber hinaus recht unberechenbaren – Medienwandels der letzten Jahre für die Science-Fiction immer schwieriger (mehr oder weniger) plausible (Technik-)Welten zu präsentieren. Niklas Luhmann formuliert 1992: »Wie nie zuvor ist in unserer Zeit die Kontinuität von Vergangenheit und Zukunft gebrochen« (ibid., 136). Und auch wenn eine solche These aus heutiger Sicht vielleicht etwas zu ausgiebig in postmoderner Rhetorik getränkt sein mag, beschreibt sie doch treffend das Dilemma der Science-Fiction als Genre der Projektion. Hinzu kommt, dass der gerade in Science-Fiction-Narrativen sehr beliebte und symbolträchtige Zeitpunkt des Jahrtausendwechsels inzwischen stattgefunden hat und damit die Zuschauer\_innen sozusagen im besonderen Maße zu einem ›chronologischen Abgleich‹ der prophetischen Elemente einzelner Science-Fiction-Erzählungen angehalten sind – doch darauf wird noch zurückzukommen sein.

Ein Blick auf die Science-Fiction-Serie nach der Jahrtausendwende – auf der im Folgenden der Analysefokus liegen soll – scheint vor allem zwei maßgebliche Entwicklungslinien des Genres zu zeigen:

Erstens ist eine Tendenz zur Genrehybridisierung zu erkennen. So fragt etwa David Lavery (2008) in Bezug auf *LOST* (US 2004-2010, ABC), eine der wohl einflussreichsten Serien der 2000er Jahre: *Is LOST Science-Fiction?* Prägnante Motive der Science-Fiction wurden dabei zudem durch Mystery-Serien wie etwa *FRINGE* (US 2008-2013, Fox) und *HAVEN* (US 2010-2015, Syfy) sowie zuvor bereits durch *THE X-FILES* (US 1993-2002, Fox) und auch *THE OUTER LIMITS* (US 1995-2002, Showtime/Syfy) aufgegriffen. Hinsichtlich des großen Erfolgs dieser Serien ließe sich gar fragen, inwieweit einzelne Science-Fiction-Subgenres gar mittlerweile im Mystery-Genre aufgegangen sind (vgl. Spiegel 2017).

Zweitens gibt es eine Tendenz zum Nischenprogramm: Während Ende der 1980er und 1990 vor allem *STAR TREK: THE NEXT GENERATION* (US 1987-1994, CBS) enorme Publikumserfolge verbuchen konnte, **43** ist die Science-Fiction-Se-

rie Anfang der 2000er Jahre eher geprägt durch teils kurz- (FIREFLY (US 2002, Fox)), teils langlebigere Kultserien (FARSCAPE (US 1999-2004, Syfy) sowie die STARGATE-Reihe (US 1997-2011, Showtime/Syfy)), transmediale Experimente (DEFIANCE (US 2013-2015, Syfy) und nostalgisch-stereotype Adaptionen (TAKEN (US 2002, Syfy)) als utopische und FALLING SKIES (US 2011-2015, TNT) als dystopische Variante. Keine dieser Serien kann dem massenerfolgreichen TV-Mainstream zugeordnet werden, keine fällt unter das vieldiskutierte Label »Quality TV«<sup>4</sup> und keine schließt an die »neuen Großen Erzählungen« (Haupts 2010) an, wie sie durch STAR TREK oder auch insbesondere durch BABYLON 5 (US 1993-1998, PTEN/TNT) geprägt wurden. BATTLESTAR GALACTICA scheint hier zwar in einigen Punkten eine Ausnahme, eine »schöne Anomalie« (Knörer 2013, 9), zu bilden, doch obgleich die Serie – wie es nicht untypisch für narrativ komplexe Erzählungen ist (Mittell 2006; Mittell 2011) – mit der DVD-Veröffentlichung, nicht nur zum Kritikerliebling, sondern schließlich auch zum finanziellen Erfolg für den SyFy Channel wurde,<sup>5</sup> konnte auch BATTLESTAR GALACTICA nicht an die massenmediale Wirkung von STAR TREK: THE NEXT GENERATION anknüpfen. Neben den ökonomischen Verschiebungen der Science-Fiction-Serie im Fernsehmarkt lässt sich auch eine inhaltlich-ästhetische Neuorientierung des Genres ausmachen, die ebenfalls deutlich von der Jahrtausendwende geprägt zu sein scheint. M. Keith Booker spricht von einer »growing maturity (or perhaps exhaustion) of the genre of Science-Fiction television« (2004, 192) und führt aus:

»After all, by the beginning of the twenty-first century, what had once been the Science-Fiction future was now the present day of the real world, a present that had not, in general, lived up to the expectations of the Science-Fiction novels, films, and television series of earlier decades. While technological advances, especially in computers and communications, continued at a rapid rate, space travel (the heart of earlier Science-Fiction visions of the future) had not lived up to previous expectations, and the space program had in fact slowed to a virtual standstill« (ibid.).

Einer solchen Entwicklung begegnet eine Reihe von Science-Fiction-Serien Ende der 1990er und Anfang der 2000er Jahre nunmehr mit der Strategie einer Art ›doppelten Ausweichbewegung‹ – sowohl in die Vergangenheit wie in die Zukunft. Dabei zeigt sich, dass ein Großteil aktueller Medientrends – eben insbesondere die rasante Entwicklung der Computer- bzw. Telekommunikationstechnologie – nur selten eine herausragende Position einnimmt oder gar zu Gunsten älterer ›klassisch-futuristischer‹ Medientechnologien ganz ausgeblendet wird. Mehr noch ist die in rezenten Fernsehserien präsentierte Zukunft oftmals eher eine Ansammlung bekannter Motive des *Golden Age of Science-Fiction*

(Roberts 2006) denn eine Extrapolation unserer Gegenwart. Die Science-Fiction-Serie fungiert somit gewissermaßen nicht mehr als ›klassisches‹ Genre der Projektion des medialen Wandels, sondern frönt vielmehr einer – sich aus der eigenen Genrehistorie speisenden – Form der *Rück-Projektion*.

## Battlestar Galactica vs. Battlestar Galactica

BATTLESTAR GALACTICA ist eine Neuauflage – oder besser: ein *Re-Imaging* (Knörer 2013, 9) – der gleichnamigen Serie aus den 1970er Jahren, die mittlerweile Kultstatus besitzt, obgleich sie mit nur einer Staffel und einem vorzeitig abgesetzten Spin-off (GALACTICA 1980 (US 1980, ABC)) bei der Erstaussstrahlung weitgehend erfolglos blieb. Vor dem Hintergrund, dass dem Science Fiction-Genre im fernsehwissenschaftlichen Diskurs der letzten Jahrzehnte eher wenig Aufmerksamkeit zuteilwurde, sticht BATTLESTAR GALACTICA durch eine vergleichsweise große Anzahl an Publikationen hervor (vgl. u.a. Potter/Marshall 2008a; Eberl 2008; Steiff/Tamplin 2008; Kaveney/Stoy 2010). Der Grund hierfür dürfte schlicht die Vielzahl von thematischen Verknüpfungen zu zeitgenössischen gesellschaftspolitischen Diskursen sein, die durch das Science-Fiction-Setting oft nur wenig subtil verfremdet sind – und die neben der narrativen Komplexität der Serie letztlich maßgeblich dazu beigetragen haben, dass BATTLESTAR GALACTICA in das ›Pantheon‹ der Quality TV-Serien aufgenommen wurde.

»Indeed, one can almost make a checklist of contemporary issues that the series explores. Plots turn on abortion and reproductive rights, torture and prisoner rights, unions and worker rights, racial division, suicide bombing and terrorism, prostitution, drugs, election fraud, the separation of church and state, the underground economy, police violence, and genocide« (Potter/Marshall 2008b, 6).

Die folgenden Überlegungen zu BATTLESTAR GALACTICA konzentrieren sich demgegenüber vor allem auf die mediatisierten Welten der Serie. Denn obgleich die präsentierten Retro-Medientechnologien als visuelle Verlinkungen zu ›realen‹ Medienwelten natürlich dazu beitragen, die fiktionale Geschlossenheit der Serienwelt aufzubrechen,<sup>6</sup> soll die Darstellung von ›alten‹ und ›neuen‹ Medientechnologien in BATTLESTAR GALACTICA dennoch gerade nicht auf ihre Funktion als Verfremdungseffekte<sup>7</sup> reduziert werden. Vielmehr geht es darum, aufzuzeigen, dass BATTLESTAR GALACTICA darüber hinaus einen komplexen medien- wie genrehistorischen ›Retrodiskurs‹ entfaltet, der eher an der

eigenen Seriengeschichte und keineswegs ausschließlich an gesellschaftspolitischen Impulsen orientiert ist.

BATTLESTAR GALACTICA weist viele Merkmale einer ›typischen‹ Science-Fiction-Serie auf: Es gibt futuristisch anmutende Städte und Raumstationen sowie gigantische Raumschiffe, die dank FTL-Drive (faster than light) Reisen in Überlichtgeschwindigkeit zwischen Planeten und Sternensystemen ermöglichen. Darüber hinaus existieren in der Serienwelt zwar keine Aliens, aber eine von Menschenhand erschaffene Roboter-Armee, die Zylonen, die sich genretypisch gegen ihre Schöpfer wenden und die Menschheit zu vernichten drohen – was ihnen auch (fast) gelingt. Die Auflistung ließe sich fortführen (vgl. Di Justo/Grazier 2010).

Ebenso finden sich in BATTLESTAR GALACTICA aber eine ganze Reihe veraltet anmutender Medientechnologien, wie schnurgebundene Telefone (Pilot; Abb. 1), Tonband-Maschinen (So4E07; Abb. 2), Fax-Geräte und Nadeldrucker mit perforiertem Endlospapier. Entscheidend hierbei ist, dass solche Requisiten nicht etwa aus Budgetgründen eine futuristische Ausstattungsvariante ersetzen, sondern, dass sie einen bewussten Gegenwurf<sup>8</sup> zu den Black-Box-Technologien mit »glistening surfaces and polished displays« (Pank/Caro 2009) <sup>9</sup>, wie sie etwa in STAR TREK zu finden sind, markieren.

Damit setzt sich BATTLESTAR GALACTICA auch insbesondere von der Vorgängerserie ab, die kaum ein Science-Fiction-Klischee ausließ, wie z.B. einen Roboterhund namens Muffit oder das Languatron, ein Äquivalent zu STAR TREKS Universal-Translator.

»[I]nstead of embracing the ›hyper real, ›larger-than-life‹, futuristic sets of the original, BATTLESTAR production designer Richard Hudolin embraced a retro look that combined old-style telephones and maps you would see on 1940s battleships with computer screens and other elements from the 1980s and '90s. [...] The designers embraced discontinuity with the visual history of the franchise, inviting distinction between the two Battlestars' alternately futuristic and retro looks« (Johnson 2013, 136).<sup>10</sup>

Somit ließe sich fragen: Warum haben die Menschen im (›neuen‹) BATTLESTAR GALACTICA-Universum riesige Raumschiffe und intelligente Roboter erfunden,



Abb. 1-2



Abb. 3

aber noch nicht das schnurrlose Telefon? Was bezweckt die Kombination aus futuristischen und (vermeintlich) veralteten Medientechnologien? Zur Beschreibung dieser merkwürdig heterogenen mediatisierten Welten lässt sich die Unterscheidung zwischen *extrapolierender* und *spekulativer* Science-Fiction heranziehen (vgl. u.a. Miller/Smith 1982). Extrapolierende Science-Fiction – oftmals auch als »Hard Sci-Fi« bezeichnet – schließt an bestehende Technologien

an und versucht diese »weiterzudenken«, d.h. im Rahmen des gegenwärtigen Wissenschafts- und Technikverständnis plausibel wirkende zukünftige Welten zu inszenieren. Bei spekulativer Science-Fiction hingegen ist das Novum eine völlig neue bzw. (zum jeweiligen Entstehungszeitraum) aus technischer Sicht unmöglich erscheinende Entwicklung.<sup>11</sup> Wendet man diese Kategorien auf *BATTLESTAR GALACTICA* an, fällt auf, dass es eine Reihe spekulativer Nova gibt, die weitgehend dem »klassischen« Science-Fiction-Repertoire entnommen sind (Reisen mit Überlichtgeschwindigkeit, intelligente Roboter), aber die Serie so gut wie keine extrapolierenden Elemente besitzt – und dies gilt natürlich insbesondere für die neuen digitalen Medien. Auf diese Weise sind die mediatisierten Welten von *BATTLESTAR GALACTICA* stets auf eine (nahe) Vergangenheit oder aber (ferne) Zukunft bezogen, aber seltsam losgelöst von gegenwärtigen medialen Entwicklungen.

Mehr noch: Auch die spekulativen Elemente implizieren im Grunde eine rückwärtsgerichtete Bewegung. Denn das Raumschiff- und Roboter-Design der Serie ist in eine kuriose Zeitlinie<sup>12</sup> eingebunden, die die Neuaufgabe – aus »technikhistorischer« Perspektive – mit dem Original von 1978 verbindet. So finden die Raumschiff- und Zylonen-Modelle der Originalserie auch in der 2003er-Version ihren »folgerichtigen« Platz, denn sie stehen im Museum (Abb. 3). Es sind Artefakte des ersten Zylonen-Krieges, der 41 Jahre vor den Ereignissen der Pilotfolge stattfand. Zudem ist die *Galactica* selbst ein fliegendes Relikt, das letzte Schiff aus dem ersten Zylonen-Krieg, das noch im Einsatz ist, und das am Tag des Zylonen-Überfalls (im Pilotfilm der Serie) eigentlich stillgelegt und in ein Museum umgewandelt werden sollte.

Noch deutlicher werden die Attraktionsmomente dieses intra- aber gleichzeitig immer auch extradiegetischen Spiels mit der Seriengeschichte in der TV-Movie-Auskopplung »Razor« (2007) herausgestellt, in der die *Galactica* auf eine Gruppe alter Zylonen-Modelle stößt, die sich von den übrigen Zylonen-Armeen losgesagt haben. Der erste Offizier der *Galactica*, Saul Tigh, kommentiert

eines der alten Zylonen-Schiffe, das in den Hangar der Galactica verfrachtet wurde, mit den Worten: »Been a long time since I've seen one of these outside a museum« (TC 00:41:10). Daraufhin entspinnt sich eine Diskussion über die Entwicklungsgeschichte der Zylonen seit dem ersten Krieg. Es wird spekuliert, dass es sich bei der Splittergruppe um einen »Missing Link« in der Evolution der Zylonen handelt, woraufhin die Zylonin Athena entgegnet: »No, more like an ... evolutionary dead end« (TC 00:42:50). Zwar sind diese Spekulationen über die Evolution der Zylonen vollständig in die fiktionale Zeitlinie der Serie eingebunden, die Doppelbödigkeit der Dialoge, die wenig subtil auf eine Gegenüberstellung von Originalserie und Remake abzielt, dürfte aber nicht nur passionierten Fans der Serie auffallen.

Ein solcher »extradiegetischer Disput« um die Seriengeschichte bildet sich im Fall von »Razor« auch im Paratext von *BATTLESTAR GALACTICA* ab, wie Derek Johnson in seiner produktionsästhetischen Betrachtung der Serie aufzeigt:

»At the same time as [the] episode [»Razor«] offered the chance for visual effects designers like Adam Lebowitz to revel in identification with the original production, it also offered a point of distinction. As featured on Lebowitz's blog [◀13], a side-by-side production rendering of the two Cylon models by fellow effects artist Pierre Drolet puts the modern and retro robots in a confrontational stance, literally placing their designs in tension. As an artifact of production, this test rendering suggested a competitive, creative identification with design distinction even in direct imitation of the original« (Johnson 2013, 136).

Das in der Serie stetig wiederholte Mantra »All this has happened before, and all of it will happen again.«, das innerhalb der Seriennarration vor allem religiös ausgelegt wird,◀14 mutiert so im Zeitalter des *Transmedia Television* (Evans 2011) in das paratextuelle Umfeld der Serie. Später wurden Drolets Bildergalerien (Abb. 4) durch offizielle transmediale Erweiterungen ergänzt: So veröffentlichte der SyFy Channel ein Plakat (Abb. 5), das die komplette Entwicklungslinie der Zylonen zeigt, augenzwinkernd ergänzt durch einen »Urahn« in Form eines Toaster, der Spottname der Zylonen im *BATTLESTAR*-Universum.



Abb. 4



Abb.5

Es mag nicht verwundern, dass damit keinesfalls das Ende der transmedialen Mutationen der Serie erreicht ist. So können Serien-Fans auch den offiziellen BATTLESTAR GALACTICA-Toaster erwerben, der bei der Zubereitung die Toastscheiben mit einem Zylonen-Logo versieht. Berühmtheit hat dieser Merchandising-Artikel vor allem als Küchengerät von Sheldon Cooper in der THE BIG BANG THEORY-EPISODE »The Cornhusker Vortex« (US 2007-, CBS; S03E06) erlangt.

## Retromedialität

Durch den weitgehenden Verzicht auf extrapolierende Elemente verweigert sich BATTLESTAR GALACTICA scheinbar jeglichen Versuchen einer Projektion des gegenwärtigen technisch-medialen Wandels. Doch damit präsentiert sich die Serie gleichzeitig – und dies entbehrt im Fall des technikaffinen Science-Fiction-Genres nicht einer gewissen Ironie – im Grunde wiederum überraschend aktuell, indem sie eine komplexe Form der ›Evolution‹ von Medientechnologien präsentiert, die sich nicht in einer gradlinigen Fortschrittsgeschichte erschöpft, sondern durch stetige Rückbezüge in Form von Techniknostalgie oder Retrotechnologie geprägt ist (vgl. u.a. Dika 2003; Sprengler 2009; Böhm/Möser 2010).

»It would be hasty to interpret the presence of such objects as retro design. [...] They compose a world with a history, of which they are remains and evidence. That is why their existence is so thoroughly justified within the fiction« (Dias-Branco 2010, 189).



Abb. 6

Dementsprechend zeigt *BATTLESTAR GALACTICA* nicht einfach eine – eigentlich Science-Fiction-typische – Dominanz von neuen futuristischen Technologien, sondern vielmehr eine Durchmischung von neuen und alten medialen Artefakten, eine »Fortdauer und Wiederkehr des Alten in der Technik« (Möser 2009). Dabei fächert die Serie innerhalb ihrer welterzeugenden Diegese bestimmte mediale Artefakte in verschiedene Entwicklungsstufen und mediengeschichtliche Facetten auf. Oft geschieht dies in Form von visuellen Details, wenn etwa in der Auftaktepisode der ersten Staffel »33« (S01E01) zahlreiche (analoge und digitale) Uhren in Großaufnahmen zu sehen sind. Ein anderes Beispiel sind antike Bücher, Möbel und Ölgemälde, mediale Artefakte, die – so lehrt uns zumindest die Genregeschichte der Science-Fiction – normalerweise eher selten zur typischen Inneneinrichtung eines Raumschiffs gehören (Abb. 6).

William Gibson hat einmal gesagt: »The Future is here. It's just not widely distributed yet« (Gibson zit. n. Berkun 2007, 66). Und mit Kurt Möser ließe sich ergänzen: »Ebenso [gilt] auch die Umkehrung: Die Vergangenheit ist hier; sie ist nur manchmal nicht mehr weit verbreitet« (Möser 2010, 18). Möser zeigt auf, dass in vielen Fällen nicht einfach eine sukzessive Durchsetzung von neuen Technologien zu beobachten ist, sondern vielmehr eine Parallelisierung und

Durchdringung von neuen und alten Technologien, oder auch Kontexte in denen neue Technologien scheitern, weil sich alte Technologien letztlich als billiger, flexibler oder robuster und stabiler erweisen.«<sup>15</sup> Und so präsentiert auch *BATTLESTAR GALACTICA* immer wieder »vertraute und als bewährt geltende Technik, die Beherrschbarkeit und Sicherheit suggerieren soll« (Woschech 2012, 244). Dieser Aspekt wird besonders deutlich im Pilotfilm der Serie aufgegriffen, denn die *Galactica* entgeht der Zerstörung durch die Zylonen nur, weil sie eine gegen die Hackerangriffe der Zylonen abgeschirmte (ältere) Netzwerktechnologie besitzt, während der übrige (modernere) Teil der Flotte durch den Erstschat der Angreifer vollständig vernichtet wird. Dieser narrative Twist des Pilotfilms, der sich normalerweise auf einen stereotypischen neue-Technologie-ist-böse-Plot reduzieren ließe, wie er sich in etlichen Science-Fiction-Erzählungen findet, erscheint somit aus einer medientechnisch-historischen Perspektive durchaus vielschichtiger und nicht einfach nur technikfeindlich:

»Die Abkehr von [...] omnipräsenten futuristischen Nova und Gadgets und der Einsatz von teils zeitgenössischer, teils sogar antiquiert wirkender Technik wurde und wird oft im Kontext, eines möglichen Endes der Science-Fiction diskutiert. Schließlich ist damit der Kerngehalt sowohl der Science-Fiction als auch des Fortschrittbegriffs – wissenschaftlich-technischer Fortschritt – betroffen. [...] *BATTLESTAR GALACTICA* [zeigt] jedoch [...], dass die Darstellung zeitgenössischer und antiquierter Technik in der Science-Fiction vor allem als zentraler Indikator einer Abkehr von Geschichtssemantiken, die auf fortschrittstheoretischen Modellen aufbauen, zu werten ist« (Woschech 2012, 256).

## Neue alte Medien

Am 24. August 2011 titelte die Online-Ausgabe der *Süddeutschen Zeitung*: »Als Stanley Kubrick das iPad erfand«.«<sup>16</sup> Hinter dieser Überschrift verbargen sich ein Bericht über den Patentstreit zwischen Apple und Samsung und ein von Samsung in der Gerichtsverhandlung vorgebrachter – später als »Beweisstück D« bekannt gewordener – Screenshot aus Kubricks 2001: *A SPACE ODYSSEY*, auf dem die Darsteller des Films mit flachen Computern ohne Tastatur zu sehen sind. Die zuständigen Richter des Düsseldorfer Landgerichts schien die »prophetische Wirkung« des Science-Fiction-Klassikers allerdings wenig überzeugt zu haben, da die Szene aus 2001 letztlich nicht als Beweisstück zugelassen wurde.«<sup>17</sup>

Noch pointierter zeigte sich die scheinbar eher randständige Bedeutung von Science-Fiction-Narrationen im massenmedialen Diskurs um einen tech-

nischen Fortschritt zwei Monate später im Oktober 2011 auf dem Magazincover des *Spiegel*. Der Titel »Der Mann der die Zukunft erfand« bezog sich keineswegs auf einen Science-Fiction-Visionär, sondern auf dem verstorbenen Apple-Chef Steve Jobs.

Irmela Schneider formuliert in ihren Überlegungen zu *Medien der Serienforschung* die These: »Was an [...] Serien [...] am Beginn des 21. Jahrhunderts neu ist, [...] lässt sich nur dann beobachten, wenn man sich nicht nur klarmacht, was neu, sondern auch, was alt ist« (2010, 60). Diese Frage nach alten und neuen Elementen der Fernsehserie, der Schneider anhand institutioneller Entwicklungen sowie »Diskursformationen« (ibid.) nachgeht, lässt sich im Fall von *BATTLESTAR GALACTICA* bereits im Hinblick auf die medialen Kompositionen der Serienwelten selbst stellen. Die Serie demonstriert in der Darstellung ihrer mediatisierten Welt (aber auch jenseits davon in ihren Paratexten), dass medialer Wandel nicht nur von einer Dominanz neuer Technologien und Nutzungspraktiken geprägt ist, sondern vielmehr von einer fortwährenden, häufig selbstreflexiven Parallelisierung und Durchdringung von neuen und alten medialen Formen und Artefakten. Dabei wird deutlich, dass auch digitale Technologien nicht auf ein Set von neuen Techniken reduziert werden können, sondern, dass auch hier diskursive Aushandlungsprozesse von medialen Praktiken – wie sie eben u.a. in fiktionalen Formaten wie Fernsehserien stattfinden – eine zentrale Rolle spielen. Die gegenwärtige Entwicklung des Fernsehens innerhalb einer *Convergence Culture* (Jenkins 2006) scheint zwar auf den ersten Blick im besonderen Maße von einer »Rhetorik des Neuen« gekennzeichnet – sie ist aber ebenso grundlegend von Retroisierungen und Hybridisierungen des neuen alten Digitalmediums Fernsehen geprägt.

## Anmerkungen

- 01 ► *BATTLESTAR GALACTICA* (S01E10) und *PETER PAN* (US 1953, Clyde Geronimi).
- 02 ► Vgl. hierzu kritisch Haigh 2011; Cuneo 2011. Die gesellschaftliche Bedeutung von Science-Fiction-Narrativen soll dabei an dieser Stelle gar nicht bestritten werden. Jenseits einer weiter gefassten Rolle der Science-Fiction als Inspirationsquelle oder auch Kontrastfolie soll es im Folgenden jedoch um eine differenzierte Betrachtung des konkreten Potentials von Science-Fiction-Serien als Genre einer Projektion des technisch-medialen Wandels gehen.

- 03▶** Allerdings konnten weder *STAR TREK: DEEP SPACE NINE* (US 1993-1999, CBS) noch *STAR TREK: VOYAGER* (US 1995-2001, CBS) an den enormen Erfolg von *THE NEXT GENERATION* anknüpfen. Ein viertes Spin-off, *STAR TREK: ENTERPRISE* (US 2001-2005, CBS), wurde bereits nach vier Staffeln beendet und markiert den vorläufigen Endpunkt des *STAR TREK*-TV-Universums. Zwar zeichnet sich ab, dass die ›Wiederbelegung‹ des *Star Trek*-Franchises im Kino (2009, 2013 und 2016) sehr erfolgreich verläuft, allerdings scheint sich diese Renaissance des Science-Fiction-Genres bislang nicht auf das Fernsehen zu übertragen.
- 04▶** Für einen Überblick zur Quality TV-Diskussion vgl. Blanchet 2011; McCabe/Akass 2007.
- 05▶** <http://tvbythenumbers.zap2it.com/2009/08/11/battlestar-galactica-sells-more-dvds-than-dollhouse-true-blood-still-biting/24544/>, letzter Abruf: 01.04.2015. Vgl. hierzu auch Blanchet 2011, 52-55.
- 06▶** Vgl. hierzu insbesondere die durch den Serienschöpfer Ronald D. Moore angestoßene Diskussion zu einer »Naturalistic Science-Fiction«. [http://en.battlestarwiki.org/wiki/Naturalistic\\_science\\_fiction](http://en.battlestarwiki.org/wiki/Naturalistic_science_fiction), letzter Abruf: 01.06.2014. »I think high-tech ships with touch screens and talking computers have been done to death and also tend to take human beings out of the dramatic equation [...] I wanted this show to be about the characters, not about the technology they use« (Moore, zit. n. Bassom 2005, 18). Vgl. außerdem Pank und Caro: »The design and overall mise-en-scène of the series have an undeniable link to the now« (2009, 204).
- 07▶** Es sei hier nur am Rande auf die vieldiskutierte Funktion von Verfremdungseffekten im Science-Fiction-Genre verwiesen, die insbesondere in Darko Suvins berühmten Schriften im Mittelpunkt steht: »The aliens – utopians, monsters, or simply differing strangers – are a mirror to man just as the differing country is a mirror for his world. But the mirror is not only a reflecting one, it is also a transforming one« (Suvin 2005 [1968], 25). Vgl. auch Samuel Delany: »Science-Fiction is not about the future; it uses the future as a narrative convention to present significant distortions of the present« (Delany 2005, 291).
- 08▶** »Galactica's deliberate retro-future design [...] actually permeates and helps to define the overarching philosophy and attitude of the series. *BATTLESTAR GALACTICA* has taken a visual approach that was previously considered indicative of low-budget and poor-quality television – the overused and overfamiliar gravel quarries of the original *DOCTOR WHO* (GB 1963-1989, BBC) and *BLAKE'S 7* (GB 1978-1981, BBC) – and given it a positive slant« (Pank/Caro 2009, 201).
- 09▶** Vgl. hierzu auch die weiterführende Diskussion von Pank und Caro zum Set Design von *BATTLESTAR GALACTICA*: »Another level of realism can be found in what Scott Bukatman, when discussing *BLADE RUNNER* (US 1982, Ridley Scott), described as a ›fractal environment. In defiance of the limitations (of a television series' budget, *GALACTICA* demonstrates an extensive level of detail, with a riot of realistically rendered costumes and mechanically plausible features. Unlike *STAR TREK* or the original *BATTLESTAR GALACTICA*, the audience is not held at arm's length to admire the glistening surfaces polished displays. Indeed, in

the reimagined *BATTLESTAR GALACTICA*, the audience receives a sense of detail all the way down to the particles of rust, blobs of grease, and grains of dirt found adorning the squeaky hinged doors. Of course, *BATTLESTAR GALACTICA* is by no means the first moving image Science-Fiction text to call upon the aesthetic of rusting and broken-down technology. *STAR WARS* (US 1977, George Lucas) popularized the ›battered freighter‹ look, itself drawing on the trend (from a visual if not a narrative angle) toward a decaying dystopian aesthetic of the mid-seventies, which was a reaction to the gleaming high-tech cleanliness of the sixties, typified by *STAR TREK, 2001: A SPACE ODYSSEY* (US 1968, Stanley Kubrick) or the many Gerry Anderson television series« (Pank/Caro 2009, 204).

- 10►** Johnson verweist zudem darauf, dass dieses paradoxe Spiel mit medientechnologischen Zeitlinien im *BATTLESTAR GALACTICA*-Prequel *CAPRICA* (US 2010, Syfy) – im Grund zeitlich konsequent – weitergeführt wurde: »This strategy persisted in the development of *CAPRICA*, wherein the producers pushed the retro aesthetic even further into the past, costuming its characters in styles of the 1950s« (Johnson 2013, 136).
- 11►** Je spekulativer Science-Fiction wird, desto schwieriger gestaltet sich zudem die Abgrenzung zur Fantasy – denn bei Technologien »die ausserhalb des geltenden wissenschaftlichen Paradigmas liegen, verflüchtigt sich letztlich auch die Grenze zur Magie« (Spiegel 2007, 46).
- 12►** Die Hintergrundgeschichte oder vielmehr der Ausgangspunkt der Serie ist in der 1978er- und der 2003er-Version identisch – der Genozid durch die Zylonen. Daneben gibt es einige grundlegende narrative Änderungen sowie verschiedene Re- und Neu-Designs der Raumschiffe, Städte und Zylonen. Doch sind Parallelen stets deutlich erkennbar. Die besonders in Fankreisen hitzig diskutierte Frage, wie und ob die fiktionalen Zeitlinien beider Serien zusammenhängen, ließ die Neuauflage bis zur letzten Folge (So4E24) offen. Während in der Vorgänger-Serie die *Galactica* schließlich ›unsere Erde‹ (bzw. die Erde der 1980er Jahre) findet, bleibt in der 2003er-Version die Zeit, in der die Serie spielt, zunächst unspezifiziert. Erst in den letzten Szenen der Serie erfährt der/die Zuschauer\_in, dass die Handlung ca. 150.000 Jahre in der Vergangenheit angesiedelt ist und dass die Überlebenden der *Galactica*-Flotte zu den Urahnen der Menschheit wurden. Somit lässt sich eine direkte Verbindung der Zeitlinien beider Serien narrativ letztlich nicht plausibilisieren. Bezeichnend erscheint die späte Auflösung einer möglichen narrativen Verknüpfung beider Serien aber nichtsdestotrotz.
- 13►** <http://darthmojo.wordpress.com/2008/05/12/bsg-vfx-anatomy-of-a-cylon/> sowie <http://www.pierre-drolet-sci-fi-museum.com/cylon-centurionz>, letzter Abruf: 01.04.2015.
- 14►** Das Motiv der stetigen Wiederholung spiegelt sich u.a. in der Zerstörung der menschlichen Kolonien wider, aber auch in Form der Reinkarnation(en) der zwölf menschlichen Zylonen-Modelle. Vgl. hierzu ausführlich Woschek 2012, 205-256.
- 15►** Auch die Anpassungsfähigkeit bzw. Wandelbarkeit von Medientechnologien wird in *BATTLESTAR GALACTICA* immer wieder thematisiert, so spielt bspw. ein umgebautes Radio im

TV-Movie »The Plan« (2009) eine entscheidende Rolle, denn erst durch die »technische Bastelei« gelingt es, das Gerät zum Abhören des Flottenfunks einzusetzen. Besonders auffällig ist auch das Zusammenspiel verschiedener Medientechnologien. So wird in der Episode »The Ties That Bind« (So4Eo5) Lt. Starbuck beim Studium von Sternenkarten und anderen Navigationsdaten zur Kursbestimmung gezeigt. Zunächst benutzt sie eine Art Tablet-Computer, wechselt dann jedoch zu Sternenkarten in Papierform und greift schließlich gar auf »künstlerische Formen« zurück, indem sie sich in eine Art Trance versetzt und ihre Visionen (in denen sie den Schlüssel zum Weg zur Erde vermutet) in einem Wandgemälde zu fixiert. Vgl. hierzu auch Pierre Lévy's vielzitierten Ansatz: »Technische Erfindungen erweisen sich als chaotisches Gewimmel von Basteleien, Neuverwendungen, prekären Verfestigungen operativer Anordnungen« (Lévy 1998, 943).

- 16► <http://www.sueddeutsche.de/digital/patentstreit-zwischen-samsung-und-apple-als-stanley-kubrick-das-ipad-erfand-1.1134513>, letzter Abruf: 01.04.2015.
- 17► <http://www.sueddeutsche.de/news/wirtschaft/internet-bericht-apple-und-samsung-sprechen-wieder-in-patentstreit-dpa.urn-newsml-dpa-com-20090101-140519-99-03696>, letzter Abruf: 01.04.2015. Apple und Samsung haben sich mittlerweile darauf geeinigt, alle Streitigkeiten außerhalb der USA ruhen zu lassen.

## Literatur

- Bassom, David** (2005) *Battlestar Galactica: The Official Companion*. London: Titan Books.
- Berkun, Scott** (2007) *The Myths of Innovation*. Sebastopol: O'Reilly & Associates.
- Blanchet, Robert** (2011) *Quality-TV. Eine kurze Einführung in die Geschichte und Ästhetik neuer amerikanischer Fernsehserien*. In: Blanchet et al. 2011, S. 37-70.
- Blanchet, Robert et al. (Hg.)** (2011) *Serielle Formen. Von den frühen Film-Serials zu aktuellen Quality-TV- und Onlineserien*. Schüren: Marburg.
- Böhn, Andreas/Möser, Kurt (Hg.)** (2010) *Techniknostalgie und Retrotechnologie*. Karlsruhe: KIT Scientific Publishing.
- Booker, M. Keith** (2004) *Science-Fiction Television*. Westport: Praeger.
- Boym, Svetlana** (2001) *The Future of Nostalgia*. New York: Basic Books
- Cuneo, Joshua** (2011) »Hello, Computer«: The Interplay of Star Trek and Modern Computing. In: Ferro/Swedin 2011, S. 131-147.
- Delany, Samuel R.** (2005) *Some Presumptuous Approaches to Science-Fiction*. In: Gunn/Candelaria 2005, S. 289-300.
- Dias-Branco, Sérgio** (2010) *Sci-Fi Ghettos. Battlestar Galactica and Genre Aesthetics*. In: Kaveney/Stoy 2010, S. 185-98.
- Di Justo, Patrick/Grazier, Kevin** (2010) *The Science of Battlestar Galactica*. Hoboken: John Wiley & Sons.

- Dika, Vera** (2003) *Recycled Culture in Contemporary Art and Film. The Uses of Nostalgia*. Cambridge: Cambridge Univ. Press.
- Eberl, Jason T. (Hg.)** (2008) *Battlestar Galactica and Philosophy. Knowledge Here Begins Out There*. Malden, MA: Blackwell.
- Evans, Elizabeth** (2011) *Transmedia Television. Audiences, New Media and Daily Life*. New York: Routledge.
- Ferro, David L./Swedin, Eric G. (Hg.)** (2011) *Science-Fiction and Computing. Essays on Interlinked Domains*. Jefferson, NC.
- Gunn, James/Candelaria, Matthew (Hg.)** (2005) *Speculations on Speculation. Theories of Science-Fiction*. Lanham: Scarecrow.
- Haigh, Thomas** (2011) *Technology's Other Storytellers. Science-Fiction as History of Technology*. In: Ferro/Swedin 2011, S. 13-37.
- Haupts, Tobias** (2010) *Die neuen Großen Erzählungen. Spacecenter Babylon 5 und die Science-Fiction im Fernsehen*. In: Meteling/Otto/Schabacher 2010, S. 95-109.
- Jenkins, Henry** (2006) *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York: New York Univ. Press
- Johnson, Derek** (2013) *Media Franchising. Creative License and Collaboration in the Culture Industries*. New York: NYU Press.
- Kaveney, Roz/Stoy, Jennifer (Hg.)** (2010) *Battlestar Galactica. Investigating Flesh, Spirit, and Steel*. London: I.B. Tauris.
- Keller, Katrin** (2006) *Wiederverwertungen. Retro und die Reflexivität des Reloads*. In: Christoph Jacke / Eva Kimminich/Siegfried J. Schmidt (Hg.) (2006): *Kulturschutt. Über das Recycling von Theorien und Kulturen*. Bielefeld: transcript, S. 320-332.
- Knörer, Ekkehard** (2013) *Battlestar Galactica*. Zürich/Berlin: diaphanes.
- Lavery, David** (2008): *The Island's Greatest Mystery. Is Lost Science-Fiction?* In: J. P. Telotte (Hg.): *The Essential Science-Fiction Television Reader*. Lexington: University Press of Kentucky, S. 283-245.
- Lévy, Pierre** (1998) *Die Erfindung des Computers*. In: Michel Serres (Hg.): *Elemente einer Geschichte der Wissenschaften*. Frankfurt/M.: Suhrkamp, S. 905-944.
- Luhmann, Niklas** (1992) *Beobachtungen der Moderne*. Opladen: Westdt. Verlag.
- McCabe, Janet/Akass, Kim (Hg.)** (2007) *Quality TV. Contemporary American Television and Beyond*. London/New York.
- Meteling, Arno/Otto, Isabell/Schabacher, Gabriele (Hg.)** (2010) *»Previously on...« Zur Ästhetik der Zeitlichkeit neuerer TV-Serien*. München: Fink.
- Miller, Fred D./Smith, Nicholas D.** (1982): *Introduction: The Philosophical Appeal of Science-Fiction*. In: Nicholas D. Smith (Hg.): *Philosophers Look at Science-Fiction*. Chicago: Nelson-Hall, S. 1-19.
- Mittell, Jason** (2006) *Narrative Complexity in Contemporary American Television*. In: *The Velvet Light Trap* 58, S. 29-40.

- Mittell, Jason** (2011) Serial Boxes. DVD Editionen und der kulturelle Wert amerikanischer Fernsehserien. In: Blanchet et al. 2011, S. 133-152.
- Möser, Kurt** (2010) Fortdauer und Wiederkehr des Alten in der Technik. In: Böhn/Möser 2010, S. 17-40.
- Pank, Dylan/Caro, John** (2009) ›Haven't you heard? They look like us now!‹ Realism and Metaphor in the New Battlestar Galactica. In: Lincoln Geraghty (Hg.): Channeling the Future. Essays on Science-Fiction and Fantasy Television. Lanham: Scarecrow, S. 199-215.
- Potter, Tiffany/Marshall, C. W. (Hg.)** (2008a) Cylons in America. Critical Studies in Battlestar Galactica. New York: Continuum.
- Potter, Tiffany/Marshall, C. W.** (2008b) ›I See the Patterns.‹ Battlestar Galactica and the Things That Matter. In: Tiffany/Marshall 2008a, S. 1-10.
- Roberts, Adam** (2000) Science-Fiction. New York: Routledge.
- Roberts, Adam** (2006) The History of Science-Fiction. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Schneider, Irmela** (2010) Medien der Serienforschung. In: Meteling/Otto/Schabacher 2010, S. 41-60.
- Spiegel, Simon** (2007) Die Konstitution des Wunderbaren. Zu einer Poetik des Science-Fiction-Films. Marburg: Schüren.
- Spiegel, Simon** (2017) The Big Genre Mystery: The Mystery Genre. In: Benjamin Beil/Herbert Schwaab/Daniela Wentz (Hg.): Lost in Media. Münster: Lit (im Erscheinen).
- Sprengler, Christine** (2009) Screening Nostalgia. Populuxe Props and Technicolor Aesthetics in Contemporary American Film. New York: Berghahn Books.
- Steff, Josef/Tamplin, Tristan D. (Hg.)** (2008) Battlestar Galactica and Philosophy. Mission Accomplished or Mission Frakked Up? Chicago: Open Court.
- Suvin, Darko** (1979) Metamorphoses of Science-Fiction. New Haven: Yale Univ. Press.
- Suvin, Darko** (2005 [1968]) Estrangement and Cognition. In: Gunn/Candelaria 2005, S. 23-36.
- Theison, Philipp** (2012) Die kommende Dichtung. Geschichte des literarischen Orakels 1450-2050. München: Fink.
- Woschek, Anke** (2012) ›Bright, shiny futures are overrated anyway.‹ Zum Wandel von Technik- und Geschichtssemantiken in Battlestar Galactica. In: Lars Schmeink / Hans-Harald Müller (Hg): Fremde Welten. Wege und Räume der Fantastik im 21. Jahrhundert. Berlin: DeGruyter, S. 237-260.

## Filme und Serien

- 2001: A Space Odyssey** (2001: Odyssee im Weltraum UK/US 1968, Stanley Kubrick)
- Babylon 5** (US 1993-1998, PTEN/TNT)
- Battlestar Galactica** (US 1978-1979, ABC)

**Battlestar Galactica** (US 2003-2009, Syfy)  
**Blade Runner** (US 1982, Ridley Scott)  
**Blake's 7** (UK 1978-1981, BBC)  
**Caprica** (US 2010, Syfy)  
**Defiance** (US 2013-2015, Syfy)  
**Doctor Who** (UK 1963-89, BBC)  
**Falling Skies** (US 2011-2015, TNT)  
**Farscape** (US 1999-2004, Syfy)  
**Firefly** (US 2002, Fox)  
**Fringe** (US 2008-2013, Fox)  
**Galactica 1980** (US 1980, ABC)  
**Haven** (US 2010-2015, Syfy)  
**Lost** (US 2004-2010, ABC)  
**Peter Pan** (US 1953, Clyde Geronimi)  
**Stargate** (US 1997-2011, Showtime/Syfy)  
**Star Trek: Deep Space Nine** (US 1993-1999, CBS)  
**Star Trek: Enterprise** (US 2001-2005, CBS)  
**Star Trek: The Next Generation** (US 1987-1994, CBS)  
**Star Trek: Voyager** (US 1995-2001, CBS)  
**Star Wars** (Krieg der Sterne US 1977, George Lucas)  
**Taken** (US 2002, Syfy)  
**The Big Bang Theory** (US 2007-, CBS)  
**The Outer Limits** (US 1995-2002, Showtime/Syfy)  
**The X-Files** (US 1993-2002, Fox)



## TRÄUMT MAN IN JAPAN VON MECHANISCHEN FLUGSCHLÖSSERN? – ZU CYBERPUNK UND STEAMPUNK IM JAPANISCHEN ANIME

Otomo Katsuhiros <sup>1</sup> Film STEAMBOY (JP 2004) erzählt von einem jungen Erfinder, der sich im England des Jahres 1866 in einem internationalen Konflikt um die Vorherrschaft über eine revolutionäre Dampftechnologie wiederfindet. Wie

»From risk comes progress«

Eddy Steam in STEAMBOY

die Geschichte zeigt, hat eine derartige Auseinandersetzung in der außerfilmischen Realität nie stattgefunden, sondern sie ist das Produkt einer filmischen Imagination von Vergangenheit. Gerade durch die realistisch anmutende Darstellung Großbritanniens im 19. Jahrhundert und die technisch elaborierte Inszenierung der machtvollen neuen Technologie erscheint der Film dennoch als Ausdruck einer möglichen Unmöglichkeit. Auf diese Weise ist STEAMBOY paradigmatisch für den heutigen Science-Fiction-Anime <sup>2</sup> und dem allgemeinen Umgang mit Vergangenheit in Japan, den Marilyn Ivy (1995) auch als eine »modernist nostalgia« bezeichnet. Es überrascht daher nicht völlig, wenn sich in einer späteren Sequenz ein riesiges Dampfschloss in den Himmel bewegt, die Hälfte von London dabei zerstört und die gesamte Themse gefrieren lässt. Eine historische Unmöglichkeit, die im Film jedoch zur fiktiven Möglichkeit wird.

Filmwechsel. Ein Schafhirte treibt seine Tiere in einer nebelbedeckten Berglandschaft über eine Weidewiese. Langsam löst sich der Nebel auf. Unter dem Geräusch von mechanischer Arbeit wird im Bildmittelgrund ein maschinelles Ungetüm sichtbar, das auf vier metallischen Krähfüßen durch das Bild schreitet. Drei riesige Schlotte auf dessen Rücken bewegen sich zu seinen Bewegungen rhythmisch auf und ab, während sie unablässig weißen Dampf und schwarzen Rauch ausstoßen. Dampfenergie erscheint auch hier als der Motor von technischem Fortschritt. Daraufhin folgt die Titeleinblendung mit welcher der Film die Frage nach dem Wesen des unbekanntes Objektes auflöst: HAURO NO UGOKU SHIRO (DAS WANDELNDE SCHLOSS JP 2004, Miyazaki Hayao). Doch mit der Einblendung stellt sich unmittelbar die nicht minder eindeutig erklärbare Anschlussfrage, wie es möglich sein kann, dass sich dieses ›Schloss‹, derart belebt und dem Anschein nach nur von Maschinen und Dampf angetrieben,

überhaupt bewegen kann. Ein (techno-)logisches Rätsel, das durch die sich anschließenden Bilder einer kleinen Industriestadt noch verstärkt wird, die aus dem 19. Jahrhundert zu stammen scheint.

STEAMBOY und HAURO NO UGOKU SHIRO, die im Mittelpunkt der folgenden Ausführungen stehen, haben nicht nur gemeinsam, dass beide im selben Jahr produziert wurden und von Regisseuren stammen, die über die Grenzen Japans hinaus stellvertretend für den modernen Anime [3](#) stehen. Auch auf motivisch-narrativer Ebene weisen die Filme zahlreiche Gemeinsamkeiten auf. Beide Werke beschreiben historisierte Fiktionen fortgeschrittener Technologien in viktorianischen Welten, die sie im Kontext einer fortschrittlich-futuristischen, mithin aber imaginierten Wissenschaft erklären. Dampfkraft erscheint hier wie dort als dominante Energiequelle einer Fortschrittsmoderne in alternativen Versionen und Imaginationen der Welt im 19. Jahrhundert. Im Deleuzianischen Sinne ›denken‹ die Filme folglich im Heute ein Gestern, das Möglichkeiten für die Zukunft eröffnet. [4](#) Elisabeth Birmingham betont entsprechend, dass der (japanische) Animationsfilm einen herausragenden Ort bietet, imaginierte Welten darzustellen, in denen Vergangenheit und Zukunft auf spezifische Weisen miteinander fusionieren (2014, 61).

Innerhalb der westlichen Literatur ist dieses narrative Setting einer Science-Fiction-Handlung im 19. Jahrhundert seit den späten 1980er Jahren unter dem Namen Steampunk bekannt geworden. Ich möchte in und durch die beiden vorgenannten Filmbeispiele exemplarisch, damit mehr eröffnend als abschließend, möglichen Spezifiken des Steampunks aus der Perspektive des Anime nachgehen. Dazu wird erstens eine Genealogie des Steampunks im Genre des Cyberpunks beschrieben, die ihren Fokus bereits auf den Anime richtet. Zweitens werden die jeweiligen Technikdiskurse in den Filmbeispielen betrachtet. Die Verhandlung von Technik ist insofern interessant, als sie ein narratives Grundelement des Steampunks im Allgemeinen darstellt. Drittens und abschließend wird der Steampunk-Anime unter der mit Ivy eröffneten Perspektive einer »modernist nostalgia« in seinen medialen Möglichkeiten untersucht, Fremdgeschichte in Eigengeschichte zu überführen und anzueignen.

Im Anime als einem Ort unmöglicher Möglichkeiten finden stets Adaptionsprozesse statt, die im kulturellen Entstehungskontext der Filme betrachtet werden müssen. Steampunk-Anime muss daher auch als eine Form von interkultureller Arbeit gelesen werden, die darin besteht, Begriffe und Vorstellungen zu öffnen (vgl. Braun/Yousefi 2011, 36). In diesem Modus der interkulturellen Aneignung wird der Steampunk-Anime folglich zu einer Metareflection des Steampunks als einem westlichen Setting innerhalb westlicher Erzählungen. Die Überführung in einen neuen, von japanischen Erzähltraditionen

geprägten Kontext stößt narrative Reformulierungen an, die so letztlich auch auf den Kern des Steampunks als einer Vorstellung von kritischen Alternativen zu heutigen Welt- und Gesellschaftskonzepten zurückverweisen.

## Von der Gegenwart in die Zukunft ... – Cyberpunk

Bislang stellt eine umfangreiche wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Konzept Steampunk noch ein Desiderat dar.◀5 Entsprechend erscheint der Blick auf die ihm vorausgehenden literarischen und filmischen Denkkonzepte von Zukunfts- und Weltalternativen gewinnbringend für sein Verständnis. Den vornehmlichen Orientierungspunkt bildet dabei der Cyberpunk. In diesem werden, in Tradition klassischer Science-Fiction-Erzählungen und damit wiederum konträr zum Steampunk, Geschichten einer für die Gegenwart noch nicht eingetretenen dystopischen Zukunft erzählt. Steampunk ist in seiner Genese dabei insofern vom Cyberpunk abhängig, als er dort formulierte, gesellschafts- und technikkritische Tendenzen in Hinblick auf ein historisch unwirkliches 19. Jahrhundert hinterfragt. Gegenwartskritik wird so von einer Zukunfts- zu einer Vergangenheitskritik. Erneut kann ein Film von Otomo Katsuhiro als Fixpunkt für die Auseinandersetzung dienen.

Wie STEAMBOY als Paradebeispiel für den Steampunk-Anime gilt,◀6 so bildet AKIRA (JP 1988, Otomo Katsuhiro) einen Kulminationspunkt für den filmischen Cyberpunk. Basierend auf Otomos gleichnamigem Manga-Comic zeichnet der Film das Bild einer dystopischen Zukunft◀7 im Neo-Tokyo des Jahres 2019, das nach einer atomaren Explosion während des dritten Weltkriegs im Jahr 1988 auf den Ruinen des heutigen Tokyos erbaut wurde. Dabei beschreibt AKIRA Räume, die durchweg von einem kühlen und brutalen Gesellschafts-Futurismus geprägt sind. In ihnen prallen topologische und topographische Klassenunterschiede aufeinander und verweisen so nicht nur visuell auf Fritz Langs Film METROPOLIS (D 1927).

Die sozialen Spannungen in AKIRA sind Ausdruck und Kritik an der japanischen Gesellschaft in den späten 1980er Jahren, die bereits an den ersten Folgen des japanischen Hyperkapitalismus leidet. Im Film entladen sie sich nicht nur narrativ in den Rivalitäten der Hauptfiguren Kaneda und Tetsuo mit diversen Motorradbanden. Auch visuell bricht der sozioökonomische Konflikt auf: Lustvoll arbeitet sich der Film an den Zerstörungen des Stadtraums und den sowohl physischen als auch psychischen Transformationen seiner Hauptfiguren ab. Dem filmischen Zukunfts- und d.h. auch Gegenwarts-Nihilismus wird folglich gerade im Akt der Zerstörung eine befreiende und reinigende

Auswegsstrategie entgegengestellt, um die herannahende Zukunftsdystopie noch abzuwenden. Cyberpunk zeigt sich hier in besonderer Weise in seinen gesellschaftlich-politischen Dimensionen für die Gegenwart. Nicht nur in AKIRA, sondern auch in anderen filmischen und literarischen Narrativen bilden die Zukunftsszenarien immer wieder den Rahmen für Auseinandersetzungen mit gesellschaftlichen Prozessen, deren Beginn im Jetzt liegt.

In seiner visuellen Gestaltung einer dystopischen Zukunft, in der sich die jungen Motorradfahrer im Neonlicht der Leuchtreklamen durch die fluoreszierende Megacity bewegen, ist AKIRA zugleich Teil eines filmischen Referenznetzes. Gleichsam der *Light Cycles* im Science-Fiction-Film TRON (USA 1982, Steven Lisberger) hinterlassen die Motorräder Leuchtsuren auf der Fahrbahn, während die Einkaufsstraßen von Neo-Tokyo in deutlicher Verwandtschaft zum Stadtraum in BLADE RUNNER (USA 1982, Ridley Scott) stehen. Für Lewis Shiner stellen die Filme und Texte des Cyberpunks stets eine künstlerisch-ästhetische Reaktion auf ihre Entstehungszeit in den 1980er Jahren dar (1992, 23). Cyberpunk als ein (selbst-)reflexives Genre hinterfragt dabei den status quo der Gegenwart, indem negative Entwicklungen derselben vorausgedeutet und imaginiert werden.

Entwickelt hat sich der literarische Cyberpunk im Laufe der 1980er Jahre. Neben der Entwicklung von MTV als einem wichtigen Wegpunkt für die audiovisuelle Wahrnehmung im Modus der neuen Videoästhetik stellte vor allem das hochtechnologisierte Japan und die Dominanz seiner hyperkapitalistisch und global agierenden Unternehmen eine wichtige Referenz dar (vgl. *ibid.*, 21; Landon 1995, 162). Es nimmt daher nicht wunder, dass z.B. BLADE RUNNER in seiner visuellen Raumgestaltung Ähnlichkeiten zu existierenden Straßenzügen in Japan aufweist. Auch AKIRA zeichnet sich durch eine vergleichbar hohe Referentialität und Rückbindung an außerfilmische Realität aus. Im Film wird auf ein Bildreservoir aufgebaut, dessen erste Erkundungen in den genannten westlichen Werken liegen, die sich wiederum auf den japanischen Kulturraum beziehen. In AKIRA findet damit eine Form von Appropriation des Eigenen statt. Diese Zirkelbewegung von Referenzialität, Aneignung, Überführung und Imagination setzt sich im Steampunk-Anime im Modus der »modernist nostalgia« fort. Für Jonathan P.G. Bach ist diese »less a longing for an unredeemable past as such than a longing for the fantasies and desires that were once possible in that past« (2002, 547). Ich werde hierauf gleich zurückkommen.

Die Auseinandersetzung mit technologischen Entwicklungen und Grenzen spielt nicht nur im Cyberpunk bezüglich der beginnenden Digitalisierung und Vernetzung der 1980er Jahre (vgl. Landon 1995, 160), sondern auch im Steampunk eine Rolle. Technik und Menschheit, so Brooks Landon, bilden einen

Schwerpunkt von Science-Fiction: »Science fiction is the literature that considers the impact of science and technology on humanity« (ibid., 31). Im Cyberpunk und im Steampunk stehen Technikdiskussion und Zukunftsimagination dabei gerade unter dem Einfluss der Postmoderne. Istvan Csicsery-Ronay Jr. argumentiert, dass gerade in dieser eine Marginalisierung von Vergangenheit produziert werde, während Zukunft und Gegenwart miteinander kollabierten (1992, 27). Vergangenheit spielt im Cyberpunk keine Rolle, sondern ausschließlich Zukunft als Rahmung und negatives Versprechen für die gegenwärtige Gesellschaft. Entsprechend beginnt AKIRA mit der Zerstörung Tokyos im Jahr 1988. Die Gegenwart (der Zuschauer\_innen) wird (filmisch) ausgelöscht und an ihre Stelle tritt die negative Utopie einer Zukunft im Jahr 2019. Csicsery-Ronay nennt dies auch eine »Retrofuture« (ibid., 33). Zielt der Retro-Begriff bei Simon Reynolds (2011) oder Sarah Elsie Baker (2013) vor allem darauf, eine Faszination für die Vergangenheit zu beschreiben, meint Retrofuture etwas anderes. Hier steht die Gegenwart im Mittelpunkt, für die durch die Abstraktion des futuristisch-fiktionalen Settings umso stärker als Basis des Zukünftigen betont wird. Retrofuture kann somit als Zukunftsentsprechung der »modernist nostalgia« gelesen werden. Beides trifft sich im Moment der Gegenwart. Während die Handlung von AKIRA in einem für die Gegenwart potentiell möglichen Japan spielt, betont das europäisch-historisierte Setting in STEAMBOY und HAURO NO UGOKU SHIRO vor allem ein vergangenes *Was-wäre-wenn*-Denken für die Gegenwart. Gemein ist beiden Genres, dass sie auf ihre jeweils spezifische Weise einen Handlungsbedarf für die Gegenwart einfordern.

## **... und über die Vergangenheit zurück in die Gegenwart – Steampunk**

»Postmodernism involves the sense that our present historical moment is so radically different from the past it emerged from that it could have never been imagined by that past« (Csicsery-Ronay 1992, 30). Steampunk erscheint somit als der Versuch, mithilfe von Fiktion die Vergangenheit einer Reformulierung zu unterziehen, um im Moment von »modernist nostalgia« neue Fantasien und Wünsche für die Gegenwart hervorzubringen. Gegenwart soll so nicht nur adäquater beschrieben werden (als utopische Vision einer Steampunk-Vergangenheit), sondern in ihr bestehende gesellschaftlich-technologische Vorstellungen überschritten werden. Rebecca Onion schreibt daher, dass Steampunk außerhalb von Kategorien wie modern, antimodern oder postmodern gedacht werden müsse (2008, 142).

Steampunk hat sich in den späten 1980er Jahren in Sukzession zum Cyberpunk entwickelt: »As futuristic narrative spaces were rendered less useful to speculative writers in the early twenty-first century by the decline of the myth of the Space Age and the inevitability of the impending ecocatastrophe, alternative pasts became much more attractive« (Stableford 2006, 503). David Beard ergänzt: »In both cyberpunk and steampunk, there is countercultural, counter-institutional, counter corporate impulse« (2014, xviii). Neben der kritischen Haltung gegenüber einer ökonomisch orientierten, d.h. kapitalistisch geprägten Gesellschaft stellt Technologie das bestimmende Themenfeld für den Cyberpunk und Steampunk dar. Ihre Verhandlung findet auch in STEAMBOY und HAURO NO UGOKU SHIRO statt.

STEAMBOY erzählt die Geschichte von Ray, Sprössling einer generationenübergreifenden Wissenschaftlerfamilie mit dem tragenden Familiennamen Steam. Zu Filmbeginn erhält Ray die neueste Erfindung seines Großvaters: den sogenannten Steamball. Wie Eddy, Rays Vater, später erklären wird, handelt es sich beim Steamball um den wahr gewordenen Traum reiner, unerschöpflicher Energie. Durch die Entwicklung eines Superdruckverfahrens, so die pseudo-wissenschaftliche Erklärung im Film, kann im Steamball auf kleinstem Raum enorme Dampfkraft gespeichert und ohne Energieverlust transferiert werden. Nicht völlig unerwartet ruft die Entdeckung eine Reihe von Figuren auf den Plan, die den Steamball für die eigenen ökonomisch-politischen Interessen missbrauchen wollen – ganz im Geiste des imperialistischen 19. Jahrhunderts. Die Figur Robert Stephenson, eine deutliche Reminiszenz an den gleichnamigen britischen Ingenieur des 19. Jahrhunderts, dient im Film als Antagonist, der zum ›Wohle‹ des britischen Empires den Steamball in seinen Besitz bringen möchte. Analogien mit heutigen politischen Phänomenen sind dabei nicht nur unterschwellig impliziert, sondern in der grundlegenden Struktur des Steampunkts bereits bewusst angelegt.

Auch andere Erfindungen wie das beschriebene Dampfschloss, Steam Tower genannt, stellen Beispiele dar, anhand derer die Frage von Technik und Fortschritt verhandelt wird. Dabei hüllt sich die Technik-Imagination in STEAMBOY in das Gewand eines potentiellen Realismus, der einen scheinbar möglichen, viktorianischen Technikdiskurs zur eigenen Beglaubigung produziert. So predigt Eddy Steam: »[S]cience isn't an occult art like alchemy. [...] Science exists as a power to be used in reality« (TC 00:40:07). Technologische Wissenschaft erscheint hier nicht nur als ein Instrument der Macht, sondern sie schafft eben auch erst Formen und Vorstellungen von Realität, in der diese Macht möglich wird.

Weiterhin übersetzt der Film seinen technologischen Realitätsanspruch in einen filmisch-narrativen: STEAMBOY zeigt einen historischen Realismus unter veränderten, alternativen Vorzeichen. Dies wird neben der Verortung der fantastischen Filmhandlung an konkreten Orten und Zeitpunkten in England ebenso an dem filmisch-visuellen Detailrealismus des Films deutlich. Beispielsweise weist die Beschriftung eines mechanisierten Hundelauftrags in STEAMBOY auf die Herstellerfirma ›Krupp‹ hin. Im Film ein englisches Unternehmen, steht Krupp nichtsdestoweniger für die Anbindung der Filmfiktion an eine außerfilmische Realität des 19. Jahrhunderts, in der die deutsche Firma Krupp stellvertretend für den technischen Fortschritt der Zeit stand. Auch der grundlegende Verweis auf den Imperialismus des 19. Jahrhunderts kann als der Versuch gelesen werden, Rückkopplungen an eine außerfilmische Realität zu generieren, die den Film zu einer möglichen Unmöglichkeit werden lassen. »Science is power. And this Steam Tower is science in its ultimate form«, sagt Eddy an einer Stelle (TC 00:51:55). In Anbetracht des japanischen Imperialismus im 19./20. Jahrhundert wird das viktorianische Setting in STEAMBOY zugleich einer Möglichkeit, sich metatextuell mit der eigenen Geschichte auseinander zu setzen. Nicht von ungefähr steht Ray für einen idealistischen Wissenschaftspazifismus, der am Ende gegenüber dem Imperialismus obsiegt – eine erlösende Conclusio, die in der außerfilmischen Vergangenheit derart nicht stattgefunden hat und so zum Mahnmal für die Gegenwart wird.

Anders verfährt HAURO NO UGOKU SHIRO. Der Film erzählt die Geschichte der jungen Hutmacherin Sophie, die von einer Hexe in eine alte Frau verwandelt wurde. Auf der Suche nach ihrer Jugend begegnet sie dem Zauberer Howl und seinem wandelnden Schloss. Im Mittelpunkt des hiesigen Technikdiskurses steht, im Gegensatz zum Pseudorealismus von STEAMBOY, ein dezidiert fantastisch-fiktionaler Blick. Ist Alchemie in STEAMBOY eine okkulte *Techné*, die nichts mit *Technik* im Geiste eines aufgeklärten Weltbildes gemein hat, transformiert HAURO NO UGOKU SHIRO sie wiederum zum Ursprung derselben: Nicht weil die Wissenschaft einen unvorstellbaren Fortschritt erlebt hat, kann sich Howls Schloss bewegen. Es liegt allein an einem kleinen anthropomorphen Feuertämon namens Calcifer, der mit Howl einen magischen Pakt eingegangen ist, um wortwörtlich zum Movens des wandelnden Schlosses zu werden. Wenn im filmischen Höhepunkt Calcifer plötzlich seine magischen Kräfte verlassen, so fällt auch das Schloss sukzessive auseinander bis am Ende nichts mehr übrig bleibt. Ohne einen Funken Magie scheint Technik hier letztlich nicht zu funktionieren. Durch das Magische ist Technik in HAURO NO UGOKU SHIRO von anderen Konstanten abhängig als den physikalischen Gesetzmäßigkeiten außerfilmischer Realität. Gemeinsam ist beiden besprochenen Filmen dennoch in ihrem jeweiligen

Technikdiskurs eine dystopische Betrachtung derselben. Hier wie dort werden Geschichten von Kriegen erzählt, die in besonderer Weise als Maschinenkriege erscheinen. Elisabeth Birmingham konstatiert, dass Mechanisierung im westlichen Steampunk als Teil einer utopischen und damit positiven Alternative zu unserer Welt konstruiert wird. Im Steampunk-Anime hingegen wandelt sie sich zu einer dystopischen Vorstellung von Technik (vgl. Birmingham 2014, 64), die nicht zuletzt in Anbetracht der technologisch verursachten Katastrophen in Japans moderner Geschichte (Hiroshima, Nagasaki, Fukushima) erklärbar wird. Deutlich tritt hier die Verwandtschaft zum Cyberpunk und Filmen wie *AKIRA* zutage. Technik erscheint im Steampunk-Anime als etwas, das in letzter Konsequenz beschränkt, kontrolliert oder sogar völlig zerstört werden muss (s. *ibid.*). Beide Filme werfen dadurch einen kritischen Blick nicht nur auf die europäische, sondern auch die japanische Geschichte des 19. und 20. Jahrhunderts, in der der Krieg vor allem auch einen technologischen Wettstreit bedeutete. *HAURO NO UGOKU SHIRO* schafft durch die Setzung des Magischen als Fortschrittsmoment seiner Welt eine weitaus radikalere Alternativvorstellung des 19. Jahrhunderts, die mit den Wünschen und Fantasien einer »modernist nostalgia« einhergeht. In der Abstraktion von *HAURO NO UGOKU SHIRO* scheint Steampunk als ein kritischer Blick der Fiktion auf Geschichte und Gesellschaft umso stärker auf: der Film zeichnet in seinen Kriegsbeschreibungen gerade Referenzen an den globalen Imperialismus des 19. Jahrhunderts, der letztlich im 1. Weltkrieg kulminierte.◀8

Deutschsprachige Plakate mit der Aufschrift »Mut und Willenskraft« und Preußisch anmutende Uniformen sind zwei Beispiele, wie derartige Verweise auf visueller Ebene produziert werden. Gerade im Animationsfilm scheint eine kritische Beschäftigung mit Geschichte als Geschichten möglich zu sein, die befreit ist von ontologischen Ansprüchen objektiver Faktizität wie sie an den dokumentarischen und nicht-fiktionalen Film herangetragen werden.

»Der ästhetische Reiz besteht im Spiel des Wiedererkennens und Überrascht-Werdens, wenn Vertrautes in verfremdeter, Fiktionales in vertrauter Form repräsentiert wird«, schreibt Karl K. Kegler über Steampunk-Animes (2009, 102). Der Reiz ist für ihn vor allem visueller Natur und liegt im (Wieder-)Erkennen bekannter Bildtypen des 19. Jahrhunderts. Die Beispiele zeigen aber, dass ebenso die Auseinandersetzung mit Geschichte und Geschichtsschreibung auf narrativer Ebene Teil des Reizes ist. Auch dort geht es um Verkennen, Erkennen und Wiedererkennen von eigener/fremder Geschichte – und Geschichten. Ein wichtiger Punkt im Prozess der Aneignung der Steampunk-Rahmung im Anime ist nicht zuletzt die Überführung des Materials in das japanische Rezeptionssetting.◀9 Dabei stellt sich die Frage, was dies für den Steampunk als ei-

nem westlichen Kulturprodukt bedeutet und inwiefern er sich notwendigerweise transformieren muss im Prozess seiner Übersetzung.

Der Transfer westlicher Kulturelemente in die diegetischen Welten von STEAMBOY und HAURO NO UGOKU SHIRO gestaltet sich vor allem, wie es die Interkulturalitätsforschung beschrieben hat, im Sinne eines dynamisch-veränderbaren Sinn- und Orientierungssystems mit offenen Grenzen (vgl. Braun/Yousefi 2011, 29). Gerade durch die Gegenüberstellung des eigenen mit einem anderen Bezugssystem entstehen interkulturelle Zwischenräume, die nicht nur den Blick auf das Andere verändern, sondern ebenso das Bewusstsein für das Eigene schärfen (vgl. *ibid.*, 28f.). Miyazaki Hayaos Filme werden häufig im Kontext einer solchen interkulturellen Aneignung betrachtet, die mehr assoziativ denn konkret und damit mehr transformierend als kopierend agiert (vgl. Kegler 2009, 105). Die bisherigen Beispiele haben gezeigt, dass vor allem auf Ebene der narrativen Beschäftigung mit Geschichte(n) ein Raum interkultureller Produktivität entsteht. Birmingham sieht in der Aneignung des Steampunks im Anime einen Ausdruck für und eine Wiederverhandlung mit Japans Modernisierung im späten 19. Jahrhundert, die sich im internationalen Vergleich schneller und verkürzter vollzog (2014, 61). Steampunk-Anime ist, so lässt sich resümieren, immer eine Auseinandersetzung mit Technik, Gesellschaft und Geschichte im doppelten Sinne: (I) Bezogen auf das Fremde und das Eigene in Abgrenzung zueinander und (II) im Austausch miteinander.

## **Mediennostalgie im Moment von Retrofuture und »modernist nostalgia«**

Für Birmingham drückt sich Steampunk-Anime nicht in einer konsistenten Ästhetik, sondern in einer dezidiert antimodernen Rhetorik aus (*ibid.*). Steampunk-Anime bedeutet zugleich die Auseinandersetzung mit Geschichte und historischen Prozessen in Hinblick auf die Gegenwart. Daraus resultiert unweigerlich die Frage nach der Art der gegenwärtigen Beschäftigung mit (erlebter) Vergangenheit, der im derzeitigen akademisch-popkulturellen Diskurs die Schlagworte Retro und Nostalgie angehängt werden.

Jahnke/Rauchfuß schreiben in ihrer populärwissenschaftlichen Steampunk-Einführung, dass sich dieser durch eine »nostalgische Begeisterung« auszeichne, die geprägt sei durch einen Rückblick auf die Vergangenheit mit heutigem Wissen (Jahnke/Rauchfuß 2012, 20-23). Für David Beard ist Steampunk eine auf die Vergangenheit bezogene Nostalgie bzw. Erinnerung, die für die Gegenwart keine neuen soziopolitischen Gesellschafts- und Beziehungskon-

zepte biete, da ihr eine konkrete utopische Vision fehle (2014, xvi).◀10 Demgegenüber steht Rebecca Onions These, dass Steampunk gerade im Moment der spezifischen Vergangenheitslektüren und -konstruktionen »new utopian landscapes« produziere (2008, 139). Mit Bach und Ivy habe ich Steampunk nicht zuletzt als eine »modernist nostalgia« beschrieben.

Nostalgie ist für Svetlana Boym ein Massenphänomen der Moderne: »Nostalgia was not merely an individual anxiety but a public threat that revealed the contradictions of modernity« (2001, 5). Dies habe besonders mit einem Gefühl der Delokalisierung von Raum und Zeit zu tun, so Boym weiter (ibid., 7). Im Gegensatz zur klassischen Nostalgie-Definition, die den Heimkehrwunsch Schweizer Söldner im 17. Jahrhundert pathologisierte, sei heute vielmehr die Rede von einer mythologischen Nostalgie, die in Verbindung mit moderner Technologie eine Vergangenheit rekonstruiere, die selbst derart nicht erlebt wurde (ibid., 33f.). Dabei gehe es vor allem, so Boym, um Formen restaurativer und reflektiver Nostalgie im eigenen Verhältnis zur Vergangenheit: »Restorative nostalgia puts an 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).

Demgegenüber steht der Begriff der Retromanie, der im Gebrauch nicht eindeutig vom Begriff der Nostalgie zu trennen ist. Simon Reynolds schreibt dazu:

»The word ›retro‹ has a quite specific meaning: it refers to a self-conscious fetish for period stylisation [...] expressed creatively through pastiche and citation. Retro in its strict sense tends to be the preserve of aesthetes, connoisseurs and collectors, people who possess a near-scholarly depth of knowledge combined with a sharp sense of irony« (2011, xiif.).

Retro ist folglich ein Begriff der Praxis, dessen Schwerpunkt auf einer ästhetischen Dimensionen liegt. Demgegenüber steht Nostalgie als eine mehrheitlich konzeptuelle und emotionale Auseinandersetzung mit Vergangenheit.

STEAMBOY und HAURO NO UGOKU SHIRO bewegen sich dabei genau auf der Linie zwischen einer reflektiven Nostalgie auf der einen und Retro auf der anderen Seite. Liegt bei Boym und anderen im Kontext der nostalgischen Auseinandersetzung der Fokus mehrheitlich auf einer selbst erlebten, singulären Vergangenheitsschicht, die Teil der eigenen soziokulturellen Geschichte ist, so bieten die Steampunk-Anime eine alternative Sichtweise auf das Nostalgie-Phänomen an. Indem sie sich eines westlichen Genrebegriffs und Kultursettings bedienen, produzieren sie einen interkulturellen Zwischenraum der Vergangenheitsbeschäftigung, der gleichzeitig eine gedoppelte Metareflexion darstellt. Wenn die Filme eine alternativ-fiktive europäische Geschichte und Welt im 19. Jahrhundert thematisieren, implizieren sie immer auch ein Rückerkennen an

die eigene, japanische Geschichte. Vergangenheit und Geschichte des Eigenen und Fremden sind in ihrem filmischen Denken nicht zu trennen.◀11

Zugleich sind die Filme auch medienontologisch retrospektiv und nostalgisch, wenn sie *eo ipso* auf Techniken und Artefakte der eigenen Medien- und Filmgeschichte verweisen. Nach Andreas Böhn weist Nostalgie als Ausdruck eines postmodernen Zeitgeistes besonders in der medialen Produktion zwei Ausdrucksformen auf: Nostalgie in den Medien, d.h. eine narrative Verhandlung des Nostalgischen, und Nostalgie auf formaler Ebene als Mediennostalgie in Bezug auf vorhergehende, vergangene Medien(techniken) (vgl. Böhn 2010, 151). So erinnern und referieren der *Steam Tower* und *Howls Schloss* intertextuell auf einen anderen klassischen Anime: *TENKŪ NO SHIRO ROPYUTA* (DAS SCHLOSS IM HIMMEL JP 1986, Miyazaki Hayao). Die dort vorkommende fliegende Insel Laputa, Referenz auf die gleichnamige Insel in Jonathan Swifts Roman *Gulliver's Travels*, schlägt eine visuelle Brücke zu beiden Filmen, indem Laputa zu einer deutliche Bildreferenz für die Gestaltung von *Howls Schloss* und dem *Steam Tower* wird.

Auch in Hinblick auf die von Böhn beschriebene formale Ebene gestaltet sich die Auseinandersetzung mit der Vergangenheit in den beiden Filmbeispielen interessant. In der Umsetzung ihrer jeweiligen Geschichte bedienen sich *STEAMBOY* und *HAURO NO UGOKU SHIRO* einer modernen Animationstechnik, die erkennbar den Einsatz von Computer-generierten Bildern beinhaltet.◀12 Damit grenzen sich beide Filme von klassisch produzierten Animes wie *AKIRA* ab, die noch mithilfe von analoger Cel-Animation entstanden. Anime stellt folglich bereits in sich eine Verhandlung mit der produktionstechnischen Vergangenheit und Zukunft dar, die im und am Herstellungsprozess der Animation deutlich wird. Dadurch erscheint Anime nicht nur als ein narratives, sondern stets auch als ein technisches Artefakt, das eine eigene mediale Historizität besitzt. »Japan« appears ubiquitous, nomadic, transnational. Yet at the same time Japan seems to reinscribe the distinction ever more sharply between the »West and itself« (Ivy 1995, 1). Im nochmaligen Rückgriff auf die Produktivität interkultureller Zwischenräume stellt Steampunk-Anime zusammenfassend eine Aufforderung dar, nicht-westliche Perspektiven gleichsam in vornehmlich westlichen Vergangenheitsvorstellungen zu berücksichtigen – und umgekehrt. So kann gerade eine kritische Beschäftigung mit Vergangenheit und Geschichte als Geschichten im Feld von Eigen- und Fremddiskursen entstehen.

## Anmerkungen

- 01▶ Die Nennung von japanischen Namen im Text folgt der in Ostasien gebräuchlichen Reihenfolge von Familienname – Vorname.
- 02▶ Vgl. hierzu bereits mit einem Fokus auf den Steampunk als Subgenre des Science-Fiction-Anime Birmingham (2014).
- 03▶ Der Begriff ›Anime‹, der im westlichen Sprachgebrauch als eine Art Gattungsbegriff für Animationsfilme aus Japan verwendet wird, bezeichnet in Japan jede Form von Animationsfilm, unabhängig ihres Entstehungslandes. In Bezug auf die früh beginnende Internationalisierung des Anime sei auf den Essay *Japanese Anime and the Animated Cartoon* von Michael Arnold (2004) verwiesen.
- 04▶ Vgl. zur Frage des filmischen Denkens bei Deleuze zum einen den von Lorenz Engell und Oliver Fahle herausgegebenen Sammelband *Der Film bei Deleuze* (1997) und zum anderen Deleuze selbst in *Das Zeit-Bild. Kino 2* (1991).
- 05▶ Insbesondere das Verhältnis von Anime und Steampunk ist ein Desiderat. Neben dem Sammelband von Barry Brummett (2014) zum Thema, dem ein Teil der hier verwendeten Literatur entstammt, sei das E-Journal *Neo-Victorian Studies*, das 2010 dem Steampunk eine Sonderausgabe gewidmet hat, genannt.
- 06▶ Für Rebecca Onion ist STEAMBOY kein Steampunk, sondern nur Steampunk-inspiriert (2008, 140). Ihrem Verständnis nach ist Steampunk vielmehr Teil einer *DIY* (Do-it-yourself)-Kultur, in der Steampunk erst im Moment der Praxis entsteht. Ein anderes prominentes Beispiel für Steampunk-Anime ist die Serie *HAGANE NO RENKINJUTSUSHI (FULL METAL ALCHEMIST, JP 2003, Mizushima Seiji)* (vgl. dazu Birmingham 2014).
- 07▶ Susan J. Napier verweist darauf, dass allgemein im 20. Jahrhundert von einer Zeit des Anti-Utopischen gesprochen werden kann (1993, 329).
- 08▶ Für den japanischen (Rezeptions-)Kontext stellt der 1. Weltkrieg ein Ereignis dar, das in der Auseinandersetzung unproblematischer erscheint als der 2. Weltkrieg. 1918 konnte Japan als Partner der alliierten Mächte in Ostasien siegreich aus dem Krieg hervorgehen. Ein Großteil der Deutschlandbegeisterung (und -verklärung) in der japanischen Kultur stammt aus dieser Zeit, als Japan u.a. nach der Eroberung von Qingdao zahlreiche deutsche Soldaten als Kriegsgefangene in Japan inhaftierte.
- 09▶ Kegler argumentiert, dass das europäische Setting im Steampunk-Anime nicht nur eine Form von ostasiatischem Exotismus darstelle, sondern auch an »Vorstellungswelten und Seherfahrungen« seiner Rezipient\_innen anknüpfe. Als Beispiel nennt er das Europa-Bild in der Anime-Adaption der Heidi-Geschichte (2009, 101).
- 10▶ Gleichzeitig gesteht Beard später ein, dass zumindest in Hinblick auf Genderrollen eine Neuverhandlung stattfände, die mögliche Ausblicke auf die Gegenwart bietet (2014, xxv).
- 11▶ Eine Ausnahme liegt in der Rezeption der Filme durch ein nicht-japanisches Publikum, das sich der entsprechenden japanischen Geschichte während des 19. Jahrhunderts nicht be-

wusst ist.

- 12►** Für Birmingham ist Anime hingegen bereits in seiner Produktion insofern antimodern, als er noch mechanisch und durch Handarbeit produziert und damit folglich auf den Einsatz von Computertechnik verzichtet wird (2014, 65). Dies trifft aber nicht mehr auf den heutigen Anime, zu wie die hier ausgesuchten Filmbeispiele zeigen.

## Literatur

- Arnold, Michael** (2004) Japanese Anime and the Animated Cartoon. URL: <http://www.midnighteye.com/features/japanese-anime-and-the-animated-cartoon/>, letzter Abruf: 22.07.2015.
- Bach, Jonathan P.G.** (2002) »The Taste Remains«: Consumption, (N)ostalgia, and the Production of East Germany. In: *Public Culture* 14, 3, S. 545-556.
- Baker, Sarah Elsie** (2013) *Retro Style. Class, Gender and Design in the Home*. London et. al.: Bloomsbury.
- Beard, David** (2014) Introduction. A Rhetoric of Steampunk. In: Barry Brummett (Hg.): *Clockwork Rhetoric. The Language and Style of Steampunk*. Jackson: University of Mississippi, S. xiv-xxxi.
- Birmingham, Elisabeth** (2014) Antimodernism as the Rhetoric of Steampunk Anime. Full-metal Alchemist, Technological Anxieties, and Controlling the Machine. In: Barry Brummett (Hg.): *Clockwork Rhetoric. The Language and Style of Steampunk*. Jackson: University of Mississippi, S. 61-79.
- Böhn, Andreas** (2010) »Mediennostalgie als Technikostalgie«. In: Andreas Böhn / Kurt Möser (Hg.): *Technikostalgie und Retrotechnologie*. Karlsruher Studien Technik und Kultur Band 2. Karlsruhe: KIT Scientific Publishing, S. 149-165.
- Boym, Svetlana** (2001) *The Future of Nostalgia*. New York: Basic Books.
- Brummett, Barry (Hg.)** (2014) *Clockwork Rhetoric. The Language and Style of Steampunk*. Jackson: University of Mississippi.
- Csicsery-Ronay, Istvan Jr.** (1992) Futuristic Flu, or, The Revenge of the Future. In: Tom Shippey / George Slusser (Hg.): *Fiction 2000. Cyberpunk and the Future of Narrative*. Athens/London: University of Georgia Press, S. 26-45.
- Deleuze, Gilles** (1991) *Das Zeit-Bild*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Engell, Lorenz / Fahle, Oliver** (1997) *Der Film bei Deleuze*. Weimar: Verlag der Bauhaus-Universität Weimar.
- Ivy, Marilyn** (1995) *Discourses of the Vanishing. Modernity, Phantasm, Japan*. Chicago / London: University of Chicago Press.
- Jahnke, Alex / Rauchfuß, Marcus** (2012) *Steampunk. Kurz & geek*. Beijing et. al.: O'Reilly.

- Kegler, Karl R.** (2009) Godzilla trifft Poelzig. Europäische Kulissen, Kopie und Collagen im phantastischen Film Japans. In: archimaera H. 2, S. 101-110.
- Landon, Brooks** (1995) Science Fiction after 1900. From the Steam Man to the Stars. London/New York: Routledge.
- Onion, Rebecca** (2008) Reclaiming the Machine: An Introductory Look at Steampunk in Everyday Practice. In: Neo-Victorian Studies 1, 1, S. 138-163.
- Reynolds, Simon** (2011) Retromania. Pop Culture's Addiction to Its Own Past. London: Faber and Faber.
- Shiner, Lewis** (1992) Inside the Movement: Past, Present, and Future. In: Tom Shippey / George Slusser (Hg.): Fiction 2000. Cyberpunk and the Future of Narrative. Athens/London: University of Georgia Press, S. 17-25.
- Shippey, Tom / Slusser, George (Hg.)** (1992) Fiction 2000. Cyberpunk and the Future of Narrative. Athens/London: University of Georgia Press.
- Stableford, Brian** (2006) Steampunk. In: Brian Stableford: Science Fact and Science Fiction. An Encyclopedia. London/New York: Routledge, S. 502-503.
- Swift, Jonathan** (1726) Gulliver's Travels. London: Benjamin Motte.

## Filme

- Akira** (JP 1988, Otomo Katsuhiro)
- Blade Runner** (US 1982, Ridley Scott)
- Hauro no ugoku shiro** (Das wandelnde Schloss JP 2004, Miyazaki Hayao)
- Hagane no renkinjutsushi** (Full Metal Alchemist JP 2003, Mizushima Seiji)
- Metropolis** (DE 1927, Fritz Lang)
- Steamboy** (JP 2004, Otomo Katsuhiro)
- Tron** (US 1982, Steven Lisberger)



## 2| KOLLEKTIVE NOSTALGIE

## »JUGONOSTALGIKER ALLER LÄNDER VEREINIGT EUCH«? JUGONOSTALGIE ALS GEGENERINNERUNG IN HIPERMNEZIJA UND RODJENI U YU

Mit dem Slogan »Jugonostalgiker aller Länder vereinigt Euch« wirbt das Belgrader Lokal *Kafana SFRJ* (Socialisticka Federativna Republika Jugoslavija) und lockt seine Gäste mit dem Versprechen, jene willkommen zu heißen, die sich an die längst vergangenen Zeiten eines gemeinsamen Landes erinnern wollen. Neben sechs Tischen, die jeweils den ehemaligen Republiken Jugoslawiens gewidmet sind, finden sich zahlreiche Tito-Büsten, Bilder und Flaggen. Nicht zuletzt wegen der zentralen Lage sowie des abwechslungsreichen Abendprogramms ist die Kafana nicht nur zum Treffpunkt der sogenannten »vereinten Jugonostalgiker« geworden, sondern längst auch zu einem beliebten Touristenmagnet. Will man die Atmosphäre (und den Geschmack) des ehemaligen Jugoslawiens auch in seiner eigenen Küche genießen, so bietet Anja Durlović im Jahr 2005 erschienenes Kochbuch *Titov Kuvar* (Titos Kochbuch) garantiert das richtige Rezept. Darin lässt sich nicht nur ein Überblick über den Menüplan des Marschalls Tito finden, sondern vor allem auch Gerichte, die für verschiedenste Staatsempfänge von Titos Köchen zubereitet wurden. Bestückt mit zahlreichen Fotos von prominenten internationalen Gästen, bietet das Kochbuch Rezepte zum »Mittagessen mit Fidel« oder zum »Abendessen mit John Kennedy« (Durlović 2005). Auf eine liebevolle und zugleich humorvolle Weise spiegelt das Buch den Glanz eines Landes wider, das einst auf der politischen Bühne bedeutend war.

Jugoslawien wird aber nicht nur in Cafés und Kochbüchern thematisiert. So ließen sich auch bis 2012 ein als Themenpark errichteter Garten mit dem bezeichnenden Namen *Jugoland* in der Stadt Subotica oder auch verschiedene Homepages finden, die im World Wide Web ein wenigstens virtuelles Jugoslawien proklamieren, beispielsweise die Webseite von Cypberyu (Volčić 2007, 29). Jugoslawien und das vergangene gemeinsame Leben im sozialistischen Land wird immer häufiger Gegenstand verschiedener Sammel- und Kunstbände, wie beispielsweise im Buch *Leksikon YU Mitologije* (Lexikon der YU Mythologie). Ursprünglich wurde das Buchprojekt 1989 unter anderem von der kroatischen Schriftstellerin Dubravka Ugrešić lanciert und als ein Lexikon über die Jugoslawische Popkultur konzipiert. Mit dem

Zerfall Jugoslawiens seit dem Jahr 1991 schienen jedoch die Pläne für das Lexikon obsolet und wurden eingestellt. Knapp 14 Jahre später konnte das Projekt in Form eines Internetforums realisiert werden, bevor es schließlich doch noch als Buch erschien (Baskovic 2013). Das Forum ist eine Plattform längst verflossener Alltagserinnerung und offenbart seinen Besuchern nicht nur zahlreiche Ausschnitte aus den Tagesnachrichten, sondern auch alte TV-Werbungen, Werbe- und Kunstplakate, verschiedenste Zeitungsfotos von wichtigen gesellschaftlichen sowie politischen Ereignissen sowie diverse Zeichentrickfilme, die jeweils im Kinderprogramm des jugoslawischen Staatsfernsehens liefen. Es ist ein Sammelsurium unterschiedlichster, meist populärkultureller Elemente, welche einst das gemeinsame Leben in Jugoslawien begleiteten (Baskovic 2013, 56f). Nicht zuletzt wird auch in vielen Filmproduktionen Jugoslawien in unterschiedlichster Weise thematisiert, unter anderem im Spielfilm *TITO I JA* (Tito und ich; YU 1992 Goran Markovic) oder auch im Dokumentarfilm *CINEMA KOMUNISTO* (RS 2010, Mila Turajlic). In beiden Filmen spielt die Erinnerung an den jugoslawischen Alltag und seine lebendige Kulturszene eine signifikante Rolle. Diese Aufzählung, die problemlos um weitere Beispiele ergänzt werden könnte, zeigt, wie präsent das ehemalige Jugoslawien in verschiedenen Medien und in der dortigen Populärkultur ist. Die obigen Beispiele wurden bewusst aufgelistet, um das breite Spektrum an kulturellen Praktiken zu verdeutlichen, die grob unter dem Begriff der ›Jugonostalgie‹ erfasst werden könnten. Dies ist insofern möglich, als unter diesem Terminus, der im Folgenden noch genau erläutert wird, allgemein der spielerische Umgang mit der Erinnerung an das Land Jugoslawien gemeint ist. Entsprechend werden verschiedene Phänomene unter dem Schirmbegriff der ›Jugonostalgie‹ zueinander in Bezug gesetzt, wobei das jeweilige Verständnis von Nostalgie im Hinblick auf die genauen Gegenstände nochmals geprüft werden muss. Im Folgenden wird das Thematisieren der Erinnerung an Jugoslawien in zwei jüngeren Theaterproduktionen, nämlich in Selma Spahics *HIPERMNEZIJA* (Hypermnese, RS 2011) und Dino Mustafics *RODJENI U YU* (Geboren in YU, RS 2010) untersucht und diese in Anlehnung an Mitja Velikonjas Konzept der Nostalgie, u.a. in *Titostalgija* (2010), als eine spezifische Form von Jugonostalgie diskutiert. Demzufolge soll der eigentlichen Analyse der beiden Inszenierungen eine Begriffsdiskussion vorangestellt werden. Dabei wird hier vor allem das Potential von Nostalgie im Vordergrund stehen, als Gegenerinnerung zu fungieren und auf diese Weise einen Kommentar zur aktuellen Erinnerungspolitik in den Ländern des ehemaligen Jugoslawien zu bieten.

## Zwischen Revisionismus und Eskapismus? – Nostalgie als emanzipatorisches Potential der Gegenerinnerung

Jugoslawien und damit auch die sogenannte Jugonostalgie unterscheidet sich in vielerlei Hinsicht von der Nostalgie in den Ländern des ehemaligen Ostblocks. Dieser Unterschied ist zunächst auch in den politischen Gegebenheiten zu suchen: Seit dem Bruch Josip Borz Titos mit Stalin im Jahre 1948 genoss das sozialistische Jugoslawien nicht nur auf der politischen und wirtschaftlichen Bühne einen Sonderstatus. Im Vergleich zu den Ländern des ehemaligen Ostblocks war Jugoslawien außenpolitisch durch den sogenannten dritten Weg zwischen Kommunismus und Kapitalismus gekennzeichnet. Die jugoslawischen Bürger konnten dadurch nicht nur die Welt bereisen, sondern hatten im Gegensatz zu anderen osteuropäischen Staaten auch innenpolitisch wesentlich mehr Freiheiten. Nach knapp fünfzig Jahren friedlichen Zusammenlebens zerbarst das multikulturelle Land in seine sechs Teilrepubliken, wodurch Jugoslawien auch das einzige sozialistische Land Europas war, das nach dem Einschnitt 1989 durch einen blutigen Bürgerkrieg zerfiel. ◀

Aufgrund dieser spezifischen historischen Situation war der Begriff der Jugonostalgie in den noch jungen Staaten in den 1990er Jahren besonders negativ konnotiert. In ihren literarischen Werken versucht die kroatische Schriftstellerin Dubravka Ugresic das Phänomen der (Jugo-)Nostalgie aus unterschiedlichen Blickwinkeln zu beleuchten. So beschreibt sie etwa in ihrer Essaysammlung *Die Kultur der Lüge* (1993), wie im Kroatien der Tudjman-Regierung kritisch eingestellte Intellektuelle pauschal als »Jugonostalgiker« beschimpft wurden (Ugresic 1995, 80). Denn die Erinnerung an den zerfallenen Staat wurde als Bedrohung für die jungen Nationalstaaten empfunden und passte nicht zu den geschichtsrevisionistischen Projekten der neuen, nationalistisch-orientierten Regierungen. Unter der Erinnerung an Jugoslawien versteht Ugresic in erster Linie die Erinnerung an den gemeinsamen Alltag im sozialistischen Staat, die von den jungen Regierungen sukzessive »konfisziert« werde (Ugresic 2004). Konkret äußert sich diese konfiszierte Erinnerung darin, dass beispielsweise Straßen neu benannt, Lehrbücher der neuen Nationalgeschichte angepasst, Denkmäler entfernt und die sozialistischen Feiertage durch neue, meistens christliche, ersetzt werden (Kuljic 2010, 13-29). Diese Maßnahmen sind Teil größerer geschichtsrevisionistischer Projekte der noch jungen Regierungen, die sich in präsozialistischem Rückbezug auf Religion und Tradition – sozusagen als »Flucht zurück« – nun primär als Nationalstaaten bzw. Volksgemeinschaften verstehen und damit explizit vom multikulturellen Jugoslawien absetzen. Darüber hinaus verhandelt Ugresic das Phänomen der Jugonostalgie

in ihrem Roman *Ministarstvo Boli* (Das Ministerium des Schmerzes, 2004), wobei sie hier Nostalgie in der Diaspora thematisiert. Dabei verbindet sie diesen Begriff unmittelbar mit dem radikalen Verlust der kulturellen Identität sowie der eigenen und gleichermaßen geteilten Vergangenheit. Trotz der eingangs erläuterten negativen Konnotation des Nostalgie-Begriffs in dominanten erinnerungspolitischen Diskursen in der Region des ehemaligen Jugoslawiens konnte das Konzept Einzug in der kulturellen Praxis halten, was einer genaueren Begründung bedarf.

In *The Future of Nostalgia* (2001) bestimmt Svetlana Boym Nostalgie als ein emotionales Verhältnis zur Vergangenheit und unterscheidet dabei zwischen restaurativer und reflektiver Erinnerung. Dabei bezieht sie sich u.a. auch auf Nostalgie im spezifischen Kontext des ehemaligen Jugoslawiens: Während sie die restaurative Erinnerung insbesondere im Feld der politischen, kollektiven Erinnerung ansiedelt und dabei im Zusammenhang mit Nationenbildungsprozessen auf die Wiederherstellung der Vergangenheit zielt, ist die reflektive Nostalgie im Spannungsverhältnis zwischen individueller und kollektiver Erinnerung zu denken (Boym 2001, 40-60). Im Gegensatz zur restaurativen ist diese mehr als eine Trauer um eine vergangene Zeit zu verstehen, die jedoch weniger den Wunsch nach deren Rückkehr, sondern vielmehr den Unmut über die Gegenwart zum Ausdruck bringt. Die reflektive Nostalgie ist damit fähig, einen spielerischen, zum Teil auch ironischen Umgang mit der Vergangenheit zu pflegen, als Möglichkeit, über die Gegenwart zu reflektieren. Für Boym ist das Phänomen der Jugonostalgie eindeutig im Bereich der reflektiven Nostalgie anzusiedeln. Ihre Beispiele kommen dabei aus der Populärkultur und könnten Phänomene wie *Titos Kochbuch* oder auch die eingangs erwähnte *Kafana SFRJ* umfassen. Doch gerade der teilweise beinahe limitierte Fokus des Nostalgiebegriffs auf die Populärkultur wird von verschiedenen Autoren kritisiert. So argumentiert beispielsweise Zala Volcic, dass die Mechanismen der materialen Kultur einer kapitalistischen Logik unterliegen und weniger eine Auseinandersetzung mit der Vergangenheit fördern, sondern diese vielmehr einem oberflächlichen Konsumverhalten dienstbar machen und damit eine ernsthafte Konfrontation verhindern (2007, 35). Dieser Argumentation folgend hat Nostalgie nichts mit kultureller Erinnerung zu tun, sondern kanalisiert sie in die Richtung einer neoliberalen Konsumlogik.

Obwohl der Einwand einer Kommerzialisierung von Erinnerung mit Blick auf bestimmte Phänomene durchaus berechtigt scheint, greift er mit Blick auf die vielfältigen Erscheinungsformen zu kurz und bedarf einer weiteren Kategorisierung. Velikonja unterscheidet in seiner Studie *Titostalgija* (2010) vier Bereiche, in denen sich Jugonostalgie bewegt: individuelle und kollektive so-

wie materielle und ideelle Nostalgie (Velikonja 2010a, 35f.). Im Gegensatz zu Volcic möchte er jene popkulturellen Phänomene wie beispielsweise Tito-Souvenire nicht bloß als Ausdruck eines neoliberalen Konsumverhaltens verstehen (Velikonja 2014, 431). Vielmehr deklariert er derlei Massenphänomene als eine spezifische Form von Nostalgie, die er auch als Neostalgie bezeichnet. Mit diesem Begriff versucht er die Faszination für und den gleichzeitig ironischen Umgang mit Tito vor allem bei jüngeren Menschen in den Ländern des ehemaligen Jugoslawien zu beschreiben (Velikonja 2010, 39). Angesichts der komplexen Erinnerungspolitik in diesen Ländern bestimmt er Nostalgie als eine mögliche Strategie im Umgang mit Erinnerung als Rückbesinnung an das gemeinsame jugoslawische Erbe. Neben der Nostalgie zieht Velikonja mit Blick auf die drastischen historiographischen Veränderungen seit den 1990er Jahren drei weitere Strategien in Betracht: Anti-Nostalgie, Amnesie und Revisionismus (Velikonja 2013, 114). Während diese jedoch in unterschiedlicher Weise das gemeinsame jugoslawische Erbe im Sinne von geteilter Alltagserfahrung und moralischen Werten negieren, sieht er gerade in der Nostalgie eine Möglichkeit, um dagegen anzugehen. In diesem Zusammenhang spricht er auch von einem emanzipatorischen Potential der Nostalgie, womit diese als eine Strategie zu begreifen wäre, um auf hegemoniale geschichtsrevisionistische Tendenzen zu reagieren. Somit fungiere Nostalgie als wichtiger Referenzpunkt für Identitätsbildungsprozesse in Ländern des sogenannten ›Übergangs‹ (Velikonja 2013, 125-127). In diesem Sinne ist Nostalgie Ausdruck einer noch unsicheren kulturellen Identität, welche genau dann emanzipatorisches Potential bereithält, wenn sie sich gegen dominante Erinnerungsdiskurse richtet. Diese Parallelbewegung von dominanten Erinnerungsdiskursen und Nostalgie als einer Form von Gegenerinnerung kann auch unter den Begriff der multidirektionalen Erinnerung nach Michael Rothberg subsumiert werden. In der gleichnamigen Studie bestimmt er multidirektionale Erinnerungen als nicht-kompetitive Erinnerungen mit der Möglichkeit unterschiedlicher, aber gleichwertig nebeneinander existierender Erinnerungen, die sich nicht zwingend gegenseitig ausschließen (Rothberg 2009, 5). Im Kontext übergeordneter Erinnerungsdiskurse und mit Blick auf konkrete historische Gegebenheiten in den Ländern des ehemaligen Jugoslawiens nimmt Nostalgie eine deutlich politische Dimension ein.

Dementsprechend wird im Folgenden unter Nostalgie eine spezifische Form der Erinnerung als Gegenerinnerung verstanden, wodurch ein weiterer Aspekt des von Boym erläuterten Konzepts der Nostalgie beleuchtet wird. Gerade dieser alternative Fokus wird auch für die folgende Untersuchung der beiden Inszenierungen von zentraler Bedeutung sein.

Mit dem Theater als kultureller Praxis, die in den Ländern des ehemaligen Jugoslawiens vor, während und nach dem Zerfall ein hervorstechendes politisches Potential inne hat, sollen in Anlehnung an Velikonjas Bestimmung von Jugonostalgie als emanzipatorisches Potential im Folgenden zwei Inszenierungen näher diskutiert werden. Dabei wird insbesondere der Frage nachgegangen, inwiefern darin Nostalgie als Form der Gegenerinnerung greifbar wird. Velikonjas Konzept von Nostalgie erscheint auch mit Blick auf die geteilte Erfahrung des Krieges als anschlussfähig, wenngleich nicht ohne Probleme. Denn es stellt sich in diesem Zusammenhang die Frage, inwiefern die individuelle Erinnerung an die Kriege überhaupt mit dem Phänomen der Nostalgie verbunden werden kann. Demnach gilt es anhand der Beispiele die These zu prüfen, dass Nostalgie als Gegenerinnerung mit der Erfahrung des Krieges in seinem kritischen Potential vor eine Herausforderung gestellt wird, die in künstlerischer Praxis, hier auf spezifische Weise im Theater, zum Ausdruck kommt.

## Multidirektionale Erinnerungsdiskurse im Theater

Zwanzig Jahre nach dem Zerfall Jugoslawiens lassen sich innerhalb der Region verschiedene Inszenierungen finden, die sich auf unterschiedliche Weise mit der Erinnerung an den ehemaligen Staat und an die Kriege von 1991 bis 1999 auseinandersetzen. Diese Theaterprojekte können insofern als dokumentarisches Theater bezeichnet werden, als jeweils die Biographien der beteiligten Schauspieler\_innen als Ausgangslage für die Stückentwicklung gewählt wurden. In diesen Zusammenhang gehören auch die beiden Inszenierungen *HIPERMNEZIJA* (Hypermnésie; Abb. 1) und *RODJENI U YU* (Geboren in YU; Abb. 2). *HIPERMNEZIJA* feierte am 7. Mai 2011 in der Regie von Selma Spahic Premiere im Belgrader BITEF Theater und war seit diesem Zeitpunkt an verschiedenen nationalen wie internationalen Festivals zu Gast, u. a. am Sarajevoer MESS Festival, an der Biennale Wiesbaden sowie am Schweizer Kulturfestival Culturescapes. Zusammen mit insgesamt acht Schauspieler\_innen aus Bosnien und Herzegowina, Serbien und dem Kosovo, die alle zwischen 1975 und 1989 geboren wurden, erarbeitete die Regisseurin ein Stück über deren Erinnerung an ihre Eltern und Kindheit. Auf der Grundlage von Briefen an und von den Eltern, Interviews, Video- und Fotomaterial entwickelte das Team insgesamt 150 Szenen, welche dann von den Dramaturg\_innen Filip Vujosevic und Natasa Govaderica in eine dramatische Form gebracht wurden. Im Anschluss daran wurde aus den zahlreichen Szenen eine Auswahl für die Inszenierung getroffen (Wille 2012).



Abb 1: Hypermnezija (RS 2011, Selma Spahic), Foto: by heartefact fund

Die Regisseurin arbeitet in ihrer Inszenierung mit einfachen Mitteln. Als dominantes Bühnenbildelement fallen acht mit Stoff bespannte Kleiderstangen auf, in denen jeweils zwei unterschiedliche Kostüme hängen. Wie im Verlauf des Stückes deutlich wird, symbolisieren diese jeweils die Eltern der Schauspieler\_innen. Darüber hinaus kommen acht schwere Metallstühle zum Einsatz, die jeweils für die einzelnen Szenen umfunktioniert werden können. Auf die mit Stoff bespannte Rückwand der Kleiderstangen werden zudem unterschiedliche Fotos und Zeitungs- sowie Nachrichtenausschnitte projiziert, womit das eigentliche Recherchematerial direkten Eingang in die Inszenierung findet. Die Kostüme der Schauspieler\_innen sind einheitlich weiß und schlicht gehalten. Spahic arbeitet auch mit reduzierten musikalischen Mitteln; bis auf ein eingangs im Chor gesungenes Lied lässt sie in einzelnen Szenen gelegentlich abstrakte Soundeinlagen einspielen.

Der gesamte Abend ist chronologisch aufgebaut, indem er mit den jeweiligen Kindheitserfahrungen beginnt und in der Gegenwart endet. Die Schauspieler\_innen wechseln ständig die Rollen, sodass die Texte abwechselnd von verschiedenen Ensemblemitgliedern wiedergegeben werden. Demnach muss unklar bleiben, wann eine Darsteller\_in tatsächlich über sich oder die Geschichte einer anderen Darsteller\_in spricht. Durch diese fluktuierende Figu-

renrede werden die privaten Erinnerungen und Geschichten zur kollektiven Erfahrung.

Bereits der Titel »Hypermnezija« suggeriert eine intensive Auseinandersetzung mit dem Spannungsverhältnis von individueller und kultureller Erinnerung. Der Begriff Hypermnesie steht für ein Gedächtnisphänomen, das beispielsweise jenen (scheinbar paradoxen) Zustand bezeichnet, in welchem sich Menschen zu einem späteren Zeitpunkt besser an ein Ereignis aus der Vergangenheit erinnern als zu einem früheren. Das bezeichnete Phänomen wird programmatisch während des ganzen Abends immer wieder aufgegriffen. So liest in einer Szene die Schauspielerin Milica einen Brief vor, den ihre Mutter im Zuge der Projekt-Recherche für sie verfasst hat. Der Brief ist in der ersten Person Singular geschrieben und beschreibt eine angebliche Kindheitserinnerung von Milica. Obwohl die Schauspielerin hier ein Ereignis aus ihrer Kindheit wiedergibt, postuliert sie am Ende, sich an nichts mehr davon erinnern zu können. Das Wechselspiel aus akribischer Detailbeschreibung und vollständigem Vergessen bildet ein Motiv, das sich konsequent durch den ganzen Abend zieht. Auffallend ist dabei, dass sich die jeweiligen Erinnerungen an die frühen Lebensjahre, das heißt an das Leben in Jugoslawien, einander ähneln. Dieser Umstand ändert sich mit dem Kriegsausbruch 1991 jedoch drastisch.

Obwohl die Erzählungen stets im Privaten verhaftet bleiben, mischen sich erlebte Kindheitserfahrungen mit jenen von Krieg und Emigration. Dieser ständige Wechsel zwischen individuellem Empfinden und konkreter historischer Faktenlage verweist, trotz der zum Teil immensen Unterschiede nach 1991, auf eine weitere gemeinsame Alltagserfahrung, nämlich jene des Krieges. Parallelen werden hier insbesondere dadurch gezogen, wenn simultan aus unterschiedlicher Perspektive ein historisches Ereignis erzählt wird. So berichten beispielsweise die Serbin Tamara und der Kosovoalbaner Alban gleichzeitig ihre Erinnerung an die Nato-Bombardierungen 1999. Ivan Medenica zufolge liegt die Stärke der Inszenierung gerade darin, unterschiedliche und damit kontroverse Erzählungen gleichwertig nebeneinander stehen zu lassen (Medenica 2012, 15-19). Eine weitere historische Begebenheit, welche aufgegriffen wird, ist Slobodan Milosevics Rede auf dem Gazimstan (der Gedenkstätte an die Schlacht auf dem Amselfeld) am 28. Juni 1989. Auch dieses Ereignis, welches gewissermaßen den Höhepunkt von Milosevics sogenannter Antibürokratischen Revolution symbolisiert, wird zu gleichen Teilen aus der Perspektive von Sarajevo, Pristina und Belgrad erzählt. Die Erinnerungen, als geteilte Erinnerung, bleiben dabei gleichwertig nebeneinanderstehen und verwirklichen somit jenen von Rothberg beschriebenen mutlidirektionalen Charakter (Rothberg 2009). Ähnlich handhabt es die Regisseurin mit der Bühnensprache, wo-

bei in einzelnen Szenen die Schauspieler\_innen sowohl Serbisch/Bosnisch als auch Albanisch sprechen.

Es sind Diskurse über Kindheit, Krieg und Repression, die in HIPERMNEZIJA dem Publikum vermittelt werden. Die gezielt eingesetzte parallele Rede provoziert die Zuschauer\_innen, Stellung zu beziehen, wobei diese weniger auf die Bewertung der erzählten Erinnerungen zielt als vielmehr auf das politisch orchestrierte Erinnerungszereemoniell in allen drei Ländern. Sowohl das Parallele als auch das Disparate der Erinnerungen provozieren die Frage, welche Rolle Nostalgie bzw. Jugonostalgie für die Bewertung der Vergangenheit und der Gegenwart respektive der Vergangenheit *in* der Gegenwart einnimmt. Diese Frage lässt sich durch einen Vergleich mit einer weiteren Inszenierung schärfen.

Die Produktion RODJENI U YU (Geboren in YU) in der Regie des Bosniers Dino Mustafic feierte am 12. Oktober 2010 Premiere im Jugoslawischen Schauspielhaus in Belgrad und hatte Gastspiele in Zagreb und Slowenien. Die Inszenierung ist ebenfalls als dokumentarisches Theater zu bezeichnen und ist die erste ihrer Art in Serbien (Jestrovic 2014, 125f.). Auf der Grundlage der persönlichen Erinnerungen der insgesamt neun beteiligten Schauspieler\_innen sowie zusätzlichem Recherchematerial wurde das Stück im Kollektiv entwickelt. Das vierköpfige Dramaturgie-Team vermischt Erzählungen der Schauspieler\_innen mit Szenen von bekannten Dramatiker\_innen, etwa dem makedonischen Schriftsteller Goran Stefanovski oder auch dem slowenischen Autor und Regisseur Dusan Jovanovic. Im Vergleich zu HIPERMNEZIJA sind in dieser Inszenierung demnach unterschiedliche Formen der szenischen Darstellung vermischt. Ein weiterer Unterschied zu Spahics Inszenierung ist die Zusammensetzung des Ensembles. Den Abend bestreiten hier überwiegend bekannte Schauspieler\_innen unterschiedlicher Generationen, darunter namhafte Schauspielerinnen wie Branka Petric oder auch Mirjana Karanovic. Allen neun Ensemblemitgliedern ist gemeinsam, dass sie in Jugoslawien geboren wurden, was sowohl das Königreich Jugoslawien (1918/1929–1941) als auch die Sozialistische Föderative Republik Jugoslawien (1945–1991/92) umfasst.

Das Bühnenbild bildet ein weißer mit Chromstahl versehener Tunnel, der in den Kritiken auch als der »Tunnel der Erinnerung« bezeichnet wird (Medenica 2010, 65). Außerdem befinden sich neun rote Stühle auf der Bühne, die in den verschiedenen Szenen auf unterschiedliche Weise zum Einsatz kommen. Der Abend gliedert sich in verschiedene aufeinander folgende Szenen, die zum Teil in realistischem Spiel dargeboten werden oder aber auch choreographisch formalisiert sind. So treten zu Beginn der Inszenierung die einzelnen Schauspieler\_innen gemeinsam auf und nennen der Reihe nach ihre Passnummer. In gleicher Manier nennen sie am Ende der Inszenierung ihren Vor- und Nachnamen.



Abb 2: Rodjeni u YU (RS 2010, Dino Mustafic), Foto: Archiv des Jugoslawischen Schauspielhauses Belgrad

Dadurch setzt der Regisseur eine formale Klammer, die den biographischen Charakter der Inszenierung verdeutlicht.

Das Stück vermischt somit ebenfalls historische bzw. politische Fakten mit ganz privater Schilderung von vergangenen Ereignissen und spielt dabei auch mit den Erinnerungen des Publikums. Dazu passt auch die in den Rezensionen gesichtete Beschreibung, nach der zu Beginn des Stückes, wenn die Jugoslawische Hymne »Hej Sloveni!« eingespielt wurde, ein großer Teil des Publikums während der Vorstellungen jeweils aufgestanden sei und mitgesungen hätte. Die Erfahrung der privaten Erinnerung wird in dieser Inszenierung nicht nur auf der Bühne zur kollektiven, sondern auch auf das Publikum übertragen. Besonders herausragend in diesem Zusammenhang ist die Erzählung von Branka Petric über ihre Ehe mit dem berühmten kosovoalbanischen Schauspieler Bekim Fehmiu. Die Geschichte ihrer Beziehung hat Symbolwert für den Zerfall eines Landes und der Suche seiner Bewohner nach einer neuen Identität. Obwohl der Fall hier mit der notwendigen Sensibilität in seiner Einzigartigkeit herausgehoben wird, beschreibt er doch exemplarisch jene Erfahrung, die viele sogenannte »gemischte« Ehepaare seit den 1990er Jahren gemacht haben.

Im Gegensatz zu HIPERMNEZIJA wird in RODJENI U YU die Erinnerung an den Krieg weniger stark thematisiert, gemäß Medenica sogar lediglich in anekdotischer Form wiedergegeben. Er wirft der Inszenierung vor, gänzlich im Privaten verhaftet zu bleiben und spricht ihr deshalb jegliche politische Relevanz ab (Medenica 2010, 65). Laut seiner Argumentation kreise das Stück stets um das Gefühl des Verlustes von Identität und erlaube daher keine wirkliche Auseinandersetzung mit der Geschichte. Diese dem Stück innewohnende private Nostalgie wird auch in verschiedenen anderen Kritiken negativ bewertet, wenn es als ergebnisloses Schwelgen in Erinnerung gedeutet wird (Pancic 2010; Obradovic 2010; Medenica 2010). Entsprechend wird Nostalgie in den Rezensionen als eine Form der restaurativen Nostalgie verstanden, im Sinne einer Sehnsucht nach einer vergangenen Zeit. Dieser wiederum wird aufgrund ihrer Verhaftung im Privaten jegliches politisches Potential abgesprochen. Zusammengefasst fällt auf, dass die Kritiken ein Bedürfnis nach Geschichtsbewältigung artikulieren, deren strukturelle Voraussetzungen dem Theater und besonders in dieser Inszenierung jedoch gar nicht adäquat sind. Im Gegensatz dazu macht Silvija Jestrovic darauf aufmerksam, wie in RODJENI U YU nicht allein ein individuelles Gefühl des Verlustes und der Identitätssuche, sondern vor allem eine politisch relevante Erinnerung an Jugoslawien überhaupt erst thematisiert wird. Die Inszenierung leistet ihren geschichtsbewältigenden Beitrag dahingehend, als die Erinnerung an Jugoslawien von den herrschenden geschichtsrevisionistischen Prozessen der neuen Staaten zunächst einmal nicht verdrängt wird, und somit die durch das Theater ins Kollektive gewendete individuelle Erinnerung als politische Haltung definiert werden muss (Jestrovic 2014, 142ff). Diesen unterschiedlichen Einschätzungen folgend wird deutlich, in welcher Komplexität hier das Konzept von Nostalgie zum Tragen kommt und dabei die eingangs erläuterten Verständnisse von (Jugo-)Nostalgie aufgreift. Beide Inszenierungen thematisieren dabei eine Form der Gegenerinnerung, die im Folgenden auf ihr emanzipatorisches Potential geprüft werden soll.

## Die kritische Dimension von Jugonostalgie

Die hier herangezogenen Inszenierungen setzen sich beide in exemplarischer Weise mit der Erinnerung an Jugoslawien und zugleich dem teilweise nostalgischen Gefühl über den Zerfall von Jugoslawien auseinander. Während in RODJENI U YU die persönliche Beziehung der Schauspieler\_innen zu Jugoslawien und damit primär ein gegenwärtiges Gefühl gegenüber dem nicht mehr vorhandenen Staat im Vordergrund steht, äußert sich in HIPERMNEZIJA das Gefühl gegen-

über dem Zerfall Jugoslawiens durch die Schilderung der erlebten Kriegserfahrung. Spahics Inszenierung beginnt zwar in der Kindheit mit der Erinnerung an den jugoslawischen Alltag, thematisiert jedoch schnell die geteilte Erfahrung des Krieges. Die unterschiedliche Schwerpunktsetzung scheint in nicht geringem Maße auch dem Umstand geschuldet, dass an HIPERMNEZIJA eine jüngere Generation von Schauspieler\_innen beteiligt ist, die mit Jugoslawien nur die frühesten Kindheitserfahrungen verbinden kann. Während in Mustafics Inszenierung die meisten Beteiligten einen Großteil ihres Lebens in Titos Jugoslawien verbracht haben, verbinden die Hipermezija-Schauspieler\_innen, die in den 1980er Jahren geboren sind, die Erinnerung an Jugoslawien bereits unmittelbar mit dessen Zerfall. Gerade deshalb stellt sich hier die weiterführende Frage, inwiefern in diesen Produktionen überhaupt von Jugonostalgie die Rede sein kann. Daraus ergibt sich die korrespondierende Frage, inwiefern Velikonjas Konzept von Nostalgie als emanzipatorisches Potential hier als kritisches Konzept kultureller Praxis greifbar wird.

Beide Inszenierungen können für sich den Anspruch reflektiver Nostalgie insofern reklamieren, als sie die Erinnerung an Jugoslawien dergestalt thematisieren, ohne die Rückkehr zum damit verbundenen politischen System zu proklamieren. In beiden Produktionen wird dabei nicht nur die Diskrepanz zwischen individueller und kollektiver Erinnerung aufgezeigt, sondern darüber hinaus die individuelle Erinnerung als Alternative gegenüber den dominanten hegemonialen Erinnerungsdiskursen in den Ländern des ehemaligen Jugoslawien präsentiert. Diese Gegenerinnerung, im Sinne von Rothbergs Konzept multidirektionaler Erinnerung, äußert sich entweder in der positiven Kindheitserinnerung oder in der parallelen Erzählung von Kriegserfahrung, die jeweils mindestens einem dominanten Erinnerungsdiskurs widerspricht. Während in RODJENI U YU konkrete Momente der Nostalgie, der Trauer über den Verlust der gemeinsamen Heimat, festgemacht werden können, ist dies bei HIPERMNEZIJA nur indirekt und insofern möglich, als die Kindheit, bzw. die Jahre vor 1989, humorvoll als harmonisches Idyll behandelt wird. Demnach kann aber auch in HIPERMNEZIJA von Nostalgie die Rede sein, wenn die positive Kindheitserinnerung gleichwertig neben traumatischer Kriegserfahrung bestehen bleibt und wenn diese Verflechtung einen multiperspektivischen Blick auf den Zerfall Jugoslawiens ermöglicht. In Anlehnung an Velikonja hat Nostalgie gerade dann emanzipatorisches Potential, wenn sie sich gegen die dominanten Erinnerungsdiskurse stellt und Probleme in der Gegenwart thematisiert. Die vielfältige Schilderung der Erinnerung ist demnach als Kommentar zu den hegemonialen geschichtsrevisionistischen Tendenzen zu verstehen. Denn die individuelle Erfahrung sträubt sich radikal gegen eine Kollektivierung des historischen Nar-

rativs. Gesetzt der Tatsache, dass der Krieg den Alltag dieser Menschen in den 1990er Jahren prägte und dieser in der Inszenierung erinnert wird, stellt er ein potentiell gemeinschaftsstiftendes Moment dar, das hier zum Instrument der Kritik avanciert. Denn dieses gemeinschaftliche Moment bildet die Ausgangslage der Inszenierung und widerspricht radikal den hegemonialen nationalen Erzählungen. Ein besonders deutliches Beispiel hierfür ist die Szene in *HYPERMNEZIJA*, in welcher parallel aus serbischer und albanischer Perspektive die Zeit während der Nato-Bombardierungen beschrieben wird. Entsprechend ist Velikonjas Konzept für die Analyse dieser Inszenierung insofern anschlussfähig, als die parallele Rede ebenfalls eine Art Gegenerinnerung darstellt.

Somit thematisieren beide Produktionen auf unterschiedliche Weise einen gemeinsamen kulturellen Raum, der sich selbst auch nach den Ereignissen der 1990er Jahre nicht so einfach durch nationale Grenzen auftrennen lässt. Jugoslawien bleibt dabei als übergeordnete Chiffre gemeinsam erlebter Erfahrung stehen, die den geschichtsrevisionistischen und damit auch nationalistischen Tendenzen in der gesamten Region trotzt. Die damit zusammenhängende Jugonostalgie kann somit auch als eine politische Einstellung und Kommentar zum immer wieder aufflammenden Nationalismus verstanden werden.

Die Referenz auf einen gemeinsamen kulturellen Raum wiederum zwingt die einzelnen Länder darüber hinaus dazu, unterschiedliche Erinnerungsdiskurse anzuerkennen, welche neben der je eigenen Opferrolle insbesondere auch die eigene Täterschaft hinsichtlich der komplexen Geschichte der 1990er Jahre reflektieren. Gemäß dem serbischen Soziologen Todor Kuljic kann es erst dann zu einer angemessenen Vergangenheitsbewältigung im Gebiet des ehemaligen Jugoslawiens, kommen, wenn ein Diskurs über die je eigene Täterschaft öffentlich geführt wird (Kuljic 2010). In Bezug auf die beiden Inszenierungen wird diese doppelte Perspektive durchaus bereitgestellt: So wird in *RODJENI U YU* die Zerstörung Vukovars durch die Jugoslawische Volksarmee und in *HYPERMNEZIJA* die Repression gegenüber der albanischen Bevölkerung im Kosovo thematisiert. Der Reiz einer kritischen (Jugo-)Nostalgie bestünde demnach darin, dass in einem durch sie bereit gestellten gemeinsamen kulturellen Raum diese brisanten erinnerungspolitischen Diskurse adäquat und somit jenseits nationalistischer Tendenzen geführt werden könnten. Und gerade an diesem Punkt kann vom kritischen Potential der Nostalgie die Rede sein. Trotz Milica Popovics berechtigtem Einwand, dass mit der Behauptung eines gemeinsamen kulturellen Raums durch Jugonostalgie noch keine tatsächliche Alternative zu den geschichtsrevisionistischen Tendenzen geboten sei und damit nicht als kritische Komponente anerkannt werden könne (Popovic 2014, 31f), bleibt das hier eingeführte Argument gültig, weil es eine andere Richtung einnimmt. Denn

erst aufgrund des durch Nostalgie ins Spiel gebrachten und aufrecht erhaltenen gemeinsamen kulturellen Raums sowie der geteilten Alltagserfahrung, zu der nun mal auch die Kriegserfahrung gehört, wird eine kritische Diskussion über eine Alternative zu nationalen Geschichts(re)visionen möglich. Nostalgie als Prämisse gewinnt dadurch an kritischem Potential.

Darüber hinaus sind Jugonostalgie und die Erinnerung an den geteilten Alltag in Jugoslawien auch außenpolitisch relevant. Jugoslawien galt bis zum Ende der 1980er Jahre als Inbegriff eines multikulturellen Staates, der einen dritten Weg zwischen Kapitalismus und Kommunismus markierte. Mit dem zu beobachtenden sukzessiven Verschwinden des Begriffs »Jugoslawien« von der politischen und geographischen Bühne werden neue, zum Teil auch stigmatisierende Konzepte eingeführt und auf die gesamte Region projiziert, beispielsweise mit dem nivellierenden Begriff »Westbalkan«. Diese neuen Metaphern zur Beschreibung dieses kulturellen Kontextes verdrängen das ohnehin kaum wahrgenommene jugoslawische Vermächtnis und erlauben letztlich nur noch eine dichotome Betrachtung der politischen Optionen Nationalstaat in oder außerhalb der Europäischen Union (Petrovic 2015). In diesem Sinne birgt Jugonostalgie auf und abseits der Bühne ein wichtiges und nicht zu unterschätzendes politisches Potential, wenn es jeglicher hegemonialen geschichtsrevisionistischen Perspektive auf 50 Jahre geteilter Alltagserfahrung eine gelebte Alternative entgegenhält.

## Anmerkungen

- 1 ► Eine Kafana ist ein traditionelles Restaurant mit traditioneller Musik.
- 2 ► Einen historischen Überblick über den Zerfall Jugoslawiens bietet beispielsweise Dejan Jovics *Yugoslavia – A State that withered away* (2005).

## Literatur

**Boym, Svetlana** (2001) *The Future of Nostalgia*. New York NY: Basic Books.

**Boskovic, Aleksandar** (2013) Jugonostalgia and Yugoslav Cultural Memory: Lexicon of Yu Mythology. In: *Slavic Review* 27, 1, S. 54-78.

**Cyber Yugoslavia** (1999) URL: <http://www.juga.com>, letzter Abruf: 26.08.2015.

- Durlovic, Anja** (2005) *Titov Kuvar*. Belgrad: Laguna.
- Jestrovic, Silvia** (2014) Born in YU. Performing, Negotiating, Transforming an Abject Identity. In: Nadine Holdsworth (Hg.): *Theatre and National Identity. Re-Imagining Conception of Nation*. New York: Routledge, S. 129-145.
- Jovic, Dejan** (2009) *Yugoslavia. A State that Withered Away*. West Lafayette/Indiana: Purdue University Press.
- Kuljic, Todor** (2010) *Umkämpfte Vergangenheiten. Die Kultur der Erinnerung im postjugoslawischen Raum*. Berlin: Verbrecher Verlag.
- Leksikon Yu Mitologije** (2015) URL: <http://www.leksikon-yu-mitologije.net>, letzter Abruf: 25.08.15.
- Medenica, Ivan** (2010) Pohvala Jugonostalgiji. In: *NIN*, 21.10.2010, S. 65.
- Medenica, Ivan** (2012) The Heritage of Yugoslavia towards a New Concept of Political in Theatre. In: *Scena*, 25, S. 6–20.
- Obradovic, Slobodan** (2011) Rodjeni u YU. In: *Yellow Cab Beograd*, November, S. 45.
- Pancic, Teofil** (2011) Tragovi u krvi. In: *Vreme Beograd*, 21.10.2010, S. 65.
- Petrovic, Tanja** (2015) *YUROPA. Jugoslawisches Erbe und Zukunftsstrategien in postjugoslawischen Gesellschaften*. Berlin: Verbrecher Verlag.
- Popovic, Milica** (2014) Yugonostalgia: Yugoslavia as a Meta-Space in Contemporary Art Practices. In: *Život Umjetnosti*, 94, S. 18-35.
- Rothberg, Michael** (2009) *Multidirectional Memory. Remembering the Holocaust in the Age of Decolonization*. Stanford: Stanford University Press.
- Todorova, Maria** (2009) *Imagining the Balkans*. Oxford: Oxford University Press.
- Todorova, Maria / Gille, Zsuzsa** (Hg.) (2012) *Post-Communist Nostalgia*. New York: Bergan Books.
- Ugresic, Dubravka** (1995) *Die Kultur der Lüge*. Frankfurt/M.: Suhrkamp Verlag.
- Ugresic, Dubravka** (2004) *Ministarstvo Boli*. Belgrad: Fabrika Knjiga.
- Ugresic, Dubravka** (2004) The confiscation of Memory. In: *Relations 1-2*, S. 167-176.
- Velikonja, Mitja** (2010) *Titostalgija*. Belgrad: XXvek.
- Velikonja, Mitja** (2013) The Past with a Future. The Emancipatory Potential of Yugonostalgia. In: Srdja Pavlović / Marko Živković (Hg.): *Transcending Fratricide Political Mythologies, Reconciliations, and the Uncertain Future in the Former Yugoslavia*. Baden Baden: Nomos, S. 109-127.
- Velikonja, Mitja** (2014) Mapping Nostalgia for Tito. From Commemoration to Activism. In: Srećko Horvat / Igor Štiks (Hg.): *Welcome to the Desert of Post-Socialism. Radical Politics after Yugoslavia*. London/New York NY: Verso, S. 414-470.
- Volcic, Zala** (2007) Yugo-Nostalgia: Cultural Memory and Media in the Former Yugoslavia. In: *Critical Studies in Media Communication* 24,1, S. 21-38.
- Wille, Frank** (2012) Die alten Kinder. Ein Gespräch mit Selma Spahić über ihr Stück ›Hipermezija‹. In: *Theater heute*, Juni, S. 51.

## Filme

**Cinema Komunisto** RS 2010. R: Mila Turajlic

**Tito i ja** (Tito und ich) YU 1992. R: Goran Markovic

## Inszenierungen

**Hypermnesia**. R: Selma Spahic, Premiere: 7.5. 2011, Belgrad

**Rodjeni u Yu**. R: Dino Mustafic, Premiere: 12.10. 2010, Belgrad

## **PATRIOTISCHE NOSTALGIE ODER WIE SHAH RUKH KHAN DIE EHRE DES BOLLYWOODFILMS RETTET**

Bollywoodfilme gelten als hochgradig patriotisch. Die Bandbreite an filmischen Ausdrucksformen für die Liebe zur Nation changiert dabei erheblich. Sie reicht von *CHAK DE! INDIA* (IN 2007, Shimit Amin) und *LAGAAN* (IN 2001 Ashutosh Gowariker), in denen sich indische Hockeyteams den Sieg erkämpfen und so die Ehre der Nation im Wettbewerb mit anderen verteidigen, bis hin zu den jeweils zentralen Song-and-Dance Sequenzen aus *DOSTANA* (IN 2008, Tarun Mansukhani), in der Priyanka Chopra die »desi girls« besingt, *FANAA* (2006, Kunal Kohli), in der die blinde Zoni eine herzerweichende Darbietung am Nationalfeiertag in Delhi bietet und *HAPPY NEW YEAR* (IN 2014, Farah Khan), in der das Team im entscheidenden Moment vor der indischen Flagge und für die Ehre der Nation performt. Die angeführten Beispiele zeigen nur einen minimalen Ausschnitt der patriotischen Momente in Bollywoodfilmen, können aber alle als Beleg für dessen stark mutterlandsliebende Ausrichtung, die sich auf der ästhetischen wie auch der narrativen Ebene festmachen lässt, gelesen werden.◀

Neben den Song-and-Dance Sequenzen, die noch immer in fast allen hindi-sprachigen Blockbustern zu finden sind, ist das Star System ein weiteres Merkmal des so genannten Bollywoodfilms. Unter den einflussreichsten und beliebtesten Schauspieler\_innen ist der bereits über 50-jährige Shah Rukh Khan, der neben seiner Schauspielkarriere mit seiner Produktionsfirma Red Chillies Entertainment erfolgreiche Filme zu verantworten hat, eine Werbeikone ist und mit großer Followerzahl in den Sozialen Medien agiert.

Im Folgenden werde ich nicht nur die Sonderstellung von Shah Rukh Khan als patriotischen Helden herausarbeiten, sondern auch versuchen nachzuweisen, dass sich seine zweite Zusammenarbeit mit der Regisseurin Farah Khan, in Form des Blockbusters *OM SHANTI OM* (IN 2007, Farah Khan), trotz weniger expliziter Referenzen, nahtlos in die Reihe der patriotischen Werke eingliedern lässt. Dabei geht es nicht in erster Linie darum, Patriotismus nachzuweisen, sondern darüber nachzudenken, ob sich die in diesem Werk zu findende Art des Patriotismus als eine spezifische lesen lässt: Rettet Shah Rukh Khan in *OM SHANTI OM* mittels Nostalgie die Ehre des indischen Mainstreamkinos? Nostalgie, so meine These, wird hier genutzt, um an ein anderes, besseres und vor al-

lem noch immer geliebtes Bollywoodkino zu erinnern. Um die besondere Form des nostalgischen Patriotismus in *OM SHANTI OM* klarer herausarbeiten zu können, werden zunächst auch andere Filme von Shah Rukh Khan auf ihre patriotischen Momente hin untersucht.

## Shah Rukh Khan als patriotischer Held

Im Oeuvre des Schauspielers, der in Pressemitteilungen im Westen ständig mit Superlativen wie Superkerl Khan (Henckel 2008) oder Megastar (Putz 2015) bedacht wird, finden sich immer wieder patriotische Momente, die auch das Grundthema des Films bilden können. Dabei stehen Extreme, wie in *DIL SE* (IN 1989, Mani Ratnam) seine Bereitschaft für die Liebe zu einer Frau, aber auch zu seinem Land, zu sterben, neben Ideen mit größerem Potential zum Happy End, wie seine Rolle in *CHAK DE! INDIA* als Trainer des indischen Frauenhockeyteams, der die schwierigen Damen zum Titel führt. In *SWADES* (IN 2004, Ashutosh Gowariker) beweist er als NRI (Non Resident Indian) sein wahrhaft indisches Naturrell, als er nicht nur seine Ausbildung nutzt, um das Dorf mit Strom zu versorgen, sondern auch trotz fantastischem Job bei der NASA auf indischem Boden bleibt, um die dort verwurzelte Schönheit zu heiraten - patriotische Song- and Dance-Nummern inbegriffen. Sein ›indisches Wesen‹ ist es auch, das in *KAL HO NAA HO* (IN 2003, Nikkhil Advani) eine zerstrittene, von ihren traditionellen Werten wie dem Familienzusammenhalt entfremdete Familie wieder zu vereinen weiß. Auch eine seiner bedeutendsten Rollen, die des NRIs Raj, der sich in *DILWALE DULHANIA LE JAENGE* (IN 1995, Aditya Chopra) in die schöne Inderin auf Interrailtour verliebt, lässt eine patriotische Lesart zu. Denn obwohl Raj seiner Simran nach Indien folgt und auf jede erdenkliche Art um sie wirbt, ist er bis zuletzt nicht bereit mit ihr gegen den Willen ihres Vaters durchzubrennen. Zu tief verwurzelt ist auch in dem verwöhnten, in England groß gewordenen Raj der Respekt vor den Eltern. Das patriotische Element, das ihn zum beliebtesten Khan der NRI Gemeinde hat werden lassen, prägt nicht alle seine Filme gleich stark. Interessant ist jedoch, dass es in *MAIN HOON NA* (IN 2004, Farah Khan) und *HAPPY NEW YEAR* eine zentrale Position einnimmt. Zwei Filme, die Shah Rukh Khan zusammen mit der Regisseurin Farah Khan realisiert hat. Das ›Powerduo‹ schaut bereits auf eine lange gemeinsame Geschichte zurück. Farah Khans Durchbruch als Choreographin ist mit dem Schauspieler verknüpft: Ihre Choreographie des Songs *Chaiya Chaiya* für den Film *DIL SE* etablierte sie als eine Größe im Bollywoodgeschäft und zementierte die Freundschaft zwischen den beiden Stars, die lange Zeit als Garant dafür galt, dass Shah Rukh



Abb. 1: Happy New Year, Der ersehnte Auftritt (IN 2014, Farah Khan)

Khan die Hauptrollen in ihren Filmen spielen würde, nachdem sie ins Regiefach gewechselt war. Nur in einem ihrer vier Filme ist dies nicht der Fall. Für *MAIN HOON NA*, *OM SHANTI OM* und *HAPPY NEW YEAR* arbeiteten die beiden erfolgreich zusammen. *HAPPY NEW YEAR*, die jüngste Kooperation der beiden aus dem Jahr 2014, führte mit Shah Rukh Khan und Deepika Padukone auch einen Teil des *OM SHANTI OM* Ensembles wieder zusammen. Vornehmlich handelt die Story davon, dass Charlie (Shah Rukh Khan) durch einen Diamantenraub die Ehre seines Vaters wiederherstellen möchte. Um dies zu erreichen, ist er aber gezwungen, Indien bei einem internationalen Tanzwettbewerb zu vertreten. Während die Tanzstunden für masalaübliche Komik sorgen, erfüllt der Show Down gleich zwei Funktionen: der/die Zuschauer\_in muss sich sowohl fragen, ob der Raub gelingen wird, wie auch, ob Charlie sein Land aus egoistischen Motiven im letzten, entscheidenden Moment im Stich lassen wird. Denn obwohl er bereits zu einem früheren Zeitpunkt patriotische Songs wie *India vale* performt hat und damit zumindest scheinbar seine Verbundenheit zu Indien bekundet hat, muss sein Diamantraub-/Tanz-Team und mit ihm das Publikum bis zur letzten Sekunde bangen: Wird er das Richtige tun und um Indiens Ehre kämpfen, oder wird er seinen individuellen Racheplan priorisieren? Doch wie könnte es anders sein: Hinter einer gigantischen projizierten Flagge Indiens ist Charlies Silhouette im entscheidenden Moment zu erahnen. Er hat mitnichten sein Team oder sein Land im Stich gelassen, sondern kämpft mit vollem Einsatz für den Sieg Indiens.

Beschränkt sich sein Einsatz in *HAPPY NEW YEAR* noch auf die zunächst ausschließlich zweckgebundene Vertretung Indiens in einem Tanzwettbewerb, so garantiert er in *MAIN HOON NA* als Teil des Militärs den reibungslosen Ablauf



Abb. 2: Om Shanti Om, Om träumt sich in berühmte Filme 1 (IN 2007, Farah Khan)

eines Gefangenenaustauschs mit Pakistan. Nebenher führt er noch eine zerrüttete Familie zusammen, begleicht die Schuld seines Vaters und gewinnt die Frau seines Herzens. Alles ist möglich, wenn man auf sein indisches Herz hört und für die richtigen Werte einsteht, so lehrt es zumindest der hindi-sprachige Mainstreamfilm. Diese Häufung patriotischer Momente im Oeuvre Shah Rukh Khans ist umso bedeutender, da – wie Alessandra Consolaro in ihrem Aufsatz bemerkt – im indischen Starkontext die private Person und das Starimage weit häufiger deckungsgleich sind und gemeinsam inszeniert werden, als dies im westlichen Kontext der Fall ist (2014, 4). Dieser Logik folgend spielt Shah Rukh Khan nicht nur einen Patrioten, sondern er ist einer der größten Patrioten Indiens.

Auf den ersten Blick könnte man glauben, OM SHANTI OM (OSO), ein »überlebensgroßer Reinkarnationsschwank, der einfach kracht vor Energie, Musik und Farbe« (Henkel 2008), sei zu weit der Realität entrückt, um sich mit weltlichen Belangen wie dem Patriotismus abzugeben. Der Film erzählt die Liebes-/Rache-/Wiedergeburtsgeschichte des Protagonisten Oms, der in der ersten Hälfte ein glückloser Schauspieler in den 1970er Jahren und in der zweiten ein Superstar der Gegenwart ist. Peu à peu erinnert sich der Liebling der Massen in der zweiten Hälfte an das Leben seiner vorausgegangenen Inkarnation: Die unerwiderte Liebe zum ›Dreamy Girl‹ Shanty und vor allem deren Ermordung durch ihren Mann und Produzenten Mukesh, der nicht bereit ist, der Liebe wegen seine Karrierepläne aufzugeben. Diese ›himmelschreiende‹ Ungerechtigkeit rächt Om in der zweiten Hälfte, unterstützt nicht nur von einem Lookalike seiner großen Liebe, sondern auch von seiner Mutter und seinem besten Freund aus dem ersten Leben, die ihn dankenswerter Weise auch in fortgeschrittenem Al-



Abb. 3: Om Shanti Om, Om träumt sich in berühmte Filme 2 (IN 2007, Farah Khan)

ter noch als ihren Om wiedererkennen. Im Zentrum des Interesses steht hier jedoch nicht die unterhaltsame Reinkarnationsgeschichte, sondern vielmehr der erste Teil des Films, der in den 70er Jahren angesiedelt ist. Entscheidend ist hier, dass es nicht um die 70er Jahre in Indien allgemein und damit um einen Teil der jüngeren Vergangenheit geht, sondern dass der Film zurückspringt in die 70er Jahre des Bollywoodkinos mit einem starorientierten Studiosystem. Die Entscheidung aus dem Helden einen glücklosen Schauspieler zu machen, der sein Sehnen und sein Leben ausschließlich den ihn umgebenden Filmen und Filmstars widmet, erlaubt Farah Khan eine denkbar explizite Auseinandersetzung mit der indischen Filmvergangenheit (siehe Abbildung 2 und 3). Diese »hommage at the classics« (Times of India) zieht sich durch alle Ebenen der ersten Filmhälfte. Während der mehrfach ausgezeichnete Artdirector Sabu Cyril die Farben, Muster und Designs der 70er Jahre aufleben lässt, erinnern nicht nur Soundtrack und Song-and-Dance Sequenzen mehr oder weniger explizit an Filme und Stars aus der Vergangenheit, diese werden auch in Dialogszenen aufgegriffen und ihre Plakate zieren den Studioalltag von Om. Die Filmkritik der *Times of India* gesteht Farah Khan zu, »an art of retro«<sup>4</sup> zu machen und die Popkultur der 70er mit Andy Warhol'schen Strichen zu zeichnen: »[...] it makes you want to run home and dig out the old gold DVD and rewind to the saucy seventies when anything was allowed in Bollywood [...]« (Times of India). Und genau dieses plötzliche Zurücksehnen und die damit verbundene, neu entflammte Liebe zu den Klassikern der 70er ist auch Ziel des Films: »But are we complaining? Not really because the film's meant to be happy, headless and nostalgic.« (Times of India)

## Nostalgie und Film

Der Begriff der Nostalgie, der auch in der Medienwissenschaft in jüngster Zeit zunehmend Beachtung findet, beschrieb ursprünglich eine Krankheit, welche Soldaten im Ausland befiel (Boym 2001, 3). Die Sehnsucht nach einem vermissen Ort verschob sich zu der Sehnsucht nach einer vergangenen Zeit, welche die heute gängigste Lesart von Nostalgie ist. Bedenkt man aber den Ursprung dieser ›Krankheit‹, so scheint es durchaus vertretbar, diese mit Sventlana Boym als »an expression of new patriotic feeling« (2001, 11) zu denken, zumal die Rückkehr in das Heimatland sofortige Heilung versprach. Jenseits von Reiserouten beschäftigt sich auch die Filmwissenschaft in letzter Zeit vermehrt mit medialen Formen der Nostalgie, bzw. mit Nostalgie auslösenden Medienprodukten. Philip Drake versteht unter Nostalgie nicht das mediale Produkt – z.B. der nostalgische Film – sondern den Affekt. Nostalgie beschreibt ihm zufolge »the mode of engagement between film performance and audience rather than as a descriptive category for film texts themselves« (Drake 2003, 188). Des Weiteren unterscheidet er nach der Art der Auseinandersetzung mit der Vergangenheit zwischen dem history film, dem period film und dem retro film. Während ich die Unterteilung für wenig zielführend halte, da die vorgeschlagenen Kategorien kaum trennscharf voneinander abzugrenzen sind, teile ich den ersten Punkt zur Nostalgie als Ziel eines Films vollkommen. Wie auch in der Kritik zu *OSO* hervorgehoben wird, scheint die Intention des Films, eine Zeitreise in die Filmvergangenheit zu ermöglichen, die zu nostalgischen Gefühlen führt. Auch Alexandra Ludewigs Frage, ob es sich bei dem Genre des Heimatfilms um eine Form von »screening nostalgia« (2011) handelt, kann den grundsätzlichen Zusammenhang von Nostalgie und Film nicht wirklich fassen. Zudem befassen sich alle diese Ansätze mit westlichen Filmproduktionen. Folgt man Svetlana Boyms These, Nostalgie stelle das »mal du siècle« (2001, 7) der modernen Zeit dar, ergäbe sich daraus bereits die erste Frage für die Übertragbarkeit des Konzepts auf den indischen Kontext. Vor allem aus westlicher Perspektive scheint Indien noch nicht vollständig in der Moderne angekommen zu sein, deren Schnelligkeit und harte Realität den Nährboden für das diffuse nostalgische Sehnen nach einer eindeutiger definierten Vergangenheit, wie sie beispielsweise in vielen Heimatfilmen zu finden ist, bietet. Auch ist es verwunderlich, dass *OSO* sich für die 1970er Jahre entscheidet, eine aus politischer Sicht schwierige Phase in der jüngeren Geschichte Indiens, die vor allem für die Notstandsregierung Indira Gandis in Erinnerung bleibt. Beide Argumente verwässern aber, glaubt man Vinay Lal und Ashis Nandy. Sie sehen das Zielpublikum des Bollywoodfilms in der urbanen Mittelschicht, welche per se zerrissen

ist zwischen dem Wunsch, der Moderne anzugehören und den Idealen traditioneller Werte nachzueifern.

»The kitsch is after all meant to entertain and be consumed by people who carry within themselves the contradictory pulls of, on the one hand, the experience of living with a functioning nation-state desperately trying to modernize itself and join the big league of global political economy and mass culture, and, on the other, the experience of living with a myriad vernacular cultures and traditional lifestyles associated with the civilizational entity called India« (2006, XXV).

Diese »contradictory pulls«, welche den Alltag beherrschen, bieten einen idealen Ausgangspunkt für nostalgische Verklärung und vor allem den Wunsch nach einer weniger komplexen, überschaubaren und moralisch stabileren Vergangenheit.

Was läge also näher, als die beliebteste Unterhaltungsform des Subkontinents zur Heimat dieses Gefühls werden zu lassen und so Millionen von Zuschauer\_innen zu ihrem Glück zu verhelfen? Rachel Dwyer, die Nostalgie neben Fantasie und Sehnsucht als einen der Faktoren versteht, die die aktuellen Mythen des Films mitgestalten (2015, 30), verweist auf die zunehmende Tendenz des Bollywoodfilms sich mit vergangenen Epochen auseinanderzusetzen:

»Many Hindi films also play on the sorrow of nostalgia – a feeling that now is not the best time, and the past was richer and better, while the future means that even the present will be lost. Many films have looked back on recent decades to search for meaning there that perhaps evokes the India before all the recent changes began, with even gangsters being ›better‹ in the 1970s, when they were still ruled by a moral code, in films such as *Once upon a time in Mumbai*, while *Dabangg* is nostalgic for the old-style Hindi film, to which it adds many (post)modern twists. In *the dirty picture*, the heroine has a momentary break in her downward spiral of self-destruction when she becomes nostalgic about her past by looking at photographs, allowing her to finally open herself to love, depicted in the song ›Ishq sufiana‹/›Sufic love‹. Nostalgia is often part of the pleasure of the aesthetics of melancholy, which is creative sadness, not a sadness that makes people weepy, passive and inactive« (Dwyer 2015, 162).

Die Glorifizierung der Vergangenheit zeigt sich auch in den Remakes großer Klassiker, wie *DON* (IN 2006, Farhan Akhtar) oder *AGNEEPATH* (IN 2012, Karan Malhotra), die eine begeisterte Zuschauerschaft fanden und die neuen Stars in alten Lieblingsrollen feierten. An dieser Stelle sei darauf hingewiesen, dass Kultfilme in Indien einen anderen Stellenwert haben als in der westlichen Filmkultur. Ein weit verbreitetes und gerne auf Zug- oder Bahnfahrten gespieltes Spiel verlangt, mit dem letzten Wort eines vorausgegangenen Filmzitates ein neues zu beginnen, eine weitere Variante dieses gelebten Fantums ist das ge-

meinsame Singen von erfolgreichen Soundtracks. Derartiges Filmwissen zirkuliert in Indien wesentlich breiter als im Westen, was bedeutet, dass Kern-dialoge, markante Gesten und dergleichen Teil des gemeinsamen kulturellen Gedächtnisses sind. Diese Form des filmischen Erbes wird schon seit dem Jahr 2000 verstärkt durch Filme ergänzt, die sich – wie Rachel Dwyer hervorhebt – mit der Vergangenheit befassen (2014, 42). Schon lange bevor Vidya Balan sich in *THE DIRTY PICTURE* (IN 2011, Milan Luthria) als Silk von ihrem Costar in das Hüftfett kneifen ließ und damit auf eine Tradition weiblicher Rundungen verwies, welche im Bollywoodfilm eindeutig der Vergangenheit angehören, und Salman Khan als knallharter Cop mit wenig vertrauenswürdigen Methoden für Recht und Ordnung sorgte, spielte Shah Rukh Khan Om Prakash, den groß träumenden Junior Artist in den Bollywoodstudios der 70er Jahre in *OM SHANTI OM*. Es handelt sich bei diesem Blockbuster mitnichten um ›King Khans‹ ersten Ausflug in die Vergangenheit. Bereits 2001 hatte er sich unter der Regie von Santosh Sivan als Kaiser Asoka im gleichnamigen Film (IN 2001, Santosh Sivan) durch einen Teil der indischen Geschichte geschlagen. Und nur ein Jahr vor *OSO* zollte er der indischen Filmgeschichte Tribut, indem er mit dem Gangsterboss Don, einst gespielt von Amithabh Bhachchan, eine ikonische Figur der Filmgeschichte in *DON* (IN 2006, Farhan Akhtar) zu neuem Leben erweckte. An dieser Stelle müssen die unterschiedlichen Formen der Auseinandersetzung mit der Vergangenheit genauer betrachtet werden. Zu unterscheiden ist hier zwischen dem Sehnen nach einem nicht mehr existenten Indien und dem Sehnen nach einer nicht mehr existierenden Filmkultur. Obwohl zwischen den beiden Formen eine nicht unerhebliche Schnittmenge besteht, da die vergangene Filmkultur Teil der vergangenen nationalen Kultur ist, erlaubt die Beschränkung auf die Filmkultur ein politisch unproblematisches Sehnen. Susannah Radstone schreibt über die Filme der 80er Jahre, sie befriedigten »the nostalgic desire to revisit the scenes of boyhood« (2007, 181). Dieses Bedürfnis, sich losgelöst von politischen Dimensionen in schöne Erinnerungen zurück zu träumen, befriedigt auch *OSO*. Der Film erlaubt eine Rückkehr zum Genuss von Filmen, die nicht den Gesetzen der Logik unterworfen waren und in welchen es dem Helden immer gelang, die soziale und moralische Ordnung wiederherzustellen (Lal, Nandy 2006, 31). Diese Idee greift auch Om in seiner ›Dankesrede‹ auf, die er betrunken vor seinem Freund und einer Schar Straßenkinder hält. »[...] ki hamari filmo ki tarah hamari jindeggi me bhi. End tak sab kuch thik ho jata hai. Happies Ending. Aur agar thik na ho, to end hoti hai nahi, picture abhi baki hai mere dost« (Our films are like our lives. Before they end everything will be fine. Happies Ending. And if all is not well yet, the film is not over yet). Dieses grundberuhigende Gefühl, dass Gutes belohnt und Böses bestraft

werden wird, dass die Geschichte unmöglich bereits zu Ende sein kann, wenn noch kein Happy End erreicht wurde, dieses Gefühl zelebriert OSO, indem er seinem Protagonisten eine Wiedergeburt schenkt, welche dieser dazu nutzen kann, den Gegenspieler zu Fall zu bringen. Das neue, zweite Leben unterscheidet sich filmisch und dramaturgisch erheblich von Oms erster Lebensspanne. Während die Figur Om das zweite Leben braucht, um seiner großen Liebe Gerechtigkeit zukommen lassen zu können, könnte man auch fragen, ob die Zuschauer\_innen die erste Hälfte brauchen, in welcher der aktuelle Superstar ihre medialen Kindheitserinnerungen nobilitiert. Der lange vom Westen ignorierte indische Film macht erst seit der Öffnung des Landes vereinzelte Schlagzeilen im Westen und auch diese sind häufig mit mindestens sanftem Spott versehen, wie beispielsweise die Überschrift des Berichts über Khans Besuch der Berlinale »Laute Tage im Klischee« (Platthaus 2008) zeigt. Die zweite Hälfte des Films, die im Hier und Jetzt verortet ist, unterscheidet sich in ihrer Ästhetik nicht von aktuellen Hollywoodfilmen: Die Menschen sind überdurchschnittlich schön, die Autos überdurchschnittlich schnell und die Settings überdurchschnittlich durchgestylt. Wenn auch Song-and-Dance Sequenzen und das Auftauchen eines rächenden Geistes seine Wurzeln im indischen Mainstreamkino verraten, so offenbart doch nicht zuletzt der durchtrainierte Bauch des Stars einiges über den Wunsch, anschlussfähig an »internationale Standards« zu sein. Und doch sind es die charmant erfolglosen Figuren der ersten Hälfte, die er benötigt, um das Wiederherstellen der moralischen Ordnung zu gewährleisten. Das heutige Bollywood braucht, so der Eindruck, die Akzeptanz des Bollywoods von gestern, um überleben zu können. Nur wer sich an seine Vergangenheit erinnert, hat eine Chance auf die Zukunft. Es ist dann auch kein Wunder, dass der Gegenspieler Oms Mukhesh Mehra (Arjun Rampal) sich von Hollywood korrumpieren lässt. Nach dem Tod seiner Ehefrau war es ihm möglich, dort als Produzent Karriere zu machen. Als der Schurke ergraut nach Indien und in Oms Leben zurückkehrt, steht er für das »andere« System und für alles, was böse ist. Nicht nur, dass er sich über Rituale wie die glücksbringende Kokosnusszeremonie lustig macht, er nennt sich auch noch Mike. Damit steht er stellvertretend für die vielen Inder\_innen, die ihre Namen amerikanisiert haben, um anglophonen Kunden oder Kollegen das Leben zu erleichtern. Dass er damit chancenlos gegen die von Khan gespielte Figur ist, deren Name bereits das gesamte Universum in sich trägt und daher auf regionale Besonderheiten keine Rücksicht nehmen muss, liegt auf der Hand. Im Gegensatz zu Mike, der im Ausland Karriere macht, ist es in Oms Fall die Anbindung an die Vergangenheit, die Ursache seines Erfolges ist. Nur weil er in seinem letzten Leben schon indische Filme gelebt und geatmet hat, ist ihm Erfolg und Rache vergönnt. Denn es

ist die dramaturgische Anbindung der beiden Erzählebenen, die *OSO* über eine Hommage oder einen Retrofilm hinaushebt. Während die erste Hälfte ganz klar in Design, Sound und Story die Filme der 70er Jahre feiert, belegt die zweite Hälfte, dass Bollywood im neuen Jahrtausend angekommen ist und sich nicht an Hollywood anzubiedern braucht. *Om* weiß dies, da er die Vergangenheit tatsächlich in sich trägt. Mit Mukesh endet die Figur, die mit dem Hollywoodfilm die falschen Götzen verehrt hat, erschlagen unter einem Kronleuchter. Denn auch heute kann es, wenn Nationalhelden wie Shah Rukh Khan Vergangenheit und Gegenwart verbinden, noch so sein wie früher: wenn es noch nicht in Ordnung ist, dann ist der Film auch noch nicht zu Ende.

## Anmerkungen

- 1 ► In Indien spricht man vom Mutterland anstelle des bei uns üblichen Vaterlandes.
- 2 ► Zur gleichen Generation gehören die Schauspieler Aamir Khan, Salman Khan und Saif Ali Khan. Die beiden erstgenannten gehören mit Shah Rukh Khan zu den bedeutendsten »Khans« ihrer Filmgeneration.
- 3 ► Masala ist eine Gewürzmischung, in der verschiedene Geschmacksrichtungen zusammenkommen. Dieses Bild wird in der Presse häufig verwendet, um den Bollywoodfilm zu beschreiben.
- 4 ► <http://timesofindia.indiatimes.com/entertainment/hindi/movie-reviews/Om-Shanti-Om/movie-review/2530772.cms>
- 5 ► Der Silbe *Om* wird die Besonderheit zugesprochen, dass in ihr das gesamte Universum mit-schwingt.

## Literatur

- Boym, Svetlana** (2001) *The Future of Nostalgia*. New York: Basic Books/Perseus Books Group.
- Consolaro, Alessandra** (2014) Who is afraid of Shah Rukh Khan? Neoliberal India's fears seen through a cinematic prism. *Governare la Paura*. URL: <https://governarelapaura.unibo.it/article/view/4425>, letzter Abruf 04.12.2016.
- Dwyer, Rachel** (2014) *Bollywood's India. Hindi Cinema as a guidebook to contemporary India*. London: Reaktion Books.
- Drake, Philip** (2003) ›Mortaged to music‹: new Retro movies in 1990s Hollywood cinema. In: Paul Grainge (Hg) *Memory and Popular Film*. Manchester: Manchester University Press, S. 182-202.
- Henckel, Ilse** (2008) Tageskarte Kino. Der Khan, und wie! In: Spiegel online. URL: <http://www.spiegel.de/kultur/kino/tageskarte-kino-der-khan-und-wie-a-538434.html>, letzter Abruf 04.12.2016.
- Lal, Vinay / Nandy, Ashis** (2006) *Fingerprinting Popular Culture: The Mythic and the Iconic in Indian Cinema*. New Delhi: Oxford University Press.
- Ludewig, Alexandra** (2011) *Screening Nostalgia. 100 Years of German Heimat Film*. Wetzlar: transcript.
- o.A. Times of India** (2007) Om Shanti Om Movie Review. In: <http://timesofindia.indiatimes.com/entertainment/hindi/movie-reviews/Om-Shanti-Om/movie-review/2530772.cms> , letzter Abruf: 04.12.2016.
- Platthaus, Andreas** (2008) Laute Tage im Klischee. In: <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/kino/bollywood-auf-der-berlinale-laute-tage-im-klischee-1514119.html> , letzter Abruf: 04.11.2016.
- Radstone, Susanna** (2007) *The sexual politics of time: Confessions, Nostalgia, Memory*. London: Routledge.

## Filme

- ASOKA** (IN 2001, Santosh Sivan)
- AGNEEPATH** (IN 2012, Karan Malhotra)
- CHAK DE! INDIA** (IN 2007, Shimit Amin)
- DIL SE** (IN 1989, Mani Ratnam)
- DILWALE DULHANIA LE JAENGE** (IN 1995, Aditya Chopra)
- DON** (IN 2006, Farhan Akhtar)
- DOSTANA** (IN 2008, Tarun Mansukhani)
- FANAA** (IN 2006, Kunal Kohli)
- HAPPY NEW YEAR** (IN 2014, Farah Khan)

**KAL HO NAA HO** (IN 2003, Nikhik Advani)  
**LAGAAN** (IN 2001, Shutosh Gowariker)  
**KAL HO NAA HO** (IN 2003, Nikkhil Advani)  
**OM SHANTI OM** (IN 2007, Farah Khan)  
**SWADES** (IN 2004, Ashutosh Gowariker)  
**THE DIRTY PICTURE** (IN 2011, Milan Luthria)

## NOSTALGIE UND TRAUMA IN SERIE – DER FALL ›ROMANZO CRIMINALE‹

In Fernsehserien werden auf ganz unterschiedlichen Ebenen Strategien eingesetzt, um nostalgische Gefühle zu erzeugen. Episodenserien kehren per definitionem wieder zu ihrem Ausgangspunkt zurück und stellen am Ende den Status quo wieder her, wenn der Fall gelöst, der Patient geheilt, die Welt wieder in Ordnung ist. Nicht nur auf der strukturellen, auch auf der thematischen Ebene evozieren Serien die nostalgischen Gefühle ihrer Zuschauer\_innen nach einer Zeit, in der alles übersichtlich schien und die Probleme schnell gelöst waren. Diese Serien siedeln sich meist in Landschaften an, die nicht nur hohen Schauwert haben, sondern nostalgische Sehnsuchtsorte darstellen, die für eine ›heile‹ Welt stehen, wie etwa der Bayrische Wald bzw. das Alpenvorland in *FORSTHAUS FALKENAU* (DE 1989-2013, ZDF) oder die Alpen in *DER BERGDOKTOR* (DE seit 2008, ZDF). Diese Serien bedienen auch das Verlangen nach verlässlichen und andauernden sozialen und familiären Strukturen. Die Beispiele machen deutlich, dass Nostalgie hier erzeugt wird, ohne dass die Geschichten auf eine bestimmte Vergangenheit referieren. Anders als die Kategorie, die von Serien gebildet wird, die in einer nahen oder fernen Vergangenheit bzw. Zukunft spielen, und bestimmte Erwartungen bedienen, die mit diesen Zeiten verknüpft sind. Zu unterscheiden sind dabei Serien, die die Handlung in einer fernen, auch utopischen Vergangenheit bzw. Zukunft ansetzen, wie zum Beispiel *GAME OF THRONES* (US seit 2011, HBO) oder *Rome* (US 2005-2007, HBO, BBC, RAI), von Serien, die in der unmittelbaren Vergangenheit spielen, die viele der Zuschauer\_innen selbst erlebt und nostalgische Gefühle für diese Zeit entwickelt haben. Zu dieser letzten Gruppe gehört *MAD MEN* (US 2007-2015, AMC), eine der meist untersuchten Serien hinsichtlich Nostalgie und Retro. Retro kann in diesem Zusammenhang als die Ästhetik angesehen werden, die nostalgische Gefühle auslösen kann, wie zum Beispiel das fulminante Interieur des Mid-Century Modernism in *MAD MEN*.

Auch *ROMANZO CRIMINALE – LA SERIE* (2008-2010), produziert vom italienischen Pay-TV-Sender Sky, knüpft an die unmittelbare italienische Vergangenheit an. Erzählt wird die ›wahre‹ Geschichte der *Banda della Magliana*, einer im Zeitraum von 1976 bis 1992 in Rom und Latium operierenden kriminellen Organi-

sation. Damit rekurriert die Serie auf einen realweltlichen Ort und historisches Geschehen. Der folgende Beitrag untersucht, welche Strategien eingesetzt werden, um die Zuschauer\_innen in die entsprechende Zeit zu versetzen. Im Fokus der Analyse wird mit der Entführung und Ermordung von Aldo Moro im Jahr 1978 ein ganz spezielles Zeitfenster der Erzählzeit stehen. Dieses 54 Tage dauernde Martyrium kann als virulentes nationales Trauma der italienischen Gesellschaft angesehen werden (O'Leary 2011, ix), von ähnlicher Bedeutung wie die Ermordung Kennedys in den USA. Die Serie nutzt das Ereignis einerseits, um gesellschaftliche Relevanz herzustellen und Authentizität zu generieren. Andererseits werden mit dem Aufrufen des Traumas sehr unterschiedliche und zwiespältige nostalgische Gefühle erzeugt. Warum wird also dieses nationale Trauma in der Serie in Szene gesetzt?

Im Folgenden werden Herkunft, Definition und kulturelle Auswirkungen der Begriffe Nostalgie und Trauma geklärt. Um die gesellschaftliche Relevanz der Entführung und die Auswirkungen der Ereignisse bis in audiovisuelle Medien zu verstehen, wird vor der Analyse der Serie die Affäre Moro und ihre retrospektive Rezeption skizziert.

## Nostalgie und Trauma

Nostalgie und Trauma scheinen auf den ersten Blick wenig gemeinsam zu haben. Die Etymologie beider Begriffe zeigt aber ihre Verwandtschaft. Beide Termini stammen aus der Medizin.

Mit *Nostalgie* bezeichnete der Schweizer Arzt Johannes Hofer in seiner Dissertation von 1688 Menschen, die Heimweh haben und zwar so starkes Heimweh, dass ihr Verlangen nach ihrer Heimat zur Obsession wird (vgl. Boym 2001, 3).<sup>1</sup> Die Sehnsucht nach Hause entzog den Patienten jeden Lebenswillen und sie litten unter folgenden Symptome: Übelkeit, Appetitsverlust, hohem Fieber, pathologischen Veränderungen der Lunge und Hirnhautentzündung. Sie träumten intensiv, hörten Geisterstimmen von Menschen aus ihrer Heimat und waren selbstmordgefährdet. Hofer beobachtete, dass Nostalgiker\_innen ein erstaunliches Erinnerungsvermögen für Sinneseindrücke (Geschmack, Töne, Gerüche etc.) hatten. Nostalgie befiel vor allem Soldaten und Matrosen und trat häufig in Epidemien auf. Seit dem 17. Jahrhundert wurde regelmäßig von solchen Epidemien in Europa berichtet. Die Krankheit war heilbar, eine Rückkehr nach Hause wurde als die beste Medizin angesehen (ibid., 4). Diese Ansicht änderte sich Ende des 18. Jahrhunderts: Die Ärzte beobachteten, dass die Heimkehr nicht immer half, die Symptome zu heilen. »As a public epidemic, nostal-

gia was based on a sense of loss not limited to personal history« (ibid., 6). Die Sehnsucht hatte ihren Zufluchtsort verloren.◀2

Der Begriff *Trauma* kommt aus dem Altgriechischen und bedeutet »Verwundung, Verletzung, Durchbohrung, Kränkung« (Köhne 2012, 8). Frühe Konzepte von Traumata bzw. traumatischen Neurosen haben große Ähnlichkeiten mit den frühen Vorstellungen von Nostalgie. Die Mediziner im 19. Jahrhundert in Europa beobachteten ganz ähnliche Symptome bei Patienten, die ein Eisenbahnunglück oder einen industriellen Unfall überlebt haben, wie bei Patienten, die an Heimweh litten. Zu dieser Zeit gingen die Ärzte zunächst davon aus, dass der Zusammenstoß von Mensch und Maschine zur pathologischen Veränderungen der Organe führt. Erst in den letzten Dekaden des 19. Jahrhunderts begannen sie, die Verbindung von der Erinnerung an die schockauslösende Erfahrung und die Transformation des Körpers zu erforschen (Hemmings 2008, 28). Wie auch bei der Nostalgie konnten Traumata vor allem im militärischen Umfeld beobachtet werden. Die zahlreichen Kriegsneurosen der Soldaten im Ersten und Zweiten Weltkrieg führen zu einem »psychoanalytic turn« (ibid., 29). Seitdem steht die Diagnose Trauma für jegliche Schockerlebnisse und deren Folgen: zum Beispiel in Diskursen um häusliche Gewalt, Missbrauch, AIDS u.a. »In these terms, trauma refers to an overwhelming experience of catastrophe to which the response occurs not immediately, but in a series of delayed and repetitive after-effects« (ibid., 29). Menschen, die traumatisiert sind, leiden unter Brüchen in Wahrnehmung und Erinnerung. Die Linearität der Erinnerung bzw. die narrative Logik ist gestört, sie wird fragmentarisch. Stattdessen überwiegen Bilder oder Bildsequenzen sowie die sensorisch-somatische Organisation von Erinnerung, wie zum Beispiel Gerüche (Köhne 2012, 8-9).

Noch eine weitere Gemeinsamkeit weisen Nostalgie und Trauma auf. Beide Begriffe wurden Teil des kulturellen Diskurses. Mit dem Terminus Trauma wird bereits seit den 1990er Jahren die Beziehung zu Geschichte, Zeugenschaft und Beweiskraft verhandelt (Elsaesser 2006a, 11). Trauma steht für »das (unbewusste) Kreisen von Psychen oder Kollektiven um ein traumatisierendes Ereignis und/oder dessen Wiederhall im Innenleben des Selbst oder im kollektiven Imaginären« (Köhne 2012, 8). Nostalgie ist seit den 2000er Jahren Bestandteil des kulturellen Diskurses.

Unterschiedlich ist die weitere begriffliche Entwicklung. Während Trauma eine Ausweitung erfährt und weiter in der Semantik der Medizin verhaftet bleibt, geht Nostalgie gänzlich in den kulturellen Diskurs ein und unterläuft dabei einem fundamentalen Wandel. Svetlana Boym zeigt, dass Veränderungen in der Zeitwahrnehmung die Sehnsucht nach einem Ort zu einer Sehnsucht nach einer unwiederbringlichen Zeit transformieren. Die Implikationen der neuen

Zeitlichkeit erklärt Boym mit Rückgriff auf Reinhart Koselleck mit den zwei historischen Kategorien *Erfahrungsraum* und *Erwartungshorizont*. Erfahrungen wurden in der Vergangenheit gemacht, verinnerlicht und können dann erinnert werden. Der Erwartungshorizont bezieht sich auf die Zukunft, über die in der Gegenwart nachgedacht wird. Der moderne Fortschrittsgedanke hebt die zeitliche Differenz zwischen Erfahrung und Erwartung auf. »Thus nostalgia, as a historical emotion, is a longing for that shrinking ›space of experience‹ that no longer fits the new horizon of expectations« (ibid., 10). Nostalgie und Fortschritt beruhen beide auf der modernen Konzeption von Zeit, die als unwiederholbar und unwiederbringlich angesehen wird (ibid., 13).

Nach der Aufklärung mit ihrer Fokussierung auf den Verstand feiert die Romantik das Gefühl an sich, und besonders das Gefühl des Sich-nach-Hause-Sehns. Wichtig ist, dass der Ort des Gefühls an die Vergänglichkeit der Zeit geknüpft ist. Nostalgie wird zum zentralen Motiv für romantischen Nationalismus. Mitte des 19. Jahrhunderts wird diese Sehnsucht in nationalen und provinziellen Museen institutionalisiert. Die Vergangenheit wird ausgestellt, sie wird zum Kulturerbe, welche den Stil (Neo-Gothik, Neo-Klassizismus etc.) und damit den öffentlichen wie auch privaten Raum bestimmt (ibid., 12-16).

Moderne Nostalgiker\_innen betrauern die Unmöglichkeit zu einem mythischen Ursprung zurückzukehren. Das Gefühl der Nostalgie kann klar definiert auf einen bestimmten Ort zu einer bestimmten Zeit bezogen sein, umschließt aber auch die Sehnsucht nach dem Absoluten, nach etwas, das niemals existiert hat (ibid., 8). Boym unterscheidet zwei Arten der modernen Nostalgie, die restaurative und die reflexive Nostalgie. ◀3 *Restaurative Nostalgiker\_innen* wollen die verlorene Heimat wieder aufbauen, dabei liegt ihr Fokus auf Vollständigkeit. Es geht um die totale Rekonstruktion. Für die Spuren der Zeit, wie Kratzer oder Ruinen, haben restaurative Nostalgiker\_innen keinen Sinn, auch nicht für komplexe geschichtliche Modelle, die Raum für alternative Interpretationen lassen. Sie sehen sich selbst nicht als Nostalgiker\_innen, sondern als Wahrheitssuchende. Die Suche hat zwei Narrationsstränge: zum einen den mythischen Ursprung und zum anderen Verschwörungstheorien darüber, wer oder was die Heimat zerstört hat. »The conspiratorial worldview reflects a nostalgia for a transcendental cosmology and a simple pre-modern conception of good and evil« (ibid., 43). ◀4

*Reflexive Nostalgiker\_innen* stellen dagegen das Gefühl des Sehns und des Verlusts in den Vordergrund. Daher ist diese Art auch an individuellere Formen der Narrationen gebunden. Reflexive Nostalgiker\_innen wollen nicht den mythischen Ort – das Heim – wiederaufbauen, sondern sie lieben vielmehr die Distanz zum eigentlichen Referenten. Daher ist diese Art der nostalgischen Er-

zählung fragmentarisch, unabgeschlossen und ironisch. Restaurative und reflexive Nostalgie

»might overlap in their frame of reference, but they do not coincide in their narratives and plots of identity. In other words, they can use the same triggers of memory and symbols, the same Proustian madeleine pastry, but tell different stories about it« (ibid., 49).

Die Diskussion um Nostalgie war lange Zeit von harscher Kritik bestimmt, die das Phänomen mit dominanten, konservativen Kräften in Verbindung brachte, welche als Antwort auf die Unzulänglichkeiten ihrer Umgebung die Vergangenheit verklärten (Tannock 1995, 454). Stuart Tannock betont jedoch mit Bezug auf den Soziologen Fred Davis, dass Texte, die nostalgische Gefühle hervorruhen, in modernen Gesellschaften die Funktion eines Sicherheitsventils übernehmen, damit die schnellen Wechsel in der Gesellschaft wie auch im Leben der Individuen adaptiert werden können (1995, 459).

Hier treffen beide Konzepte, Nostalgie und Trauma, wieder zusammen. Denn zu fragen ist, ob Nostalgie auch ein Sicherheitsventil für das kulturelle Trauma sein könnte, dass die Affäre Moro für die italienische Gesellschaft darstellt und die im Folgenden geschildert wird.

## Die Affäre Moro

Die Entführung und Ermordung Moros wurde zu einem bis heute andauernden Fall bzw. einer Affäre, weil es auch nach fast 40 Jahren intensiven Ermittlungen nur sehr wenige unumstrittene Fakten gibt, auf die sich alle am Diskurs Beteiligten einigen können.

Unbestritten ist erstens, dass Aldo Moro am 16. März 1978 um kurz nach 9 Uhr morgens in der Via Fani in Rom gekidnappt wurde, als er von seiner Wohnung ins Parlament fahren wollte (Abse 2007, 89). Aldo Moro war eine wichtige Persönlichkeit in der Politik: Er bekleidete zweimal das Amt des italienischen Ministerpräsidenten, nämlich von 1963 bis 1968 und von 1974 bis 1976, und war zur Zeit der Entführung Präsident der *Democrazia Cristiana* (DC). Die DC war von 1945 bis Anfang der 1990er Jahre die wichtigste politische Partei in Italien und verstand sich als gemäßigte katholische Volkspartei der Mitte. Aldo Moro war einer der wichtigsten Vertreter des *compromesso storico*.<sup>45</sup> Mit Historischem Kompromiss wird eine 1973 von Enrico Berlinguer, dem Generalsekretär der *Partita Comunista Italiano* (PCI), entwickelte politische Strategie zum Schutz der demokratischen Strukturen in Italien bezeichnet. Dazu zählt auch eine verstärkte Zusammenarbeit mit den demokratischen Parteien Italiens.

Von den fünf Leibwächtern, die Moro an diesem Morgen begleiteten, wurden vier sofort am Tatort erschossen, der fünfte Mann erlag seinen schweren Verletzungen wenige Stunden später im Krankenhaus, ohne das Bewusstsein wiedererlangt zu haben (ibid.). Noch am gleichen Tag beschloss der gerade neu gewählte Ministerrat unter der Leitung von Giulio Andreotti in einer Krisensitzung, dass der Staat nicht mit Terroristen verhandeln könne. Diese kategorische Ablehnung wird als *linea della fermezza* (Satta 2006, 489) bezeichnet. Nach der Argumentation der Politiker riskierte auch nur das kleinste Zugeständnis von Seiten der Institutionen die parlamentarische Demokratie Italiens (Abse 2007, 90).

Aldo Moros Gefangenschaft währte 54 Tage. Er wurde am Morgen des 9. Mai 1978 erschossen und sein Leichnam in einem roten Renault in der Via Michelangelo Caetani im Zentrum von Rom deponiert (Satta 2006, 492), wo er nach einem Anruf der *Brigate Rosse* dann auch gefunden wurde. ◀6 Damit endet das gesicherte Wissen im Fall Moro. Alle anderen Faktoren sind strittig, wie im Folgenden dargelegt wird.

## Die Rolle der Medien in der Affäre Moro

Während der 54-tägigen Gefangenschaft sandte Moro seiner Familie sowie seinen politischen Freunden und Kollegen zahlreiche Briefe, von denen viele im *Corriere della Sera* veröffentlicht oder teilveröffentlicht wurden, ebenso wie die jeweiligen Antworten. ◀7 Auch die *Brigate Rosse* verschickten diverse Kommuniqués. Diese Schriftstücke waren sehr verschieden und von unterschiedlichen Betroffenheitsgraden: Sie umfassten rationale Argumente der Politiker, die jegliche Verhandlungen ablehnten; intellektuelle Darlegungen des um sein Leben kämpfenden Politikers Moro, der für Verhandlungen mit den Terroristen argumentierte; Briefe des Ehemanns und Vaters Moro an seine Familie und deren Antworten; insgesamt neun politische Kommuniqués der Terroristen, die darin ihre Weltsicht darlegten und die Freilassung von inhaftierten Gesinnungsgenossen forderten sowie die Nachricht eines Trittbrettfahrers, der am 18. April die Ermordung Moros behauptete und die erst zwei Tage später von den *Brigate Rosse* als falsch entlarvt wurde; den Appell des Oberhauptes der katholischen Kirche Papst Paul VI., der am 22. April ›auf den Knien‹ um die sofortige Entlassung Moros bat (siehe Abb. 12).

Mit der Berichterstattung in der Affäre Moro begann für das italienische Fernsehen eine neue Ära, denn zum ersten Mal wurde rund um die Uhr berichtet (O’Leary 2011, 31). Für die italienische Gesellschaft bedeutete dies, dass nicht

nur die Fakten über die Entführung und der Stand der Ermittlungen über einen Zeitraum von fast zwei Monaten täglicher Bestandteil der Nachrichten in allen Medien war, sondern auch eine Flut von unterschiedlich emotional ausgeprägten Schriftstücken. Die Vermischung von Fakten, Spekulationen und Emotionen erinnert an die großen Romane von Balzac, Sue oder Dickens. Nicht zuletzt dadurch fand eine extreme Fiktionalisierung der Ereignisse statt (Antonello 2009, 42). Der hohe Grad an medialer Aufmerksamkeit, den die Entführung erzielte, und die starke Involvierung der Italiener\_innen in das mediatisierte Geschehen sind u.a. Gründe dafür, warum die Ermordung Moros bis heute einen solchen Stellenwert im kulturellen Gedächtnis Italiens einnimmt (ibid., 32-33).

## Trauma Moro

Die unzähligen Veröffentlichungen zur Affäre Moro über alle Medien, Erzählmodi und Genres hinweg<sup>8</sup> offenbart das Ausmaß des kollektiven Traumas (O'Leary 2011, 30). Nicht nur die Rezeption des Entführungsdramas formiert das Trauma, sondern die Ereignisse selbst tragen traumatische Züge. Denn der durch die Berichterstattung zur ›Figur‹ gewordene Aldo Moro oszilliert zwischen sich widersprechenden Rollen. Mit dem *compromesso storico* schlägt der Politiker Moro einen neuen Weg ein, um die Demokratie Italiens zu stärken. Er scheint das Opfer seines außergewöhnlichen politischen Handelns zu sein. Leonardo Sciascia zeichnet Schritt für Schritt nach, wie zunächst aus »il leader« der DC (1989, 150) »der große Staatsmann« (ibid., 22) wird, von dem durch die Berichterstattung schließlich nur noch ein »Mensch« (ibid.) übrigbleibt. Aber Aldo Moro nimmt die ihm von Staat und Medien zugewiesene Opferrolle während seiner Haft im ›Volksgefängnis‹ nicht an: »he actively resists and refuses to comply with the logic of political sacrifice« (Antonello 2009, 41). Pierpaolo Antonello zufolge hat Moro die unbarmherzige Logik des Opfer-Mechanismus, die zu seinem Tod führen muss, erkannt und sich dagegen gewehrt, indem er selbst Klage erhebt. Er verweigert den Staatsmännern – er bezeichnet sie als *uomini del potere* – die Teilnahme an seiner Beerdigung und damit seine Zustimmung für einen versöhnlichen Abschluss des Dramas. »He [...] refuses to be part of a collective ritual in which his body would be exhibited and sanctified by the same authorities that contributed his death« (ibid.). Da der Protagonist die ihm zugewiesene Rolle im Drama nicht spielt, kann die Affäre nicht abgeschlossen werden.

## From History to Mystery

Bis heute, fast vier Dekaden später, kursieren im öffentlichen Diskurs in der Affäre Moro immer noch mehr Fragen als Antworten: Wer hat die Entführung geplant und ausgeführt? Wer hat Moro gefangen gehalten und wo? Wer hatte zu ihm während der Gefangenschaft Kontakt? Wurde er mit Drogen betäubt? Wurde er gefoltert? Übernahm er in den Schriftstücken die Perspektive der Entführer und litt somit am Stockholm Syndrom? Wurden Dokumente vernichtet, die Moro während seiner Gefangenschaft verfasst hat, die vielleicht wichtige Persönlichkeiten hätten kompromittieren können? Wer hat die Entscheidung gefällt Moro zu ermorden? Warum haben die italienischen Sicherheitskräfte so sträflich versagt?

Im Laufe der Jahre und den Untersuchungen von insgesamt drei verschiedenen Ermittlungsausschüssen, die sich von 1979 bis 2001 über insgesamt sechs Legislaturperioden hingezogen haben und in die mehr als 270 Parlamentarier involviert waren (Moss 2007, 105-106), vertritt der Staat eine ›offizielle Version‹ und beantwortet die oben gestellten Fragen folgendermaßen: Demnach haben die *Brigate Rosse*, eine linksextremistische Untergrundorganisation, auf eigene Initiative die Entführung und Ermordung Moros geplant und durchgeführt, ohne jegliche Unterstützung von außen. Moro sei in den 54 Tagen im so genannten ›Volksgefängnis‹ in einer einzigen Unterkunft in der Via Montalcini in Rom festgehalten worden. Die offizielle Version wird von den damals verantwortlichen Politikern (Ministerpräsident Andreotti und Innenminister Casiga) wie auch dem Anführer der Terroristen Mario Moretti unterstützt (Abse 2007, 89-90). Auch namhafte Historiker, wie Richard Drake (1995) und Vladimiro Satta (2003), bestätigen diese Lesart.

Aber »[f]rom the beginning of this tragedy, most Italians were deeply skeptical of official explanations« (Drake 2006, 114). Die allgemeine Skepsis und die Vielzahl der Leerstellen in der Affäre Moro führt/e zu einer Fülle von Publikationen mit alternativen Interpretationen des Geschehens. Der italienische Schriftsteller Leonardo Sciascia, dessen Buch *L’Affaire Moro* bereits 1978 erschienen ist, hatte einen immensen Einfluss auf die italienische Debatte (Drake 2006, 115). Sciascia hinterfragt in *L’Affaire Moro* die Rolle der *Brigate Rosse* und vermutet, dass Andere die Tat zu verantworten haben (1978, 61 und 152). Außerdem glaubt er, dass Andreotti und Cossiga andere Bewegungsgründe für ihre harte Linie hatten, als sie letztlich angegeben haben (ibid., 19).

Auch andere Autor\_innen vermuten andere Drahtzieher. Das Spektrum der Spekulationen über die Hintermänner reicht vom Mossad, der CIA und dem KGB, über die katholische Kirche, den Geheimbund P2, die Mafia bis hin zu ita-

lienischen Regierungsmitgliedern, die ein abgekartetes Spiel mit Vertretern der *Brigate Rosse* gespielt hätten (Drake 2006, 115-119). Dabei sind die Übergänge zwischen plausiblen bzw. plausibleren Erklärungen und denjenigen, die an fliegende Untertassen glauben, wie Abse es formuliert, fließend.

Die tief verankerte Skepsis führt dazu, dass die offizielle Version eher als eine Verschleierung der ›wirklichen‹ Fakten gelesen wird. Damit ist das erklärte Ziel der vielen Ermittlungsausschüsse – »establishing a definitive history« (Moss 2007, 111) – gescheitert. Vielmehr wird die Festschreibung der ›Geschichte‹ zum Ausgangspunkt für immer neue Verschwörungstheorien: aus History wird Mystery.

Für das italienische Kino wird die Affäre Moro für jeden Film, der einen politischen Kommentar abgeben möchte, zum Schlüsselthema (O’Leary 2011, 29). Damit wird die Affäre Moro zur Metapher. In den Filmen geht es aber nicht um Moros Entführungstrauma oder das traumatische Dilemma einzelner Beteiligter, sondern um das kollektive Trauma mit der Affäre Moro, das »unfinished business« (Köhne 2012, 24) der italienischen Gesellschaft.

Die Filme nutzen die Attraktivität der Verschwörungstheorien (O’Leary 2009, 48) und folgen vor allem dem Topos einer internationalen Beteiligung an der Entführung. Sie schreiben die Mystery der History fort. Auch *ROMANZO CRIMINALE – LA SERIE* wirft die Frage der Verantwortlichen auf, verortet diese aber in der italienischen Gesellschaft.

## **Moro in ROMANZO CRIMINALE – LA SERIE**

Im Zentrum der Serie stehen die Kriminellen Dandi, Freddo und der Libanese, alle restlichen Gangmitglieder sind als Nebenfiguren einzuordnen. Antagonist ist Commissario Scialoja, der gegen die *Banda della Magliana* ermittelt. Desse Vorgesetzter ist der Staatsanwalt, der auch im engen Kontakt zum Innenminister steht.

Die Entführung und Ermordung von Aldo Moro wird über drei Folgen der ersten Staffel von *ROMANZO CRIMINALE* (S01E04 bis S01E6) thematisiert und auf zwei Ebenen in die Serie eingebettet. Die Handlung bietet erstens eine weitere Verschwörungstheorie, die Moros Tod als vermeidbar und damit sinnlos inszeniert. Diese Erzählung ist episodisch angelegt und auf die fünfte Folge zentriert, was im nächsten Kapitel untersucht wird. Durch den Einsatz zeitgenössischer Medienberichte über Moro wird zweitens die Rezeption (und damit eine Ursache des kollektiven Traumas) der damaligen Zeitgenoss\_innen erfahr-



Abb. 1-3

bar. Die mediale Erfahrung erstreckt sich über insgesamt fünf Folgen und diesem Aspekt widmet sich der nächste Abschnitt.

## Moro in Serie und Medien

Der erste direkte Verweis auf Aldo Moro erfolgt in der dritten Folge, aber schon die erste Szene der Binnenhandlung **19** referenziert indirekt auf ihn. Sie beginnt mit einer ungewöhnlichen Kameraeinstellung in der Küche der Mutter des Libanesen. Im Vordergrund sind zwei unscharfe Unterarme zu sehen, die Brot brechen, die Tiefenschärfe fokussiert auf einen Fernsehbildschirm im Hintergrund, auf dem Nachrichten laufen (Abb. 1). Es handelt sich um originale Nachrichtenbilder; das Logo der RAI ist in der unteren rechten Bildschirmecke zu erkennen. Die Kamera bewegt sich und Dandi wird erkennbar, der nun den Deckel eines Kochtopfs anhebt und eine Sauce probiert. Außer den Geräuschen in der Küche ist nur der Nachrichtensprecher zu hören, der von den Ermittlungen im Mordfall Fulvio Croce berichtet, dem Vorsitzenden der Turiner Anwaltskammer, der am 28. April 1977 von den *Brigate Rosse* ermordet wurde. Nicht auf den Bericht eingehend lobt Dandi verzückt die Sauce und zwischen ihm und der Mutter des Libanesen entwickelt sich ein Dialog über Kleidung. Dabei bleibt der Nachrichtenton zwar präsent, aber im Hintergrund.

Mit den Fernsehnachrichten wird eine präzise Zeitangabe gemacht. Dies ist eine häufig eingesetzte Strategie in *ROMANZO CRIMINALE*. Die Zeitangaben werden immer über Originalinhalte gemacht und setzen gleichzeitig die Medien der Zeit und ihre Technik in Szene: Die Kamera verharrt für einen Augenblick auf den Zeitungsaus-

gaben, auf den Radio- und Fernsehapparaten in Großaufnahmen, bis sie sich wieder dem Geschehen in der Szene widmet. Der Fernsehbericht über Fulvio Croce und die Art seiner Präsentation in der Serie kann als Anspielung auf die Entführung und Ermordung Moros gelesen werden.

Der erste direkte Verweis erfolgt am Ende der dritten Folge im Büro des Innenministers: Im Radio wird die vierte Regierung Andreottis bestätigt, die nur durch die Enthaltung der Kommunisten zustanden gekommen ist. Auf die Frage, wie lange dieses Arrangement bestehen werde, erwidert der Innenminister, dass nichts für die Ewigkeit sei.◀10 Damit wird sowohl auf den *compromesso storico* verwiesen, also die politische Heldentat Moros, als auch auf den Ausgang der Ereignisse, nämlich seinen Tod. Der Innenminister nimmt eine besondere Rolle im Entführungsdrama ein, auf die später noch eingegangen wird.

Die Entführung und Ermordung Moros wird über insgesamt drei Folgen hinweg erzählt (S01E04 bis S01E06). Damit greift die Serie die Serialität der historischen Ereignisse auf und bettet sie chronologisch in die serielle Narration ein. »The chronological narrative offered in so many of the Moro books and films is a kind of homage to the original tense chronology as it unfolded in real time in the Italian media« (O’Leary 2011, 33). Wie die damaligen Zeitgenossen werden Figuren wie Zuschauer\_innen immer wieder mit dem Fall Moro konfrontiert. Für die Rezipient\_innen verdichtet sich das 54 Tage dauernde Geschehen auf gute drei Stunden. Dass die Affäre Moro (bis heute) nicht abgeschlossen ist, wird dann nur noch angedeutet, wenn in der siebten Folge das Radio über das Versagen der Polizei und der Forderung des Innenministers nach mehr Sicherheit berichtet. Das Leben der Figuren geht weiter und sie wenden sich einer bevorstehenden Hochzeit zu.

Von der Entführung Moros erfahren die Zuschauer\_innen dann aber gerade nicht durch einen Bericht im Radio oder im Fernsehen, sondern sie erhalten Informationen quasi aus erster Hand: zusammen mit Commisario Scialoja hören sie von den Ereignissen durch den Staatsanwalt. Hier weicht die Serie von dem Prinzip der medialen Berichterstattung ab. Die Rezipient\_innen hören also zum ersten Mal nicht aus der Presse von der Entführung. Damit können sie eine neue, fiktive Erfahrung machen. Auch in dieser Szene wird wieder die Strategie der präzisen Zeitangabe eingesetzt, diesmal in Form einer Großaufnahme auf Scialojas Armbanduhr: es ist 9:20 Uhr (Abb. 7). Dann wechselt die Szenerie abrupt und zeigt die sich anbahnende Liebesgeschichte von Fredo und Roberta. Dieser sehr private Moment wird nur durch die kontinuierlich zu hörenden Sirenen auf der Tonspur mit den außergewöhnlichen Ereignissen in der Stadt verklammert, von dem die Figuren noch nichts wissen. Mit dieser *dichten Beschreibung* werden die Zuschauer\_innen zu Beobachtern von



Abb. 4-5

historischem Alltag. Inszeniert wird, wie es gewesen sein könnte, 1978 in Rom gelebt zu haben. Die Serie nimmt eine »quasi-ethnographische Perspektive« (Schabacher 2013, 26) ein. Damit können jüngere Rezipient\_innen die Ereignisse medial miterleben, während ältere Zuschauer\_innen auch noch vergleichen können, was ihren Alltag zu dieser Zeit bestimmt hat.

Erste Bilder der Entführung werden dann im Rahmen einer TV-Sondersendung gezeigt, die im Büro des Innenministers läuft. Es sind die Originalfernsehberichte, die Figuren und Zuschauer\_innen ansehen (Abb. 4). Mit dem ›Original‹ können die Rezipient\_innen auf ihre Erinnerung zurückgreifen, entweder zeitgenössisch oder überliefert in Dokumentationen oder durch YouTube-Clips. Die Szene verdeutlicht auch unterschiedliche Rezeptionsmodi: Zunächst verfolgt der Innenminister aufmerksam die Nachrichten, dann wendet er sich seinem Mitarbeiter zu, der ihn über die *Banda della Magliana* informiert und der Fernsehton wird zum Hintergrundgeräusch. Die Folge endet mit einem weiteren Szenenwechsel. Nach einem Streit mit seiner Mutter sitzt der verzweifelte Libanese laut schluchzend alleine am Strand und betrinkt sich. Die Kamera zieht sich langsam vom Strand

zurück und fokussiert seinen Porsche, der mit offenen Türen am Strand steht. Das Radio ist noch an, der Sprecher verkündet Hintergrundinformationen zur Tat. Die Kamera scheint interessiert näher zu kommen, um besser zuhören zu können. Dann wird das Bild schwarz und die Radiostimme sagt: »Bei der Aktion wurden alle fünf Leibwächter Moros erschossen« (S01E04, TC: 00:54:01-00:54:02). Auch wenn sich das streng genommen nicht mehr als Rezeptionsmodus bezeichnen lässt, weil niemand mehr zuhört, so verweist es doch auf die medialen Besonderheiten von Radio und Fernsehen. Beide Medien senden, ob nun jemand zusieht bzw. zuhört oder auch nicht. In dieser Szene scheint der Tod der fünf Menschen niemanden mehr zu interessieren, wahrscheinlich ist schon zu oft darüber berichtet worden, die Nachricht ist am Ende des Tages alt, ist schon zur Geschichte geworden. Nur die Zuschauer\_innen vernehmen

die Radiostimme, sie hören sie in der Serie allerdings zum ersten Mal.

Die nächste Folge (S01E05) beginnt sofort mit Fernsehnachrichten, die ein Kommuniké der *Brigate Rosse* zeigen. Im weiteren Verlauf sind immer wieder Original-Fernsehberichte zu sehen, Original-Radionachrichten zu hören und Original-Zeitungsausschnitte (Abb. 12, 13) zu lesen, die der gesamten Folge einen gewissen Rhythmus geben.

An diesen Szenen lassen sich verschiedene Strategien der Inszenierung der Affäre Moro ablesen. Mit dem Einsatz von Medien erinnert die Serie die älteren Zuschauer\_innen an die medialen Erfahrungen, die sie Ende der 1970er Jahre gemacht haben. »Medien waren schon immer Hilfsmittel der Erinnerung, doch sie können auch Objekte der Erinnerung sein« (Böhn 2010, 150). Denn die Medien fungieren hier nicht nur als Objekte der Erinnerung sondern auch der Nostalgie. Radiogeräte, Fernseher, Telefone oder Tonbandgeräte werden immer wieder in Großaufnahmen gezeigt (Abb. 6-8). Ihre Materialität und ihr Design werden lustvoll in Szene gesetzt und zelebriert. Mit dem Stichwort *Mediennostalgie* kann diese Faszination der Oberfläche beschrieben werden. Auch jüngere Rezipient\_innen sind (vor allem) mit der Ästhetik der Geräte vertraut, nicht zuletzt durch den Trend der Retroisierung von Medien.❶❶ Bei den Geräten handelt es sich vor allem um Kommunikationsmedien, aber es werden auch andere Geräte in Szene gesetzt. Wie wichtig die Inszenierung der Oberfläche ist, und zwar vor historischer Akkuratess, offenbart der Blick auf Scialojas Armbanduhr, nämlich auf eine Casio F-91W (Abb. 7). Sie wurde erst 1991 von Casio auf den Markt gebracht, war aber zur Produktionszeit der Serie ein ›must have‹ für Hipster und Nerds.❶❷ Fred-



Abb. 6-8



Abb. 9-10

ric Jameson hat die nostalgische Sehnsucht der spätkapitalistischen Gesellschaft als »pastiche of the stereotypical past« (1991, 21) bewertet, die sich eben nicht auf Historizität im Sinne von exakter Wiedergabe von Geschichte interessiere. Die Designikone als schickes Detail wird zu historisierenden Metapher für die Anfänge der digitalen Armbanduhren, die in den 1970er Jahren aufkommen. Die Ästhetik der Oberfläche evoziert eine ›falsche‹ Nostalgie.

Das Zelebrieren der Medienoberfläche wird aber auch konterkariert. In der elften Folge zündet sich ein Krimineller in einer Gasse voller Müll eine Zigarette an. Dieses Stillleben einer Zigarettenpause wird durch einen Fernseher mit eingeschlagenem Bildschirm komplettiert, der neben nicht klar erkennbarem Gerümpel prominent im Bild links unten platziert steht (Abb. 9). Hier wird nicht die Ästhetik der Oberfläche, sondern die Ästhetik der Zerstörung gefeiert. Das Bild erinnert an unzählige alte Fernsehgeräte, die mit Beginn der Ära der Flachbildschirme um 2005 weggeworfen wurden, weil ihre Materialität zu sperrig war. Das zerschlagene Fernsehen konterkariert die nostalgisch gefärbte Inszenierung alter Medientechnik als Heuchelei, denn die Liebe zum Gerät hält dem Alltag nicht stand.

An dieser kurzen Szene kann neben der zerstörten Ästhetik der Oberfläche noch ein weiterer Aspekt beobachtet werden. Die Pause ist nur kurz, dann wird der Mann erschossen, weil er nebenher gedealt hat. Der gerade im Moment Getötete ist durch den zerbrochenen Bildschirm zu sehen; kaum erschossen ist die Leiche bereits im Fernsehen (Abb. 10). Diese Szene kann als Kritik an der Sensationslust der Medien und somit auf die Medieninhalte gelesen werden.

Wie schon beschrieben, beziehen Figuren und Zuschauer\_innen im weiteren Verlauf der Serie ihre Informationen zur Entführung aus den zeitgenössischen Originalberichten in Zeitung, Radio und Fernsehen. Damit ruft die Serie Bilder und Schlagzeilen in Erinnerung, die Teile des kulturellen Gedächtnisses sind, wie z.B. die ikonisch gewordenen Bilder von den *Kommuniqués der Brigade Rosse* (Abb. 11), dem Appell von Papst Paul VI. (Abb. 12) oder den älteren Fotos, die

in Ermangelung an Bildern des entführten Moro publiziert wurden (Abb. 13). Der Einsatz vergangener Medieninhalte kann nostalgische Gefühle auslösen, aber auch heilen, schreiben Katharina Niemeyer und Daniela Wentz im Hinblick auf das Fernsehen (2014, 130). Da das Fernsehen nicht nur erinnert, sondern auch vergisst, vermittelt es mit der Wiederholung der »real« past pictures« (ibid.) im Moment der gegenwärtigen Rezeption zwischen der wie auch immer vorbelasteten Vergangenheit und der unbekannteren Zukunft (ibid.). Diese Funktion der Medien ist mit dem Einsatz der kanonischen Bilder gegeben, wird aber durch Auslassungen gestört. Denn auffällig ist, dass die Serie eben nicht *das* allseits, über nationale Grenzen hinweg zirkulierende, kanonische Bild von Moro aus der Gefangenschaft zeigt.<sup>113</sup> Sie verweigert auch die kanonischen Bilder der Leiche im Kofferraum. Damit erscheint Aldo Moro in *ROMANZO CRIMINALE* zwar »im Original«, aber die Serie übernimmt nicht, wie viele Filme, die Aufgabe, den unsichtbaren Moro wieder ins Bild zu setzen. Denn gerade die Auslassungen an Bildikonen betont die Leerstelle, die seit Moros Tod nicht mehr gefüllt werden konnte und die zum kollektiven Trauma führt/e.

Nicht die historischen Ereignisse stehen im Vordergrund, sondern die Medienerfahrungen der Zeitgenoss\_innen, an denen die Zuschauer\_innen der Serie teilhaben. Ähnlich wie auch in *MAD MEN* (Schabacher 2013, 14) zeigt die Serie die Mediatisierung der Zeit. Dass der Fokus dabei auf der Rezeption liegt, zeigt auch eine weitere Beobachtung, die mit der Inszenierung der *Mediennostalgie* zusammenhängt. Denn auf das Zelebrieren der Oberfläche durch Großaufnahmen von den Geräten erfolgt immer ein *establishing shot*, der diese Medien in ihrer dispositiven

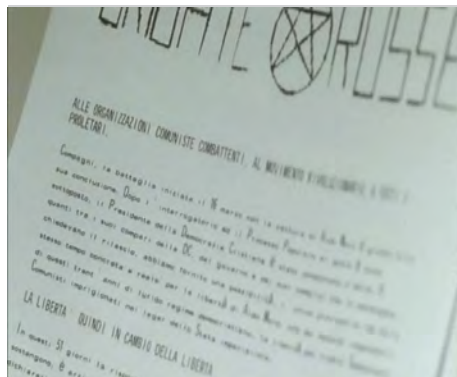


Abb. 11-13

Anordnung zeigt – so etwa das Radio im Schlafzimmer, während Scialoja sich anzieht (Abb. 3) oder der Fernsehapparat im Restaurant, während er isst (Abb. 2). Medien und Rezipient\_innen sind bildlich vereint, werden als zusammengehörig inszeniert. Auch die einzige Ausnahme – das vor sich hin berichtende Autoradio im Porsche des Libanesen am Strand – mit seiner Inszenierung der nicht stattfindenden Rezeption lässt sich über die Leerstelle als Sichtbarmachung der Rezipient\_innen interpretieren. Mit der dispositiven Anordnung der Medien gerät noch ein anderer Aspekt in den Fokus. Besonders die fünfte Folge inszeniert die Serialität der zeitgenössischen Rezeption. Insgesamt sieben Originalnachrichten sind in die Erzählung eingebettet. Mit der Analogie des seriellen Rezeptionsmodus werden unterschiedliche Grade der Aufmerksamkeit gezeigt, die den Berichten entgegengebracht werden. Der bereits erwähnte Innenminister verlagert seine Interessen von ganzer audiovisueller Aufmerksamkeit zum Fernsehen als Hintergrundrauschen. Die Figuren beschäftigen sich anderweitig, Fernsehen und Radio begleiten die Tätigkeiten wie die Essenszubereitung, Essen oder Anziehen. Dialoge übertönen Medienberichte, wie Dandis Lob der Sauce zu Beginn der Serie. Unterschiedliche Rezeptionsmodi lassen sich auch bei verschiedenen Figuren in der gleichen Situation beobachten: während ein Bandenmitglied aufmerksam einen Medienbericht verfolgt (Abb. 5), lungern die anderen auf diversen Sofas und koksen. Wie Thomas Elsaesser am Beispiel des Rube-Films darlegt, zeigt gerade die Varianz der Rezeptionen von Aufmerksamkeit bis Zerstreuung die Gegensätze auf zwischen »*Erfahrung* (narratively integrated, authentic experience) and *Erlebnis* (unmediated, traumatic shock-experience)« (2006b, 206). Das spricht dafür, dass die Serie nicht den Fall Moro und damit das Trauma erklären will, sondern die unwiederbringliche Rezeptionserfahrung der Zeitgenossen erfahrbar macht. Das »Rezeptionstrauma« wird narrativ eingebettet und damit zu einer Erfahrung.

Aber nicht nur die Medien berichten unentwegt, sondern auch die Figuren unterhalten sich immer wieder über Moro. Er dringt in ihren Alltag ein und wird ein Bestandteil davon. Was sich als einheitliches Trauma in der nationalen Geschichtsschreibung Italiens präsentiert, wird in der Serie noch einmal differenziert, denn nicht jede Figur nimmt immer und mit gleichbleibenden Gefühlen Anteil am Schicksal Moros. Sie sind interessiert oder niedergeschlagen, fühlen sich ohnmächtig, trösten einander<sup>14</sup> oder fühlen sich gestört und sind genervt. Buffalo, ein Gangmitglied, verleiht seiner Gereiztheit folgendermaßen Ausdruck: »... was interessiert uns dieser Moro – einen Scheißdreck« (S01E05, TC 00:44:43-00:43:46). Und auch der Innenminister schaltet den im Fernsehen übertragenen Appell des Papstes zur Freilassung Moros aus mit dem Verweis, dass es Wichtigeres zu tun gebe (S01E06). Die ständigen Einschübe der Ori-

ginalberichte ›terrorisieren‹ Figuren wie Rezipient\_innen und könnten auch als Medienkritik an der Berichterstattung von Katastrophen gedeutet werden. Das Leben der Figuren, wie auch der Zeitgenossen damals, geht weiter, und die 54 Tage dauernde Entführung begleitet sie. Die Figuren, und damit die Zuschauer\_innen, können dem Medienereignis Moro nicht entkommen, auch wenn sie wollten, denn die Schlagzeilen und Bilder sind überall – Abschalten bedeutet nur eine kurze Unterbrechung im Nachrichtenfluss.

Zuschauer\_innen erinnern sich durch die Serie an ihre mittlerweile zu Erfahrungen gewordenen Erlebnisse in den 1970er Jahren. Die Inszenierung der Vergangenheit ist einerseits über Ausstattung und Musik ästhetisch verlockend sowie positiv besetzt dargestellt. Mise en Scène und satte Farben laden ein, die schöne Oberfläche mit passendem Soundtrack zu feiern. Andererseits ist die Medienberichterstattung im Fall Moro negativ konnotiert. Mit dieser Ambivalenz scheinen nostalgische Gefühle im Sinne eines Erinnerns an die goldenen Zeiten ausgeschlossen.

Für die Zuschauer\_innen, die in den 1970ern noch zu jung waren bzw. aus einem anderen Kulturkreis stammen, übernimmt die Serie die Aufgabe der Historikerin: »*television is the principal means by which most people learn about history today*« (Edgerton 2001:1, Herv. i. O.). Die Serie inszeniert den Ablauf der Entführung minutiös für Rezipient\_innen, die die Affäre Moro nicht kennen. Allerdings zeigt sie nicht die Ereignisse, sondern erzählt sie indirekt über die Figuren. Im Zentrum stehen vielmehr die Medienberichte über Moro. Damit inszeniert ROMANZO CRIMINALE – LA SERIE die Rezeptionsbedingungen der Zeit und liefert damit eine erfahrbare Begründung, wie es zum kollektiven Trauma kommen konnte.

## **Moros Geschichte – »Sie wollen ihn sterben lassen«**

Aldo Moro spielt nicht nur in der medialen Rezeption der Figuren eine Rolle. Die Serie greift die Verschwörungstheorie auf, dass nicht nur die *Brigate Rosse*, sondern andere Hintermänner den Tod Moros zu verantworten hätten. Die Verschwörung wird als abgeschlossene Handlung in der fünften Folge in die ansonsten horizontale Erzählung der Serie integriert.

Bevor die Verschwörung thematisiert wird, werden zunächst die Auswirkungen der Entführung auf das Alltagsleben der Figuren gezeigt. Gleich zu Beginn der Folge beklagen sich die Mitglieder der Bande, dass ihre Geschäfte, vor allem der Straßenhandel mit Drogen, durch die fieberhaften Ermittlungen nach dem Verbleib Moros empfindlich gestört werden. Die Kriminellen sind

daher tendenziell genervt von der Entführung Moros. Sie lassen sich aber doch auf eine Anfrage der Camorra ein, bei der Suche nach Moro zu helfen, da sie an vielen Geschäften in Rom, wie zum Beispiel dem Waffenhandel, beteiligt sind. Sie nehmen den Auftrag an, weil es sich ihrer Meinung nach um eine Win-Win-Situation handelt: Es hat keine Auswirkungen, wenn sie Moro nicht finden sollten; bei Erfolg aber käme dies laut Dandi einem Lottogewinn gleich: »Wenn wir Moro finden, kriegen wir dafür 'ne lebenslange Rente« (S01E05, TC: 00:21:04-00:21:08). Die Zuschauer\_innen können auf der Handlungsebene mitverfolgen, wie konspirative Verhandlungen ausgesehen haben könnten. Die Schergen des Innenministers sind ebenfalls anwesend. Die Serie geht also davon aus, dass auch die italienische Regierung Moro wiederfinden möchte. Allerdings läuft Dandis erste Suchaktion ins Leere. Er findet niemanden, der den *Brigate Rosse* Papiere oder Waffen verschafft hat. Dies veranschaulicht die Schwierigkeit des Unterfangens und unterstützt die offizielle Version, die *Brigate Rosse* hätten allein verantwortlich gehandelt. Dandi hat eine neue Idee für seine »Ermittlungen« in Sachen Moro: Er will sich leere Wohnungen anschauen. Hier vermischen sich Handlung und Medienberichte: Die Medien haben gerade die angebliche Ermordung Moros fälschlich verkündet. Damit wird wieder eine präzise Zeitangabe gemacht (18.04.1978) und auf die emotionale Achterbahn im Rezeptionsprozess verwiesen. Während Scialoja im Radio noch die verzweifelte Suche ganzer Hundertschaften nach dem Leichnam am Lago della Duchessa verfolgt (20.04.1978), hat der Libanese schon einen anonymen Anruf über die Falschmeldung und die erneute Bestätigung des Suchauftrages erhalten. Die Serie spekuliert, dass gewisse Kreise schon vorher über den Trittbrettfahrer informiert waren. Fakt ist, dass die *Brigate Rosse* die Meldung von Moros Tod erst zwei Tage später offiziell als falsch entlarvten.

Im weiteren Handlungsverlauf glaubt Dandi, Moro gefunden zu haben. Allerdings stößt diese Nachricht und die greifbare Rettung Moros weder beim Libanese noch bei der Camorra auf Interesse. Dandi insistiert mehrmals, dass er eine konkrete Spur habe, aber der Camorrista erwidert lediglich, dass sich der Auftraggeber anders entschieden habe. Um Dandi zu stoppen, bringt es der Libanese auf den Punkt: »Dandi, sie wollen ihn sterben lassen« (S01E05, TC: 00:47:56-00:47:58). Mit »sie« erfolgt eine Schuldzuweisung. Da die Auftraggeber zur Suche wahrscheinlich aus Regierungskreisen kommen, haben sie auch Schuld am (vermeidbaren) Tod Moros. Das Desinteresse muss sich innerhalb weniger Stunden manifestiert haben. Außerdem ist die Idee, leerstehende Wohnungen zu inspizieren, nicht besonders originell. Damit wird noch einmal nachdrücklich auf das katastrophale Versagen der Sicherheitskräfte hingewiesen. Die Narration suggeriert, dass Moro hätte gerettet werden können, wenn

die Polizei richtig gesucht und die Regierung das wirklich gewollt hätte – eine Annahme, die eine ganze Bandbreite von Verschwörungstheorien abdeckt. Für Dandi, der seine Aufgabe so akribisch umgesetzt hat, ist mit dem finalen Satz des Libanesen die Suche beendet. Er versucht weder die Anderen zu überzeugen, noch wendet er sich mit einem Tipp an die Behörden, er hat also kein persönliches Interesse an der Rettung Moros. Damit werden seine Nachforschungen als *Quest* entlarvt: wie bei einem Computerspiel hat er versucht, den *Quest* zu erfüllen. Da er keine weiteren Punkte erlangen kann, wendet er sich etwas Anderem zu. Dies unterstreicht noch einmal den Zynismus der Szenerie. Es ging nie darum, ein Menschenleben zu retten, sondern Moro ist von Anfang an eine Spielfigur von verschiedenen Interessensvertretern.

Das Desinteresse am Schicksal Moros zeigt sich sowohl auf der Handlungsebene, als auch in den schlagartig abnehmenden Medienberichten. Am Ende der fünften Folge wird die Bande verhaftet. Spätestens damit richtet sich die Aufmerksamkeit von Figuren und Zuschauer\_innen auf dieses Ereignis. Erst am Ende von Folge 6 wird ein letztes Mal über Moro gesprochen. Der Innenminister ist mit einem seiner Schergen im Archiv, offensichtlich hat er Beweismaterial gegen die Bande verschwinden lassen, daher werden alle Delinquenten aus dem Gefängnis entlassen. Mit dem emotionslos gesprochenen Satz, »Dann können wir uns ja jetzt auf den letzten Akt der nationalen Tragödie konzentrieren« (S01E06, TC: 00:55:47-00:55:51), wird die besondere Rolle des Innenministers im und seine Haltung zum Entführungsdrama deutlich. Moro ist für ihn eine tragische Figur, die am Ende des Politstückes sterben muss. Die Prognose macht ihn außerdem verdächtig. Nur wenn er in die Ereignisse involviert ist, kennt er deren Ausgang. Die Geigen auf der Audiospur konterkarieren die Gefühllosigkeit der Figuren. Die Szene geht nahtlos über zu einer Sondersendung im Radio, in der über Moros Tod berichtet wird. Scialoja, eine der wenigen Figuren, die immer wieder ihre emotionale Betroffenheit bezüglich der Entführung gezeigt hat, sitzt Bier trinkend im Auto und hört zu. Am Ende des Berichts steigt er aus und zerschmettert in seiner Verzweiflung die Bierflasche an einer Hauswand. Hier untermalen die Geigen die Stimmung.

## Fazit

Die Serie nutzt die Affäre Moro, um gesellschaftliche Relevanz herzustellen und Authentizität zu generieren. Außerdem können mit dem Aufrufen der Originalbilder und -berichte präzise Zeitangaben gemacht werden. Da die Affäre Moro bekannt ist, kann die Erzählung ohne große Erklärungen an das

kollektive Trauma der italienischen Zuschauer\_innen anschließen. ROMANZO CRIMINALE – LA SERIE fügt der Affäre Moro eine weitere Inszenierung der Verschwörungstheorie(n) hinzu und bedient damit einen Narrationsstrang der restaurativen Nostalgiker\_innen. Die Narration klagt die italienische Regierung an, schuld am Tod Moros zu sein. Durch die Benennung der Schuldigen wird gezeigt, dass es eine schuldlose und damit goldene Zeit vor dem Unheil gab. Damit bietet die Serie eine Lesart an, in der Moros Tod (wieder einmal) mythisch umgedeutet werden und das Publikum Trost aus dieser ›Enthüllung‹ schöpfen und auf Heilung hoffen kann.

Im Unterschied zu anderen audiovisuellen Produktionen werden in ROMANZO CRIMINALE andere Leerstellen gefüllt, als üblicherweise. Während die meisten Filme versuchen, den während der Entführung visuell Abwesenden wieder ins Bild zu setzen und den Imaginationen ›reale‹ fiktionale Erinnerungsbilder entgegenzusetzen, zeigt die Serie durch die Verweigerung der ikonisch gewordenen Originalbilder bei gleichzeitig exzessiven Einsatz von Originalberichten die Unmöglichkeit dieses Unterfangens auf. Die Serie bietet aufgrund ihrer Struktur von vielzähligen abgeschlossenen und fortgesetzt erzählten Handlungssträngen sowie zahlreichen Figuren ein komplexes Rezeptionserlebnis der Geschichte. Bei ROMANZO CRIMINALE ist Geschichte doppeldeutig. Die Zuschauer\_innen nehmen über die alltäglichen Geschichten der Figuren an der italienischen Geschichte teil. Damit offeriert die Serie nicht nur narrative, sondern auch historische Komplexität (Miggelbrink 2012).

ROMANZO CRIMINALE rückt die medialen Erlebnisse der Zeitgenossen ins Zentrum. Indem die damalige Rezeption der Ereignisse im Sinne Elsaessers erfahrbar wird, wird erklärt, wie es zu dem kollektiven Trauma kommen konnte. Mit dem Aufrufen des Traumas werden sehr unterschiedliche und zwiespältige Gefühle erzeugt: Es werden alte gesellschaftliche Wunden geöffnet, also eine Form der negativen Nostalgie erzeugt. Durch das Zelebrieren der medialen Oberflächen können Zuschauer\_innen fast zeitgleich in mediennostalgische Gefühle schwelgen. Diese Form der Nostalgie tut nicht weh. Außerdem zeigt die Serie auch, dass es sich zwar um ein kollektives Trauma handelt, aber jedes Individuum zu unterschiedlichen Graden involviert ist. Denn einerseits ist die Rezeption stark abhängig von der Rezeptionssituation und andererseits schwankt jede Rezeption zwischen Phasen der Aufmerksamkeit und Phasen der Zerstreuung hin und her. Dadurch fungiert die Serie nicht als Sicherheitsventil des kulturellen Traumas, sondern liefert durch komplexe und widersprüchliche Lektüreangebote ambivalenten Mix der nostalgischen Gefühle.

## Anmerkungen

- 01▶ Die Bezeichnung selbst ist intrinsisch nostalgisch, denn sie referiert auf eine griechische Herkunft, die sie nicht hat: sie ist lediglich »pseudo-Greek« und daher »nostalgically Greek« (Boym 2001, 3).
- 02▶ Im 20. Jahrhundert wird Nostalgie als medizinische Diagnose nur noch in Israel gestellt. »Everywhere else in the world nostalgia turned from a treatable sickness into an incurable disease« (Boym 2001, 7).
- 03▶ Auch Tannock will nostalgische Gefühle auslösende Texte nicht alle über einen Kamm geschoren wissen. Er unterscheidet *retreat* von *retrieval*, denen er differente Funktionen zuspricht: »But nostalgia does not necessarily entail retreat; it can equally functions as retrieval« (1995, 458). Damit unterscheidet er ähnlich wie Boym in eine produktive und eine regressive Form der Nostalgie, eröffnet aber durch die Wahl der Begriffe andere semantische Felder. Außerdem betont er, dass es sich um eine heuristische Unterscheidung handelt, denn »retreat and retrieval are never entirely separate« (ibid., 459).
- 04▶ Stuart Tannock nennt als zentrale Motive der nostalgischen Rhetorik zusätzlich noch die Präferenz für das Pastorale und das Ausrufen von Goldenen Zeiten (ibid., 454).
- 05▶ Einen Überblick über Aldo Moros Leben und politische Karriere bietet das zweite Kapitel in Marco Clementis Analyse des Falls Moro (2006, 131-170).
- 06▶ Auf Youtube findet sich das beklemmende Telefonat des Brigadisten mit Francesco Tritto unter <https://www.youtube.com/watch?v=EvYo4sphvzg> (letzter Abruf: 15.06.2015).
- 07▶ Clementi listet sämtliche 81 Briefe von Aldo Moro und die Schriftstücke der Brigade Rosese im Anhang auf (2006, 351-386). Diese Dokumente bezeichnet der Schriftsteller Leonardo Sciascia als »die Dokumente der Höllenpein« (1989, 10, Herv. i. O.).
- 08▶ Unter dem Stichwort Aldo Moro zeigt Amazon.it 305 Treffer an, Youtube verzeichnet 38.000 Ergebnisse und die Google-Suche ergibt 21.100.000 Treffer.
- 09▶ Die ersten vier Minuten der Serie spielen im heutigen Rom, dies wird durch das Insert *Roma oggi* deutlich gemacht. Erst am Ende der zweiten Staffel wird der Bezug zu heute wieder aufgenommen.
- 10▶ Wörtlich sagt er: »Niente dure eterno!« (S01E03, TC: 00:50:02).
- 11▶ Zur Unterscheidung von Retro, Vintage, Shabby chic etc. vgl. Baker 2013.
- 12▶ *The Guardian* und diverse Blogs feiern 2011 und später die Uhr als »item of the month«, berichten aber auch über ihre Beliebtheit bei Terroristen. Vgl. u.a. <http://www.theguardian.com/artanddesign/2011/apr/28/casio-f-91w-watch-design-hipsters-al-qaida>; <http://www.iconeye.com/opinion/icon-of-the-month/item/9473-casio-f-91w>; <http://usvsth3m.com/post/55173874636/ten-reasons-we-love-our-casio-f-91w-digital-watch> (letzter Abruf: 01.02.2016).
- 13▶ Dieses Foto war zeitgenössisch in allen Medien, ist der erste Treffer in der Google-Bildersuche unter dem Stichwort Aldo Moro und Teil des Wikipedia-Artikels zu Aldo Moro.
- 14▶ So ermuntert zum Beispiel der Staatsanwalt den niedergeschlagenen Scialoja mit den

Worten: »Sie und ich, wir können nichts für Moro tun. Aber wir können unsere Arbeit gut machen« (S01E05, TC: 00:18:54-00:19:00). Diese Szene zeigt auch, warum die italienischen Bürger der offiziellen Version gegenüber skeptisch sind. Denn sowohl der Staatsanwalt als auch Scialoja glauben, dass Moro aufgrund seiner Rolle im Historischen Kompromiss entführt wurde – von einer Gruppe, die alles beim Alten belassen möchte.

## Literatur

**Abse, Tobias** (2007) *The Moro Affair: Interpretations and Consequences*. In: Gundle / Rinaldi 2007, S. 89-99.

**Antonello, Pierpaolo** (2009) *Narratives on Sacrifice: Pasolini and Moro*. In: Antonello / O’Leary 2009, S. 30-47.

**Antonello, Pierpaolo / O’Leary, Alan** (Hg.) (2009) *Imagining Terrorism. The Rhetoric and Representation of Political Violence in Italy 1969-2009*. London [u.a.]: Legenda, Modern Humanities Research Association and Maney Publ.

**Baker, Sarah Elsie** (2013) *Retro Style. Class, Gender and Design in the Home*. London / New York: Bloomsbury Publishing Plc.

**Böhn, Andreas** (2010) *Mediennostalgie als Technikostalgie*. In: Andres Böhn / Kurt Möser (Hg.): *Technikostalgie und Retrotechnologie*. Karlsruhe: KIT, S. 149-165.

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

**Clementi, Marco** (2006) *La Pazzia di Aldo Moro*. Rascaldina: Rizzoli.

**Drake, Richard** (1995) *The Aldo Moro Murder Case*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

**Drake, Richard** (2006) *The Aldo Moro Murder Case in Retrospect*. In: *Journal of Cold War Studies* 8, 2, S. 114-125.

**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.

**Elsaesser, Thomas** (2006a) *Terror und Trauma. Zur Gewalt des Vergangenen in der BRD*. Berlin: Kulturverlag Kadmos.

**Elsaesser, Thomas** (2006b) *Discipline through Diegesis: The Rube film between attraction and integration*. In: Wanda Stauven (Hg.): *The Cinema of Attraction Reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press, S. 205-223

**Gundle, Stephen / Rinaldi Lucia** (Hg.) (2007) *Assassinations and Murder in Modern Italy. Transformation in Society and Culture*. New York: Palgrave Macmillan.

**Jameson, Fredric** (1991) *Postmodernism, or, The Cultural logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press.

**Miggelbrink, Monique** (2012) Serializing the Past: Re-Evaluating History in mad Men. In: InVisible Culture 17. URL: <http://ivc.lib.rochester.edu/serializing-the-past-re-evaluating-history-in-mad-men/>, letzter Abruf: 01.02.2016.

**Moss, David** (2007) From History to Mystery: The Parliamentary Inquiries into the Kidnaping and murder of Aldo Moro, 1979-2001. In: Gundle / Rinaldi 2007, S. 101-111.

**Niemeyer, Katharina / Wentz, Daniela** (2014): Nostalgia is Not What It Used to Be: Serial Nostalgia and Nostalgic Television Series. In: Katharina Niemeyer (Hg.): Media and Nostalgia – Yearning for the Past, Present and Future. New York: Palgrave Macmillan, S. 129-137.

**O’Leary, Alan** (2009) Moro, Brescia, Conspiracy: The Paranoid Style in Italian Cinema. In: Antonello / O’Leary 2009, S. 48-62.

**O’Leary, Alan** (2011) Tragedia all’italiana. Italian cinema and Italian Terrorisms, 1979-2010. Bern [u.a.]: Peter Lang.

**Reynolds, Simon** (2011) Retromania. Pop Culture’s Addiction to Its Own Past. London: Faber & Faber.

**Satta, Vladimiro** (2003) Odissea nel caso Moro: Viaggio controcorrente attraverso documentazione della Commissione Stragi. Rom: EDUP.

**Satta, Vladimiro** (2006) Il Caso Moro. E I suoi falsi misteri. Soveria Manelli: Rubbettino.

**Schabacher, Gabriele** (2013) Mediatisierte Geschichte. Serielle Verfahren der Historisierung am Beispiel von Mad Men. In: Navigationen 13, 1, S. 13-30.

**Sciascia, Leonardo** (1978) L’Affaire Moro. Palermo: Sellerio; zitiert wird die Deutsche Ausgabe: Sciascia, Leonardo (1989) Die Affäre Moro. Frankfurt/M.: Athenäum.

**Tannock, Stuart** (1995) Nostalgia critique. In: Cultural Studies 9, 3, S. 453-464.

## Filme und Serien

**Der Bergdoktor** (DE seit 2008, ZDF; Remake von Der Bergdoktor (Sat.1), 1992-1995)

**Forsthaus Falkenau** (DE 1989-2013, ZDF, 321 Episoden in 24 Staffeln)

**Game of Thrones** (US seit 2011, HBO)

**Mad Men** (US 2007-2015, AMC, 92 Episoden in 7 Staffeln)

**Romanzo Criminale – la serie** (IT 2008-2010, Sky Cinema, 22 Folgen in 2 Staffeln)

**Rome** (US 2005-2007, HBO, BBC, RAI, 22 Folgen in 2 Staffeln)



## IM ANGESICHT DER KATASTROPHE: NOSTALGIE UND DUNKLE VERGANGENHEIT IN ›AMERICAN HORROR STORY‹

Die erste Folge der vierten Staffel der Serie *AMERICAN HORROR STORY* (US 2014) endet mit einer Gesangsnummer. Elsa Mars (Jessica Lange), die Direktorin einer fahrenden ›Freak Show‹, betritt die Bühne und singt David Bowies *Life on Mars?* Makeup und Kostüm erinnern dabei durch die Farbwahl an Bowies eigenes Musikvideo aus den 1970ern. Gleichzeitig verweisen Langes deutscher Akzent und ihr Hosenanzug in dieser Szene auf Schauspielerinnen wie Marlene Dietrich und Hildegart Knef. Auf den ersten Blick erscheint der Auftritt daher geprägt von einer Retro-Ästhetik und hochgradig nostalgisch aufgeladen. Dieser Rückverweis auf Glamrock und Filmdiven wird allerdings durch eine Tatsache konterkariert: während Bowie den Song Anfang der 1970er veröffentlichte, spielt die Handlung der vierten Staffel der Serie im Jahr 1952. Was also auf den ersten Blick wie eine nostalgische Reminiszenz erscheint, erweist sich intradiegetisch als paradoxer Anachronismus. Die zeitliche Verortung in den 1950er Jahren sowie die damit einhergehende Retroästhetik der Inszenierung laden ein zu einer nostalgischen Lesart des Geschehens, während der Einsatz eines 40 Jahre alten Popsongs dies zwar auf den ersten Blick zu unterstützen scheint, innerhalb der Narration die verschiedenen Zeitebenen allerdings viel mehr verschwimmen lässt. Die intradiegetische Aufführung des Songs als Teil der Erzählung stört die nahtlose Inszenierung der Vergangenheit und verweist damit auf ihre artifizielle Konstruktion. Diese Technik des Ineinander Verschränkens von Gegenwart und Vergangenheit sowie der stetige Verweis auf ältere Horrorfilme und somit auf die inhaltliche und ästhetische Geschichte und Entwicklung des Genres, machen *AMERICAN HORROR STORY* zu einem reizvollen Beispiel postmodernen Erzählens. Gleichzeitig ist es gerade diese Selbstreflexivität, die dazu führt, dass die Vergangenheit in der Serie nicht als bloßes Repertoire ästhetischer Versatzstücke oder Ort nostalgischer Reminiszenz fungiert, wie es etwa Frederick Jameson als Merkmal postmoderner Texte feststellt. Wie im Folgenden gezeigt wird, ist *AMERICAN HORROR STORY* auch ein Beispiel dafür, dass sich postmodernes Erzählen und ein kritischer Blick auf gesellschaftliche Verhältnisse nicht ausschließen. Indem vergangene Dekaden ebenso wie die Gegenwart als eine Zeit vorgestellt werden, in der bestimmte

marginalisierte Bevölkerungsgruppen sich mit Gewalterfahrung, Exklusion und Diskriminierung auseinandersetzen müssen, wirft die Serie so ein Schlaglicht auf historische wie aktuelle Verfolgungs- und Ausgrenzungserfahrungen.

## AMERICAN HORROR STORY

AMERICAN HORROR STORY (AHS) wird als Serie seit 2011 in bisher vier Staffeln von dem amerikanischen Sender FX ausgestrahlt. Produziert wird sie von Ryan Murphy und Brad Falchuk, die vorher zusammen für die Serien *NIP/TUCK* (US 2003-2010) und *GLEE* (US 2009-2015) verantwortlich waren. AHS unterscheidet sich von den meisten anderen internationalen Fernsehserien in einem wichtigen Punkt: Die einzelnen Staffeln sind nicht miteinander verbunden, sondern stellen in sich abgeschlossene Erzählungen dar, die um ein bestimmtes Thema herum organisiert sind. ◀ Zusammengehalten wird die Serie über die einzelnen Staffeln hinweg durch zwei Strategien: Zum einen kehrt ein Teil des Ensembles in jeder Staffel wieder. Auch wenn die Schauspieler\_innen dabei jeweils neue Rollen übernehmen, bleibt so eine gewisse staffelübergreifende Kontinuität gesichert. Was die Serien außerdem zusammenhält, wird bereits durch den Titel deutlich: Bei jeder Geschichte handelt es sich um eine Erzählung des Horrorgenres, speziell aus dem Fundus des (American) Gothic.

Die erste Staffel, *Murder House*, erzählt vom Schicksal der Familie Harmon, die nach einem Wohnortswechsel ein altes Haus in Los Angeles bezieht. Nachdem es in den 1920er Jahren erbaut wurde, wurde der Besitzer von seiner Frau erschossen, bevor diese sich selbst umbrachte. Seitdem geschehen in dem Haus immer wieder grausame Morde. Die dabei Getöteten werden zu Geistern, die auf ewig in dem Haus gefangen bleiben und die dort Lebenden manipulieren. In *Asylum* geht es um die Vorgänge in einem Heim für psychisch Kranke unter Aufsicht der katholischen Kirche Anfang der 1960er Jahre. Diese Staffel handelt vor allem von dämonischer Besessenheit, Serienmördern und schrecklichen medizinischen Experimenten. Dabei sind es weniger die Insassen der Anstalt als deren Leitung, die mit ihren unmenschlichen Handlungen Schrecken verbreiten. War das Thema des ›mad scientist‹ in der ersten Staffel noch ein Nebenaspekt, so wird es in dieser Staffel durch die Figur des Anstaltsarztes zu einem der Hauptthemen. Dieser arbeitete während des zweiten Weltkriegs als Arzt in einem KZ und kann nun seine Experimente weiterhin ungestört an lebenden Patienten durchführend. *Coven* handelt von einem Hexenzirkel in New Orleans und dessen Auseinandersetzung mit Voodoo und Hexenjägern. Während in einem Internat junge Frauen zu Hexen ausgebildet werden, müssen sie

sich gleichzeitig gegen Angriffe von außen und Intrigen aus den eigenen Reihen zur Wehr setzen. *Freak Show*, die vierte Staffel, thematisiert das Leben und Sterben einer durch Amerika reisenden Gruppe von ›Freaks‹ in den 1950ern, die ihr Können wie ihre Körper in einer Zirkusshow ausstellen. Die ›normale‹ Mehrheitsgesellschaft und deren Intoleranz sind dabei für die Schausteller eine mindestens ebenso große Bedrohung wie übernatürliche Vorgänge.

Wie durch diese kurzen Zusammenfassungen schon ersichtlich wird, speisen sich die Handlungen der einzelnen Staffeln – verfluchte Häuser, Besessenheit, verrückte Wissenschaftler\_innen und körperliche Deformationen – aus bekannten Tropen und Topoi des Gothic Horror. Dabei übernimmt AHS sowohl in der Inszenierung als auch in der Narration »almost every conceivable Gothic convention« (Keetley 2013, 91) und wird so »gothic television to the extreme« (Subramanian 2013, 113/14). Jede Staffel weist darüber hinaus einen eigenen Titelzusatz auf (*Murder House*, *Asylum*, *Coven* und *Freak Show*), durch den ihr spezifisches Thema erkennbar wird. Die Anleihen und Übernahmen aus dem Bereich des Gothic betreffen allerdings nicht nur den Inhalt der Narration, sondern auch deren Struktur. Jack Halberstam weist in Bezug auf das Genre darauf hin, dass es nicht nur über seinen Inhalt, sondern auch spezifische narrative und rhetorische Figuren zu bestimmen sei, zu deren Strategien nicht zuletzt eine spezifische Übersteigerung gehöre: »Gothic [...] refers to an ornamental excess [...], a rhetorical extravagance that produces, quite simply, too much« (1995, 2). In dieser Tradition bilden in AHS die Rahmenhandlungen der einzelnen Staffeln den Hintergrund, vor dem sich zahlreiche kleinere Episoden und Geschichten organisieren, die im Einzelnen mehr oder weniger lose mit der Hauptgeschichte verknüpft sind und über den Verlauf von einer oder mehrerer Folgen erzählt werden. Dies führt spätestens ab der zweiten Staffel zu einer Art narrativen Exzesses: Die Menge an parallel verlaufenden Geschichten führt dazu, dass eine geordnete narrative Struktur zugunsten von Atmosphäre, Eindruck und Stimmung in den Hintergrund tritt. AHS ist so weder eine auf einzelne Episoden noch auf eine fortlaufende Handlung hin ausgerichtete Serie, sondern verzichtet auf beide Formen zugunsten eines Ansatzes, der nicht die Kontinuität der Handlung über mehrere Staffeln hinweg, sondern den Status der Erzählungen als Anthologie in den Vordergrund stellt: Die Serie versammelt in Form ihrer Staffeln einzelne Subgenres des Gothic Horror, während innerhalb der Staffeln wiederum viele kleinere Geschichten angesammelt werden, die mit dem jeweiligen Motiv thematisch verknüpft sind.

AHS ist dabei nicht die erste Serie, die Horror für das Fernsehen adaptiert, sondern steht in einer gewissen Tradition. Schon in den späten 1950er Jahren etablierte *THE TWILIGHT ZONE* (1959-1964, 1985-1989, 2002-2003) Horror und Sci-

ence Fiction als Episodenserie im amerikanischen TV. Dazu kamen zeitgleich die Wiederholungen alter Universal Horrorfilme im damals relativ neuen Medium (vgl. Leeder 2009, 193). Spätestens in den 1990ern wurde Horror mit Serien wie *THE X-FILES* (US 1993-2002), *MILLENNIUM* (US 1996-1999) und *BUFFY THE VAMPIRE SLAYER* (US 1997-2003) zum festen Bestandteil der Serienunterhaltung. Demgegenüber zeichnen sich aktuelle Horrorserien, wie *THE WALKING DEAD* (US seit 2010) oder eben *AMERICAN HORROR STORY*, nicht nur durch die Wahl ihres Sujets, sondern auch über ihren Produktionsaufwand und ihre »quality television aesthetics« (Subramanian 2013, 113) aus: Zum Cast von AHS gehören namenhafte Schauspieler\_innen, gedreht wird nicht digital, sondern auf 35mm Film und auch sonst wird ein relativ hohes Produktionsbudget eingesetzt. So beliefen sich beispielsweise die Kosten für Jessica Langes digitale Verjüngung um 28 Jahre in einer Folge der ersten Staffel laut *Entertainment Weekly* allein auf 150.000 Dollar (Rice 2011).

## **AMERICAN HORROR STORY als postmoderne Serie**

Horror wurde lange Zeit als ein Genre mit zumindest zweifelhafter Reputation angesehen. Als solches gehörte es höchstens in die Peripherie »ernsthafter« Kulturprodukte und ansonsten in die Sphäre von Populärkultur und Unterhaltung (Carroll 1990, 1-7). Die kulturelle Aufwertung solcher Genres durch die Produktion einer teuren und aufwendigen Fernsehserie mit bekannten Schauspieler\_innen, die damit gleichzeitig die Grenzen zwischen Hoch- und Popkultur zum Verschwinden bringen, ist für Frederick Jameson eine zentrale Eigenschaft postmoderner Medienprodukte:

»The postmodernisms have, in fact, been fascinated precisely by this whole »degraded« landscape of schlock and kitsch [...] and the grade-B Hollywood film, of so-called paraliterature, with its airport paperback categories of the gothic and the romance [...]: materials they no longer simply »quote« [...], but incorporate into their very substance« (1991, 2/3).

Auch AHS verwendet, wie schon ausgeführt, in jeder Staffel Narrationen, Tropen und Topoi, die in Horrorfilm und -literatur eine lange Tradition haben. Postmoderne Artefakte und Erzählungen zeichnen sich für Jameson außerdem dadurch aus, dass sie Bedeutung und Tiefe durch gesteigerte Betonung von Oberflächlichkeit und Bedeutungslosigkeit ersetzen. Während die Kunst der Moderne sich in seinen Augen mit dem Individuum auseinandersetzte, dessen Entfremdung und Position in der Welt zum Thema machte und damit eine bestimmte Position zum Ausdruck brachte, geht es der Postmoderne viel mehr

um Sprachspiele, Oberfläche und die Fragmentierung des Subjekts. Diese »new kind of flatness or depthlessness [and] new kind of superficiality« sind für Jameson »the supreme formal feature of all the postmodernisms« (ibid., 9). Damit einher geht auch ein verändertes Verhältnis zwischen postmodernen Texten und historischer Vergangenheit. Die ästhetische Form, die dieses Verhältnis annimmt und die zu einem entscheidenden Faktor der Postmoderne wird, ist der Pastiche. Auf den ersten Blick ähnelt dieser Stil der Parodie. Beide sind eine »imitation of a peculiar or unique, idiosyncratic style, the wearing of a linguistic mask in a dead language« (ibid., 17). Im Gegensatz zur Parodie fehlt dem Pastiche allerdings das subversive oder politische Moment. Als Stilmittel geht es beim Pastiche nicht mehr um Kritik, sondern nur noch um Nachahmung. Diese Nachahmung der Stile, Sprachen und Ästhetiken vergangener Epochen bezieht sich dabei nicht auf deren konkreten historischen Hintergrund, sondern reduziert die Geschichte zu einer »vast collection of images« (ibid., 18), zu leeren Signifikanten, die ihrer konkreten Bedeutung beraubt sind. Besonders deutlich wird diese Strategie für Jameson im Film. Filme wie Roman Polanskis CHINATOWN (US 1974) oder George Lucas AMERICAN GRAFFITI (US 1973) sind für ihn Beispiele für eine spezifische Art von »Nostalgia Film« (ibid., 19). Nostalgie ist dabei offensichtlich eng verknüpft mit einer Form von Retro-Ästhetik. Jamesons Nostalgie-Begriff ist allerdings gerade wegen seiner Verbindung zu einer möglichst makellosen Retro-Ästhetik, ein formaler und kein psychologischer. Der Retro-Stil, der die nostalgischen Filme und allgemeiner einen kulturellen ›nostalgia mode‹ auszeichnet, verweist nicht auf konkrete politische, soziale und kulturelle historische Momente, ist kein Sehnen nach einer spezifischen, erlebten Vergangenheit, sondern ein »self-conscious fetish for period stylisation [...] expressed creatively through pastiche and citation« (Reynolds 2012, xii).

Diese Form von ästhetischer Nostalgie, die Konstruktion von »glossy images« (Jameson 1991, 287) der Vergangenheit, ohne realen historischen Referenten, ist für Jameson in der Postmoderne so dominant, dass sie sich sogar in Texten finden lässt, welche nominell gar nicht in der Vergangenheit angesiedelt sind. Der ›nostalgia mode‹ ergreift Besitz von zeitgenössischen Erzählungen und ist gleichzeitig Merkmal für ein tiefersitzendes Problem innerhalb der momentanen kapitalistischen Kultur:

»It seems to me exceedingly symptomatic to find the very style of nostalgia films invading and colonizing even those movies today which have contemporary settings: as though, for twine reason, we were unable today to focus our own present, as though we have become incapable of achieving aesthetic representations of our own current experience. But if that is so, then it

is a terrible indictment of consumer capitalism itself – or at the very least, an alarming and pathological symptom of a society that has become incapable of dealing with time and history« (ibid., 170-171).

Während Jameson postmoderner Nostalgie, so wie er sie beschreibt, in erster Linie kritisch gegenübersteht, eröffnet sein Konzept nichtsdestotrotz den Blick darauf, dass Nostalgie erzeugende Strukturen nicht unbedingt an Narrationen geknüpft sein müssen, welche in der Vergangenheit angesiedelt sind. Während Serien wie *MAD MEN* (US 2007-2015) dezidiert darauf untersucht werden, wie genau sie die 1950er und 60er Jahre in ihrer *Mise en Scène* nachbilden (Butler 2011, 56-60), beschränkt sich der ›nostalgia mode‹ nicht nur auf historische Akkuratessse. Selbst zeitgenössische Filme und Serien, deren Handlungen in der Gegenwart verankert sind, können durch bestimmte Inszenierungsstrategien wie Produkte einer anderen Zeit wirken. Das Aufgreifen etablierter oder teilweise sogar schon etwas altmodischer Handlungsmuster, eine spezifische Form von Kameraarbeit, Filter und Beleuchtung etwa rufen Erinnerungen an Medienprodukte vergangener Zeiten hervor, ohne die Vergangenheit direkt zu thematisieren. Auch die Reproduktion eines Genres oder bestimmter ästhetischer Strukturen und Formen können nostalgische Lesarten beflügeln. Deutlich wird dies an einem von Jamesons Beispielen, das auf den ersten Blick paradox wirkt. *STAR WARS* (US 1977, George Lucas) ist für ihn ein Beispiel für Genre-Pastiche, der von Zuschauer\_innen mit der entsprechenden Erfahrung nostalgisch gelesen werden kann. Dabei ist der Film nicht grundsätzlich darauf ausgerichtet, bei allen Zuschauer\_innen Nostalgie zu erzeugen, sondern kann auch ohne das entsprechende Wissen rezipiert werden:

»[O]ne of the most important cultural experiences of the generations that grew up from the '30s to the '50s was the Saturday afternoon serial of the Buck Rogers type – alien villains, true American heroes, heroines in distress, [...]. *Star Wars* reinvents this experience in the form of a pastiche: [...]. *Star Wars*, far from being a pointless satire of such now dead forms, satisfies a deep [...] longing to experience them again: it is a complex object in which on some first level children and adolescents can take the adventures straight, while the adult public is able to gratify a deeper and more properly nostalgic desire to return to that older period and to live its strange old aesthetic artifacts through once again. This film is thus metonymically a historical or nostalgia film: [...] it does not reinvent a picture of the past in its lived totality; rather, by reinventing the feel and shape of characteristic art objects of an older period (the serials), it seeks to reawaken a sense of the past associated with those objects« (1992, 169-170).

Pastiche, Zitat und Retro-Ästhetik können also mindestens in zwei verschiedenen Formen auftreten: zum einen als Reproduktion der Vergangenheit in

Form einer Erzählung, die konkret in einer historischen Epoche angesiedelt ist. Diese Form versucht zumeist, das Erscheinen der dargestellten Zeit möglichst genau nachzuahmen. Zum anderen erwecken darüber hinaus auch das Wiederaufrufen bestimmter Erzählstrategien und Genrekonventionen, die aufgrund der Erfahrung der Rezipient\_innen ein Verhältnis zu Vergangenheit ermöglichen, nostalgische Gefühle.

AHS bedient sich im Verlauf der Serie beider Strategien. Während zwei Staffeln in vergangenen Epochen des 20. Jahrhunderts spielen, sind auch die beiden anderen von zahlreichen Flashbacks und Rückblenden durchzogen, die immer wieder auf die Vergangenheit Bezug nehmen. Hinzu kommen zahlreiche Verweise auf zurückliegende Horrorfilme. Dabei verlässt sich die Serie auf die Vertrautheit eines Teils der Zuschauer\_innen mit dem zu Grunde liegenden Genre, ohne dieses Wissen allerdings beim gesamten Publikum vorauszusetzen. Schon 1985 stellte Philip Brophy in einem Aufsatz fest:

»The textuality of the modern horror film is integrally and intricately bound up in the dilemma of a saturated fiction. [...] The contemporary Horror film *knows* that you've seen it before; it knows that you know what is about to happen; and it knows that you know it knows you know« (2000, 279).

Das Konzept von AMERICAN HORROR STORY nimmt diese Tatsache auf und macht sie zur Grundlage der gesamten Serie. Nicht mehr das Erzählen neuer Geschichten steht im Vordergrund, sondern das Recyclen von schon lang Bekanntem. Der Blick auf das Genre richtet sich ostentativ in die Vergangenheit, anstatt in die Zukunft. War in POLTERGEIST (US 1982, Tobe Hooper) das Problem noch die Errichtung des Hauses auf einem Indianerfriedhof, so steht AHS inzwischen auf einem Friedhof der Popkultur, aus dem die Serie ihre Geister bezieht. Die jeweiligen Titelzusätze der einzelnen Staffeln (*Murder House*, *Asylum*, *Coven*, *Freak Show*) machen offensichtlich, welche Subgenres des Horrors jeweils zu erwarten sind. Das Wissen der Zuschauer\_innen ist so, ähnlich wie in Jameisons Analyse von STAR WARS, nicht zwingend für das Verständnis der Handlung notwendig, die Möglichkeit, die zahlreichen intertextuellen Verweise zu erkennen, erlaubt aber eine nostalgische Rezeptionshaltung. Den Rezipient\_innen wird so ermöglicht, ihr Genrewissen, das sie in der Vergangenheit erworben haben, in die Filmlektüre einzubringen. Carol Clover etwa weist dabei darauf hin, dass das Publikum von Horrorfilmen häufig aus Jugendlichen besteht (1992, 6). Dass Genrewissen, welches die Zuschauer\_innen zur Entschlüsselung der intertextuellen ›Sprachspiele‹ in zeitgenössischen Horrorfilmen heranziehen, ist ein Wissen, welches zumindest teilweise schon in ihrer Jugend

erworben wurde, was den ›nostalgia mode‹ später rezipierter Filme und Serien noch unterstreicht.

Auch Jamesons Konzept von Pastiche ist in AHS schon von der ersten Staffel an sichtbar. Noch vor dem eigentlichen Beginn der Handlung in der Gegenwart steht eine Rückblende in die Vergangenheit. Die Einblendung der Jahreszahl 1978 erfolgt dabei in einem Art-Deco Stil, der viel mehr an die 1920er als an die 1970er erinnert. Schon hier dient eine relativ unspezifische Retro-Ästhetik dem Verschwimmen spezifischer historischer Epochen zu einer diffusen Form von allgemeiner Vergangenheit. Die kurze Sequenz schildert das Schicksal von Zwillingbrüdern, die von einem Wesen im Keller des titelgebenden Hauses umgebracht werden. Dabei kommt es in der Narration wie in der Inszenierung der Eröffnungssequenz zu keinerlei Überraschungen. Noch bevor die Brüder das Haus betreten, wird ihnen von einem Nachbarsmädchen der Tod prophezeit. Spannung entsteht nur noch durch die Frage, wie, aber nicht ob die beiden Jugendlichen zu Tode kommen. Damit funktioniert *AMERICAN HORROR STORY* an dieser, wie auch an anderen Stellen, wie ein Pastiche älterer Horrorfilme. Schon diese kurze Einleitung zitiert die Zwillinge in Stanley Kubricks *THE SHINING* (GB/US 1980). Kubricks Film ist nur eine von vielen Quellen, aus denen sich die erste Staffel speist. Mindestens ebenso offensichtlich sind beispielsweise die Verweise auf Filme wie *AMITYVILLE HORROR* (US 1979, Stuart Rosenberg), *ROSEMARY'S BABY* (US 1968, Roman Polanski), *DEMON SEED* (US 1977, Donald Cammell) und *POLTERGEIST*. Zudem rekurriert auch die Musik immer wieder auf andere, ältere Horrorfilme. In der ersten Staffel erklingen sowohl Stücke aus dem Soundtrack von *VERTIGO* (US 1958, Alfred Hitchcock), als auch aus Coppolas *DRACULA* (US 1992, Francis Ford Coppola). Im Unterschied zu anderen postmodernen Horrorfilmen, wie etwa die Filme der *SCREAM*-Reihe (US 1996-2011, Wes Craven), die ihre Intertextualität ostentativ und ironisch zur Schau stellen, bleibt die Referenz auf andere Filme und die Regeln des Genres in AHS implizit.

Die zweite Staffel (*Asylum*) ist ähnlich strukturiert. Hier reicht der Rückbezug allerdings noch weiter zurück in die Vergangenheit. Während die Figur der Journalistin Lana Winters (Sarah Paulson), die sich zur Recherche in der Anstalt aufhält und dann zwangsweise dort eingewiesen wird, was an Samuel Fullers Journalisten aus *SHOCK CORRIDOR* (US 1963, Samuel Fuller) erinnert, finden sich in anderen Szenen Einstellungen, die sich der Ästhetik expressionistischer Filme bedienen. Verzerrte Architektur und schiefe Winkel in der Klinik sorgen dafür, dass die zweite Staffel inhaltlich wie formal immer wieder Elemente aus *Das CABINETT DES DR. CALIGARI* (DE 1920, Robert Wiene) und anderen expressionistischen Stummfilmen aufgreift. Durch den Topos der dämonischen

Besessenheit wird auch eine Inspiration durch *THE EXORCIST* (US 1973, William Friedkin) immer wieder offensichtlich. Diese Analyse intertextueller Verweisstrukturen und Pastiche-Symbolen ließe sich in jeder Staffel weiter fortsetzen. So sind in der fünften Folge der dritten Staffel während eines Zombieangriffs Anleihen bei Filmen wie *NIGHT OF THE LIVING DEAD* (US 1968, George A. Romero) und *EVIL DEAD* (US 1981, Sam Raimi) mehr als deutlich, während die gesamte Prämisse der vierten Staffel starke Parallelen zu Tod Brownings Film *FREAKS* (US 1932) aufweist.

## AMERICAN HORROR STORY als Kritik

Die Bezugnahme auf die Traditionen von Horror und Gothik ist es aber auch, die den Pastiche der Serie durchaus für eine kritische Haltung gegenüber der Vergangenheit nutzbar macht und so ein Gegenbeispiel zu Jamesons grundsätzlicher Kritik liefert. Möglich wird dies über eine Umdeutung der Figur des Monsters bzw. des Monströsen. Wie etwa Robin Wood herausstellt, ist das Monster eines der zentralen Elemente des Horrorgenres. Die basalste und simplifizierende Beschreibung des Genres lässt sich für ihn daher auch auf die Formel »normality is threatened by the Monster« (2003, 71) reduzieren. Dabei ist das Auftreten und Aussehen des Monsters nicht kontingent. Für Wood sind die Monster eine Metaphorisierung dessen, was eine Gesellschaft als ihr Fremdes und Anderes begreift. Damit ist Monstrosität keine ahistorische Konstante, sondern immer an spezifisch historisch-soziale Momente rückgebunden und wandelbar. Ähnlich beschreibt Halberstam die Funktion des Monsters in Gothic Narrationen:

»Gothic fiction is a technology of subjectivity, one which produces the deviant subjectivities opposite which the normal, the healthy, and the pure can be known. [...] The Monster [...] condenses various racial and sexual threats to nation, capitalism, and the bourgeoisie in one body« (1995, 2-3).

Das Monster ist in diesen Konzepten das bedrohliche Andere, welches außerhalb der Ordnung der weißen und heterosexuellen Mehrheitsgesellschaft steht und von dieser in letzter Instanz beseitigt werden muss. Für Halberstam sind es vor allem Rassismus und Homophobie, welche sich in der Konstruktion des Monsters niederschlagen. Wood weist ebenso darauf hin, dass beispielsweise je nach Situation und Intention auch Frauen und Kinder in die Rolle des bedrohlichen Anderen auftreten können (Wood 2003, 66f.).<sup>4</sup> Der Horrorerzählung kommt so die Rolle zu, als Metapher für das zu dienen, was eine Gesellschaft

als bedrohlich erachtet, aber nicht offen ausspricht. Zudem fungieren Horrorfilme immer wieder als Antwort auf politische wie gesellschaftliche Entwicklungen, indem sie diese metaphorisch aufgreifen, dramatisieren und kommentieren (Waller 2000. 263).

Als postmoderne Erzählung ist sich AHS der Geschichte des Monsters nur allzu bewusst. Allerdings werden diese Figuren nicht einfach nur übernommen, sondern in ihrer Historizität unterstrichen. Damit werden nicht nur die Monster selbst, sondern die Gesellschaft, die sie als ihre Antithese erst hervorbringt, in den Blick genommen. Die Normalität, welche durch das Monster bedroht wird, wird so einer kritischen Beobachtung unterzogen. Wie etwa in der zweiten und vierten Staffel deutlich wird, ist die Gesellschaft auf die Konstruktion und Trennung vom Fremden und Anderen, psychisch Kranker und sogenannter ›Freaks‹, angewiesen, um sich ihrer eigenen Normalität zu versichern. Die klassische heterosexuelle Familie, die in der ersten Staffel schon von Beginn an als dysfunktional charakterisiert wird, nur um im Verlauf noch weiter zu zerfallen, findet am Ende nur im Tod vor dem Weihnachtsbaum wieder zusammen. Die Normalität, die wieder hergestellt wurde, erweist sich als eine phantasmatische, die nur durch das quasi Anhalten der Zeit und den Tod der Protagonisten realisiert wird. Noch deutlicher wird diese kritische Evaluation hegemonialer ›Normalität‹ in der zweiten Staffel: Die Insassen der Anstalt sind während der zweiten Staffel den Ärzten, Priestern und Nonnen schutzlos ausgeliefert, da sie als krank, monströs und bedrohlich von der Gesellschaft abgesondert wurden. Die Figur Shelley (Chloë Sevigny) ist nur auf Grund ihres selbstbestimmten Sexualverhaltens eingesperrt. Ansonsten weder bedrohlich, noch gefährlich für sich und andere, gilt sie der Gesellschaft nichtdestotrotz als behandlungswürdige Nymphomanin. Die Horror Story ist in dem Fall die offensichtliche Misshandlung Unschuldiger. Die Diskursivierung und damit einhergehende Pathologisierung von Sexualität ist, wie es Foucault nachgezeichnet hat, an die Ausübung konkreter Machtverhältnisse gekoppelt. Erst die Benennung eines Verhaltens als deviant ermöglicht die Kontrolle des betroffenen Subjekts. Shelleys selbstbestimmte weibliche Sexualität wird nicht als monströs konstruiert, sondern viel mehr der Akt dieser Konstruktion und die Folgen für die Betroffenen offen thematisiert. Auch Lana Winters kann sich nur schwer gegen ihre ungerechtfertigte Einweisung zur Wehr setzen, da sie auf Grund ihrer Homosexualität als psychisch krank wahrgenommen wird. Diese ist Grundlage dafür, sie einzusperren, mit Elektroschocks zu foltern und sie einer (nutzlosen) Konversionstherapie zu unterziehen. Sie ermöglicht es auch der Oberschwester, die Partnerin der Journalistin zu erpressen und sie mit dem Verlust ihrer Arbeit als Lehrerin zu bedrohen. Der Status als unerwünschte, skandalöse

und bedrohliche Minderheit beraubt den Betroffenen der Möglichkeit, sich zur Wehr zu setzen. Allerdings sind es nicht nur ›queere‹ Subjekte, an denen im Verlauf von AHS beispielhaft gezeigt wird, wie eine heteronormative Ordnung das Andere und Monströse erst erschafft, um es dann auszugrenzen und zu verfolgen. Auch rassistische Ausgrenzung als Form der Konstruktion des Anderen wird immer wieder als realer Horror für die Betroffenen thematisiert. In Umkehrung der ersten Staffel beginnt die zweite mit einer kurzen Sequenz in der Gegenwart, in der ein junges Pärchen beim Sex in einer verfallenen Anstalt umgebracht wird. Erst danach erscheint die Jahreszahl 1964 und damit der Marker, der das folgende Geschehen in der Vergangenheit ansiedelt: Kit Walker (Evan Peters) schließt seine Tankstelle. Die Bedrohung, die sich im Anschluss in der Szene entwickelt, entsteht nicht durch Monster, sondern durch eine Gruppe von (weißen) Bekannten, die sich eine Waffe leihen wollen, um damit Jagd auf Afroamerikaner zu machen. In dieser Situation muss Walker seine afroamerikanische Ehefrau als seine Angestellte ausgeben, um nicht selber in Gefahr zu geraten. Auch in diesem Fall ist es der Terror, welcher von der Mehrheitsgesellschaft gegenüber Minderheiten ausgeübt wird, der das Material für den Schrecken liefert. AHS thematisiert so immer wieder den Versuch vermeintlicher Autoritäten, das ›Andere‹ zu verfolgen, kontrollieren und einzuhegen. Damit übernehmen allerdings diese Autoritäten die Rolle des Monsters. Dabei wird deutlich, dass die Position des Anderen für die betroffenen Bevölkerungsgruppen eine brutale und immer wieder problematische Erfahrung war und ist. Diese Dekonstruktion der Dialektik von hegemonialer Ordnung und monströser Abweichung sorgt dafür, dass die Monster in AMERICAN HORROR STORY nicht mehr metaphorisch für imaginierte Abweichung und Bedrohung stehen. Viel mehr ermöglicht der Titel der Serie dadurch zumindest eine zweideutige Lesart. Die amerikanische Horrorgeschichte verweist zum einen auf den Fundus des Horrorgenres amerikanischer Prägung, aus dem sich die Serie ästhetisch wie narrativ bedient. Zum anderen verweist sie auch auf die Tatsache, dass die amerikanische Geschichte für bestimmte Bevölkerungsgruppen eben keine bloße Erfolgsgeschichte darstellt, sondern sich als in der Realität schrecklich und blutig erwiesen hat: Frauen, Afroamerikaner\_innen, psychisch Kranke und sexuelle Minderheiten mussten und müssen ihre Emanzipation gegen viele Widerstände durchsetzen und ihre jeweiligen Geschichten sind geprägt von Gewalt und Pogromen von Seiten der Mehrheitsgesellschaft. Der Umgang mit der Vergangenheit erweist sich in AMERICAN HORROR STORY dadurch als zumindest janusköpfig. Auf der einen Seite zeigen sich durch Pastiche und der Möglichkeit einer nostalgischen Lesart der Erzählung Züge von Jamesons Postmoderne. Das Spiel mit den Versatzstücken älterer Horrorfilme ermöglicht

eine Rezeption im ›nostalgia mode‹, der viele postmoderne Medienprodukte auszeichnet. Jedoch fungieren die Geschichten nicht mehr (nur) als Metapher. Viel mehr werden die gesellschaftlichen Situationen und deren historischen Grundlagen als schrecklich herausgestellt. Es geht nicht mehr um die Wiederkehr einer verdrängten Ungerechtigkeit oder Verletzung in der Vergangenheit, die in eine Narration überführt wird. Viel mehr wird der Horror der ›realen‹ amerikanischen Vergangenheit in AHS immer sichtbar ausgestellt.

## Fazit

Die Haunted Houses, dämonische Besessenheit und Hexenzirkel stehen in AMERICAN HORROR STORY nicht symbolisch für die problematischen Aspekte der amerikanischen Geschichte, sondern werden explizit mit dieser kontrastiert und in Beziehung gesetzt. AHS nutzt so die Geschichten nicht, um eigentlich etwas anderes zu sagen, sondern stellt historische Unterdrückungs- und Diskriminierungserfahrung offen aus. Ähnlich wie bei Walter Benjamin Theorien zur Konstruktion von Geschichtsschreibung, geht es bei dieser kritischen Dekonstruktion des Monsters nicht nur um ein bloß wertfreies Wiederaufrufen von Bildern, sondern auch um eine Hinterfragung ihrer Herkunft. Die ›Abkunft‹ der Bilder ist so problematisch, dass sie ›nicht ohne Grauen‹ betrachtet werden können (Benjamin 1991, 696). AHS macht immer wieder deutlich, dass die Monster und Tropen aus den Horrorerzählungen, eben keine harmlosen und wertfreien Erfindungen vergangener Zeiten sind, sondern auf der problematischen und vielfach gewalttätigen Konstruktion von Minderheiten als monströs und andersartig basieren. Die Herkunft der Monster wird so den Zuschauer\_innen als Ergebnis von kultureller Übersetzung konkreter Gewaltstrukturen und Exklusionsmechanismen vor Augen geführt. Die Tradition des Horrorgenres, die das Andere und Unbekannte in der Form des Monsters metaphorisiert, wird nicht einfach übernommen, sondern kritisch aufgezeigt. AHS ermöglicht so, neben einer Rezeptionshaltung im ›nostalgia mode‹, auch eine Rückschau in die Geschichte, die von Sexismus, Homophobie und Rassismus geprägt ist. Diese Formen gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit und ihre Auswirkungen auf die Betroffenen stellen eine ebenso große Quelle des Horrors dar, wie Zombies, Serienmörder und Gespenster. Das permanente Zitieren und Verweisen auf andere Horrorerzählungen sowie der narrative Exzess und der offensichtliche Pastiche machen AHS zweifellos zu einem Beispiel für eine postmoderne Serie. Anders als Jameson es konstatiert, geht damit allerdings nicht grundsätzlich eine Geschichtsvergessenheit einher. Ähnlich wie Benjamins Angelus

Novus 5, schaut auch AHS in die Geschichte zurück und sieht die Katastrophen und Ungerechtigkeiten, die in ihrem Verlauf angehäuft wurden und die amerikanische Geschichte verfolgen wie ein Gespenst. Die Normalität, die durch Monster bedroht wird, ist so schon immer eine problematische. Der Rückgriff auf die Tradition des Gothic sorgt so neben dem ›nostalgia mode‹ für eine Kritik an einem Geschichtsbild, welches das Schicksal von Minderheiten immer wieder ausblendet.

## Anmerkungen

- 01 ▶ Allerdings scheint es seit der vierten Staffel zumindest einige Rückbezüge auf vorangegangene Staffeln zu geben. So tritt Lilly Raben dort in der Rolle der Nonne Schwester Mary Eunice auf, dieselbe Figur, die sie auch in der zweiten Staffel verkörpert.
- 02 ▶ Zwar verwendet Jameson den Begriff in *Postmodernism* nicht explizit, allerdings erwähnt er in Bezug auf nostalgische Filme zweimal, dass diese auch unter dem Begriff ›la mode rétro‹ gefasst werden könnten. Ohne sich direkt mit dem Begriff zu befassen wird so mindestens implizit eine Verbindung zwischen Nostalgie und Retro-Ästhetik gezogen.
- 03 ▶ Trotz der zahlreichen Rückblenden spielt die Handlung der ersten und dritten Staffel doch in erster Linie in den zeitgenössischen USA. Dem gegenüber ist die Handlung der zweiten Staffel in den frühen 1960ern und die der vierten in den frühen 1950ern des 20. Jahrhunderts angesiedelt.
- 04 ▶ Darüber hinaus hat beispielsweise auch Barbara Creed mit Rückgriff auf Freud und Julia Kristeva auf die Konstruktion der Frau und ihrer Sexualität als Monstrosität im Horrorfilm hingewiesen (Creed 1993).
- 05 ▶ Benjamin nimmt in seinem letzten Aufsatz *Über den Begriff der Geschichte* Bezug auf eine Zeichnung von Paul Klee mit dem Titel *Angelus Novus*. Dieser ist für ihn ein Symbol für den Engel der Geschichte, der zwar beständig in die Zukunft geweht wird, dabei allerdings sein Gesicht der Vergangenheit zuwendet, die ihm wie eine riesige Katastrophe erscheint. Während er seinen Weg in die Zukunft nicht aufhalten kann, kann er gleichzeitig nur die Trümmer und Ungerechtigkeiten betrachten, die die Geschichte in ihrem Verlauf vor ihm aufwirft (Benjamin 1991, 697f.).

## Literatur

- Benjamin, Walter** (1991) Über den Begriff der Geschichte. In: Ders.: Abhandlungen. Gesammelte Schriften Band I.2. Frankfurt/M.: Suhrkamp. S. 693-704.
- Brophy, Philip** (2000 [1985]) Horrority – The textuality of contemporary horror films. In: Ken Gelder (Hg.): The Horror Reader. London/New York: Routledge, S. 276-284.
- Butler, Jeremy G.** (2011) ›Smoke gets in your eyes‹: Historicizing visual Style in Mad Men. In: Gary R. Edgerton (Hg.) Mad Men. Dream come true TV. New York: I.B. Tauris, S. 55-71.
- Carroll, Noël** (1990) The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart. London/New York: Routledge.
- Clover, Carol J.** (1992) Men, women and Chainsaws. Gender in the modern Horror Film. Princeton: Princeton University Press.
- Creed, Barbara** (1993) The Monstrous-Feminine. Film, feminism, psychoanalysis. London/New York: Routledge.
- Halberstam, Judith** (1995) Skin Shows. Gothic Horror and the Technology of Monsters. Durham/London: Duke University Press.
- Jameson, Fredric** (1991) Postmodernism, or, The cultural logic of late capitalism. Durham/London: Duke University Press.
- Jameson, Fredric** (1992) Postmodernism and consumer society. In: Peter Brooker (Hg.): Modernism/ Postmodernism. New York: Longman, S. 163-179.
- Keetley, Dawn** (2013) Stillborn: The Entropic Gothic of American Horror Story. In: Gothic Studies 15, 2, S. 89-107.
- Leeder, Murray** (2009) Forget Peter Vincent: Nostalgia, Self-Reflexivity, and the Genre Past in Fright Night. In: Journal of Popular Film and Television 36, 4, S. 190-199.
- Subramanian, Janani** (2013) The Monstrous Makeover: American Horror Story, Femininity and Special Effects. In: Critical Studies in Television 8, 3, S. 108-123.
- Reynolds, Simon** (2012) Retromania. Pop Culture's Addiction to Its Own past. London: Faber and Faber.
- Rice, Lynette** (2011) The high price of TV's virtual reality. URL: <http://www.ew.com/article/2011/11/04/high-price-tvs-virtual-reality>, letzter Abruf: 13.07.2015.
- Waller, Gregory A.** (2000) Introduction to American Horrors (extract). In: Ken Gelder (Hg.): The Horror Reader. London/New York: Routledge, S. 256-264.
- Wood, Robin** (2003 [1986]) Hollywood from Vietnam to Reagan ...and Beyond. Expanded and Revised. New York: Columbia University Press.

## Filme und Serien

**American Graffiti** (US 1973, George Lucas)

**American Horror Story** (US seit 2011, FX)

**Amityville Horror** (US 1979, Stuart Rosenberg)

**Buffy the Vampire Slayer** (US 1997-2003, The WB, 144 Episoden in 7 Staffeln).

**Chinatown** (US 1974, Roman Polanski)

**Das Cabinet des Dr. Caligari** (DE 1920, Robert Wiene)

**Demon Seed** (US 1977, Donald Cammell)

**Dracula** (US 1992, Francis Ford Coppola)

**Evil Dead** (US 1981, Sam Raimi)

**Freaks** (US 1932, Tod Browning)

**Glee** (US 2009-2015, FX, 121 Episoden in 6 Staffeln)

**Mad Men** (US 2007-2015, Fox, 92 Episoden in 7 Staffeln)

**Millennium** (US 1996-1999, Fox, 67 Episoden in 3 Staffeln)

**Night of the Living Dead** (US 1968, George A. Romero)

**Nip/Tuck** (US 2003-2010, FX, 100 Episoden in 6 Staffeln)

**Poltergeist** (US 1982, Tobe Hooper)

**Rosemary's Baby** (US 1968, Roman Polanski)

**Scream** (US 1996, Wes Craven)

**Scream 2** (US 1997, Wes Craven)

**Scream 3** (US 2000, Wes Craven)

**Scream 4** (US 2011, Wes Craven)

**Shock Corridor** (US 1963, Samuel Fuller)

**Star Wars** (US 1977, George Lucas)

**The Exorcist** (US 1973, William Friedkin)

**The Shining** (UK/US 1980, Stanley Kubrick)

**The Twilight Zone** (US 1959-1964, 1985-1989, 2002-2003, insges. 275 Episoden in 9 Staffeln)

**Vertigo** (US 1958, Alfred Hitchcock)

**The Walking Dead** (US seit 2010, Fox)

**The X-Files** (US 1993-2002, Fox, seit 2016, 208 Episoden in 10 Staffeln)



## ›MAPSTALGIA‹ – GETEILTE NOSTALGIE IN GAMING-KULTUREN ODER DIE UNMÖGLICHE ERINNERUNG AN DAS COMPUTERSPIEL(EN)

### Retrogames und Retrogaming

Im gängigen Sprachgebrauch bezeichnet Retrogaming einerseits das Spielen, Sammeln und Bewahren zum Spielen genutzter Hard- und Software. Andererseits werden darunter in die Vergangenheit gerichtete Bezugnahmen auf ästhetische Formen in gegenwärtigen Titeln subsumiert. Das Spielen alter Spiele auf und mit den Original-Konsolen und Heimcomputern der 1970er, 80er und 90er gilt ebenso als ›retro‹, wie der produktionsseitige Rückbezug auf ältere Spieltitel oder Spielegenres durch audio-visuelle Formzitate, narrative Rückgriffe oder remediatisierte Spielmechaniken. Retrogaming ist sowohl die Bezeichnung für nostalgisch konnotierte Medienpraktiken als auch ein Sammelbegriff für Retrodesigns. Diese zwei Seiten können mit der Unterscheidung zwischen einer Mediennostalgie und der Nostalgie im Medium (vgl. Böhn 2010, 151) präziser voneinander abgegrenzt werden: Mediennostalgie bezeichnet im Kontext des Retrogamings alle Praktiken der Bewahrung alter Technologien, während die Nostalgie im Medium als Rückbezug auf eine mit der jeweiligen Technologie assoziierten Ästhetik, Praktik oder Lebensweise sichtbar wird (vgl. Keazor 2010). Letzteres verweist auf ein komplexes Spiel mit der Medialität des Computerspiels, wodurch eine Retromedialität als Ergebnis von Wechselwirkungen zwischen dem Computerspiel mit den medialen Formen und Inhalten der weiteren Populärkultur entsteht (Beil 2013, 320).<sup>41</sup> Dabei werden digitale Spiele selbst zur Quelle popkultureller Motive, und stellen einen Vorrat an Tönen, Bildern und Interaktionsmustern bereit, die dann zu einem späteren Zeitpunkt intra- oder intermedial aufgegriffen werden können. In dieser weiteren Kultur des Retrogamings ist die Vergangenheit nicht mehr in den konkreten Technologien präsent, sie wird stattdessen zu einem Oberflächenphänomen (Böhn 2010, 149-150), das Erinnerungen, Erfahrungen und Stile einer bestimmten Zeit in mediale Verweisstrukturen überführt.

Es mag auf den ersten Blick anachronistisch anmuten, dass Retrogaming zu einem Trend innerhalb der Computerspielkultur wurde, gilt doch die Computerspielbranche als besonders gegenwartsfixiert und der medientechnische

»Innovationswille« (Felzmann 2010) – oder auch Innovationsdruck – als besonders stark ausgeprägt. Doch genau hieraus muss sich kein Widerspruch ergeben, scheint es doch so, dass »[j]e schneller ein Medium sich weiterentwickelt und je ausgeprägter damit die Differenzen zwischen den medialen Produkten einzelner Epochen sind, desto größer ist anscheinend dessen nostalgisches Potential« (Ibid., 197). Das durch Retrogaming aufgerufene Gefühl der Nostalgie wird also durch das Tempo der Technologieentwicklung noch verstärkt, denn »[s]ie [die Nostalgie] 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« (Böhn 2010, 153). Auch bei Svetlana Boym klingt diese Vermutung an, wenn sie Nostalgie als »eine rückwärtsgerichtete Kraft gegen die Tendenzen der Moderne« (2001, 198) beschreibt. Dieser Leseweise nach bietet sich das Retrogaming scheinbar als Alternative zur Fortschrittslogik der Hard- und Softwarebranche an.

Während sich die Akteur\_innen der Spieleindustrie dem Retrogaming als Nostalgie im Medium zuvorderst aufgrund des Marktpotentials annehmen, ist der Bereich der Mediennostalgie in erster Linie das Betätigungsfeld von Amateuren und Hobbyisten, die alte Systeme und Spiele sammeln und bewahren (Suominen 2007). Mittlerweile bieten spezialisierte Webseiten geschichtliche Hintergründe zu Spielen und Hardware an, Online-Museen warten mit Chroniken, Interviews und technischen Beschreibungen auf, Softwaresammlungen machen alte Arkade-, Konsolen- und Computerspiele über Emulatoren (z.B. DOSBox) und Browserumsetzungen zugänglich<sup>42</sup>, und Online-Archive bieten Zugriff auf längst eingestellte Spielezeitschriften wie *64er*, *Happy Computer*, *Power Play* und *Aktueller Software Markt*.<sup>43</sup> Eine weitere Ausprägung der Retrogaming-Kultur findet sich in den Hard- und Softwaresammlungen, die ebenfalls von Privatpersonen, Vereinen und Privatmuseum unterhalten werden.<sup>44</sup> Aus diesen Retrogaming-Kulturen heraus entstehen wiederum kommerzielle Angebote und Vertriebswege, wie Retro-Zeitschriften, Retro-Bücher und auf alte Spiele spezialisierte Läden. Und es gibt Retro-Märkte und Retro-Messen, wo Sammler\_innen und Institutionen Geräte und Softwares erwerben, Wissen austauschen und sich vernetzen. Auf diese Weise mischen sich in der materiellen Kultur des Retrogamings subjektive, formale, institutionalisierte und kollektive Formen der Erinnerung an das Computerspiel und das Computerspielen.

Dieser techniknostalgische Teil einer Kultur des Retrogaming stützt sich folglich auf inoffizielle Wissensbestände, was vor allem daran liegt, dass es schlicht keine offizielle, institutionalisierte Erinnerungskultur gibt, was einerseits mit

dem Status und kulturellen Stellenwert von Computerspielen zu tun haben könnte<sup>45</sup>, andererseits ist die Fankultur seit jeher sehr aktiv an der Wissensproduktion über das Computerspiel beteiligt, für die mit vernetzten Plattformen ein stetig wachsendes Archiv populärkultureller Wissensbestände zur Verfügung steht. Die Untersuchung nostalgisch lesbarer Erinnerungen an das Computerspiel legt folglich einen Rückgriff auf Wissensbestände nahe, die über Foren, Blogs und Social Media Kanäle aufgebaut werden und folgt der Prämisse, dass Geschichtsschreibung nicht an eine Profession gebunden ist. Die Geschichte der Populärkultur ist nicht eine Geschichte der Historiker\_innen, sondern speist sich als Ensemble aus Aktivitäten und Praktiken sozialer Wissensformationen: »the work, in any given instance, of a thousand different hands« (Samuel 2012, 8). Retrogaming wird diesem Verständnis nach nicht als Teil einer offiziellen Geschichtsschreibung vorgestellt; es geht gerade nicht um eine institutionalisierte Kanonbildung durch das gezielte Bewahren alter Spiele und Hardware, auch wenn das Sammeln und Kuratieren ein essentieller Bestandteil der Retrogaming-Kultur ist. Die populäre Erinnerungsarbeit ist dabei kein Akt passiver Rezeption, sondern Teil eines aktiven Gedenkens. Erinnerungsarbeit ist produktiv und dynamisch, schon allein, weil das Vergessen genauso wichtig ist wie das Erinnern. Damit wird das Gefühl und die Wahrnehmung der Vergangenheit selbst Teil der Geschichte zu jedem bestimmten Zeitpunkt (ibid., 15), was methodisch die Schwierigkeit mit sich bringt, dass die Quellenlage vielfältig und unübersichtlich wird. Die Liste der Artefakte erweitert sich um Memorabilien aller Art, da sich der Fokus von der sichtbaren auf die unsichtbare Erinnerungsarbeit von Bibliothekaren und Bibliographen, Sammlern und ›do-it-yourself Kuratoren‹ verschiebt.

Im Folgenden wird nur ein kleiner Ausschnitt der techniknostalgischen Retrogaming-Kulturen vorgestellt. Im Fokus stehen dabei geteilte Formen des Rückerrinnerns, mittels kultureller Codes, die zunächst auf geteilten (medien-)biografischen Erlebnissen aufbauen. Im Bereich des Retrogamings bezieht sich dies auf Computerspielerfahrungen, die viele Mitglieder einer Generation zeitgleich individuell gemacht haben. Nostalgie kann dabei als die treibende Kraft ausgemacht werden, welche die einzelnen Akteur\_innen dazu anregt, unterschiedliche Formen der Rückerinnerung an das Computerspiel und das Computerspielen hervorzubringen. Als Beispiele dienen im Folgenden nicht einzelne Spiele, die unter dem Genre ›Retrogames‹ subsumiert werden können, sondern Memorabilien-Techniken geteilter Erinnerung. Es geht um das Sammeln und Ausstellen alter Arkade-Automaten, Computer- und Konsolenhardware und das Veröffentlichen gezeichneter Karten auf einem Internet-Blog.

## Die unmögliche Erinnerung an das Computerspiel(en)

Eine Erweiterung der Korpora um die Praktiken der Rückerinnerung lohnt schon deshalb, weil die materialisierte Manifestation von Nostalgie nur eine Form des Rückbezugs und der Erinnerungsarbeit ist, die, folgt man Boyms Beschreibung der Nostalgie als unmögliche Rückkehr, obendrein immer defizitär bleiben muss.◀6 Übertragen auf das Retrogaming als nostalgisch gefärbte Rückerinnerung an das Computerspielen – im Gegensatz zur Erinnerung an ein konkretes Computerspiel – kann das Motiv der unmöglichen Rückkehr am Beispiel emulierter Spiele erläutert werden. Zwar ist es möglich, das hierzulande im Jahre 1990 für den Game Boy erschienene *Super Mario Land* (Nintendo Research & Development 1 1998) durch Emulatoren auf einem Smartphone heute wieder zu spielen, jedoch bedingt die Interaktion mittels Touchscreen bereits eine Abweichung von der ursprünglichen Spielsituation, die zu einem veränderten haptischen Erlebnis führt. Doch nicht nur divergierende technologische Bedingungen kommen dem Rückbezug in die Quere. Viel schwerer wiegt die raumzeitliche Verlagerung der Computerspieleerfahrung, die sich verallgemeinernden Zugängen verschließt. Dabei ist der räumliche Kontext des Spielens von großer Bedeutung, wie die Aussage eines Fans und Sammlers alter Arcadespiele illustriert:

»Es ist ein Teil meiner Jugend. [...] Ich habe zum Beispiel mein ganzes Taschengeld in Donkey Kong geschmissen. Wir hatten ein Schwimmbad, einmal in der Woche gab es Schulschwimmen, unten stand so eine alte Donkey-Kong-Kiste, da ging halt eben das ganze Geld rein. Das war normal. Genauso hat jeder seinen Lieblingsautomaten« (Andreas, Retrogaming e.V.).

In der geschilderten Episode verbindet sich die Erinnerung an das Spiel mit dem Chlorgeruch des örtlichen Schwimmbads, dem aufgesparten Taschengeld, und dem Zeitfenster nach dem Schulschwimmen. Beim Versuch der Reaktualisierung eines solchen Kontexts durch das Spielen des Originals bleibt also immer ein nicht-mediatisierter Rest.

»Something not quite distinguishable is inauthentic – the sound, the colors, the feel of the controller, and the smells even- if they, like me, spent hours playing Galaga (1981), Doneky Kong (1981), and Ms. Pac Man (1982) in a laundromat close to home, filled with the smell of dirty clothes and strong detergent« (Fenty 2008, 20).

Dieses Verständnis von Authentizität ist im Kern ein anti-essentialistisches, denn kein Objekt kann von sich aus authentisch sein, sondern nur im jeweiligen individuellen, sozialen, historischen Kontext als authentisch wahrgenommen werden. Trotz Retrogames und Emulatoren scheint die Nostalgie als

individuelles Gefühl auf etwas Unwiederbringliches abzielen, unabhängig davon, wie nahe Retrogames einem Original kommen, weil sich unser Befinden verändert hat. Susan Steward spricht von einer Diskontinuität zwischen Bezeichnendem und Bezeichnetem, die zu einem Spannungsmoment zwischen dem nostalgischen Gefühl und der medialen Darstellung, die dieses Gefühl zu evozieren sucht, führt (Steward 1993, 17ff.). Demnach können Retrogames als Versuche verstanden werden, ästhetische Strategien zu entwickeln, um diese Lücke zu verkleinern. Dahinter verbirgt sich allerdings die Hoffnung, dass die vergangene, gelebte Erfahrung in ein tröstliches Gefühl der Transzendenz und des Abschlusses überführt werden kann. Zwar sind biographische und situative Bedingtheiten des Computerspielens unwiederbringlich verloren, was es unmöglich macht, Authentizität in ihrer historischen Tiefe wiederherzustellen, jedoch bieten Strategien der Retroisierung zumindest Möglichkeiten einer ästhetisch-narrativen Re-Präsentation und Rekonstruktion. Daher ist Retrogaming als Schwellenphänomen zu charakterisieren: Es wird der Moment herbeigesehnt, an dem eine Technologie das erste Mal erlebt und genutzt, an dem die Faszination das erste Mal geweckt wurde. Es handelt sich um »a desire to recapture that mind-altering experience of being in a game for the first time. It is a yearning for liminality itself – for the moment of transition« (Fenty 2008, 23). Ein Beispiel veranschaulicht die Liminalität des Nacherlebens: In *Wolfenstein: The New Order* (MachineGames 2014), einer späten Neuauflage des Computerspielklassikers *Wolfenstein 3D* (id Software 1992), kann der Avatar auf eine Matratze zum Schlafen gelegt werden, woraufhin die Spieler\_innen nach einer Schwarzblende, die den Übergang in eine Art Traumsequenz markiert, in das alte Spiel versetzt werden. Zwar kann auch hier das alte Spiel wiedergespielt werden, jedoch lediglich als kurze Episode eines Spiels-im-Spiel. Viele Spieler\_innen von *Wolfenstein: The New Order* wird dieser Verweis nostalgisch stimmen, während andere ihn zwar verstehen, aber mangels konkreter eigener Spielpraxis mit dem alten Vorgänger keinerlei nostalgische Erinnerungen damit verbinden.

Der Versuch der Reaktualisierung durch eine solche spielräumliche Rekonstruktion bleibt also immer defizitär, was hinsichtlich Boym's Beschreibung nicht verwundert. Denn Nostalgie ist nur auf den ersten Blick ortsbezogen; tatsächlich handelt es sich um die Sehnsucht nach einer anderen Zeit: »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« (Boym 2001, XV). Eine Rückkehr an die Schauplätze der Vergangenheit ist damit der stets vergeblich bleibende Versuch zugleich die Zeit zurückzudrehen, wirkt aber als Beschwörung vergangener Empfindungen. Retro-Räume sind daher

immer Räume, die eine Nähe zur Utopie aufweisen (Gehmann 2010). Ihr utopisches Moment besteht in der Suche nach Vereinigung mit der Vergangenheit und in der Tatsache, dass diese Vergangenheit unwiederbringlich ist, was mit Stewart als ein Begehren nach dem Begehren charakterisiert werden kann (Steward 1993, 23). Vor diesem Hintergrund stellt sich die Frage, wie Mediennostalgiker\_innen mit dieser unmöglichen Rückkehr umgehen. Mit Blick auf das Computerspiel muss dabei den unterschiedlichen Ebenen medialer Räumlichkeit Rechnung getragen werden, die sich für einen Rückbezug eignen. Michael Nitsche beschreibt fünf konzeptionelle Räumlichkeiten, die insgesamt den Raum des Computerspiels ergeben aber auch einzeln analysiert werden können. Neben dem Raum der Regeln, der die Physik, die Sounds, die AI und die Level-Architektur umfasst – also alles, was in der Game Engine hinterlegt ist –, dem fiktionalen Raum, der die Imagination des Spielers und der Spielerin bezeichnet und dem sozialen Raum, der sich durch die Interaktion mit anderen konstituiert, unterscheidet er zwischen einer spielimmanenten Räumlichkeit und einem Spielraum, als Raum der Anwesenheit von Spieler\_innen mit der Hardware des Spiels inklusive der Eingabegeräte (Nitsche 2008, 15).

## Retro-nostalgische Bildräume

Dass die Bildräumlichkeit des Computerspiels dabei zum Gegenstand und Bezugspunkt nostalgischer Sehnsucht werden kann, illustriert die Internetseite *Mapstalgia*, ein Foto-Blog, für den der Betreiber Josh Millard Karten vergangener Videospieleerfahrungen sammelt.◀7 Genau genommen handelt es sich nicht nur um Karten im eigentlichen Sinne, denn es finden sich unter den Einsendungen auch diagrammatische Darstellungen chronotopologischer Spielverläufe und Fan-Art, welche die Held\_innen vergangener Tage in typischen Posen zeigt.◀8 Dabei sind die Inhalte auf *Mapstalgia* mit unterschiedlichen Mitteln erstellt, die meisten wurden mit Kugelschreiber, Bleistift oder Wachsmalstiften von Hand gezeichnet und anschließend gescannt, andere wurden mit einfachen Bildprogrammen wie Paint umgesetzt, einige wenige mit komplexeren Programmen wie Photoshop. Die eigentlichen Karten zeigen meist Bildräume und Raumbilder von Computerspielen der 1980er und 1990er Jahre, die von den Einsender\_innen in der Kindheit und Jugend selbst exploriert wurden, zusätzliche Begleittexte weisen sie als Ausdruck eines nostalgischen Erinnerns aus. So schreibt Nutzer *Will* über sein Werk mit dem Titel *Agahnim boss fight from Link to the Past*:

»Link to the Past was my childhood. Everything connected to this. My brother taught me to play it, my oldest sister figured out how to get the moon pearl, my brother-in-law showed me where to get and use the flute... But as far as I can recall, this scene was my first game memory: Watching my sister and our baby-sitter figure out how to beat Aganhim using the butterfly net, playing on a TV screen smaller than my monitor. Unfortunately we hadn't found the moon pearl yet, so when we entered the dark world we were stuck as that pink rabbit« (Will 2012).

Unter einem Eintrag zum Computerspiel *Tomb Raider II, The Great Wall* heißt es:

»Of all games that could possibly bring a family together, Tomb Raider II was it. I believe this is attributed to being at the right time and right place (which is arguably the catalyst for 'all' nostalgia). The PSX had just released and my folks decided the household upgrade from the wretched old Sega Genesis. After we caught wind and played through the TRII demo (the first half of this map), we bought the real game and the rest is history. Family social time was spent battling angry Frenchmen and irate frogmen as opposed to photo album flipping, and looking back, time well spent. I had no difficulty whatsoever bringing this information up. I guarantee its [sic!] not the case for some other games I've played, but this particular nostalgia is almost known by heart« (Poynter 2012).

Diese Zitate illustrieren, dass die Erinnerungen an vergangene Spielerfahrungen zwar über den Distributionsweg des Blogs kollektiviert werden, für sich genommen jedoch Teil einer individuellen nostalgischen Erinnerung bleiben. Zwar beziehen sich die Karten und Diagramme auf fiktionale Landschaften konkreter Computerspiele, durch die individuelle Ausgestaltung werden sie aber zu einem Ausdruck ganz realer Erlebnisse, die über die Veröffentlichung zu geteilten Erfahrungen werden können. Entsprechend finden sich in den Kommentaren immer wieder Ansprachen an eine abwesende Spielergemeinschaft, wie in der Beschreibung des ersten Zusammentreffens mit einem Licker, einem mutierten Zombie aus *Resident Evil* (Capcom 1998): »At least I remembered where you first meet the Licker. I don't think any Resident Evil fan could forget that« (Chenier 2012).

Bei den Kartierungen auf *Mapstalgia* handelt es sich um kartographische Verzerrungen. Ihren Urheber\_innen geht es weder um eine flächen- oder winkeltreue Projektion der Spielwelt, noch um die authentische Übertragung des euklidischen Raums mit all seinen Entitäten, vielmehr bekommen die Karten von *Mapstalgia* ihren Wert durch die räumlichen Verdichtungen und Dehnungen, in die individuelle Spielerfahrungen als Bedeutungszuschreibungen, Traversen oder Spielsituationen eingeschrieben sind. Dabei faltet sich der Spielraum in der Zeit und Orte rücken näher zusammen, Passagen werden hervorgehoben

und Spielabschnitte reduzieren sich auf besonders prägnante Situationen. So verwundert es nicht, dass auf der Karte des Levels 1-1 von *Super Mario Brothers* (Nintendo 1985) ein Teil in der Mitte des Levels fehlt, da der Zeichner an dieser Stelle immer die Passage durch die unterirdische Kammer genommen hat und hier entsprechend den Tipp gibt: »If you were super careful you could hit the invisible block and get the 1up and still go down the pipe for the coins« (Millard 2012); die Level-Karte von *hellojed* spart den Teil über der Kammer gleich ganz aus.◀9 Aufgrund dieser Eigenschaft geben die Karten Auskunft über die persönliche Affinität zum jeweiligen Spiel, aber auch über den persönlichen Spielstil. Das macht die Karten auf *Mapstalgia* zu kognitiven Kartierungen – mental maps –, die nach Michael Nitsche essentieller Bestandteil jedweder Form des Computerspielens und das Ergebnis eines Zusammenwirkens der räumlichen, narrativen und interaktiven bzw. spielmechanischen Gestaltung sind.

»It is up to the designer of the video game space to deliver the evocative narrative elements that support the construction of the story map in such a way that the reading allows for a meaningful interpretation. It is part of the player's ›work‹ to deliver the comprehension of the game universe and act upon it. In contrast to the cognitive map generated primarily for orientation, a story map aims not at an accurate understanding of Euclidian space but of spatialized drama and its setting; it combines navigation of drama, film, and interactive space« (Nitsche 2008, 228-229).

Verdeutlicht werden kann dies an dem sehr ambitionierten Beispiel einer Kartierung des Ego-Shooters *Half-Life* (id Software 1998) durch *corinthian*.◀10 Seine Karte zeigt alle durch Korridore verbundenen Räume des Spiels, die nacheinander durchlaufen werden müssen. Die schlauchartig organisierte Spielwelt ist in beeindruckender Detailtiefe dargestellt, lediglich bei der Reihenfolge und den verbindenden Elementen gesteht der Urheber der Karte Erinnerungslücken ein oder macht Kompromisse in Bezug auf die Begrenzung der Darstellung. Im Begleittext der Karte heißt es hierzu:

»Tbh [Sic!] Half Life 1 is a fairly easy game to remember, as you really only go through one room at a time, and there are no loading screens to »disconnect« you. ...Although I find it quite easy to remember what you get attacked by in each room, and even the order of the the [Sic!] rooms, it's rather harder to remember whether empty corridors and vents turn left or right, or how many times. In some cases I have conveniently twisted an unmemorable corridor so that I could keep drawing in a direction where there wasn't some map already...« (Corinthian 2012).

Größere Areale tragen die offiziellen Kapitelüberschriften der Levels, während einzelne Räume nach den Herausforderungen benannt sind, die sich der Spielerin in ihrem Inneren in den Weg stellen, wie beispielsweise »Trip Mines«, »Elec-

tricity« oder »Bastard puts bomb in pipe«. Ausführlichere Annotationen neben den Räumen geben Tipps zum Weiterkommen (»Climb up platforms to door«) oder beinhalten Metakommentare über die eigene Spielerfahrung (»This Room is a pain in the arse«). Die meisten Karten auf *Mapstalgia* zeigen eine solche Mischung aus virtueller Landschafts- und Raummorphologie annotiert mit persönlichen Erinnerungen und spielrelevanten Points of Interest. Es handelt sich um eine Ereigniskartographie, die sich als Story Map an den für die Narration entscheidenden Punkten orientiert und dabei die besonders schwierig zu meisternden Stellen und Herausforderungen hervorhebt, wobei das nostalgische Vergnügen ihrer Betrachtung aus dem Vergleich mit der eigenen mentalen Karte resultiert.

## **Retrogaming als Arbeit an und mit nostalgischen Atmosphären**

Der subjektive Charakter der Kartierungen auf *Mapstalgia* verweist darauf, dass Computerspiel-Nostalgie weniger durch eine Stimmung beschreibbar ist, als vielmehr eine Gestimmtheit bezeichnet, die durch situative Faktoren ausgelöst und durch den Kontext der Rezeption verstärkt wird. Nostalgie zeigt sich bisher als einzigartige, biografisch-situativ verwurzelte Situation des Computerspielens, die räumlich definiert wird und dabei weder vollständig durch das Ding – das Computerspiel und die Hardware – noch vollständig durch das Subjekt bestimmt werden kann. Damit rückt Nostalgie in die Nähe von Atmosphären als »Sphären der Anwesenheit von etwas« (Böhme 2013, 33), das »nicht freischwebend gedacht, sondern gerade umgekehrt als etwas, das von den Dingen, von Menschen oder deren Konstellationen ausgeht und geschaffen wird« (ibid.). Durch diese eine Subjekt-Objekt-Dichotomie transzendierende Konstitution der Atmosphäre können im Raum platzierte Objekte nie allein für eine bestimmte Gestimmtheit verantwortlich zeichnen. Die Dinge jedoch strahlen nach außen und können ihre Umgebung ›tönen‹ oder ›tingieren‹ (vgl. ibid., 32). Böhme nutzt den Ausdruck »Ekstasen«, um zu beschreiben, wie Objekteigenschaften in den sie umgebenden Raum heraustreten. Demzufolge können mediale Memorabilien wie die Karten auf *Mapstalgia* als »objektorientierte Anwesenheit« (Rodatz 2010, 30) einer abstrakteren, nostalgischen Atmosphäre gelesen werden. Eine nostalgische ›Tingierung‹, die ein vollständiges sinnliches Eintauchen in die Rückerinnerung an vergangene Spielerfahrungen als »affektive Betroffenheit« (Böhme 2001, 61) erlaubt, wird von *Mapstalgia* lediglich angeboten, indem eine Gruppe distinkter Eigenschaften des jeweiligen Spiels so

hervorgehoben wird, dass sie die Betrachter\_innen nostalgisch stimmen können. Dabei bekommen die Erinnerungskarten den Status eines nostalgischen Zeichens. Hierbei wird Nostalgie dann zunächst nicht auf einer ästhetischen, sondern auf einer interpretierenden Ebene verhandelt, auf der das Subjekt die Zeichen deutet und sich die Deutung in der Interpretation mit eigenen Erinnerungen an die Spielvergangenheit verbindet.

Dass dies lediglich eine Seite der Computerspielnostalgie sein kann, lässt sich nachvollziehen, wenn wir Nostalgie als Atmosphäre in der zweigeteilten Räumlichkeit des Computerspiels denken. Denn die Nostalgie als Sinnlichkeit, die eine vergangene ästhetische Erfahrung herbeisehnt oder gar zu aktualisieren sucht, teilt sich in Bezug auf das Computerspiel in eine virtuell-räumliche und eine physisch-räumliche Situation auf. Zum Raum des Spiels, der mich über die Rückerinnerung an seine Gestaltung nostalgisch stimmen kann, kommt die Erinnerung an den mich einst umgeben habenden Raum, der ebenfalls an dieser Stimmung mitwirkt. Folglich reicht eine Betrachtung des Computerspiels als Retro-Raubild zur Beschreibung der Computerspielnostalgie nicht hin: Im Sinne einer mediennostalgischen Atmosphäre müssen beide Räumlichkeiten perspektiviert werden, da sie erst in ihrem Zusammenwirken nostalgisch stimmen. Zum einen ist es die Räumlichkeit des Mediums selbst, wie sie in den Kartierungen auf *Mapstalgia* zum Ausdruck kommt, zum anderen der räumliche Kontext der Mediennutzung, der sich einer solchen Kartierung entzieht. Oder anders ausgedrückt: Für die nostalgische ›Tingierung‹ zeichnet sowohl der Raum des Computerspiels als auch der Raum des Computerspielens verantwortlich. Eine Retrogame-Ästhetik ist gemäß der doppelten Räumlichkeit des Computerspielens lediglich ein Baustein einer nostalgischen Atmosphäre und eine Retro-Bildästhetik lediglich ein Teilbereich der Retromedialität, bei der eine retroisierende Formensprache, beispielweise die Pixelästhetik oder technische Störungen, in der Gestaltung eingesetzt wird. Auf diese Weise stellen als »Retro« bezeichnete Computerspiele lediglich Markierungen für das Subjekt dar, deren Nostalgiepotential davon abhängt, ob sie zu einer nostalgischen Atmosphäre beitragen, die individuelle Erwartungslagen bedient.

Im Kontext einer öffentlichen Präsentation hat die Atmosphärenproduktion die Anforderung zu erfüllen, ein größeres Publikum anzusprechen und damit auf geteilte Erfahrungen zu rekurrieren. Gemachte, das heißt hier bewusst für eine Öffentlichkeit gestaltete Atmosphären müssen über ein gewisses Maß an Intersubjektivität, im Sinne eines von mehreren Personen ähnlich erfahrenen Ausdrucks, verfügen. Dies wiederum setzt eine gewisse Homogenität der sozialisierten Wahrnehmungsweisen des Publikums voraus (Böhme 2013, 104). Ein Beispiel, wie beide Räumlichkeiten zur Schaffung einer öffentlich ausge-

stellten, nostalgischen Atmosphäre eingesetzt werden, bietet die Sonderausstellung *Aufschlag Games. Wie die digitalen Spiele in unser Leben traten* des Computerspielmuseums in Berlin. Die Ausstellung zeigt einen kleinen Teil der Sammlung von Originalspielen und Systemen in den an das jeweilige Jahrzehnt angepassten Erlebnisräumen. Konsolen und Computerspiele der 1970er, 1980er und 1990er Jahre werden in das Setting begehbare bundesdeutscher Hobbyräume und Jugendzimmer integriert. Im Wohnzimmer der späten 1970er sind die Möblierung und die Tapeten im stereotypischen braun-orange gehalten. Die an den Röhrenfernseher angeschlossene Spielekonsole wurde durch die Verwendung von Holzurnieren im Produktdesign an dieses Setting angepasst. Ein anderer Raum führt in die erste Hälfte der 1980er. Das Kinderzimmer besticht durch seine Holzoptik, von der abgehängten Decke bis hin zur mit Aufklebern übersäten Tür. Hier sind die Möbel grün gestrichen, das Fernsehgerät steht im Regal, auf dem Brett darüber das Nintendo Entertainment System. Daneben findet sich, als Zeichen der Verdrängung des analogen Spielzeugs durch die damals neue digitale Unterhaltungselektronik, ein Karton mit Spielzeugautos zum Aufziehen namens *Crazy-Crashers*, die bei einer Kollision in mehrere Einzelteile auseinanderfallen. Dagegen ist im 1990er Jugendzimmer der Raum gänzlich eingenommen von der Spielsituation. Der Sitzsack und das TV-Rack dominieren das Setting. Waren Fernseher und Konsole in den 1980ern noch an der Seitenwand platziert, rücken sie nun in die Mitte des Raumes. Der Fernseher und die Konsole, eine Sony Playstation der ersten Generation, stehen auf einem TV-Möbel, neben den Geräten leuchtet eine Lavalampe. Die Möblierung ist in Edelstahl gehalten, die Wände in kühlem Hellblau gestrichen. Neben dem Sitzsack stehen ein Deckenfluter und das damals obligatorische CD-Regal. An der Wand hängt ein Plakat der Mayday 1994 in der Deutschlandhalle Berlin mit den Headlinern Westbam, Dj Dick und Marusha.

Diese Settings stellen den Versuch dar, nostalgische Atmosphären über eine inszenierte Räumlichkeit zu erzeugen und so den Bruch mit der Gegenwart zu gestalten. Hierfür wurde eine Schwelle zwischen dem offenen Ausstellungsraum und den Retro-Räumen geschaffen. Der Übertritt von der thematisch-chronologischen Sammlung in diese Retro-Enklaven symbolisiert zugleich das Eintauchen in eine andere Zeitschicht der Videospiegelgeschichte. Die Räume (es gibt sogar Fenster mit halbgeschlossenen Jalousien) sind stereotyp mit den entsprechenden Möbeln, Postern und Wohnaccessoires ausgestattet. Die alte Technologie wird hier mit einem taktil erfahrbaren Wahrnehmungsangebot verbunden und bieten so ein restauratives Moment (Boym 2001, 41ff.) der Computerspielvergangenheit, das stark genug ist, individuelle nostalgische Gefühle an das kollektive Gedächtnis anschlussfähig zu machen. Andererseits

haben diese Atmosphären auch ein reflexives Moment (ibid., 49ff.) inne, das in der Kondensation und Überhöhung der räumlichen Gestaltung besteht.<sup>11</sup> Der Fokus liegt nicht auf den im Raum platzierten Spielgeräten, sondern auf einer für die Videospieldkultur der jeweiligen Dekade typischen Räumlichkeit. Eine ähnliche Strategie synästhetischer Atmosphärenproduktion verfolgt der Verein Retrogaming E.V. in Karlsruhe. »Der 2002 gegründete Verein RetroGames e.V. möchte die Kultur der elektronischen Videospiele in Deutschland erhalten, fördern und einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich machen«, heißt es in seiner Selbstbeschreibung.<sup>12</sup> Den Kern des Vereins bildet eine Sammlung alter Geräte, die sich aus Arcade-Automaten, Flippertischen und einigen Geldspielautomaten zusammensetzt. Die Arcade-Spiele und Flippertische werden dabei in einem Setting gezeigt, das an eine Spielhalle der 1980er Jahre erinnern soll, als Automaten Spiele noch Teil der öffentlichen Unterhaltungskultur der BRD waren. Zu dieser ›Zeitreise‹ gehört ein für die Öffentlichkeit zeitweise zugänglicher Raum, der so abgedunkelt ist, dass die Lichteffekte der dicht beieinanderstehenden Maschinen beinahe die einzige Lichtquelle darstellen. Dazu wummert Musik aus der goldenen Zeit der Arcades, die von einem Vereinsmitglied an den für Publikum geöffneten Tagen aufgelegt wird. Auch hierbei kommt alte Technik zum Einsatz – das Mischpult ist ein Original aus den 1980ern, das der Kassenwart und DJ einst für 150 Mark bei Conrad Electronic erwarb, wie ein Aufkleber an der Unterseite belegt. Dabei verleihen die Videospield-Nostalgiker\_innen des Vereins ihrer Verbundenheit zu alter Technik in blumigen Worten Ausdruck:

»[M]an kann natürlich zu Hause im Wohnzimmer mit einer PS3 ein Spiel machen. Aber an so einem Automaten, wo eine Kugel durch die Gegend fliegt, an so einem alten Flipper, wo du auch mal, wenn du einen Jumper triffst, das Glas triffst, das ist einfach eine ganz andere Welt. Das kann man nicht reproduzieren. [...] Das ist halt ne andere Welt. Die Automaten, das sind alles Röhrengeräte. Du merkst da die Wärme, die aussteigt, du merkst dann eben, dieser Automat ist dafür gebaut, gespielt zu werden. Die sind zu einem Zweck gebaut, Mark reinschmeißen, Spaß haben« (Sebastian Zientek 14. Februar 2015).

Auch hier ist ein restaurativer Impuls auszumachen, der sich in der Betonung einer originären Haptik und synästhetischen Erfahrung zeigt, die vom technologischen Fortschritt verdrängt oder in eine andere Richtung gelenkt wurden. Dabei ist die Authentizität der Geräte besonders wichtig, wenn es um den Erhalt des Originalzustandes geht. Die Mitglieder des Vereins warten lieber auf ein Original als eine defekte Komponente durch ein modernes Ersatzteil oder einen Workaround zu ersetzen. Dem Charakter des Originals kommt in technischer Hinsicht eine geradezu auratische Dimension zu, die durch die

räumliche Präsentation der Automaten verstärkt werden soll. Die Vereinsmitglieder binden die Geräte und Spiele in einen Inszenierungskontext ein, der auf die Produktion einer nostalgisch konnotierten Atmosphäre abzielt. Dabei folgt die Präsentationsweise nur zum Teil dem restaurativen Impetus der Sammlungs- und Archivierungstätigkeit. Denn im Gegensatz zu einer restaurativen Nostalgie, die, wie von Boym beschrieben, das Alte unter Ausklammerung jeglicher Veränderungen in einem unveränderten Originalzustand zu bewahren oder wiederherzustellen sucht<sup>13</sup>, tolerieren die Automaten Sammler Abnutzung und Gebrauchsspuren an ihren Geräten. Eine gewisse Patina wird gar zum Ausweis ihrer Authentizität, auch als bewusste Abgrenzungsgeste zu einem musealen Kontext. Spuren an den Geräten werden nicht nur in Kauf genommen, sondern tragen als Zeitzeugen ihren Teil zur nostalgischen Atmosphäre bei. Im Gegensatz zu Retrogames und Emulationen, die das Alte in neuem Glanz erstrahlen lassen, wird die Vergangenheit im oben beschriebenen Beispiel bewahrt, indem so getan wird, als hätte das goldene Zeitalter der Arcades nie geendet.

## **Fazit – Medienostalgie und Retroisierung als Produktion von Vergangenheit durchwehter Räumlichkeiten**

Den beiden hier cursorisch vorgestellten Formen des Rückbezugs ist gemein, dass es sich um Versuche einer Kollektivierung individueller Spielerlebnisse handelt, die auf räumliche Rekonstruktionen vergangener Spielerfahrungen abzielt. Solche Retro-Räume bemühen sich um die Erschaffung geteilter Atmosphären, die sich aus individuellen Erinnerungen an vergangene Erfahrungen, Situationen und Performanzen generieren und an mehr oder weniger konkrete Repräsentationen rückgebunden werden. Es handelt sich folglich um geteilte Formen des nostalgischen Rückbezugs, in denen sich die Sehnsucht nach der Vergangenheit räumlich manifestiert. Die Retro-Räume im Computerspielmuseum und im Retro-Gaming e.V. stellen dabei die synästhetische Erfahrung in den Vordergrund, während die Kartierungen die spezifische Räumlichkeit digitaler Spiele zum Bezugspunkt der Medienostalgie machen.

Dabei verweisen die Beiträge des *Mapstalgia*-Blogs auf die Grenzen eines rein räumlich gedachten Konzepts der nostalgischen Atmosphäre. Denn zum Gefühl des Eintauchens in eine Spielwelt gehört die Anstrengung, ein Spiel zu meistern, was die Liste der Konstituenten einer nostalgischen Atmosphäre um die Interaktivität und das Spiel als Feedbacksystem erweitert.

»We spend time in video game worlds, learning our way around the constructed environments. We make mental maps of these places as part of the process of trying to progress through them. We learn where the good bits are hidden, remember the hard bits that got us killed every damn time.«<sup>14</sup>

Die Karten zeugen davon, dass vom vergangenen Spielerlebnis vor allem die Widerständigkeit in Erinnerung bleibt. Die Remediation vergangener Bild-ästhetiken reicht daher allein nicht, um der Nostalgie Ausdruck zu verleihen, »denn zum Retro-Potenzial gehört gerade auch eine gewisse spielerische ›Sperrigkeit‹« (Beil 2013, 325), die das Bild der nostalgischen Computerspielkartierungen prägt. Auf diese Weise wird die Anstrengung zu einer Qualität der Atmosphärenproduktion, wenn nicht gar zum Ausgangspunkt aller Bemühungen, sich an den Spielraum zu erinnern.

»It is the effort involved – the struggle to learn and overcome – that makes the games memorable, and these memories feed into the process where earlier games are idealized and game-play operates nostalgically for players« (Fenty 2008, 25).

Doch es liegt die Vermutung nahe, dass diese Aussagen ein Verfallsdatum haben. Zum einen weil sich digitale Spiele in einem ständigen Wandel befinden und zum anderen, weil die Spiele der 1980er und frühen 1990er Jahre aufgrund ihrer besonders fordernden Reiz-Reaktionsschemata eine höhere Widerständigkeit aufwiesen als neuere, flow-optimierte Titel, die Spieler\_innen weder unter- noch überfordern (vgl. Csikszentmihalyi 1975). Zudem bieten sich im Zuge der Entwicklung von Grafik- und Animationstechnologien die Spielräume selbst immer stärker zur Atmosphärenproduktion qua Medium an. Denn als immersive Räume haben Computerspiele das Potential, durch die »Kombination audiovisueller, narrativer und prozeduraler Elemente« (Huberts/Standke 2014, 10) ganz eigene räumliche Atmosphären zu produzieren, wodurch sich die Raumwirkung vor den Eindruck eines widerständigen Gameplays schiebt. Zumindest dann, wenn wir davon ausgehen, dass eine Atmosphäre auch durch Simulation induziert werden kann, insbesondere wenn ein leibliches Präsenzerleben in der Spielwelt vermittelt wird.<sup>15</sup> was die Computer- und Arkadespiele der 1980er, auf die sich die vorangegangenen Beispiele hauptsächlich beziehen, noch nicht leisten konnten. Das »Sich-Befinden der Subjekte im Raum« (Böhme 2013, 34) muss angesichts dieser Entwicklungen in ein ›Sich-Befinden der Subjekte in Räumen‹ geändert werden.

Hier lässt sich also eine abschließende These formulieren, dass bei Spielen des Arkadezeitalters und der frühen Heimcomputer und Konsolen das widerständige Gameplay maßgeblich zur nostalgischen Atmosphäre beiträgt, was den

Einfluss der von Böhme so bezeichneten Ekstasen der Objekte auf die Atmosphärenproduktion erstarken lässt. Die Ekstasen beschränken sich in diesem Fall nicht auf Wahrnehmungsinitiativen, sondern verbinden sich mit den funktionalistischen und interaktionistischen Komponenten des Computerspiels, welche mediale Handlungsinitiativen mit einschließen. Bezogen auf die Computerspielenostalgie ergibt sich hieraus die Frage, ob sich der Ausgangspunkt nostalgischer Atmosphärenproduktion in Zukunft weiter in Richtung eines Spielraums bewegt, wenn das Gameplay nicht mehr ohne weiteres auf einzelne, widerständige Ereignisse reduziert werden kann. Worauf bezieht sich die Nostalgie, wenn die Widerständigkeit an Bedeutung für die Erinnerung verliert und sich Nostalgie nicht mehr auf unikursale Korridore (Aarseth 2005), sondern auf immersive und weitläufige fiktionale Open-Worlds bezieht? Die Videospiele-Nostalgie wird ihre zeitlichen Bezugspunkte verschieben und es bleibt offen, welche räumlichen Verlagerungen damit einhergehen.

## Anmerkungen

- 01▶** Nach Beil weisen Computerspiele daher eine doppelte Performativität auf. Neben der hier außerbildlichen Performativität existiert eine innerbildliche Performativität, die durch operative Codes einen konfigurativen Umgang (Eskelinen 2001) mit dem Medium ermöglicht. Performativität wird hier von der Bildtheorie her perspektiviert, könnte jedoch auch allgemeiner als eine inner- und außermediale Performativität bezeichnet werden, um auditive und taktile Komponenten des Computerspiels mit einzubeziehen.
- 02▶** Z.B. [https://archive.org/details/softwarelibrary\\_msdos\\_games](https://archive.org/details/softwarelibrary_msdos_games), letzter Abruf: 22.07.2015.
- 03▶** So begann Sebastian Eichholz Ende der 1990er damit, die Titelseiten seiner Power-Play-Hefte einzuscannen und diese auf einer selbstprogrammierten Webseite bereitzustellen, weil es damals »noch Nichts über coole alte Games-Zeitschriften« gab. Er begann zunächst damit, die Inhalte der Zeitschrift von Hand abzutippen, und als dies zu viel Aufwand wurde, begann er, Spiele-Tests und Artikel einzuscannen und eine PHP Datenbank zu erstellen, um die Artikel zu verschlagworten. Heute finden sich im Archiv der Seite Scans von Editorials, Leserbriefe und Testberichte (E-Mail vom 17.06.2015). Eine weitere Seite ist kultboy.com, die der Österreicher Micheal Schmitzer seit 2002 betreibt. Ihm ging es zu Beginn gerade darum, »Trash-Titel« und die dazugehörigen Tests vorzustellen.
- 04▶** Zu nennen sind hier der Erste Hanauer Netzwerkclub e.V. und der Verein For Amusement Only e.V. aus Rodenbach. Der Erstgenannte widmet sich dem Erhalt alter Homecomputer

und Spielekonsolen, der Zweite kümmert sich um Arcade-Spiele und Flipper aus öffentlichen Spielhallen.

- 05► Computerspiele, wie auch andere kulturelle Erzeugnisse, werden nur partiell als Kulturgut anerkannt und es gibt keinen offiziellen Kanon, da erst in jüngster Zeit Computerspiele von Museen gesammelt werden. So nahm im Jahre 2012 das MoMA 14 Computerspiele in die Sammlung auf und das ZKM zeigt neben einer Dauerausstellung mit alten Titeln regelmäßig Sonderausstellungen mit Computerspielen und Hardware.
- 06► Boym beschreibt Nostalgie als Sehnsucht nach einer Vergangenheit, die durch Krieg und Revolution zerstört wurde. Es gibt kein Zurück und nostalgische Gefühlsregungen beziehen sich damit stets auf etwas Unwiederbringliches. Nostalgie ist verbunden mit dem Motiv einer unmöglichen Rückkehr, was Boym etymologisch zu stützen sucht, da sich das Lehnwort Nostalgie aus dem griechischen *nostos*, was so viel wie die Rückkehr nach Hause bedeutet und *algia* zusammensetzt, was als Sehnsucht übersetzt werden kann. (Boym 2001, XIII).
- 07► Erreichbar unter <http://mapstalgia.com/> und <http://mapstalgia.tumblr.com/>, letzter Abruf: 11.04.2016.
- 08► Der Blog verzeichnete den größten Zustrom an Einsendungen im ersten Monat. Im Januar 2012 gab es 296 Postings, wobei darunter auch Nachrichten, Aufrufe und Mitteilungen des Blogbetreibers waren. In den folgenden Monaten nahmen die Zuschriften teils rapide ab und die letzten beiden Einträge stammen aus dem Januar 2014. Trotz sinkender Zahlen und dem Ausbleiben neuer Einträge stellt Mapstalgia ein beeindruckendes Archiv visuell-räumlicher Reminiszenzen dar, das von Fans und Enthusiasten durch ihre Einsendungen ermöglicht wurde.
- 09► <http://mapstalgia.tumblr.com/post/15580668835/super-mario-bros-world-1-1-by-hellojed>, letzter Abruf 21.09.2017.
- 10► <http://mapstalgia.tumblr.com/post/17184775148/half-life-complete-map-by-corinthian-full-map>, letzter Abruf 21.09.2017
- 11► Beide Formen bedingen unterschiedliche Strategien des Rückbezugs. Unter restaurativer Nostalgie werden Bestrebungen gefasst, vergangene Zustände wiederherzustellen, wodurch Erinnerungslücken nachträglich gefüllt werden müssen. Dagegen erkennt die reflektive Nostalgie die Lückenhaftigkeit an und bildet unabhängigere, teilweise auch spielerische Formen des Rückbezugs aus: »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). Restaurative Nostalgie ist für Boym daher ein konservatives politisches Programm, das sich in nationalen und nationalistischen Revivals äußert und im Kampf um die historische Wahrheit siegreich hervorgehen möchte. Dabei komme es auch zu erfundenen Traditionen, die auf dem Gefühl des Verlusts einer identitätsstiftenden Gemeinschaft aufbauen und ein tröstliches Skript für die individuelle Sehnsucht bereitstellen. Dagegen eröffnet die reflexive Form der Nostalgie zunächst einen Möglichkeitsraum, in dem das alte neu interpretiert

und re-aktualisiert werden kann. Hierbei gehe es, so Boym, mehr um das Nachdenken über Geschichte und die vergangene Zeit und weniger um die Wiederherstellung des alten und der absoluten Wahrheit. Reflexive Nostalgie lässt ein Spiel mit Formen zu, ein spielerischer Umgang mit Details der Vergangenheit und Gegenwart, das alles zu einem neuen Ganzen zusammengefügt, das jedoch kein holistisches Ganzes darstellt, sondern ironisch, ungeschlossen und fragmentarisch sein kann (Boym 2001, 50).

12► <http://www.retrogames.info/>, letzter Abruf: 19.07.2015.

13► »The past for the restorative nostalgic is a value for the present; the past is not a duration but a perfect snapshot. Moreover, the past is not supposed to reveal any sign of decay; it has to be freshly painted in its ›original image‹ and remain eternally young« (Boym 2011, 49).

14► <http://mapstalgia.tumblr.com/page/58>, letzter Abruf: 11.04.2016.

15► »So wie die Atmosphäre eines Frühlingmorgens einen Spaziergänger mit einem heiteren Charakter tingiert, vermag auch die virtuelle Simulation eines Frühlingmorgens in einer Spielwelt den Spieler gleichermaßen betreffen« (Bojahr 2014, 270).

## Literatur

**Aarseth, Espen** (2005) From Hunt the Wumpus to EverQuest: Introduction to Quest Theory. In: ICEC 2005 Proceedings, Entertainment Computing - ICEC 2005: 4th International Conference, S. 496-506.

**Beil, Benjamin** (2013) Die Sehnsucht nach dem Pixelklumpen. Retro-Gaming und das populärkulturelle Gedächtnis des Computerspiels. In: Marcus S. Kleiner / Thomas Wilke (Hg.): Performativität und Medialität Populärer Kulturen. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 319-337.

**Böhme, Gernot** (2001) Ästhetik. Vorlesungen über Ästhetik als allgemeine Wahrnehmungslehre. München: Wilhelm Fink Verlag.

**Böhme, Gernot** (2013) Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik. Frankfurt/M.: Suhrkamp.

**Böhn, Andreas** (2010) Mediennostalgie als Techniknostalgie. In: Böhn / Möser 2010, S. 149-166.

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

**Bojahr, Philipp** (2014) Gestörte Atmosphären | Atmosphären der Störung. Zur Wahrnehmung von Störfällen in Computerspielen. In: Christian Huberts / Sebastian Standke (Hg.): Zwischen|Welten. Atmosphären im Computerspiel. Glückstadt: vvh, S. 268-294.

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

**Chenier, Kiel** (2012) »Resident Evil 2, Police station«, URL: <http://mapstalgia.tumblr.com/post/27521605290/resident-evil-2-police-station-by-kiel>, letzter Abruf: 11.04.2016.

- Corinthian** (2012) »Half-Life, the first eight levels«, URL: <http://mapstalgia.tumblr.com/post/16823659271/half-life-the-first-eight-levels-by-corinthian>, letzter Abruf: 11.04.2016.
- Csikszentmihalyi, Mihaly** (1975) *Beyond Boredom and Anxiety*. San Francisco et al.: Jossey-Bass Publishers.
- Eskelinen, Markku** (2001) »The Gaming Situation«, in: *Game Studies*, 1,1. URL: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>, letzter Abruf: 11.04.2016.
- Felzmann, Sebastian** (2010) *Playing Yesterday: Mediennostalgie und Videospiele*. In: Böhn / Möser 2010, S. 197-215.
- Fenty, Sean** (2008) *Why Old School Is »Cool«: A Brief Analysis of Classic Video Game Nostalgia*. In: Zach Whalen / Laurie N. Taylor (Hg.): *Playing the Past. History and Nostalgia in Video Games*. Nashville: Vanderbilt University Press, S. 19-31.
- Gehmann, Ulrich** (2010) *Retro-Räume*. In: Böhn / Möser 2010, S. 73-92.
- Keazor, Henry** (2010) »Mortal Engines« und »Infernal Devices«. *Architektur- und Technologie-Nostalgie bei Philip Reeve*. In: Böhn / Möser 2010, S. 129-147.
- Millard, Josh** (2012) »Super Mario Bros, world 1-1«, URL: <http://mapstalgia.tumblr.com/post/15576520084/super-mario-bros-world-1-1-by-josh-millard>, letzter Abruf: 11.04.2016.
- Nitsche, Michael** (2008) *Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Worlds*. Cambridge / London: The MIT Press.
- Poynter, Benjamin** (2012) »Tomb Raider II, The Great Wall«, URL: <http://mapstalgia.tumblr.com/post/16491910422/tomb-raider-ii-the-great-wall-by-benjamin>, letzter Abruf: 11.04.2016.
- Rodatz, Christoph** (2010) *Der Schnitt durch den Raum. Atmosphärische Wahrnehmung in und außerhalb von Theaterräumen*. Bielefeld: transcript.
- Samuel, Raphael** (2012) *Theatres of Memory*. New York: Verso.
- Stewart, Susan** (1993) *On Longing. Narratives of the Miniature, the Gigantic, the Souvenir, the Collection*. Durham / London: Duke University Press.
- Suominen, Jaakko** (2007) *The Past as the Future? Nostalgia and Retrogaming in Digital Culture*. In: *Proceedings of perthDAC2007. The 7th International Digital Arts and Cultures Conference. The Future of Digital Media Culture*, S. 15-18.
- Will** (2012) »First Memory, Agahnim boss fight from Link to the Past«, URL: <http://mapstalgia.tumblr.com/post/27647006982/first-memory-agahnim-boss-fight-from-link-to-the>, letzter Abruf: 11.04.2016.



### 3| MEDIENNOSTALGIE

## **MAGISCHE SCHRIFTEN: NOSTALGIE, MEDIEN & ERINNERUNG IM HARRY-POTTER-UNIVERSUM**

Die Opulenz der aufwendig konstruierten, vielschichtigen Harry-Potter-Welt bietet – samt ihren prägenden medialen Auswirkungen – eine wahre Forschungsweide für philologische, psychologische und medienkulturwissenschaftliche Analysen. Joanne K. Rowling, die Autorin dieses modernen, global rezipierten Mythos, kombiniert grundlegende Erzählstrukturen der Heldenreise und der archetypischen Figuren-Konstellation mit einem äußerst anschaulichen Detailreichtum, langen Spannungsbögen innerhalb einer seriellen Anordnung, geschickten Peripetien und übernatürlichen Elementen, die bekannte Motive aus Mythen, Legenden und Märchen variieren. Eingebettet in den ewigen Kampf kreativer und destruktiver Kräfte des Seins, erweisen sich die basalen Themen Familie, Freundschaft und Liebe, Mut und Feigheit, Verlust und Tod als konstituierend für die Inhaltsebene der erfolgreichen siebenteiligen Romanreihe. Greifbare Gestalt gewinnen diese anthropologischen Konstanten in den eingeführten Figuren und Orten, aber auch mithilfe verwendeter Artefakte und Medien, die dem Harry-Potter-Universum sowohl existenzielle als auch alltägliche Plastizität verleihen. Gelungene Vernetzung dieser Bauelemente innerhalb der vollständigen Reihe und wohl überlegter Spannungsaufbau der einzelnen Bände wie der Geschichte insgesamt halten die ausgedehnte Handlung zusammen. Doch eine sensible Betrachtung des Harry-Potter-Stoffs lässt noch eine weitere Kohäsionskraft zum Vorschein kommen, die Figuren, Orte, Artefakte und Medien atmosphärisch durchzieht und sich auch auf die Form des Romans auswirkt: Es handelt sich dabei um eine von Zeitlichkeit nicht loszulösende Dimension der Nostalgie.

»[This concept] originally referred to a longing to return through space, rather than across time; [nostalgia] was the ache of displacement. Gradually it shed these geographical associations and became a temporal condition: no longer an anguished yearning for the lost motherland but a wistful pining for a halcyon lost time in one's life. As it became de-medicalised, nostalgia also began to be seen not just as an individual emotion but as a collective longing for a happier, simpler, more innocent age« (Reynolds 2011, XXV).

Den Genres Fantasy-, Abenteuer- und Jugendliteratur zugehörig, präsentiert sich die Harry-Potter-Serie als ein siebenbändiger Entwicklungsroman, dessen Handlung in der erzählerischen Gegenwart eines zu Beginn elfjährigen Zauberlehrlings angesiedelt ist und naturgemäß der Zukunft entgegenstrebt. Dennoch befasst sich der Protagonist mit der Entdeckung und Aufarbeitung seiner – der direkten Erinnerung nicht zugänglichen und somit verloren geglaubten – glücklichen wie traumatischen frühkindlichen Vergangenheit. Seine Heldenreise konfrontiert ihn aber ebenso mit den einstigen Erlebnissen Anderer – seiner verstorbenen Eltern, seiner Freunde wie Feinde – und der geschichtlichen Dimension der magischen Gemeinschaft, deren Teil der junge Harry Potter im ersten Band seiner Abenteuer wird.

Bereits der wichtigste Ort der Handlung, das magische Schloss *Hogwarts*, welches die *Schule für Hexerei und Zauberei* beherbergt, reicht tief in die Vergangenheit hinein. Im Mittelalter gegründet, erinnert diese Ausbildungsstätte die britische Zauberzunft an ihre historischen Wurzeln. Mit seiner geschichtsträchtigen, prunkvollen Ausstattung, der Gemäldesammlung und allem voran der Bibliothek erweist sich dieses der Wahrnehmung nicht-magischer Menschen entzogene, grandiose Domizil als Hort der Tradition. Es ist deutlich den berühmten, altehrwürdigen britischen Eliteschulen nachempfunden, deren ›unzeitgemäßes‹ Geschichtsbewusstsein sich in der postmodernen Epoche hoher Beschleunigung den Außenstehenden befremdlich und faszinierend zugleich präsentiert und die auserlesenen *Eleven* mit Stolz und Sicherheit zu erfüllen sucht. *Hogwarts* dient der Weitergabe uralten magischen Wissens und repräsentiert das wohl gehütete, aber auch bedrohte kollektive Gedächtnis der Zauberergemeinschaft.

Dass Rowling dem Themenkomplex der Erinnerung spezielle Aufmerksamkeit schenkt, sticht ins Auge. Individuelle Erinnerungen verschiedener Figuren offenbaren wichtige Geschehnisse der Vergangenheit, die zum Verständnis der Gegenwart notwendig sind und damit auch zukünftige Entwicklungen beeinflussen. Erinnerungen sind machtvoll: Sie können als Waffen dienen, wenn sie wahre, begehrte Informationen liefern, während bewusst manipulierte eigene und fremde Erinnerungen in die Irre führen. Durch magische Eingriffe in fremde Gedächtnisse wird Macht über Andere ausgeübt; grauenvolle Erinnerungen bringen andauerndes Leid, wohingegen außerordentlich glückliche Erlebnisse der Vergangenheit als buchstäbliche Schutzschilder in der Gegenwart fungieren können. Ihre Gedanken und Erinnerungen können die Hexen und Zauberer nicht nur mittels der mehr oder weniger gewöhnlichen Schrift- und Bildmedien speichern, sondern auch in Form einer greifbaren silbrigen Substanz isolieren und Vergangenheitserlebnisse derart anschaulich externalisieren, dass die-

se mithilfe der magischen Vermittlungsinstanz *Denkarium* (*Pensieve* i. O.) wie Räume leiblich betreten und sogar aus verschiedenen Perspektiven betrachtet werden können. Dieses ›phantastische‹ Medium zeitlich-sachlicher Objektivierung befindet sich im Herzen der traditionsreichen Schule, in der Epochen und Generationen aufeinandertreffen. So begegnet die im Entstehen begriffene Gegenwart einander durchdringenden Dimensionen des Gewesenen und verwandelt sich selbst in Geschichte. Der nostalgischen Überlagerung und Durchmischung der Zeiten in *Hogwarts* entsprechen die berührenden Erinnerungen der Romanfiguren an ihre Kindheit und Jugend. Auch sie lassen verschiedene Vergangenheitsebenen entstehen, die in der Schale des *Denkarium* und innerhalb der gesamten Handlung sehnsuchtsvoll miteinander korrespondieren.

## Artefakte & Medien

Die von der nicht-magischen Gesellschaft abgeschottete Zaubergemeinschaft gibt sich gern altmodisch oder unzeitgemäß, was sich an ihrem Kleidungsstil (dem Tragen von Umhängen und Hüten etwa), ihren Alltagsgegenständen (wie Kesseln oder Besen) und ihrer Skepsis moderner Technik gegenüber leicht ersehen lässt. Offenbar versuchen die britischen Zauberer und Hexen auf diesem Wege, ihre Identität inmitten der – ihnen einst feindselig gesinnten Mehrheitsgesellschaft – zu bewahren. Ihr alltäglicher Rückbezug auf die Vergangenheit (der magischen wie auch der nicht-magischen Welt) geschieht meist selbstverständlich und unreflektiert; Rowlings postmoderner, synkretistischer Text hingegen spielt mit den Versatzstücken vergangener Epochen in feinsten Retro-Manier, indem er sie *bewusst* in Szene setzt. »The word ›retro‹ has a quite specific meaning«, betont Simon Reynolds und präzisiert seinen Hinweis in der folgenden Definition:

»[I]t refers to a self-conscious fetish for period stylisation (in music, clothes, design) expressed creatively through pastiche and citation. Retro in its strict sense tends to be the preserve of aesthetes, connoisseurs and collectors, people who possess a near-scholarly depth of knowledge combined with a sharp sense of irony« (2011, xii f.).

Solche Kenner-Eigenschaften beansprucht Rowling nicht nur für sich selbst, sondern verleiht sie ebenfalls der Figur des berühmten Schulleiters von *Hogwarts*, Albus Dumbledore. Im edlen Schloss, dem dieser große Zauberer vorsteht, leben zahlreiche antike Artefakte wie Gemälde, Wandteppiche, Skulpturen, Rüstungen und Bücher verschiedener Epochen, die ihrem Zuhause ein nostalgisch museales und bibliophiles Ambiente verleihen. Erinnerungsträch-

tige Pokale und Medaillen seiner Schülerinnen und Schüler haben ebenfalls ihren Ehrenplatz im Zauberinternat. Allerdings bietet *Hogwarts* auch einen geheimen magischen Raum an, in dem sich kaputte, gefährliche, gar verbotene Gegenstände versammeln, die findige und fündig gewordene Schlossresidenten im Laufe der Jahrhunderte dort entsorgt oder versteckt haben. Es fällt auf, dass die Romanhandlung – dem Fantasy-Genre gemäß – sich immer wieder um nostalgisch aufgeladene magische Artefakte, die mittelalterliche Sagen und Legenden ins Gedächtnis rufen, entspinnt wie den alchemistischen, Unsterblichkeit verheißenden *Stein der Weisen* am Beginn der Reihe, den rätselhaften *Feuerkelch* (ebenfalls im Titel eines der Bände enthalten) oder den Stein der Auferstehung, der angeblich Tote zurück ins Leben bringen kann und zu den so genannten *Deathly Hallows* – den für den letzten Teil der Saga Titelgebenden *Heiligtümern des Todes* – gehört. Handlungsrelevant sind ebenfalls die wertvollen magischen Artefakte der vier legendären *Hogwarts*-Gründer: ein Schwert, ein Becher, ein Diadem und ein Amulett, die als antike Gebrauchs-, Kampf- und Schmuckgegenstände sowie traditionsreiche Prestige-Objekte von expliziter Symbolik tiefe Rittertum-Nostalgie verströmen.

Auch die Vorliebe der Harry-Potter-Welt für Medien unterschiedlichster Art verlangt geradezu danach, genauer unter die Lupe genommen zu werden. Dabei fällt der Austausch zwischen der magischen und der nichtmagischen Sphäre innerhalb der Handlung ins Auge; denn einige Medien wie Bücher, Gemälde und Fotografien tauchen (wenngleich Dank des Fantasy-Narrativs nicht völlig identisch) in beiden auf, andere sind hingegen lediglich einem Bereich vorbehalten – so etwa Fernseher und Computer einerseits, Zauberstäbe sowie das *Denkarium* zur Aufbewahrung und Ansicht von Gedanken und Erinnerungen oder der so genannte *Zeitumkehrer*, der – wie der Begriff bereits andeutet – spezifische Zeitreisen ermöglicht, andererseits. Zugleich werden einige (mehr oder weniger) gewöhnliche, nichtmagische Gegenstände in der Zauberwelt mit Transport-Funktionen versehen und somit zu Medien umcodiert, sodass ein alter Stiefel oder ein rostiger Kessel Reisende von einem Ort zum anderen bringen kann. Im Harry-Potter-Universum ist es u. a. möglich, auf Besen zu fliegen, über ein Kaminnetzwerk zu kommunizieren und zu reisen sowie verborgene Wünsche mittels eines magischen Spiegels zu visualisieren.

Die Ignoranz des technischen Fortschritts innerhalb der Zauberwelt lässt sich leicht erklären: Magische Fähigkeiten gleichen nämlich den weitgehenden Verzicht auf moderne Technik aus. Bemerkenswert ist in diesem Zusammenhang eine gewisse Affinität zwischen Magie mit ihren geheimen, der profanen Wahrnehmung nicht zugänglichen, übernatürlichen Wirkmechanismen und modernen technisch-medialen Vorrichtungen, die »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 technischen Laien jedoch verschlossen bleibt« (Böhn 2010, 149). Der grelle, altmodisch dampfende *Hogwarts Express*, der sich wie ein roter Faden durch die Romane zieht, ältere Radio- und Fotoapparate sowie die teils schwarz-weißen, mit ›früh-filmischen‹ Qualitäten versehenen Zauberfotografien, die ebenso wie magische Gemälde innerhalb ihrer Rahmung Bewegung zulassen, lockern die technische Zurückhaltung der Zauberer auf und geben Rowlings Romanen einen retro-medialen Anstrich.

## Schrift

Trotz all der phantastischen (Speicher-)Medien, welche die Autorin erfindet, und ungeachtet harscher Kritik ihres Schreibstils seitens mancher Anglisten, zelebrieren die Harry-Potter-Romane eine siebenbändige, ausgiebige *Feier der Schrift*. Dass sich die Bibliothek als einer der prominentesten Räume der Zauberschule darbietet, als Ort des Wissens, der Informationsrecherche und der guten Problemlösungen, ist genauso wenig einem Zufall zu verdanken, wie die Tatsache, dass Harrys hochintelligente beste Freundin, Hermi(o)ne Granger, sich dort heimisch fühlt und sich inmitten alter, dicker Wälzer voller Ehrfurcht und Begeisterung aufhält. Doch im Verlauf der sieben Bände erfahren Leser\_innen nicht nur eine ganze Menge über die verschiedensten Bücher der Zauberwelt, sondern auch über deren Printmedien. Ganze Textgattungen: Zeitungsartikel, Lexikoneinträge und Märchen, Schulaufsätze und Briefe werden im Rahmen der Handlung (sogar mehrfach verschachtelt) als Medien in Medien zum Teil in voller Länge zitiert – zumeist bezogen auf die rätselhaften Sphären der Vergangenheit, die sich den Protagonisten und dadurch der Leserschaft erschließen.

Schon im ersten Roman wagt sich Harry an ein Buch aus der so genannten *verbotenen Abteilung* der Bibliothek, die lediglich dem Lehrerkollegium und nur in Ausnahmefällen fortgeschrittenen Schüler\_innen zur Verfügung steht. Als der Junge das Buch aus dem Regal nimmt und öffnet, stößt es einen markerschütternden Schrei aus: Es erweist sich als lebendig und gefährlich zugleich. Diese beiden Qualitäten – die eigentümliche Vitalität und (tödliche) Gefahr – werden in den weiteren Bänden der Reihe verfeinert: Während sie in einem monströsen Lehrbuch, das Eigendynamik entwickelt, als Beiwerk dienen, erhalten sie an anderer Stelle handlungsrelevante Funktionen, die aufgrund ihrer intensiven Hinwendung zur mehr oder weniger verklärten Vergangenheit nostal-

gisch angehaucht sind. So enthüllt im letzten Teil der Reihe ein bejahrtes Märchenbuch-Exemplar eine alte Sage über die gefahrverheißende Begegnung mit dem personifizierten Tod, deren Kern sich als wahr und immer noch aktuell – also ›lebendig‹ – entpuppt. Der vorherige sechste Roman ist stark bestimmt von einem ebenfalls betagten, vollgekritzelten Lehrbuch, das mindestens zwei Generationen zurückreicht und aus der Vergangenheit wirkt, indem es tricksterartig Fluch und Segen in sich vereint. Im zweiten Harry-Potter-Band erwacht ein gebrauchter Taschenkalender zum Leben. Das betrügerische ältere Büchlein, das ein unzuverlässiges Tagebuch in seinen scheinbar leeren Seiten birgt, tritt über Schreib- und Leseprozesse in (innige) Kommunikation mit seinen ahnungslosen Gegenübern und manipuliert sie – als ein angeblicher Freund aus einer anderen Zeit – in einer unheilvollen Weise. Indem der Kalender sich eines Mädchens bemächtigt und ihre Lebensenergie aussaugt, gelingt es dem dort aufbewahrten böswärtigen Gedächtnis bzw. Seelenanteil beinahe, die Grenzen seines Mediums zu verlassen und vollständig lebendig zu werden. Im Übrigen treten auch einige in den Romanen vorgestellte Bücher wie *The Tales of Beedle the Bard* aus ihrer ›fiktiven‹ Existenz heraus und entfalten – indem sie die Endlichkeit der Harry-Potter-Reihe und die Grenzen ihrer Welt zu transzendieren suchen – ein nostalgisch anmutendes Eigenleben als reale Publikationen. Bücher, Zeitungen und Zeitschriften, aber auch Reporter und Schriftsteller finden Eingang in die Romane neben den im Schulalltag unumgänglichen Schreibutensilien, die allerdings als Tinte, Federkiele und – last but not least – Pergamentrollen im Zeitalter des Computers regelrecht in Nostalgie schwelgen. Dem mittlerweile antiquierten und den jüngeren Generationen weniger vertrauten Kommunikationsmedium Brief widmet Rowling besondere Beachtung. Doch warum operiert dieser (sehr wohl mit auratischen Qualitäten versehene, aber im Lauf seiner Geschichte profanisierter) Vermittler inmitten der Zauberwelt? Während sich die magische Erwachsenengesellschaft nicht ausschließlich auf die Eulenpost verlässt, die ihre Briefe transportiert, und durchaus auch andere distanzüberwindende Kommunikationswege (von größerer Unmittelbarkeit) nutzt, welche jedoch ein entsprechendes Wissen und zum Teil noch ein spezifisches Können erfordern, verwenden junge Zauberlehrlinge das auf den ersten Blick einfachste Medium; denn schließlich können sogar eingeweihte Nicht-Magier – die in ihrer realen Historie übrigens entsprechende Erfahrungen mit Taubenpost vorweisen – an der Eulenkorrespondenz der Zauberergemeinschaft teilnehmen. Hinter dem vermeintlich simplen Charakter eines mediengeschichtlich alten, inzwischen fast ausgedienten, handgeschriebenen Briefes entfaltet sich jedoch ein komplexes Zusammenspiel besonderer Eigenschaften der Schrift und des Schreibens.

Bereits der hohe Stellenwert der Bücher in Rowlings Zauberwelt, verweist auf die naheliegende reale Verbindung der Schrift erstens zum wertvollen, schon allein wegen der benötigten Kompetenz nicht jedermann zugänglichen, *arkanen* Wissen der Mystik, die sich kontemplativ den Rätseln der »letzten Dinge« widmet, und zweitens zur Magie als Ursache-Wirkung-Prinzip, das jenseits der alltäglichen sinnlichen Wahrnehmung bzw. wissenschaftlichen Erkenntnis in der Sphäre des Übernatürlichen (der auch die Religion angehört) verortet und nur mithilfe besonderer ritueller Praktiken und Artefakte erschlossen wird. Um auf magische Zusammenhänge zugreifen zu können, wird *zwar* die gesprochene Sprache (rituell) verwendet, die seit jeher Zauberformeln und Tabu-Wörter erfindet, welche gerne ein semantisches und klangliches Eigenleben führen. Die Schrift *aber* besitzt nicht nur die Fähigkeit, Wissen zu bündeln und zu kodieren, es zu mehren und zu speichern, sie hat auch die Eigenart, Sprache zu visualisieren und somit ihre Reflexion – u. a. im Sinne eines magischen Werkzeugs – anzuregen. So schreibt Gabriele Mandel im Kontext der jüdischen Buchstabenmystik:

»Die Bedeutung der Buchstaben des Alphabetes zu kennen heißt also, die göttliche Essenz der Erscheinungswelt zu kennen; und die Struktur der Erscheinungswelt findet ihre genaue Entsprechung in den Buchstaben des Alphabets, aus denen und dank derer sich letztlich jeder Gedanke und damit jedes menschliche Bewusstsein formt. Das Alphabet wird so zum Kontrollinstrument der Erscheinungswelt, und ein Mittel, um in sie einzugreifen; und die Gesamtheit des diesbezüglichen Wissens [beruht] auf eine[r] ununterbrochene[n] esoterische[n] Traditionalität, die ihren Ursprung in der Nacht der Zeiten hat« (2004, 21).

Die Rätselhaftigkeit und Wirkmächtigkeit der Buchstaben scheint ebenfalls in der Etymologie des germanischen Begriffs *Rune* (rûna) auf, der wörtlich übersetzt »Geheimnis« heißt.◀<sup>1</sup> Deshalb ist auch das lädierte Exemplar der *Märchen von Beedle dem Barden*, das Harrys weiser Mentor, Dumbledore, Hermi(o)ne vermachte, und dessen Textgewebe eine geheime Botschaft zugleich verrät und verschweigt, in Runenschrift verfasst.

Gerade in der abstrakten Anschaulichkeit der Schriftzeichen glaubt Walter Benjamin die Verwandtschaft zu uralten Divinations-Praktiken zu erkennen (1980, 213). In diesem Sinne lässt sich die Beziehung zwischen Schrift, Mystik und Magie unter Zuhilfenahme »der Unterscheidung verborgen/offenkundig« präzisieren, die Niklas Luhmann in Bezug auf die Zeitsemantik gebraucht (1990, 92). Als religiöse und/oder philosophische Sphäre dürstet die Mystik nach dem, »was die Welt Im / Innersten zusammenhält« (Goethe 1972, 20) und sich der profanen Erfahrung Normalsterblicher entzieht; Magie trachtet – wie die Naturwissenschaft – nach Agency, deren Fehlen den Menschen, oft genug

schmerzlich bewusst wird. In ihrer nostalgischen Sehnsucht nach dem verborgenen *Ursprung* befassen sich Mystik und Magie mit archaischen Geheimnissen des Lebens, die Sprache und Schrift – klanglich, visuell und sinnhaft – mehr oder weniger abbilden, offenlegen oder verschleiern können. Doch worin besteht das wichtigste Rätsel? Erweist sich das Diabolon des Todes als mächtigster Verhüller oder das Symbolon der Liebe als größtes Geheimnis?

»There is a room in the Department of Mysteries [...] that is kept locked at all times«, lässt Rowling Dumbledore verkünden. »It contains a force that is at once more wonderful and more terrible than death, than human intelligence, than the forces of nature. It is also, perhaps, the most mysterious of the many subjects for study that reside there« (2003, 743). Die schöne Metaphorik dieser aus dem Kontext des fünften Harry-Potter-Bandes gelösten Passage, gewinnt innerhalb der Fantasy-Welt des Romans ebenfalls – bzw. sogar zuallererst – eine wörtliche Bedeutung, indem dort mittels sprachlicher Darstellung u. a. Räume der Liebe, des Todes und der Zeit errichtet werden. In dieser verschriftlichten Räumlichkeit oder schriftlichen ›Verräumlichung‹ gleichermaßen konkreter wie abstrakter Konzepte weht der Tod als *Schleier* an einem verwitternden steinernen Torbogen.

In der magischen Harry-Potter-Welt erklingen die Leitmotive der anthropologischen Konstanten der Liebe und des Todes, die sich auf unterschiedliche Art begegnen. Liebe taucht aber auch im Kontext von Macht und Wahrheit auf; und diese drei »Erfolgsmedien« im Sinne Luhmanns (1997, 203, 330f., 339f., 344ff., 355ff.) treten mit einander in Konkurrenz. Nicht nur Furcht – vor Macht und Gewalt –, sondern auch Liebe kann die Wahrheit verbergen: »The truth [...] is a beautiful and terrible thing, and should therefore be treated with great caution« (Rowling 2014, 321). Die zentralen Rätsel der menschlichen Existenz spiegeln sich in der konkreten Wahrheitsuche des Protagonisten, der eine Reihe von Geheimnissen lüften muss, die sowohl seine eigene ungeklärte Vergangenheit, aktuelle Gegenwart und potentielle Zukunft als auch andere Menschen und Wesen betreffen. Die wichtigsten dieser Rätsel liegen in der Vergangenheit, die sich für Harry sowohl in radikal externalisierten Erinnerungen, als auch anhand geheimnisvoller erinnerungsträchtiger Schriftstücke offenbart oder zu offenbaren scheint.

Dumbledores anonyme Notiz (Rowling 2014, 216; 2007, 572) und Riddles lügnerisches Tagebuch (s. o.), zahlreiche Briefe, die Harry schreibt und erhält, sind handschriftlich verfasst und weisen damit eine materielle, körperliche Verbindung zu ihren Urhebern auf. Relevant im Kontext der Nostalgie wird dieser Aspekt der ›Referenz‹, als Harry unverhofft einen unvollständigen Brief seiner verstorbenen Mutter entdeckt. Ihrer Autorschaft kann er aufgrund des Inhalts,

der auf ihn selbst Bezug nimmt, und des irgendwie vertrauten, zu ihr passenden Stils des Schreibens gewiss sein. Außerdem erkennt er ihre Handschrift, obwohl er sie eigentlich gar nicht kennt:

»He read the letter again, but could not take in any more meaning than he had done the first time, and was reduced to staring at the handwriting itself. She had made her g's the same way he did: he searched through the letter for every one of them, and each felt like a friendly little wave glimpsed from behind a veil. The letter was an incredible treasure, proof that Lily Potter had lived, really lived, that her warm hand had once moved across this parchment, tracing ink into these letters, these words, words about him, Harry, her son« (Rowling 2007, 150).

Das Schriftstück, »the miraculous paper« (ibid., 149), das ihn benommen macht, entfaltet seinen eigenen Zauber: Es lüftet den Schleier der Vergangenheit und schenkt Einblicke in die verloren geglaubte Zeit, die zwar erlebt worden ist, aber nicht mehr bewusst erinnert werden kann: »It [is] like listening to a half-remembered voice« (ibid., 150). Dieser Brief kreiert nicht nur einen wertvollen Kontext, in dem sich Harry verortet, sondern ermöglicht ihm, sich selbst in der Handschrift seiner Mutter und somit auch in ihr wiederzuerkennen.

Die oft nostalgisch wirkende »Magie« der zweifellosen Referenz, die Roland Barthes in der *Hellen Kammer* als »Noema der Photographie« bestimmt, das berühmte »Es-ist-so-gewesen« (2012, 99, 87; Herv. i. O.) zeichnet hier die Handschrift aus und erweckt ein unstillbares Verlangen, Vergangenes zurückzuholen. Während die fotografische ›Licht-Schrift‹ Barthes zufolge gar ihre Medialität abstreift (ibid., 55), oszilliert etwa ein handgeschriebener Brief zwischen Abdruck-artiger Unmittelbarkeit und eigentümlicher Vermittlung der »unsinnlichen Ähnlichkeit« (1980, 211f.), die Walter Benjamin von der »geläufigen« Anschaulichkeit des »sinnlichen Bereich[s] der Ähnlichkeit« scheidet (ibid., 212) und in den Anfängen des Menschseins verortet. »Die Graphologie hat gelehrt, in den Handschriften *Bilder* zu erkennen, die das Unbewußte des Schreibers darin versteckt« (ibid., 212; Herv. L.W.). Benjamin nimmt daher an,

»daß der mimetische Vorgang, welcher dergestalt in der Aktivität des Schreibenden zum Ausdruck kommt, in *sehr entrückten Zeiten* als die Schrift entstand, von größter Bedeutung für das Schreiben ist. Die Schrift ist so, neben der Sprache, ein Archiv unsinnlicher Ähnlichkeiten, unsinnlicher Korrespondenzen geworden« (ibid., 212f.; Herv. L.W.).

Um verschiedenste Zeichen des Seins »lesen« (ibid., 213) zu können, begannen einst die Menschen mit ihren eigenen Bewegungen, Klängen und Bildern den Äußerungen der Welt um sie herum mimetisch zu entsprechen (ibid., 210 f.). Erst »[s]päter kamen Vermittlungsglieder eines neuen Lesens, Runen und Hieroglyphen in Gebrauch« (ibid., 213). Uralte Erfahrungen, archaische spielerische

und kultische Praktiken, sind wie auch Bilder als Lesarten der Existenz in gesprochene und geschriebene Sprache eingegangen. Dieses Erbe der Menschheit verbindet sich in der konkreten Schreibproduktion mit dem jeweiligen sprachlichen Inhalt, der – anders als die Barthes'sche Fotografie – »für sich selbst nicht bürgen kann« und der fotografischen »Gewissheit« (des analogen Bildes) entbehrt (2012, 96). Doch Sinn und Handschrift bergen beide ebenfalls die Persönlichkeit ihres Verursachers in sich. Letztere tut dies mittels einer physischen Verbindung, die einen übersinnlichen Mehrwert suggerieren kann. Analog zu Roland Barthes' wahrhaftiger Fotografie, die nicht unbedingt Ähnlichkeit, sondern an Referenz gekoppelte »Wahrheit« hervorbringt (ibid., 124), lässt der von Harry unvermutet gefundene Brief als Verflechtung von Inhalt und In-Schrift Lilys Wesen aufleuchten, ohne ihren Körper fotografisch oder etwa in einem Gemälde vermittelt abzubilden.

Das beschriebene Pergament scheint aufgrund seiner Kontextualisierung mehr preiszugeben als die Zauberfotografien, die Harry inzwischen von seinen Eltern besitzt. Wie liebevoll das Elternpaar oder die kleine Familie dort auch ausschaut, gewähren die Rahmen dieser Bilder, ungeachtet der Beweglichkeit ihrer Residenten, lediglich einzelne Ausschnitte, während der Brief Einblicke in familiäre Zusammenhänge liefert, die Harry immer vermisst hat. Es ist bezeichnend, dass er seine Eltern nicht nur aus den Fotos und Erzählungen Anderer kennt: Bereits in seinem ersten Schuljahr hat er sie an seiner Seite im *Spiegel Nerhegeb* (*Mirror of Erised* – Anagramm zu ›desire‹) gesehen, jenem Spiegel der Sehnsucht, der den »tiefsten, verzweifeltsten Herzenswunsch« in die Sichtbarkeit überführt (Rowling 1998, 233). Dieses Sehnen ist im Falle Harrys rückwärtsgewandt und auf seine verlorene Familie gerichtet, die ihm im Spiegel erscheint. Doch das für jeden, der davor steht, so real wirkende Spiegelbild des *Mirror of Erised* »gibt uns [...] weder Wissen noch Wahrheit«, wie Dumbledore mahnt (ibid.). Möglicherweise beglaubigt auch deshalb gerade das Pergament und nicht ein anderes magisches Bild die Existenz Lilys und führt – nostalgisch auf den Wogen der Zeit gleitend – *Aura* und *Spur* zueinander; denn: »Die Spur ist die Erscheinung einer Nähe, so fern das sein mag, was sie hinterließ. Die Aura ist die Erscheinung einer Ferne, so nah das sein mag, was sie hervorruft. In der Spur werden wir der Sache habhaft; in der Aura bemächtigt sie sich unser« (Benjamin 1982, 560).

Ohne Zweifel üben Handschriften (geliebter) Verstorbener einen eigentümlichen Nostalgie-Sog aus. Doch aus der heutigen Perspektive schnellen technischen Wandels wirken selbst Schreibmaschinen-generierte ›Manuskripte‹ von Lebenden merkwürdig nostalgisch; und dem handschriftlichen Verfassen von Briefen haftet per se ein Hauch des Feierlich-Altmodischen an. Bemerkens-

wert scheint jedoch, dass solche teils melancholischen, teils jubelnden Medienbewertungen in ein grundsätzliches Verwandtschaftsverhältnis von Schrift und Nostalgie eingebettet sind. So betrachtet Benjamin – wie bereits erwähnt – die gesprochene und geschriebene Sprache als ein Reservoir der menschlichen Vergangenheit. Er vermutet in ihr gar

»die höchste Stufe des mimetischen Verhaltens und *das vollkommenste Archiv* der unsinnlichen Ähnlichkeit: ein Medium, in welches ohne Rest die früheren Kräfte mimetischer Hervorbringung und Auffassung hineingewandert sind, bis sie so weit gelangten, die der Magie zu liquidieren« (Benjamin 1980, 213; Herv. L.W.).

Im Hinblick auf diese Schlussfolgerung lässt sich jedoch einwenden, dass Sprache und Schrift nach wie vor auch ›im Westen‹ mit religiösen, magischen und anderen esoterischen Praktiken wunderbar koexistieren, ja ihnen nach wie vor – trotz all der vordergründigen Rationalisierung – affin sind, wohl auch gerade weil sie diese in der Morgendämmerung der Menschheit entstandenen Phänomene nostalgisch in sich hüten.

## Paradise Lost

In den Harry-Potter-Texten verflechten sich die nostalgischen Fäden der Zeit und der Erinnerung, des Raums, der Dinge und Medien mit der eigentümlichen Nostalgie der Schrift. Abschließend bleibt anzumerken, dass auch die tragenden Romanfiguren wirkungsvolle nostalgische Züge aufweisen, indem sie an ihre archetypischen, medial tradierten Vorfahren aus Mythen, Legenden und Abenteuerromanen erinnern, die etwa als Statuen und Gemälde, längst vor ihren High-Tech-Repräsentationen in Film und Computerspiel auch visuell seit jeher das kollektive Gedächtnis prägen. Kinder finden in Harry Potter und Gefährten dankbare, medienkulturell tief verwurzelte Vorbilder, die auch in Erwachsenen jene verschütteten Sehnsüchte lange vergangener Kindheitstage auferstehen lassen, nämlich Helden – Kämpfer und Retter in Not – zu sein, zaubern und fliegen zu können sowie – anders als im nüchtern kalkulierten Alltag – Liebe, Freundschaft und allgemeinmenschliche Ideale über rücksichtsloses Macht- und Gewinnstreben triumphieren zu lassen. Einem ungebrochen populären mythischen Topos der Erhöhung des (vermeintlich) Niedrigen folgend, weckt die Harry-Figur u. a. Assoziationen mit dem biblischen David, der mutig und geistesgewandt gegen den übermächtigen, riesenhaften Goliath antritt. Noch stärker referiert Harry, der immer wieder Andere rettet und bereit ist, sich selbst für die Gemeinschaft zu opfern, auf Jesus, indem er bewusst in

den Tod schreitet und erst auf diese Weise schließlich den Leben spendenden Sieg erlangt. Das von Rowling aufgerufene, nostalgiedurchdrungene *Messias-Phantasma* gründet in ferner Geschichte. Seine Heils- und Erlösungsverheißung zielt wiederum in die Zukunft, greift zugleich jedoch nach dem einst verlassenen, uns entrissenen Paradies, das auch die ewigen Heldenreisenden auf ihren gewundenen Pfaden suchen. Für die Veranschaulichung dieser stets entgleitenden Utopie der Ursprünglichkeit wählt Rowling das vertraute Motiv der Kindheit. Ob deren heile Welt gefährdet, zerstört oder gar gänzlich verweigert wird, Kindheit bleibt der zentrale Referenzpunkt des Romans.

»The original nostalgia had been a plausible emotion in the sense that there was a remedy (catching the first warship or merchant vessel back home and returning to the warm hearth of kith and kin, a word that was *familiar*). Nostalgia in the modern sense is an impossible emotion, or at least an incurable one: the only remedy would involve time travel« (Reynolds 2011, XXV f.; Herv. i. O.).

## Anmerkungen

01► <http://www.duden.de/rechtschreibung/Rune>, letzter Abruf: 12.05.2017

## Literatur

**Barthes, Roland** (2012 [1980]) Die helle Kammer. Bemerkung zur Photographie (14 Aufl) Frankfurt/M.: Suhrkamp Taschenbuch Verlag.

**Benjamin, Walter** (1980) Das mimetische Vermögen. In: Ders.: Gesammelte Schriften. Bd. II. 1. Hg. v. Rolf Tiedemann. Frankfurt/M.: Suhrkamp Verlag, S. 210-213.

**Benjamin, Walter** (1982) Das Passagen-Werk. Erster Band. In: Ders.: Gesammelte Schriften. Bd. V. 1. Hg. v. Rolf Tiedemann. Frankfurt/M.: Suhrkamp Verlag.

**Böhn, Andreas** (2010) Mediennostalgie als Techniknostalgie. In: Andreas Böhn/Kurt Möser (Hg.): Techniknostalgie und Retrotechnologie. Karlsruhe: KIT Scientific Publishing, S. 149-165.

**Goethe, Johann Wolfgang von** (1972) Faust. Der Tragödie erster und zweiter Teil. Urfaust. Hg. und kommentiert v. Erich Trunz. München: C.H.Beck Verlag.

**Luhmann, Niklas** (2005 [1990]) Gleichzeitigkeit und Synchronisation. In: Ders.: Soziologische Aufklärung 5. Konstruktivistische Perspektiven (3. Aufl.). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 92-125.

**Luhmann, Niklas** (1997) Die Gesellschaft der Gesellschaft. Frankfurt/M.: Suhrkamp Verlag.

**Mandel, Gabriele** (2004) Gezeichnete Schöpfung. Eine Einführung in das hebräische Alphabet und die Mystik der Buchstaben. Wiesbaden: Matrix Verlag.

**Reynolds, Simon** (2011) Retromania. Pop Culture's Addiction to Its Own Past. New York: Faber and Faber, Inc.

**Rowling, Joanne K.** (1998) Harry Potter und der Stein der Weisen. Hamburg: Carlsen Verlag GmbH.

**Rowling, Joanne K.** (2003) Harry Potter and the Order of the Phoenix. London: Bloomsbury Publishing Plc.

**Rowling, Joanne K.** (2007) Harry Potter and the Deathly Hallows. London: Bloomsbury Publishing Plc.

**Rowling, Joanne K.** (2014 [1997]) Harry Potter and the Philosopher's Stone. London: Bloomsbury Publishing Plc.



## FILMISCHE NOSTALGIE(N) IM KINO DER DIGITALEN GEGENWART: VERHANDLUNGEN MEDIALER REMINISZENZ IN THE AGE OF ADALINE

Auf die ›digitale Revolution‹<sup>1</sup> folgt der ›Nostalgie-Boom‹<sup>2</sup>: Mit dieser schlagwortartig verkürzten Formel könnte man eine gängige Argumentationsfigur gegenwärtiger wissenschaftlicher Diskurse beschreiben, die sich mit der zunehmend digital-mediatisierten Lebenswelt und der gleichzeitig auftretenden, scheinbar omnipräsenten Faszination am Alten, Gebrauchten, Vergangenen und Obsoleten einer prädigitalen Ära auseinandersetzen. Nostalgie wird dabei als ein Phänomen verhandelt, das gerade zu Zeiten einer ›Krise‹ oder ›Umbruchsphase‹ auftritt und damit eine Gegenreaktion auf die neuen Anforderungen und Anordnungen des Lebens darstellt: »Nostalgia inevitably reappears as a defense mechanism in a time of accelerated rhythms of life and historical upheavals« (Boym 2001, xiv; vgl. auch Reynolds 2011, xxvi). Es überrascht daher wenig, dass gegenwärtige nostalgische Appropriationen der Vergangenheit in engem Zusammenhang mit den medientechnischen Entwicklungen der Digitalisierung verhandelt werden.

Gerade in der Filmindustrie und -forschung, wo die Möglichkeiten und Herausforderungen der Digitalisierung zu erhitzten Debatten geführt haben (und führen), scheinen Diskurse und Praktiken um das – nostalgische – Zelebrieren des Vormaligen von entschiedener Relevanz zu sein. Das Hollywood-Kino hat ›Nostalgie‹ längst als Verkaufsargument für sich entdeckt, was sich nicht nur in der wiederholten Nutzbarmachung von etablierten Erzählstoffen und Genretypen zeigt (z.B. STAR WARS VII – THE FORCE AWAKENS, USA 2015, J. J. Abrams; vgl. auch Henderson 2014), sondern auch in der filmischen Reminiszenz vormaliger ästhetischer Modi wie Bildformat und -farbe manifestiert (z.B. THE ARTIST, FR/BE/US 2011, Michel Hazanavicius). Widerstand gegen eine dem digitalen Filmbild zugeschriebene, allzu ›glatte‹ oder ›cleane‹ Optik (Hayward 2013, 106) regt sich nicht nur bei populären Filmemachern wie Quentin Tarantino, der mit dem GRINDHOUSE DOUBLE FEATURE ([ PLANET TERROR/DEATH PROOF], US 2007, Quentin Tarantino/Robert Rodriguez) einen prominenten – wenn auch kommerziell wenig erfolgreichen – Gegenentwurf zu schaffen versuchte. Vielmehr lassen sich Strategien zur Simulation von Analogverfahren, darunter das Einbauen von Störelementen, die Einfärbung des digitalen Bildes oder die

spielerische Erprobung vormaliger Bildformate, auch als Effekte neuer digital-medialer Möglichkeiten begreifen, die als vertraute, affektiv besetzte Stilmittel bzw. Erzählverfahren zum Einsatz kommen.

Um das komplexe Wechselverhältnis von (digitalem) Film und Nostalgie adäquat beschreiben zu können, ist eine Problematisierung des Begriffsinventars unumgänglich: Was ist überhaupt ein ›nostalgischer‹ Film? Dabei soll hier deutlich werden, welche multiplen Ansatzpunkte das terminologisch recht vage Konzept von ›Nostalgie‹ für die Filmanalyse offeriert und wie diese produktiv nutzbar gemacht werden können. Als anschließendes Untersuchungsbeispiel dient *THE AGE OF ADALINE* (*FÜR IMMER ADALINE*, US/CA 2015, Lee Toland Krieger), an dem die verschiedenen Verhandlungen nostalgischer Reminiszenz im bzw. am Medium Film exemplarisch illustriert werden.

### **Eine knappe Problematisierung: Was macht einen Film ›nostalgisch‹?**

Kaum eine Publikation zum nostalgischen Film (bzw. filmischer Nostalgie) kommt ohne einen Verweis auf Fredric Jameson aus, der im Zuge seiner kritischen Analyse der Postmoderne den Ausdruck *nostalgia film* im akademischen Diskurs etabliert hat. Gemäß seiner wiederholt artikulierten Kritik an der (Medien-)Kulturproduktion in der spätkapitalistischen Gesellschaft, die sich durch »the random cannibalization of all the styles of the past« und »[an] omnipresence of pastiche« (1991, 18) auszeichne, sieht Jameson auch im *nostalgia film* den verzweifeltsten Versuch einer Rückkehr in eine unwiederbringlich verlorene Vergangenheit (ibid., 19). Dem *nostalgia film* wirft Jameson vor, dass er sich eben nicht um eine wirklichkeits- bzw. faktengetreue historische Aufarbeitung der Vergangenheit bemühe, sondern diese durch die Endloszierung bestimmter ästhetischer Stilelemente (immer wieder gleich) stereotyp inszeniere (ibid., 279, 286-287). Das filmische Erzählen als Möglichkeit zur reflexiven Auseinandersetzung mit der Vergangenheit (»past«) werde, so beklagt Jameson, substituiert durch simulakre Imitationsmuster von Geschichte, die lediglich eine formelhaft reduzierte und oberflächliche Form des Vergangenen (»pastness«) erschaffen und das historische Weltgeschehen so in leicht konsumierbaren Hochglanzbildern darstellen (ibid., 18-19, 287; auch Huyssen/Scherpe 1986, 65).

Nicht umsonst ist diese Konzeptualisierung des Nostalgiefilms nach Jameson vielfach kontrovers diskutiert und kritisch hinterfragt worden,<sup>43</sup> und dennoch hat die wiederholte Auseinandersetzung mit Jamesons Ideen einen weitrei-

chenden Forschungsdiskurs über das Verhältnis von Nostalgie und (filmischen) Repräsentationsformen von Vergangenheit angeregt, dessen anhaltende Virulenz sich nicht zuletzt darin äußert, dass bis heute zahlreiche Analysen und Arbeiten gezielt hier ihren theoretischen Ausgangspunkt nehmen (Sprenkler 2009, 68, 83; auch Grainge 2002, Dika 2003, Duyer 2015). Gerade angesichts jüngster Debatten um digitaltechnische Innovationen und ihrer Bedeutung fürs Kino ist die Rückbesinnung auf vorhergehende ästhetische Darstellungsformen im Film erneut in den Fokus von populären und wissenschaftlichen Fragestellungen gerückt – auch wenn unter den Begriff inzwischen eine Vielzahl an Modellen, Konzepten, Theorien und Untersuchungsschwerpunkten gefasst werden.

Mitbedingt wird diese Entwicklung nicht zuletzt durch ein erneut gestiegenes akademisches Interesse an ›Nostalgie‹, allgemein hin verstanden als sehnsuchtsvolles, oft auch wehmütiges Erinnern an eine Vergangenheit, die mehr oder weniger konkret bestimmt sein kann.◀4 In zeitgenössischen wissenschaftlichen Arbeiten zu Nostalgie ist es schon fast ein Allgemeinplatz geworden, auf den etymologischen Wandel des Begriffs von einer Orts- zu einer Zeitkategorie hinzuweisen,◀5 seine dynamische Aneignung und Neukonzeptualisierung entlang verschiedener zeithistorischer Dekaden aufzuzeigen◀6 oder auch die Migration des Terminus durch unterschiedliche wissenschaftliche Disziplinen nachzuvollziehen.◀7 An derartigen Bestimmungen wird schnell klar, wie weit sich das Feld dessen aufspannt, was gegenwärtig unter Nostalgie verhandelt wird. Doch selbst wenn der Fokus auf den grob umschriebenen Themenkomplex ›Film und Nostalgie‹ gelegt wird, fällt auf, wie viele divergente Forschungsgegenstände und -entwürfe hier nebeneinanderstehen bzw. welche unterschiedlichen Phänomene unter vergleichbaren Termini verhandelt werden: *nostalgia film* ist noch lange nicht *nostalgia film*. Dies ist u.a. einer weiten Auslegung des Begriffs geschuldet, denn konzipiert man Nostalgie als ›affektive Rückschau in die Vergangenheit‹◀8 – wobei bereits zur Debatte steht, ob die nostalgische Emotion nun genuin wehmütig-sentimental bzw. naiv verklärend/idealisierend ist oder ggf. auch (selbst-)kritisch und reflexiv sein kann (vgl. Davis 1979; Boym 2001) –, dann stellt sich die Frage, ob nicht im Grunde sämtliche filmischen Arbeiten, die in (realweltlichen) vormaligen Zeiten spielen,◀9 unter das populäre Label zu fassen seien.◀10

Die initialen Fragen, die angesichts jeglicher Verhandlung von Nostalgie und Medien aufkommen (aber nicht immer gestellt werden), sind: Wie wird ein ephemeres Sentiment wie Nostalgie – im oder am Medium – überhaupt manifest? Wie tritt es hervor, wird es sicht-, erfahr-, nachvollziehbar? Diese Fragen können je nach Untersuchungsgegenstand und -fokus ganz unterschiedlich

(zufriedenstellend) beantwortet werden, denn als fluides Konzept lässt sich Nostalgie auf den verschiedensten – sich teilweise gegenseitig bedingenden – Analyseebenen am und um einen Film verorten: in der narrativ-dramaturgischen Inszenierung einer Vergangenheit und/oder den gewählten filmästhetischen Darstellungsmodi (Filmbild/-ton), in der Zitation von etablierten Motiven, Symbolen und Codes, die metonymisch auf ein Vormals verweisen; aber auch anhand von Phänomenen wie filmischen Remixen und Remakes, der Wiederverwendung bestimmter Genrekonventionen, anhand der gewählten Aufnahme- bzw. Aufführungsform von Film, und nicht zuletzt anhand von Medienrezeption, -diskursen und Fanpraktiken. Am ausgewählten Beispiel, *THE AGE OF ADALINE*, soll im Folgenden vorgeführt werden, wie das Zusammenspiel bzw. Ineinandergreifen dieser Komplexe aussehen kann und wie Verhandlungen nostalgischer Reminiszenz im bzw. am Film multiperspektivisch zu diskutieren sind.

Zur ersten grundlegenden Differenzierung sei auf die Doppelfunktion hingewiesen, die Medien (hier speziell der Film) im Verhältnis zur Nostalgie einnehmen können: Sie können als ›Vermittler‹ oder ›Zugänge‹ zu/r dargestellten imaginierten Vergangenheit/en fungieren und diese durch die narrative, ästhetische und motivische Gestaltung der diegetischen Welt(en) nostalgisch konnotieren; sie können aber auch selbst als materielles Artefakt zum Gegenstand nostalgischer Bekundungen werden (was wiederum erneut Anlass zu medialer Reflexion geben mag) (Schrey 2014, 29; ähnlich Dika 2003, 10). Andreas Böhn unterscheidet daher allgemein zwischen Nostalgie in den Medien und Mediennostalgie:

»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 seiner Geschichte oder aber auch auf andere Medien bezieht« (Böhn 2010, 151).

Was bei dieser an sich einleuchtenden Betrachtung zu fehlen scheint, ist eine mögliche dritte Komponente: die Idee von Medien als Trigger von Nostalgie. Dies kann m.E. noch in zweifacher Hinsicht geschehen, entweder in der gezielten Hinwendung zu – bereits bekannten – Medienwerken, -produkten oder -praktiken mit der bewussten Absicht, sich eine nostalgisch erinnerte Vergangenheit wieder zu vergegenwärtigen; oder aber das Medium kann in seiner Darstellung das (zuvor nicht unbedingt antizipierte) nostalgische Gefühl von wehmütiger Sehnsucht oder schmerzhaftem Verlust erst beim Publikum evo-

zieren – und in seiner Rezeption ggf. auch zugleich wieder befriedigen (vgl. u. a. Niemeyer/Wentz 2014). Dieser Gedanke scheint v. a. in der Hinsicht relevant, weil sonst die Gefahr droht, Nostalgie im/am Film auf einen Merkmalskatalog visueller Elemente hin zu reduzieren und den implizierten Moment einer affektiven Auseinandersetzung mit der Vergangenheit – oder, wie Philip Drake es nennt, »past sensibility« (2003, 188) – zu vernachlässigen.

## Reise durch die Jahrzehnte: THE AGE OF ADALINE (2015)

THE AGE OF ADALINE soll hier zur Illustration einiger oben bereits angesprochener Untersuchungskomplexe von »Nostalgie und Film« herangezogen werden, die im Folgenden konkret

verhandelt werden. Die narrative Grundidee von THE AGE OF ADALINE basiert auf einem mysteriösen Unfall der Protagonistin. Die 1908 geborene, inzwischen junge Witwe und Mutter gewordene Adaline Marie Bowman (Blake Lively) gerät bei einer nächtlichen Heimfahrt in einen überraschend einsetzenden Schneesturm und kommt mit ihrem Wagen auf einer Brücke von der Straße ab. Das unmittelbar sinkende Fahrzeug zieht Adaline augenblicklich unter Wasser, in das jedoch nur wenige Minuten später ein Blitz einschlägt, wodurch sie den sicheren Erfrierungstod wie auf magische Weise überlebt. Die zum Unfallzeitpunkt 29-Jährige altert ab diesem Moment nicht mehr und durchlebt die folgenden acht Dekaden ohne das geringste Anzeichen körperlicher Verfallserscheinungen. ◀11

Der Film begleitet die Protagonistin auf ihrem Weg durch die Jahrzehnte, wobei Adalines Leben immer mehr einem Schattendasein gleicht. Denn ein zunehmend misstrauisch werdendes Umfeld und eine drohende FBI-Fahndung zwingen die verdächtig immer-junge Frau zum fortlaufenden Untertauchen. Um das (auch für sie selbst unerklärliche) Geheimnis ihrer ewigen Jugend zu bewahren, legt sich Adaline in regelmäßigen Abständen eine neue Identität und einen neuen Wohnsitz zu; nur ihre Tochter, deren gewöhnlich fortschreitenden Alterungsprozess Adaline bei ihren sporadischen Treffen schmerzhaft beobachten kann, ist als Einzige eingeweiht.

THE AGE OF ADALINE entwirft narrativ eine Zeitreise, deren Story sich chronologisch über die aufeinanderfolgenden acht Jahrzehnte entspinnt. Die dargestellte Filmhandlung spielt jedoch in einer den 2010er Jahren nachempfundenen Gegenwart, bei der Adalines Erlebnisse in vormaligen Dekaden ausschließlich

»The great paradox of all this is that the better our instruments get, the farther we can see...but not into the future, into the past«

THE AGE OF ADALINE



Abb. 1: Verschiedene *period looks* von Adaline in den 1920-2010er Jahren

in Rückblenden – zusätzlich kontextualisiert durch den Kommentar einer so-noren Off-Stimme – erzählt werden. Dabei ist die diegetische Welt des Films, abgesehen vom eingefrorenen Alter der Hauptfigur, frei von übernatürlichen Kräften und magischen Ereignissen, sondern bemüht sich stattdessen um die Erschaffung einer ›realweltlichen‹ Historizität, was u.a. durch die wiederholte Referenz auf nicht-fiktionale zeithistorische Personen, Orte und Ereignisse erreicht wird (z.B. die Erwähnung von Präsident Jimmy Carter, einem Meteoreinschlag auf dem Mond im Jahre 1178 oder die Gründung der Haloid Photographic Company, aus der später das Unternehmen Xerox hervorging).

Es wurde bereits umrissen, wie Nostalgie anhand verschiedener Ebenen im und um den Film verhandelt werden kann, und *THE AGE OF ADALINE* zählt sicherlich zu einer ganzen Reihe von Produktionen des gegenwärtigen Hollywood-Kinos, die sich genau diese wehmütig-sentimentale Rückschau in eine nostalgisch besetzte Vergangenheit (erzählerisch wie vermarktungsstrategisch) zunutze machen (Sperb 2015, 13).

Folgt man der eingangs vorgestellten Kritik von Fredric Jameson, dann trägt *THE AGE OF ADALINE* eindeutige Merkmale eines *nostalgia film*: Denn jede neue Epoche, die Adaline erlebt, wird visuell überdeutlich – und dabei ziemlich klicheehaft – in Szene gesetzt. Kleidungsstil, Frisur und Makeup der Protagonistin, die von ihr gefahrenen Autos sowie die Ausgestaltung der Filmkulissen (z.B. ihre Zimmereinrichtung oder die wechselnden Wohnorte in ihrem jeweilig epochal verbürgten städtebaulichen Erscheinungsbild) verweisen besonders

augenfällig auf die narrativ implizierte Erlebniswelt einer vormaligen Zeit, wobei immer wieder auf stereotypisierte Elemente aus dem Motivanon der jeweiligen Dekade zurückgegriffen wird. Am deutlichsten werden die jeweiligen »Zeitkulturzitate« (Bock 2004) an der Hauptfigur selbst vorgeführt: Von der 1920/30er-Hutmode zur toupierten Haartolle der 1940er, dem Lockenwickler-Look der 1950er Jahre sowie dem langgeschwungenen Lidstrich der späten 1960er bis zum gestrickten Rollkragenpulli der 1970er Jahre (Abb. 1) greift der Film auf etablierte Codes ikonischer Modetrends zurück und nutzt die so entworfenen *period looks* <sup>12</sup> zugleich narrativ zur zeithistorischen Verortung des Geschehens. <sup>13</sup>

Aber der Film inszeniert Vergangenheit nicht nur durch indexikalische Querverweise auf Modetrends vormaliger Jahrzehnte, sondern markiert Zeitlichkeit zugleich bildästhetisch: z.B. durch unterschiedliche Einfärbungen des Bildes bzw. farbliche Hervorhebung ausgewählter Elemente, durch Störelemente, Unschärfen, Weichzeichner und Vignettierung (ebenfalls Abb. 1). Historizität wird hier mit simulierten filmtypischen Eigenheiten behauptet und durch signifikante Übertreibungen exponiert ausgestellt (Flückiger 2008, 335). Teilweise ist der filmerzählerische Zeitsprung in eine neue Dekade auch musikalisch markiert und wird so gleichsam akustisch nachvollziehbar, z.B. durch *I'm just a Jitterbug* von Ella Fitzgerald und Chick Webb and His Orchestra (1938) oder *Since I Don't Have You* von The Skyliners (1959).

Mit der historischen Markierung der Filmnarration durch audiovisuelle Darstellungsformen macht sich THE AGE OF ADALINE also kinematografisch etablierte Verfahren zunutze, die die Referenz zu einer dargestellten Epoche durch die Simulation damals gängiger technischer Medienmodi und -verfahren herzustellen versuchen, um verschiedene Zeit- bzw. Erzählebenen deutlich voneinander abzuheben und gleichzeitig in ihrer jeweilig inszenierten Eigenart zu betonen. <sup>14</sup> Folgt man der von Böhm getroffenen Differenzierung von Nostalgie in den Medien und Mediennostalgie dann sind diese bei THE AGE OF ADALINE eng verzahnt: Die filmnarrative Rückschau in die Vergangenheit und der formale Verweis auf zugeordnete frühere medientechnische Aufzeichnungs- bzw. Abbildungsverfahren gehen hier Hand in Hand. In ihrer Kongruenz bilden sie sogar eine dominante Erzählstrategie des Films zur – unmittelbar eingängigen – Illustration bzw. chronologischen Rekonstruktion der erzählten Zeit(ebene) innerhalb des Handlungsgeschehens.

Gleichzeitig fällt bei THE AGE OF ADALINE die im Film überdeutliche, fetischisierte Ausstellung vormaliger Medienartefakte auf, die Adaline (in der diegetischen, digitaltechnischen Gegenwart) entweder bewusst für die nostalgische Reminiszenz ihrer Vergangenheit nutzt, oder die ihr auf dem ein oder anderen

Weg in die Hände fallen und sie unfreiwillig an frühere Momente und Erlebnisse erinnern. Neben Zeichnungen, alten Briefen und einer Schreibmaschine sind es vor allem verschiedene abgegriffene Fotografien, die Adaline aufbewahrt und immer wieder hervorholt: Bilder ihrer Hochzeit, ihres Mannes, ihrer Tochter, ihrer verstorbenen Hunde. Diese gesammelten Fotografien sind für Adaline in doppelter Hinsicht wichtig, nicht nur als nostalgische Erinnerungsstücke, sondern auch, weil von ihr selbst seit den 1950er Jahren kaum mehr eigene Bilder existieren – damals wäre ihr Geheimnis beinahe entdeckt worden, sodass sie sich seither standhaft weigert, fotografiert zu werden (und auch ihre wechselnden Identitäten auf Identifikationsdokumenten lieber mit digital manipulierten Versionen ihres Konterfeis erschafft).<sup>15</sup> Die Fotografien sind für Adaline affektiv besetzte Objekte bildlich erfasster Erinnerung, die die unwiederbringlich verfllossene Zeit und gleichzeitig das eigene, unfreiwillige Überdauern illustrieren und so zu Gegenständen einer wiederholten Auseinandersetzung mit der ebenso wehmütig herbeigesehnten wie schmerzhaft zurückgewiesenen Vergangenheit werden. Sie stellen materielle Zeugnisse von Adalines er- bzw. überlebten Geschichten dar, die sie sich ebenso sehr zu gegenwärtigen versucht, wie sie glaubt, ihre eigene Spur darin auszulöschen zu müssen. Diese innerhalb der filmdiegetischen Welt vorgeführte Inszenierung von nostalgischer Reminiszenz in und mithilfe von Medienartefakten markiert ein zentrales dramaturgisches Moment, das die Hauptfigur in ihrem nostalgischen Empfinden emotional nahbar – ggf. sogar identifikatorisch nachvollziehbar – macht.<sup>16</sup>

Fotografien sind aber nicht nur Austragungsorte und -mittel eines von der Hauptfigur vorgeführten nostalgischen Sentiments, sie markieren in *THE AGE OF ADALINE* auch ein zentrales filmnarratives Verfahren, das sich wie leitmotivisch durch die Handlung zieht. Denn wiederholt zeigt der Film relevante Szenen aus Adalines Vergangenheit (Geburt, Hochzeit, eine Neujahrsfeier, die Wandertour mit ihrem damaligen Freund), die dann – im Gegenschnitt um 180 Grad auf einen Fotografen, der in diesem Moment auf den Auslöser drückt – festgehalten und somit bildlich eingefroren werden (Abb. 2). Augenfällig ist, dass die dabei jeweils verwendeten Aufnahmetechniken (d.h. die dargestellten Fotoapparate, die Adalines Leben gleichsam momenthaft dokumentieren) auf die entsprechende medienhistorische Entwicklung der Fotografie und ihrer Aufnahmeeigenarten hinweisen und das Dargestellte so rückbezogen wieder bestimmten Perioden zuordnen. Was hier also beobachtet werden kann, ist der Nachvollzug biografischer Schlüsselmomente anhand der mediengeschichtlichen Entwicklung fotografischer Aufzeichnungsapparaturen, wodurch Adali-



Abb. 2: Szenen aus Adalines Leben, jeweils fotografisch dokumentiert

nes Lebensdauer vor Augen geführt wird, die über mehrere (wenn man so will) Medienzäsuren der Fotografie hinweg bestanden hat.

Deutlich wird, dass *THE AGE OF ADALINE* die nostalgische Hinwendung zur (erinnerten) Vergangenheit eng mit medialen Aufzeichnungsverfahren und ihren Produkten verknüpft.

Neben dem bewussten, d.h. von Adaline selbst herbeigeführten nostalgischen Erinnerungsprozess durch Medien(objekte) wird im Film aber auch das unfreiwillige, plötzlich eintretende Erinnern durch nostalgisch besetzte Medienartefakte dargestellt. So erhält Adaline durch ihre Arbeit im Archiv eines Tages eine Reihe Filmrollen: »The News Reel Archives, it's finally being digitalized. We need a little help, getting it ready to be shipped« [TC 00:05:43], lautet die Anweisung ihres Vorgesetzten. Während der Sichtung stößt Adaline auf eine



Abb. 3: Adaline im Archiv bei Durchsicht der Filmkassetten mit Projektor

Filmrolle aus ihrem Geburtsjahr, die sie sich aus Neugier ansieht, wobei jedoch angesichts der verwackelten, zitternden und flimmernden Schwarz-Weiß-Aufnahmen unvermutet eigene biografischen Erinnerungen in ihr aufkommen, die sich mit dem Dargestellten überlagern und verschwimmen. Der medial getriggerte Erinnerungsprozess wird hier visualisiert, indem sich das zuckerratternde Filmbild im Augenschlag der Protagonistin in Momente ihrer eigenen Lebensgeschichte wandelt. So zeigt der eingespannte Film unvermutet einen abgefilmten Zeitungsartikel über Adaline als das erste Baby des Jahres 1908, gefolgt von der Szene, wie das neugeborene Kind in der Familienmitte aufgenommen wird (ein Ereignis, mit dem Adaline selbst auch nur durch die mediale Vermittlung vertraut sein kann); wohingegen der nüchterne Bericht über den Bau der Golden Gate Bridge in Adaline die Erinnerung an das Kennenlernen ihres Mannes hervorruft, der als Ingenieur auf der Baustelle tätig war. Dass Adaline angesichts ihrer überraschend aufkommenden Erinnerungen weder ihre tränenglänzenden Augen noch ein wehmütiges Lächeln ganz zurückhalten kann, unterstreicht den oft betonten ambivalenten Charakter der nostalgischen Erfahrung (vgl. u.a. Boym 2001, xiv).

Die Auseinandersetzung mit – bzw. Hinwendung zu – materiellen Artefakten medialer Erinnerung wird hier erneut filmisch (über-)inszeniert. Die exponierte, schrittweise Zurschaustellung von Adalines behutsamen Durchschauen der Filmrollen (Abb. 3), das Verdunkeln des Raums, den Aufbau der Leinwand,

das sorgfältige Einziehen des Filmstreifens und das Einschalten des Projektors scheinen ein beinahe liebevolles Verhältnis zur Medienapparatur darzustellen. Der ratternde Zelluloid-Film wird zugleich – ähnlich wie die Fotografien – zum Auslöser für Adalines eigene nostalgische Reminiszenz, nur dass die Emotionen dieses Mal unverhofft und schmerzhaft über sie hereinbrechen.

Der filmdramaturgisch fetischisierte Blick auf obsolete Medientechniken, die für die inzwischen über 100-jährige Hauptfigur stets einen persönlichen Bezug zu ihren eigenen Lebenserfahrungen haben, gehört in *THE AGE OF ADALINE* demnach zu den wiederholt eingesetzten Erzählverfahren. Im selbstverständlichen Umgang mit veralteten Medienartefakten wird narrativ deutlich gemacht, dass Adaline eigentlich aus einer anderen Zeit stammt und ihre Expertise über die Jahrzehnte durch das Erlernen am jeweils technikhistorischen ›Original‹ erworben hat. So auch bei Adalines Date mit dem jungen Stiftungsvorsitzenden Ellis Jones (Michiel Huisman), den sie in ein verfallenes Lichtspielhaus-Autokino mitnimmt und neben der fachkundigen Bedienung der Apparatur aus ihrem persönlichen Erfahrungsschatz zu berichten weiß:

»There's more here that meets the eye. This used to be one of the popular picture houses in the city. [...] In the 1930s, a woman named Mary Elizabeth Woods, read about a chemical magnate who created a drive-in theater in Camden, New Jersey. And so naturally, she wanted one of her own in San Francisco. [...] It was spectacular... I imagine.« [TC 00:57:12]

Diese kurze Sequenz verdeutlicht erneut, wie *THE AGE OF ADALINE* die Lebensdauer der Protagonistin ganz zentral anhand von medienhistorischen Entwicklungen nachvollziehbar macht und illustriert zugleich, wie der Film die Wiederaneignung obsoleter Medientechnologien (ihrer Aufnahmeverfahren wie Objekte) zu feiern weiß.

Es lässt sich festhalten, dass die nostalgische Sehnsucht an eine längst verflossene Vergangenheit, die zugleich auch die eigene ist, in *THE AGE OF ADALINE* gleich mehrfach hervorgehoben und ausgestellt wird. Der Film inszeniert eine Reise durch mehrere Dekaden, wobei er die jeweiligen Epochen in ikonischen Kostümen und Kulissen, in Szenenbild und Requisite, aber auch in Referenz auf zeithistorische Personen, Orte und Ereignisse zelebriert. Dabei fällt auf, dass bei der Auswahl der zitierten Elemente sehr spezifische Motive und Codes selektiert wurden, die in ihrem eingängigen bzw. wiedererkennbaren Charakter quasi repräsentativ auf eine nostalgisch konnotierte Vergangenheit verweisen, und dabei gleichsam Aufschluss darüber geben mögen, wie vormalige Zeiten in unserer Gegenwart retrospektiv konstruiert bzw. re-imaginiert werden (Drake 2003, 188; Jameson 1991, 284-285). In Anlehnung an historische Fakten (z.B. der Bau der Golden Gate Bridge), aber unter weitestgehender Aus-

blendung jeglicher erschütternden, schrecklichen oder tragischen Geschehnissen der Weltgeschichte (z.B. die beiden Weltkriege) erschafft der Film das Bild einer Vergangenheit, das auf weitgehend unbelastete und überwiegend romantisierte Vorstellungen vormaliger Dekaden reduziert ist – mit Jason Sperb könnte man auch von »Hollywood's more conventional consumerist logic« (2015, 4) sprechen. Die filmische Nostalgie wird daher potenziell zum selbst-reflexiven Moment, die die mediale Verhandlung von Geschichtlichkeit offenlegt, bleibt aber beim vorgestellten Beispiel überwiegend in einer oberflächlichen Formelhaftigkeit stecken, die alternative Lesarten des Vormaligen (z.B. als kritisch oder ironisch; vgl. Hutcheon 2000) kaum nahelegt bzw. zulässt. Vielmehr wird das individuelle Verlust- und Sehnsuchtsgefühl der Protagonistin, bedingt durch ihren eingefrorenen Alterungsprozess, zum potenziellen Identifikationsangebot an die Rezipient\_innen, die sich durch die Figur Adaline an – eine idealisierte Form der – Vergangenheit(en) erinnern können.

»[The] ›look and feel‹ of pastness«, wie Dika (2003, 10) es nennt, wird zusätzlich durch ästhetische Darstellungsverfahren des Films unterstrichen: In Anspielung auf den jeweiligen technischen Standard der ausgewählten Epochen ändert sich auch Licht- und Farbgebung, Bildformat und Schärfeneinstellung. Dabei handelt es sich meist um vage Anlehnungen an vormalige Aufzeichnungsmodi, die zwar ein sensuelles Erlebnis von Vergangenheit offerieren, aber letztlich einer weitestgehend störfreien (oder, wenn man so will, ›glatten‹) Bildästhetik verschrieben bleiben. Die suggerierte Materialität vormaliger filmischer Aufzeichnungsverfahren wird in *THE AGE OF ADALINE* zwar nur stellenweise eingesetzt, dafür aber dann umso pointierter sichtbar. Der filmische Blick auf obsoletere Medienartefakte ist in *THE AGE OF ADALINE* dagegen überdeutlich hervorgehoben, die gerade in ihrer Fragilität, Brüchigkeit und materieller Schadanfälligkeit ausgestellt und zugleich fetischisiert werden (alte Filmrollen, spröde-rissige Stummfilme, zerknickte Fotografien; im weiteren Sinne auch Adalines Schreibmaschine oder Ellis' Vinylplatten). Ihre potenzielle Werthaftigkeit ist vor allem durch die Handlungsweise der Figuren impliziert, die sorgfältig, behutsam und beinahe zärtlich mit den Medienobjekten umgehen. Als ›Originale‹ einer vergangenen Ära, aus der sie stammen, wird den Artefakten nicht nur ein Seltenheits- und Sammlerwert zugesprochen (wie die Archivszene nahelegt), sie treten gleichzeitig als Austragungsorte und -mittel affektiver Erinnerungsarbeit auf, die eine nostalgische Vergegenwärtigung der Vergangenheit über mehrere Dekaden hinweg ermöglichen (und teilweise sogar unvorhergesehen hervorrufen können). Kennzeichnenderweise verweist auch das Filmplakat zu *THE AGE OF ADALINE* auf diese in fragilen Modalitäten der Aufzeichnung dokumentierte (Über-)Lebens-

dauer der Protagonistin (Abb. 4): Zu sehen ist Adalines Gesicht, unterteilt in ein Bildraster aus unterschiedlichen Fotografien, die in ihrer Gestaltung (Farbe, Format, Kontraste, Schärfe) und imitierten Materialität (Fehlerhaftigkeiten wie Risse, Verfärbungen, Knicke) auf die medienspezifischen Eigenschaften des jeweiligen Fotoapparats verweisen.

## Fazit

»The whole question of nostalgia is a thorny one«, schreibt Dika (2003, 123), und auch im vergleichsweise jungen Forschungsfeld der Medien-Nostalgie wird immer noch um seine Begriffe und deren Anwendbarkeit gerungen. An der exemplarischen Untersuchung von *THE AGE OF ADALINE* sind divergente Auslegungsmöglichkeiten der medialen Manifestation von Nostalgie im/am Film nachvollzogen worden: nach Jameson (1991) in der augenfälligen Zitation etablierter Codes und Motive, die metonymisch auf bestimmte historische Perioden verweisen; auf der narrativ-dramaturgischen Ebene als wehmütiges Erinnern der Protagonistin an ihre Vergangenheit; als filmische Erzählstrategie in den Rückblenden (überwiegend initiiert durch die Aneignung von bzw. Hinwendung zu verschiedenen Medien); sowie in den gewählten filmästhetischen Darstellungsmodi am manipulierten Filmbild im ›Look‹ einer bestimmten Epoche. Der Film eröffnet den Zuschauer\_innen folglich gleich auf mehreren Ebenen Zugang zu verschiedenen Entwürfen von (imaginerter) Vergangenheit und konnotiert diese zugleich nostalgisch innerhalb einer diegetisch weitestgehend unkritisch-sentimentalen Rückschau. Mediale Reminiszenz wird im genannten Film aber auch in der nostalgischen Hinwendung zu Artefakten vormaliger Epochen zelebriert, die (als Medium im Medium) quasi eine doppelte Verweisstruktur von Historizität nahelegen. Inwieweit die filmische Hinwendung zur ›Nostalgie‹ – in all ihrer Facettenhaftigkeit – nun ein Symptom unseres gegenwärtigen digitalen Zeitalters ist, dieses verstärkt oder zumindest sichtbar macht, kann hier nicht abschließend



Abb. 4: *THE AGE OF ADALINE*: Filmplakat

beantwortet werden. Dennoch wird augenfällig, dass die gegenwärtigen nostalgischen Aneignungen und Aushandlungen der Vergangenheit kaum als regressiv zu bewerten sind, sondern vielmehr im dynamischen Wechselverhältnis in, durch und mittels digitalmedialer Manifestationen stattzufinden scheinen und diese gerade produktiv für neue Auseinandersetzungen über die Anwendungsmöglichkeiten und Erwartungshorizonte im (filmischen) Umgang mit der Digitalisierung zu nutzen wissen.

## Anmerkungen

- 01▶** Zur Problematisierung des Begriffs ›digitale Revolution‹ siehe Pepperell/Punt (2000); Belton (2003); Flückiger (2008).
- 02▶** Das Sprachbild ›nostalgia boom‹ kommt in der gegenwärtigen Forschungsliteratur u.a. bei Sprengler (2009); Niemeyer (2014) und Cross (2015) zum Einsatz.
- 03▶** Hutcheon hat sich wiederholt für das parodistische, ironische und reflexive Potenzial einer postmodernen Rückbesinnung auf die Vergangenheit ausgesprochen, welches erneute Auseinandersetzungen mit Geschichte ermögliche und sogar anrege (vgl. 1989/2000).
- 04▶** Die nostalgische Reminiszenz kann sich spektral auf Erinnerungen an kleinteiligste, distinkte Momente bis zu einem – notwendig vage bleibenden – ›Epochengefühl‹ hin erstrecken, oder auch von selbst erlebten Ereignissen bis hin zu längst vergangenen Dekaden, die weit außerhalb der eigenen Biografie liegen.
- 05▶** Die semantische Verschiebung des Begriffs ›Nostalgie‹ von einer Orts- zu einer Zeitkategorie liegt in dessen etymologischem Wandlungsprozess begründet: Die ursprünglich von Mediziner Johannes Hofer beschriebene Soldatenkrankheit, die sich in einer verzweifelten Sehnsucht nach der Heimat äußerte (daher: νοστος/nostos – Rückkehr; αλγος/algos – Schmerz, Trauer) und heute als – möglicherweise psychosomatische Ausprägung von – ›Heimweh‹ verhandelt wird (vgl. u.a. Brunnert 1984; Bolzinger 2007), wurde nach und nach umgedeutet zu einem Nostalgieverständnis als einer wehmütig herbeigesehnten, verflorsten Zeit (vgl. u.a. Casey 1987; Holdsworth 2011, 102-103).
- 06▶** Es existieren konkurrierende Modelle und Vorstellungen, wie der Begriff ›Nostalgie‹ zeit-historisch konzeptualisiert wurde. Häufig wird den 1970er Jahren – in ihrer Rückwendung zu den 1950ern – eine prominente Rolle in der Neuaneignung des Begriffs zugesprochen (vgl. Miller/Nowak 1977, 5; Fischer 1980, 15; auch Cook 2005; Guffey 2006; Dwyer 2015); ebenso wie dem zeitgenössischen ›digitalen Zeitalter‹. Den Versuch einer Schematisierung unternimmt Lizardi (2015, 15).
- 07▶** Christine Sprengler erläutert: »Since its publication, Hofer's dissertation has been cited and celebrated as the inaugural text in virtually every history of nostalgia across the disciplines of medicine, psychiatry, psychology, sociology, literature, philosophical, marketing

and visual culture« (2009, 12).

- 08** ► Hier seien schon alle Forschungsarbeiten ausgeklammert, die Nostalgie im wortwörtlichen bzw. ursprünglichen Sinn als ›Heimweh‹ verstehen; z.B. zahlreiche Untersuchungen zu Diaspora-, Exil- und Migrantenfilmen, die ebenfalls als nostalgische Medienerzählungen verhandelt werden. Dabei soll keineswegs unterstellt sein, dass die Konzeptualisierung von »Nostalgiefilm« in diesem Sinne unzulässig sei – es geht hier lediglich um den Versuch einer Schematisierung des Forschungsdiskurses.
- 09** ► Ganz abgesehen davon, dass es auch ein affektives Erinnern an imaginäre Vergangenheiten und möglicherweise sogar an prognostische Zukunftsentwürfe geben kann.
- 10** ► Noch zugespitzter ließe sich fragen, ob dann allein die filmische Hinwendung zu einer ausgewählten historischen Epoche schon als Kriterium einer ›nostalgischen‹ Reminiszenz des Vormaligen genüge. Brauchbar könnte sich hier ggf. die von Philip Drake getroffene Unterscheidung von History Film, Period Film und Retro Film erweisen (2003, 187ff.).
- 11** ► Hier sei auf eine kleine Ungereimtheit hingewiesen: Im Film wird Adalines Geburt klar auf den 01.01.1908 datiert; ebenso erwähnt der Film mehrfach das Alter der Protagonistin als ihre immerwährenden ›29‹ Jahre. Adalines Autounfall habe sich, wie der Filmerzähler beschreibt, zehn Monate nach dem Tod ihres Mannes, also im Dezember 1937 ereignet. Der zugehörige Trailer des Films spricht jedoch von einer kalten Winternacht im Jahre 1935 – demnach wäre Adaline dann nur 27 Jahre alt (vgl. offizieller Trailer von Lionsgate Movies: <http://www.youtube.com/watch?v=7UzSekcoLoQ>; Zugriff 02.02.2016).
- 12** ► ›Period Look‹ verweist auf konventionalisierte, gesellschaftlich tradierte Vorstellungen eines als ›typisch‹ wahrgenommenen visuellen Erscheinungsbilds einer Person zu einer bestimmten Ära, wobei das schablonenartig entworfene Figurenbild durch seine spezifischen, leicht zu identifizierenden und wiedererkennbaren Charakteristika und Merkmale stellvertretend für den ›Look‹ oder Stil (d.h. das ikonische Aussehen) einer historischen Epoche steht (vgl. dazu Prisk/Byers 1970).
- 13** ► Die Produktionsfirma Lionsgate wusste die *period looks* zudem auch als Vermarktungsstrategie des Films einzusetzen: Schon vor dem offiziellen Releasedatum wurden den Fans neun verschiedene Filmposter zur Abstimmung vorgestellt, auf denen die Hauptdarstellerin je eine Dekade modisch in Szene setzt. »The majority of people voted for the 20s and the 30s Adaline posters, because they were reminded by their own grandparents' wedding photos or family portraits. These images of Adaline seem to connect very strongly with people [...] she seems to be this woman of the times, but still very grounded I think« – so die Aussage des Adaline-Kostümdesigners Angus Strathie (Sourris 2015).
- 14** ► Diese Markierungsstrategien von Historizität können auf wiederum selbst auf eine eigene Kinogeschichte zurückblicken, deren Beispiele auch schon in analogen Produktionen verbürgt sind, wie Barbara Flückiger (2008, 335) exemplarisch nachweist.
- 15** ► Ihre Reisepässe und Ausweisdokumente besorgt sich Adaline bei einem jungen Fälscher, der ihr stolz das Geheimnis seiner digitalen Manipulationskünste verrät: »I finished the co-

lor saps in the digital printing last night, I pulled some line art from the Internet, and printed the imperfections, see that's kind of my secret, the dust marks and the discoloration, no one else will have an impression to detail in a million years« [TC 00:02:27].

- 16 ► Die nostalgische Reminiszenz der Protagonistin wird auch dialogisch belegt, beispielsweise als Adaline Kinderfotos ihrer inzwischen deutlich gealterten Tochter betrachtet, woraufhin diese anmerkt: »Well, it looks like I'm not the only one getting nostalgic« [TC 00:52:27].

## Literatur

- Belton, John** (2003) Das digitale Kino – eine Scheinrevolution. In: *montage/av. Zeitschrift für Theorie & Geschichte audiovisueller Kommunikation*; 12,1/2003: Digitales Kino/ Filmologie und Psychologie. Marburg: Schüren. S. 6-27.
- Bock, Christoph** (2004) Vom Relikt zur Requisite. Anmerkungen zum Verständnis von Retrophänomenen. In: *Parapluie 18* (Frühjahr 2004). S. 1-11. URL: <http://parapluie.de/archiv/epoche/retro/>, letzter Abruf: 15.06.15.
- Böhn, Andreas** (2010) Mediennostalgie als Techniknostalgie. In: *Böhn/Möser 2010*, S. 149-166.
- Böhn, Andreas / Möser, Kurt** (2010) (Hg.) Techniknostalgie und Retrotechnologie. [Karlsruher Studien Technik und Kultur; Bd. 2]. Karlsruhe: KIT Scientific Publishing.
- Bolzinger, André** (2007) *Histoire de la nostalgie*. Paris: CampagnePremière.
- Boym, Svetlana** (2001) *The Future of Nostalgia*. New York: Basic Books.
- Brunnert, Klaus** (1984) *Nostalgie in der Geschichte der Medizin*. Düsseldorf: Tritsch Verlag.
- Casey, Edward S.** (1987) The world of nostalgia. In: *Man and World* 20, 4, S. 361-384.
- Cook, Pam** (2005) *Screening the Past. Memory and Nostalgia in Cinema*. London/New York: Routledge.
- Cross, Gary** (2015) *Consumed Nostalgia. Memory in the Age of Fast Capitalism*. New York: Columbia University Press.
- Davis, Fred** (1979) *Yearning for Yesterday. A Sociology of Nostalgia*. New York: The Free Press.
- Dika, Vera** (2003) *Recycled Culture in Contemporary Art and Film. The Uses of Nostalgia*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Drake, Philip** (2003) »Mortgaged to music«: new retro movies in 1990s Hollywood cinema. In: Grainge, Paul (Hg.): *Memory and Popular Film*. Manchester/New York: Manchester University Press. S. 183-201.

- Dwyer, Michael** (2015) *Back to the Fifties. Nostalgia, Hollywood Film and Popular Music of the Seventies and Eighties*. New York/Oxford et al.: Oxford University Press
- Fischer, Volker** (1980) *Nostalgie. Geschichte und Kultur als Trödelmarkt*. Luzern/Frankfurt a.M.: Bucher.
- Flückiger, Barbara** (2008) *Visual Effects. Filmbilder aus dem Computer*. [Züricher Filmstudien, hrsg. v. Christine N. Brinckmann]. Marburg: Schüren.
- Grainge, Paul** (2002) *Monochrome Memories: Nostalgia and Style in Retro America*. Westport, Conn. [et al.]: Praeger.
- Guffey, Elizabeth E.** (2006) *Retro. The Culture of Revival*. London: Reaktion Books.
- Hayward, Susan** (†2013) [1996] *Cinema Studies. The Key Concepts*. New York: Routledge.
- Henderson, Stuart Robert** (2014) *The Hollywood Sequel: History and Form, 1911-2010*. London: British Film Institut.
- Holdsworth, Amy** (2011) *Television, Memory and Nostalgia*. Hampshire: Palgrave Macmillan.
- Hutcheon, Linda** (1989) *The Politics of Postmodernism*. London [et al.]: Routledge.
- Hutcheon, Linda** (2000) *Irony, Nostalgia, and the Postmodern*. In: Raymond Vervliet / Anemarie Estor (Hg.): *Methods for the Study of Literature as Cultural Memory*. Amsterdam / Atlanta: Rodopi. S. 189-207.
- Huysen, Andreas / Klaus R. Scherpe** (Hg.) (1986) *Postmoderne. Zeichen eines kulturellen Wandels*. Reinbek: Rowohlt.
- Jameson, Fredric** (1991) *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. London/New York: Verso.
- Lizardi, Ryan** (2015) *Mediated Nostalgia. Individual Memory and Contemporary Mass Media*. London [et al.]: Lexington Books.
- Miller, Douglas T. / Nowak, Marion** (1977) *The Fifties: The Way We Really Were*. Garden City: Doubleday.
- Niemeyer, Katharina / Wentz, Daniela** (2014) *Nostalgia Is Not What It Used to Be: Serial Nostalgia and Nostalgic Television Series*. In: Niemeyer 2014, S. 129-138.
- Niemeyer, Katharina** (Hg.) (2014) *Media and Nostalgia. Yearning for the Past, Present and Future*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Pepperell, Robert / Punt, Michael** (Hg.) (2000) *The Postdigital Membrane: Imagination, Technology and Desire*. Bristol / Portland: Intellect Books.
- Prisk, Berneice / Byers, Jack A.** (1970) *Costuming*. New York: Richards Rosen Press.
- Reynolds, Simon** (2011) *Retromania: Pop Culture's addiction to its own past*. New York: Faber and Faber.
- Schrey, Dominik** (2014) *Analogue Nostalgia and the Aesthetics of Digital Remediation*. In: Niemeyer 2014, S. 27-38.
- Sperb, Jason** (2015) *Flickers of Film. Nostalgia in the Time of Digital Cinema*. New Brunswick: Rutgers University Press.

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

**Sourris, Marie-Christine** (2015) Costuming The Age of Adaline: an interview with Angus Strathie. In: cinemazzi.com, 22. April 2015. URL: <http://www.cinemazzi.com/costuming-the-age-of-adaline-an-interview-with-angus-strathie>, letzter Abruf: 15.6.2015.

## Filme

**The Age of Adaline** (Für immer Adaline US/CA 2015, Lee Toland Krieger)

**The Artist** (FR/BE/US 2011, Michel Hazanavicius)

**Grindhouse Double Feature** (Planet Terror/Death Proof US 2007, Quentin Tarantino/Robert Rodriguez)

**Star Wars VII – The Force Awakens** (Star Wars – Das Erwachen der Macht US 2015, J. J. Abrams)

# »HOOKED ON A FEELING« – MIXTAPES VON FRÜHER UND KOMMERZIALISIERTE MEDIENNOSTALGIE

## Einleitung

Als der Walkman in den 1980er Jahren für den internationalen Markt beworben wurde, kamen Bilder zum Einsatz, die ihn mit Eigenschaften wie Jugendlichkeit, Mobilität, Individualismus und Urbanität in Verbindung bringen sollten. Ist man mit dem Walkman aufgewachsen und nimmt eine Kassette heutzutage in die Hand, dann haben diese Medientechnologien jedoch einiges an ihrer Jugendlichkeit eingebüßt. Als analoge Medien in einer digitalen Welt wirken sie gleichermaßen vertraut wie überholt; sie erscheinen etwas sperriger, störungsanfälliger und insgesamt unpraktischer als die Geräte, auf denen der MP3-Standard zum Einsatz kommt. Und dennoch hat sich vor allem in das Tape etwas eingeschrieben, das sich trotz allen technischen Fortschritts nicht so einfach wegrationalisieren lässt: Die Haptik des harten Plastiks, das im handlichen zweieinhalb Zoll-Format das auf zwei Kunststoffspulen aufgewickelte Magnetband einfasst, die persönlich ausgewählte und in sorgfältiger Arbeit aufgenommene Playlist und das meist handgeschriebene Etikett – es sind Eigenschaften, die bestimmte Assoziationen an Erlebnisse wecken, die man mit diesem Medium in der Vergangenheit gemacht hat. Das Mixtape von früher wird somit zu einem regelrechten Motor für nostalgische Gefühle. Dies dürfte ferner auch der Grund sein, warum uns Walkman und Kassetten heutzutage immer wieder auf Flohmärkten, in Boutiquen, in Ausstellungen, aber auch in Filmen, in TV-Serien und in Computerspielen begegnen. Der Walkman und seine Mixtapes sind damit zu einem transmedialen Motiv in den verschiedensten narrativen Darstellungen geworden. Gerade für die Einbeziehung eines mobilen Musikabspielgeräts in einem Film lassen sich aber auch einige gute (form-)ästhetische Gründe abseits aller sentimentaler Vergangenheitsbezüglichkeit finden: Durch sie wird den Figuren in der medialen Inszenierung einerseits eine Möglichkeit der Selbstinszenierung gegeben, bei der die Grenze zwischen diegetischer und nichtdiegetischer Musik verschwimmt und wir als Zuschauer\_innen erleben, mit welcher musikalischen Rahmung die Figuren der Erzählwelt ihre eigene Welt gern sehen und hören möchten. Durch den Medienein-

satz konstruieren sie ihre eigene »soundscape of the mind« (du Gay et al. 1997, 20), die ihre tatsächliche Wirklichkeit oft radikal kontrastiert. Die Darstellung des privaten Musikhörens wird aber andererseits häufig nicht nur als ein *stylistic device* verwendet, sondern stellt oft auch ein *narrative device* dar, das den Plot durch seine technischen Möglichkeiten ein Stück voranbringt.◀ Durch diese Eigenschaften können wir schließlich auch bestimmte Formen der Mediennutzungskultur eines konkreten medialen Artefakts ablesen. Indem wir Geschichten über Medien rezipieren, erfahren wir, wie Menschen mit Medien zu einer bestimmten Zeit umgegangen sind und welche Bedeutungen sie ihnen beigemessen haben. Das ist mitunter auch hilfreich, um nachzuvollziehen, warum wir in einem Hollywoodblockbuster wie GUARDIANS OF THE GALAXY (US 2014, James Gunn) nicht nur mit einem scheinbar anachronistischen Walkman und seinem Mixtape konfrontiert werden, sondern weshalb Kassetten wie diese auch ein maßgeblicher Grund dafür sind, warum eine der letzten Fabriken, die in den USA leere Musikkassetten herstellt, nach jahrelangen finanziellen Durststrecken nun wieder satte Gewinne verzeichnen darf (Pettitt 2015). In diesem Sinne nähert sich dieser Aufsatz dem Phänomen des Walkmans und des Mixtapes in GUARDIANS OF THE GALAXY aus einer transmedialen und mediennostalgischen Warte aus. Er stellt die Frage, was geschieht, wenn wir eine scheinbar überkommene Medientechnologie auf der Leinwand zu sehen bekommen, wie sich aus der Sicht der Cultural Studies Bedeutung in ein solches Objekt einschreibt und wie wir aus theoretischer Sicht damit umgehen können, wenn sie sich außerhalb der Mediengrenzen des Films als tatsächliche Warengüter materialisieren.

## Zum (medienkulturellen) Status von Tonbandkassetten und mobilen Abspielgeräten

Handelt es sich bei der Kassette und ihren Abspielgeräten um ›tote‹ Speicher- und Abspielmedien? Existiert der ›Geist‹ solcher Medientechnologie in anderer Form fort? Und sind sämtliche Versuche, diesen technisch überholten Medien in unserer Gegenwart einen neuen Platz einzuräumen, als schlichter Retrotrend zu lesen? Eine präzise Antwort auf solche Fragen bedarf zunächst einmal einer Präzisierung der Terminologie. Retromania und Retromedia treffen sich an einer wichtigen Überschneidung zwischen verschiedenen Medienkontexten, die in der Alltagswahrnehmung zunächst einmal nicht zwangsläufig zusammengedacht werden müssen. Um diese Kontexte auseinanderzuhalten, schlägt etwa Marie-Laure Ryan vor, drei Dimensionen eines Mediums in der

Analyse deutlich zu unterscheiden (2014, 29-39): Neben der semiotischen Substanz – das wäre im Falle des Walkman/Mixtape-Motivs die aufgenommene Musik – geht es dabei vor allem um die technische sowie kulturelle Dimension eines Mediums. Hier manifestieren sich verschiedene materielle Produktionsmodi (neben der industriellen Herstellung der Geräte selbst vor allem Techniken des Aufnehmens und Abspielens) und die kulturellen Handlungsweisen, mit denen Institutionen, Produzent\_innen und Nutzergruppen mit dem Medium in Verbindung treten und es für bestimmte Kontexte nutzbar machen (ibid.). Ryans terminologischen Ausdifferenzierungen, die vor allem Aussagen über die Rolle von Narrativität in Medien ermöglichen sollen, lassen sich aber gleichermaßen auf die Rolle von *Medien in Narrativen* anwenden. Es geht damit also nicht nur in Ryans ursprünglichem Sinne darum, welche Eigenschaften des Mediums bestimmte narrative Inhalte ermöglichen, begünstigen, filtern, stören oder verhindern, sondern auch, welche Eigenschaften einer medial repräsentierten Medientechnologie zugesprochen werden können und was durch diese Medientechnologie ablesbar wird. Beim Auftauchen einer scheinbar bereits von etwas Neuem abgelösten Technologie wird in diesem Zusammenhang klar, dass sich bestimmte kulturelle Bedeutungen, welche sich über einen spezifischen Zeitraum in Medienobjekte eingeschrieben haben, auch jederzeit ändern und mit dem ›ursprünglichen‹ Objekt in völlig anderen Kontexten auf-treten können. ◀2

Um die kulturelle Tragweite, die eng mit der semiotischen und technischen Dimension des Mediums verzahnt ist, erfassen zu können, macht es Sinn, sich *Doing Cultural Studies* (Paul du Gays et al. 1996/2013), einem Schlüsseltext der angelsächsischen Kulturwissenschaften, zuzuwenden. Der Text ist für das Vorhaben dieses Aufsatzes nicht nur aufgrund seiner konsequenten Anwendung des Modells des »Circuit of Culture« (ibid., 3) gut geeignet, sondern vor allem auch deshalb, weil er den Kulturkreislauf idealerweise am Fallbeispiel des Sony Walkmans durchexerziert. Ähnlich wie bei Ryans Argumentation für ihren dreiteiligen Medienbegriff besteht der Vorteil des Kulturkreislaufs darin, dass er nicht nur einen bestimmten Einzelaspekt eines kulturellen Objekts in die Analyse miteinbezieht, sondern ihn im Sinne einer ›Artikulation‹ (ibid.) miteinander verbundener Identitäts-, Produktions-, Konsumtions-, Regulations-, und Repräsentationspraktiken begreift. Eine solche Artikulation eines mehrschichtigen kulturellen Zusammenhangs wird besonders durch das Prinzip der Einschreibung einer bestimmten kulturellen Bedeutung, eines *encodings*, deutlich:

»Through the example of the Walkman it is shown how analysing the production of a cultural artefact in the present day involves not only how the artefact is produced technically, but how that object is produced culturally, how it is made meaningful – what we term ›encoded‹ with particular meanings – during the production process. In thinking about the *production of culture*, then, we are also simultaneously thinking about the *culture of production* – the ways in which practices of production are inscribed with particular cultural meanings« (du Gay et al. 1997, 4; Herv.i.O.).

Dieses Encoding wird im Zusammenhang mit dem Walkman zunächst anhand seiner Repräsentation ablesbar – und zwar nicht nur der sprachlichen Repräsentation, sondern durch »any system of representation – photography, painting, speech, writing, imaging through technology, drawing – which allows us to use signs and symbols to represent or *re-present* whatever exists in the world in terms of meaningful concept, image or idea« (ibid., 4). An dieser Stelle wird der Kulturkreislauf fortgesetzt: Repräsentationen schreiben dem Walkman eine bestimmte Identität zu, die sich laut du Gay et. al. beispielsweise durch Werbeanzeigen manifestiert, »which embody the cultural idea of mobility, mobile privatization, portability and movement« und mit Motiven von »youth, activity, leisure, the outdoors, fitness, health, movement, getting-out-and-about« angereicht und kombiniert werden (ibid., 39). Diese Form der Identitätszuschreibungen, die aus dem Produkt schließlich auch eine soziale Technologie machen (ibid., 23) wird schließlich durch die Nutzer\_innen selbst realisiert, in dem sie die Bedeutung des Objekts erkennen, annehmen oder auch uminterpretieren. Dieser Vorgang, von den Autor\_innen Decoding genannt, wird in der vorletzten Station des Kulturkreislaufs, der Konsumtion, mit Max Webers Begriff der Appropriation präzisiert (ibid., 103; Weber 1922 o.A.). An dieser Stelle öffnet sich auch ein Übergang zu sog. ›soziokulturellen Formen der Differenzierung« (ibid., 96), die mit Pierre Bordieus Begriff des »kulturellen Kapitals« (ibid., Bordieu 1982, 20) auf den Punkt gebracht wird. In diesem Sinne erscheint der Walkman hier nicht nur als eine Handelsware, die auf bestimmte Bedürfnisse abgestimmt ist, sondern vor allem auch als Gegenstand, der als Bestandteil eines bestimmten Selbstverständnisses des Konsument\_innen – was Bordieu in komplexeren Formen als Habitus beschreibt (ibid., 277) – integriert wird. Damit agiert der Walkman zugleich auch als »marker« und »communicator« (du Gay et al. 1997, 91) einer bestimmten Einstellung und Weltanschauung.◀3 Mit Bordieu ließe sich freilich noch etwas weiter gehen, da auch die Wahl der Medientechnologie im Sinne einer Klassendifferenzierung als deutliches Zeichen der Abgrenzung erscheinen kann. Dies mag sich 1996 in Debatten erschöpft haben, die relativ undifferenziert schadhafte Einflüsse von Technologie auf die

Gesellschaft propagierten (ibid.91-92), wodurch schließlich eine selbstbewusste Nutzung des Walkmans auch einen Akt des symbolischen Widerstandes gegen solche Auffassungen darstellen könnte. Warum solche Diskussionen mittlerweile als überholt angesehen werden können, liegt dabei auf der Hand: Weder Kassetten noch Walkmen finden heutzutage in einem solchen Ausmaß Verwendung, dass jemand ernsthaft Anstoß daran nehmen könnte. Dies bedeutet natürlich keineswegs, dass sich ähnliche Debatten nicht auf ähnliche Geräte übertragen haben – man denke etwa an Smartphones – oder, dass die oben beschriebene Kernfunktion eines Mediums – die Möglichkeit des mobilen Musikhörens und der Widmungspraxis von persönlichen Mixtapes – nicht in anderer Form weiter fortbesteht. ◀4 Bei einer solchen Übertragung wird jedoch der medientechnische Aspekt des Walkmans und seiner Kassetten vollkommen ignoriert. Für eine Cultural Studies-Perspektive ist dieser blinde Fleck spätestens dann problematisch, wenn die Kombination aus Walkman und Mixtapes eine neue Decodierung mit ganz eigenen Konnotationen erfährt und wiederum eigene Form der sozialen Differenzierung anstoßen.



Abb. 1

## »Hooked on a Feeling«: Retrofetischismus in Blech, Plastik und Magnetband

Die eingangs erwähnte Verwebung bestimmter Funktionen und eine – recht spezifische – Form der Neukonnotierung von repräsentierten Medien in Medien wird auf sehr eindrückliche Weise vom Spielfilm *GUARDIANS OF THE GALAXY* demonstriert. Die Entwicklung der Hauptfigur ist hier von Anfang an mit der Darstellung der Medienkombination Walkman/Mixtape eng verknüpft: Peter Quill (Chris Pratt), Weltraumabenteurer, sarkastischer Outlaw, Womanizer und Sammler von terrestrischen Devotionalien, begegnet dem Zuschauer\_innen nicht zufällig zum ersten Mal in einer Retrospektive, die mit der Textblende »Earth, 1988« betitelt wird. In einer Großaufnahme zeigen uns die ersten Bilder des Films einen Sony Walkman TPS-L2 – des ersten kommerziell vertriebenen Walkmans überhaupt – in den Händen des jungen Quills, der, zur emotionalen Rockballade *I'm not in Love* (10cc, 1975) tief in seiner Soundscape versunken und den Walkman liebevoll streichelnd, auf Nachrichten über den tödlichen Krankheitsverlauf seiner Mutter wartet (Abb. 1). Nachdem er von ihr

Abschied genommen und einen letzten Brief sowie ein Geschenk von ihr entgegengenommen hat, wird Quill – scheinbar vollkommen zufällig – von einem außerirdischen Raumschiff von der Erde geschafft. »26 Years Later«, also im Jahre 2014, treffen wir ihn erneut. Der Soundtrack, der inzwischen von der sentimentalen Rockballade der ersten Szenen zu einem stimmungsvollen, orchestralen Score gewechselt hat, wird schließlich wiederum unterbrochen, als Quill sich Zugang zu seinem Ziel, einer Tempelruine, verschafft. Sein Raumhelm zieht sich zusammen und wird von Quill mit denselben Kopfhörern getauscht, die er bereits als Kind besessen hat – worauf es wiederum zu der oben beschriebenen Vermischung von diegetischer und nicht-diegetischer Musik kommt. Nachdem uns die Kamera den Walkman erneut in einer Großaufnahme präsentiert, schaltet Quill das Gerät ein und bewegt sich tanzend zum Funk-Song *Come and get your Love* (Redbone, 1974) durch die finsternen Gewölbe, entledigt sich dabei mit rhythmischen Tritten bissigen außerirdischen Wesen und gleitet zur Musik in Zeitlupe über einen düster gähnenden Abgrund. Die Beute, mit der Quill am Ende der Szene entkommt – ein sog. »Infinity Stone«, der schließlich den narrativen Schlüsselverweis zum intertextuell dicht verknüpften *Marvel Cinematic Universe* darstellt – bildet dabei das narrative Zwillingstück zum Walkman und seinem Mixtape: Wo der »Infinity Stone« in der Erzählwelt zunächst einmal nur wenig mehr als ein McGuffin darstellt (aber die Handlung auf der Ebene des Plots motiviert, weil er unter keinen Umständen in die falschen Hände fallen darf), motiviert der Walkman und der sich in ihm befindende *Awesome Mix Vol.1* die gesamte Figurenentwicklung. Quill scheut keinen Aufwand, um den Walkman nach kurzzeitiger Enteignung in einem Gefängnis wieder an sich zu bringen, wobei der von ihm an seine Peiniger adressierte Ausruf »Hooked on a Feeling! Blue Suede! 1973, das Lied gehört mir, kapiert!?!« (TC 00:24:23) klar die oben beschriebene Appropriation eines mit nostalgischen Erinnerungen aufgeladenen Objekts markiert. Die Popsongs auf dem Tape untermalen von Zeit zu Zeit die Handlung mit einer augenzwinkernden Kontrastierung der im Film dargestellten Ereignisse und dienen als Möglichkeit, Quills potentiell *Love Interest* zu verführen (Abb. 2). Darüber hinaus werden die Lieder aber auch zum Dingsymbol für ein wichtiges Leitmotiv des Films: die Sehnsucht nach Freundschaft, Familie und Heimat in einer Welt, in die Quill scheinbar nur zufällig hineingeraten ist.

Die Gefühle, die bei Quill durch den Walkman und den *Awesome Mix Vol.1*, die er beide von seiner verstorbenen Mutter erhalten hat, ausgelöst werden, lassen sich fruchtbar auf einen Nostalgie-Diskurs überführen. Im übertragenen Sinne können sie durchaus mit der ursprünglichen Diagnose des Schweizer Armeearztes Johannes Hofer verglichen werden, der im 17. Jahrhundert mit dem

Begriff der Nostalgie vor allem eine Form der »Heimwehe« (Hofer 1688) bei seinen Soldaten beschrieben hatte. Dies ist gerade im Lichte der Publikationsgeschichte der Dissertationsschrift interessant, die laut André Bolzinger 1710 von seinem Kollegen Theodore Zwinger mit einem geänderten Titel und einer neuen Fallstudie veröffentlicht wurde, in der Zwinger beschreibt, wie der sog. *Kuhreihen* (frz. *Ranz des Vaches*, ein Lobgesang auf die Hirten) auf die Soldaten derartig melancholische Effekte hatte, dass sein Anstimmen während der langen Fußmärsche über die Alpen schließlich verboten wurde (vgl. Bolzinger 1989). Die Verknüpfung von Musik und Erinnerungen – in diesem Falle an ein idealisiertes Heimatbild – wird auch anhand Quills Umgang mit den Medien ablesbar, auch wenn ein Unterschied darin besteht, dass sie mit einer individuellen Erinnerung verknüpft sind, die im Film durch die Rückblende nacherzählt wird. Böhn schreibt über das Wechselspiel von Erinnerungen, Medien und Nostalgie:

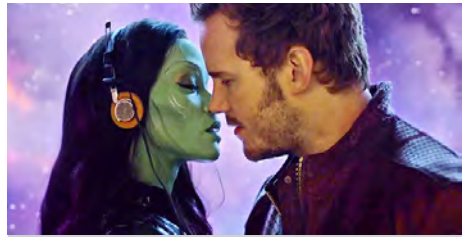


Abb. 2

»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 [...] die Aufnahme eines bestimmten Musikstücks, das uns tief bewegt hat, gehört [...]? 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« (2010, 152-153).

Nostalgie stellt sich in diesem Zusammenhang also als eine »incurable emotion« heraus. »[T]he only remedy«, so beschreibt Simon Reynolds in seiner prägnanten Popkulturgeschichte *Retromania*, »would involve time travel« (2011, xxvii). Die nostalgische Wirkung, die für Quill von seiner Medientechnologie ausgeht, bleibt während der Erzählung solange stabil, bis es im Finale des Films schließlich wiederum zu einer Neukonnotation kommt: durch das Mitsingen und Mittanzen zu den Songs des *Awesome Mix Vol.1*, gelingt es Quill, seinen Rivalen derartig abzulenken, dass die von ihm anvisierte Zerstörung des Planeten Xandar – dem Regierungssitz des politischen Föderationsbündnisses – in letzter Minute vereitelt wird. Dieses Ereignis (und das darauffolgende endgültige emotionale Zusammenwachsen mit seinen neuen Gefährten, das durch den Energiestrom des »Infinity Stones« in einer der entscheidenden Szenen



Abb. 3

zusätzliche »cultural reference points« und »touchstones that [...] remind us that, yeah, [Quill] is a real person from planet Earth who's just like you and me« (Tilly 2014). Die Konnotationen, die beim Wiederhören solcher Songs wachgerufen werden, sind dabei sowohl für Quill als auch für die Zuschauer\_innen eine Identifikationsfläche; und die dabei erzeugte Resonanz ist offenbar derartig stark, dass bereits wenige Wochen nach der Veröffentlichung des Films im Kino der Preis des tatsächlichen Sony TPS-L2 auf der Verkaufsplattform eBay exorbitant in die Höhe schoss (Harris 2014). Der von Gunn verwendete Begriff »touchpoint« ist in diesem Zusammenhang daher auch wörtlich zu nehmen: Wie das eBay-Beispiel zeigt, wurden der im Film zu sehende TPS-L2 und das fiktive Mixtape innerhalb kürzester Zeit unter Fans zu regelrechten Kultobjekten, was sich auch außerhalb der eigentlichen Narration schnell in unterschiedlichen transmedialen, tatsächlich greifbaren Kontexten wortwörtlich materialisierte. So liefert nicht nur ein in ein Tapedeck eingelegerter *Awesome Mix Vol.1* die Gestaltung des DVD- und Blu-Ray-Menüs – ein moderner Peritext – im Sinne Genettes' Paratexttheorie (Genette 1989; Gray 2010, 35) – auf ähnliche Weise erhält der Walkman auch mit der Steelbook-Veröffentlichung des Films eine besondere haptische Hommage (Abb. 3). In die Blechhülle der Disc wurden

sinnbildlich unterstrichen wird) scheint schließlich auch einen psychischen Knoten für Quill zu lösen. Erst jetzt ist er dazu in der Lage, das 26 Jahre in der Verpackung ruhende Abschiedsgeschenk seiner verstorbenen Mutter zu öffnen. Selbiges enthält mit dem *Awesome Mix Vol.2* wiederum ein Tape, das in bester Logik der bisher erfolgten musikalischen Referenzlastigkeit den passenden Soundtrack für zukünftige Film-Abenteuer liefert.

Der Walkman und das Mixtape werden hier also als Nostalgie-Technologien eingeführt, die nicht nur im besonderen Kontrast mit den früheren Einschreibungen des Walkmans selbst steht (»youth, activity, leisure, the outdoors, fitness, health«), sondern auch bei aller Fantastik der erzählten Space Opera einen signifikanten emotionalen Resonanzboden für die Zuschauer\_innen der Geschichte bildet. Die Einbindung von erinnerungswürdigen Popsongs dienen dabei, wie es Regisseur James Gunn selbst ausdrückt, als



Abb. 4

bei dieser ungleich teureren Sammleredition der Blu-Ray Erhebungen gestanz und Bilder aufgedruckt, die optisch der Vorder- und Rückseite eines TPS-L2 entsprechen und in dessen aufgemalter Kassettenklappe das Abbild des Awesome Mix Vol.1 versehen wurde. Eine deutlich andere Qualität als diese Blechhommage weist schließlich das Objekt auf, zu dessen Veröffentlichung sich die Produktionsfirma Marvel anlässlich des jährlich stattfindenden Record Store Day entschied, an dem weltweit Sondereditionen von Musikalben in ausgewählten Geschäften verkauft werden (Abb. 4). Hier wurde der Soundtrack des Films tatsächlich in Kassettenform verkauft – und zwar in einer Hülle, die beinahe einem 1:1-Faksimile des Tapes aus dem Film entspricht.

## Diegetische Artefakte als kommerzialisierte Mediennostalgie

Wie geht man nun theoretisch mit solchen referenzlastigen Wechselspielen um, deren Feld offenbar sowohl innerhalb des eigentlichen Erzählmediums als auch über seine technischen Grenzen hinaus gesteckt ist? Eine Möglichkeit besteht darin, diese Form der Auskopplung als eine Kopie eines diegetischen Ar-

tefakts aus der Erzählwelt des Films anzusehen, die sich ihren Weg in die tatsächliche Welt gebahnt hat. An dieser Stelle überschreitet ein Gegenstand, der im vorliegenden Falle auch eine narrative Funktion besitzt, sein ursprüngliches Erzählmedium und manifestiert sich erneut in anderer Form. Dieser transmediale Schritt mag erst einmal ungewöhnlich erscheinen, schließt aber durchaus an gängige Vermarktungsmuster von Tie-In-Ware an, die besonders in seriellen Erzählungen im Fernsehkontext präsent sind und von Ivan Askwith mit dem Oberbegriff »narrative extensions« (2007, 62) bezeichnet werden. Sie stellen »additional ›mini-texts‹ and narratives around broadcast programs« dar, die dazu dienen, »individual television properties into larger entertainment ›brands‹« umzugestalten (ibid.). »Diegetic artefacts« (ibid., 64) stellen bei Askwith nun eine Unterkategorie solcher Extensionen dar. Dieses Phänomen wird an anderer Stelle vom Fernsehforscher Jason Mittell anhand der Romane beschrieben, die die fiktive Autorin und Freizeitdetektivin Jessica Fletcher in der US-amerikanischen Krimiserie MORD IST IHR HOBBY (USA, 1984-1996) schreibt und von denen tatsächlich einige als eine neue Serienepisode – jedoch in Buchform – von den Produzenten herausgegeben wurden (2012, n.p.). Ein anderes Beispiel lässt sich etwa im Zusammenhang mit der Serie TWIN PEAKS (US 1990-1991, David Lynch) finden, in dem Laura Palmers SECRET DIARY veröffentlicht wurde, das einen intimen Blick in die Innenwelt der in der Serie ermordet aufgefundenen Ballkönigin zulässt (Askwith 2007, 65; Mittell 2012, o.A.). Interessanterweise gibt es auch im transmedialen Netzwerk der TWIN PEAKS-Produkte eine Kassette zu finden: »Diane...«. *The Twin Peaks Tapes of Agent Cooper* (Frost 1990), welches eines der ikonischen Diktierbände des unter Fans der Serie sehr beliebten Protagonisten der Serie darstellt. Indem durch diese Vermarktungspraxis ein fiktives Objekt zu einem käuflich zu erwerbenden Gegenstand erklärt wird, entsteht somit eine Art umgekehrtes *Product Placement*: statt realer Markenprodukte in fiktiven Geschichten werden fiktive Produkte realiter vermarktet. Da es sich bei diesen Erscheinungen aber nicht ausschließlich um reine Merchandise-Produkte handelt, sondern tatsächlich auch um solche, die eine narrative Qualität besitzen, ordnet Mittell derartige Erscheinungen daher folgerichtig als Vorgänger eines Erzählmodus ein, den Henry Jenkins in seinen einflussreichen Ausführungen zur Konvergenzkultur als Konzept des transmedialen Erzählens beschreibt: »A transmedia story unfolds across multiple media platforms, with each new text making a distinctive and valuable contribution to the whole. In the ideal form of transmedia storytelling, each medium does what it does best« (Jenkins 2006, 97-98). So reizvoll der Ansatz auch sein mag, Objekten wie dem *Awesome Mix Vol.1* den Status von narrativen Aktanten zuzuschreiben, die sich über Mediengrenzen

hinweg bewegen, ◀6 so hat die hier beschriebene Praxis mit tatsächlichem *storytelling* im engeren Sinn doch zunächst einmal nichts zu tun. Der Unterschied ist dabei recht klar: Im Gegensatz zur von Marvel vertriebenen Soundtrack-Kassette hat das intradiegetische Tape, wie gezeigt worden ist, zwar eine erhebliche Bedeutung für die Entwicklung der Figuren und entfaltet ein großes identitätsstiftendes Potential, das ihm aufgrund der individuellen Widmungspraxis der Songs durch Quills verstorbene Mutter verliehen wurde. Das Magnetband in den Händen der Fans lässt sich aber nicht als tatsächlicher Bestandteil einer Geschichte beschreiben, die sich »across different media platforms« entfaltet. Nur durch den Umstand, dass Fans eine Kopie des Tapes besitzen können, ergibt sich – zumindest in Jenkins' ursprünglichem Sinne des Konzepts – noch keine neue Erzählinformationen, welche die Geschichte in irgendeiner Weise fortsetzt oder anreichert. Dies ist bei dem oben erwähnten TWIN PEAKS-Tape »Diane...« insofern anders, als das es sich hier nicht nur um eine Kopie der in der Serie stattfindenden Audiologs des Protagonisten handelt, sondern eben auch um solche, die ganz neue Ereignisse wiedergeben und vom Originalschauspieler Kyle MacLachlan für die Kassette selbst eingesprochen wurden. Die *Mediennostalgie*, welche vom Mixtape für Quill ausgeht, schlägt als kommerziell zu erwerbendes Artefakt auf Seiten der realen Käuferschaft daher viel eher in eine *Retrotechnologie* um. Als solche ist er für die Erzählung selbst zwar vollkommen bedeutungslos, mag aber durchaus eine Art Trophäe für Fans darstellen, die ähnliche (aber nicht die gleichen) nostalgischen Assoziationen an derartige Mixtapes haben. Damit entspricht die Kassette schließlich auch Simon Reynolds letzter von fünf Eigenschaften von Retrophänomenen, die er von anderen, komplexeren Vergangenheitsbezügen in der Kultur deutlich unterscheidet:

»A final characteristic of the retro sensibility is that it tends to neither idealise nor sentimentalise the past, but seeks to be amused and charmed by it. By and large, the approach is not scholarly and purist but ironic and eclectic. As [Raphael, HCS] Samuel puts it, 'retrochic makes a plaything of the past'. This playfulness is related to the fact that retro is actually more about the present than the past it appears to revere and revive. It uses the past as an archive of materials from which to extract subcultural capital (hipness, in other words) through recycling and recombining: the bricolage of cultural bric-a-brac« (Reynolds 2011, xiii).

Die bereits erwähnte Möglichkeit von sozialer Differenzierung durch die Aneignung entsprechend konnotierter Objekte findet also nicht nur in Bordieus Sinne innerhalb bestimmter sozialer Klassen der französischen Gesellschaft statt, die sich etwa durch sorgfältig habitualisierte Geschmacksmuster voneinander distinguieren, sondern auch in Fankulturen, die ihre ganz eigenen

(sub-)kulturellen Dynamiken anhand ihres (sub-)kulturellen Kapitals («hipness, in other words», *ibid.*) entfalten mögen. Das Mixtape als Möglichkeit zur sozialen Abgrenzung und Medium der Distinktion wird somit schließlich auch zu einer Möglichkeit der kommerziellen Vereinnahmung, zu einem Medium der Inkorporation. Dass Reynolds' Zitat im Zusammenhang der transmedialen Repräsentationskette, die der *Awesome Mix Vol.1* als Ganzes durchläuft, aber nicht ganz überzeugen will, mag daran liegen, dass hier das Begriffspaar ›Retro‹ und ›Nostalgie‹ etwas komplexer ineinanderzugreifen scheint. Der Psychologe Ali Mattu schreibt in Bezug auf die von den obsoleten Medien hervorgebrachten Nostalgieeffekte im Film in seinem Blog *brain knows better*:

»Objects from our past, and things that remind us of our past, preserve our memories and connect us with our loved ones. By holding tightly to his Walkman, Quill keeps the memory of his family alive. [...] Of course nostalgia is exploited all the time to sell products (like this film), but the way *GUARDIANS OF THE GALAXY* tells this story validates a big trend in pop culture. Those of us who grew up in the 80s like to buy stuff that reminds us of our childhood. It's not that we're childish or have some kind of psychological problem. We're just trying to keep the memories of those important experiences alive, just like Star-Lord [Peter Quill, HCS]« (2014, o.A.).

Statt einer reinen kommerziellen Ausbeutung durch im Film sorgfältig platzierte Nostalgie-Elemente, die nicht nur bei den Figuren, sondern auch bei den Zuschauer\_innen eine bestimmte emotionale Resonanz auslösen sollen und letzten Endes dazu dient, Umsatz zu generieren – (etwas, das man im Zuge der vielfältigen Titulierungen der Subgenrewelt des Exploitationfilms (vgl. Stiglegger 2007, 182) – als *Nostalploitation* bezeichnen könnte) lädt *GUARDIANS OF THE GALAXY* schließlich auch zu einer Reflexion über unseren eigenen Mediengebrauch ein. Nach Mattus' Ansatz zeigt uns der Film durch Quill also auch, wie die oben beschriebenen Bedeutungszuschreibungen funktionieren, wenn wir sie auf uns selbst übertragen. Auf einer etwas höheren Reflexionsebene stößt uns der Umgang mit einer solchen transmedialen Repräsentationskette schließlich auch auf die Frage, was wir eigentlich tun, wenn wir ein diegetisches Artefakt wie eine Reproduktion des über 20 Jahre alten Mixtapes als brandneues, eingeschweißtes Produkt in einem Musikgeschäft erwerben. Diese Form der Selbstbezüglichkeit mag durchaus als ›Retroreflexivität‹ bezeichnet werden – einen Begriff, den Brett Camper für bestimmte Videospiele mit vielfältigen Vergangenheitsbezügen geprägt hat und eben über die reine Ebene des »cultural bric-brac«, die Reynolds attestiert, deutlich hinaus geht. Eine solche Entwicklung führt aber auch zwangsläufig zu signifikanten Verflechtungen in andere Kontexte: der *Awesome Mix Vol.1*, der nach dem Re-

cord Release Day schließlich erneut auf Kasette für eine breitere Käuferschaft produziert wurde, stellt eine derartig erfolgreiche Handelsware dar, dass er bezeichnend für einen aktuellen Trend in der Musikindustrie geworden ist. »Probably the thing that has really enlarged our business at a faster phase than anything is the retro movement« erklärt Steve Stepp, Präsident der National Audio Company im amerikanischen Bundesstaat Missouri für einen Artikel von Bloomberg Business. Die Firma produziert als eine der letzten ihrer Art sowohl Tapes für die Musikindustrie als auch für Privatanwender und findet derzeit reißenden Absatz; 2014 war für NAC sogar das beste Geschäftsjahr seit 1969. Stepps Erklärung: »There's the nostalgia of holding the audio cassette in your hand« (Pettitt 2015). Obwohl der Kasette damit keineswegs ein Comeback zum dominanten Medium zur Musikaufnahme und -wiedergabe gelingen dürfte, so führt das »retro movement« doch dazu, dass sie ein recht erfolgreiches Nischendasein zur Befriedigung der Bedürfnisse einer ganz bestimmten Konsumentengruppe führt.

## Ausblick

Der Blick auf die mediennostalgischen Wechselspiele des Walkmans und des *Awesome Mix Vol.1* in *GUARDIANS OF THE GALAXY* hat gezeigt, inwiefern sich bestimmte Bedeutungen in einer repräsentierten Technologie in einem bestimmten Erzählmedium einschreiben können und welche Neu- und Umkonnotationen sich ergeben, wenn das repräsentierte Medium als diegetisches Artefakt in der tatsächlichen Welt realisiert wird. Retro- und Nostalgiephänomene können in diesem Sinne als exemplarische Sonderfälle bezeichnet werden, an denen die außerordentliche Schwierigkeit, historisch stabile Bedeutungszuschreibungen für bestimmte Medienkontexte zu machen, besonders drastisch vor Augen tritt. »Even when they seek to make themselves invisible, media are not hollow conduits for the transmission of messages but material supports of information whose materiality, precisely, »matters« for the type of meanings that can be decoded« erinnert die zu Beginn zitierte Marie-Laure Ryan an anderer Stelle (2004, 1f.); und die Tatsache, dass der oben zitierte Einführungstext der Cultural Studies, der das Prinzip des Decoding und Encoding anhand einer Abspieltechnologie demonstriert, die mittlerweile als Retromedium eine völlig neue Bedeutung erfahren hat, mahnt die Künstlichkeit, Flüchtigkeit und die Kontingenz solcher Konnotationen zusätzlich an. Es sind eben nicht nur die erzählten Inhalte und die Erzählmedien selbst, sondern auch die Medien *in* diesen Medien, die einem ständigen kulturellen Wandel,

einer ständigen Neuauslegung und schließlich auch den diversen wechselseitigen Abhängigkeiten von Top-Down-Vermarktungslogiken auf der Seite der Produzent\_innen und Formen der Bottom-Up-Appropriation auf der Seite der Konsument\_innen und Rezipient\_innen unterliegen. Dass es dabei immer häufiger nicht nur zu einer medieninternen Thematisierung der Medientechnologien kommt, sondern auch zu Phänomenen, in dem die dargestellten Medien die Mediengrenzen ihres Darstellungsmediums überschreiten, scheinen sich trotz – oder gerade aufgrund – der vielfältigen Herausforderungen und Dynamiken in diesem Zusammenhang insbesondere in dem seit einigen Jahren entwickelnden Feld der Transmedial Studies (Klastrup/Tosca 2014, 295) aussichtsreiche Erkenntnisse anzudeuten. Walkman, Mixtape, ihre Bedeutungseinschreibungen und die dazugehörigen transmedialen Kontexte vermögen in dieser Hinsicht in den vielfältigsten Untersuchungszusammenhängen interessante Rollen anzunehmen – und so sicher wie einem zeitgenössischen Kinopublikum die Wiederkehr der GUARDIANS OF THE GALAXY in Sequels, Prequels, Adaptionen und Spin-Offs sein muss, so sicher kann sich auch die Forschung sein, dass die medialen Kontexte und ihren Bedeutungen niemals aufhören werden einer ständigen Bedeutungsverschiebung zu unterliegen.◀7

## Anmerkungen

- 01 ▶ Als Beispiel lässt sich hierfür der französische Teenagerfilm *La Boum* (FR 1980, Claude Pinoteau) heranziehen, in dem sich in der wahrscheinlich berühmtesten Szene die Protagonistin, die jugendliche Vic (Sophie Marceau) von ihrem Schwarm Mathieu (Alexandre Sterling) in einer von Rock'n'Roll bestimmten Partyszene die Kopfhörer aufsetzen lässt, um sich mit ihm gemeinsam der kitschigen Ballade *Reality* (Richard Sanderson, 1980) hinzugeben. Ohne den Walkman und seinen Möglichkeiten wäre Mathieus Annäherungsversuch möglicherweise zum Scheitern verurteilt gewesen.
- 02 ▶ Auch wenn sie aus den gängigen Absatzmärkten der Musikindustrie verschwunden sein mag, so wurden Kassetten in bestimmten Nischenmärkten stets weiterproduziert. Ebeling macht hier etwa auf die Bedeutung des Tapes in der Noise-Musikszene aufmerksam, in welcher die Lo-Fi-Qualität des Bandes, der charakteristischen Widerständigkeit der Spulenmechanik und die Gestaltungsmöglichkeiten der Kassettenhüllen ein wichtiges ästhetisches Alleinstellungsmerkmal beim Vertrieb darstellt. Dieser soll nicht nur weitestgehend

unabhängig von großen Musiklabels funktionieren, sondern dient darüber hinaus als Markierung eines »gemeinsamen Mindset« (Ebeling 2012, 82) unter den Produzent\_innen und der Kundschaft. Ein ähnliches Phänomen findet sich bei der in Deutschland sehr populären Hörspielserei DIE DREI ??? (DE 1979-2005, seit 2008), welche die einzige Serie darstellt, die vom Produktionshaus Europa noch immer als MC erscheint (wenn auch, wie ein Inlay der Folge 175 anmerkt, die Produktion auf diesem Medium nur noch sehr begrenzt in einer einzigen Auflage stattfinden wird).

- 03 ▶ Dieses Phänomen kann durchaus politisch gelesen werden. Solche Lesarten stecken etwa in den kulturpessimistischen Warnungen, die von konservativen Kritiker\_innen aufgrund der vermeintlichen Tendenz zur Individualisierung durch isoliertes Musikhören geäußert werden, weil sie hierin die Sphäre des öffentlich-politischen Austauschs als potentiell gefährdet ansehen (du Gay et al. 1997, 89f.).
- 04 ▶ Neben den offensichtlichen Übertragungen solcher Mediennutzungspraxen auf digitale Pendants finden sich immer wieder auch skurrile Remediationen im Internet, die ihrerseits augenzwinkernde, virtuelle Hommagen der Mixtape-Kultur bereitstellen: URL: <http://everyonesmixtape.com/>.
- 05 ▶ Gérard Genette unterscheidet in seinem maßgeblichen Werk über Paratexte, also Texte, die »neben« dem Fließtext eines Buchs auftauchen; »jene[m] Beiwerk, durch das ein Text zum Buch wird und solches vor die Leser und, allgemeiner, vor die Öffentlichkeit tritt« (Genette 1987/2001, 10) zwischen Texten, die einem Buch physisch zugehörig sind – Titel, Vorworte, Kapitelüberschriften – und solchen, die sich »anywhere out of the book« (ibid., 328) befinden. Die erste Kategorie nennt Genette Peritexte, die zweite Epitexte.
- 06 ▶ Siehe hierzu Martin Gessmanns (2013) Versuch, das Product Placement aus dem James Bond-Film SKYFALL (US/UK 2012, Sam Mendes) in dieser Richtung umzudeuten. So inspirierend der Ansatz auch sein mag, so ist er jedoch in diesem speziellen Aufsatz zumindest problematisch, da die Handlungsfähigkeit der technischen Objekte nur an einem Beispiel – eines Autos – in einem von Gessmann nur hypothetisch angenommenen Videospiel wirklich zur Entfaltung kommt und mit begründender Argumentation nur sehr sparsam umgegangen wird.
- 07 ▶ Erst in der Nachbearbeitung dieses Aufsatzes hat sich diese Ankündigung (wenig überraschend) bereits bestätigt: Nicht nur wurde am 3.2.2016 das erste Bild von den Dreharbeiten der Fortsetzung auf dem Instagram-Account des Schauspielers Chris Pratt gepostet – ein Foto des *Awesome Mix Vol.2* im Walkman – sondern auch die erste Staffel der Animationsreihe der GUARDIANS OF THE GALAXY ausgestrahlt, die wiederum ihr eigenes Mixtape – den Cosmic Mix Vol.1 – in die Handlung integriert und als Soundtrack auf dem Medium Kassette verfügbar gemacht hat (<http://screencrush.com/chris-pratt-guardians-of-the-galaxy-2-greatest-all-time/>; <http://www.amazon.com/Marvels-Guardians-Of-The-Galaxy/dp/B016WGFPRS>).

## Literatur

- o.A. (2016): Marvel's Guardians Of The Galaxy: Cosmic Mix Vol. 1** [Cassette].  
URL: <http://www.amazon.com/Marvels-Guardians-Of-The-Galaxy/dp/B016WGFPRS>, letzter Abruf: 03.02.2016.
- Böhn, Andreas** (2010) Mediennostalgie als Technikostalgie. In: Andreas Böhn / Kurt Möser (Hg.): Technikostalgie und Retrotechnologie. Karlsruhe: KIT Scientific Publishing, S. 149-165.
- Bourdieu, Pierre** (1982) Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Bolzinger, André** (1989) Jalons pour une histoire de la nostalgie. Bulletin de Psychologie 42 (389), S. 310-321.
- Camper, Brett** (2011) Retro Reflexivity. La-Mulana, an 8-Bit Period Piece. In: Bernard Perron / Mark J. P. Wolf (Hg.): The Video Games Theory Reader 2. New York / London: Routledge.
- Du Gay, Paul / Hall, Stuart / Janes Linda / Madsen, Anders Koed / Mackay, Hugh / Negus, Keith** (Hg.) (2013): Doing Cultural Studies. The Story of the Sony Walkman (2., erw. u. erg. Aufl.). London: Sage.
- Ebeling, Fabian** (2012) Tapes and Tapes. Die Audiokassette im Spiegel der Zeit. Phil. Ma. Weimar: Universität Weimar.
- Genette, Gérard** (1989) Paratexte. Das Buch vom Beiwerk des Buchs. Frankfurt/M.: Campus Verlag.
- Gessmann, Martin** (2013) Transmediales Storytelling und die neue Produktsprache im Film. Oder: Was geschieht, wenn sich auch noch die Dinge zu Wort melden. In: Marc Ries / Bernd Kraacke (Hg.): Expanded Narration. Das neue Erzählen. Bielefeld: transcript.
- Gray, Jonathan** (2010) Show sold separately. Promos, spoilers, and other media paratexts. New York: New York University Press.
- Harris, Alexander** (2014) Price for »Guardians of the Galaxy« Walkman Skyrockets on eBay. URL: <https://stackstreet.com/price-guardians-galaxy-walkman-skyrockets-ebay/>, letzter Abruf: 28.07.2015.
- Hofer, Johannes** (1688) Dissertatio medica de nostalgia, oder Heimwehe. Basel: J. Bertsch.
- Jenkins, Henry (2006) Convergence Culture. Where Old and New Media Collide. New York: New York University Press.
- Klastrup, Lisbeth / Tosca, Susana** (2014) Game of Thrones: Transmedial Worlds, Fandom, and Social Gaming. In: Ryan/Thon 2014, S. 295-314.
- Mattu, Ali** (2014) How a Walkman Makes Guardians of the Galaxy an Awesome Psychological Experience. URL: <http://brainknowsbetter.com/news/2014/8/4/how-a-walkman-makes-guardians-of-the-galaxy-an-awesome-psychological-experience>, letzter Abruf: 28.07.2015.

**Pettitt, Jeniece** (2015) This Company Is Still Making Audio Cassettes and Sales Are Better Than Ever. URL: <http://www.bloomberg.com/news/articles/2015-09-01/this-company-is-still-making-audio-cassettes-and-sales-are-better-than-ever>, letzter Abruf: 04.02.2016.

**Mittell, Jason** (2012) Complex TV. The Poetics of Contemporary Television Storytelling. URL: <http://mcpres.media-commons.org/complextelevision/>, letzter Abruf: 04.02.2016.

**Niklas, Stefan** (2015) Kopfhören und Narration. Ein Versuch über die narrativen Aspekte in der Erfahrung des ungeteilten mobilen Musikhörens. In: Frederik Döhl / Daniel Martin Feige (Hg.): Musik und Narration. Philosophische und musikästhetische Perspektiven. Bielefeld: transcript, S. 17-34.

**Rajewsky, Irina O.** (2002) Intermedialität. Tübingen: A. Francke Verlag.

**Reynolds, Simon** (2011) Retromania. Pop Culture's Addiction to Its Own Past. London: Faber & Faber.

**Ryan, Marie-Laure** (2014) Story/Worlds/Media. Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology. In: Marie-Laure Ryan / Jan-Noël Thon (Hg.): Storyworlds Across Media. Toward a Media-Conscious Narratology. Lincoln: University of Nebraska Press, S. 25-49.

**Ryan, Marie-Laure** (1991) Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory. Bloomington: University of Indiana Press.

**Ryan, Marie-Laure** (2004) Introduction. In: Marie-Laure Ryan (Hg.): Narrativity across Media. The Languages of Storytelling. Lincoln /London: University of Nebraska Press, S. 1-40.

**Ryan, Marie-Laure/Thon, Jan-Noël** (Hg.) (2014) Storyworlds Across Media. Toward a Media-Conscious Narratology. Lincoln: University of Nebraska Press.

**Sampson, Mike** (2016): Chris Pratt Says 'Guardians of the Galaxy 2' Will Be the Greatest Film of All-Time, May Be Exaggerating. URL: <http://screencrush.com/chris-pratt-guardians-of-the-galaxy-2-greatest-all-time/>, letzter Abruf: 04.02.2016.

**Schafer, Murray** (1977) The Tuning of the World. New York: Knopf.

**Schröter, Jens** (1998) Intermedialität. Facetten und Probleme eines aktuellen medienwissenschaftlichen Begriffs. In: montage/av 7.2. Zeitschrift für Theorie & Geschichte audiovisueller Kommunikation, S. 129-154.

**Stiglegger, Markus** (2007) Exploitationfilm. In: Thomas Koebner (Hg.): Reclams Sachlexikon des Films. 2., aktualisierte und erweiterte Auflage. Stuttgart: Reclam.

**Tilly, Chris** (2014) 15 Reasons to get excited about Guardians of the Galaxy. URL: <http://www.ign.com/articles/2014/05/16/why-guardians-of-the-galaxy-will-rock-your-world-this-summer>, letzter Abruf: 28.07.2015.

**Weber, Max** (1922) Wirtschaft und Gesellschaft. Grundriss der verstehenden Soziologie. Tübingen: J.C.B. Mohr.

**Woerner, Meredith** (2014) How A 1980s Walkman Changed Guardians of the Galaxy Completely. URL: <http://i99.gizmodo.com/how-a-1980s-walkman-changed-guardians-of-the-galaxy-com-1613462278>, letzter Abruf: 28.07.2015.

**Wulff, Hans J.** (2011) Konzepte des Motivs und der Motivforschung in der Filmwissenschaft.  
In: Rabbit Eye – Zeitschrift für Filmforschung, Nr. 3, S. 5-23.

## Film- und Serien

**Die Drei ???** (DE 1979-2005, seit 2008, 183 Hörspiele und Specials)

**Guardians of the Galaxy** (US 2014, James Gunn)

**La Boum** (La Boum – Die Fete FR 1980, Claude Pinoteau)

**Skyfall** (US/ UK 2012, Sam Mendes)

**Twin Peaks** (US 1990-1991, CBS, 30 Episoden in 2 Staffeln)

## Diskografie

**Come and get your Love** (Redbone, Epic Records) 1974

**Hooked on a Feeling** (Blue Swede, EMI Svenska) 1974

**I'm not in Love** (10cc, Mercury) 1974

**Reality** (Richard Sanderson, Barclay, Polydor, Universal) 1980

# A GLOBAL PHENOMENON WITH A UNIQUE PINOY TWIST – DAS VINYL REVIVAL IN METRO MANILA

## Ein Revival

Vinyl, nach der Einführung der CD in den 1980er Jahren eigentlich totgesagt, hat in den vergangenen Jahren in vielen Teilen der Welt wieder an Popularität gewonnen. Die steigenden Verkaufszahlen haben die ›Rückkehr‹ des Trägermediums auch in den Fokus des wissenschaftlichen Interesses gerückt (z.B. Yochim/Biddinger 2008; Osborne 2012; Bartmanski/Woodward 2013, 2015). Als ich im April 2012 meine erste Forschungsreise auf die Philippinen unternahm, um dort den Einfluss digitaler Technologien auf Musikproduktion und -distribution zu erforschen,<sup>1</sup> erwartete ich, auch hier eine ähnliche Situation vorzufinden. Meine Suche nach lokalen Vinyl-Veröffentlichungen blieb jedoch zunächst erfolglos. In einem meiner Interviews konfrontierte ich Toti Dalmacion, Betreiber des philippinischen Labels Terno Recordings, mit der Frage nach den Gründen für die fehlende Präsenz von Vinyl-Platten in Metro Manilas Musikszene. Toti Dalmacion ist in Manila nicht nur als Inhaber von Terno Recordings, sondern auch als Plattensammler und DJ bekannt und betrieb in den 1990er Jahren den Plattenladen Groove Nation. Umso verwunderlicher erschien mir die Tatsache, dass Terno Recordings kein einziges Vinyl-Release verzeichnete und ausschließlich CDs veröffentlichte. Für Toti lagen die Gründe auf der Hand: »The early 90s. That's like the tail end. Maybe I'm even wrong, the late 80s might be it? All the pressing plants have been neglected. The machinery's outdated and not as modern« (Toti Dalmacion, 11.05.2012). Seit circa zwei Jahrzehnten gab es schlichtweg keine aktiven Presswerke mehr auf den Philippinen, und entsprechend keine lokalen Veröffentlichungen. Toti fügte hinzu, dass er selbst zwar mit dem Gedanken gespielt habe, eine LP herauszugeben, dies aber wegen der hohen Kosten, die sich durch die Notwendigkeit der Fertigung im Ausland ergäben, wieder verworfen habe.

Totis ambivalente Einstellung war kein Einzelfall. Obwohl Vinyl nicht in den Musikgeschäften zu finden war, so schien es doch nicht aus den Köpfen der Menschen verschwunden zu sein. Wie Toti Dalmacion erzählten mir auch andere Musiker\_innen und Labelbetreiber\_innen von ihren Wünschen und Plänen,

EPs oder LPs zu veröffentlichen. Der Beatmaker Red-I und das Elektronica-Duo Tarsius waren die ersten, die diese Pläne in die Tat umsetzten. Noch während meines Aufenthaltes in Manila im April und Mai des Jahres 2012 veröffentlichte Red-I seine LP *Jahdgement Day*. »We were going for the first and after two decades in the Philippines but Red-I beat us to that. But it's okay, he's a friend«, kommentierte Diego Mapa von Tarsius die Tatsache, dass Red-I den Wettlauf um das erste lokale Vinyl-Release seit dem Jahr 1993 für sich entschieden hatte (Diego Mapa, 10.05.2012). Tarsius' Album *Primate* folgte nur wenige Monate später. Als ich im Februar 2013 nach Manila zurückkehrte, war die Zahl lokaler Veröffentlichungen weiter angestiegen. Das Label Number Line Records arbeitete gerade an seiner Compilation *Anthology* und hatte bereits *Tilde*, das aktuelle Album des Beatmakers Similar Objects, als LP veröffentlicht. In Marie Jamoras Film *Ang Nawawala* hörten nicht nur die Protagonist\_innen Schallplatten, auch der Soundtrack war als solche verfügbar – mit aufwendig gestaltetem Artwork und auf transparentem Vinyl. Unter den neuen Veröffentlichungen war auch eine LP des Labels Terno Recordings: Up Dharma Downs Album *Capacities*. Noch ein Jahr zuvor wäre dies für Sängerin Armi Millare undenkbar gewesen: »Just last year, you know, honestly, we thought it was dead. We thought vinyl was dead. [...] And it just trickled down to last year, that well, it's become more affordable to have your vinyl pressed. A couple of years back, it just cost too much, and now we actually have a market for people buying vinyl« (Armi Millare, 19.02.2013). Das Vinyl Revival hatte Manila erreicht. Jay Amante, Betreiber des 2011 eröffneten Plattenladens The Grey Market, schilderte seine Beobachtungen zum Wiederaufkommen des Formates: »I think the vinyl revolution in Manila is just starting and a lot more will follow suit in the coming years. The local releases have increased as well, from zero from mid 90s to 2011 to a little less than 10 the past two years. [...] I predict more releases soon, and awareness would spread as well« (Jay Amante, 18.09.2013). Er sollte Recht behalten. In den folgenden Jahren setzte sich der Trend fort. Neben neuen Veröffentlichungen fanden sich eine Reihe Reissues von Klassikern philippinischer Populärmusik, herausgegeben vom Label PolyEast (Arceo-Dumlao 2014). Vinyl-Platten waren darüber hinaus plötzlich, zumindest in kleiner Stückzahl, auch in Bereichen des Einzelhandels erhältlich, die auf den ersten Blick nicht mit Musik assoziiert werden, so zum Beispiel in der Buchhandelskette Fully Booked und in den Filialen des Möbel- und Lifestyle-Anbieters Heima

2. Mit Satchmi wurde im Jahr 2011 der heute größte philippinische Vinyl-Vertrieb gegründet, der zunächst ausschließlich auf den Onlineverkauf setzte, und im Jahr 2015 schließlich einen eigenen Plattenladen samt Coffeeshop in einem Einkaufszentrum in Mandaluyong eröffnete. Letzterer war dem Satchmi Team zu-

folge auch eine Reaktion auf die nach wie vor eingeschränkte Zugänglichkeit von Vinyl in Metro Manila: »When we began our love for vinyl collecting, we found it difficult to look for certain records here because there wasn't any one store that had almost everything. Which is why we decided to provide that service to record lovers and crate diggers like us« (Satchmi Team, 30.06.2015). Um das Medium zu bewerben, organisierte Satchmi in den Jahren 2013 und 2014 mit dem Vinyl Day ein eintägiges Festival mit Auftritten lokaler Bands und einer Plattenbörse. Im Jahr 2015, nach Eröffnung des Plattenladens, veranstaltete Satchmi dann erstmals den internationalen Record Store Day<sup>43</sup>. Das Konzept des internationalen Record Store Days wurde hierbei modifiziert und zu einem viertägigen Event ausgedehnt. Auftritte von Musiker\_innen und Bands aus Manilas Independent Szene waren, wie auch bei den Vinyl Days, von größerer Bedeutung: »It gave a chance for us to celebrate both an international holiday and local music« (ibid.). Satchmi blieben nicht die einzigen, die den Record Store Day aufgriffen. Zeitgleich hielt auch das Label MCA Music, das zu diesem Zeitpunkt einzige noch auf den Philippinen aktive transnationale Major Label, einen weiteren, von Satchmi unabhängigen, Record Store Day ab<sup>44</sup>.

Einen zentralen Punkt im Vinyl-Revival Metro Manilas markiert die im Frühjahr 2015 erschienene Compilation *Fresh Filter Volume One*. Herausgegeben wurde die Zusammenstellung lokaler Independent-Musik<sup>45</sup> von Fresh Filter, einer Radioshow des Senders Jam 88.3, die sich exklusiv aktueller lokaler Populärmusik widmet. Der Vinyl-Vertrieb Satchmi spielte auch hier eine wichtige Rolle und ermöglichte als Sponsor die Veröffentlichung, die, wie Russ Davis, Kurator der Compilation und Moderator der Sendung, erläutert, ein wichtiges Alleinstellungsmerkmal hat: »It's the first of its kind. It's sort of like a slice of this period of time, songs that were premiered on the radio. It's not a label affiliation thing or even a production thing. It's a vinyl of local independent artists, which I'm claiming to be the best of 2014« (Russ Davis, 02.07.2015). *Fresh Filter Volume One* präsentiert somit einen – eigentlich zeitlich flüchtigen – Ausschnitt der lokalen Musikszene und fixiert diesen in Form der Schallplatte.

Die hier aufgeführten Beispiele und Beobachtungen zeigen, dass Vinyl seit 2012 auf den Philippinen klar an Popularität gewonnen hat (vgl. auch Aguilara 2014, Arceo-Dumlao 2014, Argosino 2014, Katindoy 2014, Salang 2013). Dass es sich hier um ein ›Revival‹ dessen handelt, ist jedoch nicht unumstritten. Vinyl hat in Manila nie vollständig an Relevanz verloren, wie Reaktionen von Vinyl-Sammler\_innen in einer von mir in der Facebook-Gruppe *Pinoy Music Roundtable* gestarteten Diskussion zeigen. Der Plattensammler Wolf Gemora merkt kritisch an: »Revival is the wrong word. Rediscovery is better. If you explore the basement of Makati Cinema Square you will find a couple of record stores that

were there since forever. Even during the peak of CDs they stood true to their love of vinyl and they still stand until now« (Wolf Gemora, 01.07.2015). Die Existenz kleiner Plattenläden wie Vinyl Dump oder BeBob Records belegt, dass das Medium über die letzten zwei Jahrzehnte in einer Nische überdauerte (Katindoy 2014). Auch eine kleine Community an Sammler\_innen hat das Interesse an Vinyl über die Jahre aufrechterhalten, wie Plattensammler Bong Rojasles beschreibt: »[...] there's also that community of audiophiles and vinyl-lovers that has never actually changed. They've been listening, they've been collecting, they've been talking about it, meeting together, playing vinyl for maybe the last 30 years or 20 years [...]« (Bong Rojasles, 08.03.2014). Heute hat Vinyl jedoch eine deutlich größere und breitere Zielgruppe erreicht, wie Bong Rojasles prägnant zusammenfasst: »You can see faces of old and young, old people and young people together, digging and listening and trying to find music« (Bong Rojasles, 08.03.2014). Einen bedeutenden Unterschied stellen außerdem die Vinyl-Veröffentlichungen lokaler Künstler\_innen dar, die es zwischen 1993 und 2012 nicht gegeben hat. Aus dieser Perspektive handelt es sich durchaus um ein ›Revival‹ oder die ›Wiederkehr‹ eines vormals tot geglaubten Trägermediums. Die zunehmende Verbreitung des Mediums hatte mein Interesse geweckt. Was sind die Gründe für die neue Popularität von Vinyl in Manila? Und wie unterscheidet sich das Revival in Manila von dem in anderen Teilen der Welt? Bestehende Untersuchungen des Phänomens beschränken sich auf Teile Europas und Nordamerikas (z.B. Yochim/Biddinger 2008; Osborne 2012; Bartmanski/Woodward 2013)◀6. Südostasien, und die Philippinen im Besonderen, fanden bislang keine Beachtung. Das Vinyl Revival in Metro Manila steht zweifelsohne in Verbindung mit der zunehmenden Popularität von Vinyl in anderen Teilen der Welt. Für Jam 88.3 war dieser Trend ein wichtiger Faktor bezüglich der Entscheidung für Vinyl. »There is a market for it. I mean all the artists around the world are releasing on vinyl again«, so Russ Davis (Russ Davis, 02.07.2015). Auch für PolyEast war das Wiederaufkommen des Trägermediums in Europa und den USA ausschlaggebend für die Neuauflage der OPM Klassiker des Labels (Arceodumlao 2014). Zeitverlauf und Dimensionen des Revivals sowie die Gründe für die zunehmende Popularität sind jedoch stark von lokalen Konditionen und (Infra-)Strukturen geprägt, die einen Rahmen an Möglichkeiten vorgeben und nicht zuletzt auch Einschränkungen für die Verbreitung darstellen. Trotz des globalen Bezuges ist das Revival in Manila somit nur begrenzt mit dem in den anderen genannten Regionen zu vergleichen. Tats Paman, einer meiner Interviewpartner, beschrieb die lokalen Besonderheiten als »unique Pinoy twist«, als eine einzigartige philippinische Ausprägung des Revivals. Im Folgenden sollen diese spezifischen Charakteristika näher beleuchtet werden. Dabei stehen

zwei Punkte besonders im Vordergrund: die Exklusivität von Vinyl und der Aspekt der (Technik-)Nostalgie. Zunächst stelle ich dabei die folgende These auf: Das Revival in Metro Manila unterscheidet sich von dem im sogenannten Westen dadurch, dass Vinyl hier als ›premium item‹ gilt. Die sozio-ökonomischen Bedingungen im Land sowie die erschwerten Produktionsbedingungen tragen dazu bei, dass sich nur ein Bruchteil der Bevölkerung dieses Produkt leisten kann und Vinyl somit einen besonderen Stellenwert einnimmt. In Bezug auf den zweiten Punkt ist zunächst anzumerken, dass die Betonung von Nostalgie im Kontext des Vinyl-Revivals nicht neu ist (vgl. Bartmanski/Woodward 2013). Nostalgie, von Svetlana Boym auch als »romance with the past« (2001, 11) bezeichnet, bietet eine naheliegende Erklärung für die Popularität scheinbar veralteter Technologien. Boym schreibt: »The rapid pace of industrialization and modernization increased the intensity of people's longing for the slower rhythms of the past, for continuity, social coherence and tradition« (ibid., 13). Vinyl-Tonträger und Plattenspieler können hier als Mittel zur ›Entschleunigung‹ angesehen werden und eine idealisierte Vergangenheit symbolisieren. Karin Bijsterveld und José van Dijck bezeichnen diese nostalgische Dimension technologischer Artefakte als »technostalgia«, ein »bittersweet longing for a past technology« (2009, 19). Dies leitet mich zu meiner zweiten These: Nostalgie und ›technostalgia‹ spielen auch im Vinyl-Revival Metro Manilas eine Rolle. Allerdings ist dieser Diskurs untrennbar in den um Vinyl als Luxusprodukt eingebettet.

### **»A unique Pinoy twist!« Vinyl als ›premium item‹**

Im Vergleich zu der Verbreitung von Vinyl in Nordamerika und Europa ist die Dimension des Vinyl Revivals auf den Philippinen vergleichsweise klein.◀7 Von einem »re-entering the mainstream« (Bartmanski/Woodward 2013, 3) kann hier keine Rede sein. Die eingeschränkte Verbreitung lässt sich auf die sozio-ökonomische Situation auf den Philippinen und die vergleichsweise hohen Kosten von Vinylplatten und -playern zurückführen. Nur ein Bruchteil der Bevölkerung verfügt über Mittel zur Freizeitgestaltung (NSCB 2015). Zudem gilt das Sammeln von Vinyl als teures Hobby. Micaela Benedicto, Mit-Betreiberin des Labels Number Line Records, beschreibt die Situation mit Blick auf die Label-Compilation *Anthology*: »It's actually quite tough here to sell the record [...], the discrepancy in price is really far. I mean, the record is four times as much as the CD. But everywhere else it's the same. It's because we don't have any plants. So we have to import it« (Micaela Benedicto, 04.03.2014). Aufgrund der

fehlenden Produktionsmöglichkeiten im Land fallen durch den Import zusätzlich Kosten an, so dass ein lokales Release im Durchschnitt 1500 PHP (umgerechnet ca. 30 €) kostet. Die fehlende Infrastruktur stellt auch eine Erklärung dafür dar, dass auf den Philippinen die ersten lokalen Veröffentlichungen vergleichsweise spät, im Jahr 2012, auf den Markt kamen, während für die USA, Großbritannien und Deutschland die letzte Hälfte des vergangenen Jahrzehnts als Startzeitpunkt des Vinyl-Revivals genannt wird (Economist 2011). Auch für Veröffentlichungen internationaler Künstler\_innen fallen hohe Kosten durch den Import an. Preise in Höhe von 1500 bis 2500 PHP (umgerechnet ca. 30 bis 50 €) sind nicht unüblich. Hinzu kommt, dass nur noch wenige Plattenspieler im Umlauf sind. Neue Geräte sind schwer zu beschaffen und teuer. Für Vinyl-Kurator und Radiomoderator Russ Davis stellen diese Faktoren ein klares Hindernis für das Vinyl-Comeback auf den Philippinen dar: »One of the only reasons why it's not coming back as fast as you'd like it to and one of the only reasons why it [*Fresh Filter Volume One*] didn't really sell out on the very first day is simply because people don't have vinyl players. They're expensive, the vinyl itself is expensive« (Russ Davis, 30.06.2015).

Der hohe Preis ist jedoch nicht nur ein Ausschlusskriterium, sondern trägt auch zur Exklusivität des Formates bei, die von zentraler Bedeutung für das Vinyl-Revival in Metro Manila ist. Das Medium wird von Hörer\_innen und Sammler\_innen als ›premium item‹ angesehen, und wird aktiv als solches vermarktet. Tontechniker und Blogger Tats Paman hebt diesen besonderen Status hervor: »The Philippines has an interesting take on the vinyl resurgence since vinyl here is treated as almost a luxury product [...]. It coincides with the rapid gentrification of Manila. Vinyl is hobby, status and passion for music all rolled into one« (Tats Paman, 16.07.2015). Wie Tats Paman anmerkt, geht die (wenn auch vergleichsweise eingeschränkte) Verbreitung von Vinyl einher mit dem Wachstum der philippinischen Mittelklasse und der Gentrifizierung von Stadtteilen.◀**8** Letztere steht in Zusammenhang mit der Expansion des philippinischen Dienstleistungssektors, insbesondere im Bereich der Call Center Industrie, und der daraus resultierenden erhöhten Kaufkraft in Teilen der jungen, gut ausgebildeten Bevölkerung (Kleibert 2015). Der Verkauf von Schallplatten in Lifestyle Stores wie Heima oder Satchmi passt in diesen Kontext, wie Dominik Bartmanski und Ian Woodward zeigen: »The larger context of the lifestyle associations of vinyl is frequently on display in the gentrifying streets and neighborhoods in which lifestyle stores are typically nested. In this context, the vinyl fits nicely into the finely aestheticized material-cultural mix« (Bartmanski/Woodward 2015, 161). Vinyl fungiert hier als kulturelles Symbol von Exklusivität und aufstrebender Kaufkraft und als »symbol of urban cool« (ibid., 159).

Im Diskurs um Vinyl als ›premium item‹ werden Bedeutungsverschiebungen aktiviert und eingebettet, die durch die Verbreitung digitaler Technologien ermöglicht wurden, und die auch in anderen lokalen Kontexten zu beobachten sind. Ausgehend von der Annahme, dass Waren Träger sozialer Bedeutungen sind, zeigen Bartmanski und Woodward (2013), dass sich diese Bedeutungen mit der Einführung der CD im Jahre 1983 maßgeblich veränderten. Es kam zu einer semantischen Verschiebung und Re-Positionierung sowie zu einer Re-Definition des Materials selbst, in deren Zuge vormals negativ konnotierte Eigenschaften positiv umgedeutet wurden (ibid., 2f.; vgl. auch Osborne 2012, 24). Diese Entwicklung steht in Zusammenhang mit dem Bedeutungsverlust der CD. Will Straw (2009) zeigt, dass die CD an ›Materialität‹ verloren hat. Als verantwortlich dafür sieht er zwei ihrer eigentlich positiv besetzten Eigenschaften: die hohe Speicherkapazität und ihre Portabilität. Die CD wurde zunehmend zu einem »carrier of musical abundance« (Straw 2009, 80), zu einer Übergangstechnologie, die durch die allgemeine Verbreitung von Breitband-Internet schließlich überflüssig werde. Laut Straw steht die CD seit Mitte der 1990er Jahre in einer zunehmend instabiler werdenden Beziehung zu ihren Paratexten, d.h. ihren Booklets, Bildern, Kommentaren, Anmerkungen. Mobile Hörgewohnheiten sorgten dafür, dass CDs in Taschen und Schubern platziert wurden, und trennten sie so von ihren Covern und Jewel Cases. Darüber hinaus reduzierte die Einführung und Verbreitung der CD-R die Paratexte auf ein Minimum oder ließ diese komplett verschwinden, was zu einem Loyalitätsverlust seitens der Konsument\_innen führte (ibid., 86f.). Diese Entwicklung steht im klaren Gegensatz zur Wahrnehmung der LP, die eine stabile Beziehung von Tonträger und Paratexten aufweist (vgl. Osborne 2012, 177).

Der Exklusivitätsverlust der CD ist in Metro Manila in den letzten Jahren deutlich zu erkennen. Exemplarisch ist hier die Aussage von Russ Davis: »If I had been the audience I would probably be more excited about a vinyl than about a CD to be honest, these days. Because what's a CD? I can just go online, it's the same thing, I have a CD burner, I can burn my own CDs« (Russ Davis, 02.07.2015). CDs werden als austauschbar betrachtet und sind mit weit verbreitetem Equipment zu Hause herstellbar. Vinyl dagegen gilt als exklusiv, da es sich nicht ohne weiteres selbst produzieren lässt (vgl. Osborne 2012, 43, 184). Dies merkt auch Russ Davis an: »Vinyl still has this sort of special thing going on, because you can't make one at home« (Russ Davis, 02.07.2015). Bong Rojas, Plattensammler und Betreiber der Kette Heima, die neben Möbeln und Accessoires auch Vinylplatten anbietet, schildert, dass für ihn in dieser Exklusivität ein klarer Mehrwert liegt: »[T]he CD, I don't see it now as a good value, because it's easily copied. But for vinyl, because it's bigger, there's bigger packaging, maybe va-

lue-wise, I think it's more valuable because you show it to people, not a lot of people have it« (Bong Rojas, 08.03.2014).

Die Exklusivität der Vinyl-Platte wird gestützt durch die Bedeutungsverschiebung in Bezug auf die Produktion. Richard Osborne zeigt, dass Schellack- und Vinylplatten lange als Massenprodukt galten und mit Fließbandarbeit assoziiert wurden: »the early record factories, with their smoke-belching chimney and vast industrial might, provided a classic image of industrialization« (Osborne 2012, 70). Im Vergleich zu digitalen Formaten wirkt die Vinyl-Platte heute geradezu rar (ibid., 70f.; Bartmanski/Woodward 2013, 9). Dass eine Veröffentlichung durch die Wahl eines bestimmten Trägermediums zu einem ›premium item‹ werden kann, zeigen auch die Überlegungen von Russ Davis, die Fresh Filter Compilation auf Vinyl herauszubringen:

»These songs which I featured on Fresh Filter and which I picked to be on this vinyl, these are songs that have been floating around on the Internet for a while, or at least at the time that I featured them on the show. They're nothing new. They're on the Internet. You can stream them, you can download them, you can rip them, whatever, you can steal them. To have it out on a CD, it just seemed a bit redundant to me, because then – it's already on a digital format, it's free on the Internet. Why would I put [it] on a CD? It's like I wanted to go to the opposite extreme. [...] If I was going to put it on a physical format, I'd put it on a vinyl because at least it's what seems to be what music fans are gravitating towards these days again, anyway. People take music seriously, they are going to buy physical music products and merchandise, eventually. [...] So the point that I'm trying to make here is that if we put a premium on this music and put it in a format which is not cheap, it's a vinyl record, people will still buy it and I guess we've proven that point« (Russ Davis, 02.07.2015).

Der gefühlte Wertverlust der CD steht in Kontrast zur Exklusivität des Vinyls, welche wiederum durch die Gegenüberstellung der Trägermedien gestärkt wird.

Eine besondere Rolle in Bezug auf die Wiederkehr von Vinyl wird den haptischen und visuellen Komponenten zugesprochen. Auch diese werden genutzt, um Exklusivität hervorzuheben. Hierunter fällt die Vinylplatte selbst mit ihrer gefühlten Sicht- und Fühlbarkeit des Klanges: »A record revolving on a turntable is music materialized, visualized, sculpted. Not only can we see tracks and their structure in the micro-architecture of the groove. We can also touch it« (Bartmanski/Woodward 2015, 30). Auch besondere Eigenschaften wie 180g Gewicht oder farbiges Vinyl können zu einem besonderen haptischen und visuellen Reiz beitragen (vgl. Bartmanski/Woodward 2013, 7). Wichtig ist an dieser Stelle auch das Record Sleeve mit seiner Gestaltung. Das Sleeve an sich wurde bald nach seiner Einführung in den 1960er Jahren zum Kunstobjekt und erreichte Kult-

status (ibid., 192; Osborne 2012, 178). Besonders betont wird die Größe des Covers (Yochim/Biddinger 2008, 191-2; Bartmanski/Woodward 2015, 86ff.), deren Wichtigkeit schon die bei der Einführung der CD aufkommende Kritik an der geringen Größe des CD Covers zeigt (Osborne 2012, 176). Auch Musikerin Selena Salang kommentiert die diesbezügliche Überlegenheit von Vinyl gegenüber der CD: »[...] if it's just holding something and looking at the artwork, vinyl does that more, because it's a bigger canvas« (Selena Salang, 30.06.2015). Die haptischen und visuellen Komponenten tragen in großem Maße zum Hörerlebnis von Vinyl bei. Auch dieses nimmt im Diskurs um die Exklusivität des Trägermediums einen wichtigen Stellenwert ein. Der vormals häufig als Nachteil aufgefasste Mangel an Mobilität wird in diesem Zusammenhang positiv umgedeutet. Vinyl erfordert Aufmerksamkeit, und das Hören wird ritualisiert und zelebriert (Bartmanski/Woodward 2013, 6). Für Vinyl-Käufer\_innen wie Bel Certeza kann dies einen besonderen Reiz ausmachen. Das Hörerlebnis wiederum wird als Teil eines exklusiven Lifestyles vermarktet: »Listening to the records. The long process before you can play something vs just hitting a button with mp3s« (Bel Certeza, 30.06.2015). Satchmi und Heima stellen hierfür gute Beispiele dar. Bezeichnenderweise übertiteln Satchmi ihre Webseite mit: »Music and Lifestyle«.◀9 Besonders deutlich wird der Aspekt des ritualisierten Musikhörens in der Online-Präsentation des Plattenspielermodells Motorino, einem Einsteigermodell, mit dem Satchmi die eingeschränkte Zugänglichkeit von Plattenspielern adressiert.◀10 Auf der Website heißt es:

»You place a vinyl record on the smoky platter. With a push of a button, the record spins. Your fingers lift the long, slender arm. It's electric – a touch that makes your whole body shiver. You feel a chill in your spine as the thrumming baseline and radiates through you. The rich, velvety crooning wraps around your ears. It's unlike any sound you've ever heard before, unlike anything you've ever felt. A cool new thrill. The Motorino takes its time with each track, slowly but surely unraveling every delectable part. It leaves you gasping for more« (<https://www.satchmi.com/motorino>, 13.07.2015).

Die Aussage wird auch durch den Einsatz von Fotos unterstützt. Auf einem ist ein Plattenspieler inmitten einer ausgebreiteten Plattensammlung zu sehen. Eine Hand umfasst den Tonarm und legt die Nadel in die Einlaufrille, und symbolisiert so das Erlebnis des Plattenauflegens und -hörens. An dieser Stelle ist die Betonung der Entschleunigung als Antwort auf ein nostalgisches »longing for the slower rhythms of the past« (Boym 2001, 13) sichtbar. Noch deutlicher wird dies in einem weiteren Zitat der Satchmi Website: »It's a great coincidence that our generation is the one that likes to look back. Our fast-paced world calls for simplicity and having time to smell the roses.«◀11 Techniknostalgie wird

hier zum exklusiven Lifestyle-Element. Die Darstellung von Vinyl und Plattenspielern als technostalgische Lifestyle-Elemente findet sich ebenfalls im Beispiel von Heima. Auch für Betreiber Bong Rojasles ist Entschleunigung ein zentraler Aspekt des Hörerlebnisses. Bartmanski und Woodward zeigen, dass Vinyl häufig als Equivalent zu ›slow food‹ beschrieben wird (2013, 19). So vergleicht auch Bong Rojasles die Hörerlebnisse digitaler und analoger Formate mit fast und slow food sowie mit analoger und digitaler Fotografie, und fasst ihre Gemeinsamkeiten zusammen: »[...] those two are different worlds and different modes of enjoying life that we, that people are beginning to [go] back and want to see, want to get more of that other side of things because life is too convenient, too fast, and too well, fleeting in a way« (Bong Rojasles, 08.03.2014). Die Re-Konnotierung eingeschränkter Portabilität und die positive Besetzung von Langsamkeit wurde auch durch die Option, auf mobilere, digitale Formate zurückgreifen und unterschiedliche Formate in verschiedenen Kontexten nutzen zu können ermöglicht, wie Bong Rojasles illustriert: »I shift from different mediums, like, if you're in the car, I'd listen to a CD, or you load it from your radio player, or whatever. Go home, you listen to vinyl to relax [...]« (Bong Rojasles, 08.03.2014).

Neben dem Aspekt der Entschleunigung finden sich bei Satchmi weitere nostalgische Bezüge auf die ›alte Zeit‹, die die Positionierung von Vinyl als exklusivem Produkt stärken, wie die online Selbstdarstellung zeigt:

»Satchmi (Satch-mee) is a brainchild of a team brought together by a common infatuation, a company of old souls who thrive on marveling at beautiful things, romantic pasts, and uncommon luxuries. With discerning tastes and even quirky attitudes, the Satchmi team loves to treasure hunt for goods that are born out of someone's unique obsessions, preferably handcrafted out of cherished traditions, and expertise passed on for generations« (<https://satchmi.com/about.php>, 13.07.2015).

Vinyl wird hier mit »romantic pasts«, »unique finds« und »uncommon luxuries« assoziiert. Die von Osborne beobachtete Bedeutungsverschiebung von einem Massenprodukt zu einem »cottage industry good« (Osborne 2012, 70f., 83), die im Kontext der Verbreitung digitaler Technologien stattfand, ist hier evident.◀<sup>12</sup> Der Bezug auf die Vergangenheit wird online immer wieder mit Hilfe von Fotos unterstützt, die klare Referenzen auf das analoge Zeitalter, ›handgemachte‹ Musik und den ›Satchmi Lifestyle‹ herstellen: Neben einem animierten Plattenspieler mit Vinylplatten findet sich ein Arrangement mit analogen Kameras, dem Cover einer Beatles Platte, einer E-Gitarre und ein Foto des Plattenladens.◀<sup>13</sup> Nicht zuletzt wird auch der Klang einer Schallplatte mit Nostalgie in Verbindung gebracht. Yochim und Biddinger zeigen, dass dieser

häufig mit menschlichen Charakteristika wie Wärme und Lebendigkeit assoziiert wird und ihm zugesprochen wird, ›authentischer‹ als digitale Formate zu sein (Yochim/Biddinger, 183, 186f.). Das Satchmi Team führte hierzu im Interview aus: »It [nostalgia] is a trait already built in to it. You see people who would tell stories about way back when they would collect all the artists they loved. Even the warm sound it emits already makes you feel reminiscent« (Satchmi Team, 30.06.2015).<sup>14</sup>

Während nostalgische Elemente zweifelsohne einen wichtigen Stellenwert in der Hervorhebung der Exklusivität der Vinyl-Platte einnehmen, wird deutlich, dass sich das Revival keineswegs allein auf Nostalgie reduzieren und zurückführen lässt. Musikerin Selena Salang merkt hierzu kritisch an: »If it's just nostalgia, I don't think people would be spending that much. But I think they see it as a way of appreciating artists more, really« (Selena Salang, 30.06.2015). Vinyl als ›premium item‹ fungiert in Metro Manila nicht zuletzt als Symbol für die Wertschätzung (lokaler) Musik. Als exklusives Produkt kann es auch zur finanziellen Unterstützung von Musiker\_innen beitragen, die in Manila durch digitale Downloads und Konzerte nur sehr begrenzte Einnahmemöglichkeiten haben. Vinyl dient zudem zur Selbstpositionierung innerhalb der Musikszene, wie Russ Davis beschreibt: »For people who are serious about music, eventually, they are gonna go there. They will gravitate towards vinyl, 'cause it's like the symbol for someone who really loves music« (Russ Davis, 02.07.2015). Nicht zuletzt stellt Vinyl als »vehicle of symbolic legitimization in the music business« (Bartmanski/Woodward 2015, 117ff.) für Musiker\_innen einen Weg dar, sich als ernstzunehmende Künstler\_innen zu positionieren. Als exklusives Format hat Vinyl das Potential, Aufmerksamkeit für lokale Musik zu wecken, die nach wie vor nur ein kleines Publikum erreicht und häufig nicht wertgeschätzt wird. Russ Davis fährt fort: »[...] there are people here who will still pay for it. And I think that's more of a message I guess to the public at large, to the people who aren't aware of the scene« (Russ Davis, 02.07.2015). Laut Plattenladenbetreiber Jay Amante ist diese Strategie erfolgreich: »[...] the rise of vinyl somewhat helped in making people realize that there is a lot of good music out there, and even more important a lot of good musicians in Manila. We are listening to music more, and that's the best thing that has come out of this vinyl revolution« (Jay Amante, 23.06.2015).

## Resümee

Vinyl hat seit 2012 in Manila an Popularität gewonnen, wie die steigende Zahl lokaler Veröffentlichungen, die Eröffnung von Plattenläden, die Etablierung eines lokalen Vinyl-Vetriebs und die Einführung des Record Store Days zeigen. Im Wiederaufkommen des Formates in Metro Manila ist vor allem die starke Betonung der Exklusivität von Vinyl bedeutsam. In den Diskurs um Vinyl als Premium- und Lifestyle-Produkt werden die Bedeutungsverschiebungen, die das Trägermedium durch die Verbreitung digitaler Technologien durchlaufen hat, eingebunden. In diesem Zusammenhang spielen auch Nostalgie und insbesondere Techniknostalgie eine Rolle. Vinyl wird zum einen als wertig empfunden, da es sich nicht selbst herstellen lässt und nicht (mehr) als Massenprodukt angesehen wird. Des Weiteren tragen haptische und visuelle Komponenten zum gefühlten Mehrwert bei. Die Hörerfahrung wird dabei besonders hervorgehoben. Das Hören von Vinyl wird zelebriert, und in Kontrast zum Musikkonsum mittels digitaler Formate gesetzt. Fehlende Portabilität und das Erfordernis von Zeit für das Erleben der Musik werden positiv umkonnotiert. Boym beschreibt Nostalgie als Begleiterscheinung, als eine Art Nebenwirkung des Fortschritts (Boym 200, 10). Als eben solche erscheint hier das Sehnen nach Entschleunigung, und das Zurückversetzen in eine ›langsamere‹ Vergangenheit mit Hilfe analoger Technik. Dieser Diskurs ist jedoch untrennbar in den um Vinyl als exklusivem Produkt eingebettet. Das besondere Prestige von Vinyl wird wiederum aktiv genutzt: von Hörer\_innen und Musiker\_innen mit dem Ziel sich selbst innerhalb der Szene zu positionieren, vom Einzelhandel zur Vermarktung von Vinyl und dazugehörigem Equipment, sowie von der Radiostation Jam 88.3, um Bewusstsein für lokale Musik zu schaffen und diese positiv aufzuladen.

Die Exklusivität ist zugleich Anreiz und limitierender Faktor des Vinyl Revivals. Insbesondere die ökonomische Situation in Metro Manila und den Philippinen generell stellt eine Hürde dar. Ein weiteres Problem ergibt sich nach wie vor durch das Fehlen lokaler Presswerke. Hinzu kommen weitere Schwierigkeiten, die durch die global gestiegene Nachfrage von Vinyl entstehen. Dadurch, dass die Produktionsinfrastrukturen in vielen Ländern der Nachfrage nicht gewachsen sind, kommt es zu Engpässen und langen Wartezeiten (z.B. Campbell 2015). Von diesen sind Labels und Musiker\_innen auf den Philippinen besonders betroffen, da sie auf eine Fertigung im Ausland angewiesen sind und wegen der meist sehr kleinen Auflagen in den Wartelisten ganz hinten angestellt werden. Es kann somit davon ausgegangen werden, dass Vinyl auch in den nächsten

Jahren auf den Philippinen nicht zum Massenprodukt werden und seinen exklusiven Status als ›premium item‹ beibehalten wird.

## Anmerkungen

- 01▶** Siehe Schoop (2017).
- 02▶** Das Beispiel Heima ist durchaus vergleichbar mit den von Bartmanski und Woodward behandelten Lifestyle Stores in Berlin, Adelaide und Bogota (Bartmanski/Woodward 2015, 156-62).
- 03▶** Siehe: <http://www.recordstoreday.com> für mehr Informationen.
- 04▶** Siehe hierzu die von MCA erstellte Facebook Page zum Record Store Day Philippines: <https://www.facebook.com/events/543971109079164>, 13.07.2015.
- 05▶** Die Compilation beinhaltet Tracks von Autotelic, A Problem Like Maria, Library Kids, Ourselves The Elves, The Ransom Collective, Flying Ipis, Bullet Dumas, Cheats, Tandems '91, Moonwalk, BP Valenzuela, und Yolanda Moon.
- 06▶** Bartmanski und Woodward (2015), die einige Beispiele aus Kolumbien nennen, stellen hier eine Ausnahme dar.
- 07▶** Offizielle Verkaufszahlen liegen für die Philippinen nicht vor, aber Auflagen in Höhe von maximal 500 Kopien lassen auf eine relativ geringe Verbreitung schließen. Dies trifft auch auf die Neuauflagen des vergleichsweise großen Labels PolyEast zu (Archeo-Dumlao 2014).
- 08▶** Zum Thema Gentrifizierung in Metro Manila siehe z.B. Choi 2014, Roderos 2013.
- 09▶** <https://www.satchmi.com>.
- 10▶** Hier ist anzumerken, dass das Einstiegsmodell mit umgerechnet 160€ verhältnismäßig teuer und exklusiv ist.
- 11▶** <https://satchmi.com/about.php>, 13.07.2015.
- 12▶** In gewisser Weise besteht hier ein Widerspruch, war Vinyl doch in der hier beschriebenen ›guten alten Zeit‹ ein Massenprodukt.
- 13▶** Ihren Plattenladen beschreiben sie als Verkörperung des ›Satchmi lifestyle‹, dieser umfasst »analogue music, curated books and accessories, and specialty coffee« (<https://satchmi.com/about.php>, 13.07.2015).
- 14▶** In Bezug auf den Sound wird auch die vermeintlich höhere Klangqualität von Vinyl thematisiert (siehe z. B. Bong Rojas). Diese ist jedoch auch in Metro Manila umstritten.

## Literatur

- Aguilera, Pau** (2014) Spin the Black Circle: The Return of Vinyl. (Manila Bulletin v. 06.05.14). URL: <http://www.mb.com.ph/spin-the-black-circle-the-return-of-vinyl/>, letzter Abruf: 18.07.2015.
- Arceo-Dumlao, Tina** (2015) Vinyl Records Making a Comeback in Music Scene. 10.10.2014. URL: <http://business.inquirer.net/180082/vinyl-records-making-a-comeback-in-music-scene>, letzter Abruf: 18.07.2015.
- Argosino, Isabella / Diaz de Rivera, Alex** (2015) The Vinyl Revival. (The LaSallian v. 23.11.2014). URL: <http://thelasallian.com/2014/11/23/the-vinyl-revival/>, 18.07.2015.
- Back to Black.** The Economist, 20.08.2011. URL: <http://www.economist.com/node/21526296>, letzter Abruf: 21.08.2015.
- Bartmanski, Dominik / Ian Woodward** (2013) The Vinyl: The Analogue Medium in the Age of Digital Reproduction. In: Journal of Consumer Culture 0, 0, S. 1-25.
- Bartmanski, Dominik / Ian Woodward** (2015) Vinyl: The Analogue Record in the Digital Age. London / New York: Bloomsbury Academic.
- Bijsterveld, Karin / José van Dijck** (2009) Introduction. In: Bijsterveld/van Dijck 2014, S. 11-24.
- Bijsterveld, Karin /van Dijck, José** (Hg.) (2009) Sound Souvenirs: Audio Technologies, Memory and Cultural Practices. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Boym, Svetlana** (2001) The Future of Nostalgia. New York: Basic Books.
- Campbell, Mike** (2015) Wie Independent-Künstler Und -Labels Unter Dem Vinyl Revival Leiden. (NOISEY v. 07.04.2015). URL: <http://noisey.vice.com/de/blog/wie-independent-kuenstler-und-labels-unter-dem-vinyl-revival-leiden>, letzter Abruf: 18.07.2015.
- Choi, Narae** (2014) Metro Manila through the Gentrification Lens: Disparities in Urban Planning and Displacement Risks. In: Urban Studies 53, 3, S. 577 - 592.
- Katindoy, Von** (2014) Hobbyists behind Vinyl Resurgence in the Country. (Philippine Inquirer v. 05.01.14). URL: <http://entertainment.inquirer.net/128261/hobbyists-behind-vinyl-resurgence-in-the-country>, letzter Abruf: 18.07.2015.
- Kleibert, Jana Maria** (2015) Islands of Globalisation: Offshore Services and the Changing Spatial Divisions of Labour. In: Environment and Planning A 47, 4, S. 884–902.
- NSCB** (Philippine Statistics Authority - National Statistical Coordination Board). Poverty Statistics, 06.03.2015. URL: <http://www.nscb.gov.ph/poverty/>, letzter Abruf: 21.07.2015.
- Osborne, Richard** (2012) Vinyl: A History of the Analogue Record. Farnham, Surrey: Ashgate.
- Roderos, Ray Simon** (2013) Reshaping Metro Manila: Gentrification, Displacement, and the Challenge Facing the Urban Capital. In: Social Transformations: Journal of the Global South 1, 2, S. 79–103.

**Salang, Selena** (2013) The Magic Of Vinyl Records. (Homegrown v. 22.11.2013). URL: <http://homegrown.ph/the-magic-of-vinyl-records/>, letzter Abruf 18.07.2015.

**Schoop, Monika E.** (2017) Independent Music and Digital Technology in the Philippines. London / New York: Routledge.

**Straw, Will** (2009) The Music CD and Its Ends. In: Design and Culture 1, 1, S. 79-91.

**Van Dijk, José** (2009) Remembering Songs through Telling Stories: Pop Music as a Resource for Memory. In: Sound Souvenirs: Audio Technologies, Memory and Cultural Practices. S. 107-119.

**Yochim, Emily Chivers / Megan Biddinger** (2008) It Kind of Gives You That Vintage Feel: Vinyl Records and the Trope of Death. In: Media, Culture & Society 30, 2, S. 183-195.

## Interviews

**Amante, Jay**, E-Mail, 18.09.2013 und 23.06.2015

**Benedicto, Micaela**, pers. Komm., 04.03.2014

**Certeza, Bel**, Facebook, 30.06.2015

**Dalmacion, Toti**, pers. Komm., 11.05.2012

**Davis, Russ und Selena Salang**, pers. Komm. (Skype), 30.09.2015

**Gemora, Wolf**, Facebook, 01.07.2015

**Mapa, Diego**, pers. Komm., 10.05.2012

**Millare, Armi**, pers. Komm., 19.02.2013

**Paman, Tats**, Facebook, 16.07.2015

**Rojales, Bong**, pers. Komm., 08.03.2014

## 4| RETRO-MEDIEN

## RETROSCHIZOPHRENIA: POPMUSIK ZWISCHEN RÜCKBEZÜGLICHKEIT, INNOVATIONSESSENSUCHT UND HISTORIZITÄT

Die von Simon Reynolds in seinem Buch *Retromania: Pop Culture's Addiction to Its Own Past* (2011) lancierte und viel beachtete Diagnose einer zusehends verödenden Popmusiklandschaft, in der nichts Neues zu gedeihen vermag, weil der unablässige Rekurs auf altbekannte Formeln und Formen jedweden Wachstumsimpuls hemmt, lässt sich mit Blick auf die gegenwärtige Zusammensetzung der Charts sowie die rezenten Moden aus Konzert- und Clubkultur zunächst nur schwer widerlegen. Seien es die zahlreichen Reminiszenzen an klangliche Ästhetiken längst vergangen geglaubter Tage, die momentan stattfindende Wiederbelebung von House und Eurodance, das Aufkeimen von Electro-Swing-Partys, die nicht enden wollende Egalisierung von Singstimmen mittels Auto-Tune oder die Resurrektion verstorbener Stars durch illusionistische Projektionstechniken<sup>11</sup> – der Pop des 21. Jahrhunderts scheint seine Identität in einem Mixtum compositum aus Retrostilen und anachronistischen Zugangsweisen zu finden. Mark Fisher spricht gar von einer Abschaffung der Zukunft und vergleicht die heutige Popmusik mit der iterativen Struktur pornographischer Darstellungen, die einen stets gleichen Trieb durch minimale Varianz zu befriedigen suchen (2014, 15).

Gleichwohl stellt sich die Frage, inwieweit das Phänomen popmusikalischer Rekursivität als ein Signum des Jetzt gelten darf. Haben Prozeduren der Aneignung von Bestehendem nicht auch früher schon eine zentrale Rolle bei der Formierung popmusikalischer Repertoires gespielt? Welches Geschichtsverständnis ist am Werk, wenn das Bild einer ins Stocken geratenen Erinnerungskultur gezeichnet wird? Wie schlüssig sind vor diesem Hintergrund die Zäsurbildungen, auf deren Grundlage sich die Innovationspotenziale unterschiedlicher Popdekaden gegeneinander ausgespielt finden? Und welchen Einfluss haben Faktoren wie Generationalität und biographische Situation auf die Retromanie-Debatte? Der vorliegende Beitrag hat zum Ziel, die soeben skizzierten Punkte unter Berücksichtigung älterer wie neuerer Ansätze der Popmusikgeschichtsschreibung kritisch zu beleuchten.

## Individuelle Rezeptionsgeschichten als möglicher Anknüpfungspunkt der Popmusikforschung

Wenn eingangs davon die Rede war, Reynolds' Retromanie-Gedanke sei auf vergleichsweise große Resonanz gestoßen, dann gilt es einschränkend hinzuzufügen, dass das Thema trotz seiner medialen Sichtbarkeit, wie sie sich in diversen Feuilletonbeiträgen, Rundfunkfeatures und Internetdebatten dokumentiert, auf dem Feld der Populärmusikforschung bislang kaum Widerhall gefunden hat<sup>42</sup>. Dies mag zum einen daran liegen, dass ein Sachbuch, dessen Autor gar nicht erst den Versuch unternimmt, den Erfordernissen wissenschaftlichen Arbeitens zu genügen und stattdessen sein langjähriges Wirken als Musikjournalist mit den daraus resultierenden subjektiven, teilweise bekenntnishaften Positionen zur Richtschnur der Darstellung macht, in den Augen mancher als prekäre Quelle gelten dürfte. Zum anderen spricht aus Sicht der Musikwissenschaft einiges dafür, viele der unter dem Schlagwort Retro versammelten Bezugnahmeverfahren im Sinne einer zeitgemäßen Reformulierung musikalischer Bearbeitungsprozeduren wie etwa Transkription, Arrangement, Fassung, Variation und Zitat zu lesen, die im Zuge der kulturhistorischen Konstruktion musikalischer Originalität (vgl. Riethmüller 1988 sowie Riethmüller/Weindel 2000) in ein nachgeordnetes, gleichsam defizitäres Verhältnis zur neuschöpferisch komponierenden Methode traten. Angesichts der hinlänglich erfolgten Aufarbeitung jener kompositionsgeschichtlichen Prämissen, unter denen sich die Aufwertung originären Schaffens zu Lasten vermeintlich sekundärer musikalischer Operationen vollziehen konnte, darf zumindest gemutmaßt werden, dass Versuche der Rehabilitierung genial und wahrhaftig agierender Künstler\_innen (Reynolds 2012a, 395f.) dem/der einen oder anderen Fachvertreter\_in – bissig gesagt – wie alter Wein in neuen Schläuchen vorkommen<sup>43</sup>.

Ungeachtet dieser Teilproblematik werden im akademischen Diskurs über populäre Musik zunehmend solche Stimmen laut, die für eine stärkere Einbeziehung individueller Rezeptionsgeschichten aus verschiedenen Wissenskulturen plädieren. Beispielsweise begreift Alexa Geisthövel den Möglichkeitsraum Pop als »ein buntes Nebeneinander eigenständiger Mikrogeschichten, die nur locker durch einen gemeinsamen Schauplatz verbunden sind« (2014, 177). Dieser Schauplatz gleicht zuweilen einer Kampfarena, in der erstens konkurrierende Lebensentwürfe, die entlang der vorgegebenen auditiven, visuellen, textlichen und haptischen Codes ausgebildet worden sind, einander gegenüberstehen, wenn es darum geht, dem Einzelnen das Gefühl von Gruppenzugehörigkeit

bei gleichzeitiger Abgrenzung von anderen Gemeinschaften zu geben. Zweitens kann die »popkulturell inspirierte Ausgestaltung des Selbst« (ibid., 183) mit einem erheblichen Zeit- und Ressourcenverbrauch einhergehen, will man innerhalb der eigenen Gemeinschaft (Subkultur, Szene etc.) eine herausgehobene Stellung erlangen. Drittens mag einem im Verlauf der persönlichen Popsozialisation bewusst werden, dass der gesamte Aufwand, den man zur Formung des Selbst betreibt, im Zeichen einer zielgruppenorientierten Marktforschung steht, welche die Bindung von Identität an popkulturelle Inhalte und Symbole überhaupt erst verstetigte (Nathaus 2014, 148f.). Hinzu kommt, dass das Aufbegehren gegen diesen Zusammenhang, mithin sämtliche Reaktionen des Trotzes und des Widerstandes, im System Pop bereits einkalkuliert sind, lassen sie sich doch potenziell als Momente der Innovation geschäftlich bewerten.

In Anbetracht des spannungsreichen Verhältnisses zwischen den marktseitig offerierten popkulturellen Narrativen und den darauf verlaufenden Selektionsbewegungen von Individuen, die je nach Lebensalter, geographischer Herkunft, sozialer Stellung, persönlicher Finanzkraft, Verhaltenspräferenzen und dergleichen mehr sehr unterschiedlich ausfallen können, erscheint das Vorhaben, die Entwicklungstendenzen der populären Musik auf einen gemeinsamen Nenner bringen zu wollen, als nahezu unmöglich. Das ändert nichts daran, dass derartige Projekte immer wieder zur Publikationsreife gelangen. Dabei werden nicht selten nationale oder regionale Partialtraditionen unter Vernachlässigung weiterer Einflussfaktoren verabsolutiert (Pfleiderer 2014, 72f.). Doch selbst Arbeiten, in denen mit dem Allgemeingültigkeitsanspruch vorsichtiger umgegangen wird, können dazu neigen, die Kontingenz der Auswahlprozesse hinter der Konstruktion von Scheinobjektivitäten zu verstecken. Dietrich Helms bringt diesen Sachverhalt scharfzüngig auf den Punkt:

»Viele Geschichten des Pop oder Rock lesen sich [...] wie ein Sammelsurium: Ein wenig Sozialgeschichte der Jugend oder der Unterschicht, ein wenig Geschichte afro-amerikanischer Musik, ein wenig Biographik, ein wenig Technologiegeschichte, ein wenig Wirtschaftsgeschichte, ein wenig Gender und manchmal geht es auch um Musik. [...] Zusammengehalten – wenn überhaupt – wird das Ganze durch einen impliziten Kanon von Stücken, den die Autoren zugrunde legen, über dessen Existenz sie jedoch in der Regel keine Rechenschaft ablegen. Auch hier gilt das Prinzip des Zufalls: Mal sind es Stücke, die als Beispiele für Widerständigkeit oder den Ausdruck der unterdrückten Unterschicht dienen, mal solche, die künstlerisch wertvoll genannt werden können, mal andere, die die größten Verkaufsschlager ihrer Zeit waren« (2014, 120).

Um aus dem Zirkel der akademisch verfestigten Kanons wie auch der Fragestellungen, die immer wieder an ihnen exemplifiziert worden sind, auszubrechen,

müsste man laut Helms die individuellen Zugangsweisen zu den unterschiedlichsten Aspekten der Popkultur in den Blick nehmen. Gerade weil die schiere Fülle popmusikalischer Erzeugnisse die Inkorporation ihrer Teilmengen durch das Ich herausfordere, könne die Frage danach, unter welchen Umständen und aus welchem Grund bestimmte Musikstücke oder ganze Stile für den Einzelnen einen besonderen Wert erhalten, der Forschung neue Pfade durch das Dickicht des Popdschungels aufzeigen◀4.

Man mag geteilter Meinung darüber sein, ob der von Helms beschworene Reduktionismus sowie die Selbstreferenzialität des akademischen Popdiskurses der tatsächlichen Forschungslage, die sich in ihrer gesamten Breite wohl kaum von einer Einzelperson abschätzen lässt, korrespondiert. Gleichwohl ist die grundsätzliche Kritik an der Adellung bestimmter Strömungen, Künstler\_innen, Repertoires oder sozialhistorischer Kontexte und der Marginalisierung anderer durchaus berechtigt. Blinde Flecken der Popmusikgeschichtsschreibung können etwa dann entstehen, wenn theoretische Settings die ästhetischen Gegenstände partiell überschreiben, weil die aus der künstlerischen Praxis selegierten Exempel lediglich den Zweck erfüllen, das aufgestellte Theoriegerüst zu beglaubigen. Noch andere Filtermechanismen sind am Werk, wenn die Gültigkeit bestimmter popmusikalischer Phänomene innerhalb der Wissenschaftsgemeinde mehrheitlich bezweifelt wird. Ein instruktives Beispiel liefert Elijah Wald:

»Katy Perry, for example, has a gigantic international audience and when I watch her videos and read her interviews I see numerous potential angles for academic study. But a lot of very smart, thoughtful people in academia [...] react to that statement by just rolling their eyes and saying, »Oh no, not Katy Perry...« (The exceptions to this prejudice are equally telling: Madonna, and more recently Lady Gaga, have attracted plenty of academic attention, but that attention almost always focuses on the ways in which they subvert common teen-girl pop star images and stereotypes – a fancy way of saying they are weird rather than cute.)« (2014, 34).

Eine Publikation wie Reynolds' *Retromania* kennt derartige Berührungsängste nicht, vielleicht weil sie in erster Linie das Publikum von Rock- und Popmusik adressiert und sich nicht dem Druck ausgesetzt sieht, an irgendeinen Forschungsstand anschließen zu müssen. Sie ist – wie noch zu diskutieren sein wird – deshalb nicht frei von Präferenzbildungen und problematischen historischen Zuschreibungen; vielmehr ist sie voll davon. Nimmt man indessen die Forderung ernst, den Lesarten von Pop, die sich außerhalb wissenschaftlicher Zirkel vollziehen, mehr Aufmerksamkeit zu schenken, um auf diesem Wege die disziplinäre Diskussion zu befördern, so findet man im fraglichen Text unzweifelhaft eine ergiebige Quelle. Denn bei aller Polemik, die Reynolds' Abgesang

auf die Popmusik des 21. Jahrhunderts innewohnt, gelingt es ihm, das Augenmerk auf eine Vielzahl von Prozessen zu lenken, die es sich vor der Folie der bisherigen Forschung neu zu befragen lohnt. Mir soll es im Folgenden darum gehen, seiner Kernthese der popmusikalischen Stagnation nachzuspüren und ihre Stichhaltigkeit anhand eines Vergleiches mit bestehenden wissenschaftlichen Ansätzen sowie daraus abgeleiteten individuellen Fallbeispielen zu überprüfen.

## **Reproduktionen des Bestehenden und die Eigenwertigkeit von Sound**

Reynolds' Analyse des gegenwärtigen Zuschnitts populärer Musik gründet in der Überzeugung, dass die Gesamtheit nahezu aller musikalischen Anstrengungen seit der Jahrtausendwende keine erkennbar eigene Identität aufweise. Künstler\_innen, Produzenten\_innen und die Verantwortlichen der Plattenindustrie hätten es aufgegeben, neue Impulse zu setzen, und sich stattdessen fieberhaft darauf konzentriert, die Vergangenheit entweder durch die forcierte Wiederveröffentlichung älterer Einspielungen oder die Imitation bewährter stilistischer Kennzeichen in einem bislang nicht gekannten Ausmaß zum Leitfaden der aktuellen Produktion zu machen. Ein solches Epigonentum unterscheidet sich insofern von früheren Rekursen auf musikalische Vorbilder, als bestimmte Erfolgsmodelle von damals sich lediglich ausgeweitet fänden, ohne diese zum Ausgangspunkt autonomer schöpferischer Leistungen werden zu lassen. Die beliebig wirkende Annexion vergangener Musik, ihre Reduktion auf den Status eines bloßen Materials, bedinge die Erosion historischer Tiefe (Reynolds 2011, 425), weil die originären Kontexte nur noch als vordergründige Reize in Erscheinung treten. Um die Differenz der heutigen popmusikalischen Rückbezüglichkeit zu anderen Bezügen auf musikalisch Vorausgegangenes zu schärfen, weist Reynolds gleich zu Anfang seines Buches (ibid., xxx-xxxvi) das Retrophänomen als Abkömmling einer Medienlandschaft aus, die uns permanent mit flüchtigen Augenblicken gelebter Erinnerung (ibid., »living memory«, xxx), mit erinnerbaren Moden und Ereignissen der jüngeren Vergangenheit – zum Beispiel in Form dekadenspezifischer Rankingshows – konfrontiert. Im Vordergrund des Verfahrens steht ihm zufolge nicht etwa ein nostalgisch motiviertes Wecken tief empfundener Sehnsüchte nach den Insignien der verflissenen Zeit, sondern der spielerische Umgang mit dem Gestern. Oder in Reynolds' eigenen Worten: »[I]t tends neither to idealise nor sentimentalise the past, but seeks to be amused and charmed by it« (xxx). Somit ist Retro

kein restauratives Unterfangen, das sich der musealen, durch mühsame Quellenforschung ermöglichten Bewahrung früherer Praktiken verpflichtet sieht. Reaktualisierungstendenzen dieser Art erblickt Reynolds etwa im Umfeld der britischen Freak-Folk-Szene mit ihrem Hang zur Verwendung von historischen Instrumenten und Kleidungsstücken (man könnte im gegebenen Zusammenhang auch an die Bewegung der historischen Aufführungspraxis Alter Musik denken, die in den 1920er-Jahren ihren Ausgang nahm<sup>45</sup>). Retro hingegen eignet sich als instantaner Rückgriff auf die massenmedial archivierten Äußerungen von einst und kümmert sich dabei wenig um die Bewahrung ihres ursprünglichen Charakters. Spezifische Elemente werden aufgegriffen, weil sie als hip erscheinen, und ad libitum miteinander kombiniert. Das Ergebnis ist eine durch und durch anachronistische Simultaneität früherer Popdekaden. Zu den augenscheinlichsten Exponenten dieser Entwicklung, insbesondere der akustischen Wiederbelebung älterer Stile, zählt Reynolds Bands wie The Hives und The White Stripes als die kommerziell erfolgreichsten Aushängeschilder des Garage-Rock-Revivals, daneben die Sängerinnen Adele, Duffy und Amy Winehouse, deren Alben und Performances gleichsam Reimaginationen des Female Pop der 1960er-Jahre mit modernen Mitteln darstellen. Die Liste ließe sich ohne weiteres (und mit gewissen Kontinuitäten) bis in die unmittelbare Gegenwart fortschreiben. Lana Del Rey und Meghan Trainor bedienen überwiegend die musikalischen und modischen Erwartungen, die von den vorgenannten Künstlerinnen etabliert worden sind. Mark Ronson, der als Produzent maßgeblich am Aufstieg von Adele und Amy Winehouse beteiligt war und derzeit unter anderem für Lana Del Rey arbeitet, legte Ende 2014 zusammen mit Bruno Mars die Single *Uptown Funk* vor, die jedem, der die Evolution des Funk verfolgt hat, als Amalgam aus Bläserriffs, Bass- und Gesangslinien vorkommen dürfte, wie sie um 1980 bei The Gap Band, Zapp oder Cameo zu hören waren. Zahlreiche DJ-Projekte und Dance-Acts, darunter Kiesza, Duke Dumont und Martin Solveig, lassen im Rückgriff auf einschlägige Sound-Bibliotheken jene Sorte Vocal House in die Hitparaden zurückkehren, die im Übergang von den 1980er- zu den 1990er-Jahren die internationale Clubszene mitgeprägt hat. Doch auch Kompositionen, die einem zunächst innovativ erscheinen mögen, können sich über kurz oder lang als schablonenhafte Variationen eines Modells entpuppen. Katy Perrys *Dark Horse* von 2013 markiert solch einen Fall. Mit ihrem minimalistischen Trap-Arrangement, dem glissandierenden Gesangsstil sowie der reduzierten Instrumentierung, bei der der Gesamtklang von einer elektronischen Bassdrum mit außergewöhnlich langer Ausklingzeit getragen wird, wirkte die Produktion auf mich anfänglich frisch und unverbraucht, bis ich im Radio zufällig auf das weniger bekannte *Excuse My Rude* von Jessie J auf-

merksam wurde. Die frappierende Ähnlichkeit zwischen den beiden Stücken ist nicht allein dem Umstand geschuldet, dass sie in der Tonart b-Moll stehen und eine nahezu identische Rhythmik mit regelmäßig wiederkehrenden Double-Time-Passagen aufweisen. Sie gleichen sich außerdem in vielen Aspekten ihrer Verlaufs-dramaturgie: Die jeweils zu Beginn solo erklingende Synthesizer-Sequenz über die Töne des, c, b und f respektive b, f, es, des und c durchzieht die Stücke wie ein roter Faden, wobei die Wiederholungen derselben entweder in Form tiefpassgefilterter Derivate oder in wechselnder Instrumentierung auftreten. Die einstimmige Begleitung des Gesangs in den Strophen wird im Refrain, bei dem alle perkussiven Elemente vorübergehend aussetzen, um Akkordprogressionen dunkler E-Piano-Klänge erweitert. Zusätzlich enthalten beide Einspielungen einen Rap-Teil als Bridge. Unterschiede bestehen hauptsächlich im Bereich der Klangfarbengestaltung (zum Beispiel tritt das Ausklingen der Bassdrum in *Excuse My Rude* infolge zusätzlicher Verzerrung deutlicher in den Vordergrund). Auch wurde das Tempo von *Dark Horse* gegenüber dem von *Excuse My Rude* geringfügig gedrosselt. Dass die Gleichartigkeit der in Rede stehenden Kompositionen bislang nicht zum Gegenstand von Urheberrechtsstreitigkeiten geworden ist, liegt mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit an ihren Entstehungsumständen. Beide Stücke stammen nämlich aus der Feder des Produzententeams Dr. Luke und Cirkut, was die Vermutung nahelegt, dass hier im Sinne eines arbeitsökonomischen Prozesses die zweifache Verwertung ein und desselben Arrangements unter Modifikation vorrangig klanggebender Parameter stattgefunden hat. Da die Produktion der Songs nahezu zeitgleich erfolgte, lässt sich ihr Verhältnis zueinander schwerlich im Rückgriff auf die Kategorie des Retro beschreiben. Dennoch drängt sich die Frage auf, ob es einen prinzipiellen Unterschied zwischen jenen popmusikalischen Artefakten gibt, die unmittelbar auseinander abgeleitet worden sind, und solchen, die zwar eine Ähnlichkeitsbeziehung aufweisen, deren Wurzeln aber nicht in der gleichen Popzeit liegen. Wenn man wie Reynolds davon ausgeht, dass die Strategien des »Re« (Retrospektion, Recycling, Remakes, Revivals, Reissues) ein Signum der Popmusik seit 2000 sind, wie steht es dann um das Vorhandensein vergleichbarer Prozeduren vor dem Eintreten dieses gleichsam magischen Datums?

Man könnte sich nun daran begeben, die Archive der populären Musik nach entsprechenden Beispielen zu durchforsten und müsste sich über einen Mangel an Funden nicht beklagen. So gibt es Stücke wie George Clintons *Man's Best Friend – Loopzilla* von 1982, deren Zitierfreude in gleich mehrere Richtungen verläuft. Denn einerseits lässt sich *Loopzilla* als unmittelbare Replik auf den wenige Monate zuvor veröffentlichten Song *Planet Rock* der Formation Afrika Bam-

baataa & the Soulsonic Force lesen. Der für Clintons Produktionen seit Ende der 1970er-Jahre charakteristische Schlagzeugrhythmus, bestehend aus dem regelmäßigen Puls einer Bassdrum mit Handclaps auf der zweiten und vierten Zählzeit sowie darüber liegenden synkopierten Percussion-Figuren, verbindet sich ab Minute Fünf mit dem unablässig repetierten Sprechchor »Like Planet Rock we just don't stop / We gonna drive you nuts«. Diese Zeile ist eine direkte Anspielung auf die Catchphrase »Rock, rock to the Planet Rock / Don't stop«, die bei Bambaataa von einer Vocoder-Stimme vorgetragen wird. Der roboterartige Klangeffekt des Vocoders wird in Clintons Stück allerdings nur nachgeäfft, indem für den Sprechgesang ein monotoner, maschinenmäßiger Tonfall gewählt wurde. Deutet sich hierin schon ein augenzwinkernder Umgang mit der Vorlage an, so findet sich deren Verballhornung dadurch auf die Spitze getrieben, dass dem zur rhythmischen Rigidität neigenden elektronischen Beat aus *Planet Rock* in der Antwort Clintons ein nicht weniger starrer Basisgroove korrespondiert, dieser jedoch auf eine Gesamtdauer von über zwölf Minuten ausgeweitet ist. Auf diese Weise entsteht das im Songtitel beschworene Ungetüm aus Wiederholungsschleifen, das über das radiotaugliche Format eines *Planet Rock* weit hinauswächst. Bedenkt man zudem, dass Afrika Bambaataa & the Soulsonic Force die flamboyant-futuristischen Bühnenoutfits der von Clinton mitbegründeten P-Funk-Bands Parliament und Funkadelic kopieren und ihr Electro-Stück textlich als Nachkomme des Funk ausweisen (»We know a place where the nights are hot / It is a house of funk«), so erscheint es nicht abwegig, in *Loopzilla* den Versuch einer Rückeroberung des eigenen künstlerischen Territoriums zu erblicken. Andererseits nimmt Clinton die Wiederholungsstruktur seiner Komposition zum Anlass, selbst zahlreiche Referenzen auf frühere Musikeinspielungen einzubauen. Neben der Zitation mehrerer P-Funk-Titel bekommt man vokale Fragmente aus *Dancing in the Street* (Martha and the Vandellas, 1964), *I Can't Help Myself* (Four Tops, 1965) und *More Bounce to the Ounce* (Zapp, 1980) zu hören.

Für solch eine Integration vormaliger musikalischer Äußerungen in die eigene Performance hat sich in der Populärmusikforschung der Begriff des Signifyin' eingebürgert. Das Konzept stammt ursprünglich aus der Linguistik. Dort bezieht es sich auf Strategien innerhalb der afroamerikanischen oralen und literarischen Praxis, bestimmte Phrasen immer wieder aufzugreifen und – mit charakteristischen Abweichungen von der standardisierten Grammatik – neu zu kombinieren (Brackett 1992, 311-321). Auf musikalischem Terrain ereignen sich ähnliche Modifikationen des Gleichen vermittels der Adaption klanglicher Referenten, die außerhalb der konkreten Realisation eines Stückes liegen. Es entsteht eine Form der Intertextualität sowohl durch den Verweis auf fremdes Ma-

terial als auch durch die Reaktualisierung eigener musikalischer Leistungen. Richard Middleton begreift Prozeduren wie Remixing und Sampling als Fortführungen des besagten Prinzips, weil es auch hier nicht allein um die Appropriation prädeterminierter Klangfolgen geht, sondern das bestehende Material in der Regel weitreichenden Transformationen durch Techniken wie Schnitt, Permutation, Transposition und Filterung unterzogen wird. Insbesondere das Sampling schließe disparate musikalische Quellen häufig so zusammen, dass aus der Überlagerung vormals separierter Elemente eine musikalische Faktur entsteht, die die verwendeten Vorlagen in eine neue Relation zueinander treten lässt. Ausgehend von diesen Beobachtungen entwirft Middleton das Modell einer variierenden Repetition als konstitutive Eigenschaft populären Musikschaflens. Die Pointe seines Modells besteht darin, dass er die kleingliedrigen Wiederholungsmuster, die auf der formalen Ebene eines Stückes vorzufinden sind (zum Beispiel Repetitionen von Riffs und rhythmischen Einheiten), auf die übergeordnete Ebene der intermusikalischen Kommunikation ausweitet. Man kann sich dies im Sinne eines generalisierten Call-and-Response-Prinzips vorstellen, indem bestimmte Stücke, mal versteckt (beispielsweise über Samples), mal ganz offen (etwa als Coverversion), auf andere antworten und so zu spezifischen »Instanzen innerhalb eines Netzwerks von Familienähnlichkeiten« (Middleton 2001, 103) werden.

Es wäre indes verfehlt, aus der Präsenz des Repetitiven in der populären Musik einen begrenzten Spielraum zur Ausgestaltung individueller musikalischer Merkmale ableiten zu wollen. Nimmt man nämlich mit dem Sound zusätzlich eine Kategorie in den Blick, die in der Retromanie-Debatte weitgehend ausgeklammert bleibt<sup>47</sup>, so ergibt sich eine Möglichkeit, die Verfasstheit des heutigen Repertoires weitaus weniger pessimistisch zu sehen. Zur Verdeutlichung dieses Sachverhaltes soll die Uhr zunächst ein wenig zurückgedreht werden. Die in der Entstehungsphase des Rock 'n' Roll nicht unübliche Praxis, neue Stücke auf der Grundlage bereits vorliegender Blues-Einspielungen zu komponieren, wurde in der Vergangenheit des Öfteren als Raubbau des euroamerikanischen Establishments an der afroamerikanischen Musikkultur kritisiert. Obwohl nicht abgestritten werden kann, dass der Popularitätsgrad, den manche Adaptionen des Blues durch weiße Musiker\_innen erreichten, die dahinter stehenden Originale in die Bedeutungslosigkeit absinken ließ, würde man es sich zu leicht machen, entsprechende Produktionen als uninspirierte Kopien abzutun:

»Wenn Elvis Presley in einer seiner ersten Aufnahmen für Sun Records, *That's Allright Mama* (1954), einen Blues von Arthur »Big Boy« Crudup aufgreift, so ist das Ergebnis mitnichten eine

andere ›Interpretation‹ dieses Songs, der dabei in seiner Integrität erhalten bliebe und nur eine weitere Variante seiner Realisation erfahren würde. Obwohl Presley sich noch, vermutlich so gut er es vermochte, an die Vorgängerversion gehalten hat, ist das Resultat seiner Aufnahme eine gänzlich anders dimensionierte Klanggestalt, hinter der das Ausgangsmaterial verschwindet. So ist in seiner Version das delikate Zusammenspiel von Singstimme und Gitarre nach dem Call-and-Response-Prinzip durch die technisch überdimensionierte Präsenz der Singstimme in ein Verhältnis von Melodie und Begleitung transformiert, gibt die eingesetzte E-Gitarre anstatt des Banjos in der Vorgängerversion aus dem Jahre 1946 der Aufnahme eine klangliche Opulenz von nachgerade zwingender Wirkung« (Wicke 2001, 35-37).

In der Folge erwies sich die gezielte Einflussnahme auf die klangliche Erscheinungsweise einzelner Stücke und ganzer Alben immer mehr als ein Metier, dessen Beherrschung wesentlichen Einfluss auf den Erfolg von Tonträgern und Künstler\_innen haben konnte. Die heute so beliebte klangliche Reduktion von Popklassikern auf die 8-Bit-Ästhetik antiquierter Computer-Soundchips demonstriert sehr anschaulich, wie viel ein Song von seiner ursprünglichen Substanz einbüßt, wenn man ihn seiner gewohnten Klanglichkeit entkleidet. Zuweilen sind es Nuancen der Klanggestaltung, die eine affektive Bindung von Hörer\_innen an spezifische Platten und Genres initiieren können, oder aber Musiker\_innen und Produzent\_innen in dem Vorhaben bestärken, den Sound paradigmatischer Aufnahmen zu reproduzieren. Beispielsweise lässt sich die Explosion des Death Metal in Florida zwischen 1988 und 1993 nicht erklären, ohne auf die Bedeutung des Toningenieurs Scott Burns für die Genese des Stils zu verweisen. Burns gelang es durch geschickte Manipulationen des Frequenzganges einzelner Audiospuren, überraschend transparente Abmischungen einer überaus geräuschhaften und temporeichen Musik herzustellen, so dass akustische Erkennungszeichen wie die Hörbarkeit eines jeden Bassdrum-Schlages durch die Überbetonung hoher Frequenzanteile oder die Hervorhebung der Bassgitarre mittels Mehrfachkompression in das Produktionsarsenal des Extreme Metal bis in die Gegenwart eingegangen sind. Was aber dem einen zum soundästhetischen Leitbild werden kann, mag dem anderen als Abgrenzungsmerkmal bei der Verteidigung persönlicher Präferenzen dienen.

Hört man sich vor diesem Hintergrund einmal quer durch die Popmusik des 21. Jahrhunderts, wird man möglicherweise feststellen, dass die Eigenwertigkeit von Sound nach wie vor eine zentrale Rolle bei der Ausdifferenzierung des Repertoires spielt. Hierfür einige Beispiele: Unter formalen Gesichtspunkten betrachtet ist Dubstep als Verquickung des Reggae mit etablierten Mustern der elektronischen Tanzmusik vielleicht kein ausnehmend innovatives Genre. Gemessen an Disco wirkt jedoch auch die Reihung rhythmischer Patterns im

Acid House Mitte der 1980er-Jahre nicht sonderlich innovativ. Ganz anders verhält es sich, wenn man dessen klangsinnliche Komponente in den Blick nimmt. Das Aufschreien einer Roland TB-303 beim Aufdrehen des Resonanzreglers, die stechenden Anschläge der elektronischen Hi-Hat und der trockene Knall der synthetischen Bassdrum, wiedergegeben über die PA eines Clubs, affizieren den Körper aufgrund ihrer speziellen akustischen Beschaffenheit. Im Dupstep übernehmen glissandierende Subbassfrequenzen und das rhythmische Oszillieren harscher Synthesizerklänge mit dem charakteristischen Wechsel von Accelerandi und Ritardandi diese Funktion. Bei oberflächlichem Zuhören lässt sich Meghan Trainors *All About that Bass* (2014) gewiss als seichtes Doo-Wop-Liedchen wahrnehmen, doch keine Doo-Wop-Produktion der 1950er-Jahre wäre von Frauenstimmen durchwaltet gewesen und hätte einen derart hochgradig definierten Tieftonbereich aufgewiesen. Die soundmäßige Aufhebung des Alten im Neuen artikuliert sich noch deutlicher in vielen Coverversionen. ◀8 Die durch Felix Jaehn 2015 erfolgte Bearbeitung des Titels *Ain't Nobody* (1983) von Rufus and Chaka Khan hält sich zwar formal weitgehend ans Original, unterscheidet sich von diesem aber drastisch in der Instrumentierung und damit im Blick auf die musikalisch transportierte Stimmung. Was sich 1983 als Funkrock-Ballade mit verzerrter E-Gitarre, durchgehendem Backbeat und klangfarblichen Akzentuierungen synkopierter Notenwerte präsentiert, wird nunmehr zu einem wiegenliedartigen Stück. Dem immer kraftvoller werdenden vokalen Vortrag Chaka Khans, der gegen Ende ins Screaming mündet, steht in der Fassung Jaehns der betont zurückhaltende Gesang von Jasmine Thompson gegenüber. Begleitet wird er von zarten Streicherpizzicati, sanft angeschlagenen Klavierakkorden, weich klingenden Basstönen, von Xylophon- und späterhin auch Glockenspielmelodien. Der kindlich unbeschwerten Atmosphäre, die das Cover versprüht, korrespondiert der vergleichsweise sparsame Einsatz des Schlagzeugs.

## Vom Kampf der Generationen: Innovationssehnsucht als Alterskrankheit?

Reynolds' Wahrnehmung der Jahre zwischen 2000 und 2010 als Re-Dekade basiert auf einem dezidierten Periodendenken. Diesem liegt die Vorstellung eines linearen Zuwachses popmusikalischer Innovationen über mehrere Jahrzehnte zugrunde, wobei der präsupponierte Fortschritt um zyklisch wiederkehrende Momente entweder der produktiven oder der disruptiven Auseinandersetzung mit dem bisher Erreichten ergänzt wird. Reynolds rekurriert in diesem Zusam-

menhang auf die Wiederbelebungsversuche des Rock 'n' Roll seit zirka 1970 (2011, 276-308) einschließlich seiner Relevanz für die Szenen des Punk und des neueren Rockabilly (240-250), innerhalb derer die Schlichtheit des Rock 'n' Roll zunächst gegen den Kunstcharakter des Progressive Rock und später gegen das Virtuositätsideal des Heavy Metal ins Feld geführt wurde. Das Wechselspiel aus Linearität und Zyklizität kommt laut Reynolds im neuen Millennium völlig zum Erliegen. Mochten die 1990er-Jahre, nicht zuletzt dank der Vitalität und des Zukunftsoptimismus von Techno, noch wie ein kontinuierlicher Aufschwung wirken, so verharre alle spätere Musik, egal ob im Mainstream oder in den diversen popmusikalischen Nischen, im Zustand der Bewegungslosigkeit. Dies sei vor allem daran abzulesen, dass sich – anders als in früheren Dekaden – keine autonomen Stile herausgebildet hätten. Das regelmäßige Aufkeimen von Subgenres begreift er als Lancierung von »micro-trends« (408), die zwar vollmundig als Novitäten angepriesen werden, aber bei näherer Betrachtung kaum mehr als die geringfügige Modifikation bestehender stilistischer Eigenheiten zu bieten haben.

Hinsichtlich der Einteilung populärer Musik in distinkte Dekaden mit je eigenen Entwicklungstendenzen schließt Reynolds' mikrohistorischer Entwurf an vergleichbare Dispositionen aus dem Umfeld der Populärmusikforschung an.◀9 Anders als bei geschichtswissenschaftlichen Studien ist die Nachprüfbarkeit der Quellen und der darauf aufbauenden Interpretationen jedoch kein integraler Bestandteil seines Textes.◀10 Es sind vielmehr die subjektiven Markierungen des Autors, die eine kritische Bewertung seiner Thesen provozieren. Indem Reynolds seinen Standpunkt immer wieder als einen ganz persönlichen ausweist und sich innerhalb der Popgeschichte als Individuum verortet, verfährt er aufrichtiger als manch professioneller Historiker, der dort Objektivität suggeriert, wo eigentlich subjektive Reflexionsmuster und Auswahlprozesse am Werk sind. Im Schlusskapitel von *Retromania* heißt es:

*»Given that I enjoy many aspects of retro, why do I still feel deep down that it is lame and shameful? If contemporary pop culture is addicted to its own past, I belong to a minority of future addicts. It's the story of my pop life, really. I was born in 1963, which for various, not completely narcissistic reasons I regard as The Year That Rock Began. [...] When I started taking more than a passing interest in pop, as a teenager in the post-punk seventies, I immediately ingested a strong dose of modernism: the belief that art has some kind of evolutionary destiny, a teleology that manifests itself through genius artists and masterpieces that are monuments to the future. It was there already in rock, thanks to The Beatles, psychedelia and progressive rock, but post-punk drastically amped up the belief in constant change and endless innovation. Although by the early eighties modernism was thoroughly eclipsed within art and architecture, and post-*

modernism was seeping into popular music, this spirit of modernist pop carried on with rave and the experimental fringe of rock. These surges of renewal served as a booster shot for me, reconfirming the modernist credo: art should constantly push forward into new territory, reacting against its own immediate predecessors in violent gestures of severance, jettisoning its superseded stages like a rocket shooting into space« (Reynolds 2011, 403f.; Herv. i. O.).

Die im Zitat eingeschlossene Herleitung des Neuheitsanspruches aus der persönlichen biographischen Situation mag als ein erster Hinweis darauf dienen, dass die Retrothese womöglich auch eine Angelegenheit des Alterns ihrer Verfechter ist. Eine parallele Lektüre von Mark Fishers Monographie *Ghosts of My Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures* (2014) erhärtet diesen Verdacht. Ebenso wie Reynolds beklagt Fisher die Anachronismen und den Stillstand in der Massenkultur des 21. Jahrhunderts. Im Blick auf die Popmusik bedient auch er sich des Ordnungssystems disjunkter Dekaden, wenn er konstatiert, die Heranwachsenden von heute seien im Unterschied zur Jugend der 1960er-, 70er- und 80er-Jahre nicht mehr in der Lage, das Fortschreiten der Zeit anhand innovativer Veränderungen von Genres und Stilen zu erleben. Das für die eigene musikalische Sozialisation konstitutive Gefühl eines »future shock« (7) sei beim Anhören neuerer Stücke völlig verloren gegangen.¶11 Zur Verschleierung dieses Sachverhalts werde eine PR-Maschinerie in Gang gesetzt, die dem Publikum vorgaukle, es hätte schon immer eine Gleichverteilung bahnbrechender Ideen gegeben, so dass diejenigen, die sich der Vergangenheit nicht erinnern können, dazu verdammt seien, sie auf ewig als neu verkauft zu bekommen.

Solche und ähnliche Gedankenfiguren dienen schlechterdings dazu, die Erlebnisse der eigenen Jugend gegenüber den Erfahrungsräumen der jetzigen jungen Generation als kulturell bereichernder dastehen zu lassen. Vergleichbare Überlegungen finden sich bei Reynolds, wenn er behauptet, die Smartphone-Generation lasse wenig Interesse an der kulturellen Mitgestaltung der Zukunft erkennen. Zwar hege auch sie den Wunsch, das Hier und Jetzt zu überwinden, doch äußere sich dieser vornehmlich in der eskapistischen Tendenz, entweder in phantastischen Parallelwelten zu versinken oder digitale Archive zu durchwühlen, in denen Altes und Neues völlig beziehungslos nebeneinander steht und somit ein historisches Bewusstsein für die Relevanz der ausgegrabenen Artefakte gar nicht erst aufkommen lässt (2011, 424-426). Die Gesichtslosigkeit der aktuellen Musik spiegle diesen Zustand. Sie entstehe zu einem großen Teil am Computerbildschirm in Erfüllung des Ideals beschleunigter Arbeitsprozesse, wie überhaupt mit der Ablösung analoger durch digitale Technologien zwar eine Beschleunigung alltäglicher Verrichtungen, gleichzeitig aber eine

Lähmung im Bezirk der Kulturproduktion eingesetzt habe. Um die Musik der gegenwärtigen Charts, die durch das Scrollen und Klicken in Softwareumgebungen zustande komme, von früheren musikalischen Praktiken abzugrenzen, bemüht Reynolds den Topos wahrer musikalischer Handarbeit (ibid., 417-420). Indem er einen Zusammenhang zwischen den Mühsalen schwarzer Arbeiter in Landwirtschaft und Schwerindustrie und dem daraus abgeleiteten Ethos, eine ebenso große Anstrengung in das Werden von Musik zu investieren, konstruiert, verklärt er das Wirken afroamerikanischer Musiker\_innen unmittelbar nach dem Zweiten Weltkrieg zu einer Art Urzustand des Musizierens (»primary musical productivity«, ibid., 417). Er benötigt dieses Bild, um seine Vorstellung einer digitalen Reduktion des Musikerskörpers auf einige wenige Sinne beglaubigen zu können – eines Körpers, der sich, auf dem Bürostuhl sitzend, dem multisensorischen Erlebnis einer am Instrument hart erarbeiteten Genese von Musik entzieht. Reynolds schließt an dieser Stelle an den Mythos des Spielens unter Blut, Schweiß und Tränen (Guesdon/Le Guern 2014, 75) an, der wie so viele andere Mythen des Rock und Pop nicht nur von der Musikindustrie in Umlauf gebracht worden ist, um ihre Waren mit Narrativen der Glaubwürdigkeit auszustatten, sondern auch von Medienschaffenden und selbsternannten Popexperten bereitwillig weitererzählt wird. Bringt der Pop von heute dann doch einmal Stücke hervor, die das Digitale schmähen und alte Tugenden beschwören, nimmt Reynolds dies zum Anlass, an ihnen das Minderwertigkeitsgefühl einer ganzen Generation zu diagnostizieren (2011, 410f.). Man sehne sich nach der Rückkehr kraftvoller, unverfälschter Musik, schaffe es aber nicht, diese Rückkehr herbeizuführen, weil die Hyperpräsenz des Alten im Neuen jeglichen Originalitätswillen im Keim ersticke.

Obwohl Reynolds und Fisher ein ausgeprägtes Bewusstsein für nostalgische Zuschreibungen an den Tag legen, gelingt es ihnen nur selten, sich selbst gegen nostalgische Vorstellungen zu immunisieren. Beide tendieren zur Glorifizierung sowohl der Vergangenheit als auch einer möglichen, besseren Zukunft aus der Perspektive des Jetzt. Wie Leon Stefanija am Beispiel eines alternden Punk-Musikers aufgezeigt hat, können die persönlichen emotionalen Begleitvorstellungen, die sich an vergangenen biographischen Ereignissen ablagern, für deren nachträgliche Bewertung von größerer Bedeutung sein als das Ereignis an sich (2012, 22-25). Mag dies für das Seelenleben des Einzelnen heilsam sein, so wird es problematisch, wenn die eigene innere Einstellung eine Verallgemeinerung erfährt. Bei Reynolds und Fisher sind es mitunter retrospektiv geadelte Erfahrungen aus Kindheit und Jugend, vor deren Hintergrund die aktuelle Popkultur bewertet wird. Wenn Fisher etwa aus der Begeisterung, die er beim erstmaligen Hören von Jungle verspürte, die Einsicht gewinnt, es gebe

heutzutage keine Musik, die imstande wäre, dieses Gefühl wieder aufleben zu lassen (2014, 30-34), dann verrät er primär etwas über die eigene Befindlichkeit. Ein zum damaligen Zeitpunkt älterer Hörer hätte womöglich gemutmaßt, dass der Jungle gar nicht so neu ist, weil er schon in früherer Musik angelegt war. Und er hätte insofern recht gehabt, als die Rhythmen des Jungle aus dem Sampling einiger weniger Schlagzeugpassagen historischer Soul- und Funk-Platten hervorgegangen sind. Infolge dieser Haltung wären ihm unter Umständen aber die ästhetischen Neuerungen des besagten Stils entgangen, zum Beispiel die enorme Beschleunigung des Tempos und die signifikanten Betonungsverschiebungen durch das Umschneiden der gesampelten Breakbeats, die zu neuen tänzerischen Ausdrucksformen führten.

Aus dem Gesagten ergibt sich ein weiteres Problem. Reynolds und Fisher fordern eine Wiederbelebung des aus ihrer Sicht abhanden gekommenen Pioniergeistes durch die Nachgeborenen. Sie rufen sozusagen den Jungen zu, das Überkommene vom Sockel zu stürzen und unter eigenen Prämissen kreativ zu werden. Möglicherweise ist dies aber bereits geschehen, ohne dass es den genannten Autoren aufgefallen wäre. Denn die Betrachtung des Gegenwärtigen allein durch die Brille des Alten birgt stets die Gefahr, Momente von Eigenständigkeit in aktuellen Entwicklungen zu übersehen. Im Unterschied zur artifiziellen Musik des 20. und 21. Jahrhunderts ist die Popmusik weniger dem Zwang ausgesetzt, das Neue stets im Sinne eines gänzlich Anderen aktualisieren zu müssen. Vielleicht würde – wie ich es weiter oben diskutiert habe – eine intensivere Berücksichtigung der Kategorie Sound erweisen, dass sich zumindest in diesem Bereich ein Wandel vollzogen hat. Verabschiedet man sich überdies von der Idee, dass Innovation stets in Richtung Zukunft zu weisen habe, so wird es denkbar, dass die Entdeckung von etwas Altem, das einem selbst bislang verborgen geblieben ist, erfinderische Antworten auf das Vorgefundene anzustoßen vermag.

## Anmerkungen

- 01► Im Rahmen des Coachella Valley Music and Arts Festival 2012 wurde ein digitales Bewegtbild von Tupac Shakur so auf die Bühne geworfen, dass der Eindruck entstand, der 1996 ums Leben gekommene Rapper würde im Duett mit seinem physisch anwesenden Musikkollegen Snoop Dogg singen. Ein ähnliches Verfahren ermöglichte den postumen Auftritt Mi-

chael Jacksons während der Billboard Music Awards 2014.

- 02 ► Meine Auswertung der einschlägigen Literatur, die nach der Veröffentlichung von *Retromania* publiziert wurde, förderte lediglich einen Beitrag zutage, in dem eine explizite Auseinandersetzung mit den Thesen von Reynolds stattfindet (Guesdon/Le Guern 2014), sowie zwei Aufsätze, die eher rudimentäre Bezugnahmen enthalten (Lindenberger/Stahl 2014; Grönholm 2015).
- 03 ► Mit welcher Leidenschaft Reynolds künstlerische Originalität verfiicht, wird insbesondere in seinen Postskripta zu *Retromania* deutlich (exemplarisch: 2012a und 2012b), in denen er unter anderem die aus seiner Sicht akademisch induzierte Entzauberung der Genieästhetik beklagt: »It's been chipped away from multiple angles by scholars keen to stress the role of context and the influence of contemporary peers, so that what appears to be an individual breakthrough is really the outcome of collective processes« (2012b, o. S.).
- 04 ► Diese korrigierende Funktion von Zeugnissen individuellen Erlebens für die geschichtswissenschaftliche Aufarbeitung der Popkultur akzentuieren auch Thomas Lindenberger und Heiner Stahl (2014) in ihrer Studie über die emotionalen Wirkungsweisen von Ostalgie-Shows.
- 05 ► Siehe hierzu Kreuziger-Herr 2003, 167-182.
- 06 ► Vergegenwärtigt man sich nur einige der Gerichtsverfahren aus den letzten Jahren, bei denen es um Plagiatsvorwürfe ging – zum Beispiel den 2013 initiierten Rechtsstreit um die Nachahmung von Marvin Gayes *Got to Give It Up* im Song *Blurred Lines* des Trios Robin Thicke, T.I. und Pharrell Williams, das Urteil gegen The Black Eyed Peas 2011 wegen der Verwendung eines nicht lizenzierten Samples in ihrer Single *My Humps* oder die Klage von Allen Klein gegen The Verve 1997 –, so wären die juristischen Implikationen popmusikalischer Rekursivität sicherlich eine eigene Studie wert.
- 07 ► Reynolds moniert in erster Linie den Mangel an neuen Formen (2011, 428) und sagt wenig über die konkrete Beschaffenheit neuer Klanglichkeiten.
- 08 ► Es ist bemerkenswert, dass die weit verbreitete Praxis des Coverns in der Popmusik häufig negativ besetzt ist und dabei mit der pejorativen Vorstellung des Recycelns fremder kreativer Ideen in Verbindung steht, während der Rückgriff auf Standards, also auf kanonisierte Melodien, als geradezu konstitutiv für die Entfaltung des Jazz gilt. Freilich ist der improvisatorische Anteil bei der individuellen Ausgestaltung eines Standards weitaus höher. Auch bedürfen Operationen wie die Reharmonisierung bestehender Melodien größerer musikalischer Fertigkeiten als das reine Nachspielen präexistenter Stücke. Dennoch spräche wenig dagegen, ein Dialogmodell, wie es von prominenten Jazz-Theoretikern vertreten wird (siehe Jackson 2002, 90-95; Feige 2014, 124-132), probenhalber auf rekursive Prozeduren innerhalb der Popmusik zu übertragen. Demnach müsste man überprüfen, inwieweit bestimmte Traditionen sich dadurch herausbilden, dass Musiker\_innen im eigenen Schaffen auf andere Musiker\_innen reagieren, und ob es ihnen gelingt, in Auseinandersetzung mit dem Vorhandenen eine unverwechselbare Handschrift zu finden.

- 09** ► Gesamtdarstellungen jüngerer Datums wie Deena Weinsteins *Rock'n America* (2015) mögen methodisch dazugelernt haben, reproduzieren im Grunde aber immer noch das chronographische Modell, dessen sich auch zahlreiche Rockumentarys im Fernsehen und auf der Kinoleinwand bedienen.
- 10** ► Selbst die Website <http://retromaniafootnotes.blogspot.com> (letzter Abruf: 20.07.2015), auf die man als Leser des Buches von Reynolds verwiesen wird, hilft in diesem Punkt nicht weiter, erweist sie sich doch als eine Sammlung bunt zusammengewürfelter Randbemerkungen mit gelegentlichen Links auf YouTube-Videos, von denen sich einige aufgrund regionaler Zugangsbeschränkungen nicht einsehen lassen.
- 11** ► Zur Untermauerung dieser These bemüht Fisher ein Gedankenexperiment: Er fordert seine Leser\_innen auf, ein Stück aus der Zeit nach 2000 zu imaginieren, das im Radioprogramm des Jahres 1995 als umwälzend neu empfunden worden wäre (2014, 7f.). Sein Gegenbeispiel einer Jungle-Platte von 1993, die die Rundfunkhörer im Jahr 1989 derartig herausgefordert hätte, dass ihr bisheriges Denken über Musik grundlegend in Zweifel gezogen worden wäre, wirkt insofern konstruiert, als die Jungle-Szene keine Musik hervorgebracht hat, die sich auf den Playlists des Popradios wiederfand. Demgegenüber wäre eine Eurodance-Produktion wie Haddaways *What Is Love*, um nur ein bekanntes Beispiel für die Zeit um 1993 zu bemühen, in den Charts des Jahres 1989 sicherlich nicht weiter aufgefallen. Überhaupt gilt es zu bedenken, dass Fishers und Reynolds' Ausführungen zur Rückwärts-gewandtheit der gegenwärtigen Musikkultur den gesamten Bereich der zeitgenössischen Kunstmusik ausklammern. Ohne zwei in vielen Aspekten differente Erscheinungsweisen westlicher Musik gegeneinander ausspielen und so die Debatte über E und U abermals befeuern zu wollen, sei die Bemerkung gestattet, dass es desillusionierten Pophörern jederzeit freistünde, ihre Rezeptionsgewohnheiten im Kontakt mit einer Musiktradition auf die Probe zu stellen, innerhalb derer mit Nachdruck daran gearbeitet wird, jede Komposition mit Momenten der Einzigartigkeit auszustatten. Sie müssten dafür freilich die Orientierung an lieb gewordenen Eigenschaften wie der Tonalität oder der periodischen Rhythmik aufgeben – und wären vermutlich überrascht, eine Komponistengeneration anzutreffen, die nicht etwa mit einem Mangel an Innovation zu hadern hat, sondern mit einem regelrechten Innovationszwang, der aus den Erneuerungsbestrebungen der artifiziellen Musik nach 1945 erwachsen ist.
- 12** ► Es kommt einer Ironie der Popgeschichte gleich, dass ausgerechnet die von Reynolds für ihren Innovationstrieb vielfach gerühmte Rave-Kultur unauflöslich mit der Emergenz digitaler Audioworkstations verbunden ist.

## Literatur

- Brackett, David** (1992) James Brown's ›Superbad‹ and the Double-Voiced Utterance. In: *Popular Music* 11, 3, S. 309-324.
- Feige, Daniel Martin** (2014) *Philosophie des Jazz*. Berlin: Suhrkamp.
- Fisher, Mark** (2014) *Ghosts of My Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures*. Alresford: Zero Books.
- Geisthövel, Alexa** (2014) Lebenssteigerung. Selbstverhältnisse im Pop. In: *Geisthövel/Mrozek* 2014, S. 177-199.
- Geisthövel, Alexa / Mrozek, Bodo** (Hg.) (2014) *Popgeschichte. Band 1: Konzepte und Methoden*. Bielefeld: transcript.
- Grönholm, Pertti** (2015) When Tomorrow Began Yesterday: Kraftwerk's Nostalgia for the Past Futures. In: *Popular Music and Society* 38, 3, S. 372-388.
- Guesdon, Maël / Le Guern, Philippe** (2014) Retromania: Crisis of the Progressive Ideal and Pop Music Spectrality. In: Katharina Niemeyer (Hg.): *Media and Nostalgia: Yearning for the Past, Present and Future*. New York: Palgrave Macmillan, S. 70-80.
- Helms, Dietrich** (2014) History? My story! Ein Plädoyer für das Ich in Pop-Geschichte. In: *Helms/Phleps* 2014, S. 115-126.
- Helms, Dietrich / Phleps, Thomas** (Hg.) (2014) *Geschichte wird gemacht. Zur Historiographie populärer Musik (= Beiträge zur Populärmusikforschung XL)*. Bielefeld: transcript.
- Jackson, Travis A.** (2002) Jazz as Musical Practice. In: Mervyn Cooke / David Horn (Hg.): *The Cambridge Companion to Jazz*. New York: Cambridge University Press, S. 83-95.
- Kreutziger-Herr, Annette** (2003) *Ein Traum vom Mittelalter. Die Wiederentdeckung mittelalterlicher Musik in der Neuzeit*. Köln: Böhlau Verlag.
- Lindenberger, Thomas / Stahl, Heiner** (2014) *Geschichtsmaschine Pop. Politik und Retro im vereinten Fernseh-Deutschland*. In: *Geisthövel/Mrozek* 2014, S. 227-247.
- Middleton, Richard** (2001) *Musikalische Dimensionen. Genres, Stile, Aufführungspraktiken*. In: *Wicke* 2001, S. 61-106.
- Nathaus, Klaus** (2014) Auf der Suche nach dem Publikum. *Popgeschichte aus der „Production of Culture“-Perspektive*. In: *Geisthövel/Mrozek* 2014, S. 127-153.
- Pfleiderer, Martin** (2014) *Geschichtsschreibung populärer Musik im Vergleich*. In: *Helms/Phleps* 2014, S. 55-75.
- Reynolds, Simon** (2011) *Retromania: Pop Culture's Addiction to Its Own Past*. London: Faber and Faber.
- Reynolds, Simon** (2012a) *Recreativity. Die Hinterfragung des Innovations- und Originalitätsmythos*. In: *Simon Reynolds: Retromania. Warum Pop nicht von seiner Vergangenheit lassen kann*. Aus dem Englischen von Chris Wilpert. Mainz: Ventil Verlag, S. 381-403.

**Reynolds, Simon** (2012b) You Are Not a Switch: Recreativity and the Modern Dismissal of Genius. URL: [http://www.slate.com/articles/arts/books/2012/10/against\\_recreativity\\_critics\\_and\\_artists\\_are\\_obsessed\\_with\\_remix\\_culture\\_.html](http://www.slate.com/articles/arts/books/2012/10/against_recreativity_critics_and_artists_are_obsessed_with_remix_culture_.html), letzter Abruf: 20.07.2014.

**Riethmüller, Albrecht** (1988) Ferruccio Busonis Poetik (= Neue Studien zur Musikwissenschaft IV). Mainz: Schott.

**Riethmüller, Albrecht / Weindel, Martina** (2000) Art. Busoni, Ferruccio. In: Ludwig Finscher (Hg.): Die Musik in Geschichte und Gegenwart (2., Neubearb. Ausg.). Personenteil 3. Kassel/Stuttgart: Bärenreiter/Metzler, Sp. 1371-1401.

**Stefanija, Leon** (2012) Between a "Historical" Significance and a Wish: Music as a Fingerprint. In: Vesna Mikić et al. (Hg.): Between Nostalgia, Utopia, and Realities (= Musicological Studies: Collections of Papers IV). Belgrad: FMU Publications, S. 21-28.

**Wald, Elijah** (2014) Forbidden Sounds: Exploring the Silences of Music History. In: Helms/Phleps 2014, S. 25-39.

**Weinstein, Deena** (2015) Rock'n America: A Social and Cultural History. Toronto: University of Toronto Press.

**Wicke, Peter** (2001) Sound-Technologien und Körper-Metamorphosen. Das Populäre in der Musik des 20. Jahrhunderts. In: Wicke 2001, S. 11-60.

**Wicke, Peter** (Hg.) (2001) Rock- und Popmusik (= Handbuch der Musik im 20. Jahrhundert, Bd. 8). Laaber: Laaber-Verlag.

## Diskografie

**Ain't Nobody** (Rufus and Chaka Khan, Warner Bros.) 1983

**Ain't Nobody** (Loves Me Better) (Felix Jaehn featuring Jasmine Thompson, Polydor/Island) 2015

**All About that Bass** (Meghan Trainor, Epic Records) 2014

**Blurred Lines** (Robin Thicke featuring T.I. and Pharrell, Star Trak/Interscope) 2013

**Dancing in the Street** (Martha and the Vandellas, Gordy Records) 1964

**Dark Horse** (Katy Perry featuring Juicy J, Capitol Records) 2013

**Excuse My Rude** (Jessie J featuring Becky G, Album *Alive*, Lava Music/Universal Republic) 2013

**Got to Give It Up** (Marvin Gaye, Tamla Records) 1977

**I Can't Help Myself** (Sugar Pie Honey Bunch) (Four Tops, Motown Records) 1965

**Man's Best Friend – Loopzilla** (George Clinton, Album *Computer Games*, Capitol Records) 1982

**More Bounce to the Ounce** (Zapp, Warner Bros.) 1980

**My Humps** (The Black Eyed Peas, will.i.am Music Group) 2005

**Planet Rock** (Afrika Bambaataa & the Soulsonic Force, Tommy Boy/Warner Bros.) 1982

**Uptown Funk** (Mark Ronson featuring Bruno Mars, Sony Music Entertainment) 2014

**What Is Love** (Haddaway, Coconut Records/BMG) 1992

# DIE NOSTALGISCHE REFLEXION DES FERNSEHENS IM MUSIKVIDEO ◀<sub>1</sub>

## Intro

»Video killed the radio star.« Es war der 1. August 1981, als diese Worte Eingang in die Annalen der jüngeren Mediengeschichte fanden. Der Kanal MTV feierte sein Debüt und läutete mit dem gleichlautenden Titel der Buggles eine neue Ära des Musikfernsehens ein. Symbolträchtig fahren im zugehörigen Clip zwei Fernsehapparate vor mehreren Radioempfängern aus dem Boden und übertragen die Performance der New Wave-Gruppe. Im öffentlichen Diskurs wurde der Rede vom Tod des Mediums Radio vielfach ein visionärer Gehalt zugeschrieben. Dabei ließen die Buggles mit ihrer ›Diagnose‹ offen, inwiefern sie die zunehmende Bildschirmpräsenz von Sänger\_innen und Bands kritisierten oder begrüßten. Der Titel »avancierte [...] gleichsam zum soziokulturellen Menetekel von Kulturpessimisten als auch zum hoffnungsvollen Pamphlet einer (beileibe nicht neuen) aber nun geballten und intensiven ›Sichtweise‹ auf die Musik«, wie Jörg Gerle konstatiert (2010, 135). Während Musikvideos von der Tonträgerindustrie als nützliches Marketinginstrument entdeckt wurden, bildeten sie für das Fernsehen einen kostengünstigen Programminhalt, der eine jugendliche Zielgruppe ansprach. Rückblickend muss der von den Buggles postulierte Bedeutungsverlust des Radios allerdings überdacht werden. Denn MTV trat als neue Werbepattform für Popmusik in keine direkte Konkurrenz zu dem älteren Medium (Keazor/Wübbena 2011, 74). Nach einiger Zeit scheint die Entwicklung des Musikvideos im Fernsehen selbst ein Ende zu nehmen. So erwecken inzwischen zahlreiche Ausstellungen in Museen sowie DVD-Sammlungen den Eindruck, »eine Art Resümee der Evolution des Videoclips zu ziehen, da diese in eine Krise geraten und die Gattung möglicherweise im Aussterben begriffen ist« (ibid., 13f.). Auch wenn MTV sein Clipprogramm erheblich verringert und 2011 den Schriftzug ›Music Television‹ international aus seinem Senderlogo entfernt hat, erfüllt das Musikvideo noch immer die Funktion eines Werbemittels der Tonträgerindustrie und erlebt neben seiner Präsenz auf Bildschirmen in Kaufhäusern, Restaurants und Fitnessstudios eine Renaissance im Internet. ◀<sub>2</sub> Sowohl unabhängige als auch unter Vertrag von Plattenfirmen

stehende Musiker\_innen veröffentlichen ihre Clips mittlerweile auf verschiedenen Webseiten.

Betrachtet man die Prophezeiung des popmusikalischen Umbruchs in *Video Killed the Radio Star* als Teil einer kontinuierlichen Medienreflexion von Songs und Clips, so bildet das Musikvideo einen lohnenswerten Untersuchungsgegenstand, dem Erkenntnisse über die historische Entwicklung des eigenen Mediums entnommen werden können. Angesichts der ausgedehnten computer-gestützten Produktion des Musikvideos und seiner steigenden Rezeption über Online-Portale ist die Frage aufgeworfen, inwiefern Songs und Clips die Geschichte des Mediums auch nach dem Beginn der Ära von MTV zum Thema machen oder der Hit der Buggles lediglich eine Ausnahme ist. Vor dem Hintergrund der gegenwärtigen Veränderungen, denen das Musikvideo unterliegt, kann das Fernsehen als Grundlage für eine solche Reflexion der medialen Vergangenheit dienen. Hinzu kommt, dass musikalische Darbietungen von Stars schon lange vor der Etablierung des Werbemittels Musikvideo zu einem wichtigen Bestandteil des TV-Programms aufgestiegen waren, wie eine Reihe von Liveshows belegen (McIntosh 2004), die heute wehmütige Erinnerungen hervorrufen können. ◀3

Ausgehend von diesen Überlegungen untersucht der vorliegende Beitrag das Fernsehen als einen bis heute zentralen Gegenstand der intermedialen Bezugnahme des Musikvideos. Unter der Annahme, dass sich der Wandel des Distributionsortes in die Inszenierung einschreibt, gilt es herauszuarbeiten, inwiefern nicht nur Songs, sondern gerade Clips das Fernsehen zunehmend als ein Medium der Vergangenheit darstellen, während sie sich von ihrem angestammten televisuellen Dasein emanzipieren. Mit dem Ziel, das Spektrum der ästhetischen Verfahren zu erkunden, in denen sich eine nostalgische Haltung gegenüber dem Fernsehen zu erkennen gibt, soll das Musikvideo zunächst als Ort der Medienreflexion theoretisch fundiert werden.

## Medienreflexion und Nostalgie

Seit der Gründung des Senders MTV sieht die Forschung im Musikvideo ein mit vielfältigen intermedialen Verweisen spielendes Produkt der Postmoderne. ◀4

So ist die Bilderwelt von Clips für einige Autoren »nur aus dem gegenseitigen Sichauffessen, Ausscheiden, Koprothagieren und anderen Angewohnheiten der Popkultur im Umgang mit anderen Kulturen zu verstehen« (Kollektiv Blutende Schwertlilie 1987, 242). Perspektiviert man das Musikvideo hingegen als Medium, das jenseits von punktuellen Zitaten fremder Inhalte die Nutzungs- und

Wirkungsweisen von Medien verhandelt, ist nach den Bedingungen zu fragen, unter denen Clips als ›reflektierend‹ gedacht werden können. Dafür lässt sich auf einen Ansatz zurückgreifen, der bereits in der Untersuchung der Medienreflexion im Film fruchtbar gemacht worden ist und ein präzises Begriffsinstrumentarium für die Analyse intermedialer Phänomene liefert (Kirchmann/Ruchatz 2014, 19). Den Ausgangspunkt bildet Niklas Luhmanns abstrakte Unterscheidung von Medium und Form. Im Anschluss an die Theorie der menschlichen Wahrnehmung von Fritz Heider (2005) wird das Konstrukt ›Medium‹ nicht als materiell fassbarer Gegenstand, sondern als eine Menge lose gekoppelter Elemente bestimmt, die in eine feste Form übergehen können (Luhmann 1995, 167f.). Dabei ist nur der gebundene, weniger stabile Zustand der Form sichtbar, welcher sich über andere mediale Formen beobachten lässt. Die relationalen Größen ›Medium‹ und ›Form‹ können als Einheit der Differenz ihrerseits in den Blick genommen werden, weil sie widersprüchlich ineinander verschachtelt sind. Denn aufbauend auf mathematischen Überlegungen von George Spencer-Brown (1997) fügt Luhmann die basale Unterscheidung von Medium und Form auf ihrer Formseite wieder ein und lässt sie in einer Beobachtung zweiter Ordnung beobachtbar werden (Luhmann 1995, 169ff.). Die Form erscheint auf einer zusätzlichen Beobachtungsebene stets als ein Medium, das weitere Formbildungen möglich macht, insofern die in Form gebrachten Elemente wieder entkoppelt und neu zusammengefügt werden können. Intermedialität lässt sich demnach

»als Wiederholung oder Wiedereinschreibung a.) eines Mediums als Form in b.) die Form eines (anderen) Mediums definier[en], als eine mediale Konstellation also, in der a.) dasselbe oder ein anderes Medium als Form (oder Formulierung) in b.) demselben oder einem anderen Medium als Form wiederkehrt« (Paech 2011, 64).

Überträgt man den Ansatz auf das Musikvideo, vermag das Medium mit unterschiedlicher Gewichtung sowohl andere Medien als auch sich selbst als Form in den Fokus zu rücken. Entgegen einem essenzialistischen Medienverständnis kann aus dem differenztheoretischen Modell nach Luhmann abgeleitet werden, dass das Fernsehen keine fixierte Identität aufweist. Seine Bedeutung wird nach Kirchmann und Ruchatz (2014) fortlaufend neu ausgehandelt und nimmt unter anderem in der Beobachtung des Musikvideos Gestalt an, das sich im Blick auf das Bildschirmmedium zugleich selbst konstituiert. Die Bezugnahme erfolgt stets über den Mechanismus von Selbst- und Fremdreferenz. Folglich erlangen Clips die Fähigkeit, »›Medialität‹ zu denken« (ibid., 20), wenn der/die Betrachter\_in auf der Ebene der Bilder die Form des beobachtenden Mediums von der des beobachteten Mediums abgrenzen kann. In seiner Reflexion

greift das Musikvideo auf der einen Seite Argumente und Denkfiguren des Diskurses über das Fernsehen auf und nimmt auf der anderen Seite mit eigenen Darstellungen am Mediendiskurs teil. Die Blickrichtungen des Mediums weichen voneinander ab. So kann sich das Musikvideo etwa den Charakteristika eines anderen Mediums vor dem Hintergrund zeitlicher Veränderungen widmen und damit Auskunft über das sich wandelnde Verhältnis zwischen den beiden Medien geben. Die Besonderheit dieser Reflexion liegt prinzipiell in der Beschäftigung mit einem früheren Zustand, der

»als abgeschlossen beobachtete Formen von Vergangenheit voraussetzt, auf die ein Beobachter aus der Gegenwart seines Beobachtungs-Erlebens Bezug nimmt und von denen er die Beobachtungs-Gegenwart ebenso unterscheiden kann wie ›vice versa« (Keller 2006, 321).

Es sind verschiedene Einschätzungen, die sich in der intermedialen Bezugnahme manifestieren und von einer Kritik bis zur Freude am Gewesenen reichen können. So »[referiert] Nostalgie [...] auf vor allem affektiv positive Besetzungen von als vergangen klassifiziertem, auf ein Zurücksehnen nach als vergangen und besser bewerteten Zuständen, Phänomenen, Erlebnissen etc« (ibid., 324). Medien nehmen in der Aktivierung nostalgischer Emotionen damit eine Doppelrolle ein: Während sie laut Andreas Böhn hinsichtlich ihrer Speicherfunktion »schon immer Hilfsmittel der Erinnerung« gewesen seien, fasse man sie gleichfalls als »Objekte der Erinnerung« (2010, 150) auf. Da sich Medien in einer fortwährenden Transformation befinden und voneinander abgrenzbare Stadien aufweisen würden, seien sie in der Lage, einen historischen Blick einzunehmen, »sich also auf sich selbst als etwas in der Zeit Existierendes [zu] beziehen, das eine eigene, von Wechselbeziehungen zwischen technischer, sozialer und kultureller Entwicklung bedingte Geschichte hat« (ibid.). Die Bezugnahme auf die Vergangenheit könne zum einen auf inhaltlicher, zum anderen auf formalästhetischer Ebene stattfinden, demnach die Darstellung einer bestimmten Epoche sowie Anleihen bei zurückliegenden Genres und Stilen betreffen, weshalb »zwischen Nostalgie in den Medien im weiten Sinne und Medienostalgie im engeren Sinne als Nostalgie der Medien« (ibid., 151) differenziert werden müsse. Ausgehend von Svetlana Boyms These, dass Fortschritt Nostalgie intensiviere (2001, xiv), zählt Sebastian Felzmann insbesondere das Videospiel zu den »am stärksten nostalgisch verklärten Medien« (2010, 197). Doch auch andere mediale Entwicklungen vollziehen sich in einer hohen Geschwindigkeit. Während das Videospiel bis heute technischen Veränderungen unterworfen ist, die an die rasante Evolution des Computers geknüpft sind (Fenty 2008, 20), besitzt das Musikvideo eine nicht weniger abwechslungsreiche Geschichte, deren Stadien es selbst zur Schau stellen kann. So lässt sich

vermuten, dass die in nur kurzer Zeit erfolgte Ausdifferenzierung medialer Präsentationsweisen von Songs – vom TV-Auftritt des Stars in einer Livesendung bis zu den für ein bestimmtes Fernsehprogramm gedrehten Clips und ihrer gegenwärtigen Distribution im Internet – einen besonderen Reiz für Sänger\_innen und Bands sowie Regisseur\_innen ausmacht, die Vorgeschichte des Mediums Musikvideo aufleben zu lassen.

Akteur\_innen unterschiedlicher medialer Kontexte erlangen durch Intuition und Übung ein Bewusstsein für die Möglichkeiten, mithilfe spezifischer visueller und auditiver Konfigurationen ihr Publikum, das die zugrunde liegenden Ausdrucksformen im Laufe der Zeit verinnerlicht, in einen nostalgischen Zustand zu versetzen (Davis 1979, 82). Um zu ermitteln, welche Funktionen der Blick des Musikvideos in die Vergangenheit erfüllt und wie sich Nostalgie inhaltlich und formalästhetisch artikuliert, soll im Folgenden zwei wiederkehrenden Verfahren nachgegangen werden, das Fernsehen auf der Bildebene als mediale Form zu beobachten. Clips setzen einerseits die Performance des Stars als einen zurückliegenden Fernsehauftritt in Szene und steigern andererseits den Eindruck, der dargestellten Zeit selbst zu entstammen, indem sie sich als aufgezeichnetes TV-Material ausgeben.

## **Fernsehauftritte in Musikvideos**

Dass sich Musikvideos der Vergangenheit eines Mediums annehmen, ist keine Seltenheit, sondern wird in ihrem häufigen Rückgriff auf den Bilderfundus der Populärkultur deutlich. Untersucht man die Darstellung des Fernsehens, ohne sie auf die Integration von originalem TV-Material oder den Gebrauch von Monitoren als Requisiten zu beschränken, fällt auf, dass Clips oftmals selbst als Teil eines Fernsehprogramms gestaltet sind. Seit den 1980er-Jahren liegt ihre Handlung immer wieder in einer Zeit, die vor der Entstehung von MTV angesiedelt ist. Sie spielt in einer Phase des Fernsehens, als der Liveauftritt Musiker\_innen noch die primäre Gelegenheit bot, einen neuen Song der massenmedialen Öffentlichkeit audiovisuell vorzuführen. Exemplarisch für eine solche Rückschau des Musikvideos ist die Auseinandersetzung mit der *ED SULLIVAN SHOW*. Die Varietéreihe lief in den USA von 1948 bis 1971 und enthielt neben Sketchen, Tänzen und Akrobatiknummern auch musikalische Einlagen. Mit einer hohen Reichweite sicherte sie den Erfolg von etablierten Stars und bildete ein wichtiges Sprungbrett für aufstrebende Künstler\_innen (Inglis 2006, 559). Nicht jedes Musikvideo, in das die Sendung eingebettet wird, ist jedoch ausschließlich von Nostalgie geprägt. Anhand von drei Beispielen der Bezugnah-

me auf die ED SULLIVAN SHOW lässt sich veranschaulichen, dass intermediale Verweise unterschiedlichen Zielsetzungen dienen können und Clips ihren Unterhaltungswert insbesondere daraus gewinnen, die nachgestellte Vergangenheit mit der Gegenwart zu kontrastieren, um dem Star ein bestimmtes Image zu verleihen. In Billy Joels *Tell Her About It* (1983) etwa entfaltet das rekonstruierte Setting der Show zunächst eine die Authentizität steigernde Wirkung. Es unterstreicht den Stil des Songs, der als eine Hommage an jene Soulmusik zu verstehen ist, die Mitte der 1960er-Jahre in Detroit und Chicago entstand (Bielen 2011, 65). Nach der passenden Einblendung des Datums ›July 31, 1963‹ erscheint ein Double des bereits verstorbenen Moderators Ed Sullivan, das Joel als nächsten Act ankündigt. Während des Auftritts im Fernsehstudio weisen zwischengeschnittene Sequenzen auf die Publikumsresonanz des Ereignisses hin. So lockt die Ausgabe der Show zahlreiche Zuschauer\_innen vor die Bildschirme im heimischen Wohnzimmer und an öffentlichen Orten. Auch wenn Joel im Musikvideo Gast einer mehrere Jahre zurückliegenden Sendung ist, die in den Betrachter\_innen Erinnerungen an die entsprechende Zeit wecken kann, steht die Sehnsucht nach dem TV-Format nicht im Vordergrund. Stattdessen wird der Fernsehauftritt für einen komödiantischen Effekt genutzt. So übertreibt *Tell Her About It* die Popularität der Show, insofern selbst ein sowjetischer Raumfahrer Joels Performance im Weltall sieht. Darüber hinaus bricht der Clip mit einer raumzeitlichen Kohärenz. Unerwartet setzt der Sänger die Illusion einer Liveübertragung außer Kraft, sobald er neben den Fernsehgeräten seiner Zuschauer\_innen auftaucht und zum Takt der eigenen Musik tanzt. Auf eine andere Weise orientiert sich *Hey Ya!* (2003) von OutKast an der ED SULLIVAN SHOW. Das Musikvideo ahmt den berühmten Fernsehauftritt der Beatles am 9. Februar 1964 nach, der unter anderem durch ein kreisförmiges Podest ins Gedächtnis gerufen wird, auf dem die Funk-Band mit ihren Instrumenten steht. Ein holzverkleidetes Empfangsgerät gibt die Bilder zwischendurch in einer monochromen Ansicht wieder. Es umschließt den Kader und erinnert den Betrachter\_innen sowohl an eine vergangene Zeit als auch an seine Position vor dem eigenen Bildschirm. Eine weitere Parallele zur Darbietung der Beatles besteht im frenetischen Jubel des TV-Publikums, der den Gesang von OutKast überdeckt. Eine Schar von Menschen kreischt, als plötzlich ein weiblicher Fan auf die Bühne läuft und vom Sicherheitspersonal abgeführt werden muss. Ein anderer Teenager fällt in Ohnmacht. Es handelt sich allerdings keineswegs um eine exakte Kopie des fernsehhistorischen Vorbildes. Zum einen erscheint das Duo OutKast im Clip als achtköpfige Formation, deren Mitglieder allesamt von Frontmann André 3000 verkörpert werden (Caduff et al. 2007, 45). Zum anderen spielt die Band in London, wie der Moderator erwähnt, also nicht in den

USA, wo die ›British Invasion‹ mit den ›Fab Four‹ aus Liverpool einsetzte: »Während der Auftritt bei Ed Sullivan die Einnahme Amerikas durch die Beatles bedeutete, signalisiert die geographische Umkehrung bei *Outkast*, dass die Innovationen im Pop heute von der anderen Seite des Atlantik kommen, und zwar aus der afroamerikanischen Kultur« (ibid.). Trägt das Setting der 1960er-Jahre in *Tell Her About It* dem Retro-Klang des Songs von Joel Rechnung, wird es in *Hey Ya!* als Legitimationsstrategie genutzt, um OutKast in die Fußstapfen einer einflussreichen Pop-Gruppe treten zu lassen. ◀5

Auch der Schauplatz, den man für *In Bloom* (1992) der Grunge-Band Nirvana ausgewählt hat, ist an die ED SULLIVAN SHOW angelehnt. Kurt Cobain und seine Kollegen reihen sich jedoch nicht in eine bestimmte musikalische Tradition ein, sondern stellen ihr subversives Image heraus, indem sie einen anfänglich zurückhaltenden in einen ausgelassenen Fernsehauftritt verwandeln, bei dem sie ihr Equipment und Gegenstände der Kulisse zerstören. Im Verlauf der eskalierenden Performance nähern sich die durchgehend schwarz-weißen, statischen TV-Bilder mit hektischer werdenden Übergängen zwischen den Einstellungen einer modernen Clipästhetik an. Ohne nostalgische Verklärung wird die unschuldige Anmutung der Sendung »als Reibungsfläche verwendet [...], um die in den Songtexten gebundenen Protestkräfte zu visualisieren«, wie Henry Keazor und Thorsten Wübbena ausführen (2011, 186).

In einer Zeit, in der das Internet allmählich zum neuen Verbreitungsort des Musikvideos avanciert, finden erdachte und nachgebaute Kulissen älterer Fernsehformate zunehmend Eingang in die Bilderwelt von Clips. Nicht aber nur die ED SULLIVAN SHOW wird zitiert. In verschiedenen Sendungen begegnet man Stars, die ihren Song vortragen und mitunter den Part einer weiteren Figur übernehmen. So gelingt es Lenny Kravitz in *Stand* (2011) als in eine Gameshow eingeladenen Musiker, den ebenfalls von ihm gespielten Fernsehmoderator beim Versuch zu überführen, seine Kandidaten um ihren Gewinn zu betrügen. Die männlichen Mitglieder der Black Eyed Peas buhlen indes in *Don't Phunk With My Heart* (2005) als Teilnehmer einer Glücksspielsendung um die Gunst einer Dame, die von Sängerin Fergie verkörpert wird. Das Musikvideo schließt mit der Pointe, dass Frontmann will.i.am als hinterhältiger Showmaster selbst das Herz seiner Bandkollegin erobert. Beide Clips aktualisieren ein Misstrauen gegenüber im Fernsehen ausgetragenen Wettbewerben, das mit den Quizshow-Skandalen Ende der 1950er-Jahre aufgekommen ist. Sie setzen die Stars humorvoll in Szene, ohne ihre zentrale Rolle als Musiker\_innen zu vernachlässigen.

Insgesamt zeigen die Beispiele, dass Musikvideos in ihrer Auseinandersetzung mit dem Fernsehen anhand früherer Sendungen ein Bewusstsein für die Prä-

sentationsweise von Songs schaffen, als noch kein Kanal mit reinem Musikprogramm existierte. Doch auch wenn Clips in erster Linie die Aufmerksamkeit des Publikums suchen, indem sie mit jener Zeit, in der sie den Star verorten, spielerisch umgehen, und die Liedtexte keine nostalgische Haltung zu erkennen geben, können die Bilder in erfahrenen Betrachter\_innen wehmütige Erinnerungen an die dargestellte Ära des Fernsehens wecken. Regisseur\_innen nutzen gezielt die Kenntnisse des Publikums über inhaltliche und formalästhetische Merkmale des Mediums in der Vergangenheit – vom Design des Fernsehstudios über das Aussehen der Figuren bis zu Farbe, Schärfe und Kontrast des Bildes. Dabei erlangen Clips einen dokumentarischen Charakter, indem sie über weite Strecken die Perspektive eines/einer TV-Zuschauer\_in einnehmen. Differenztheoretisch gesprochen wird das Fernsehen in der Weise beobachtet, dass die Formbildung eines Mediums innerhalb des Clips den Fortgang der Bilder bestimmt. Die Entstehung der medialen Form des Musikvideos und die des Fernsehens sind aneinandergespleißt (Paech 1997, 121). Eine zusätzliche Beobachtungsebene ziehen Clips ein, wenn sie nicht nur als Fernsehinhalt gestaltet sind, sondern vortäuschen, aufgezeichnet worden zu sein.

## Musikvideos als aufgezeichnetes Fernsehmaterial

Im Rahmen der Fernsehreflexion des Musikvideos erfreut sich in letzter Zeit ein weiteres ästhetisches Verfahren größerer Beliebtheit. Es betrifft eine Technologie, die während der 1970er-Jahre Einzug in den Haushalt erhielt und im Zuge der Digitalisierung inzwischen selbst den Ausgangspunkt für eine nostalgische Rückbesinnung bildet. So vermitteln einige Clips den Eindruck eines TV-Ausschnitts, den man über einen analogen Videorekorder aufgenommen hat. In das Beobachtungsfeld des Musikvideos schiebt sich damit eine neue mediale Form, die als materielle Grundlage des Produkts herausgestellt wird. Neben Schrifteinblendungen sind es vor allem visuelle Störungen, die die Differenz von Medium und Form sichtbar machen und die medientechnische Verfasstheit des Clips als eine auf einer Videokassette gespeicherte Bild-Ton-Kombination vor Augen führen. Das aufscheinende Trägermedium fungiert als Ausweis von Glaubwürdigkeit und bringt Werke unterschiedlicher Genres mit einer Zeit in Verbindung, deren musikalisches Erbe der Star meist antritt. Auf diese Weise präsentiert etwa *Lalala* (2013) die schwedische EUROVISION SONG CONTEST-Bewerberin Betty Dittrich als Schlagersängerin der 1970er-Jahre. Auch Eminems *Berzerk* (2013) simuliert die Ästhetik einer Videokassette. Während der Sänger im Liedtext der eigenen musikalischen Wurzeln gedenkt (»Now this shit's

about to kick off, this party looks wack / Let's take it back to straight hip-hop and start it from scratch«), wird er durch eine Reihe von Clipzitate und Samples aus Stücken älterer Bands in der Goldenen Ära der Rapmusik verankert. Hinzu treten typische Merkmale des Videobildes wie Bluescreen, Timecode, Play- und Stop-Zeichen, übereinander liegende Linien und Farbverschiebungen, die teilweise dem Rhythmus des Songs untergeordnet sind.◀6

Die Komplexität der Inszenierung eines aufgezeichneten Fernsehauftritts, die es Regisseur\_innen ermöglicht, den Protagonisten der Handlung als begehrten Star in den Mittelpunkt zu stellen, kann exemplarisch anhand des Musikvideos *Bang Bang Bang* (2010) von Mark Ronson und seiner Band The Business Intl. erschlossen werden. Der Clip, für den Regisseur Warren Fu verantwortlich zeichnet, gliedert sich in drei Teile, die jeweils Sequenzen aus einem

TV-Programm der Vergangenheit darstellen. Nachdem das Geräusch eines eingeschalteten Videorekorders erklingen und ein Start-Symbol aufgeleuchtet ist, eröffnet er mit einem Werbespot für eine Schokoladencreme, dem sich der Ausschnitt einer Talkshow anschließt. Die beiden Fernsehinhalte sind eng miteinander verzahnt, auch wenn sie die imaginäre Person vor dem Bildschirm zu unterschiedlichen Zeitpunkten aufgenommen hat. So kündigt eine Naheinstellung auf das Etikett des Brotaufstrichs Titel, Interpreten und Gastmusiker des noch folgenden Songs an (Abb. 1). »ronson's Bang Bang Bang«, heißt es im doppeldeutigen Schriftzug: »a delicious jam featuring qtip & mndr.« Ein Kind, das mit der Creme sein Brot beschmiert, stimmt das französisch-kanadische Kinderlied *Alouette* an, welches Ronson in seine Komposition eingearbeitet hat. Mit diesen Hinweisen vergegenwärtigt die Eingangssequenz den medialen Status der Bilder. Was im Folgenden zu sehen ist, fassen die Betrachter\_innen als ein Musikvideo auf, auch wenn dieses die Gestalt eines fremden TV-Inhalts annimmt. Dass es sich um eine private Aufzeichnung handelt, bezeugen Bildstörungen. Während sporadisch auftretende dunkle Flecken auf das Alter des Materials hindeuten, durchziehen kurzzeitig horizontale Streifen das Bild, als der Prolog abrupt zum Hauptteil wechselt. Offenbar wird das Muster von der Elektronik des Wiedergabegerätes hervorgerufen, das die Videospur sucht. Im



Abb. 1-2

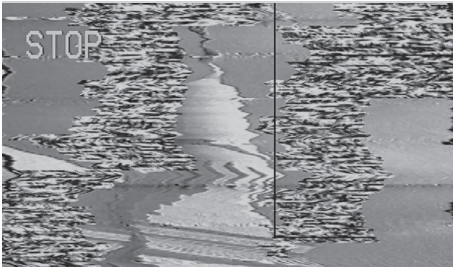


Abb. 3-4

nächsten Augenblick sieht man, wie Ronson in einer Fernsehsendung der 1970er-Jahre sitzt und Fragen zu seinem neuen Projekt beantwortet (Abb. 2). Untertitel begleiten den Dialog, denn wider Erwarten spricht der britische TV-Gast japanisch, sobald er von einem japanischen Moderator auf Französisch interviewt wird.

Es folgt eine musikalische Darbietung: Ronson steht nach einer plötzlichen Transformation mit neuem Outfit an einem aus dem Nichts auftauchenden Keyboard und wird von Sängerin Amanda Warner und Rapper Q-Tip unterstützt. Durch die Verwandlung von Kleidung und Kulisse, eine schnellere Schnittfrequenz und zusätzliche Animationen hebt sich die gemeinsame Performance von der bisherigen Ansicht der Umgebung ab (Abb. 3). Dabei verfügen die Bilder über eine eigene Retro-Ästhetik. Neben dem extensiven Gebrauch von Splitscreens fallen visuelle Effekte und Motive auf, die eine Reise durch

Zeit und Raum anzeigen, wie sie in Science-Fiction-Filmen früherer Jahrzehnte mithilfe damals fortschrittlicher Tricktechnik in Szene gesetzt worden ist. So bewegen sich die Musiker\_innen während ihres Auftritts in Anlehnung an den Cyberspace aus Steven Lisbergers *TRON* (1982) mit einem blauen Lichtschein vor einem schwarzen Hintergrund. Uhren verbildlichen indes den mehrdeutigen Liedtext («No way, no / The clock is ticking forward / No way / It's just a cruel, cruel world») und rufen das Thema der Vergänglichkeit auf. Die Darbietung erinnert in ihrer Gestaltung an die frühen 1980er-Jahre und harmoniert mit dem Klang von Ronsons Synthie Pop-Song. Gerahmt von einer Fernsehshow, die vergleichsweise alt und arm an visuellen Reizen ist, wirkt die musikalische Einlage nahezu avantgardistisch. »Wow. That was really out of this world!«, ergreift der begeisterte Moderator das Wort und fordert sein Publikum zum Applaus auf, nachdem die letzten Takte des Stücks verhallt sind. Aus seiner Sicht entstammt der Auftritt einer anderen Zeit. Noch während der Talkmaster den Gast der nächsten Woche bekannt gibt, bricht die Videoaufzeichnung ab. Auf dem Bildschirm erscheint für wenige Sekunden ein Fragment aus der Übertragung eines Tennisturniers. Zu sehen ist der Wutausbruch eines Spielers am Rande des Centercourts, der den ehemaligen Sportstar John McEnroe parodiert. Un-

vermittelt löst sich das Bild in farbiges Rauschen auf. Ein Stop-Zeichen signalisiert das Ende der Wiedergabe (Abb. 4).

Während der Sound der Musik einem zurückliegenden Jahrzehnt nachempfunden ist, stellt *Bang Bang Bang* inhaltlich sowie formalästhetisch auch über die Bildebene Bezüge zur Vergangenheit her, die eine werbende Funktion erfüllen. So suggeriert die Abfolge der fiktiven Versatzstücke aus dem Fernsehen, dass es die – im Gegensatz zu den übrigen Programminhalten vollständig aufgenommene – Performance von Ronson und seiner Band gewesen ist, welche ein/eine Zuschauer\_in zuletzt für aufbewahrenswert befunden hat und sich aus Sehnsucht nach dem TV-Auftritt erneut ansieht. Die Herauslösung der Bilder aus ihrem zeitlichen Kontext scheint nostalgisch begründet zu sein und stellt den Star in ein positives Licht.<sup>17</sup> Um den Unterschied zwischen der vermeintlichen Ausstrahlung des televisuellen Materials und der späteren Rezeption kenntlich zu machen, werden vor allem Bildstörungen im Sinne einer als Form sichtbar werdenden Differenz von Medium und Form eingesetzt. Die Spuren des analogen Videorekorders entfalten ihre Wirkung als Markierungen der Vergangenheit gerade in einer Zeit, die von digitalen Bildern geprägt ist. Damit setzen Musikvideos in ihrer nostalgischen Reflexion des Fernsehens auch jenseits von intermedialen Verweisen auf bekannte Sendungen ein spezifisches Medienwissen voraus, mit dem ein erfahrenes Publikum die Anwesenheit eines an den TV-Apparat angeschlossenen Wiedergabegerätes wahrnehmen kann.

## Outro

Führt man die vorangegangenen Beobachtungen zusammen, lässt sich festhalten, dass das Musikvideo bereits in der Frühphase von MTV – und nicht erst als ein Phänomen jüngerer Datums – seinen Blick auf das Fernsehen richtet und dabei die Entwicklung des eigenen Mediums verhandelt. Die Reflexion manifestiert sich neben dem Liedtext auch in den Bildern, wenn der Star der Gegenwart in der Sendung eines älteren Fernsehprogramms auftritt, ob sein Song stilistisch an die dargestellte Zeit angelehnt ist oder nicht. Während das Musikvideo seit den 2000er-Jahren zunehmend im Internet Verbreitung findet und die strukturelle Nähe zum Fernsehen nachlässt, orientieren sich Sänger\_innen und Bands sowie Regisseur\_innen immer wieder an der Vergangenheit. Häufig ist der Star in einer Show zu sehen, die zeitlich noch vor den 1980er-Jahren angesiedelt ist. Ein aktueller Trend besteht darin, das Bild eines analogen Videorekorders nachzuahmen, also eine Medientechnologie zu reflektieren, mit der heranwachsende Generationen nur noch selten vertraut sind. Dabei ist die

auf ein bestimmtes Image des Stars zugeschnittene Inszenierung von einer Doppelbewegung gekennzeichnet: Auf der einen Seite wirkt die unvermittelte Nähe zur Performance aus der Sicht der Betrachter\_innen beeinträchtigt, da der Clip die mediale Fixiertheit des Ereignisses betont. Auf der anderen Seite erlangt der musikalische Auftritt gerade dadurch Authentizität, dass er dem Anschein nach nicht im Kontext der Produktion eines Musikvideos liegt. Wie die Bilder zu verstehen geben, ist der Clip das Dokument einer ehemaligen Live-aufführung.

Der rasante Wandel des Musikvideos führt in den letzten Jahren demnach nicht nur im akademischen sowie journalistischen Diskurs zur Tendenz, auf die Geschichte des Mediums wehmütig zurückzuschauen und gelegentlich ihr Ende auszurufen, sondern lässt Songs und Clips selbst nostalgische Töne anstimmen. Entsprechend liefert das Musikvideo auch eine eigene Antwort auf die sich aufdrängende Frage, wer für den Rückgang des Clipprogramms im Fernsehen verantwortlich gemacht werden kann. Es ist die Band The Limousines, deren Clip *Internet Killed the Video Star* (2010) das Musikfernsehen in einem symbolischen Kampf zwischen Kindern und einer Gruppe von Zombies zu Grabe trägt. So wie einst die Buggles mit *Video Killed the Radio Star* tiefgreifende Veränderungen in der technischen Entwicklung und Vermarktung von Popmusik ausgemacht haben, erhält damit gegenwärtig ein neuer Umbruch die Aufmerksamkeit von Sänger\_innen und Bands sowie Regisseur\_innen. Ein wichtiger Befund liegt in der Erkenntnis, dass das Fernsehen durch das Internet nicht aus dem Beobachtungsfeld von Songs und Clips verdrängt wird. Stattdessen fungiert es weiterhin als ein zentraler Gegenstand der Reflexion, über den sich das Musikvideo seiner eigenen beweglichen Position im System der Medien bewusst wird.

## Anmerkungen

- 01► Der Text ist eine veränderte und gekürzte Fassung eines Kapitels aus der eingereichten Dissertationsschrift des Verfassers.
- 02► Zu den soziokulturellen und ökonomischen Gründen für eine inhaltliche Neuausrichtung von MTV vgl. ausführlicher Schmidt/Neumann-Braun/Autenrieth 2009, 60ff.
- 03► Die Bandbreite der historischen Vorläufer des Musikvideos ist groß. Für einen Überblick über die Mediengeschichte der Verschmelzung von Bild und Ton von synästhetischen Expe-

rimenten in Antike und Renaissance bis zum Aufkommen des Films vgl. Moritz 1987.

- 04► Gary Burns spricht von einer Tendenz zur »Hypermediation«, die ab Mitte der 1980er-Jahre »various types of intertextuality and reflexivity, plus other references to media, mediation, and the act of looking or seeing« umfasste (1994, 74).
- 05► Tatsächlich wird das Duo hinsichtlich seines kommerziellen Erfolgs und der von Kritiker\_innen zugleich gelobten Kreativität gelegentlich mit den Beatles verglichen (Sarig 2007, 217).
- 06► Andere Musikvideos ziehen ihre Spannung aus der Vermischung von analoger Ästhetik und digitalen Kompressionsartefakten. Kanye Wests Clip *Welcome to Heartbreak* (2009) etwa irritiert die Wahrnehmungsgewohnheiten des Betrachter\_innen dadurch, dass die Bilder mithilfe der Technik ›Datamoshing‹ zu künstlerischen Pixelklumpen verdichtet werden und gleichzeitig als Aufzeichnung auf einer Videokassette gerahmt sind.
- 07► Ferner wird deutlich, dass die Einstellung gegenüber dem Auftritt vom Standpunkt der Beobachtung abhängig ist. So erweckt die im Stil der 1980er-Jahre gehaltene Performance von Ronson zur Zeit ihrer Fernsehausstrahlung innerhalb des Clips noch einen in die Zukunft weisenden Eindruck, wie die euphorische Reaktion des Moderators bestätigt.

## Literatur

**Bielen, Ken** (2011) *The Words and Music of Billy Joel*. Santa Barbara, California: Praeger.

**Bödy, Veruschka / Weibel, Peter** (Hg.) (1987): *Clip, Klapp, Bum*. Von der visuellen Musik zum Musikvideo. Köln: DuMont.

**Böhn, Andreas** (2010) Mediennostalgie als Techniknostalgie. In: Böhn/Möser 2010, S. 149-165.

**Böhn, Andreas/Möser, Kurt** (Hg.) (2010): *Techniknostalgie und Retrotechnologie*. Karlsruhe: KIT Scientific Publishing.

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

**Burns, Gary** (1994) How Music Video Has Changed, and How It Has Not Changed: 1991 vs. 1985. In: *Popular Music and Society* 18, 3, S. 67-79.

**Caduff, Corina/Fink Gebhardt Sabine/Keller, Florian/Schmidt, Steffen** (2007) *Die Künste im Gespräch. Zum Verhältnis von Kunst, Musik, Literatur und Film*. München: Fink.

**Davis, Fred** (1979) *Yearning for Yesterday: A Sociology of Nostalgia*. New York/London: The Free Press.

**Felzmann, Sebastian** (2010) *Playing Yesterday. Mediennostalgie und Videospiele*. In: Böhn/Möser 2010, S. 197-215.

- Fenty, Sean** (2008) Why Old School Is ›Cool‹: A Brief Analysis of Classic Video Game Nostalgia. In: Zach Whalen/Laurie N. Taylor (Hg.): *Playing the Past: History and Nostalgia in Video Games*. Nashville, Tennessee: Vanderbilt University Press, S. 19-31.
- Gerle, Jörg** (2010) Der Musikclip im Zeitalter der digitalen Reproduzierbarkeit. In: Peter Moormann (Hg.): *Musik im Fernsehen. Sendeformen und Gestaltungsprinzipien*. Wiesbaden: VS, S. 135-145.
- Heider, Fritz** ([1926] 2005) *Ding und Medium*. Berlin: Kadmos.
- Inglis, Ian** (2006) The Ed Sullivan Show and the (Censored) Sounds of the Sixties. In: *Journal of Popular Culture* 39, 4, S. 558-575.
- Keazor, Henry/Wübbena, Thorsten** (2011) *Video thrills the Radio Star. Musikvideos: Geschichte, Themen, Analysen* (3. Aufl.). Bielefeld: transcript.
- Keller, Katrin** (2006) Wiederverwertungen. Retro und die Reflexivität des Reloads. In: Christoph Jacke/Eva Kimminich/Siegfried J. Schmidt (Hg.): *Kulturschutt. Über das Recycling von Theorien und Kulturen*. Bielefeld: Transcript, S. 320-332.
- Kirchmann, Kay / Ruchatz, Jens** (2014) Einleitung: Wie Filme Medien beobachten. Zur kinematografischen Konstruktion von Medialität. In: dies. (Hg.): *Medienreflexion im Film. Ein Handbuch*. Bielefeld: transcript, S. 9-42.
- Kollektiv Blutende Schwertlilie** (1987) Wenn Worte nicht ausreichen. Was will das Video, und wer sind seine Eltern? In: Bódy/Weibel 1987, S. 242-263.
- Luhmann, Niklas** (1995) *Die Kunst der Gesellschaft*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- McIntosh, Heather** (2004) Music Video Forerunners in Early Television Programming: A Look at WCPO-TV's Innovations and Contributions in the 1950s. In: *Popular Music and Society* 27, 3, S. 259-272.
- Moritz, William** (1987) Der Traum von der Farbmusik. In: Bódy/Weibel 1987, S. 17-52.
- Paech, Joachim** (1997) Cinema mista – Kino im Film. In: Irmela Schneider / Christian W. Thomsen (Hg.): *Hybridkultur. Medien, Netze, Künste*. Köln: Wienand, S. 118-140.
- Paech, Joachim** (2011) Das Medium formuliert, die Form figuriert. Medium, Form und Figur im intermedialen Verfahren. In: Thomas Becker (Hg.): *Ästhetische Erfahrung der Intermedialität. Zum Transfer künstlerischer Avantgarden und ›illegitimer‹ Kunst im Zeitalter von Massenkommunikation und Internet*. Bielefeld: transcript, S. 57-74.
- Sarig, Roni** (2007) *Third Coast: OutKast, Timbaland, and How Hip-Hop Became a Southern Thing*. Cambridge, Massachusetts: Da Capo.
- Schmidt, Axel / Neumann-Braun, Klaus / Autenrieth, Ulla** (2009) *Viva MTV! re-loaded. Musikfernsehen und Videoclips crossmedial*. Baden-Baden: Nomos.
- Spencer-Brown, George** ([1969] 1997) *Laws of Form. Gesetze der Form*. Lübeck: Bohmeier.

## Musikvideos

**Bang Bang Bang** (M.: Mark Ronson & The Business Intl., R.: Warren Fu, 2010)

**Berzerk** (M.: Eminem, R.: Syndrome, 2013)

**Don't Phunk With My Heart** (M.: The Black Eyed Peas, R.: The Malloys, 2005)

**Hey Ya!** (M.: OutKast, R.: Bryan Barber, 2003)

**In Bloom** (M.: Nirvana, R.: Kevin Kerslake, 1992)

**Internet Killed the Video Star** (M.: The Limousines, R.: David Dutton, 2010)

**Lalala** (M.: Betty Dittrich, R.: Feliks Horn & Sebastian Tomczak, 2013)

**Stand** (M.: Lenny Kravitz, R.: Paul Hunter, 2011)

**Tell Her About It** (M.: Billy Joel, R.: Jay Dubin, 1983)

**Video Killed the Radio Star** (M.: The Buggles, R.: Russell Mulcahy, 1979)

**Welcome to Heartbreak** (M.: Kanye West feat. Kid Cudi, R.: Nabil Elderkin, 2009)

## Film- und Fernsehsendungen

**Eurovision Song Contest** (seit 1956, EBU)

**The Ed Sullivan Show** (US 1948-1971, CBS, 1068 Episoden in 24 Staffeln)

**Tron** (US 1982, Steven Lisberger)



## **Sofortbild als Telos der fotografischen Technik**

Seit 1889, als George Eastman mit dem Slogan »You press the button – We do the rest« seine Kodak Nr. 1 Kamera propagierte, war Fotografieren so einfach wie Hingucken und Beschreiben. Zumindest war das die Werbeideologie, die sich bis ins späte 20. Jahrhundert in den Köpfen der Menschen eingebrannt hatte. Tatsächlich war Fotografie aber lange Zeit und trotz Eastman-Kodaks Entwicklungsdienst, bei dem man die preisgünstige Kamera mit dem noch preisgünstigeren Rollenfilm einfach einschickte, um dann die fertigen Abzüge und die Kamera mit bereits eingelegtem, frischen Film zurückzubekommen, eine sehr hochschwellige, spezialistische Tätigkeit. Nicht nur, dass es mehrere Wochen dauerte, bis man endlich sehen konnte, was man gemacht hatte, man sah dann unter Umständen auch, wie schlecht die Motivwahl war, wie unzureichend die Beleuchtung, wie stümperhaft sich die Modelle verhielten – kurz, wie viel Aufwand man betreiben müsste, damit Fotos entstehen würden, die dem Zweck dienen könnten, deretwegen man privat fotografierte: nämlich das eigene Leben und die eigenen Interessen auszudrücken. Der umständliche technische Prozess, in den man eintreten musste und dem man unterworfen war, egal wie kundenfreundlich gestaltet er sich gab, war nicht dazu angetan, sondern er distanzierte die Fotografie immer davon, dass sie alltäglich war. Fotos waren immer etwas Besonderes, besonders dann, wenn sie als etwas völlig Gewöhnliches vermarktet wurden.

Hinzu kam, dass auf Fotografie von Beginn ihrer Existenz an eine paradoxe Ideologie lastete - nämlich, dass sie naturalistisch sei. Bereits 1844 hatte William Henry Fox Talbot im Titel einer der ersten Foto-Studien der Welt formuliert, dass Fotografie »Der Stift der Natur« sei, dass Fotos vom Licht allein gezeichnet würden und der Knipser keinerlei Einfluss darauf hätte. Fotos zeigen das, was ist, war die Ansage, und diese Überzeugung steckt immer noch in allen Diskussionen über Bildmanipulation. Gleichzeitig, und deshalb ist diese Ideologie so paradox, machten Menschen dauernd die Erfahrung, dass es eben nicht so aussah, wie sie es gesehen hatten, sondern dass die Gesichter verzerrt

und fahl waren, die Mimik unbekannt und die Posen unnatürlich. Und die einzige Erklärung, die sich dann bot, war, dass sie mit der Technik nicht umgehen konnten, denn an der Technik konnte es ja nicht liegen, die ließ sich ja immer nur vom Licht beschreiben.

Fotografie war ein Versprechen, eine allgemein verwendbare Sprache zu sein, das sich nicht einlöste. Dafür musste man sich mit viel zu viel Grammatik beschäftigen, also den Regeln und den Strukturen für die Erzeugung von richtigen Äußerungen. Das verhinderte immer, dass man zu den interessanteren und individuelleren Sprachaspekten wie Semantik und Pragmatik vorstoßen konnte, wo es um die Bedeutung der Einzelteile und die Angemessenheit von Äußerungen für bestimmte Kontexte geht. Es gab immer künstlerische Fotografen, die die fotografische Grammatik virtuos beherrschten, aber das war eine kleine Gruppe von Menschen, und mit den Knipsern und ihrem Fotografieren im Alltag hatte das nichts zu tun.

Dass Fotografie niederschwellig und als sofortiges Ausdrucksmittel daher kommen konnte und Leute sich sofort damit unterhalten konnten, passierte zum ersten Mal, als 1973 die Firma Polaroid ihre SX-70 Sofortbildkamera herausbrachte. Aus ihr schoben sich nach dem Knipsen postkartenartige Papierstücke, auf denen sich ein quadratischer Fotoausschnitt befand, der sich vor den Augen der um die Kamera versammelten Menschen innerhalb von vier Minuten selbst entwickelte. Und mit diesen Artefakten begann dann tatsächlich so etwas wie der Gebrauch von Fotografie als Sprache und nicht bloß als Monumentalisierung des Vergangenen. Auf Partys zeigte man sich, wie man sich gerade zusammen dort befand, man unterschrieb auf den Papierstreifen des Sofortbildes, ergänzte Kommentare, wischte auf den sich entwickelnden Bildern herum, um sie in dem Moment lustig werden zu lassen. Mit Naturalismus hatte das nichts mehr zu tun, stattdessen walteten Impressionismus, Expressionismus und alle sonstigen -ismen der ästhetischen Moderne. So nannte man dann auch das, was da passierte, nicht Foto, sondern es war etwas Eigenständiges, es war Polaroid, egal, ob es nun von dieser Firma kam oder von schnell aufsprießenden Nachahmern. So wie kleine Zellstofftücher Tempos sind und nicht Taschentücher, oder kleine Heißluftgebläse Föne und nicht Haartrocknungsgeräte.

Hätte es nicht die digitale Revolution gegeben, die den ganzen Filmstreifen-Chemie-Papierkomplex des Fotografischen als absurden Atavismus entlarvt hat, Sofortbild hätte sich wohl immer weiter entwickelt zu einer immer ausgefeilteren und immer geschmeidigeren Möglichkeit des sozialen fotografischen Austauschs. Aber das war nicht mehr möglich und nötig, Prozessoren lieferten sowohl die kleineren, handlicheren, automatischeren Apparate, vor allem aber

befreiten sie Fotografieren von den erheblichen Kosten für Filme und Papierabzüge, was zur Hauptmotivation von Endnutzer\_innen wurde, zur Digitalkamera zu wechseln.

## Nostalgie als Kunstontologie

Dass sich seit 2010 der Social Media-Fotodienst Instagram im Design an dem nikotinbraunen Plastik und den Regenbögen der 1970er Firma Polaroid orientiert, zeigt nun, in welcher kulturtechnischen Tradition sich dieses Programm befindet. Instagram ist Sofortbild ohne jegliche technische Schwelle, kein anderes Gerät ist nötig als das, was man ohnehin schon für alles Mögliche in den Händen hält. Es muss kein Programm installiert werden, sondern nur eine App, also eine Art Knopf gekauft werden, fotografiert wird sofort, das Bild sieht man sofort, man kann sofort einen lustigen Filter darauf legen, um einen persönlichen Ausdruck zu erzielen. Mit einem weiteren Knopfdruck kann man es allen zeigen, auch denen, die nicht um einen herumstehen. Es ist die Perfektionierung von Fotografie als alltäglicher Ausdruck. Es ist überhaupt nichts Besonderes, und damit löst sich ein kulturtechnisches Versprechen nach über anderthalb Jahrhunderten endlich ein. Nachdem wir reden konnten, wie uns der Schnabel gewachsen ist, ohne dafür Poet\_in sein zu müssen, können wir nun fotografieren, wie uns die Augen im Gesicht sitzen, ohne dass wir Henri Cartier-Bresson, Alfred Stieglitz, John Szarkowski oder ein/eine sonstige/r Fotokünstler\_in sein müssen. Wir sehen sofort die technische Fassung dessen, was wir sehen wollen, wir können sofort seine Anmutung ändern, um es stärker unseren expressiven Vorstellungen anzunähern, und wir können es sofort in ein Sozialgefüge geben, um es für einen kommunikativen Akt zu benutzen.

Obwohl dieser Prozess nur die endgültige Realisierung dessen ist, was das Fotografieren seit spätestens 1889 versprochen hatte, und obwohl er sich an einem 40 Jahre alten Design orientiert, mithin also selbst als retroistisch oder gar nostalgisch verstanden werden könnte, wird er von einigen Menschen als degeneriert empfunden, als Abbau von kulturellen Errungenschaften der Vergangenheit. Den Rollenfilm einlegen, die Belichtungszeit bestimmen, und Blenden einstellen zu können, das richtige Objektiv mit der optimalen Brennweite parat zu haben, im schummrigen Rotlicht der eigenen Dunkelkammer zu wissen, wie lange das Papier belichtet und dann in Plastikwannen gebadet werden muss, die Freude darüber, dass von 36 Aufnahmen unglaubliche 15 wirklich gut geworden sind, die sich durch die Produktionszeitpunkte und abfotografierten Filme ergebende Reihenfolge der Aufnahmen in Fotoalben, überhaupt die di-

cken Kunstlederbände, die dekorativ im Wohnzimmerschrank standen – alles das wird als eine ästhetische Praxis von hohem Wert verstanden, die nun durch die Trivialisierung von winzigen Digitalkameras in Handys mit automatischem Filter- und Verbreitungsprogramm verschwindet. Die Simulation dieser Praxis durch ein Programm in einem unspezifischen Apparat lässt Menschen nostalgisch werden, und das zeigt, was das Spezifische an dieser Form der Kulturkritik ist. Nostalgie ist die Sehnsucht nach bestimmten Umgebungen, in denen man sozialisiert worden ist und die nicht mehr in dieser Form existieren. Umgebungen konstituieren sich auch aus all den Materialitäten, die untereinander verbunden in bestimmter Beziehung zu einer Person oder einer anderen Bezugsgröße stehen. Nostalgie ist deshalb genauer gesagt die Sehnsucht, dass sich bestimmte Materialitäten in bestimmten Formen und in bestimmter Funktion wieder in dieser Beziehung zu einem selbst befinden sollen – wahrscheinlich deshalb, weil man auf sich in der Vergangenheit reflektieren kann und glaubt, sich zu diesem Zeitpunkt verstanden zu haben, was sich vom Gegenwartsgefühl für sich selbst nicht sagen lässt. Und diese Nostalgie schwingt sich in ihrer Rationalisierung so weit hoch, dass sie die vergangene Hochschwierigkeit von Technik als zu bewahrende Kunst versteht.

An dieser Reaktion auf und auch an Instagram selbst – und im Zuge dessen auch an vielen anderen ästhetischen Praktiken, die nun durch ein Programm für einen Mikroprozessor emuliert werden – lässt sich nun ablesen, was wohl immer schon einer der Hauptaspekte war, warum etwas als eine Kunstform begriffen und weiterentwickelt worden ist. Das, was Kunst genannt wird, ist nun erkennbar als die Pflege von historischen technischen Beschränkungen für die Erzeugung bestimmter Formen. Bestimmte Formen, zum Beispiel das fotografische Abbild von Etwas, waren erst möglich, als eine bestimmte Technik erfunden und entwickelt worden war, im Falle der Fotografie eben die Linsen- und-Blenden-Kamera mit photochemischer Platte oder Film. Diese bestimmte Technik hatte bestimmte Funktionsmöglichkeiten, mit denen man lernte, umzugehen. Dass diese Funktionsmöglichkeiten beschränkt waren, eben auf die Erzeugung der bestimmten Formen, wurde nicht wahrgenommen, weil es keine andere Technik gab, diese Formen zu erzeugen, mit der sie hätte verglichen werden können. Im Gegenteil wurde es nicht als Beschränkung, sondern als Erweiterung der Fähigkeiten verstanden. Innerhalb der Grenzen des Systems wurde dann operiert; Kreativität, Kunstfertigkeit oder gar Virtuosität ergaben sich dann als Verständnis davon, dass entsprechende Ausprägungen der bestimmten Formen der bestimmten Technik nicht dem gewöhnlichen Muster entsprachen, das sich aus den Funktionsmöglichkeiten ergeben würde, sondern etwas darstellten, was vorher nicht denkbar war, was nach seinem Er-

scheinen allerdings verstanden und bewundert wurde als neuer Umgang mit den bekannten Möglichkeiten und Grenzen. Malerei entwickelte sich als Kunst, als Pinsel, Ölfarbe oder sonstige Pigmentcreme und Leinwand als grundsätzlicher Standard festgelegt waren, Musik wurde irgendwann vorrangig für ein bestimmtes Set an Instrumenten geschrieben, Theater wurde in bestimmten Settings gespielt, Literatur in bestimmten Formaten für bestimmte Vertriebswege produziert; und Fotografie war eben das Bedienen einer Spiegelreflexkamera mit photochemischem Film. Alle Abweichungen von diesem Muster wurden stets als Ausloten oder Hinterfragen dieser Grenzen verstanden, mithin also als ebenso künstlerisch, durch das starke Bewusstsein der Grenzen sogar noch stärker als der Regelfall. »Ist das noch Malerei?« oder »Ist das noch Musik?« waren Fragen nach eben diesen Grenzen der bestimmten technischen Beschränkungen für die Erzeugung dieser bestimmten Formen.

»Das ist keine richtige Fotografie!« (und »Das ist ja keine Kunst!«) in Bezug auf Instagram zu sagen ist nun eine Bestimmung dieser Beschränkungen, definiert an der anderen Technik und ihrer sehr viel niederschweligen Handhabbarkeit. Allerdings – und das macht nun den durch die Digitalisierung und die Computertisierung erzeugten Unterschied zu all den Jahrhunderten vorher aus – ist diese Bestimmung eine retrospektive und kategorische, die durch verblüffend akkurate Emulation bekannter Formen durch eine völlig andere Technik provoziert wird. Techniknostalgie, die Sehnsucht nach den Apparaten, zwischen und mit denen man aufgewachsen ist, macht nun in Zeiten von Anwendungsprogrammen alle Apparate historisch und alles zu Kunst, bei dem Menschen mit Materialitäten hantieren, um Formen zu erzeugen, selbst wenn die Gerätschaften und die Praktiken völlig gegenwärtig und state of the art sind. Das Universalistische des Computers, seine immergleiche Erscheinung als Desktopcomputer, Laptop, Tablet oder Smartphone ist eine phänomenologische Überforderung, wenn verschiedenste Formen von ihm erzeugt werden, die man verschiedensten Apparaten zugeordnet hatte. Wenn Apparate zu Filtern werden, können die Artefakte nur noch als Kommentare verstanden werden, nicht mehr als Ideen.

## Das Broadcastphänomen Retro lässt sich nicht emulieren

Was ist nun aber umgekehrt die Motivation der Instagram-Macher und -Benutzer\_innen, eine veraltete Ästhetik zu goutieren, sowohl die Hardwaregestaltung der Polaroidkameras wie auch die Effekte ihrer technischen Beschränkung? Und nicht nur diese, mit einer Button-Betätigung erzeugt man nicht nur die Vordergrund-Überbelichtung und den weißen Rand von Sofortbildkameraabzügen, es entsteht auch die Rotstichigkeit des Agfa-Films aus den 1970er Jahren, die Blaustichigkeit der 1980er Jahre Kodak-Filme, die Sepia-Tonung des frühen zwanzigsten Jahrhunderts, das harte Film-Noir-Schwarzweiß der 1940er Jahre, die Stockfleckigkeit von schlecht gelagerten Abzügen aus dem neunzehnten Jahrhundert, die Grobkörnigkeit von Anton Corbijn-Fotos und viele andere Effekte mehr. All das, obwohl sie doch eine ganz zeitgenössische Ästhetik haben könnten, oder eine in irgendeiner Weise futuristische, oder auch eine völlig unauffällige, pragmatische: irgendetwas, was Zeichen dieser Zeit sein könnte und nicht das vergangener technischer Beschränkungen; die avancierte Technik würde es ja erlauben.

Es ist sehr naheliegend, dieses als ein Retro-Phänomen zu kennzeichnen. Als Wiederkehr einer vergangenen Ästhetik im Zeichen der Mode. So wie 8bit-Computerspiel-Pixeligkeit, Studio 54-Schlaghosenhaftigkeit, Fifties-Nerdbebrilltheit oder Grunge-Flanellhemdsärmlichkeit. Dagegen spricht allerdings vieles, allem voran wieder die Immaterialität des Prozesses. Weder sind Instagram-Filter modisch in dem Sinn, dass eine Ästhetik aufgegriffen wird, sich epidemisch verbreitet, um dann von einer weiteren Ästhetik abgelöst zu werden, und so fort; die Filter bestehen alle gleichzeitig, eklektizistisch, ohne jede Exklusivität oder eigenen Kontext. Noch sind sie retro in dem Sinn, dass hier ironisch oder ernst eine vergangene Ästhetik imitiert wird, in vollem Bewusstsein ihrer Vergangenheit und genau mit diesem Bewusstsein spielend als Erkennungszeichen einer bestimmten eingeweihten Gruppe, die mit den Stilen und Formen der Historie vertraut ist. Die Instagram-Filter mögen diejenigen Apparate, deren Effekte sie imitieren, historisieren, sie selbst sind jedoch außerhalb jeglicher Geschichte. Wer sie benutzt, tut dieses nicht als Kommentar zur vergehenden Gegenwart und zur vergegenwärtigten Vergangenheit, in dem launischen Spiel mit der eigenen Vergänglichkeit und der Genugtuung über das bereits geschehene Vergehen von anderen, sondern aktualisiert sie bei jedem Aufruf und bei jeder Anwendung.

Retro ist ein Modephänomen, das erst entstehen konnte, als es vollständig mit Broadcastmedien sozialisierte Generationen gab. Genauer gesagt erst seit der Generation der Baby Boomer, der zwischen 1946 und 1963 geborenen Men-

schen, für die Konsumismus, Rock 'n' Roll und Fernsehen das Habitat waren, in denen sie aufwuchsen. Die erste Retrowelle fand dann auch erst in den 1970er Jahren statt – sehr prominent beispielsweise in der Fernsehserie HAPPY DAYS (1974-1984, ABC) mit der Retro-Ikone Fonzie –, als die Baby Boomer ihre im Kino, am Autoradio und vor dem Fernseher verbrachte Kindheit nachfeierten und sich als Schicksalsgemeinschaft verstehen konnten. Die 50er, 60er, 70er, 80er, 90er Jahre fanden hauptsächlich im Radio und Fernsehen statt, außerdem im Kino und dann in der Videothek, in der Stereoanlage und dem Walkman, immer und überall in der Diskothek, wie ›Disko‹ sie auch gewesen sein mag. Aber nichts von alledem findet sich in der Emulation von Effekten der Apparate der Vergangenheit, keine Sozialisation, keine Mode, nichts. Denn man kann die Programme nicht tragen, sie sich nicht als Zeichen anheften, nicht die Vertrautheit des Eingeborenen mit bestimmten Praktiken demonstrieren. Wenn jeder ohne Aufwand den Filter auf das Foto oder den Sound oder den Film legen kann, dann sagt er nicht mehr »Man muss dabei gewesen sein, um es zu verstehen« oder »Ich wünschte, ich wäre dabei gewesen« oder »Heute ist alles so hässlich, langweilig, uncharmant«.

Die meisten Benutzer\_innen der Instagram-Filter sind nicht dabei gewesen, wollen nicht dabei gewesen sein, sind mit ihrer Gegenwart ziemlich zufrieden. Sie haben keine Ahnung davon, was Agfa-Film war, wie man Sofortbildkameras bediente, wie Anton Corbijn fotografierte oder was eine Dunkelkammer ist. Sie benutzen die Instagram-Filter, weil man sie benutzen kann. Das Historische ihrer Ästhetik ist dann ein Merkmal von vielen, aber sie ist nicht absolut. Der Eklektizismus, den die apparatebefreiten digitalen Emulationen ermöglichen, macht es schwer, sich Tradition oder Geschichtsbewusstsein in der Zukunft vorzustellen; denn diese hängen, so ideengeschichtlich oder philosophisch man auch denken und argumentieren möchte, maßgeblich an Materialitäten, mit denen man operiert hat und mit denen man jetzt immer noch oder wieder hantiert. Aber das Programm nach dem Update ist absolut, es hinterlässt keine alte Fassung, die man loswerden oder aufheben oder weiterbenutzen möchte. Hinzu kommt, dass sich Broadcaststrukturen in Netzwerkkommunikation auflösen und so etwas wie eine Generationensozialisation durch mediales Geschehen in Zukunft schwer denkbar sein wird. Bestimmte Kommunikation fand nur innerhalb meiner Peer-Group statt, so dass ich mit anderen Kontakten nicht diese Vergangenheit teile, zudem befinde ich mich in verschiedenen Peer-Groups, die sich nur teilweise oder gar nicht überlappen, so dass ich selbst verschiedene Vergangenheiten habe, mit denen ich umgehen müsste. Einfacher und erfolgversprechender ist es, sich der Pragmatik der Gegenwart hinzugeben. Wenn Apparate zu Filtern geworden sind, ist jeden Tag alles, was

zu einem Ergebnis führt, genau dann genau richtig. Nostalgiker\_innen werden aussterben und neue werden sich nicht bilden können, weil es nicht diese materiellen Umgebungen dafür gibt; Retroisten werden unverstandener und exotischer werden, weil sie nicht mehr mit einem Publikum rechnen können, das ihre Geschmacksentscheidung nachvollziehen kann.

Michel Foucault und Gilles Deleuze haben von Dispositiven, also von Anordnungen von Menschen zu Strukturen, unter anderem eben auch zu Medientechnik, gesagt, dass sie immer ideologisch sind; Marshall McLuhan hatte es vorher in sein Bonmot gepresst, dass das Medium die Botschaft sei, die sich vermittele. Das war alles auf klassische Apparate bezogen. Die immateriellen, eklektizistischen, niedrighschwelligigen Emulationen ästhetischer Praxis sind zumindest was das Historische angeht nicht mehr ideologisch, oder zumindest nur noch in diesem einen Sinne.

## Literatur

**Ackerman, Carl William** (2000) George Eastman: founder of Kodak and the photography business. Washington D.C.: Beard Books.

**Crist, Steve** (Hg.) (2011) The Polaroid Book: selection from the Polaroid Collections of Photography. Köln: Taschen.

**Deleuze, Gilles** (1991) Was ist ein Dispositiv? In: François Ewald / Bernhard Waldenfels (Hg.): Spiele der Wahrheit. Michel Foucaults Denken. Frankfurt/M.: Suhrkamp, S. 153-162.

**Foucault, Michel** (1978) Dispositive der Macht. Über Sexualität, Wissen und Wahrheit. Berlin: Merve.

**Kröncke, Meike / Lauterbach, Barbara / Nohr, Rolf F.** (Hg.) (2005) Polaroid als Geste. Über die Gebrauchsweisen einer fotografischen Praxis. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz.

**Marcus, Daniel** (2004) Happy days and wonder years: the fifties and the sixties in contemporary cultural politics. New Brunswick, New Jersey und London: Rutgers University Press.

**McLuhan, Marshall** (1992) Die magischen Kanäle. »Understanding Media«. Düsseldorf u.a.: Econ.

**Starl, Timm** (1995) Knipser. Die Bildgeschichte der privaten Fotografie in Deutschland und Österreich von 1880 bis 1980. München, Berlin: Koehler & Amelang.

**Talbot, William Henry Fox** (1844) The Pencil of Nature. London: Longman, Brown, Green and Longmans.

# Autor\_innenverzeichnis

**Pablo Abend** ist wissenschaftlicher Koordinator des Graduiertenkollegs Locating Media der Universität Siegen. Seine Arbeitsschwerpunkte sind digitale Medien, orts- und situationsbezogene Medienforschung, partizipative Praktiken, Science and Technology Studies. Veröffentlichungen u.a.: Die Karte als Aktionsraum, in: Expanded Senses: Neue Sinnlichkeit und Sinnesarbeit in der Spätmoderne, hrsg. von Bernd Kracke und Marc Ries, (Bielefeld 2015, S. 195-219); Deep Hanging Out mit dem Vermeintlich Wilden. Tier-Mensch-Beziehungen im Computerspiel (zus. mit Thomas Hawranke), in: Tierstudien 9, hrsg. von Jessica Ullrich und Aline Steinbrecher (Berlin 2016, S.133-144). Er ist Mitherausgeber des Journals Digital Culture & Society (<http://digicults.org/>).

**Benjamin Beil** ist Juniorprofessor für Medienwissenschaft mit Schwerpunkt Digitalkulturen am Institut für Medienkultur und Theater an der Universität zu Köln. Zu seinen Forschungsschwerpunkten zählen Game Studies, partizipative Medienkulturen, Inter- und Transmedialität. Veröffentlichungen u.a.: New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse (Bielefeld 2014, zus. m. Gundolf S. Freyermuth und Lisa Gotto); Avatarbilder. Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels (Bielefeld 2012).

**Marc Bonner** Marc Bonner ist seit Oktober 2017 Leiter des DFG-Projekts „Offene-Welt-Strukturen: Architektur, Stadt und Landschaft im Computerspiel“. Von 2013 bis 2017 war er Lecturer am Institut für Medienkultur und Theater an der Universität zu Köln. Zu seinen Forschungsschwerpunkten zählen Architekturgeschichte und -theorie des 20. und 21. Jahrhunderts, die Darstellung und Nutzung von Architektur, Stadt und Landschaft in Computerspiel und Film, Raumtheorie und Science-Fiction-Film. Veröffentlichungen u.a.: Rethinking Retrofuturism: Die Darstellung der Zukunft in Stadt- und Raumschiffkulissen im Rekurs auf etablierte Architekturstile, in: Die Zukunft ist jetzt – Science-Fiction Kino als audio-visueller Entwurf von Geschichten(n), Räumen und Klängen, hrsg. von Aidan Power, Delia González de Reufels, Rasmus Greiner, Winfried Paulheit und City 46/Kommunalkino Bremen e.V. (Berlin 2016, S. 130-141); Architektur ferner Welten – Santiago Calatravas skulpturales Architekturverständnis und

die Bildhaftigkeit seiner Bauwerke in Wechselwirkung zu Werbung, Film, Musik, Computerspiel und Mode (Berlin 2014).

**Marcus Erbe** ist Juniorprofessor für Sound Studies am Musikwissenschaftlichen Institut der Universität zu Köln. Zu seinen Arbeitsschwerpunkten gehören Musik und Sound in audiovisuellen Medien, elektroakustische Musik, die Geschichte und die Praktiken der Extended vocal techniques sowie die Populärmusikforschung. Veröffentlichungen u.a.: ›This isn't over 'til I say it's over!‹ Narratives of Male Frustration in Deathcore and Beyond, in: Heavy Metal, Gender and Sexuality: Interdisciplinary Approaches, hrsg. von Florian Heesch und Niall Scott (New York 2016, S. 182-192); By Demons Be Driven? Scanning ›Monstrous‹ Voices, in: Hardcore, Punk, and Other Junk: Aggressive Sounds in Contemporary Music, hrsg. von Eric James Abbey und Colin Helb (New York 2014, S. 51-71).

**Katharina Görden** ist derzeit für die Freunde des Wallraf-Richartz-Museum und Museum Ludwig tätig. Davor war sie Lehrkraft für besondere Aufgaben am Institut für Medienkultur und Theater der Universität zu Köln. Zu ihren Forschungsschwerpunkten zählen der indische Film und Zirkus. Letzte Veröffentlichung: Frauenfiguren im zeitgenössischen Bollywoodfilm. Im Spannungsfeld zwischen Tradition und Moderne (Baden-Baden 2015).

**Felix T. Gregor** ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Medienkultur und Theater der Universität zu Köln. Nach seinem Studium der Japanologie (Schwerpunkt Geschichte und Kultur) und Medienwissenschaft in Bochum, Tokyo und Wien promoviert er derzeit zum Thema mit dem Arbeitstitel ›Die (Un-)Sichtbarkeit des Kapitalismus – Moderne Ökonomie und ihre filmische Repräsentation‹. Weitere Forschungsschwerpunkte sind Film- und Medientheorie/-geschichte, Queer Theory sowie das Werk von Roland Barthes und Susan Sontag. Veröffentlichungen u.a.: Das technologische Unheimliche. Fernsehen, Video und Virus in Nakata Hideos Film Ringu, in: Ordnungen des Unheimlichen. Kultur – Literatur – Medien, hrsg. von Florian Lehmann (Würzburg 2016, S. 279-294); Maskenball der Geschlechter. Über visuelle Körperlichkeit in Bara no Sôretsu, in: Literatur und Sexualität. Beiträge zum Studierendenkongress Komparatistik, hrsg. von Esra Canpalat et al. (Berlin 2015, S. 119-130).

**Mirjam Kappes** ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Medienkultur und Theater in Köln und Stipendiatin an der a.r.t.e.s. Graduate School for the Humanities, wo sie zum Thema ›Mediennostalgische Reminiszenzen in der (post-)digitalen Gegenwart. Kollektive Erinnerungsentwürfe als Codierung der Geschichte unter gegenwärtigen Medienbedingungen‹

(AT) promoviert. Ihre Arbeitsschwerpunkte sind Mediennostalgie, Memory Studies, digitale Medien, Filmgeschichte, transmediales Erzählen und Studien des urbanen Raums. Sie ist initiales Mitglied des International Media and Nostalgia Networks (<https://medianostalgia.org/>) und leitet die Workshopgruppe ›Nostalgia‹ des NECS (European Network for Cinema and Media Studies).

**Mathias Mertens** ist Privatdozent für Medienwissenschaft an der Universität Hildesheim und Lehrkraft für besondere Aufgaben am Institut für Medienkultur und Theater der Universität zu Köln. Zu den Schwerpunkten seiner Arbeit gehören Popkultur, Medienwandeldiskurse und Medienamateure. Veröffentlichungen u. a.: *Wir waren Space Invaders. Geschichten vom Computerspielen.* Frankfurt/M., 2002; *Kaffeekeuchen für Millionen. Die spektakulärsten Ereignisse im World Wide Web.* Frankfurt/M., 2006.

**Alexandra Portmann** ist seit April 2017 SNF-Forschungsstipendiatin an der Queen Mary University of London und der LMU München zum Thema ›Mobile Repertoires. Theater und Digitalkultur am Beispiel internationaler Festivals‹. Zuvor war sie Lehrkraft für besondere Aufgaben am Institut für Medienkultur und Theater der Universität zu Köln. Zu ihren Forschungsschwerpunkten zählen Shakespeare in Performance, Memory Studies, Theater- und Dramentheorie, Gegenwartstheater sowie Festival- und Digitalkultur. Veröffentlichungen u.a.: *The time is out of joint – Shakespeares Hamlet in den Ländern des ehemaligen Jugoslawien* (Zürich 2016); *A Global Player? – Transatlantic Shakespeare as an Example for Cultural Circulation Processes*, in: *Handbook of Transatlantic North American Studies* hrsg. von Julia Straub (Berlin 2016, S. 428-447).

**Simon Rehbach** ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Kommunikations- und Medienforschung der Deutschen Sporthochschule Köln. Seine Arbeitsschwerpunkte sind Medienreflexion im Musikvideo, Konvergenzkultur, Mediennostalgie und Medialisierung des Sports. Veröffentlichungen u.a.: *Nostalgische Erinnerungen an Computerspiele auf YouTube: Let's Play Retro!*, in: *Phänomen Let's Play-Video: Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns*, hrsg. von Judith Ackermann (Wiesbaden 2017, S. 181-193); *Komik und Gewalt in Lady Gagas Musikvideo Telephone: Anmerkungen zur Adaption von Quentin Tarantinos Filmsprache*, in: *Quentin Tarantino zwischen Komik, Katharsis und Gewalt*, hrsg. von Christian Hoffstadt und Nils Bothmann (Bochum 2016, S. 115-126).

**Peter Scheinpflug** ist Lehrkraft für besondere Aufgaben am Institut für Medienkultur und Theater der Universität zu Köln. Zu seinen Forschungsschwerpunkten zählen Genre-Forschung, Mediengeschichte, Gender Studies, Comics Studies sowie Taktilität. Veröffentlichungen u.a.: Formelkino. Medienwissenschaftliche Perspektiven auf die Genre-Theorie und den Giallo (Bielefeld 2014); Genre-Theorie. Eine Einführung (Berlin 2014).

**Hanns Christian Schmidt** ist Stipendiat der a.r.t.e.s. Graduate School for the Humanities Cologne und promoviert über die Produktion und Rezeption transmedialer Erzählwelten in seriellen Narrativen. Er forscht zu den Themen Transmedialität und Intermedialität, Game Studies sowie Film- und Fernsehwissenschaften. Veröffentlichungen u.a.: Der große böse Wolf in New York. Zur Konstruktion medienübergreifender Abenteuerwelten im Computerspiel, in: Aventure und Eskapade. Erzählstrategien des Abenteuerlichen vom Mittelalter zur Moderne, hrsg. von Jutta Eming und Ralf Schlechtweg-Jahn (Göttingen 2017, im Erscheinen), Do You Like Hurting Other People? Retro-Reflexivität in Hotline Miami, in: Computer|Spiel|Bilder, hrsg. von Benjamin Beil, Marc Bonner und Thomas Hensel (Glückstadt 2014, S. 279-302).

**Monika E. Schoop** ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im Fachbereich Musikethnologie am Musikwissenschaftlichen Institut der Universität zu Köln und Lehrbeauftragte am Institut für Musikforschung an der Universität Würzburg. Sie forscht zu den Themenkomplexen Populärmusik auf den Philippinen, Musik und Technologie, Gender/Queer Studies und Musik und Erinnerung. Veröffentlichungen u.a.: Independent Music and Digital Technology in the Philippines (London/New York, 2017); <http://manilafieldnotes.blogspot.com> (2012-heute); Bending Gender, Deconstructing Binaries? Transformationen in der Populärmusikforschung anhand der Beispiele Annie Lennox und Lady Gaga, in: Gender in Bewegung, hrsg. von Susanne Völker, Dirk Schulz, Elke Kleinau (Bielefeld 2013, S. 229-239).

**Johannes Stier** ist Koordinator des Doktorand\_innen Netzwerks Gender und Queer an der Universität zu Köln und promoviert über Filme und Comics post 9/11. Zu seinen Forschungsschwerpunkten zählen Filmwissenschaft, Comic Studies, Gender und Queer Studies sowie Kultursemiotik. Veröffentlichungen u.a.: Zukunft und Spektakel: Die Politik des Spektakels in den Hunger Games Filmen und in V for Vendetta, in: Events & Edutainment. Jahrbuch für Pädagogik 2016, hrsg. von Carsten Bünger u.a. (Frankfurt/M. 2016, S.241-257) sowie Aufrichtig unaufrichtig. Melodram, Tränen und Camp in Rainer Werner Fassbinders Die bitteren Tränen der Petra von Kant, in: ›So muss ich weinen bitterlich‹. Zur Kulturgeschichte der Tränen, hrsg. von Renate Möhrmann (Stuttgart 2015, S.334-355).

**Tanja Weber** arbeitet als Lehrkraft für besondere Aufgaben am Institut für Medienkultur und Theater der Universität zu Köln. Sie hat über Kultivierung in Serie. Kulturelle Adaptionsstrategien von fiktionalen Fernsehserien (Marburg 2012) promoviert. Ihre Forschungsschwerpunkte sind Serialität, Mediendiffusion, Interkulturalität, Fernsehen und Fotografie. Derzeit arbeitet sie zusammen mit dem Grimme-Institut zu Fragen der Fernsehqualität. Veröffentlichung u.a.: „Perché sono tutti cattivi“: Strategien der Anziehung und Abstoßung in Gomorra – la serie. In: Romanische Studien, Nr. 2, 2015, S. 197-232; Die Vermessung der Serialität. Zusammen mit Christian Junklewitz. In: MEDIENwissenschaft, 01/2016, S. 8-24; Il futuro non è ancora scritto - die Geschichtsdarstellung in der Serie 1992. In: SPIEL. Neue Folge: Themenheft Fernsehen und Geschichte oder: Geschichte als Serie (in Bearb.).

**Lisa Wolfson** promovierte mit einer Arbeit zur Semantik und Funktion von Puppen und künstlichen Menschen aus medienwissenschaftlicher Perspektive an der Universität zu Köln. Derzeit arbeitet sie an einer Habilitationsschrift über politische Performance. Ihre Arbeitsschwerpunkte sind: anthropologische Aspekte der Medien, Diskurse der Fremdheit, mediale Repräsentationen von Transkulturalität sowie Ästhetik und Politik im heutigen Russland. Veröffentlichungen u. a.: Fäden, in: Dunkelzonen und Lichtspiele, hrsg. von Clemens K. Stepina (St. Wolfgang 2014, S. 359-371); Beyond the Limits, in: TRANS- [En ligne], 12 | 2011, <http://trans.revues.org/486>; Tabu? Verharmlosung? Satire? – mediale Darstellung Hitlers in Er ist wieder da (Roman, Hörbuch, Film); Pussy Riot – das Spott-Gebet und die Folgen, beide in: Kulturen des Komischen, hrsg. von Friedrich W. Block/Uwe Wirth (Bielefeld 2017, im Druck).



# Abbildungsverzeichnis

## Benjamin Beil

Abb. 1: Battlestar Galactica (Pilot)

Abb. 2 Battlestar Galactica (So4Eo7)

Abb. 3: Battlestar Galactica (Pilot); alle: © David Eick Productions (2004); eigener Screenshot (DVD-Steel-Box, Complete Series Limited Edition 2009)

Abb. 4.: Battlestar Galactica © Pierre Martin Drolet; <https://darthmojo.wordpress.com/2008/05/12/bsg-vfx-anatomy-of-a-cylon/>, letzter Abruf 09.12.2016

Abb. 5: Battlestar Galactica © Quantum Mechanix Inc./ Universal Network Television (2009); <http://iog.com/5417799/trace-cylon-evolution-from-toaster-to-centurion-to-six>, letzter Abruf 09.12.2016

Abb. 6: Battlestar Galactica, Setfoto © Sci Fi Channel (Foto: Eike Schroter); [http://lh6.ggpht.com/\\_Ml4BS3R\\_xJY/SojA3GgIrlOI/AAAAAAAAAL8/pqDr5SLzD5Y/s72o/\\_mg\\_5433\\_800x533.shkl.jpg](http://lh6.ggpht.com/_Ml4BS3R_xJY/SojA3GgIrlOI/AAAAAAAAAL8/pqDr5SLzD5Y/s72o/_mg_5433_800x533.shkl.jpg), letzter Abruf 09.12.2016

## Marc Bonner

Abb. 1: Stanford Torus, Cutaway View, NASA Ames Research Center 1975 © Rick Guidice (NASA ID Number AC75-1086-1); [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Stanford\\_Torus\\_cutaway.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Stanford_Torus_cutaway.jpg), letzter Abruf 09.12.2016

Abb. 2: Interstellar, Blick durch den Tesseract © Warner Bros. Entertainment Inc., Paramount Pictures Corporation (2014); eigener Screenshot (Steelbook Blu-Ray 2014)

## Katharina Görden

Abb. 1: Happy New Year © Rapid Eye Movies (2015); eigener Screenshot

Abb. 2-3: Om Shanti Om © Rapid Eye Movies (2008); eigener Screenshot

## Mirjam Kappes

Abb. 1-2: Bildmontage aus The Age of Adaline © Universum Film/ UFA (2015); eigene Screenshots

Abb. 3.: The Age of Adaline © Universum Film/ UFA (2015); eigener Screenshot

Abb. 4.: The Age of Adaline, Filmplakat © Lionsgate/Lakeshore Entertainment (2015); <http://www.joblo.com/posters/images/full/the-age-of-adaline-poster.jpg>, letzter Abruf 09.12.2017

## Alexandra Portmann

Abb. 1: Hypermnesia © Selma Spahic (Foto: heartefact 2011)

Abb. 2: Rodjeni u Yu © Dino Mustafic (Foto: Archiv des Jugoslawischen Schauspielhauses Belgrad 2010)

### **Simon Rebach**

Abb. 1-4: Bang Bang Bang © Partizan/ Domsday Entertainment (2010); eigener Screenshot

### **Peter Scheinpflug**

Abb. 1: Bildmontage aus The Magnificent Seven © MGM/ 20th Century Fox: Cinema Premium (2007) und Westworld © Warner Home Video (2006); eigene Screenshots der DVDs

Abb. 2-4: Westworld © Warner Home Video (2006); eigener Screenshot

### **Hanns Christian Schmidt**

Abb. 1: Guardians of the Galaxy © Walt Disney Studios Home Entertainment (2014); eigener Screenshot

Abb. 2: Guardians of the Galaxy © Walt Disney Studios Motion Pictures (2014); <http://i09.com/how-a-1980s-walkman-changed-guardians-of-the-galaxy-com-1613462278>, letzter Abruf 09.12.2016

Abb. 3: Guardians of the Galaxy, Blu-Ray Steelbook Edition © Walt Disney Studios Home Entertainment (2014); [http://ecx.images-amazon.com/images/I/91ssiDSC3hL.\\_SL1500\\_.jpg](http://ecx.images-amazon.com/images/I/91ssiDSC3hL._SL1500_.jpg), letzter Abruf 09.12.2016

Abb. 4: Marvel's Guardians of the Galaxy Awesome Mix Vol. 1 Limited Edition Cassette © Marvel Music Inc./ Hollywood Records (2014); [http://marvel.com/news/movies/23513/marvels\\_guardians\\_of\\_the\\_galaxy\\_awesome\\_mix\\_vol\\_1\\_goes\\_retro\\_with\\_limited\\_edition\\_cassette](http://marvel.com/news/movies/23513/marvels_guardians_of_the_galaxy_awesome_mix_vol_1_goes_retro_with_limited_edition_cassette), letzter Abruf 09.12.2016

### **Tanja Weber**

Abb. 1: Romanzo Criminale (S01E01)

Abb. 2: Romanzo Criminale (S01E05)

Abb. 3: Romanzo Criminale (S01E05)

Abb. 4: Romanzo Criminale (S01E04)

Abb. 5: Romanzo Criminale (S01E05)

Abb. 6: Romanzo Criminale (S01E01)

Abb. 7: Romanzo Criminale (S01E04)

Abb. 8: Romanzo Criminale (S01E03)

Abb. 9: Romanzo Criminale (S01E11)

Abb. 10: Romanzo Criminale (S01E11)

Abb. 11: Romanzo Criminale (S01E06)

Abb. 12: Romanzo Criminale (S01E06)

Abb. 13: Romanzo Criminale (S01E05); alle: © Sky Italia/ Edel (2008); eigener Screenshot



# MEDIEN WELTEN

## BRAUNSCHWEIGER SCHRIFTEN ZUR MEDIENKULTUR

### Markus Stauff: »Das neue Fernsehen«. Machteffekte einer heterogenen Kultur-technologie.



Die Studie zielt auf eine Untersuchung der Macht- und Subjekteffekte, die mit den gegenwärtigen Veränderungen des Fernsehens – vor allem dem Prozess der Digitalisierung – einhergehen. Die heterogenen Entwicklungen und Versprechungen werden dabei nicht als Übergangsphänomene, sondern als produktive Mechanismen verstanden, die Fernsehen zu einer Kulturtechnologie des Neoliberalismus machen: Die ZuschauerInnen werden dabei als Subjekte einer gleichermaßen

rationalisierten wie intensivierten Mediennutzung modelliert. Theoretisch setzt die Arbeit dem repressiven Medienbegriff, der unter anderem bei Cultural Studies, Technik- und Apparatustheorien dominiert, Foucaults Modell der Gouvernementalität entgegen, um zu zeigen, dass die Vervielfältigung der technischen und inhaltlichen »Optionen keine Befreiung, sondern eine Regierungstechnologie ist.

2006, 304 Seiten, 24.90 EUR, br., ISBN 3-8258-7802-3

### Andrea Seier: Remediation.

#### Die performative Konstitution von Gender und Medien



Wie lassen sich Medien und Medienspezifik bestimmen, wenn davon auszugehen ist, dass sie ihren epistemologischen Bestimmungen nicht vorgängig sind? Dass sie ihre Wirksamkeit auch und gerade in kulturellen Praktiken entfalten, die sie nachträglich als vorgängig erscheinen lassen? Im Zentrum der vorliegenden Auseinandersetzung mit dieser Fragestellung steht das Konzept der Remediation. Medien konstituieren sich demnach in unabschließbaren Wieder-

holungsprozessen, in denen sie andere Medien imitieren, überbieten oder anderweitig wiederholend aufgreifen. Ihre Spezifik ist am besten in der Art und Weise zu erkennen, in der sie andere Medien zitieren. Der Blick verschiebt sich

von gegebenen Medien auf heterogene Prozesse der Remediation, die die Grenzen einzelner Medien ebenso konstituieren wie unterwandern. Ein solcher Medienbegriff erscheint auch für das Verhältnis von Gender und Medien produktiv.

2007, 176 S., 19,90 EUR, br., ISBN 978-3-8258-0234-7

### **Herbert Schwaab: Erfahrung des Gewöhnlichen.**

#### **Stanley Cavells Filmphilosophie als Theorie der Populärkultur**



Auf dem Gebiet der Filmphilosophie hat sich Stanley Cavell eine herausragende Stellung verschafft. »Erfahrung des Gewöhnlichen« führt in Cavells Philosophie und vor allem in seine Auseinandersetzung mit den Komödien und Melodramen des klassischen Hollywoodkinos ein. Die Arbeit erweitert jedoch den filmphilosophischen Ansatz Cavells und seine Beschäftigung mit dem Begriff des Gewöhnlichen zu einer Theorie des Populären. Diese Theorie dient nicht nur

zu einer kritischen Reflexion der Medien- und Kulturwissenschaft, sondern stellt auch die Grundlage exemplarischer Lesarten aktueller Fernsehserien wie ER, Gilmore Girls oder King of Queens dar, die Filmphilosophie und Fernsehwissenschaft zusammenführen.

2010, 464 S., 39,90 Eur, br, ISBN 978-3-643-10985-9

### **Ralf Adelman**

#### **Visualität und Kontrolle. Studien zur Ästhetik des Fernsehens**



Satellitenbilder, digitale Animationen, Handyvideos, Überwachungsaufnahmen usw. – das aktuelle Fernsehen bündelt die unterschiedlichsten Bildtypen in seiner variablen Ästhetik. Wie kaum ein anderes Medium präsentiert sich Fernsehen als ein Amalgam technischer Bildproduktion und heterogener visueller Stile. Im Mittelpunkt der hier versammelten Studien stehen deshalb die televisuellen Praxen der Kontrolle und die (un)spezifische Visualität des Fernsehens. In der

Gesamtschau ergibt sich eine Skizze der ästhetischen Übergangsphasen des Fernsehens in den letzten Jahren. Die in diesem Buch versammelten Analysen zu Visualität und Kontrolle beleuchten dabei eine Ästhetik des Fernsehens, in der immer gesellschaftliche Dimensionen mitverhandelt werden..

2016, 192 S., 29,90 EUR, br., ISBN 978-3-643-13237-6

## Ulrike Bergermann: Leere Fächer. Gründungsdiskurse in Kybernetik und Medienwissenschaft



Hat jedes wissenschaftliche Fach ein Objekt, muss eine Disziplin einen Gegenstand haben? Wie organisieren sich Wissenschaften um neue Themen, Dinge oder Konzepte herum? Was bei etablierten Disziplinen zum Alltag gehört, das Ein- und Umarbeiten neuer Ideen, stellte zur Mitte und zum Ende des 20. Jahrhunderts die Frage nach dem Neuen fundamentaler. Kybernetik und Medienwissenschaft wollen neue Wissensformationen bilden, Theorie und Praxis verschränken, digitale Medien und Universalmaschinen modellhaft adressieren, Spezialisierung von Wissenschaften und universale Paradigmen zusammenbringen. Sie vereinen Abstraktion und Anwendung, Formalismen für alle Realitäten, versprechen echte Interdisziplinarität. Beiden ist ein Problem gemeinsam – sie suchen ein Modell für Übertragung, Kontrolle und Rückkoppelung. Übertragung kann man nicht haben, man kann sie entwerfen, beschreiben, betreiben, aber nicht sehen. Sie funktioniert nicht ohne Leerstelle zwischen den Sendern/Empfängern, Aktanten, Protagonisten. Gerade diese Leerstellen wurden ungeheuer attraktiv, ihre Unschärfe produktiv, sie schrieben Wissenschaftsgeschichte. Mit Hilfe eines Umwegs über Lektüren von ›theory‹ und ›Comparative Studies‹ fragt das Buch: Wie erklären Einführungen in die Kybernetik oder in Medienwissenschaft ihr neues Feld? Wie schreiben sie Fachgeschichte? Wie hat sich die Medienwissenschaft selbst auf die Kybernetik bezogen? Löst ein leeres Zentrum Begehren aus? Ist Medienwissenschaft um 2000 ein privilegierter Ort für das Durcharbeiten solcher Fragen – nach den Bedingungsgefügen von Apparaten, Wissensformen und Institutionalisierungen? Und hätten, gelegentlich, *gender*, *race* oder *class* etwas damit zu tun?

2016, 528 S., 34.90 EUR, ISBN 978-3-643-12933-8

Weitere Informationen unter:

<http://nuetzliche-bilder.de/category/medien-welten/>

<http://www.lit-verlag.de/reihe/mewe>

*Just Little Bits Of History Repeating* ist ein Zitat aus dem Refrain der Propellerheads-Single *History Repeating* (1997). In diesem Stück werden Musikstile, Produktionstechniken und Akteure kompiliert, um vergangene Zeiten mit ihren Ereignissen und kulturellen Praktiken heraufzubeschwören. Auch der vorliegende Sammelband beschäftigt sich mit kollektiven Erfahrungsräumen der Medialisierung zwischen den Eckpunkten Medien | Nostalgie | Retromanie. Der Titel steht zudem für die medienkulturwissenschaftliche Konzeption des Buches: Mit *Just Little Bits Of History Repeating* sollen weder weitere Definitionen zur Nostalgie zu den bereits bestehenden hinzugefügt, noch ein kulturpessimistischer Befund geliefert werden. Stattdessen bietet der Band kritische Analysen als Reflexionen zu aktuellen gesellschaftlichen Phänomenen wie auch medialen Umbrüchen – z. B. zwischen analog und digital. Die Beiträge sind in die Kategorien Sci-Fi-Nostalgie, Kollektive Nostalgie, Medienostalgie und Retro-Medien gruppiert, die die zahlreichen kaleidoskopischen Vermischungen von Fragmenten und Ebenen von Vergangenheit und Gegenwart offenlegen. *Just Little Bits Of History Repeating* steht schließlich für die transdisziplinären Zugriffe, Theorien und Methoden, die auf den Themenkomplex Medien | Nostalgie | Retromanie angewandt werden.

978-3-643-13881-1