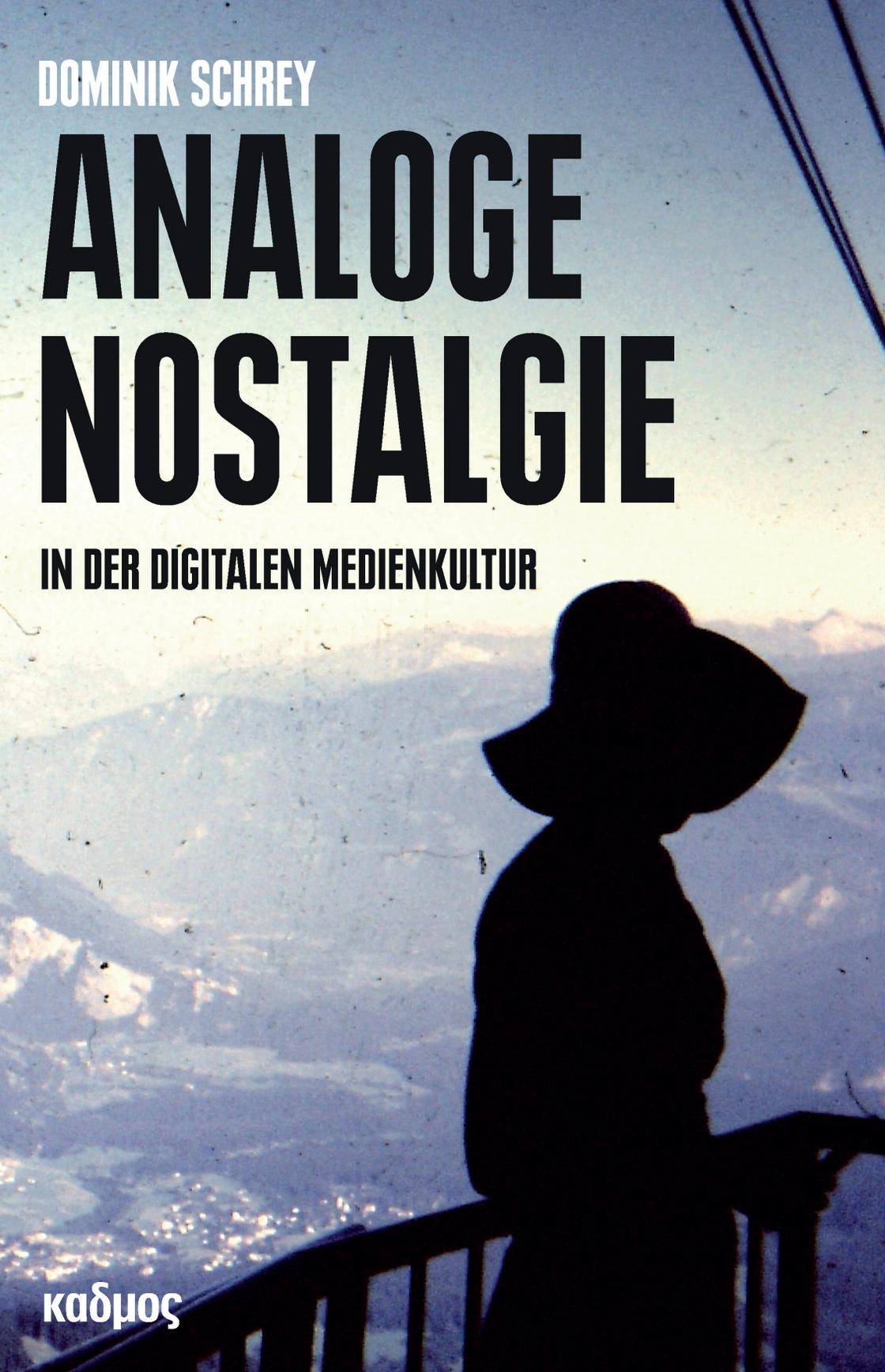


DOMINIK SCHREY

ANALOGE NOSTALGIE

IN DER DIGITALEN MEDIENKULTUR

καδμος



Dominik Schrey

Analoge Nostalgie
in der digitalen Medienkultur

Kulturverlag Kadmos Berlin

Gedruckt mit freundlicher Unterstützung der Geschwister Boehringer
Ingelheim Stiftung für Geisteswissenschaften in Ingelheim am Rhein

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische
Daten sind im Internet unter <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Copyright © 2017,

Kulturverlag Kadmos Berlin. Wolfram Burckhardt

Alle Rechte vorbehalten

Internet: www.kulturverlag-kadmos.de

Dissertation, Karlsruher Institut für Technologie (KIT),
Fakultät für Geistes- und Sozialwissenschaften, 20.07.2016

Umschlaggestaltung: kaleidogramm, Berlin.

Gestaltung und Satz: Kaleidogramm

Umschlagabbildung: Dieter Schrey

Druck: ###

Printed in EU

ISBN: 978-3-86599-345-8

Inhalt

1	Einleitung	9
1.1	Nostalgie und Digitalisierung	9
1.2	Formen und Phänomene analoger Nostalgie	15
1.3	Analoge Nostalgie und die »Digital Natives«	23
1.4	Nostalgie und Kritik.	30
1.5	Zur Struktur dieser Arbeit	32
2	Kultur- und Mediengeschichte der Nostalgie.	35
2.1	Hofer und der medizinische Nostalgiediskurs	35
2.2	Heimweh nach der Vergangenheit: Rousseau, Kant und Schiller	43
2.3	Modernisierung und Modernisierungsbewusstsein	50
2.4	Vom Vaterland zum Mutterleib: Nostalgie und Psychoanalyse	59
2.5	Semantische Diffusionen und historische Inversionen	64
2.6	Nostalgiewellen und neomarxistische Positionen	69
2.7	Jameson und der Nostalgie-Film	74
3	Nostalgietheorien.	84
3.1	Taxonomien und Differenzierungen des Nostalgiebegriffs . . .	86
3.1.1	Fred Davis und die ästhetischen Modalitäten der Nostalgie . .	86
3.1.2	Paul Grainge: Nostalgia Mood und Nostalgia Mode	93
3.1.3	Svetlana Boym: Restaurative und reflexive Nostalgie	86
3.2	Techniknostalgie und Mediennostalgie	102
3.2.1	Obsoleszenz, Gegenkultur und das Nachleben der Dinge. . . .	102
3.2.2	Authentizität, Skeuomorphismen und Retrodesign	113
3.2.3	Nostalgie, Medienwandel und Medienästhetik.	119
4	Analoge Nostalgie I: diskursiv.	128
4.1	Der Verlust der (wiederentdeckten) Aura	133
4.1.1	Die nostalgische Grundstruktur des Aura-Konzepts	135
4.1.2	Die materielle Dimension des »Tradierbaren«	139

4.1.3	Die animistische Dimension der Aura	142
4.2	Die A/D-Differenz in Film- und Medienwissenschaft.	147
4.2.1	Technik	148
4.2.2	Zuschreibungen.	160
4.3	»Life has surface noise«: CD vs. Schallplatte.	169
4.3.1	»The Essence of Nothingness«: Die Verheißungen der CD. . .	173
4.3.2	High Fidelity: Medienhistorische Topoi und oppositionelle Lesarten	177
4.3.3	Kontinuität und Kontingenz: Die »Metaphysik der Aufnahme«	185
4.4	Die Indexikalitätsdebatte.	196
4.4.1	Begriffsprobleme	196
4.4.2	Die Indexikalität digitaler Bilder	201
4.5	Exkurs: Kontrolle und Macht.	212
5	Analoge Nostalgie II: ästhetisch	221
5.1	Obsoleszenz und Musealisierung.	225
5.1.1	Die Arbeiterinnen verlassen die Fabrik: Tacita Deans KODAK	228
5.1.2	»Dritter Zwoter Dreiundneunzig«: Requiem für die Schallplatte	238
5.2	Retrofotografie und die Wiederverzauberung der digitalen Welt	247
5.2.1	Polaroid: »die Krönung all dessen, wofür analoge Fotografie steht«	249
5.2.2	Instagram, Hipstamatic und Co: Analoge Filter für digitale Fotos	257
5.2.3	Zwischen Verfremdung und Familiarisierung: Damon Winters A GRUNT'S LIFE.	265
5.3	Die analoge Störung als intermediales Formzitat im Serienvorspann	270
5.3.1	»An Analog Guy in a Digital World«: Narrative Topoi	275
5.3.2	Analoge Artefakte in den Opening Credits von CALIFORNICATION	278
5.3.3	Die nostalgische Aufwertung des Rauschens und die »Logik des Substrats«	286
5.3.4	»Videozität« und Remix Culture: GAME OF THRONES 1995 STYLE	294
5.4	Entropie und Kontingenz: Analoge Nostalgie als »Ruinophilie«	302
5.4.1	Die neue Cinephilie und die Ruinen des Filmerbes	302
5.4.2	Die Passion des Celluloids: LYRISCH NITRAAT und DECASIA . .	308
5.4.3	Der andere Zeichenstift der Natur: Fotografische Ruinenkunst	312

5.4.4	Analoger Schwanengesang: William Basinskis DISINTEGRATION LOOPS	317
5.4.5	Der Wärmetod der Entropie: Die Eisschallplatten von L. Yagi und K. Paterson	324
5.4.6	Die Ästhetik virtueller Ruinen: Das GRINDHOUSE Doublefeature	329
6	Schlussbetrachtungen.	341
6.1	Rückblick.	342
6.2	Ausblick.	359
	Dank	363
	Literatur	365
	Index.	400

1. Einleitung

Man braucht wirklich nicht viel darüber zu reden, es ist den meisten Menschen heute ohnehin klar, daß die Mathematik wie ein Dämon in alle Anwendungen unseres Lebens gefahren ist. Vielleicht glauben nicht alle diese Menschen an die Geschichte vom Teufel, dem man seine Seele verkaufen kann; aber alle Leute, die von der Seele etwas verstehen müssen, weil sie als Geistliche, Historiker, Künstler gute Einkünfte daraus beziehen, bezeugen es, daß sie von der Mathematik ruiniert worden sei und daß die Mathematik die Quelle eines bösen Verstandes bilde, der den Menschen zwar zum Herrn der Erde, aber zum Sklaven der Maschine macht.¹

Robert Musil: Der Mann ohne Eigenschaften, 1930

1.1 Nostalgie und Digitalisierung

Am 15. März 2012 erschien im Feuilleton der FAZ ein kurzer Artikel von Dieter Bartetzko mit dem Titel *Hilfe, wir wollen zurück zu den Alten*, in dem der Autor der zeitgenössischen Populärkultur ein »Comeback der Nostalgie« attestiert.² Origineller als diese nicht erst in den letzten Jahren mit zunehmender Häufigkeit gestellte Diagnose ist die Ursache, die Bartetzko für den Trend verantwortlich macht: die »Furcht vor der atemberaubend schnell fortschreitenden Digitalisierung der Welt.« In einer Zeit, die »das Rasen der Datenströme zum beängstigenden Grundgefühl gemacht hat« und in der die »Auflösung des Individuums im Datenozean der Digitalisierung« droht, bleibe als einzig verlässli-

¹ Musil 1978: 39f.

² Bartetzko 2012: 31.

cher Halt nur noch ein Festklammern an Erinnerungen – und zwar vornehmlich an solchen, die zurückreichen in das prädigitale Zeitalter. So erkläre sich nicht nur die große Beliebtheit alternder, aber eben bewährter Stars, sondern auch die Rückwendung auf ältere Stilrichtungen in den Produktionen jüngerer populärer Musikerinnen.³

So fraglich die von Bartetzko im Einzelnen angeführten Beispiele von Amy Winehouse bis Roger Cicero sein mögen – das in dem kurzen Zeitungsbeitrag nur vage beschriebene Phänomen dieser neuen Nostalgie scheint tatsächlich ein zentrales Charakteristikum westlicher Medienkultur zu sein, wie zuletzt auch andernorts wiederholt festgestellt wurde.⁴ »Outbreaks of nostalgia often follow revolutions«⁵, schreibt Svetlana Boym in der Einleitung ihres Buchs *The Future of Nostalgia* und deutet damit bereits an, dass Nostalgie nicht als Gegenteil zu Modernisierung, sondern als deren Komplement zu verstehen ist.⁶ Zwar bezieht Boym sich in diesem Zusammenhang auf politische Revolutionen, aber dasselbe scheint auch für solche im Bereich der Medientechnologie zutreffend zu sein – ob man nun vom Prozess der Digitalisierung als »digitaler Revolution« bzw. als dritter industrieller Revolution spricht oder die Implikationen dieser Rhetorik vermeiden möchte (etwa weil sie den Blick auf die durchaus existierenden historischen Kontinuitäten verstellen).⁷

Längst ist es zu einem Allgemeinplatz geworden, die letzten Jahrzehnte als eine Periode beispielloser und sich ständig beschleunigenden Medienwandels zu beschreiben, in dessen Folge selbst Medienformen mit einer starken Tradition wie das Buch – als materielles Objekt – oder das Kino – als Dispositiv bzw. spezifische Anordnung einzelner Elemente – plötzlich von Obsoleszenz bedroht zu sein scheinen. Bereits

³ Diese Arbeit ist im generischen Femininum geschrieben, verwendet also immer die weibliche Form, wenn es um Bezeichnungen von Personen gleich welchen Geschlechts geht. Verzichtet wird hierauf in solchen Fällen, in denen der Einsatz des Femininums den Blick auf historische Gegebenheiten verstellen würde (z. B. im Kontext des medizinischen Nostalgiebegriffes, der im 18. Jahrhundert eine Krankheit der Söldner und Soldaten bezeichnet).

⁴ Vgl. etwa Guffey 2006, Reynolds 2011 oder Fisher 2014.

⁵ Boym 2001: XVI.

⁶ Vgl. auch Rosa 2005: 81.

⁷ Zur Problematik des Begriffs der »digitalen Revolution« vgl. Zielinski 2002: 17f., Jenkins und Thorburn 2003, Balbi und Ortoleva 2014 oder zuletzt und besonders ausführlich Fickers 2015b. Obwohl im Zusammenhang dieser Arbeit Digitalisierung im Sinne Fickers' gerade nicht als Medienrevolution, sondern als Prozess des Medienwandels betrachtet wird, ist es wichtig, darauf hinzuweisen, dass das hegemoniale Narrativ der Digitalisierung diese als revolutionäre Zäsur beschreibt, da viele der hier als analoge Nostalgie analysierten Phänomene und Diskurse auf genau dieser Wahrnehmung gründen.

1995 proklamierte der Science-Fiction-Autor und WIRED-Kolumnist Bruce Sterling in diesem Zusammenhang: »we live in the Golden Age of Dead Media.«⁸ Wie an dieser Formulierung deutlich wird, ist es mindestens ebenso sehr auch ein goldenes Zeitalter für die Nostalgie eben jenen – vermeintlich – obsoleten oder gar ›toten‹ Medien gegenüber, die in gleichsam gespenstischer Präsenz unsere vergangenheitsbesessene zeitgenössische Medienkultur heimsuchen.

Ausgehend von der Annahme eines nicht substitutiven Medienwandels stellte Friedrich Kittler schon 1993 fest, dass neue Medien alte nicht obsolet machen, sondern ihnen lediglich »andere Systemplätze«⁹ zuweisen. In der einen oder anderen Form existieren die meisten einmal etablierten Medientechnologien weiter, auch nachdem ihre ursprünglichen Verwendungszwecke von anderen Technologien usurpiert worden sind. Jussi Parikka und Garnet Hertz sprechen daher nicht von »dead media«, sondern von »zombie media«.¹⁰ Neben der Weiterverwendung alter Medien aus nostalgisch-affektiven Gründen ist natürlich eine ganze Reihe weiterer und teilweise durchaus pragmatischer möglicher Motivationen hierfür denkbar.¹¹ Erst in den letzten Jahren gerät in diesem Zusammenhang zunehmend auch die Tatsache in den Blick der Medienwissenschaft, dass die beschleunigten Innovationszyklen und die daraus resultierende immer kürzer werdende Lebens- bzw. Nutzungsdauer medientechnischer Geräte und Apparate durchaus auch als ökologisches Problem zu verstehen ist. Jonathan Sterne geht sogar so weit, zu schreiben: »The disposability [...] may be one of the truly distinctive features of new media in our age.«¹²

In diesem Gesamtkontext sind technologische Retrotrends ein ebenso integraler Bestandteil der zeitgenössischen Medienlandschaft wie hoch-

⁸ Sterling 2008: 80.

⁹ Kittler 1993c: 178. Präfiguriert findet sich diese Perspektive 1964 bei McLuhan, der über Obsoleszenz schreibt: »Das Überholtsein [im Original: »obsolescence«, D.S.] des Rades bedeutet noch nicht sein Verschwinden. Es bedeutet nur, daß das Rad wie die Schriftstellerei und der Buchdruck eine untergeordnete Rolle übernehmen wird.« McLuhan 1970: 216. Es ließe sich argumentieren, dass der Begriff Obsoleszenz letztlich genau diese Veränderung des Systemplatzes selbst bedeutet: »Obsolescence has an importantly different sense than disappearance or destruction – it is precisely the persistence of the thing in a straitened or muted role, not its vanishing, that defines obsolescence. Things are obsolete when they fall out of love or out of use, not when they cease to exist.« Peters 2015: 90.

¹⁰ Vgl. Hertz und Parikka 2012.

¹¹ Für eine sehr hilfreiche Taxonomie möglicher Weiterverwendungen (vermeintlich) obsolet gewordener Technologien (ohne spezifischen Bezug auf den Medienkontext) vgl. Möser 2010.

¹² Sterne 2007b: 18. Vgl. auch Gabrys 2013, Parikka 2012a, Schneider und Strauven 2013 und Cubitt 2015.

auflösende Bildschirme und Breitband-Internet, wie Parikka feststellt.¹³ Während die westlichen Industrie-Gesellschaften einen »beispiellosen Kult des Festhaltens und medialen Magazinierens« betreiben, bilden wir zugleich eine Kultur aus, »die wie kaum eine andere Epoche an allem Festgehaltenen und Erinnerungten das Verlorene und Vergessene markiert, also eine bewußte Leere erzeugt. Es ist, als ob wir im Erinnern vor allem das Verschwinden artikulieren«¹⁴, schreibt Hartmut Böhme.

Offenbar begünstigt die rapide zunehmende Verfügbarkeit von Zeugnissen oder kulturellen Artefakten der Vergangenheit bei gleichzeitig beschleunigtem Wandel ihrer medialen Verfasstheit eine ganze Reihe von im weitesten Sinne nostalgischen Phänomenen. Interessant werden für den Kontext dieser Arbeit besonders jene Fälle sein, in denen sich der Rückbezug nicht ausschließlich in Bezug auf die archivierten Inhalte äußert, sondern auch und gerade hinsichtlich der Art und Materialität ihrer Aufzeichnung.

So scheint ein wichtiger Aspekt unserer Lebenswelt zu sein, dass Medien bzw. das, was häufig als deren jeweils spezifische Medialität¹⁵ beschrieben wird, selbst zum Objekt von Nostalgie werden, die dann wiederum innerhalb der medialen Darstellung verhandelt werden kann. Dieser von Andreas Böhn unter dem Begriff »Mediennostalgie«¹⁶ behandelten Sonderform medialer Selbstreferenz sind demnach nicht nur Formen aktiven Widerstands gegen die Adaption technisch-apparativer Innovationen zuzurechnen, sondern insbesondere auch Phänomene des Comebacks, der Simulation oder der »Remediation«¹⁷ älterer und von technischen Innovationen vermeintlich verdrängter Medien bzw. deren charakteristischer Ästhetik innerhalb neuer Medienprodukte. Die dieser Arbeit zugrundeliegende Hypothese ist, dass auf diese Weise nicht nur der Effekt der beschleunigten medientechnologischen Entwicklung für die Konsumentin abgemildert, sondern auch der Prozess des Medienwandels innerhalb der Artefakte selbst reflektiert wird.

Trotz der seit der Jahrtausendwende deutlich zu beobachtenden Zunahme wissenschaftlicher Publikationen, die sich aus verschiedenen methodischen Perspektiven und mit unterschiedlichen Fragestellungen

¹³ Parikka 2012b: 3.

¹⁴ Böhme 2000: 25.

¹⁵ Verstanden im Sinne Knut Hickethiers als das »als typisch genommene Set von Eigenschaften, das für einzelne Medien als konstitutiv angesehen wird.« Hickethier 2003: 26.

¹⁶ Vgl. Böhn 2007, 2010.

¹⁷ Vgl. Bolter und Grusin 2000.

dem Themenkomplex Nostalgie nähern, wurde der Zusammenhang zwischen zeitgenössischen Formen der Nostalgie und den beschleunigten Innovationszyklen medientechnologischer Entwicklung lange Zeit nur recht allgemein konstatiert. Erst seit wenigen Jahren erscheinen vereinzelt Studien, die sich mit Nostalgie als Effekt eines Prozesses medientechnischer Obsoleszenz beschäftigen.¹⁸ Auch die Frage nach der Medialität von Nostalgie wird nur selten so explizit gestellt wie in Katharina Niemeyers 2014 veröffentlichtem Sammelband *Media and Nostalgia*.¹⁹ Zwar weisen Poptheoretiker wie etwa der britische Kulturjournalist Simon Reynolds, der in seinem Buch *Retromania* von 2011 kulturpessimistisch die zunehmende Rückbezüglichkeit der Populärkultur beschreibt, auf den grundsätzlichen Zusammenhang hin,²⁰ allerdings ohne diesen dann in der Breite zu analysieren, die er verdienen würde. Auch die Nostalgie speziell gegenüber analogen Medienformen spielt bei Reynolds bereits eine zentrale Rolle, wird aber nicht systematisch erschlossen. Dennoch wird sein Buch ein wichtiger Bezugspunkt für die vorliegende Untersuchung sein.

Vorläufig ist festzuhalten, dass die Rolle von nostalgischen Rückgriffen und Rückblicken auf (vermeintlich) obsolet gewordene Medien – insbesondere analoge Medien – bis vor Kurzem von der medienkulturwissenschaftlichen Forschung weitgehend vernachlässigt worden ist;²¹ und das obwohl – oder gerade weil – Nostalgie nicht zuletzt auch ein durchaus prominenter Modus der theoretischen Auseinandersetzung mit Prozessen medialen Wandels ist, dessen Wurzeln bis zu Platons Schriftkritik im *Phaidros* zurückreichen.²² Seit diesem ältesten – und nur dank der von Platon kritisierten Kulturtechnik der Schrift erhalten gebliebenen – Zeugnis apokalyptischer Medienkritik wurde jeder weitere als radikal empfundene Umbruchsprozess der Mediengeschichte von ähnlichen Elegien begleitet, die in einer erstaunlich konstanten, transhistorischen Rhetorik des Medienwandels vorgetragen werden und meist

¹⁸ Vgl. etwa Bachmann 2013 oder Natale und Balbi 2014.

¹⁹ Niemeyer 2014b. Ansatzweise findet sich die Fragestellung schon bei Grainge 2002. Nach Fertigstellung dieser Arbeit erschien zudem Ryan Lizardis Studie *Mediated Nostalgia. Individual Memory and Contemporary Mass Media*, die jedoch nicht mehr berücksichtigt werden konnte. Vgl. Lizardi 2015.

²⁰ Reynolds 2011: 331.

²¹ Seit etwa 2012 scheint sich dies langsam zu ändern. Ende 2015 wurde zudem mit dem »International Media Nostalgia Network« ein erstes interdisziplinäres Forschungsnetzwerk gegründet, das sich genau diesem Themenfeld widmet.

²² Vgl. Platon 1988.

in der Trauer über eine angeblich verlorene Authentizität kulminieren.²³ Wie Umberto Eco schon vor über 50 Jahren treffend festgestellt hat, ist diesen Klagen in der Regel gemein, dass sie darauf beharren, das Neue nach den Maßstäben des Alten zu bewerten.²⁴ Solche etablierten medienhistorischen »Topoi« im Sinne Erkki Huhtamos gilt es daher aufzudecken und in ihrer ideologischen Konstruiertheit zu analysieren.²⁵

Wenig überraschend ist vor diesem Hintergrund, dass sich auch ein großer Teil der kulturtheoretischen Auseinandersetzungen mit dem Prozess der Digitalisierung innerhalb dieser apokalyptischen oder zumindest kulturpessimistischen Tradition verorten lässt und in deren Argumentationsmuster verfällt. Besonders die in der alltagssprachlichen Verwendung der Begriffe »analog« und »digital« angelegte semantische Unschärfe erweist sich in dieser Hinsicht als überaus fruchtbarer Boden für grundlegende Missverständnisse und Evokationsprozesse auch in den Fachdiskursen. Wie Jens Schröter feststellt, ist besonders der Begriff »[d]igital mittlerweile zum buzzword geworden, das fast jedem Phänomen zugeordnet werden kann. Es konnotiert auf diffuse Weise »neu«, »fortschrittlich« und »computer-technisch.«²⁶ Auf der anderen Seite der Begriffsopposition wird nur selten zwischen verschiedenen möglichen Formen des Analogen (fotochemisch, mechanisch, elektromagnetisch) unterschieden. Trotz dieser begrifflichen Ungenauigkeiten ist die Unterscheidung zur Leitdifferenz sowohl künstlerischen Schaffens als auch kulturtheoretischer Reflexion avanciert. Meist werden die beiden Termini – analog und digital – im simplen Umkehrschluss bzw. durch ihre reziproke Negation definiert: zumindest alltagssprachlich kann offenbar alles, was nicht digital ist, als analog bezeichnet werden, was mitunter zur Konsequenz hat, dass »analog« fälschlicherweise mehr oder weniger synonym zu den Begriffen »echt« oder »authentisch« verwendet wird, während »digital« oft semantisch mit Begriffen wie »virtuell« oder »synthetisch« gleichgesetzt wird. Auf solchen Setzungen basiert auch die gängige Gegenüberstellung einer »digitalen« und einer »analogen Welt«, die sukzessiv gedacht werden und angeblich jeweils eigenen Gesetzmäßigkeiten folgen (s. Kapitel 4.2). Diese und ähnliche

²³ Vgl. Jenkins und Thorburn 2004.

²⁴ Vgl. Eco 1987. Dass durchaus auch eine andere Perspektive denkbar ist, ohne den von Eco beschriebenen Denkfehlern der Apologeten der Massenmedien zu erliegen, beweist etwa Michel Serres mit seiner evolutionären Perspektive auf die Mediengeschichte, vgl. Serres 2007.

²⁵ Vgl. Huhtamo 1997, 2011.

²⁶ Schröter 2004a: 7.

Metaphern weisen auf einen Zusammenhang hin, den Karin Bruns und Ramón Reichert in der Einleitung zu ihrem *Reader Neue Medien* pointiert beschreiben: Mediendiskurse entwerfen ihnen zufolge »immer auch eine imaginäre Kartografie«. Erst »[m]it deren Hilfe werden ›alt‹ und ›neu‹, ›überholt‹ und ›zeitgemäß‹, [...] oder ›analog‹ und ›digital‹ repräsentabel. Oft werden in Anknüpfung an die Diskurstradition kolonialer Vorstellungen ›Grenzen‹, ›Kontinente‹ oder ›Territorien‹ gezogen – in der Hoffnung, sich damit medialer Phänomene bemächtigen zu können.«²⁷

Bei einem Blick auf die entsprechenden Debatten zeigt sich zudem schnell, dass die Argumentationsgrundlage oft ein Konglomerat von quasimythischen Vorstellungen über bestimmte Eigenschaften analoger oder digitaler Informationen und Informationsträger ist. Besonders deutlich wird dies etwa in der Diskussion um Digital Audio (s. Kapitel 4.3) oder in der so genannten Indexikalitätsdebatte, in der sich vor allem die Filmwissenschaft in den 1990er und frühen 2000er Jahren verfangen hatte (s. Kapitel 4.4). Dieser Zusammenhang ist von zentraler Bedeutung für die affektiven Zuschreibungen, die nostalgischen Aufwertungen und die in manchen Subkulturen geradezu fetischistische Verehrung »des Analogen«, deren Untersuchung sich die vorliegende Arbeit widmet. Der nostalgisch verklärende Blick auf die Vergangenheit setzt geradezu einen nicht allzu scharf konturierten Bezugspunkt voraus, wie sich auch in den anschließenden beiden Kapiteln zur Diskursgeschichte bzw. der Theorie der Nostalgie zeigen wird.

1.2 Formen und Phänomene analoger Nostalgie

Beispiele für eine »analoge Nostalgie« lassen sich in nahezu allen Bereichen des kulturellen Lebens finden und können äußerst heterogene Formen annehmen. Daher folgt die vorliegende Arbeit Katharina Niemeyers Vorschlag, den Begriff der Nostalgie im Plural zu denken,²⁸ ihn also eher als eine Art Schirmbegriff für verschiedene, zwar miteinander verwandte, aber eben nicht identische Formen des Rückbezugs auf eine historische oder imaginierte Vergangenheit zu begreifen. Die Gefahr scheint gering, das Konzept könnte durch ein solches breites Begriffsverständnis ins Beliebig abgleiten, wie auch Pickering und Keightley feststellen: »It is

²⁷ Bruns und Reichert 2007: 15.

²⁸ Niemeyer 2014a: 6. Ähnliche Forderungen finden sich bereits bei Tannock 1995 und bei Pickering und Keightley 2006.

not so much its lack of specificity that is the problem as the tendency to see it in a singular and deterministic way. The problem is in not accepting and keeping in play its multiple senses and manifestations.«²⁹

In einer solchen Konzeption des Begriffs gibt es also auch nicht *die* analoge Nostalgie, sondern verschiedene analoge ›Nostalgien‹ oder doch zumindest höchst unterschiedliche Ausdrucksformen eines allgemein verstandenen Phänomens, deren kleinster gemeinsamer Nenner in der rückblickenden Aufwertung oder Fetischisierung des Analoges bzw. spezifischer analoger Medienformationen und deren Interfaces sowie ästhetischen Oberflächen liegt. Mit dem Begriff der analogen Nostalgie werden hier also sowohl (mehr oder weniger) elegische künstlerische Reflexionen des Medienwandels von Analog zu Digital bezeichnet als auch entsprechende Diskurse in der Medien- und der Filmwissenschaft, die vor dem Hintergrund der zunehmend digitalen Organisation ihrer Gegenstandsbereiche einen zum Teil deutlich von wehmütiger Sehnsucht geprägten Blick zurück auf das Analoge werfen. Wie sich zeigen wird, beobachten und reflektieren sich diese Bereiche nicht nur gegenseitig, sondern werden auch mit anderen Verlusterfahrungen oder -ängsten verknüpft, die auf den ersten Blick nicht zwingend Folgen des Medienwandels sind.

Prinzipiell sollte das hier konturierte Phänomen abgegrenzt werden von einer grundsätzlicheren Kritik an der Digitalisierung oder ihren Folgen,³⁰ auch wenn es naheliegenderweise einige Überschneidungen gibt, da die analoge Nostalgie selbstverständlich eine grundlegende Kritik am Digitalen enthalten kann und solche Kritik wiederum nostalgisch motiviert sein kann – und es oft auch ist, wie sich bei einem Blick auf die nostalgisch geprägten Diskurse zur Digitalisierung in Kapitel 4 zeigen wird. Auf der anderen Seite gilt es zu berücksichtigen, dass nicht jede Verwendung einer als analog codierten Ästhetik zwingend direkt auf eine nostalgische Motivation zurückzuführen ist oder eine entsprechende Stimmung evozieren muss, da auch Prozesse der Konventionalisierung und Übertragung solcher Formen und Darstellungsmodi zu beobachten sind.³¹ Im Folgenden seien überblicksartig einige Beispiele für analoge Nostalgie in der digitalen Medienkultur erwähnt, um die Bandbreite des Phänomens zu demonstrieren. In Kapitel 5, das aus einer Reihe

²⁹ Pickering und Keightley 2006: 929.

³⁰ Vgl. etwa Peters 2012.

³¹ Besonders trifft dies auf die sogenannten Skeuomorphismen im Design grafischer Oberflächen von Computern zu, wie Kapitel 3.2.2 zeigen wird.

phänomenorientierter Einzelanalysen besteht, werden weitere Beispiele – speziell solche, in denen sich ein nostalgischer Inhalt und eine nostalgische Form selbstreflexiv aufeinander beziehen – dann ausführlicher und vor dem Hintergrund der jeweils relevanten Debatten besprochen.

Im Jahr 2012 etwa vergab die Academy for Motion Picture Arts and Sciences jeweils fünf (und damit mit Abstand die meisten) Oscars an die Filme *THE ARTIST* (Michel Hazanavicius, 2011) und *HUGO* (Martin Scorsese, 2011). Beide feiern nicht nur die künstlerischen Qualitäten des frühen Kinos, sondern auch den Filmstreifen als dessen chemisch-materielle Basis sowie das, was David Bordwell den spezifischen »Steampunk flavor«³² der mechanischen Bedingungen analoger Filmprojektion nennt: Wiederholt wird in Nahaufnahmen gezeigt, wie Personen Filmstreifen behutsam durch die Finger gleiten lassen, bearbeiten, betrachten oder in Projektionsapparaturen einspannen (Abb. 1.1–1.4). Den Preis für den besten animierten Kurzfilm erhielt *THE FANTASTIC FLYING BOOKS OF MR. MORRIS LESSMORE* (William Joyce und Brandon Oldenburg, 2011), ein computeranimierter Film, der vorgibt, eine Hommage an die »Magie« des gedruckten – und alltagssprachlich: »analogen« – Buchs und die Bibliothek als Quelle der Fantasie zu sein, ironischerweise aber gleichzeitig als iPad-App vermarktet wurde. Dass ein weiterer Preis – der für das beste Drehbuch – an Woody Allens explizit nostalgiekritischen, selbst aber augenzwinkernd nostalgisch inszenierten *MIDNIGHT IN PARIS* (2011) ging, machte die Oscarverleihung 2012 endgültig zum »Nostalgia Trip«, wie nicht nur der *New Yorker* bemerkte.³³

Auch das Fernsehen muss sich zu Zeiten der Analogabschaltung »einer veränderten, nämlich digitalen, mediatisierten Gesamtumgebung, in der es nicht mehr als Leitmedium fungiert, neu anpassen«³⁴ und ist deshalb gezwungen, neue Formate und Verfahren zu entwickeln sowie alte auf den Prüfstand zu stellen. Vergleichbar höchstens mit dem Bereich der populären Musik, zeichnet sich das Fernsehen durch sein in hohem Maße identitätsstiftendes Angebot aus, weshalb sich hier besonders viele Formen biografisch bedingter Nostalgie beobachten lassen. Zutage tritt auf diese Weise eine grundlegende Eigenschaft medialer Artefakte, die sich grundsätzlich durch ihre Doppelfunktion auszeichnen: In gewisser Hinsicht erzeugen (Aufzeichnungs-)Medien

³² Bordwell 2012: 7.

³³ Brody 2012.

³⁴ Beil et al. 2012: 198. Vgl. auch Holdsworth 2011.

überhaupt erst Vergangenheit dadurch, dass sie einen – zumindest virtuellen – Zugang zu ihr ermöglichen, andererseits sind sie immer in ihrer apparativen Konstitution zugleich auch dingliche Objekte, die selbst wiederum Vergangenheit haben können und dadurch über ein Potenzial für evokative Semantisierungen³⁵ verfügen.

Eine besondere Rolle kommt in diesem Zusammenhang der Fernsehserie zu, deren Bedeutung – vor allem in Form des vornehmlich anglo-amerikanischen »Quality TV« – in den letzten Jahren deutlich gestiegen ist. Einige der erfolgreichsten dieser aktuellen Serien thematisieren äußerst selbstreflexiv ihre eigene mediale Verfasstheit, viele zeichnen sich durch einen nur als nostalgisch beschreibbaren Blick auf die prädigitale Vergangenheit aus. Am markantesten trifft dies auf die in den 1960er Jahren spielende Serie *MAD MEN* (AMC, seit 2007) zu, die vor allem in ihrer ersten Staffel durchaus als ernst zu nehmender Beitrag zu einer Theorie der modernen Nostalgie und deren kommerzieller Ausbeutung verstanden werden kann.³⁶ Besonders offensichtlich wird dies etwa in einer häufig zitierten Schlüsselszene, in der eine Werbestrategie für einen Diaprojektor der Firma Kodak vorgestellt wird, die explizit mit dem beschriebenen evokativen Potenzial medialer Artefakte arbeitet und gleichzeitig eine Art Meta-Kommentar auf das Narrativ der Serie selbst darstellt.³⁷

Entsprechend wenig überraschend ist es, dass sich Phänomene analoger Nostalgie auch in der zeitgenössischen Produktwerbung finden lassen: So wirbt die Marke Ray-Ban in ihrer »Never Hide«-Kampagne (2008) mit einem Motiv, das eine ihrer »Aviator«-Sonnenbrillen in Form eines körnigen, alt wirkenden Siebdrucks auf schwarzem Untergrund zeigt, wobei die beiden Gläser der Sonnenbrille gleichzeitig als Bandspulen einer Audiokassette und als Schallplatten dargestellt sind (Abb. 1.5). Die offenbar mit den analogen Tonträgern assoziierte zeitlose Coolness soll hier auf das Produkt übertragen werden, das in Form und Design seit den 1930er Jahren im Wesentlichen gleich geblieben ist.³⁸

³⁵ Vgl. Turkle 2007b.

³⁶ Zum Zusammenhang *MAD MEN* und Nostalgie ist in den letzten Jahren eine ganze Reihe von Aufsätzen und Buchkapiteln veröffentlicht worden, vgl. etwa Taylor 2009, de Groot 2011, Niemeyer und Wentz 2014 sowie Pierson 2014. für den Kontext dieser Arbeit am einschlägigsten ist Bevan 2013 mit seinem Fokus auf die Inszenierung analoger Medienapparate in *MAD MEN*.

³⁷ Vgl. Niemeyer und Wentz 2014 und Hirsch-Weber et al. 2015.

³⁸ Ein anderes Motiv derselben von der Agentur Cutwater gestalteten Kampagne zeigt die Brille in Form von zwei Bandspulen einer Audiokassette, die als Fotogramm, also als direkte Belichtung eines Gegenstands auf lichtempfindliches Material, dargestellt ist.

Selbst im Bereich des Kinder-Comics finden sich prominente Beispiele für analoge Nostalgie, wenngleich auch eher in persiflierend-ironischer Art: So muss in mehreren Kurzgeschichten der *Lustigen Taschenbücher* der zum Superhelden Phantomias gewordene Donald Duck gegen einen Superschurken namens »Ritter Analog« antreten.³⁹ Bei diesem handelt es sich um das geheime Alter Ego des ob des technischen Fortschritts frustrierten Direktors des Technischen Museums von Entenhausen, der es sich zum Ziel gesetzt hat, den Prozess der Digitalisierung rückgängig zu machen. In einer an die Ästhetik des Steampunk gemahnenden Rüstung sucht er seine Umgebung heim und verwandelt mit seinem »Analogstrahler« und seinem »Gute Alte Zeit«-Gas Handys in altmodische Telefonzellen und CDs in Grammophonplatten. Phantomias, dessen Superhelden-Ausrüstung längst auch aus elektronischen Gadgets besteht, muss auf diese Weise schmerzhaft feststellen, dass auch er sich zu sehr auf die offenbar störanfälligere digitale Technik verlassen hat (Abb. 1.6). Obwohl er die proklamierte »Zeit der analogen Wiedergeburt« gerade noch abwenden kann, erkennt er schließlich, dass der Rückgriff auf analoge Technik und vor allem deren Koppelung mit digitalen Geräten durchaus ihre Berechtigung hat; in späteren Kurzgeschichten wird der – ebenfalls geläuterte – Ritter Analog sogar zu seinem Verbündeten.

Doch auch in weniger mainstream-affinen Bereichen wie der Medienkunst lassen sich vergleichbare Tendenzen ausmachen: Viele der erfolgreichsten zeitgenössischen Installationskünstlerinnen zeichnen sich nicht zuletzt durch eine deutliche affektive Bindung an altmodische analoge Medienformate aus. »Visiting a media art exhibition today may feel like visiting a museum of technology, at first sight«⁴⁰, schreibt Erkki Huhtamo bereits 1996 und noch 2012 attestiert Claire Bishop in einem kontrovers diskutierten Artikel für die Zeitschrift *Artforum* dem gesamten Establishment des zeitgenössischen Kunstbetriebs – von wenigen Ausnahmen abgesehen – eine tief verwurzelte Faszination für analoge Medienformen und eine weitgehende Abneigung gegenüber digitalen Verfahren: »Today, no exhibition is complete without some form of bulky, obsolete technology«⁴¹, schreibt sie unter Bezug vor allem

³⁹ »Ritter Analog« taucht in insgesamt drei Geschichten auf, die alle von Ricardo Pesce geschrieben und von Vitale Mangiatordi gezeichnet sind: 1. *Voll unter Dampf* (LTB 407, 2010), 2. *Aufstand der Telefone* (LTB 422, 2011), 3. *Von Viren geplagt* (LTB 445, 2013). Für den Hinweis auf »Ritter Analog« danke ich Bence Gordos.

⁴⁰ Huhtamo 1996: 233.

⁴¹ Bishop 2012: 436.

auf eben jenen in MAD MEN beworbenen »Carousel«-Diaprojektor, der momentan in den Kunstgalerien weltweit ein unerwartetes Comeback erlebt.⁴²

Besondere Beachtung in den Feuilletons fand in diesem Kontext Tacita Deans 13 Meter hohe vertikale Filmprojektion in der Turbinenhalle der Tate Modern in London, die unter dem schlichten, aber programmatischen Titel FILM (2012) die Materialität des analogen Mediums zelebriert und sich dezidiert als Akt des Widerstands gegen die Verdrängung des analogen Films durch digitale Formate versteht: *Save Celluloid, For Art's Sake* betitelte Dean einen Gastbeitrag für den britischen *Guardian*.⁴³ Im Winter 2016/17 wurde Deans FILM im EYE Filmmuseum Amsterdam als zentrales Exponat einer Ausstellung mit dem ebenso programmatischen Titel »Celluloid« erneut gezeigt (Abb. 1.7): In gleich mehreren fast vollständig abgedunkelten Räumen rattern in dieser Ausstellung analoge Filmprojektoren vor sich hin und verweisen auf eine sinnliche Dimension der Filmpraxis, die sich digital nur bedingt nachempfinden lässt.

Andere Künstlerinnen nutzen analoge Ton- oder Bildträger als Ausgangsmaterial für ihre Arbeiten: So verwendet der marokkanische Künstler Mounir Fatmi für einige seiner Installationen alte VHS-Kassetten gleichsam als Bausteine, aus denen er etwa die Skyline Manhattans inklusive der noch unversehrten Twin Towers rekonstruiert (*Save Manhattan*, 2005). Aus den schwarzen Plastikbehältern lässt er dabei den sprichwörtlichen Bandsalat der Videobänder hervorquillen, wodurch ein unentwirrbares Chaos ineinander verfangener Magnetbandstreifen (Abb. 1.8) entsteht. Christian Marclay, der sich in seinem umfangreichen Werk immer wieder mit verschiedenen Trägermedien für Bild- und Tonaufnahmen und deren jeweiliger Materialität auseinandersetzt, verpflichtet für seine Installation *Moebius Loop* (1994) über 2000 Audiokassetten mit Nylonfäden zu einer gigantischen Möbiusschleife. Jean Shin erhitzt Vinyl-Schallplatten, um daraus Hokusais ikonische *Große Welle vor Kanagawa* als dreidimensionale Skulptur mit dem Titel *Sound Wave* zu reinszenieren (Abb. 1.9). Adela Muntean verbindet unzählige alte Filmstreifen, um sie zu einer einzigen gigantischen Filmrolle aufzuspulen und diese dann von unten beleuchtet als evokatives *Memory Reel*

⁴² Jussi Parikka unterscheidet in einer (vorläufigen) Taxonomie zwischen sechs verschiedenen Formen »medienarchäologischer Kunst« und nennt zahlreiche auch für diesen Kontext relevante Beispiele, vgl. Parikka 2012b: 138–141.

⁴³ Vgl. Dean 2011b. S. auch Kapitel 5.1.1.

(2015) auszustellen, dessen Struktur Assoziationen an die Jahresringe einer Baumscheibe im Querschnitt weckt und so die Materialität und Medialität historischen Erinnerns thematisiert (Abb. 1.10). Avantgarde-Filmmacher wie Bill Morrison oder Peter Delpout dagegen arbeiten mit in Archiven gefundenen Nitrat- und Acetatfilmen, die sich in einem altersbedingten Prozess der Selbstauflösung befinden, und montieren sie zu elegischen Filmessays über die Vergänglichkeit.⁴⁴

Durchaus vergleichbar ist die Situation im Bereich der analogen Fotografie, die ebenfalls keineswegs gänzlich verschwunden ist. Hier gibt es neben dezidiert künstlerischen Einsätzen⁴⁵ – wiederum wirtschaftlich eher unbedeutende – Subkulturen wie z. B. die Lomografie-Bewegung, die die technischen Defizite der Kleinbildkameras der ehemals sowjetischen Firma Lomo zelebriert. Selbst für analoge Sofortbildkameras der Marke Polaroid scheint es wieder einen (Nischen-)Markt zu geben: 2010 wurde mit der Polaroid 300 sogar erstmals wieder ein neues analoges Kameramodell vorgestellt, doch auch für ältere Polaroid-Kameras werden von einer Drittfirma mittlerweile wieder die benötigten chemischen Sofortbildfilme hergestellt und unter anderem von Urban Outfitters, dem bevorzugten Ausstatter der retro-verliebten Hipster-Szene, vertrieben.

Offenbar an dasselbe Zielpublikum richten sich auch Smartphone-Apps wie Hipstamatic, Scratchcam und vor allem Instagram mit seinen über 500 Millionen registrierten Benutzern.⁴⁶ Mit den Filter-Algorithmen dieser Software lassen sich digitale Handyfotografien so verfremden, als seien sie z. B. mit einer analogen Kodak-Instamatic unter schlechten Lichtverhältnissen aufgenommen worden. Die teils banalen abglichteten Motive werden sozusagen der Vertrautheit des Alltags entrissen, weshalb diese Praktiken als eine Strategie zur Wiederverzauberung einer als langweilig empfundenen Lebenswelt verstanden werden können.⁴⁷ Die kleinen quadratischen und analog aussehenden Bilder lassen sich dann über das zur App gehörende soziale Netzwerk oder direkt auf Facebook, das den Fotodienst im Jahr 2012 aufkaufte, virtuell teilen.

Ähnlich augenfällig zeigt sich das Phänomen der analogen Nostalgie auch im Bereich der populären Musikkultur – etwa in der Ubiquität bereits obsolet geglaubter analoger Tonträger wie der Kassette und der

⁴⁴ Ausführlicher zu Morrison und Delpout s. Kapitel 5.4.2.

⁴⁵ S. Kapitel 5.4.3.

⁴⁶ Stand: Dezember 2016.

⁴⁷ S. Kapitel 5.2.

Schallplatte, die gleichsam zu popkulturellen Fetischsymbolen geworden sind. Zwar fristen die eigentlichen Technologien trotz der mit zunehmender Häufigkeit proklamierten Revivals und Comebacks⁴⁸ in der Praxis nach wie vor ein eher subkulturelles Nischendasein als Luxusprodukt in kleinen Auflagen, doch auf bedruckten T-Shirts und Smartphone-Hüllen oder in Form mehr oder weniger modischer Accessoires sind sie – mehr als 30 Jahre nach der Markteinführung der digitalen Compact Disc – präsent wie nie zuvor. Wie sehr diese Fetischisierung des Analogen mittlerweile im musikalischen Mainstream angekommen ist, zeigt sich auch an zahlreichen Musikvideos wie z. B. dem zur Single *Berzerk* (Syndrome, 2013) des Rappers Eminem, einer Hommage an den Hip Hop der späten 1980er Jahre. In dem Video sind Eminem und der Produzent Rick Rubin vor einer gigantischen Boombox (dem auch unter der Bezeichnung »Ghettoblaster« bekannten Kassettenrecorder) zu sehen. Die ersten 16 Sekunden lang ist ausschließlich das Rauschen einer Audiokassette zu hören, das Video selbst ist in einer geradezu penetranten 90er-Jahre-VHS-Ästhetik gehalten, komplett mit simulierten Artefakten des analogen Zeilensprungverfahrens und dem für mehrfach kopierte Videobänder typischen »Ausbluten« der Farben.⁴⁹

In diesem Kontext lassen sich demnach wieder zwei verschiedene Ausprägungen desselben Phänomens beobachten: Auf der einen Seite stehen jene, die sich der digitalen Technik tatsächlich ganz oder zumindest teilweise verweigern und weiterhin oder wieder mit genuin analogen Geräten oder Tonträgern arbeiten, auf der anderen Seite jene, die die Möglichkeiten digitaler Medien vor allem – oder zumindest auch – zur Simulation einer analog codierten Ästhetik gebrauchen, etwa indem eine Tonaufnahme in der Nachbearbeitung am Computer mit dem charakteristischen Knistern einer häufig abgespielten Schallplatte

⁴⁸ Schon 2001 berichtet *Die Welt* von der überraschenden *Rückkehr der Vinylsaurier*, vgl. Heine 2001.

⁴⁹ Ähnliche ästhetische Effekte finden sich in populären Musikvideos zu *Locomotive* (2011) von Alex Winston, *White Limo* (2011) von den Foo Fighters, *Loud Like Love* (2013) von Placebo sowie in mehreren Videos zu Songs von Lana del Rey (vgl. Fetveit 2015). Selbst im Kontext des eigentlich nicht gerade für nostalgische Perspektiven bekannten deutschen Gangster-Raps finden sich in Musikvideos immer häufiger solche »analogen Artefakte«, etwa in Haftbefehls *Chabos wissen wer der Babo ist* (2013). Bemerkenswert ist jedoch, dass es in diesem Zusammenhang offenbar anders als in den zuvor genannten Beispielen nicht um einen historischen Index oder die Evokation von Erinnerungen geht, sondern um ein recht willkürlich eingesetztes stilistisches Element.

unterlegt wird oder wenn ein analoger Synthesizer durch Software digital emuliert wird.⁵⁰

2002 prägt die Filmwissenschaftlerin Laura Marks in einem kurzen Kapitel ihres Buches *Touch. Sensuous Theory and Multisensory Media* den Begriff »analog nostalgia«⁵¹ in diesem Zusammenhang, allerdings bezieht sie sich nur auf das Medium Video und geht nicht tiefer auf die Modalitäten dieser spezifischen Form von Nostalgie ein. Sieben Jahre später taucht der Begriff dann in Nicholas Rombes' Buch *Cinema in the Digital Age* wieder auf. Noch stärker als bei Marks, deren Buch Rombes offenbar nicht zur Kenntnis genommen hat, ist das Konzept hier nur skizzenhaft ausgeführt als »tendency in digital media [...] to reassert imperfection, flaws, an aura of human mistakes to counterbalance the logic of perfection that pervades the digital.«⁵² Obwohl Marks' und Rombes' verhältnismäßig enge Definitionen von analoger Nostalgie der Vielfalt an Phänomenen nicht wirklich gerecht werden können, soll damit nicht die grundsätzliche Relevanz ihrer Beobachtungen der digitalen Simulation analoger Oberflächeneffekte in Frage gestellt werden – im Gegenteil: Vergleichbare Phänomene finden sich, wie sich gezeigt hat, weit über den Bereich des bewegten Bildes hinaus. In vielerlei Hinsicht sind solche Formen der »digitalen Mimikry« prägend für die gesamte digitale Medienkultur. Die digitale Appropriation oder »Remediation« ästhetischer Effekte, die als spezifisch analog wahrgenommen werden, wird deshalb im Zentrum des Interesses der Beispielanalysen in Kapitel 5 stehen.

1.3 Analoge Nostalgie und die »Digital Natives«

Interessant ist, dass es sich sowohl für Marks als auch für Rombes um eine Nostalgie handelt, die sich auf Referenzpunkte jenseits des Bezugsrahmens der eigenen Biografie bezieht. So stellt Marks in ihrer Beschreibung der analogen Nostalgie fest: »Interestingly, analog nostalgia seems especially prevalent among works by students who started learning video production when it was fully digital.«⁵³ 2001, ein Jahr

⁵⁰ Vgl. Barlindhaug 2007.

⁵¹ Marks 2002: 152–159.

⁵² Rombes 2009: 2.

⁵³ Marks 2002: 153. Göran Bolin stellt deshalb die Frage, ob Nostalgie überhaupt der richtige Begriff für das bei Marks beschriebene Phänomen ist: »The question is, however, if this really is nostalgia at all: Can one long for a home where one has never lived? Is this not rather a *phantom pain* caused by a more general fascination of preforms to the present

bevor Marks ihr Buch veröffentlicht, prägt der amerikanische Bildungswissenschaftler Mark Prensky für die Generation, die schon in ihrer frühen Kindheit mit digitalen Medien sozialisiert wurde, den häufig zitierten und ob seiner Pauschalität äußerst kontrovers diskutierten Begriff der »Digital Natives«. ⁵⁴ Für diese Gruppe sind nach Prensky Computerspiele, Internet, Mobiltelefone etc. selbstverständlicher Teil des Alltags. Eine nicht digitale Medienkultur kennen sie im Gegensatz zur Generation ihrer Lehrerinnen und Dozentinnen, die er abgrenzend als »Digital Immigrants« bezeichnet, gar nicht mehr. Prensky ist überzeugt, dass sich die so veränderte Medienrealität auch kognitiv und neurophysiologisch auswirkt und sich die »Digital Natives« daher durch neue Strategien der Problemlösung und des Lernens auszeichnen, z. B. dass es für sie kein Problem darstellt, Texte am Bildschirm statt auf Papier ausgedruckt zu bearbeiten.

Es ist auffällig, wie sehr sich diese Unterscheidung von digitalen Einheimischen und Zugewanderten im selben semantischen Feld bewegt wie der Begriff der Nostalgie, der ursprünglich »Heimweh« bedeutet: Zentral ist bei Prensky der Gedanke, dass die »Digital Immigrants« gedanklich noch in ihrer alten, analogen Heimat verwurzelt bleiben, und wie schwer es ihnen daher fällt, sich auf eine neue, fremde Umgebung einzustellen. Er warnt daher vor der Nostalgie und wirbt für eine Anpassung der Lehrenden an die Lebenswelt ihrer Schülerinnen:

Kids born into any new culture learn the new language easily, and forcefully resist using the old. Smart adult immigrants *accept* that they don't know about their new world and take advantage of their kids to help them learn and integrate. Not-so-smart (or not-so-flexible) immigrants spend most of their time grouching about how good things were in the ›old country.‹ ⁵⁵

Folgt man dieser Unterscheidung Prenskys und ignoriert ihre offensichtlichen Schwächen, ⁵⁶ wäre es demnach eigentlich nahe liegend, der Gruppe der »Digital Immigrants« eine nostalgische Grundhaltung zu unterstellen, schließlich sind sie es, von denen die Anpassungsleistung

technologies? In terms of home, this means longing for someone else's home – a specific kind of *nostalgic envy* of the home one never had.« Bolin 2015: 8.

⁵⁴ Prensky 2001.

⁵⁵ Prensky 2001: 3.

⁵⁶ Wie etwa die Tatsache, dass es sich natürlich um in sich jeweils hochgradig heterogene Gruppen handelt. Schließlich sind es in dieser Dichotomie die »Digital Immigrants« gewesen, die die Digitalisierung überhaupt erst vorangetrieben haben.

gefordert wird. Eine solche Annahme scheint aber in deutlichem Gegensatz zu Marks' Definition der analogen Nostalgie zu stehen, die sie ja gerade der Generation der »Digital Natives« attestiert. Auf die Gefahr hin, Prenskeys ohnehin problematischen Vergleich zwischen Migration und Medienwandel noch weiter zu führen, kann ein Blick auf die Forschung zu tatsächlicher (also geographischer) Migration den scheinbaren Widerspruch auflösen. Svetlana Boym, die in ihrem Werk die Nostalgie als Heimweh und als Sehnsucht nach einer romantisierten Vergangenheit wieder zusammenzuführen versucht, schreibt über eine Reihe von Interviews, die sie mit Immigranten geführt hat: »First-wave immigrants are often notoriously unsentimental, leaving the search for roots to their children and grandchildren unburdened by visa problems.«⁵⁷

Auch deshalb erscheint es sinnvoll, verschiedene Formen analoger Nostalgie zu unterscheiden. Eine mögliche Manifestation des Phänomens wäre dann in der Tat eng mit dem Bewusstsein grundlegender und noch nicht abgeschlossener Veränderungen der eigenen Lebenswelt verbunden: Wird digitale Datenverarbeitung nach den Kriterien beurteilt, die sich im Rahmen analoger Datenverarbeitung etabliert haben, erscheinen nostalgische Reaktionen naheliegend – man denke etwa an die Indexikalitätsdebatte in der Filmwissenschaft. Man könnte bei dieser innerhalb der Kulturkritik prominenten Position von einer eher elegischen Nostalgie sprechen, oder mit Svetlana Boym von einer eher restaurativen Nostalgie, die an vergangenen Werten oder Idealen festhält und entweder eine konkrete Rückkehr propagiert oder klagt, dass eine solche schon nicht mehr möglich ist, dass nur noch die Rolle der Zeugenschaft übrig bleibt, die mahnt, was bereits verloren ist.

Gleichzeitig gibt es offenbar auch eine andere, prominentere Form analoger Nostalgie, wie sie Marks beschreibt. Diese Nostalgie ist mit Boym eher reflexiv, sie schwelgt in einer Sehnsucht nach dem Verlorenen, ohne jedoch die Zeit umkehren zu wollen. Diese Nostalgie ist die der sentimentalischen Dichtung, wie Schiller sie beschreibt,⁵⁸ eine Sehnsucht nach dem überhöhten Verlorenen – vor allem um der Sehnsucht selbst willen. Sie stellt das Verlorene aus, simuliert dessen Oberfläche und ist sich bewusst, dass eine solche Simulation nie vollkommen befriedigend sein kann, sondern sogar gleichsam rekursiv zurück zur Feststellung des Verlusts führen kann. Diese zwei beschriebenen Ausprägungen analoger

⁵⁷ Boym 2001: XV.

⁵⁸ S. Kapitel 2.2.

Nostalgie sind dabei jeweils als idealtypische Pole eines breiten Spektrums von Phänomenen zu verstehen.

Auf Marks' und Rombes' Verständnis der analogen Nostalgie wird noch ausführlicher einzugehen sein, es lässt sich jedoch bereits festhalten, dass beiden Ansätzen die Gleichsetzung des Analoges mit einer (positiv konnotierten) Ungenauigkeit oder Fehleranfälligkeit gemein ist. Dadurch ist in dieser Perspektive ein gewisses Maß an Kontingenz und Unkontrollierbarkeit garantiert, das die digitale Aufzeichnung angeblich nicht zu leisten vermag. Dem Analogen wird so genau jene Aura zugesprochen, die Walter Benjamin in seinem bekannten Kunstwerkaufsatz durch die »technische Reproduzierbarkeit« ironischerweise gerade jener Medien, die heute als analog gelten, verdrängt sah.⁵⁹ Im Angesicht der digitalen Reproduzierbarkeit, die identische Kopien zumindest theoretisch ermöglicht, erscheinen die Kopien analoger Ton- oder Bildträger mit ihrem Potenzial, gleichsam individuelle Alterungsspuren anzusetzen, plötzlich wie Unikate. Tatsächlich forderte schon 1973 Wolfgang Schivelbusch eine »konsequente Weiterführung des benjaminschen Erkenntnis-Ansatzes«, der bedeuten würde, »den Verfall auch der Produkte der Industrie durch Gebrauch und durch Altern zu beobachten, zu beschreiben, zu analysieren.«⁶⁰ Dieser Forderung wird die vorliegende Arbeit folgen und den Ansatz Schivelbuschs weiterdenken.

Damit einhergehend wird auch die Frage zu klären sein, warum in auffällig vielen Fällen offenbar gerade jene Aspekte analoger Medien, die früher eher als Nachteil oder Problem betrachtet wurden – also Altersspuren, das Signal überlagernde Störungen, so genannter Generationenverlust beim Kopieren von Kopien etc. –, besonders enthusiastisch gefeiert werden und im Zentrum des nostalgischen Rückgriffs stehen. In diesem Zusammenhang werden Theorien der Ästhetik der Ruine ebenso zu berücksichtigen sein wie J.D. Bolters und Richard Grusins ›Doppellogik der Remediation‹.⁶¹

Parallel zu dieser Aufwertung speziell der analogen Störung gibt es aber auch Fachdiskurse, die in die genau entgegengesetzte Richtung argumentieren und den digitalen Film- oder Tonaufnahmen ihre Exaktheit absprechen bzw. ihnen vorwerfen, die Wirklichkeit nicht so authentisch und »lebensecht« wie die analogen Vorgängermedien abzubilden. 1983,

⁵⁹ Benjamin 1991d bzw. Benjamin 1991e.

⁶⁰ Schivelbusch 1973: 272.

⁶¹ Bolter und Grusin 2000.

nur ein Jahr nach der offiziellen Markteinführung der digitalen Compact Disc, erscheint im *Rolling Stone* ein Artikel mit dem Titel *Digital Discontent*, in dem bereits ein mittlerweile zum Klischee gewordener Topos anklingt: »Maybe there's something in music that numbers and lasers can't translate.«⁶² In diesem Zusammenhang wird sich unter anderem Jonathan Sternes Kritik an der »Metaphysik der Aufnahme«⁶³ als erhellend erweisen.

Diese verschiedenen Diskurse der Aufwertung des Analogen bzw. der Abwertung des Digitalen sinnvoll aufeinander zu beziehen und miteinander in Verbindung zu bringen, ist eines der Hauptziele dieser Arbeit. Dabei wird es weniger um die tatsächlichen technischen Unterschiede zwischen analogen und digitalen Aufzeichnungsverfahren gehen als vielmehr um die jeweiligen affektiven Zuschreibungen, die diskursanalytisch nachgezeichnet werden können. Aus diesem Grund sind auch gerade jene Phänomene besonders interessant, in denen sich der nostalgische Rückbezug in der offensichtlichen Simulation bestimmter als analog wahrgenommener Oberflächeneffekte äußert, während die dies ermöglichende Technik erkennbar digital bleibt – z. B. wenn aktuelle Computerspiele ihre gerenderten 3D-Grafiken mit einer Art Filmkorn-Filter belegen⁶⁴ oder Smartphone-Fotos auf Knopfdruck (bzw. Touch-Eingabe) mit Analog-Filtern versehen werden.

In diesem Kontext soll nicht unerwähnt bleiben, dass es durchaus auch vergleichbare Phänomene gibt, in denen der nostalgische Blick zurück nicht das Analoge romantisch verklärt, sondern sich im Gegenteil auf historische Formen spezifisch digitaler Ästhetik richtet, wie dies einschlägig in Vivian Sobchacks Aufsatz *Nostalgia for a Digital Object* geschildert wird, in dem sie über die für die Mitte der 1990er Jahre typischen Quicktime-Videos mit sehr begrenzter Auflösung schreibt: »At the risk [...] of sounding retrograde and nostalgic, I don't want Quicktime »movies« to get any quicker. I also don't want to watch them get any bigger.«⁶⁵ Davon abgesehen finden sich Beispiele auch in ande-

⁶² Lander 1983: 88, zitiert nach Yochim und Biddinger 2008: 187.

⁶³ Im Original Englisch: »metaphysics of recording«, vgl. Sterne 2006a.

⁶⁴ Z. B. in den ersten beiden Teilen der MASS EFFECT Reihe (Bioware, 2009 und 2010). Der Filmgrain-Filter wurde von den Fans sehr kontrovers diskutiert, im dritten Teil (2012) entschied sich der Entwickler Bioware, das Feature nicht wieder zu implementieren, mit dem Ergebnis, dass Spieler eine Online-Petition einreichten, in der sie die Rückkehr des Filmkorn-Effekts forderten. Zudem gibt es inoffizielle Spielmodifikationen, die dasselbe bewirken sollen.

⁶⁵ Sobchack 1999: 6.

ren Bereichen wie dem Film,⁶⁶ vor allem aber in Computerspielen bzw. speziell in der so genannten ›Retrogaming‹-Szene, in der nicht nur alte Spiele für neue Plattformen portiert werden, sondern auch neue Spiele programmiert werden, die die grobe Pixelgrafik oder den 8bit-Sound der frühen 1980er Jahre feiern.⁶⁷

Phänomene einer derartigen Nostalgie für das frühe Digitale werden in den Gegenstandsbereich der hiesigen Untersuchung allerdings nicht mit einbezogen. Ein triftiger Grund für ihre Ausklammerung ist die Tatsache, dass die parallel zu dieser Arbeit und aus demselben Forschungsprojekt zu »Techniknostalgie und Retrotechnologie« am KIT hervorgegangene Dissertation von Sebastian Felzmann genau solche Formen der »Mediennostalgie im Computerspiel« untersucht.⁶⁸ Darüber hinaus gibt es aber auch trotz der auf den ersten Blick ähnlich gelagerten Ausgangssituation durchaus wesentliche Unterschiede zwischen dem, was in dieser Arbeit als »analoge Nostalgie« untersucht wird, und der Nostalgie für frühe Entwicklungsstufen etwa von Computerspielen oder anderer Software. Beide Phänomene sind offensichtlich Erscheinungsformen einer allgemeineren Mediennostalgie, die einem größeren Retro-Trend bzw. einer zunehmenden Selbst- und Rückbezüglichkeit der Populärkultur entspringen, gekoppelt mit einem offenbar wachsenden Bedürfnis sowohl nach Entschleunigung als auch nach historisch Bewährtem. Eine Populärkultur, die einerseits in vielen Bereichen das Alte dem Neuen vorzuziehen scheint und das Neue vor allem dann akzeptiert, wenn es sich in Form des Alten präsentiert, andererseits aber stets den Fortschritt und die Erneuerung verlangt sowie am Alten gerade seine vermeintliche Primitivität oder Naivität bewundert, weil daraus die eigene Fortschrittlichkeit abgelesen werden kann, begünstigt natürlich beide Phänomenkomplexe gleichermaßen.

Der – für den Kontext dieser Arbeit – wichtigste Unterschied liegt jedoch weniger *im* Gegenstand selbst begründet als vielmehr in den Implikationen der hegemonialen Diskurse *über* diesen Gegenstand: Im Gegensatz zur analogen Informationsverarbeitung und -speicherung wird über Pixelgrafik und 8bit-Sound eben nicht behauptet, sie seien auf diffuse Weise authentischer, echter oder näher am Leben als die digitalen

⁶⁶ Vgl. Beil 2011.

⁶⁷ Vgl. etwa Whalen und Taylor 2008, Suominen 2008, Felzmann 2010, Beil 2012b, Letourneur et al. 2015 sowie – für einen Fokus auf Nostalgie im Zusammenhang mit dem »Chiptune«-Sound früherer Computerspiele – D’Errico 2012.

⁶⁸ Vgl. Felzmann 2012 für die vorläufigen Ergebnisse dieser Studie.

Formen, die sie historisch abgelöst haben. In diesem Bereich gibt es keine metaphysisch oder ontologisch argumentierenden Positionen, die – etwas überspitzt ausgedrückt – beklagen würden, dass etwa mit dem Schritt von EGA- zu VGA-Grafik den Bildern der Bezug zur Wirklichkeit verloren gegangen sei. Vielmehr scheint es sich beim Retrogaming und verwandten Trends in erster Linie um Phänomene der Hommage und des Zitierens zu handeln (wobei natürlich beides wiederum durchaus auch im Bereich der analogen Nostalgie als Motivation eine Rolle spielen kann), die vor allem in dem mit dem rapiden technologischen Wandel einhergehenden Wachsen des »Darstellungsrepertoire[s] des Computerspiels«⁶⁹ in Verbindung mit einem gleichzeitig zunehmenden historischen Bewusstsein dieses Wandels gründen.

Prinzipiell näher an der in dieser Hinsicht zentralen analogen Nostalgie sind dagegen Phänomene wie digitale (bzw. »postdigitale«⁷⁰) Glitch-Kunst, Data-Moshing oder auch bestimmte Formen des Circuit Bending, da sie in der einen oder anderen Form versuchen, ein Moment der Entropie und der Kontingenz im Digitalen zu betonen und zu reflektieren,⁷¹ das in den populären Diskursen über die »neuen Medien« üblicherweise nicht vorgesehen ist.⁷² Nach wie vor wird das Digitale primär mit dem Konzept der verlustfreien bzw. identischen Kopie identifiziert und mehr oder weniger immateriell gedacht. Tatsächlich sind digitale Daten im Vergleich zu analogen in gewisser Hinsicht flexibler, was die Übertragung von einem materiellen Träger auf einen anderen angeht (Kompatibilität vorausgesetzt). Doch wie Bruce Sterling als einer der frühen Warner vor einem »digital dark age« 2001 feststellt: »Very little materiality is very, very far from no materiality at all. Total immateriality is a metaphysical illusion«⁷³. Grundsätzlich sind auch digitale Speichermedien – und damit die darauf enthaltenen Informationen – auf materielle Träger angewiesen, auch wenn Begriffe wie der der »Cloud« diese Tatsache verschleiern.⁷⁴ So sind auch digitale Medienprodukte entropischen Prozessen des Alterns unterworfen und können daher genau wie andere materielle Objekte auch dysfunktional werden, auch wenn sich dies auf andere Art und Weise äußert:

⁶⁹ Beil 2012a: 23.

⁷⁰ Vgl. Cascone 2000. Vgl. auch Fußnote 119.

⁷¹ Vgl. Menkman 2011.

⁷² So schreibt etwa Vilém Flusser in einem frühen Text über die der Fotografie bevorstehenden Veränderungen: »The new photo [...] is practically eternal; it is not subject to entropy, to the second principle of thermodynamics.« Flusser 1986: 331.

⁷³ Sterling 2001: o.S.

⁷⁴ Vgl. Peters 2015: 86.

They suffer the unavoidable disease of bit rot, because there isn't any pure information devoid of material. The bits of information are stored as modulations in the structure of material objects – as color, reflectivity, residual magnetism, buried charge – and these materials change form, composition, and position over time, erasing the data stored there.⁷⁵

Als zusätzliches Problem erweist sich hier die schnelle technische Entwicklung sowohl auf Hardware- als auch auf Softwareseite selbst. Paradoxerweise könnten demnach nicht nur trotz, sondern gerade wegen der obsessiven digitalen Archivierung aller verfügbaren Informationen in ferner Zukunft nur wenige schriftliche Quellen über unsere Gegenwart erhalten bleiben, weil sie z.B. in einem veralteten Dateiformat gespeichert wurden, das zukünftig nicht mehr geöffnet werden kann.⁷⁶

1.4 Nostalgie und Kritik

Einige der bislang skizzierten Phänomene mögen auf den ersten Blick nicht zwingend nostalgisch im engeren Sinne erscheinen, andere verstehen sich eher als nostalgiekritisch oder wollen sogar ganz explizit nicht als nostalgisch verstanden werden. In der Einleitung zur Buchpublikation zu Tacita Deans *FILM* beispielsweise heißt es über ihren künstlerischen Ansatz und ihre Arbeiten:

[T]his is not a case of clinging to outmoded technology for nostalgia's sake. This characterisation of Dean's films [...] strikes me as wrong, or at least reductive and misleading. [...] Where some see fossilisation in the subjects captured by her camera's lens, I see revivification, every time the projector is switched on and these images are summoned back to life once more. If film is a medium that seemingly lacks a physical presence, and is instead one which flickers and fades phantasmagorically before us and then persists largely in memory, then this immateriality is echoed in Dean's films, capturing that which is fugitive or fleeting – light changing, places or people before they vanish, time passing. [...] [W]hat I see in Dean's work [...] is not nostalgia. What I see is wonderment at what can be salvaged by the camera's lens.⁷⁷

⁷⁵ Vgl. DeMarinis 2011: 211.

⁷⁶ Vgl. Serexhe 2013.

⁷⁷ Cullinan 2011: 8–11, *passim*. Ganz ähnlich heißt es auch im Begleittext der bereits erwähnten Ausstellung mit dem Titel *Celluloid* im EYE Filmmuseum Amsterdam, dass die dort ausgestellten Künstlerinnen in ihren Arbeiten nicht nur ausschließlich mit fotochemischem Filmmaterial arbeiten, sondern dabei auch stets selbstreflexiv dessen spezifische Qualitäten thematisieren, was jedoch grundsätzlich nichts mit Nostalgie zu tun habe: »Their creations were inspired not by nostalgia for the medium, but by the conviction that the medium has exceptional, high-quality properties. [...] [T]hey fear the disappearance of such a ›generous‹ medium.« Guldenmond 2016: 12.

Obgleich sich darüber streiten ließe, ob nicht schon die hier verwendete Sprache gleich eine ganze Reihe nostalgischer Topoi aufruft, soll der Einwand ernst genommen werden, da er sich in ähnlicher Form immer wieder findet.

Nostalgie genießt als Konzept offensichtlich keinen besonders guten Ruf und wird häufig mit Rückständigkeit, Eskapismus, Kitsch und Oberflächlichkeit assoziiert.⁷⁸ Für die neomarxistische Kulturkritik ist Nostalgie Symptom einer geschichtsvergessenen »kulturellen Logik des Spätkapitalismus«⁷⁹. Schlimmer noch: Sie ist eine kommerzialisierte Sehnsucht und dementsprechend keine genuin authentische Gefühlsregung, sondern – in der Sprache der Frankfurter Schule – ein ›falsches Bedürfnis‹.⁸⁰ Aufgrund dieser negativen Konnotationen des Nostalgiebegriffs werden nostalgische Narrative, die als kritisch oder progressiv aufgefasst werden sollen, in der Regel mit anderen, positiver besetzten Begrifflichkeiten beschrieben, wie Stuart Tannock feststellt.⁸¹ Die Nostalgie steht unter einer Art ideologischem Generalverdacht, wie auch Nicholas Dames schreibt: »A strong hermeneutic of suspicion, one with an excellent intellectual pedigree (from psychoanalysis or Marxism), refuses to succumb to the blandishments of nostalgia, and prefers instead to detect the manipulations of power behind those potential seductions.«⁸² Vor diesem Hintergrund erscheint es durchaus nachvollziehbar, dass sich weder Konzeptkünstlerinnen noch Medienwissenschaftlerinnen gern unter diesem Label beschreiben lassen wollen: Besonders im Kontext von im weitesten Sinne ›medienarchäologischen‹ Studien findet sich in der Regel der explizite Hinweis, dass die Beschäftigung mit alten oder obsoleten Medien keineswegs einer nostalgischen Motivation folgt.⁸³

Natürlich soll hier keineswegs in Frage gestellt werden, dass Nostalgie *auch* eine Marketingstrategie⁸⁴ sein kann (›delicate, but potent«, wie es in der erwähnten Schlüsselszene aus *MAD MEN* heißt). Auch einige der oben beschriebenen Phänomene passen sicherlich in die Schublade einer Nostalgie als inhaltsleerer Referenz an eine enthistorisierte Vergan-

⁷⁸ Die Gründe für diese Pathologisierung der Nostalgie liegen zweifellos in der Geschichte des Begriffs begründet, auf die das folgende Kapitel detailliert eingehen wird.

⁷⁹ Vgl. Jameson 1991.

⁸⁰ Zum Begriff der falschen Bedürfnisse vgl. Marcuse 2004: 25f.

⁸¹ Tannock 1995: 463, Endnote 6.

⁸² Dames 2010: 270.

⁸³ Vgl. etwa Parikka 2012b: 2, Ernst 2013: 56 oder Zielinski 2002: 21. Vivian Sobchack dagegen verweist explizit auf den ›romantischen Charakter‹ des medienarchäologischen Projekts, vgl. Sobchack 2011: 328.

⁸⁴ Vgl. dazu auch Brown 2001, 2013 sowie Kießling 2013.

genheit (die Smartphone-Hülle in Form einer Kassette beispielsweise). Der dieser Arbeit zugrunde liegende Nostalgiebegriff geht jedoch über diese eindimensionale Kritik hinaus und versteht seinen Gegenstand als notwendiges Komplement zu Modernisierung, das zwar eskapistisch angelegt sein kann, aber keineswegs sein muss.⁸⁵

Der Nostalgiebegriff erweist sich gerade aufgrund seiner eigenen komplexen Diskursgeschichte als besonders geeignet, um die umrissene Bandbreite an verschiedenen medialen Phänomenen nicht nur zu beschreiben, sondern auch voneinander abzugrenzen. Wie zu zeigen sein wird, sind viele der scheinbaren Widersprüche und gegenläufigen Tendenzen des skizzierten Themenkomplexes bereits in der Semantik des Begriffs angelegt: so etwa das beschriebene Oszillieren zwischen tatsächlicher Fortschrittverweigerung und ästhetischer Simulation des Alten und verloren Geglauten.

1.5 Zur Struktur dieser Arbeit

Die vorliegende Arbeit ist in drei ungefähr gleich umfangreiche und vor allem auch gleichberechtigte Einheiten aufgeteilt: In Kapitel 2 und 3 stehen das Konzept der Nostalgie, seine Genealogie, semantische Bandbreite und die bereits existierenden Ansätze einer Theorie des Phänomens im Vordergrund. Kapitel 4 ist der Unterscheidung zwischen Analog und Digital gewidmet, wobei der Fokus auf jenen Diskursen liegt, die diese Unterscheidung zu der medientheoretischen Leitdifferenz erhoben haben, als die sie heute (immer noch) wahrgenommen wird. Eine wichtige Rolle spielen dabei nicht nur beobachtbare technische Unterschiede, sondern insbesondere auch ontologisierende Zuschreibungen, die wiederum auf Topoi zurückgreifen, die in vielen Fällen schon in früheren medienhistorischen Umbruchssituationen geprägt wurden. Diese Diskursformationen zu beobachten und vor dem Hintergrund des zuvor beschriebenen komplexen Nostalgiebegriffs zu kontextualisieren, ist das erklärte Ziel dieser Arbeit, die aus diesem Grund auch keine Theorie oder Geschichte der A/D-Differenz sein kann und will, sondern ein Beitrag zur Theorie und Geschichte der *Wahrnehmung* dieser Differenz. Kapitel 5 wird sich dann in mehreren medienästhetisch ausgerichteten Fallstudien mit paradigmatischen Beispielen für »analoge Nostalgie in der digitalen Medienkultur« auseinandersetzen, wobei darauf geachtet

⁸⁵ Vgl. auch Pickering und Keightley 2006: 935f.

wurde, möglichst charakteristische und komplexe Beispiele aus unterschiedlichen medialen Feldern auszuwählen. Obwohl diese Beispiele auf vielen Ebenen geprägt sind durch die zuvor beschriebenen akademischen Diskurse, ist die Absicht der Analysen dennoch nicht nur die Illustration des zuvor Referierten. Stattdessen sollen auch die künstlerischen Reflexionen des Medienwandels als eigenständige Beiträge zu jenen Diskursen ernst genommen werden, deren Elemente sie verarbeiten und reflektieren und zu deren Dissemination und Transformation sie so ihrerseits einen entscheidenden Beitrag leisten.

6.

Schlussbetrachtungen

Der Ausgangspunkt der vorliegenden Arbeit war die Überzeugung, dass die aktuell weit verbreitete Fetischisierung analoger Medienformate und ihrer ästhetischen Oberflächen erst vor dem Hintergrund der Diskursgeschichte der Nostalgie sowie der Genealogie der kulturtheoretischen Auseinandersetzungen mit dem Prozess der Digitalisierung adäquat reflektiert werden kann. Um die »analoge Nostalgie in der digitalen Medienkultur« nicht nur als ästhetischen Effekt, sondern auch als Diskursphänomen zu untersuchen, waren daher drei distinkte Schritte notwendig:

1. Die Auseinandersetzung mit dem Konzept der Nostalgie selbst bildete die Voraussetzung der Untersuchung, denn die komplexe Diskursgeschichte sowie die neueren Ansätze der Theoriebildung werden in der Forschung nur selten ausreichend berücksichtigt, wenn es darum geht, den Zusammenhang von Nostalgie und Medienwandel zu beleuchten oder sich wissenschaftlich mit nostalgischen Formen des Rückbezugs auf ältere Medientechnik zu beschäftigen.
2. Als ebenso wichtig erwies sich die diskursanalytische Perspektive auf die dominanten Debatten über den Prozess der Digitalisierung innerhalb der medien- und kulturwissenschaftlichen Disziplinen, die – wie sich gezeigt hat – besonders in den 1980er und 1990er Jahren einem »nostalgischen Paradigma« folgten. In diesem Kontext galt es zudem, zu einer technisch fundierten Arbeitsdefinition der Termini analog und digital zu gelangen sowie die affektiven Zuschreibungen und etablierten medienhistorischen Topoi zu reflektieren, die mit den beiden Begriffen jeweils verbunden sind.
3. Vor diesem Hintergrund wurde der Blick auf eine Reihe einschlägiger Beispiele aus verschiedenen Bereichen der »digitalen Medienkultur« gerichtet, die sich im Sinne der (im ersten Schritt dargestellten) Diskursgeschichte in einer nostalgischen Art und Weise auf die (im zweiten Schritt beschriebenen) tatsächlichen oder gefühlten Unterschiede zwischen analoger und digitaler Informationsverarbeitung beziehen

oder beziehen lassen. Großer Wert wurde hierbei darauf gelegt, diesen dritten Schritt nicht einfach zur Illustration der vorangehend erörterten Positionen und Thesen zu vollziehen. Er fungiert vielmehr als deren gleichberechtigte Ergänzung, da die untersuchten Beispiele selbst wiederum Beiträge nicht nur zum populären Verständnis von Nostalgie, sondern eben auch der A/D-Differenz darstellen.

In diesen Schlussbetrachtungen gilt es nun zunächst, die jeweiligen Befunde dieser drei skizzierten Abschnitte knapp zusammenzufassen und einen Blick auf ihr Zusammenwirken zu werfen. Darauf aufbauend und die vorliegende Arbeit abschließend soll dann der Frage nachgegangen werden, welche Forschungsdesiderata noch offenbleiben bzw. welche sich durch die Ergebnisse der Untersuchung eröffnet haben.

6.1 Rückblick

Der erste Teil dieser Arbeit ging zunächst den wichtigsten Stationen des Nostalgiediskurses nach, ohne jedoch im engeren Sinne eine Chronik des Begriffs präsentieren zu wollen. Vielmehr ging es darum, die Genese des heutigen breiten Bedeutungsspektrums an einer Reihe exemplarischer historischer Situationen nachzuzeichnen, in denen der ursprünglich medizinische Fachbegriff der Nostalgie von anderen, zum Teil älteren Diskursen semantisch kontaminiert wurde.

Seit der Begriffsprägung im späten 17. Jahrhundert durch Johannes Hofer, für den Nostalgie noch eine potenziell tödlich verlaufende Heimwehkrankung darstellt, hat sich die Bedeutung des Begriffs offensichtlich sehr stark verändert. Dennoch scheint es vor dem Hintergrund der besprochenen Aspekte der Diskursgeschichte keineswegs angebracht, von einem »völlige[n] Neuanatz«³³⁵ in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts zu sprechen, wie es oft geschieht. Zwar ist tatsächlich eine *Verschiebung* von einer primär *spatialen* zu einer primär *temporalen* Begriffsbedeutung zu beobachten, allerdings setzt diese bereits sehr früh ein und scheint zudem keineswegs komplett abgeschlossen zu sein. Bereits Kant und Rousseau thematisieren die prinzipielle Untrennbarkeit dieser beiden Dimensionen des Heimwehs, die auch im engeren Kontext der »analogen Nostalgie« noch eine zentrale Rolle spielt: Die Rede von den »digital natives« und den »digital immigrants«³³⁶

³³⁵ Bunke 2009: 578.

³³⁶ Prensky 2001.

etwa bewegt sich erkennbar zwischen denselben semantischen Polen. Andererseits schwingen auch im heutigen Nostalgieverständnis durchaus noch Konnotationen des ursprünglichen Heimwehs mit, während schon in der Beschreibung des pathologischen Heimwehs eine latente Sehnsucht nach der (eigenen) Vergangenheit angelegt (und damit eine temporale Semantik vorhanden) ist. Auch die Entpathologisierung des Begriffs, die insbesondere in den jüngeren Arbeiten zur Kulturgeschichte als der entscheidende Unterschied zwischen dem modernen und dem medizinischen Nostalgieverständnis beschrieben wird, ist zumindest in gewisser Hinsicht zu relativieren, da auch die Kulturkritik des späten 20. Jahrhunderts die Nostalgie noch primär als Symptom einer kranken Gesellschaft auffasst und so die pathogenetische Perspektive weitgehend beibehält.

Innerhalb des großen Zeitraums dieser beiden Bewegungen der *Temporalisierung* und der (graduellen) *Entpathologisierung* lassen sich jedoch eine ganze Reihe weiterer semantischer Veränderungen beobachten, deren Relevanz in den bislang vorliegenden Kulturgeschichten der Nostalgie meist verkannt wird. Für den Kontext dieser Arbeit erwiesen sich die Verknüpfungen des Nostalgiediskurses mit den künstlerischen Programmen zunächst der Romantik und später der klassischen Moderne sowie die Wiederentdeckung des Begriffes im Rahmen der Diskussion um die Postmoderne als die eigentlich entscheidenden Episoden der Diskursgeschichte.

Weithin unterschätzt wird die Relevanz der Industrialisierung für die Temporalisierung der Nostalgie: Etwas vereinfacht betrachtet führen die rapiden technischen Veränderungen des späten 18. und vor allem des frühen 19. Jahrhunderts zu einem Bedeutungsverlust von zuvor nur mit einigem Aufwand zu überbrückenden räumlichen Distanzen, während gleichzeitig ganze Orte und Landschaften in einer zuvor nie dagewesenen Geschwindigkeit transformiert werden. Ebenfalls im Kontext der Industrialisierung wird die zunächst noch auf eine konkrete Heimat bezogene Nostalgie von den Dichtern der Romantik immer mehr zur Sehnsucht nach dem Unerreichbaren umgedeutet. Hierbei wird das Streben nach einer »Heimkehr« in die von der Kultur noch nicht verdorbene *Natur* zum zentralen Topos.

Als entscheidend erwies sich in diesem Kontext Schillers Beschreibung der sentimentalischen Dichtung, die in vielerlei Hinsicht die Nostalgie-theorien des späten 20. und frühen 21. Jahrhunderts antizipiert – speziell Svetlana Boyms Unterscheidung zwischen restaurativer und reflexiver

Nostalgie. In Schillers Ausführungen werden verschiedene Formen der Sehnsucht nach Heimat und Vergangenheit, nach Ursprung und Natur, Kindheit und Unbeschwertheit zu einem größeren Gesamtzusammenhang verschmolzen. Deutlich ist hier bereits jenes Oszillieren zwischen zwei emotionalen Extremen angelegt, das so entscheidend für das heutige Begriffsverständnis ist: Zum einen ist die Nostalgie ein Gefühl, dem man sich willentlich hingibt und in dem man absichtsvoll schwelgt. Zum anderen handelt es sich um ein Gefühl, das einen im engsten Sinne des Wortes ›heimsucht‹, das also unwillkürlich ausgelöst wird und dessen durchaus auch qualvoller Wirkung man sich nicht gänzlich entziehen kann. Schiller bringt diesen Ansatz auf eine simple Formel: Das Ersehnte wird bewusst überhöht, in dieser Überhöhung vorgeführt und dann als in dieser Form Unerreichbares beklagt. Auf diese Weise wird erstmals *das schwelgerische Element* der nostalgischen Sehnsucht betont, das kennzeichnend für die moderne Nostalgie ist. Die Distanz zum Objekt des Sehns wird hierbei als nicht mehr eigentlich überbrückbar und nur noch ästhetisch reflektierbar aufgefasst. So wird die Distanz zum abwesenden Referenten wichtiger als dieser selbst und zum Motor kreativer Energien.

Verknüpft zusammengefasst lässt sich also feststellen, dass der Beitrag der Romantik zum Nostalgiediskurs in einer *Naturalisierung* und *Sentimentalisierung* des Heimwehs besteht, wodurch die zeitliche Dimension gestärkt und die pathologische Komponente geschwächt wird. Eine weitere, hier nur am Rande angesprochene Entwicklung ist die *Assoziation* sowohl der Heimat als auch der Natur (bzw. deren Verschränkung) *mit dem Weiblichen*.³³⁷

Zwar geht es in diesen Zusammenhängen nicht immer explizit um Nostalgie, dennoch taucht der Begriff immer wieder auf, erhält dabei neue Konnotationen und wird so an neue Debatten anschlussfähig gemacht, bis er schließlich als eine Art Schirmbegriff für eine große Bandbreite extrem heterogener Phänomene herhalten kann. All diese Phänomene sind gekennzeichnet durch *eine charakteristische Spannung zwischen dichotomen Polen*, die zwar gleichzeitig gegeben sein können, dabei aber dennoch stets in ihrer Opposition bestehen bleiben: Erinnern und Vergessen, Lust und Qual, Bestimmtheit und Unbestimmtheit sowie natürlich vor allem Absenz und Präsenz. Aus diesem Grund folgte

³³⁷ Vgl. etwa Kittler 1986a. Für eine dezidiert gender-theoretische Perspektive auf Nostalgie vgl. Radstone 2008.

die vorliegende Arbeit den zuvor verschiedentlich formulierten Forderungen, den Begriff der Nostalgie nicht zu eng zu fassen und ihn von vornherein im Plural zu konzipieren, um der skizzierten semantischen Vielfalt gerecht werden zu können.

In Schillers früherer Beschreibung des Falls Grammont taucht zudem zum ersten Mal die Idee einer »Ersatzheimat« auf, die ebenfalls als Schlüsselmoment des Nostalgiediskurses herausgestellt wurde: Ist die ersehnte Heimat selbst nicht mehr erreichbar (etwa weil sie zeitlich und nicht mehr räumlich verstanden wird), können auch Replika oder Simulationen bestimmter Aspekte dieser Heimat eine der tatsächlichen Heimkehr vergleichbare psychologische Wirkung entfalten. Versteht man die Nostalgie demnach im weitesten Sinne als Konsequenz einer gefühlten Abwesenheit eines ersehnten Signifikanten, lassen sich ihre Effekte nicht nur durch dessen Präsenz lindern, sondern – zu einem gewissen Grad – auch durch dessen *Repräsentation*. Gleichzeitig jedoch verweist eine solche *virtuelle* Repräsentation stets auf die *aktuelle* Abwesenheit, kann also selbst wiederum als Auslöser von Nostalgie fungieren, wodurch ein sich selbstverstärkender Kreislauf entstehen kann.

Zu dieser für die moderne Nostalgie charakteristischen paradoxen Doppellogik, die hier als rekursive Bewegung beschrieben wurde, haben – und das scheint in der Nostalgieforschung bislang noch nicht ausreichend reflektiert worden zu sein – insbesondere die verschiedenen medientechnologischen Innovationen des 19. und 20. Jahrhunderts entscheidend beigetragen: Fotografie, Fonografie, Film und Telefonie lassen sich alle als Kulturtechniken der virtuellen Präsenz eines eigentlich abwesenden Signifikanten beschreiben, führen also vor dem Hintergrund des beschriebenen Nostalgiediskurses gleichzeitig zu einer gefühlten Nähe wie zu deren exaktem Gegenteil: Medial vermittelte Präsenz kann selbst zum Auslöser von Heimweh werden, führt sie doch bei genauerer Reflexion unweigerlich zurück zur Feststellung ihrer Vermitteltheit und damit zur Bewusstwerdung der Distanz zum nostalgischen Bezugspunkt – unabhängig davon, ob dieser räumlich oder zeitlich gedacht wird. So entsteht auch in dieser Hinsicht eine Art autopoietischer Kreislauf, der charakteristisch für die moderne sentimentale Nostalgie ist. Das Heimweh bzw. die Nostalgie lässt sich demnach durch ästhetische oder narrative Simulation und Stimulation des ersehnten Bezugspunktes nicht nur heilen, sondern gleichzeitig auch evozieren.

Adorno und Horkheimer beschreiben diesen Zusammenhang pointiert in der *Dialektik der Aufklärung*: Erst die Sesshaftigkeit bringt

jenes Gefühl der Entfremdung hervor, das sich zurücksehnt nach dem nomadischen Zustand *vor* der Sesshaftigkeit, in dessen Rahmen jedoch die Idee einer Heimkehr selbst kategorisch undenkbar wäre. So stellt erst die Sesshaftigkeit überhaupt die Möglichkeit der symbolischen Kompensation ihres (gefühlten) Verlusts zur Verfügung. Ein als verloren beschriebener Primärzustand wird so als *Bedingung* und als *Konsequenz* eines attestierten Sekundärzustands beschrieben und kann so gleichzeitig als vermisste Herkunft wie als unerreichbares utopisches Ziel konstruiert werden, womit eine weitere wesentliche Qualität der modernen Nostalgie benannt ist.

Als ebenfalls charakteristisch wurde das spezifische Wechselspiel von ›Heimweh und Heimsuchung‹ herausgearbeitet, das als Sigmund Freuds impliziter Beitrag zum Nostalgiediskurs betrachtet werden kann: In der Abhandlung über *Das Unheimliche* erörtert er, wie gerade das verdrängte Vertraute die Vorstellungskraft und die Psyche *heimsuchen* kann, was nicht nur individualpsychologisch gilt, sondern auch in Bezug auf überkommen geglaubte Stadien magischen oder animistischen Denkens. Diese Idee ist über den Umweg der Schriften Derridas jüngst unter dem Begriff der ›Hauntology‹ zum feuilletonistischen Schlagwort geworden, mit dem populärkulturelle Formen der ›unheimlichen Nostalgie‹ beschrieben werden – zum Beispiel die sample-basierte elektronische Musik von Boards of Canada oder des Ghost-Box-Labels, die Fragmente einer (imaginären) akustischen Vergangenheit solcherart heraufbeschwören, dass sie gleichzeitig seltsam vertraut wie beklemmend fremdartig klingen.

Häufig wird Freuds Psychoanalyse als Grund für das vermeintliche Verschwinden des Nostalgiebegriffs um die Wende zum 20. Jahrhundert genannt, da diese neue Deutungsmuster für jene Verhaltensweisen be-reithalte, die zuvor als Heimweh bezeichnet wurden. Tatsächlich lassen sich in der Zeit der klassischen Moderne sowohl eine *Rationalisierung* als auch eine *Psychologisierung* der Nostalgie beobachten – allerdings nicht das behauptete Verschwinden des Diskurses. Obwohl dieser an Bedeutung einbüßt, taucht er in zentralen Schriften zur Kulturtheorie auf: etwa bei Georg Simmel, Michail Bachtin, Walter Benjamin oder Maurice Halbwachs. Letzterer beschreibt die Nostalgie sogar nicht nur als normalpsychologisches, sondern geradezu notwendiges Memorialphänomen. Zudem wird bei Halbwachs erstmals explizit Nostalgie als Konstruktion einer Vergangenheit, *wie sie hätte sein können*, thematisiert – ein ›Denkbild‹, das für Benjamins Beschreibung der Moderne ebenfalls zentral ist.

In dieser Hinsicht lassen sich die ›Entdeckung‹ der *utopischen Dimension* der Nostalgie und das damit verbundene *gegenkulturelle Potenzial* als spezifischer Beitrag dieser Epoche zur Diskursgeschichte verstehen. Darüber hinaus hinterlassen selbstverständlich auch die – für die Hochmoderne ohnehin charakteristischen – Reflexionen über die Natur von Zeit und Erinnerung deutliche Spuren im populären Verständnis der Nostalgie, wie ebenfalls nachgewiesen werden konnte.

So verliert die einst tödliche Krankheit ihr Bedrohungspotenzial fast vollkommen, allerdings nur vorübergehend. Wie gezeigt, wird in den Debatten um die Postmoderne wieder eine Auffassung von Nostalgie propagiert, die zumindest in ihrer Metaphorik deutlich an die epidemiologischen Beschreibungen des frühen 18. Jahrhunderts anknüpft. Die von Benjamin und anderen entdeckte *Utopie einer potenziellen Vergangenheit* wird so umgedeutet zur *Geschichtsfälschung*, zur Leugnung der Errungenschaften der politisch progressiven Bewegungen des 20. Jahrhunderts. Diese *politische Repathologisierung* ist der erste wichtige Beitrag der Postmoderne bzw. der Diskussionen um dieselbe. So wird Nostalgie wieder zur Epidemie, allerdings zu einer, die gezielt ausgelöst wird. Die Idee der *Kommerzialisierung* der Nostalgie ließe sich als der zweite wichtige Beitrag der Debatten dieser Zeit zur Diskursgeschichte begreifen: Nostalgie wird in dieser Perspektive als Eigenschaft aufgefasst, die Gegenständen absichtlich als eine Art semantischer Mehrwert zugeschrieben werden kann, um sie besser zu vermarkten. Eine wichtige Rolle spielen in diesem Kontext auch die Konzepte der *Simulation* und die *Kritik an der Oberflächlichkeit* der angeblich amnestischen postmodernen Kultur. Die »tolerance for inauthenticity«³³⁸, die seit der Romantik kennzeichnend für die Nostalgie ist, wird so ins Negative gewendet: Nostalgie wird nun als per se *inauthentisch* begriffen.

Diese Beurteilung der Nostalgie bleibt im Rahmen der Kulturtheorie für einige Zeit dominant und spielt auch heute noch eine Rolle, wird jedoch spätestens seit der Jahrtausendwende immer häufiger in Frage gestellt, vornehmlich in den seit dem Ende des letzten Jahrhunderts formulierten Ansätzen einer spezifischen Theoriebildung zur Nostalgie. Als paradigmatische Ansätze wurden hier die einschlägigen Monografien von Fred Davis, Paul Grainge und Svetlana Boym ausführlicher vorgestellt, die für den hiesigen Kontext jeweils besonders relevante Aspekte in den Diskurs eingebracht haben: Davis untersucht

³³⁸ Austin 2007: 3.

die ›ästhetischen Modalitäten‹ der Nostalgie und prägt die These, dass letztere aufgrund ihrer kulturellen Relevanz Eingang in das Vokabular der Künste gefunden und dort einen Prozess der Konventionalisierung durchlaufen haben. Grainge schließt an diese Überlegungen sowie die – ebenfalls beschriebene – Auseinandersetzung Fredric Jamesons mit der postmodernen Nostalgie an, liefert dabei jedoch zu beiden Konzepten notwendige Präzisierungen. Eines der wichtigsten Ergebnisse dabei ist seine Unterscheidung zwischen »nostalgia mood« und »nostalgia mode«, also Nostalgie als Stimmung und als ästhetischer Modus, wobei er darauf hinweist, dass die beiden keineswegs stets miteinander einhergehen müssen: Nostalgisch konnotierte Stile können in ihrer Verwendung gänzlich unnostalgisch motiviert sein und auch in der Rezeption zu ganz anderen Emotionen führen. Grainges Ausdifferenzierung verschiedener Konnotationen, Motivationen und Interpretationen stellt einen wichtigen Beitrag zum Verständnis nostalgischer Phänomene der Populärkultur dar und ist auch für die Untersuchung der Formen »analoger Nostalgie« insofern entscheidend, als sie den Blick dafür schärft, dass der zeitgenössische Einsatz einer analog codierten Ästhetik durchaus nicht immer mit einem wehmütigen Blick auf die durch die Digitalisierung marginalisierten analogen Medienformate korreliert.

Boyms bereits angesprochene Unterscheidung zwischen restaurativer und reflexiver Nostalgie erwies sich ebenfalls als hilfreich für die Analysen des dritten Teils, zeugt aber zugleich auch von dem offenbar großen und sich immer wieder in unterschiedlichen Formen aktualisierenden Bedürfnis, eine kreative, kritische (d. h. ›gute‹) Nostalgie von einer unkritischen und nicht auf eigener Erfahrung beruhenden (d. h. ›schlechten‹) Nostalgie abzugrenzen und so eigene nostalgische Affekte gegen rigide Begriffsdefinitionen zu retten: Wiederholt wird im Rahmen der Kulturtheorie eine gewissermaßen *elitäre Form der Nostalgie* legitimiert – entweder indem sie explizit aus dem Bereich dessen, was überhaupt als Nostalgie bezeichnet wird, ausgeklammert bleibt oder indem sie im Rahmen einer Binnenunterscheidung nostalgischer Phänomene auf der reflexiven Seite verortet wird –, während die massenkulturellen Formen von Nostalgie häufig als »readymade nostalgia«, »faux vintage« etc. denunziert werden. In dieser Hinsicht läuft die moderne Nostalgietheorie teilweise Gefahr, ein Kapitel der Kulturkritik zu replizieren, das noch eine distinkte Grenze zwischen Hoch- und Massenkultur proklamierte. Wie sich im zweiten und dritten Teil der Arbeit herausstellte, können jedoch durchaus auch sozusagen inauthentische Formen der Nostalgie

zu authentischen Erfahrungen führen: Insgesamt erweist sich ›Authentizität‹ als nur bedingt brauchbare heuristische Kategorie, wenn es um die Beschreibung nostalgischer Phänomene geht.

Basierend auf diesem Überblick über die Diskursgeschichte und die wichtigsten Theorieansätze widmete sich die Studie dann der Frage nach dem Zusammenhang von Nostalgie und (technischem) Medienwandel, was aus unterschiedlichen Perspektiven beleuchtet wurde: Zunächst wurde das häufig beschriebene gegenkulturelle Potenzial des Obsoleten und Marginalisierten betrachtet, das vor allem darin besteht, eine auf die stetige Produktion von Neuem ausgerichtete spätkapitalistische Warenkultur zu irritieren und subversiv zu unterlaufen. Häufig wurde festgestellt, dass es charakteristisch für gegenkulturelle Bewegungen sei, sich dem Prozess der ›technoideologischen Codierung‹³³⁹ des Neuen durch die Wiederverwendung des Alten zu widersetzen, etwa indem das Obsolete nicht nostalgisch verharmlost, sondern neuen Benutzungsformen zugeführt wird. Allerdings funktioniert dieser Prozess in beide Richtungen: In vielen populärkulturellen Kontexten ist es auch und gerade das überholte Alte, mit dem kulturelles und ökonomisches Kapital bewiesen werden kann. Gerade der Umgang mit ›genuinen‹ – d.h. nicht digital simulierten – Formen des Analogen kann heute als soziales Distinktionsmerkmal eingesetzt werden.

Als Gegenpol zu – und gewissermaßen auch als logische Konsequenz aus – dieser Aufwertung und Fetischisierung des genuin Alten wurden die verschiedenen Formen des Retrodesigns in den Blick genommen. Dessen quasi geschichtslosen Produkten wird im Rahmen der Kulturtheorie gemeinhin mit Ablehnung begegnet. Speziell digitale Simulationen analoger Oberflächeneffekte werden wiederholt in einer an Jameson erinnernden Rhetorik verurteilt. Selbst Boym, die sonst ein sehr positives Bild von Nostalgie zeichnet, verdammt Formen der ›vorfabrizierten Nostalgie‹, da sie – angeblich – keine Auseinandersetzung mit der Vergangenheit erlauben, was im dritten Teil dieser Arbeit wiederholt kritisch hinterfragt wurde. Wie der Blick auf die sogenannten Skeuomorphismen bewiesen hat, die sich nach allen technologischen und speziell medientechnologischen Umbrüchen (und häufig weit über die Umbruchsphasen hinaus) beobachten lassen, wird auch die Relevanz entsprechender Retro-Phänomene oft unterschätzt. Besonders im Bereich des Interfaces von Computern finden sich zahlreiche solche Phänomene,

³³⁹ Watkins 1993: 25.

was etwa Friedrich Kittler beklagt. Seine Auseinandersetzung mit dem *Computeralphabetismus* kann daher als eine der frühen Studien zum Phänomenkomplex der analogen Nostalgie im Sinne einer digitalen Simulation analoger Oberflächeneffekte gelten und fungierte im Rahmen dieser Arbeit als Passage zwischen den Konzepten der Techniknostalgie und der Mediennostalgie.

In letzterem Zusammenhang wurde deutlich, dass Nostalgie ein wichtiger Motor vieler medienhistoriografischer Ansätze ist: Stets wird den neuen Kulturtechniken oder Medientechnologien unterstellt, gerade durch ihre vermeintlichen Verbesserungen einen schwerwiegenden Verlust hervorzurufen. Jüngere metahistoriografische Arbeiten versuchen, diese Rolle der Nostalgie zu systematisieren: Als paradigmatisch hierfür wurde das medienhistorische Dreiphasenmodell von Natale und Balbi vorgestellt, das die populären Diskurse über Medientechniken vor, während und nach ihrer Etablierung analysiert. Hierbei stellte sich heraus, dass Nostalgie sich keineswegs nur (wie bei Natale und Balbi beschrieben) in der letzten Phase finden lässt, sondern auch in den anderen beiden: Futuristische Medienutopien sind häufig von einer Idee des technischen Fortschritts geprägt, der als eigentliche *Rückkehr* zu einer weniger vermittelten Form des Austausches konzipiert wird, also als *Naturalisierung* einer zuvor als zu technisch wahrgenommenen Kommunikation. Nach der Institutionalisierung neuer Medientechnologien dominiert dagegen häufig die Erkenntnis, dass die erhoffte erhöhte Unmittelbarkeit nur um den Preis einer ebenfalls potenzierten technischen Intervention möglich ist. In vielen Fällen führt dies zurück zu der wiederum nostalgischen Überzeugung, ältere und weniger technisierte Medien seien letztlich unvermittelter. In diesem Kontext offenbarte sich eine paradoxe Doppellogik, die in ihrer Struktur nicht zufällig an jene der modernen Nostalgie erinnert. Der bei Adorno und Horkheimer beschriebene Regelkreislauf von gefühlter Entfremdung und rückprojizierter Ursprünglichkeit ist erkennbar auch als Motor von Mediengeschichte wirksam: Das Modell für viele Formen der Mediennostalgie und damit auch für einige Spielarten dessen, was hier als analoge Nostalgie beschrieben wurde, bildet in dieser Hinsicht eine romantische bzw. idealisierte Auffassung von Face-to-Face-Kommunikation. Wird die Realität selbst als nicht mehr unmittelbar zugänglich empfunden, so scheinen ältere Medientechnologien, deren technisch vermittelnde Intervention als geringer wahrgenommen wird als die ihrer Nachfolger, plötzlich näher an jener vermeintlich ursprünglichen – d. h.

nicht mediatisierten – Kommunikation zu sein, die wiederum das Ziel der medientechnologischen Innovation darstellte. Erneut lässt sich also eine Art autopoietischer Kreislauf beobachten.

Die romantische Verklärung unvermittelter Kommunikation und die darauf basierenden Beurteilungen medientechnologischen Wandels sind auch und speziell für jene kulturtheoretischen Auseinandersetzungen mit der Digitalisierung charakteristisch, denen der zweite Teil dieser Studie gewidmet war. Dabei ging es nicht darum, das *Wesen* ›des Digitalen‹ im Gegensatz zu dem ›des Analogen‹ zu bestimmen, sondern darum, die *Genealogie* dieser Differenz – inklusive ihrer ontologischen Perspektivierung – nachzuzeichnen, also zu untersuchen, wie diese Differenz zu dem *geworden ist*, was heute darunter verstanden wird. Daher stand am Anfang des zweiten Abschnitts die Frage, welche *medienhistorischen Topoi* (im Sinne Erkki Huhtamos) bei der Beschreibung der Digitalisierung und ihrer Folgen wirksam sind und welche *affektiven Zuschreibungen* gegenüber dem Analogen respektive dem Digitalen auf eben diesen aufbauen. Um diese Frage zu beantworten, wurden auch für diesen Abschnitt wieder paradigmatische Debatten und Schlüsselmomente konturiert, deren jeweilige Argumentationsstrukturen es dann in ihrer ideologischen Konstruiertheit zu analysieren und historisch zurückzuverfolgen galt.

Dafür wurde zunächst eine Minimaldefinition der Termini analog und digital erarbeitet, die berücksichtigt, dass mit den zunächst scheinbar eindeutigen Begriffen in verschiedenen Kontexten überaus heterogene Zusammenhänge bezeichnet werden und dass die Unterscheidung semantisch von einer ganzen Reihe anderer Dichotomien kontaminiert ist. Wichtig war diese Definitionsarbeit nicht zuletzt auch für die Eingrenzung des Feldes der Fallstudien des dritten Teils: Hier sollte es dezidiert um nostalgische Perspektiven auf analoge Medien im engeren Sinne gehen und nicht etwa um den größeren Kontext des Prädigitalen, dem z. B. auch gedruckte Bücher zuzurechnen wären.

Die erste beschriebene prägende Phase für das Verständnis der A/D-Differenz wurde lange vor dem eigentlichen Beginn des Computerzeitalters verortet: Walter Benjamins Kunstwerkaufsatz ist nicht nur selbst in vielerlei Hinsicht ein wichtiger Beitrag zum modernen Nostalgieverständnis, sondern prägte auch einige der zentralen Topoi zu jenen Medienformen, die später als analog bezeichnet werden. Vor allem jedoch liefert Benjamins – in der Forschung oft falsch verstandene – Idee des Verfalls der Aura ein implizites Modell für einige der Diskurse über

die Digitalisierung. Das, was Benjamin als in der »technischen Reproduzierbarkeit« verloren gegangen beschreibt, und das, was als durch die Digitalisierung verdrängt betrauert wird, ist in vielerlei Hinsicht überraschend kongruent: In beiden Fällen geht es um den Verlust einer ins Material selbst eingeschriebenen historischen »Zeugenschaft«, einer diffusen Echtheit/Authentizität und – wie gezeigt – einer kultischen oder mystischen Dimension der medialen Erfahrung, die auf ein (im weitesten Sinne) magisches Denken zurückverweist. Benjamins Aurabegriff fungiert in dieser Hinsicht als Schnittstelle zwischen den Konzepten der Nostalgie, des Medienwandels und des Freud'schen Unheimlichen und konnte so als ein wichtiges Moment in der Genese jener mystischen Zuschreibungen dem Analogen gegenüber beschrieben werden.

Von hier aus wurde der Blick auf die Genealogie der Wahrnehmung der A/D-Differenz innerhalb der Film- und Medienwissenschaft gelenkt, wobei sich herausstellte, dass besonders die frühe Theoriebildung zur Digitalisierung in großen Teilen einem nostalgischen Leitparadigma folgte, das auch heute noch durchaus eine Rolle spielt, allerdings nicht mehr ganz so dominant ist. Zudem zeigte sich anhand eines Close Readings verschiedener Druckfassungen von Vivian Sobchacks vielzitiertem Aufsatz *The Scene of the Screen*, dass viele der speziell in der Filmwissenschaft formulierten ontologischen Zweifel an digitalen Medienformen erkennbar auf Argumente zurückgehen, die zuvor bereits in fast exakt derselben Form gegen die »elektronischen Medien«, also vornehmlich Fernsehen und Video, vorgebracht wurden. So ließ sich nachvollziehen, wie das Feindbild des »Elektronischen« zunächst einfach um die Dimension »des Digitalen« erweitert wurde, bis letzteres schließlich ersteres komplett ersetzt. Dadurch werden die »dem Elektronischen« zugeschriebenen negativen Eigenschaften nun exklusiv für die digitalen Medien reklamiert, während gleichzeitig die analog-elektronischen Medien – besonders Video – gemeinsam mit dem fotochemischen Film eine nostalgische Aufwertung erfahren.

Im nächsten Schritt zeigte sich, dass zudem viele der Argumente in der Debatte um die Vorzüge des *fotochemischen Films* gegenüber dem *digitalen Video* bereits im Kontext des Streits um die Vor- und Nachteile der *Schallplatte* respektive der *CD* geprägt wurden, auch wenn die Filmwissenschaft diese frappierenden Parallelen nur selten explizit anspricht. Die Einführung der CD in den frühen 1980er Jahren – einer Zeit, die auch durch den Siegeszug des Personal Computers stark von Spekulationen über eine digitale Zukunft geprägt war – wurde flankiert von

ontologisierenden Diskussionen über die Differenzen zwischen analoger und digitaler Klangverarbeitung und löste eine erste Welle von nostalgischen Perspektiven auf die verdrängte Schallplatte aus. Eine wichtige Rolle spielte dabei die Geschwindigkeit und die Marktmacht, mit der die Schallplatte von ihren digitalen Nachfolgern verdrängt wurde. Wie hervorgehoben, wurden viele der kulturpessimistischen Topoi zur Digitalisierung in diesem zum Teil bis heute sehr emotional aufgeladenen Kontext der Konkurrenz zweier Tonträgerformate geprägt – desgleichen ließen sich einige dieser Argumente gegen die CD wiederum zu noch früheren Situationen medialen Umbruchs zurückverfolgen.

Mit der Einführung der CD setzt zudem die Fetischisierung gerade jener ästhetischen Aspekte obsoleter Tonträger ein, die zuvor als störend empfunden wurden: Das Knistern der Schallplatte wird im Zuge ihres wirtschaftlichen Relevanzverlusts zu einem zentralen Stilmittel verschiedener musikalischer Subgenres. Der CD, die gerade als frei von solchen Störgeräuschen beworben wurde, wird nun vorgeworfen, sie klinge steril und es fehle ihr die »Seele« – ein Topos, der auf die animistische oder mystische Dimension der Medienerfahrung verweist, die im Kontext des Aurabegriffs angesprochen wurde und einen zentralen Aspekt des Phänomens der analogen Nostalgie bildet, wie auch in der Diskussion von Jonathan Sternes Konzept der ›Metaphysik der Aufnahme‹ und Bolters und Grusins Remediation-Theorie gezeigt werden konnte, die beide wertvolle Modelle für die Analysen des dritten Teils zur Verfügung stellen.

Auch die Debatte um den vermeintlichen Verlust der indexikalischen Dimension, deren wichtigste Argumente im nächsten Schritt nachvollzogen wurden, steht im Zeichen von metaphysischen Vorstellungen und folgt in ihrer Rhetorik ebenfalls einem Modell von Mediengeschichte als Verlustgeschichte. Hier zeigte sich zudem noch deutlicher als im Falle der rückblickenden Aufwertung der Schallplatte, wie dem Digitalen einerseits grundsätzlich die Dimension der Authentizität abgesprochen wird und andererseits, wie das Analoge im Zuge der Diskussion naturalisiert und sentimentalisiert wird. Beides erwies sich als anschlussfähig an populäre Positionen der postmodernen Philosophie, die verschiedene schwerwiegende Verlusterfahrungen als zentrale Themen verhandelt.

Insofern lässt sich festhalten, dass der wichtigste Befund des zweiten Abschnitts darin besteht, die Genealogie der Ablehnung des Digitalen und der Aufwertung des Analogen historisch exemplifiziert zu haben, wobei nachvollzogen wurde, wie seit den 1980er Jahren verschiedene,

ursprünglich unabhängig voneinander geführte Diskurse ineinander münden und schließlich in ihrem Zusammenwirken als Basis für das Phänomen der analogen Nostalgie verstanden werden können.

Als zentrale Aspekte erwiesen sich dabei

- zunächst allgemein die verschiedenen Formen des bereits bei Benjamin beschriebenen Widerstands gegen Modernisierung,
- dann konkreter das ebenfalls auf Benjamin zurückgehende, im Kontext der Debatten um die Digitalisierung jedoch häufig extrem reduktiv angewandte Konzept der Aura, die immer wieder aufs Neue gerade in dem Moment verloren geht, in dem ihre Relevanz rückblickend erkannt wird,
- die Fortführung der speziell in der Filmwissenschaft etablierten Ablehnung der elektronischen Medien Fernsehen und Video,
- die Idee der »High Fidelity« mit ihrer Idealvorstellung vollkommen transparenter Vermittlung,
- die darauf aufbauende diskursive Konstruktion einer ›metaphysischen‹ Überlegenheit der analogen Schallplatte gegenüber der digitalen CD, die vor allem darauf zurückgeführt wird, dass der analogen Aufnahme aufgrund ihrer ununterbrochenen Kontinuität im Kontrast zum diskreten Sampling der digitalen Aufzeichnung ein privilegierter Zugang zur Realität zugeschrieben wird,
- die Behauptung der verloren gegangenen Indexikalität bzw. des fehlenden Wirklichkeitsbezugs im digitalen Bild, die größtenteils auf eine reduktive Lektüre der semiotischen Schriften Peirces zurückzuführen ist,
- sowie die Naturalisierung und Sentimentalisierung des Analogen, in dessen charakteristischen Störungen nun plötzlich jene »Seele« erkannt wird, für deren Austreibung im populären Diskurs des 19. und frühen 20. Jahrhundert noch die analogen Medien selbst verantwortlich gemacht wurden.

Diese Aspekte vermischen sich bereits früh mit einem akademisch ohnehin etablierten Kulturpessimismus, der sich in einer grundlegenden Skepsis gegenüber neuen Medienformen ausdrückt, sowie insbesondere mit der von Baudrillard und anderen geprägten Idee eines Verlusts von Wirklichkeit im ›Zeitalter der Simulation‹. Gerade diese – häufig reduktiv wahrgenommenen – Thesen zur Hyperrealität und der »Präzession der

Simulakra³⁴⁰ schienen sich für viele Theoretikerinnen durch die Digitalisierung rückwirkend zu bestätigen. Nach wie vor werden digitale Daten oft als komplett immateriell und ›körperlos‹ beschrieben sowie mit dem Konzept der verlustfreien Kopie gleichgesetzt. Der *digitalen Dystopie* von populären Fiktionen – wie etwa der MATRIX-Filmreihe (Wachowski-Geschwister, 1999–2003) – wurde daher eine (rückprojizierte) *analoge Utopie* entgegengesetzt, die freilich Eigenschaften der analogen Medien betont und fetischisiert, die zuvor entweder unterhalb der Wahrnehmungsschwelle blieben oder sogar als eher negative Aspekte empfunden wurden. Insofern ist diese *Utopie des Analoges*, wie es hätte sein können, geprägt von einer weiteren paradoxen Doppellogik, die darin besteht, dass die kontinuierlichen Datenströme einerseits als präziser und wirklichkeitsnäher beschrieben werden als die digitalen Bits und Bytes, andererseits aber aufgrund ihrer Bindung an materielle Träger stets auch Bedingungen unterworfen sind, die zu einer gewissen Ungenauigkeit führen, die ihre digitalen Pendant angeblich entbehren. Die Wahrnehmung des Analoges oszilliert so zwischen einer Zuschreibung geradezu unendlicher Exaktheit und einer Zuschreibung menschlich konnotierter Imperfektion, die etwa die Option des Scheiterns der Repräsentation mit sich bringt. Doch gerade aufgrund dieser möglichen Fehlerhaftigkeit, des Rauschens und der Imperfektion wird das Analoge in einigen Kontexten wieder als authentischer und dadurch auf paradoxe Weise perfekter empfunden.

Dieser grundsätzliche Befund bestätigte sich in den Analysen des dritten Teils, der sich den künstlerischen bzw. popkulturellen Reflexionen des Medienwandels zuwandte, wobei solche Phänomene im Vordergrund standen, die sich durch einen nostalgischen oder fetischisierenden Blick auf das Analoge auszeichnen. Dabei wurde im Sinne des im ersten Teil ausgearbeiteten semantisch stratifizierten Verständnisses von Nostalgie Wert darauf gelegt, möglichst komplexe Beispiele zu untersuchen, die über die einfache Trauer um den vermeintlichen Verlust von Indexikalität, Materialität etc. hinausgehen, auch wenn diese genannten Aspekte auch in den Analysen eine wichtige Rolle spielten. Innerhalb vier übergeordneter Themenkomplexe wurden jeweils mehrere Beispiele gruppiert, die vergleichbare Fragestellungen erlauben, dabei aber oft zu unterschiedlichen Antworten gelangen. Jeder dieser Komplexe lässt sich deshalb durch eine Matrix verschiedener Topoi bzw. diskursiver

³⁴⁰ Baudrillard 1978a: 7–69.

Leitparadigmen charakterisieren, die im Folgenden kurz umrissen werden. Wichtig ist dabei der Hinweis, dass die jeweiligen Bereiche sich teilweise signifikant überschneiden, weshalb einige Beispiele prinzipiell gleich in mehreren Kapiteln hätten besprochen werden können, worauf jedoch verzichtet wurde:

- Der erste Komplex wurde beschrieben als Schnittstelle im Bedeutungsgeflecht von a) Obsoleszenz, b) Musealisierung und c) Widerstand gegen die Digitalisierung. Eine besondere Bedeutung kam dabei der *Fabrik* zu, deren Rolle von einem Ort der Entfremdung des Menschen von seiner Arbeit zur letzten Bastion ›echter‹ Arbeit in einem nicht mehr auf materieller Warenproduktion beruhenden Hyperkapitalismus avanciert ist.
- Der zweite Komplex ließ sich verorten zwischen den Polen a) Entzauberung und Wiederverzauberung, b) Gegenkultur und deren Kommerzialisierung sowie c) Verfremdung und Familiarisierung, wobei die zentrale Frage nach dem kritischen Potenzial der ›vorfabrizierten Nostalgie‹ auf den Bereich der digitalen *Retrofotografie* bezogen und ausgeleuchtet wurde.
- Der dritte Komplex widmete sich jenem Netz, das sich zwischen den Polen a) Rauschen und Signal, b) Korn und Pixel sowie schließlich c) Remix und Simulation aufspannen lässt. Diskutiert wurde hierbei die Frage nach der Medialität der *Störung* und den Gründen für deren nostalgische Aufwertung.
- Der vierte Themenkomplex schließlich fokussierte die Pole a) Entropie und Kontingenz, b) Absenz und Präsenz sowie c) Materialität und Verfall. Besprochen wurden diese Angelpunkte in der Auseinandersetzung einerseits mit dem Konzept der (künstlichen) *Ruine* und andererseits mit der Metapher des *Zeichenstifts der Natur*, die beide als zentrale Figurationen analoger Nostalgie identifiziert werden konnten.

Auf diese Weise zeigte sich wiederholt, dass sich in dem insgesamt außerordentlich facettenreichen Phänomenkomplex der analogen Nostalgie zwei größere und in sich jeweils höchst heterogene Felder unterscheiden lassen, wobei die Abgrenzung nicht immer ganz eindeutig zu vollziehen ist. Auf der einen Seite dieser Unterscheidung stehen die Rückgriffe auf analoge Medienformen, die z.B. Ausdruck des Protests gegen die Einschränkung der künstlerischen Ausdrucksmöglichkeiten sein können. Auf der anderen steht jener Einsatz digitaler Simulationen von als

analog wahrgenommenen Oberflächeneffekten, für den Laura Marks 2002 den Begriff »analog nostalgia« prägte. Dieser Terminus wurde hier jedoch breiter verwendet und – genau wie der Nostalgiebegriff – im Plural konzipiert. Er bezeichnet hier demnach sowohl die allgemeine popkulturelle Fetischisierung analoger Medien als auch tatsächlich residuale analoge Medienpraktiken sowie die digitale Simulation analoger Ästhetik. Offensichtlich sind für diese heterogenen Formen jeweils sehr unterschiedliche Motivationen und Modalitäten denkbar. Zudem wurde deutlich, dass die analoge Nostalgie häufig nur einen Aspekt in einem komplexeren semiotischen Gefüge darstellt und beispielsweise auch metonymisch für die Reflexion ganz anderer Verlusterfahrungen oder -ängste eingesetzt werden kann. Schon aus diesem Grund erscheint die erwähnte pauschale Abwertung des zweiten genannten Feldes als inauthentisch nicht gerechtfertigt zu sein.

Große Bedeutung kam in den Analysen jenen ästhetischen Phänomenen zu, die Barbara Flückiger als *analoge Artefakte* bezeichnet, denn erst diese sorgen dafür, dass eine Tonaufnahme oder ein Film in der Rezeptionssituation überhaupt als analog wahrgenommen werden bzw. dass ihre digitalen Äquivalente sich entsprechend maskieren können. Für das Entstehen dieser analogen Artefakte gibt es – wie gezeigt – eine ganze Reihe möglicher Ursachen. In einem kommunikationstechnischen Sinn können Artefakte allgemein (anders als in der alltagssprachlichen Verwendung des Begriffs) als das Signal beeinträchtigende, systemimmanente – d. h. spezifischen medialen und materiellen Umständen geschuldete – Störungen beschrieben werden, allerdings werden sie subjektiv keineswegs grundsätzlich als Störung im alltagssprachlichen Sinn empfunden. Vielmehr ist ihnen offenbar ein Potenzial für nostalgische Semantisierungen inhärent, das besonders im Rahmen von Prozessen medialen Wandels aktiviert wird.

Einige der spezifisch analogen Artefakte lassen sich als direkte Folgen der materiellen Eigenschaften der Trägermedien oder Aufnahmeapparaturen nur zu einem gewissen Grad vermeiden bzw. reduzieren (etwa das Rauschen des Filmkorns, Motion Blur, Linse Flares), andere treten nur bei unsachgemäßer Handhabung oder als Folge apparativer Fehlfunktionen auf (z. B. das Sichtbarwerden der Filmperforation im Bild oder Light Leaks), wieder andere erst nach einer gewissen Zeit als Effekte fortschreitender chemischer Zerfallsprozesse (etwa das gefürchtete ›Vinegar-Syndrom‹ bei Filmmaterial auf Acetat-Basis oder die Demagnetisierung von Tonbändern) oder generell als sicht- bzw. hörbare

Spuren von Be- und Abnutzung (beispielsweise Kratzer auf Filmmaterial und Schallplatten, das Flimmern oft zurückgespulter Videobänder). Darüber hinaus ist noch das Phänomen des Generationenverlusts – also des fortschreitenden Qualitätsverlusts – bei analogen Kopiervorgängen zu nennen. Dieser Verlust ließe sich zwar prinzipiell vermeiden, dafür allerdings müsste man auf das Anfertigen von Kopien verzichten, die jedoch notwendig sind, um der Akkumulation der beschriebenen materialbedingten Alterungsspuren entgegenzuwirken.

In vielen der besprochenen Beispiele geht die Fetischisierung dieser charakteristischen Störungen über den selbstreflexiven Verweis auf die Materialität hinaus: So wurden die Gebrauchs- und Alterungsspuren in einigen Beispielen stilisiert als kontingente Einschreibungen von Zeit und Natur in das Material und führten schließlich zu einer Neuformulierung der These vom *Zeichenstift der Natur*. Andere Beispiele profilierten die analogen Artefakte dagegen als im Material des Trägermediums archivierte Spuren der Faszination früherer Benutzerinnen, die z. B. eine bestimmte Filmszene auf einer VHS-Kassette immer wieder angesehen und so der Erosion des Materials weiter Vorschub geleistet haben. Allgemein lässt sich festhalten, dass auf diese Weise meist das zelebriert bzw. fetischisiert wird, was der Rezeptionserfahrung unter digitalen Bedingungen abgesprochen wird: eine Aura des Organischen, Beseelten oder – im Sinne Benjamins – ‚Bewohnten‹ – ein Kontext, der durchaus als unheimlich empfunden werden kann, wie beispielsweise die zahlreichen Filme beweisen, in denen sich aus dem Rauschen einer Video- oder Tonaufnahme Geistererscheinungen materialisieren.³⁴¹

All diese analogen Artefakte sind digital simuliert- bzw. zitierbar – insofern lässt sich mit Schröter festhalten, dass von einer »Einebnung der Differenz zwischen verschiedenen medialen Formen [...] keine Rede sein [kann]. Vielmehr existieren durch Sampling und Simulation die Spezifika der verschiedenen Medien abgelöst von ihrer technischen Materialität als virtuelle Form auf derselben Basis des digitalen Codes.«³⁴² Dieser Zusammenhang lässt sich mit Böhns Begriff des *intermedialen Formzitats* und Schröters Begriff der *transmateriellen Form* gut beschreiben: So leicht es heute fällt, am Computer das Knistern alter Schallplattenaufnahmen oder die Laufstreifen und Kratzer häufig abgespielter Filmkopien digital zu entfernen, so einfach ist es auch, dieselben Gebrauchsspuren digital

³⁴¹ Vgl. etwa Krautschick 2015 oder Baker 2012.

³⁴² Schröter 2004c: 396.

auf neues Material zu übertragen, um so – beispielsweise – die ›Würde‹ historischer Patina zu simulieren. Darüber hinaus sind natürlich eine Reihe weiterer Motivationen denkbar, wobei nicht alle gemäß Grainiges Konzeption des »nostalgia mode« als im engeren Sinne nostalgisch aufgefasst werden müssen. Vielmehr hat sich gezeigt, dass der Einsatz analoger Artefakte auch vor dem Hintergrund aktueller Remixpraktiken zu verstehen ist und in diesem Rahmen lediglich eine von vielen Möglichkeiten in einer breiten Palette möglicher Effekte darstellt, mit denen experimentiert werden kann – etwa im Sinne einer »Autorschaft als Auswahl aus einem Menu«³⁴³, wie Lev Manovich sie beschreibt. Gerade der Einsatz vorfabrizierter Filter kann hier zu einem Effekt führen, der mit Svetlana Boym als reflexives Moment der analogen Nostalgie bezeichnet werden könnte, denn im Vordergrund steht dabei oft die spielerische Exploration der Frage »Was wäre, wenn?«. Die digitale Simulation analoger Artefakte kann in dieser Hinsicht zu einer Imagination der Gegenwart als Vergangenheit und somit durchaus auch zu kritischen Reflexionen führen.

6.2 Ausblick

Das Konzept der analogen Nostalgie, so lässt sich im Lichte der Studie resümieren, erweist sich als überaus anschlussfähig an zentrale Fragestellungen nicht nur der im engeren Sinne medienwissenschaftlichen Forschung. Viele der zentralen Befunde dieser Arbeit könnten auch im Rahmen einer komplementär angelegten soziologisch oder kommunikationswissenschaftlich ausgerichteten Studie überprüft und gegebenenfalls erweitert werden, beispielsweise durch qualitative Studien zu spezifischen Nutzerkulturen oder Sammlerszenen, wie sie vereinzelt bereits vorliegen. Darüber hinaus gibt es eine ganze Reihe von weiteren denkbaren Perspektiven auf den Phänomenkomplex, der hier durch das Prisma des Nostalgiediskurses sowie der Genealogie der A/D-Differenz betrachtet wurde. So ließen sich etwa Untersuchungen zur Relevanz dessen, was in dieser Studie als analoge Nostalgie beschrieben wurde, für Kontexte des kulturellen Erinnerns bzw. des kollektiven Gedächtnisses anschließen oder eine ausführlichere Auseinandersetzung mit

³⁴³ Manovich 2005: 10.

dem jüngeren Diskurs über das »Postdigitale«, der hier einige Male gestreift wurde.³⁴⁴

Eine ganze Reihe von Anschlussfragen ergibt sich zudem aus einem kritischen Blick auf die Herkunft der hier untersuchten Beispiele, die miteinander gemein haben, dass sie fast alle aus dem (im weitesten Sinne) westlichen Kulturkreis stammen – mit Ausnahme Lyota Yagis, der als Japaner aber dennoch Bürger einer jener reichen Industrienationen ist, die auch als der »globale Norden« bezeichnet werden: Gibt es vergleichbare Phänomene der Fetischisierung analoger Speichermedien auch in anderen kulturellen Kontexten? Und wenn ja, inwieweit handelt es sich dabei um Erscheinungen, die im Rahmen eines allgemeinen Prozesses der Globalisierung und Kommerzialisierung von Populärkultur aus dem Westen bzw. dem »globalen Norden« importiert wurden? Welchen Einfluss haben religiöse oder philosophische Denkschulen, die eine andere Auffassung von – für den Nostalgiediskurs grundlegenden – Kategorien wie Subjektivität oder Temporalität nahelegen? Welche Rolle spielt in diesem Kontext die Verlagerung der industriellen Massenproduktion von materiellen Gütern in die ehemals weniger industrialisierten Schwellenländer des so genannten »globalen Südens«?

Eine jüngere Studie zum Vinyl-Revival in der philippinischen Hauptstadt Manila legt nahe, dass der Aspekt der Schallplatte als Luxusprodukt dort sogar eine noch deutlich größere Rolle spielt als in den westlichen Wirtschaftsnationen: »Vinyl fungiert hier als kulturelles Symbol von Exklusivität und aufstrebender Kaufkraft und als ›symbol of urban cool‹«, wie Monika Schoop feststellt.³⁴⁵ Im Rahmen eines Forschungsaufenthalts in Shanghai – einer Stadt, die aufgrund ihrer kolonialen Vergangenheit als relativ offen für westliche Einflüsse gilt und darüber hinaus einen für chinesische Verhältnisse offenbar ungewöhnlich nostalgischen Umgang mit der eigenen Geschichte pflegt³⁴⁶ – habe ich zahlreiche Belege für eine Globalisierung analoger Nostalgie beobachtet: Werbeclips auf den Fassaden der gigantischen Skyscraper, die deutlich auf den Einsatz analoger Artefakte setzen, Audiokassetten als Motiv auf den verschiedensten Kleidungsstücken, gemütliche Cafés oder Buchläden mit alten Grammofonen und Tonbandgeräten als Deko. Diese vorläufigen Beobachtungen zu systematisieren und auf weniger

³⁴⁴ Daran arbeitet bereits Mirjam Kappes, der ich für die interessante Diskussion im Rahmen ihres Gastvortrags in meinem Seminar »Medienanalyse: Analog/Digital« danke.

³⁴⁵ Vgl. Schoop 2017.

³⁴⁶ Vgl. Lagerkvist 2013.

westlich geprägte Regionen auszudehnen, könnte eine wichtige Erweiterung des Fokus der vorliegenden Untersuchung darstellen.

Vielversprechend erscheint auch eine weitere Profilierung der beschriebenen Übernahme zentraler Topoi der Romantik im Rahmen der Genese der analogen Nostalgie. Zugespitzt lässt sich für viele der beschriebenen Diskursphänomene und Beispielanalysen feststellen, dass die Beschreibung der Differenzen zwischen analog und digital als eine Art Stellvertreterkonflikt für die Dichotomie Natur/Kultur aufgefasst werden kann, die auch grundlegend für das Phänomen der Nostalgie selbst ist, wie exemplarisch an der Lektüre Adornos und Horkheimers aufgezeigt wurde. Insofern erscheint es wenig verwunderlich, dass die Fetischisierung des Analogenen, die auf einer ganzen Reihe von etablierten Topoi aufbaut und diese weiterentwickelt, zu Anknüpfungen an grundsätzliche Fragen nicht nur der Medienhistoriografie, sondern allgemein der Kulturtheorie einlädt. Diese historische Perspektivierung des Digitalisierungsdiskurses weiterzuerfolgen, könnte ein lohnendes Unterfangen für anschließende Forschungsvorhaben sein: So ließe sich beispielsweise die hier nur angedeutete Frage nach der Rolle von Gender-Zuschreibungen im Rahmen der A/D-Differenz sowie des Nostalgiediskurses noch vertiefen.

Außerdem erscheint es wünschenswert, auch im Kontext der aktuellen Entwicklungstendenzen digitaler Medientechnologien nach der beschriebenen romantischen Naturalisierung und Sentimentalisierung, die das Analoge in den nostalgischen Diskursen erfährt, zu suchen – und damit der Frage nachzugehen, ob die analoge Nostalgie letztlich ein zeitlich begrenztes Übergangsphänomen im Rahmen einer historischen Umbruchssituation ist. Untersucht werden könnte dies etwa an Filmen wie James Camerons AVATAR (2009), in denen sich die Tendenz abzeichnet, eine Utopie des *Digitalen, wie es sein könnte*, zu entwerfen. Dabei überträgt Cameron jene Unmittelbarkeit, die in den in dieser Studie besprochenen Beispielen den analogen Medien zugeschrieben wird, auf die Natur selbst, die bei ihm jedoch in einer paradoxen Volte in einer Metaphorik beschrieben wird, die sich eindeutig an neuere technische Konzepte wie das *cloud computing* anlehnt. Auf diese Weise werden die digitalen Technologien, auf denen auch die Bildgewalt dieses 3D-Films selbst beruht, naturalisiert und nostalgisch zurückprojiziert. AVATAR schließt in dieser Hinsicht an wichtige Aspekte der hier umrissenen Auffassung des Analogenen an und greift auf zentrale Topoi der romantischen Nostalgie zurück – inklusive deren problematischer Aspekte wie etwa

der Idee des »edlen Wilden« –, richtet diese jedoch dezidiert auf eine sich als Natur ausgebende digitale Medientechnologie. Insofern wird in AVATAR die beschworene unverdorbene Natur zur ›blauen Blume im Land der digitalen Technik‹, wie man unter Rückgriff auf Benjamin feststellen könnte.

In dieser Hinsicht ließe sich die so genannte Glitch-Ästhetik als eine der bei Cameron betriebenen Naturalisierung der ›Cloud‹ und des *ubiquitous computing* diametral entgegengesetzte Strategie begreifen: Auch eine Untersuchung der in diesem Kontext digitaler Avantgarde-Bewegungen zelebrierten spezifisch »digitalen Artefakte« (etwa im Sinne von Kompressionsartefakten oder der aus korrumpierten Datenströmen resultierenden Bildstörungen) könnte mit den hier analysierten Diskursen und Phänomenen kontrastiert werden. Dabei wäre etwa zu eruieren, ob – bzw. inwiefern – es sich hierbei um den Versuch handelt, in den digitalen Datenströmen dieselbe Kontingenz, Fehleranfälligkeit und Entropie zu finden wie in ihren analogen Vorgängern. Würde dies zutreffen, könnte von einer Übertragung der charakteristischen Muster der analogen Nostalgie auf den Bereich des Digitalen gesprochen werden.

Insgesamt erwies sich die Rhetorik der Nostalgie als erstaunlich persistent in verschiedenen transhistorischen medientechnologischen Umbruchssituationen: Die analoge Nostalgie ist in dieser Perspektive eine besonders markante Ausprägung einer sich stets aufs Neue aktualisierenden Konstellation naturalisierender Topoi und letztlich mystischer Denkbilder, die sich an unterschiedliche apparativ-technologische Gegebenheiten assimilieren können und auf eine tief verwurzelte Sehnsucht nach unvermittelter, unverfälschter Erfahrung verweisen. Dieses Sehnen kann utopisch in die Zukunft oder nostalgisch in die Vergangenheit gerichtet sein – oder, und das ist kennzeichnend für den hier umrissenen Nostalgiebegriff, in beide Dimensionen zugleich.

Literatur

- Acland, Charles R. (2007): Introduction. Residual Media. In: Ders. (Hg.): Residual Media. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, S. xiii–xxvii.
- Adorno, Theodor W. (2003): Die Form der Schallplatte (1934). In: Ders.: Gesammelte Schriften in zwanzig Bänden. Hg. von Rolf Tiedemann unter Mitwirkung von Gretel Adorno, Susan Buck-Morss und Klaus Schultz, Band 19: Musikalische Schriften VI. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 530–534.
- Agacinski, Sylviane (2003): Time Passing. Modernity and Nostalgia. New York, NY: Columbia University Press.
- Aldred, Danny et al. (2014): postdigital? Auszüge aus einer Podiumsdiskussion anlässlich der Eröffnung der Ausstellung »Postdigital ist besser« in der Galerie designtransfer (Berlin) am 19. April 2013. In: Franziska Morlok und Martin Conrads (Hg.): War postdigital besser? Berlin: Revolver, o.S.
- Allison, Tanine (2011): More than a Man in a Monkey Suit. Andy Serkis, Motion Capture, and Digital Realism. In: *Quarterly Review of Film and Video* 28 (4), S. 325–341.
- Alper, Meryl (2013): War on Instagram. Framing Conflict Photojournalism with Mobile Photography Apps. In: *New Media & Society* (online first), S. 1–16.
- Anders, Günther (1999): Die Welt als Phantom und Matrize. Philosophische Betrachtungen über Rundfunk und Fernsehen. In: Claus Pias et al. (Hg.): Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard. Stuttgart: DVA, S. 209–222.
- Andrew, Dudley (2010): What Cinema Is! Bazin's Quest and its Charge. Malden, MA, Oxford: Wiley-Blackwell.
- Angé, Olivia und David Berliner (2014): Introduction. Anthropology of Nostalgia – Anthropology as Nostalgia. In: Dies. (Hg.): Anthropology and Nostalgia. New York, NY, Oxford: Berghahn, S. 1–14.
- Anonym (1991): End of Track. The Vinyl Record is Meeting its Demise in Music Recording Industry. In: *The Economist*, 11.05.1991, S. 124.
- Appelgren, Staffan und Anna Bohlin (2015): Introduction. Circulating Stuff on Second-hand, Vintage and Retro Markets. In: *Culture Unbound* 7 (1), S. 3–11.
- Assmann, Aleida und Jan Assmann (1994): Das Gestern im Heute. Medien und soziales Gedächtnis. In: Klaus Merten (Hg.): Die Wirklichkeit der Medien. Eine Einführung in die Kommunikationswissenschaft. Opladen: Westdeutscher Verlag, S. 114–140.
- Assmann, Aleida und Jan Assmann (2003): Air from Other Planets Blowing. The Logic of Authenticity and the Prophet of the Aura. In: Hans Ulrich Gumbrecht und Michael Marrinan (Hg.): Mapping Benjamin. The Work of Art in the Digital Age. Stanford, CA: Stanford University Press, S. 147–157.

- Attali, Jacques (1985): *Noise. The Political Economy of Music*. Translation by Brian Massumi. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Aumont, Jacques (1996): *Lumière Revisited*. In: *Film History* 8 (4), S. 416–430.
- Austin, Linda Marilyn (2007): *Nostalgia in Transition, 1780–1917*. Charlottesville, VA: University Press of Virginia.
- Baacke, Dieter (1976): *Nostalgie. Ein Phänomen ohne Theorie*. In: *Merkur* 30 (5), S. 442–452.
- Bachmann, Michael (2013): *Unpast Media? Nostalgia and the Culture of Media Convergence*. In: Renata Szczepaniak (Hg.): *Media Convergence. Approaches and Experiences*. Frankfurt a. M., New York, NY: Peter Lang, S. 191–198.
- Bachtin, Michail M. (2008): *Chronotopos*. Aus dem Russischen von Michael Dewey. Mit einem Nachwort von Michael C. Frank und Kirsten Mahlke. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Baden, Sebastian und Beat Wyss (2015): *Mikrobiotischer Ikonoklasmus in der Fotokunst von Wolfgang Ganter*. Berlin: Galerie Burster. Online verfügbar unter <http://galerieburster.com/sites/default/files/exhibitions/140/docs/booklet-casus-coactus.pdf>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Baker, Brian (2012): *Tape Spectra*. In: *The Irish Journal of Gothic and Horror Studies* (11). Online verfügbar unter <http://irishgothicjournal.homestead.com/TapeSpectra.html>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Balbi, Gabriele und Peppino Ortoleva (2014): *Plea for an Un-natural History of Digital Culture*. In: *Contemporanea* (3), S. 482–489.
- Balcerzak, Scott und Jason Sperb (2009): *Introduction. Presence of Pleasure*. In: Dies. (Hg.): *Cinephilia in the Age of Digital Reproduction. Film, Pleasure and Digital Culture*. Vol. 1. London: Wallflower Press, S. 7–29.
- Ballatore, Andrea und Simone Natale (2015): *E-Readers and the Death of the Book. Or, New Media and the Myth of the Disappearing Medium*. In: *New Media & Society* (online first), S. 1–16.
- Balsom, Erika (2009): *A Cinema in the Gallery, a Cinema in Ruins*. In: *Screen* 50 (4), S. 411–427.
- Balsom, Erika (2011): *A Cinephilic Avant-Garde. The Films of Martin Arnold, Peter Tscherkassky and Gustav Deutsch*. In: Robert Dassanowsky und Oliver C. Speck (Hg.): *New Austrian Film*. New York, NY, Oxford: Berghahn, S. 263–275.
- Balsom, Erika (2013): *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Barlindhaug, Gaute (2007): *Analog Sound in the Age of Digital Tools. The Story of the Failure of Digital Technology*. In: Roswitha Skare et al. (Hg.): *A Document (Re)turn. Contributions from a Research Field in Transition*. Frankfurt a. M., New York, NY: Peter Lang, S. 73–93.
- Bartetzko, Dieter (2012): *Hilfe, wir wollen zurück zu den Alten. Comeback der Nostalgie*. In: *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 16.03.2012, S. 31.
- Barthes, Roland (1964): *Mythen des Alltags*. Deutsch von Helmut Scheffel. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Barthes, Roland (1985): *Die helle Kammer. Bemerkungen zur Photographie*. Übersetzt von Dietrich Leube. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

- Barthes, Roland (1990): Die Rhetorik des Bildes. In: Ders. (Hg.): Der entgegenkommende und der stumpfe Sinn. Kritische Essays III. Aus dem Französischen von Dieter Hornig. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 28–46.
- Bartholeyns, Gil (2014): The Instant Past. Nostalgia and Digital Retro Photography. In: Katharina Niemeyer (Hg.): Media and Nostalgia. Yearning for the Past, Present and Future. Basingstoke, New York, NY: Palgrave Macmillan, S. 51–69.
- Bartmanski, Dominik und Ian Woodward (2015a): The Vinyl. The Analogue Medium in the Age of Digital Reproduction. In: *Journal of Consumer Culture* 15 (1), S. 3–27.
- Bartmanski, Dominik und Ian Woodward (2015b): Vinyl. The Analogue Record in the Digital Age. London, New York, NY: Bloomsbury.
- Bartz, Christina et al. (2012): Einleitung. Signaturen des Medialen. In: Dies. (Hg.): Handbuch der Mediologie. Signaturen des Medialen. München: Wilhelm Fink, S. 7–15.
- Batchen, Geoffrey (1994): Phantasms. Digital Imaging and the Death of Photography. In: *Aperture* (136), S. 47–50.
- Batchen, Geoffrey (2004): Sichtbar gemachte Elektrizität. In: Jens Schröter und Alexander Böhnke (Hg.): Analog/Digital – Opposition oder Kontinuum? Zur Theorie und Geschichte einer Unterscheidung. Bielefeld: Transcript, S. 231–268.
- Baudrillard, Jean (1978a): Agonie des Realen. Aus dem Französischen übersetzt von Lothar Kurzawa und Volker Schaefer. Berlin: Merve.
- Baudrillard, Jean (1978b): Kool Killer oder Der Aufstand der Zeichen. Aus dem Französischen übersetzt von Hans-Joachim Metzger. Berlin: Merve.
- Baudrillard, Jean (1989): Videowelt und fraktales Subjekt. Deutsch von Matthias Rüb. In: *Ars Electronica* (Hg.): Philosophien der neuen Technologie. Berlin: Merve, S. 113–131.
- Baudrillard, Jean (2007): Das System der Dinge. Über unser Verhältnis zu den alltäglichen Gegenständen. Aus dem Französischen von Joseph Garuly. Mit einem aktuellen Nachwort von Florian Rötzer. Frankfurt a. M., New York, NY: Campus.
- Baudrillard, Jean (2008): Warum ist nicht schon alles verschwunden? Aus dem Französischen von Markus Sedlacek. Berlin: Matthes & Seitz.
- Baudry, Jean-Louis (1999): Das Dispositiv. Metapsychologische Betrachtungen des Realitätseindrucks. In: Claus Pias et al. (Hg.): Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard. Stuttgart: DVA, S. 381–404.
- Baumgärtel, Tilman (2015): Schleifen. Zur Geschichte und Ästhetik des Loops. Berlin: Kadmos.
- Bazin, André (2004a): Ontologie des photographischen Bildes. In: Ders.: Was ist Film? Hg. v. Robert Fischer. Mit einem Vorwort von Tom Tykwer und einer Einleitung von François Truffaut. Berlin: Alexander Verlag, S. 33–42.
- Bazin, André (2004b): Was ist Film? Hg. v. Robert Fischer. Mit einem Vorwort von Tom Tykwer und einer Einleitung von François Truffaut. Berlin: Alexander Verlag.

- Beil, Benjamin (2011): 8-Bit-High-Definition. Zu verpixelten Bildern in hochaufgelösten Filmen und Computerspielen. In: *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften* 11 (1), S. 83–105.
- Beil, Benjamin (2012a): Avatarbilder. Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels. Bielefeld: Transcript.
- Beil, Benjamin et al. (2012): Die Fernsehserie als Reflexion und Projektion des medialen Wandels. In: Friedrich Krotz und Andreas Hepp (Hg.): *Mediatisierte Welten*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 197–223.
- Beil, Benjamin (2012b): Die Sehnsucht nach dem Pixelklumpen. Retro-Gaming und das populärkulturelle Gedächtnis des Computerspiels. In: Marcus S. Kleiner und Thomas Wilke (Hg.): *Performativität und Medialität populärer Kulturen. Theorien, Ästhetiken, Praktiken*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 319–335.
- Bellour, Raymond (1999): Der unauffindbare Text. In: *Montage/AV* 8 (1), S. 8–17.
- Belton, John (2003): Das digitale Kino – eine Scheinrevolution. Aus dem Amerikanischen von Christine Noll Brinckmann. In: *Montage/AV* 12 (1), S. 6–27.
- Belton, John (2008): Painting by the Numbers. The Digital Intermediate. In: *Film Quarterly* 63 (3), S. 58–65.
- Benjamin, Walter (1972): Über Haschisch. Novellistisches, Berichte, Materialien. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Benjamin, Walter (1991a): Aufzeichnungen und Materialien. In: Ders.: *Gesammelte Schriften*. Unter Mitwirkung von Theodor W. Adorno und Gershom Scholem, Band 5: *Das Passagenwerk*. Hg. v. Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 79–989.
- Benjamin, Walter (1991b): Berliner Kindheit um neunzehnhundert. Fassung letzter Hand. In: Ders.: *Gesammelte Schriften*. Unter Mitwirkung von Theodor W. Adorno und Gershom Scholem, Band 7: *Nachträge*. Hg. v. Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 385–433.
- Benjamin, Walter (1991c): Charles Baudelaire. Ein Lyriker im Zeitalter des Hochkapitalismus. In: Ders.: *Gesammelte Schriften*. Unter Mitwirkung von Theodor W. Adorno und Gershom Scholem, Band 1: *Abhandlungen*. Hg. v. Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 509–690.
- Benjamin, Walter (1991d): Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Dritte Fassung. In: Ders.: *Gesammelte Schriften*. Unter Mitwirkung von Theodor W. Adorno und Gershom Scholem, Band 1: *Abhandlungen*. Hg. v. Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 471–508.
- Benjamin, Walter (1991e): Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Zweite Fassung. In: Ders.: *Gesammelte Schriften*. Unter Mitwirkung von Theodor W. Adorno und Gershom Scholem, Band 7: *Nachträge*. Hg. v. Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 350–384.
- Benjamin, Walter (1991f): Denkbilder. In: Ders.: *Gesammelte Schriften*. Unter Mitwirkung von Theodor W. Adorno und Gershom Scholem, Band 4: *Kleine*

- Prosa, Baudelaire-Übertragungen. Hg. v. Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 305–438.
- Benjamin, Walter (1991g): Die Kaktushecke. In: Ders.: Gesammelte Schriften. Unter Mitwirkung von Theodor W. Adorno und Gershom Scholem, Band 4: Kleine Prosa, Baudelaire-Übertragungen. Hg. v. Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 748–754.
- Benjamin, Walter (1991h): Kleine Geschichte der Photographie. In: Ders.: Gesammelte Schriften. Unter Mitwirkung von Theodor W. Adorno und Gershom Scholem, Band 2: Aufsätze, Essays, Vorträge. Hg. v. Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 368–385.
- Benjamin, Walter (1991i): Paris, die Hauptstadt des XIX. Jahrhunderts. In: Ders.: Gesammelte Schriften. Unter Mitwirkung von Theodor W. Adorno und Gershom Scholem, Band 5: Das Passagenwerk. Hg. v. Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 45–59.
- Benjamin, Walter (1991j): Über den Begriff der Geschichte. In: Ders.: Gesammelte Schriften. Unter Mitwirkung von Theodor W. Adorno und Gershom Scholem, Band 1: Abhandlungen. Hg. v. Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 691–704.
- Benson-Allott, Caetlin Anne (2008): Grindhouse. An Experiment in the Death of Cinema. In: *Film Quarterly* 62 (1), S. 20–24.
- Benson-Allott, Caetlin Anne (2013): Killer Tapes and Shattered Screens. Video Spectatorship from VHS to File Sharing. Berkeley, CA: University of California Press.
- Bergson, Henri (1991): Materie und Gedächtnis. Eine Abhandlung über die Beziehung zwischen Körper und Geist. Mit einer Einleitung von Erik Oger. Übersetzt von Julius Frankenberger. Hamburg: Meiner.
- Bergson, Henri (1993): Denken und schöpferisches Werden. Aufsätze und Vorträge. Aus dem Italienischen übersetzt von Leonore Kottje. Hamburg: Europäische Verlansanstalt.
- Bergson, Henri (2013): Schöpferische Evolution: L'évolution créatrice. Neu aus dem Französischen übersetzt von Margarethe Drewsen. Mit einer Einleitung von Rémi Brague. Hamburg: Meiner.
- Berry, David M. und Michael Dieter (Hg.) (2015): Postdigital Aesthetics. Art, Computation and Design. Basingstoke, New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Bevan, Alex (2013): Nostalgia for Pre-Digital Media in Mad Men. In: *Television & New Media* 14 (6), S. 546–559.
- Bevan, Kate (2012): Instagram is Debasing Real Photography. In: *The Guardian*, 19.07.2012. Online verfügbar unter <http://www.theguardian.com/technology/2012/jul/19/instagram-debasing-real-photography>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Bishop, Claire (2012): Digital Divide. In: *Artforum* (September 2012), S. 435–442.
- Blümlinger, Christa (2009): Kino aus zweiter Hand. Zur Ästhetik materieller Aneignung im Film und in der Medienkunst. Berlin: Vorwerk 8.
- Böhme, Hartmut (1989): Die Ästhetik der Ruinen. In: Dietmar Kamper und Christoph Wulf (Hg.): Der Schein des Schönen. Göttingen: Steidl, S. 287–304.

- Böhme, Hartmut (2000): Der Wettstreit der Medien im Andenken der Toten. In: Hans Belting und Dietmar Kamper (Hg.): *Der zweite Blick. Bildgeschichte und Bildreflexion*. München: Wilhelm Fink, S. 23–43.
- Böhme, Hartmut (2006): *Fetischismus und Kultur. Eine andere Theorie der Moderne*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Böhn, Andreas (2003): Intra- und intermediale Formzitate im Film als Medienreflexion. In: Ders. (Hg.): *Formzitat und Intermedialität*. St. Ingbert: Röhrig, S. 13–44.
- Böhn, Andreas (2007): *Nostalgia of the Media / in the Media*. In: Winfried Nöth und Nina Bishara (Hg.): *Self-Reference in the Media*. Berlin, New York, NY: Mouton de Gruyter, S. 143–153.
- Böhn, Andreas (2009): Techniknostalgie als Forschungsfeld. In: *Teorie vědy / Theory of Science* 31 (3–4), S. 173–197.
- Böhn, Andreas (2010): Mediennostalgie als Techniknostalgie. In: Ders. und Kurt Möser (Hg.): *Techniknostalgie und Retrotechnologie*. Karlsruhe: KIT Scientific Publishing, S. 149–165.
- Böhn, Andreas und Kurt Möser (Hg.) (2010): *Techniknostalgie und Retrotechnologie*. Karlsruhe: KIT Scientific Publishing.
- Bolin, Göran (2015): *Passion and Nostalgia in Generational Media Experiences*. In: *European Journal of Cultural Studies* (online first), S. 1–15.
- Bolter, Jay David et al. (2006): *New Media and the Permanent Crisis of Aura*. In: *Convergence* 12 (1), S. 21–39.
- Bolter, Jay David und Richard Grusin (2000): *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge, MA, London: MIT Press.
- Bolter, Jay David und Richard Grusin (2004): *Remediation. Zum Verständnis digitaler Medien durch die Bestimmung ihres Verhältnisses zu alten Medien*. In: Gisela Febel et al. (Hg.): *Kunst und Medialität*. Stuttgart: Akademie Schloß Solitude, S. 11–35.
- Bolzinger, André (2007): *Histoire de la nostalgie*. Paris: Campagne Première.
- Bordwell, David (1996): *Convention, Construction, and Cinematic Vision*. In: Ders. und Noël Carroll (Hg.): *Post-Theory. Reconstructing Film Studies*. Madison, WI: University of Wisconsin Press, S. 87–107.
- Bordwell, David (2012): *Pandora's Digital Box. Film, Files, and the Future of Movies*. Madison, WI: Irvington Way Institute Press.
- Borges, Jorge Luis (1991): *Die Lehre von den Zyklen*. In: Ders.: *Werke in 20 Bänden, Band 3: Niedertracht und Ewigkeit. Erzählungen und Essays 1935–1936*. Hg. v. Gisbert Haefs und Fritz Arnold. Frankfurt a. M.: Fischer, S. 151–162.
- Borschke, Margie (2014): *The Extended Remix. Rhetoric and History*. In: Eduardo Navas et al. (Hg.): *The Routledge Companion to Remix Studies*. New York, NY, London: Routledge, S. 104–115.
- Böser, Ursula (2007): *Inscriptions of Light and The ›Calligraphy of Decay‹. Volatile Representation in Bill Morrison's Decasia*. In: Alexander Graf und Dietrich Scheunemann (Hg.): *Avant-Garde Film*. Amsterdam, New York, NY: Rodopi, S. 305–320.
- Bouldin, Joanna (2001): *The Body, Animation and the Real. Race, Reality and the Rotoscope in Betty Boop*. In: Anu Koivunen und Susanna Paasonen

- (Hg.): *Affective Encounters. Rethinking Embodiment in Feminist Media Studies*. Turku: University of Turku Press, S. 48–54.
- Boym, Svetlana (2001): *The Future of Nostalgia*. New York, NY: Basic Books.
- Boym, Svetlana (2008): *Architecture of the Off-Modern*. New York, NY: Princeton Architectural Press.
- Boym, Svetlana (2010): *Ruins of the Avant-Garde. From Tatlin's Tower to Paper Architecture*. In: Julia Hell und Andreas Schönle (Hg.): *Ruins of Modernity*. Durham, NC: Duke University Press, S. 58–85.
- Brand, Stewart et al. (1985): *Digital Retouching. The End of Photography as Evidence of Anything*. In: *Whole Earth Review* (47), S. 42–49.
- Brauerhoch, Annette (2004): *Wahrnehmung und Medium. Theoretische und ästhetische Fragen der Film- und Medienwissenschaft*. In: *Frauen und Film* (64), S. 27–41.
- Brecht, Bertolt (1999): *Der Rundfunk als Kommunikationsapparat. Rede über die Funktion des Rundfunks*. In: Claus Pias et al. (Hg.): *Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard*. Stuttgart: DVA, S. 259–263.
- Brody, Richard (2012): *The Oscars. Nostalgia Trip*. In: *The New Yorker* 27.02.2012. Online verfügbar unter <http://www.newyorker.com/online/blogs/culture/2012/02/the-oscars-dull-nostalgic-but-not-without-a-glow.html>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Brown, Stephen (2001): *The Retromarketing Revolution. L'Imagination au Pouvoir*. In: *International Journal of Management Reviews* 3 (4), S. 303–320.
- Brown, Stephen (2013): *Retro from the Get-Go. Reactionary Reflections on Marketing's Yestermania*. In: *Journal of Historical Research in Marketing* 5 (4), S. 521–536.
- Bruno, Giuliana (2014): *Surface. Matters of Aesthetics, Materiality, and Media*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Bruns, Karin und Ramón Reichert (2007): *Vorwort*. In: Dies. (Hg.): *Reader Neue Medien. Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation*. Bielefeld: Transcript, S. 9–19.
- Buck-Morss, Susan (1993): *Dialektik des Sehens. Walter Benjamin und das Passagen-Werk*. Übersetzt von Joachim Schulte. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Buhse, Eric (2014): *Der Vorspann als Bedeutungsträger. Zu einer zentralen Strategie zeitgenössischer Fernsehserien*. Darmstadt: Büchner-Verlag.
- Bukatman, Scott (2009): *Vivian Sobchack in Conversation with Scott Bukatman*. In: *Journal of e-Media Studies* 2 (1), o.S.
- Bull, Stephen (2012): *›Digital Photography never looked so Analogue‹. Retro Camera Apps, Nostalgia and the Hauntological Photograph*. In: *Photoworks* (18), S. 24–25. Online verfügbar unter <http://frameandreference.com/digital-photography-never-looked-so-analogue-retro-camera-apps-nostalgia-and-the-hauntological-photograph/>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Bunke, Simon (2009): *Heimweh. Studien zur Kultur- und Literaturgeschichte einer tödlichen Krankheit*. Freiburg im Breisgau: Rombach.
- Burley, Robert (2013): *The Disappearance of Darkness*. In: Ders.: *The Disappearance of Darkness. Photography at the End of the Analog Era*. Hg. v.

- Dan Simon. New York, NY, Toronto: Princeton Architectural Press in Co-operation with Ryerson Image Centre, S. 12–17.
- Buse, Peter (2010a): Polaroid into Digital. Technology, Cultural Form, and the Social Practices of Snapshot Photography. In: *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies* 24 (2), S. 215–230.
- Buse, Peter (2010b): The Polaroid Image as Photo-Object. In: *Journal of Visual Culture* 9 (2), S. 189–207.
- Calcutt, Andrew (1999): *White Noise. An A-Z of the Contradictions in Cyberculture*. New York: St. Martin's Press.
- Cameron, Fiona (2007): Beyond the Cult of the Replicant. Museums and Historical Digital Objects – Traditional Concerns, New Discourses. In: Dies. und Sarah Kenderdine (Hg.): *Theorizing Digital Cultural Heritage. A Critical Discourse*. Cambridge, MA, London: MIT Press, S. 49–75.
- Caoduro, Elena (2014): Photo Filter Apps. Understanding Analogue Nostalgia in the New Media Ecology. In: *Networking Knowledge* 7 (2), S. 67–82.
- Caranicas, Peter (2011): ›Californication‹ Leaves no Trail of Tape. Arri Alexa Allows Show to Shoot on Reusable Memory Cards. Online verfügbar unter <http://variety.com/2011/tv/news/californication-leaves-no-trail-of-tape-1118040091>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Cascone, Kim (2000): The Aesthetics of Failure. ›Post-Digital‹ Tendencies in Contemporary Computer Music. In: *Computer Music Journal* 24 (4), S. 12–18.
- Casetti, Francesco (2012): The Relocation of Cinema. In: *NECSUS. European Journal of Media Studies* 1 (2), S. 5–34.
- Cassin, Barbara (2013): *La nostalgie. Quand donc est-on chez soi? Ulysse, Énée, Arendt*. Paris: Éditions Autrement.
- Champion, Charlotte (2012): Instagram: je-suis-là? In: *Philosophy of Photography* 3 (1), S. 83–88.
- Chare, Nicholas und Liz Watkins (2012): The Matter of Film. Decasia and Lyrical Nitrate. In: Estelle Barrett und Barbara Bolt (Hg.): *Carnal Knowledge. Towards a ›New Materialism‹ Through the Arts*. New York, NY, London: I.B. Tauris, S. 75–87.
- Chase, Malcolm und Christopher Shaw (1989): The Dimensions of Nostalgia. In: Dies. (Hg.): *The Imagined Past. History and Nostalgia*. Manchester, New York, NY: Manchester University Press, S. 1–17.
- Chesher, Chris (2012): Between Image and Information. The iPhone Camera in the History of Photography. In: Larissa Hjorth et al. (Hg.): *Studying Mobile Media. Cultural Technologies, Mobile Communication, and the iPhone*. New York, NY: Routledge, S. 98–117.
- Church, David (2011): From Exhibition to Genre. The Case of Grind-House Films. In: *Cinema Journal* 50 (4), S. 1–25.
- Collins, Jo und John Jervis (2008): Introduction. In: Dies. (Hg.): *Uncanny Modernity. Cultural Theories, Modern Anxieties*. Basingstoke, New York, NY: Palgrave Macmillan, S. 1–9.
- Cramer, Florian (2015): What is ›Post-digital‹? In: David M. Berry und Michael Dieter (Hg.): *Postdigital Aesthetics. Art, Computation and Design*. Basingstoke, New York, NY: Palgrave Macmillan, S. 12–26.

- Crary, Jonathan (1992): *Techniques of the Observer. On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*. Cambridge, MA, London: MIT Press.
- Crell, Lorenz (1949): Johannes Hofers Dissertatio medica von 1688 in der deutschen Zusammenfassung von 1779. In: Fritz Ernst (Hg.): *Vom Heimweh*. Zürich: Fretz & Wasmuth Verlag, S. 63–72.
- Cubitt, Sean (2005): *The Cinema Effect*. Cambridge, MA, London: MIT Press.
- Cubitt, Sean (2015): Integral Waste. In: *Theory, Culture & Society* 32 (4), S. 133–145.
- Cullinan, Nicholas (2011): Film Still. In: Ders. (Hg.): *Tacita Dean*. Film. London: Tate Publishing, S. 8–13.
- D'Errico, Mike (2012): How to Reformat the Planet. Technostalgia and the »Live« Performance of Chipmusic. In: *Journal on the Art of Record Production* (6). Online verfügbar unter <http://arpjournal.com/how-to-reformat-the-planet-technostalgia-and-the-%E2%80%9Cclive%E2%80%9D-performance-of-chipmusic/>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Dames, Nicholas (2010): Nostalgia and its Disciplines. A Response. In: *Memory Studies* 3 (3), S. 269–275.
- Danicke, Sandra (2008): Goodbye, Polaroid. In: *Art-Magazin* (07), S. 20–27. Online verfügbar unter <http://www.art-magazin.de/div/heftarchiv/2008/7/15985681277881069647/Goodbye-Polaroid>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Dao, James (2010): Between Firefights, Jokes, Sweat and Tedium. In: *The New York Times*, 21.10.2010. Online verfügbar unter <http://www.nytimes.com/2010/11/22/world/asia/22grunts.html>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Davis, Fred (1977): Nostalgia, Identity and the Current Nostalgia Wave. In: *Journal of Popular Culture* 11 (2), S. 414–424.
- Davis, Fred (1979): *Yearning for Yesterday. A Sociology of Nostalgia*. New York, NY: Macmillan.
- Davis, John (2007): Going Analog. Vinylphiles and the Consumption of the »Obsolete« Vinyl Record. In: Charles R. Acland (Hg.): *Residual Media*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, S. 222–236.
- de Groot, Jerome (2011): »Perpetually Dividing and Sutureing the Past and Present«. *Mad Men and the Illusions of History*. In: *Rethinking History: The Journal of Theory and Practice* 15 (2), S. 269–285.
- Dean, Tacita (2006): *Analogue*. In: Theodora Vischer und Isabel Friedli (Hg.): *Analogue. Drawings 1991–2006*. Unter Mitarbeit von Tacita Dean. Göttingen: Steidl, S. 8–9.
- Dean, Tacita (2011a): *Film*. In: Nicholas Cullinan (Hg.): *Tacita Dean*. Film. London: Tate Publishing, S. 15–49.
- Dean, Tacita (2011b): Save Celluloid, for Art's Sake. In: *The Guardian*, 22.02.2011. Online verfügbar unter <http://www.theguardian.com/artand-design/2011/feb/22/tacita-dean-16mm-film>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Dean, Tacita (2015): The Last Picture Show? The Survival of Film in the Digital Age. In: *Artforum* (October 2015). Online verfügbar unter <https://artforum.com/inprint/issue=201508&id=54974>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.

- Deleuze, Gilles (1997a): *Das Bewegungs-Bild. Kino 1.* Übersetzt von Ulrich Christians und Ulrich Bokelmann. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Deleuze, Gilles (1997b): *Das Zeit-Bild. Kino 2.* Übersetzt von Klaus Englert. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- DeMarinis, Paul (2011): *Erased Dots and Rotten Dashes, or How to Wire Your Head for a Preservation.* In: Erkki Huhtamo und Jussi Parikka (Hg.): *Media Archaeology. Approaches, Applications, and Implications.* Berkeley, CA: University of California Press, S. 211–238.
- Denny, James H. (1867): *Mental Toxicology.* In: *Boston Medical and Surgical Journal* 76 (1), S. 243–270.
- Derrida, Jacques (2004): *Marx' Gespenster. Der verschuldete Staat, die Trauerarbeit und die neue Internationale.* Aus dem Französischen von Susanne Lüdemann. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Derrida, Jacques (2009): *Dem Archiv verschrieben.* Aus dem Französischen von Hans-Dieter Gondek und Hans Naumann. In: Knut Ebeling und Stephan Günzel (Hg.): *Archivologie. Theorien des Archivs in Philosophie, Medien und Künsten.* Berlin: Kadmos, S. 29–60.
- Desrosiers, Mark (2002): *Maim that Tune. The Moldy Peaches and the Apotheosis of Lo-Fi.* Online verfügbar unter <http://www.popmatters.com/column/desrosiers020306/>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Diamond, John (2003): *Human Stress Provoked by Digitized Recordings.* Online verfügbar unter <http://www.drjohndiamond.com/digital>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Dickhoff, Wilfried und Heinz Peter Schwerfel (2002): *Kunst und Singularität. Ein Gespräch mit Jean Baudrillard.* In: Heinz Peter Schwerfel (Hg.): *Kunst nach Ground Zero.* Köln: DuMont, S. 201–214.
- Dika, Vera (2003): *Recycled Culture in Contemporary Art and Film. The Uses of Nostalgia.* Cambridge, MA, New York, NY: Cambridge University Press.
- Distelmeyer, Jan (2014): *Belebung im Raum oder: »Das ist er, das ist seine Stimme!«.* Grammophon, Schallplatte und CD im Film fragen nach der Wirklichkeit des Tons. In: Kay Kirchmann und Jens Ruchatz (Hg.): *Medienreflexion im Film. Ein Handbuch.* Bielefeld: Transcript, S. 335–348.
- Doane, Mary Ann (2002): *The Emergence of Cinematic Time. Modernity, Contingency, the Archive.* Cambridge, MA, London: Harvard University Press.
- Doane, Mary Ann (2007a): *Laura Mulvey, Death 24x a Second: Stillness and the Moving Image.* (Review Essay). In: *Screen* 48 (1), S. 113–118.
- Doane, Mary Ann (2007b): *The Indexical and the Concept of Medium Specificity.* In: *Journal of Feminist Cultural Studies* 18 (1), S. 128–152.
- Doll, Martin (2012): *Entzweite Zweifelt? Zur Indexikalität des Digitalen.* In: Harro Segeberg (Hg.): *Film im Zeitalter Neuer Medien II. Digitalität und Kino.* München, Paderborn: Wilhelm Fink, S. 57–86.
- Dotzler, Bernhard J. (2005): *Analog/Digital.* In: Alexander Roesler und Bernd Stiegler (Hg.): *Grundbegriffe der Medientheorie.* Paderborn: Wilhelm Fink, S. 9–16.
- Downes, Kieran (2010): *»Perfect Sound Forever«.* Innovation, Aesthetics, and the Re-making of Compact Disc Playback. In: *Technology and Culture* 51 (2), S. 305–331.

- Downing Peters, Lauren (2014): Performing Vintage. The Cultivation and Dissemination of Vintage Sensibilities at the Brooklyn Flea. In: *Canadian Review of American Studies* 44 (2), S. 214–239.
- Du Gay, Paul et al. (1997): Doing Cultural Studies. The Story of the Sony Walkman. London: Sage.
- Dubois, Philippe (1998): Der fotografische Akt. Versuch über ein theoretisches Dispositiv. Amsterdam, Dresden: Verlag der Kunst.
- Dworkin, Craig (2013): No Medium. Cambridge, MA, London: MIT Press.
- Dwyer, Michael D. (2015): Back to the Fifties. Nostalgia, Hollywood Film, and Popular Music of the Seventies and Eighties. Oxford, New York, NY: Oxford University Press.
- Eco, Umberto (1977): Zeichen. Einführung in einen Begriff und seine Geschichte. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Eco, Umberto (1987): Massenkultur und »Kulturniveaus«. In: Ders. (Hg.): Apokalyptiker und Integrierte. Zur kritischen Kritik der Massenkultur. Aus dem Italienischen von Max Looser. Frankfurt a. M.: Fischer, S. 37–57.
- Egerton, David (2006): Shock of The Old. Technology and Global History since 1900. London: Profile.
- Eley, Craig (2011): Technostalgia and the Resurgence of Cassette Culture. In: Joseph P. Fisher und Brian Flota (Hg.): The Politics of Post-9/11 Music. Sound, Trauma, and the Music Industry in the Time of Terror. Farnham, Burlington, VT: Ashgate Publishing, S. 43–54.
- Elsaesser, Thomas (2004): The New Film History as Media Archaeology. In: *Cinemas: Revue d'études cinématographiques* 14 (2–3), S. 75–117.
- Elsaesser, Thomas (2005): Cinephilia or the Uses of Disenchantment. In: Marijke de Valck und Malte Hagener (Hg.): Cinephilia. Movies, Love and Memory. Amsterdam: Amsterdam University Press, S. 27–44.
- Elsaesser, Thomas (2009): Ein halbes Jahrhundert im Zeichen Bazins. In: *Montage/AV* 18 (1), S. 11–30.
- Engell, Lorenz und Joseph Vogl (1999): Vorwort. In: Claus Pias et al. (Hg.): Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard. Stuttgart: DVA, S. 8–11.
- Eno, Brian (1999): The Revenge of the Intuitive. In: *WIRED* 7 (1). Online verfügbar unter <http://www.wired.com/wired/archive/7.01/eno.html>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Enzensberger, Hans Magnus (1970): Baukasten zu einer Theorie der Medien. In: *Kursbuch* (20), S. 159–186.
- Enzensberger, Hans Magnus (1988): Die vollkommene Leere. Das Nullmedium Oder Warum alle Klagen über das Fernsehen gegenstandslos sind. In: *Der Spiegel*, 1988 (20), S. 234–244. Online verfügbar unter <http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-13529129.html>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Ernst, Fritz (Hg.) (1949a): Vom Heimweh. Zürich: Fretz & Wasmuth Verlag.
- Ernst, Fritz (1949b): Vom Heimweh. In: Ders. (Hg.): Vom Heimweh. Zürich: Fretz & Wasmuth Verlag, S. 9–58.
- Ernst, Wolfgang (2000): Der Originalbegriff im Zeitalter virtueller Welten. In: Reinhold Misselbeck und Martin Turck (Hg.): Video im Museum. Restau-

- rierung und Erhaltung. Neue Methoden der Präsentation. Der Originalbegriff. Köln: Museum Ludwig, S. 51–79.
- Ernst, Wolfgang (2002): »Gibt es eine spezifische Videozität?«. In: Ralf Adelman (Hg.): REC – Video als mediales Phänomen. Weimar: VDG, S. 14–29.
- Ernst, Wolfgang (2004): Den A/D-Umbruch aktiv denken – medienarchäologisch, kulturtechnisch. In: Jens Schröter und Alexander Böhnke (Hg.): Analog/Digital – Opposition oder Kontinuum? Zur Theorie und Geschichte einer Unterscheidung. Bielefeld: Transcript, S. 49–65.
- Ernst, Wolfgang (2006): Homer gramm(at)ophon. In: Ders. und Friedrich Kittler (Hg.): Die Geburt des Vokalalphabets aus dem Geist der Poesie. Schrift, Zahl und Ton im Medienverbund. München: Wilhelm Fink, S. 299–314.
- Ernst, Wolfgang (2007): Das Gesetz des Gedächtnisses. Medien und Archive am Ende (des 20. Jahrhunderts). Berlin: Kulturverlag Kadmos.
- Ernst, Wolfgang (2013): Digital Memory and the Archive. Edited and with an Introduction by Jussi Parikka. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Estrin, James (2010): Finding the Right Tool to Tell a War Story. In: *Lens: Photography, Video and Visual Journalism (The New York Times)*, 21.11.2010. Online verfügbar unter <http://lens.blogs.nytimes.com/2010/11/21/finding-the-right-tool-to-tell-a-war-story/>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Falconer, William (1788): A Dissertation on the Influence of the Passions upon Disorders of the Body. Being the Essay to which the Fothergillian Medal was Adjudged. London: C. Dilly.
- Faulstich, Werner (1991): Medientheorien. Einführung und Überblick. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Fazio, Giovanni (2007): Quentin Tarantino. A B-Movie Badass. In: *The Japan Times*, 16.08.2007. Online verfügbar unter <http://www.japantimes.co.jp/text/ff20070816r1.html>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Felzmann, Sebastian (2010): Playing Yesterday. Mediennostalgie und Videospiele. In: Andreas Böhn und Kurt Möser (Hg.): Techniknostalgie und Retrotechnologie. Karlsruhe: KIT Scientific Publishing, S. 197–215.
- Felzmann, Sebastian (2012): Playing Yesterday. Mediennostalgie im Computerspiel. Boizenburg: Hülsbusch.
- Fetveit, Arlid (2015): Death, Beauty, and Iconoclastic Nostalgia. Precarious Aesthetics and Lana Del Rey. In: *NECSUS. European Journal of Media Studies* 4 (2), S. 187–207.
- Fickers, Andreas (2009): Tuning in Nostalgic Wavelengths. Transistor Memories Set to Music. In: Karin Bijsterveld und José van Dijck (Hg.): Sound Souvenirs. Audio Technologies, Memory and Cultural Practices. Amsterdam: Amsterdam University Press, S. 123–138.
- Fickers, Andreas (2015a): Hands-on! Plädoyer für eine experimentelle Medienarchäologie. In: *Technikgeschichte* 82 (1).
- Fickers, Andreas (2015b): Konservative Medienrevolutionen. Überlegungen zu einer Genealogie des Medienwandels. In: Susanne Kinnebrock et al. (Hg.): Theorien des Medienwandels. Köln: Herbert von Halem, S. 259–279.

- Fischer, Nancy L. (2015): Vintage, the First 40 Years. The Emergence and Persistence of Vintage Style in the United States. In: *Culture Unbound* 7 (1), S. 45–66.
- Fischer, Volker (1980): Nostalgie. Geschichte und Kultur als Trödelmarkt. Luzern: C.J. Bucher.
- Fisher, Joseph P. und Brian Flota (2011a): Introduction – Greet Death. Post-9/11 Music and the Sound of Decay. In: Dies. (Hg.): *The Politics of Post-9/11 Music. Sound, Trauma, and the Music Industry in the Time of Terror*. Farnham, Burlington, VT: Ashgate Publishing, S. 1–10.
- Fisher, Joseph P. und Brian Flota (Hg.) (2011b): *The Politics of Post-9/11 Music. Sound, Trauma, and the Music Industry in the Time of Terror*. Farnham, Burlington, VT: Ashgate Publishing.
- Fisher, Mark (2014): *Ghosts of My Life. Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures*. Manchester, Washington, D. C.: Zero Books.
- Flückiger, Barbara (2004): Zur Konjunktur der analogen Störung im digitalen Bild. In: Jens Schröter und Alexander Böhnke (Hg.): *Analog/Digital – Opposition oder Kontinuum? Zur Theorie und Geschichte einer Unterscheidung*. Bielefeld: Transcript, S. 407–428.
- Flückiger, Barbara (2008): *Visual Effects. Filmbilder aus dem Computer*. Marburg: Schüren.
- Flückiger, Barbara (2012): Materialmix als ästhetisches und expressives Konzept. In: Philipp Brunner et al. (Hg.): *Filmische Atmosphären*. Marburg: Schüren, S. 73–90.
- Flusser, Vilém (1986): The Photograph as Post-Industrial Object. An Essay on the Ontological Standing of Photographs. In: *Leonardo* 19 (4), S. 329–332.
- Flusser, Vilém (1991): Digitaler Schein. In: Florian Rötzer (Hg.): *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 147–159.
- Flusser, Vilém (1994): *Für eine Philosophie der Fotografie*. Siebente Auflage. Göttingen: European Photography.
- Fossati, Giovanna (2010): *From Grain to Pixel. The Archival Life of Film in Transition*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Foster, Hal (2004): An Archival Impulse. In: *October* (110), S. 3–22.
- Fouché, Rayvon (2012): Analog Turns Digital. Hip-Hop, Technology, and the Maintenance of Racial Authenticity. In: Trevor Pinch und Karin Bijsterveld (Hg.): *The Oxford Handbook of Sounds Studies*. New York, NY, Oxford: Oxford University Press, S. 505–525.
- Frazer, Bryant (2009): Fine-Tuning the Digital Image for Benjamin Button. How Lowry Digital Integrated its Process with DI and VFX. In: *Studio Daily*, 29.01.2009. Online verfügbar unter <http://www.studiodaily.com/2009/01/fine-tuning-the-digital-image-for-benjamin-button/>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Freud, Sigmund (1978a): Das Unbehagen in der Kultur. In: Ders.: *Studienausgabe, Band IX: Fragen der Gesellschaft, Ursprünge der Religion*. Hg. v. Alexander Mitscherlich et al. Frankfurt a. M.: Fischer, S. 191–270.
- Freud, Sigmund (1978b): Das Unheimliche. In: Ders.: *Studienausgabe, Band IV: Psychologische Schriften*. Hg. v. Alexander Mitscherlich et al. Frankfurt a. M.: Fischer, S. 241–274.

- Freud, Sigmund (1978c): Trauer und Melancholie. In: Ders: Studienausgabe, Band III: Psychologie des Unbewußten. Hg. v. Alexander Mitscherlich et al. Frankfurt a.M.: Fischer, S. 193–212.
- Frey, Carl Benedikt und Michael Osborne (2013): The Future of Employment. How Susceptible Are Jobs to Computerisation? Oxford: Oxford Martin School. Online verfügbar unter http://www.oxfordmartin.ox.ac.uk/downloads/academic/The_Future_of_Employment.pdf, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Freyermuth, Gundolf S. (2008): Cinema Revisited. Vor und nach dem Kino. Audiovisualität in der Neuzeit. In: Daniela Kloock (Hg.): Zukunft Kino. The End of the Reel World. Marburg: Schüren, S. 15–40.
- Friedberg, Anne (1993): Window Shopping. Cinema and the Postmodern. Berkeley, CA: University of California Press.
- Fukuyama, Francis (2011): All Hail ... Analog? In: *The Wall Street Journal*, 25.02.2011. Online verfügbar unter <http://www.wsj.com/articles/SB10001424052748703529004576160300649048270>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Furstenau, Marc und Martin Lefebvre (2003): Digital Editing and Montage. The Vanishing Celluloid and Beyond. In: *Cinemas: Revue d'études cinématographiques* 13 (1–2), S. 69–107.
- Gabrys, Jennifer (2013): Digital Rubbish. A Natural History of Electronics. Ann Arbor, MI: The University of Michigan Press.
- Gaudreault, André und Philippe Marion (2015): The End of Cinema? A Medium in Crisis in the Digital Age. New York, NY: Columbia University Press.
- Geimer, Peter (2002): Was ist kein Bild? Zur ›Störung der Verweisung‹. In: Ders. (Hg.): Ordnungen der Sichtbarkeit. Fotografie in Wissenschaft, Technologie und Kunst. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 313–341.
- Geimer, Peter (2009): Theorien der Fotografie zur Einführung. Hamburg: Junius.
- Geuens, Jean-Pierre (1993): Visuality and Power. The Work of the Steadicam. In: *Film Quarterly* 47 (2), S. 8–17.
- Gfeller, Johannes et al. (2013): Kompendium der Bildstörungen beim analogen Video. In: Dies. (Hg.): Kompendium der Bildstörungen beim analogen Video // Compendium of Image Errors in Analogue Video. Zürich: Scheidegger & Spiess, S. 46–115.
- Gibson, William (1984): Neuromancer. New York, NY: Ace.
- Gibson, William (2005): God's Little Toys. Confessions of a Cut & Paste Artist. In: *WIRED* 13 (7), S. 118–119. Online verfügbar unter <http://www.wired.com/wired/archive/13.07/gibson.html>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Gibson, William (2012): Distrust that Particular Flavor. New York, NY: Berkley.
- Gómez Cruz, Edgar und Eric T. Meyer (2012): Creation and Control in the Photographic Process. iPhones and the Emerging Fifth Moment of Photography. In: *Photographies* 5 (2), S. 203–221.
- Gorky, Maxim (2004): The Lumière Cinematograph. In: Philip Simpson et al. (Hg.): Film Theory. Critical Concepts in Media and Cultural Studies. Volume III. London, New York, NY: Routledge, S. 7f.
- Graf, Dominik (2007): Es sollte eigentlich einen Kampf geben um die raue Schönheit des fotochemischen Bildes kontra die maßlose Banalität des

- elektronischen Bildes. In: Andreas Kirchner et al. (Hg.): Abschied vom Zelluloid? Beiträge zur Geschichte und Poetik des Videobildes. Marburg: Schüren, S. 176–178.
- Grainge, Paul (2002): *Monochrome Memories. Nostalgia and Style in Retro America*. Westport, CT: Praeger.
- Greenberg, Clement (1997a): *Modernistische Malerei (1960)*. In: Ders.: *Die Essenz der Moderne. Ausgewählte Essays und Kritiken*. Hg. v. Karlheinz Lüdeking. Amsterdam, Dresden: Verlag der Kunst, S. 265–278.
- Greenberg, Clement (1997b): *Zu einem neueren Laokoon (1940)*. In: Ders.: *Die Essenz der Moderne. Ausgewählte Essays und Kritiken*. Hg. v. Karlheinz Lüdeking. Amsterdam, Dresden: Verlag der Kunst, S. 56–81.
- Gretzschel, Matthias (2008): *Requiem fürs Polaroid. Technikgeschichte: Das Sofortbild hat sich überlebt*. In: *Hamburger Abendblatt*, 21.11.2008. Online verfügbar unter <http://www.abendblatt.de/kultur-live/article578082/Requiem-fuers-Polaroid.html>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Grimm, Jacob (1978): *Über die Heimatliebe (De desiderio patriae)*. In: Wilhelm Ebel (Hg.): *Göttinger Universitätsreden aus zwei Jahrhunderten (1737–1934)*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, S. 220–227.
- Guldenmond, Jaap (2016): *Celluloid*. In: Marente Bloemheuvel und Jaap Guldenmond (Hg.): *Celluloid. Tacita Dean, João Maria Gusmão & Pedro Paiva, Rosa Barba, Sandra Gibson & Luis Recoder*. Rotterdam: Nai010, S. 11–15.
- Guffey, Elizabeth E. (2006): *Retro. The Culture of Revival*. London: Reaktion.
- Guimond, David (2007): *The Sounds of Disappearance*. In: *Intermédialités* (10), S. 115–130.
- Gumbrecht, Hans Ulrich und Michael Marrinan (2003a): *Editor's Preface*. In: Dies. (Hg.): *Mapping Benjamin. The Work of Art in the Digital Age*. Stanford, CA: Stanford University Press, S. XIII–XVI.
- Gumbrecht, Hans Ulrich und Michael Marrinan (Hg.) (2003b): *Mapping Benjamin. The Work of Art in the Digital Age*. Stanford, CA: Stanford University Press.
- Gunning, Tom (2001): *Doing for the Eye What the Phonograph Does for the Ear*. In: Richard Abel und Rick Altman (Hg.): *The Sounds of Early Cinema*. Bloomington, IN: Indiana University Press, S. 13–32.
- Gunning, Tom (2004a): *Re-Newing Old Technologies. Astonishment, Second Nature, and the Uncanny in Technology from the Previous Turn-of-the-Century*. In: Henry Jenkins und David Thorburn (Hg.): *Rethinking Media Change. The Aesthetics of Transition*. Cambridge, MA, London: MIT Press, S. 39–60.
- Gunning, Tom (2004b): *What's the Point of an Index? or, Faking Photographs*. In: *Nordicom Review* 25 (1–2), S. 39–49.
- Gunning, Tom (2006a): *Gollum and Golem. Special Effects and the Technology of Artificial Bodies*. In: Ernest Mathijs und Murray Pomerance (Hg.): *From Hobbits to Hollywood. Essays on Peter Jackson's Lord of the Rings*. Amsterdam, New York, NY: Rodopi, S. 319–349.
- Gunning, Tom (2006b): *The Cinema of Attraction[s]. Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde*. In: Wanda Strauven (Hg.): *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press, S. 381–388.

- Gunning, Tom (2007): Moving Away from the Index. Cinema and the Impression of Reality. In: *differences. A Journal of Feminist Cultural Studies* 18 (1), S. 29–52.
- Gunning, Tom (2009): Unsichtbare Welten, sichtbare Medien. In: Corey Keller (Hg.): *Fotografie und das Unsichtbare. 1840–1900*. Wien: Brandstätter, S. 51–65.
- Gunning, Tom (2014): Miriam Hansen's Preface and Epilogue. Mourning and Media. In: *New German Critique* 41 (2), S. 35–45.
- Habib, André (2004): Thinking in the Ruins. Around the Films of Bill Morrison. In: *Offscreen* 8 (11), o.S. Online verfügbar unter <http://offscreen.com/view/morrison>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Habib, André (2006): Ruin, Archive and the Time of Cinema. Peter Delpout's Lyrical Nitrate. In: *SubStance* 35 (2), S. 120–139.
- Haeming, Anne (2012): Polaroid-Boom. Magie des Moments. In: *Spiegel Online*, 28.06.2012. Online verfügbar unter <http://www.spiegel.de/kultur/gesellschaft/polaroid-ausstellungen-magie-des-moments-a-841250.html>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Hagen, Wolfgang (2012): »Being There!«. Epistemologische Skizzen zur Smartphone-Fotografie. In: Gundolf S. Freyermuth und Lisa Gotto (Hg.): *Bildwerte. Visualität in der digitalen Medienkultur*. Bielefeld: Transcript, S. 103–135.
- Hainge, Greg (2007): Vinyl is Dead, Long Live Vinyl. The Work of Recording and Mourning in the Age of Digital Reproduction. In: *Culture Machine* 9. Online verfügbar unter <http://www.culturemachine.net/index.php/cm/article/view/81/68>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Halbwachs, Maurice (1966): *Das Gedächtnis und seine sozialen Bedingungen*. Aus dem Französischen von Lutz Geldsetzer. Berlin, Neuwied: Luchterhand.
- Halbwachs, Maurice (1991): *Das kollektive Gedächtnis*. Aus dem Französischen von Holde Lhoest-Offermann. Frankfurt a. M.: Fischer.
- Halbwachs, Maurice (1994): *Les Cadres Sociaux de la Mémoire*. Paris: Éditions Albin Michel.
- Hall, Stuart (1999): Kodieren/Dekodieren. In: Roger Bromley et al. (Hg.): *Cultural Studies. Grundlagentexte zur Einführung*. Lüneburg: Zu Klampen, S. 92–110.
- Hansen, Miriam Bratu (1987): Benjamin, Cinema and Experience. »The Blue Flower in the Land of Technology«. In: *New German Critique* (40), S. 179–224.
- Hansen, Miriam Bratu (1999): Benjamin and Cinema. Not a One-Way Street. In: *Critical Inquiry* (25), S. 306–343.
- Hansen, Miriam Bratu (2004): Room-for-Play. Benjamin's Gamble with Cinema. In: *October* (109), S. 3–45.
- Hansen, Miriam Bratu (2008): Benjamin's Aura. In: *Critical Inquiry* (34), S. 336–375.
- Harper, Adam (2010): Out of the Mould, the New. Online verfügbar unter <http://rougesfoam.blogspot.de/2010/03/out-of-mould-new.html>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.

- Hartwig, Lili (2012): You'll Never See This on the Silver Screen. The Film Trailer as a Template for the Appropriation and Transformation of Hollywood Movies. In: Kathleen Looock und Constantine Verevis (Hg.): *Film Remakes, Adaptations and Fan Productions. Remake/Remodel*. Basingstoke, New York, NY: Palgrave Macmillan, S. 215–230.
- Haupts, Tobias (2014): *Die Videothek. Zur Geschichte und medialen Praxis einer kulturellen Institution*. Bielefeld: Transcript.
- Hayles, N. Katherine (1999): *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Hegarty, Paul (2007): *The Hallucinatory Life of Tape*. In: *Culture Machine* 9. Online verfügbar unter <http://www.culturemachine.net/index.php/cm/article/view/82/67>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Heine, Heinrich (1990): Lutezia. Berichte über Politik, Kunst und Volksleben. Zweiter Theil. In: Ders.: *Historisch-kritische Gesamtausgabe der Werke*. In Verbindung mit dem Heinrich-Heine-Institut hg. von Manfred Windfuhr im Auftrag der Landeshauptstadt Düsseldorf. Band 14/1: Lutezia II. Text. Apparat 43.-58. Artikel. Bearbeitet von Volkmar Hansen. Hamburg: Hoffmann und Campe, S. 9–148.
- Heine, Matthias (2001): Rückkehr der Vinylosaurier. In: *Die Welt*, 17.09.2001. Online verfügbar unter <http://www.welt.de/print-welt/article476183/Rueckkehr-der-Vinylosaurier.html>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Hendricks, Julius (2016): *Be a Little Analog*. München, Wien: Thiele.
- Henning, Michelle (2007): *New Lamps for Old. Photography, Obsolescence and Social Change*. In: Charles R. Acland (Hg.): *Residual Media*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, S. 48–65.
- Henning, Michelle (2009): *The Cosmic Symbol*. In: Fiona Candlin und Raiford Guins (Hg.): *The Object Reader*. London, New York, NY: Routledge, S. 456–458.
- Hennion, Antoine und Bruno Latour (2003): *How to Make Mistakes on So Many Things at Once – And Become Famous for It*. In: Hans Ulrich Gumbrecht und Michael Marrinan (Hg.): *Mapping Benjamin. The Work of Art in the Digital Age*. Stanford, CA: Stanford University Press, S. 91–97.
- Hertz, Garnet (2009): *A Collection of Many Problems (In Memory of the Dead Media Handbook)*. Los Angeles, CA: Telharmonium Press.
- Hertz, Garnet und Jussi Parikka (2012): *Zombie Media. Circuit Bending Media Archaeology into an Art Method*. In: *Leonardo* 45 (5), S. 424–430.
- Herweg, Mathias (2010): *Wider die schwarze Kunst? Johannes Trithemius' unzeitgemäße Eloge auf die Handschriftenkultur*. In: *Daphnis. Zeitschrift für Mittlere Deutsche Literatur und Kultur der Frühen Neuzeit (1400–1750)* (39), S. 391–477.
- Hickethier, Knut (2003): *Einführung in die Medienwissenschaft*. Stuttgart: J.B. Metzler.
- Hickethier, Knut (2010): *Mediatisierung und Medialisierung der Kultur*. In: Maren Hartmann und Andreas Hepp (Hg.): *Die Mediatisierung der Alltagswelt*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 85–96.

- Hiepkö, Andreas und Katja Stopka (2001): Einleitung. In: Dies. (Hg.): Rauschen. Seine Phänomenologie und Semantik zwischen Sinn und Störung. Würzburg: Königshausen & Neumann, S. 9–18.
- Hinant, Guy-Marc (2003): Tohu Bohu. Considerations on the Nature of Noise, in 78 Fragments. In: *Leonardo Music Journal* (13), S. 43–46.
- Hirsch-Weber, Andreas et al. (2015): Relax-a-Cizor und Karussell. Fernsehserien und ihre serielle Aneignung von Technik. In: Andreas Hirsch-Weber und Stefan Scherer (Hg.): Technikreflexionen in Fernsehserien. Karlsruhe: KIT Scientific Publishing, S. 5–18.
- Hochman, Nadav und Lev Manovich (2013): Zooming into an Instagram City. Reading the Local Through Social Media. In: *First Monday* 18 (7).
- Hofer, Johannes (1934): Dissertatio medica De Nostalgia oder Heimwehe. Medical Dissertation on Nostalgia. Translated by Carolyn Kiser Anspach. In: *Institute of the History of Medicine Bulletin* 2 (6), S. 376–391.
- Hoffstadt, Christian und Dominik Schrey (2011): Aftermaths. Post-Apocalyptic Imagery. In: Tobias Hochscherf und James Leggott (Hg.): British Science Fiction Film and Television. Critical Essays. Jefferson, NC: McFarland & Co, S. 28–39.
- Holdsworth, Amy (2011): Television, Memory, and Nostalgia. Basingstoke, New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Horak, Jan Christopher (2012): Grindhouse Film. In: Lexikon der Filmbegriffe. Kiel. Online verfügbar unter <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=2548>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Horkheimer, Max und Theodor W. Adorno (2003): Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente. In: Theodor W. Adorno: Gesammelte Schriften in zwanzig Bänden. Hg. von Rolf Tiedemann unter Mitwirkung von Gretel Adorno, Susan Buck-Morss und Klaus Schultz, Band 3: Dialektik der Aufklärung. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 7–335.
- Horn, Eva (2007): Editor's Introduction. »There Are No Media«. In: *Grey Room* 29 (4), S. 6–13.
- Huhtamo, Erkki (1996): Time Traveling in the Gallery. An Archeological Approach in Media Art. In: Mary Anne Moser und Douglas MacLeod (Hg.): Immersed in Technology. Art and Virtual Environments. Cambridge, MA, London: MIT Press, S. 233–268.
- Huhtamo, Erkki (1997): From Kaleidoscomaniac to Cybernerd. Notes Toward an Archaeology of the Media. In: *Leonardo* 30 (3), S. 221–224.
- Huhtamo, Erkki (2011): Dismantling the Fairy Engine. Media Archaeology as Topos Study. In: Ders. und Jussi Parikka (Hg.): Media Archaeology. Approaches, Applications, and Implications. Berkeley, CA: University of California Press, S. 27–47.
- Huhtamo, Erkki und Jussi Parikka (2011): Introduction: An Archaeology of Media Archaeology. In: Dies. (Hg.): Media Archaeology. Approaches, Applications, and Implications. Berkeley, CA: University of California Press, S. 1–21.
- Hutcheon, Linda (2000): Irony, Nostalgia, and the Postmodern. In: Raymond Vervliet und Annemarie Estor (Hg.): Methods for the Study of Literature as

- Cultural Memory. Textset. Studies in Comparative Literature (30). Amsterdam, New York, NY: Rodopi, S. 189–207.
- Huyssen, Andreas (1986): Postmoderne – eine amerikanische Internationale? In: Ders. und Klaus R. Scherpe (Hg.): Postmoderne. Zeichen eines kulturellen Wandels. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, S. 13–44.
- Huyssen, Andreas (2006): Nostalgia for Ruins. In: *Grey Room* (23), S. 6–21.
- Illbruck, Helmut (2012): Nostalgia. Origins and Ends of an Unenlightened Disease. Evanston, IL: Northwestern University Press.
- Jahn-Sudmann, Andreas und Alexander Starre (2013): Die Experimente des Quality TV. Innovation und Metamedialität in neueren amerikanischen Serien. In: Susanne Eichner (Hg.): Transnationale Serienkultur. Theorie, Ästhetik, Narration und Rezeption neuer Fernsehserien. Wiesbaden: Springer VS, S. 103–119.
- Jameson, Fredric (1970): Walter Benjamin, or Nostalgia. In: *Salmagundi* (10/11), S. 52–68.
- Jameson, Fredric (1984): Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism. In: *New Left Review* (146), S. 59–92.
- Jameson, Fredric (1986): Postmoderne – zur Logik der Kultur im Spätkapitalismus. Aus dem Amerikanischen von Hildegard Föcking und Sylvia Klötzer. In: Andreas Huyssen und Klaus R. Scherpe (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.
- Jameson, Fredric (1992a): Class and Allegory in Contemporary Mass Culture: Dog Day Afternoon as a Political Film (1977). In: Ders. (Hg.): Signatures of the Visible. New York, NY: Routledge, S. 35–54.
- Jameson, Fredric (1992b): Historicism in *The Shining* (1981). In: Ders. (Hg.): Signatures of the Visible. New York, NY: Routledge, S. 82–98.
- Jameson, Fredric (1992c): The Existence of Italy. In: Ders. (Hg.): Signatures of the Visible. New York, NY: Routledge, S. 155–230.
- Jameson, Fredric (1998a): Postmodernism and Consumer Society. In: Ders. (Hg.): Cultural Turn. Selected Writings on the Postmodern. 1983–1998. London, New York, NY: Verso, S. 1–20.
- Jameson, Fredric (1998b): Transformations of the Image in Postmodernism. In: Ders. (Hg.): Cultural Turn. Selected Writings on the Postmodern. 1983–1998. London, New York, NY: Verso, S. 93–135.
- Jansen, Bas (2011): Where Credit is Due. Cultural Practices of Recorded Music. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Jenkins, Henry (2006): Convergence Culture. Where Old and New Media Collide. New York, NY: New York University Press.
- Jenkins, Henry und David Thorburn (2003): Introduction. The Digital Revolution, the Informed Citizen, and the Culture of Democracy. In: Dies. (Hg.): Democracy and New Media. Cambridge, MA, London: MIT Press, S. 1–20.
- Jenkins, Henry und David Thorburn (2004): Introduction. Toward an Aesthetics of Transition. In: Dies. (Hg.): Rethinking Media Change. The Aesthetics of Transition. Cambridge, MA, London: MIT Press, S. 1–18.

- Johnson, Catherine (2007): Tele-Branding in TV III. The Network as Brand and the Programme as Brand. In: *New Review of Film and Television Studies* 5 (1), S. 5–24.
- Juhl, Jacob und Clay Routledge (2013): Nostalgia Bolsters Perceptions of a Meaningful Self in a Meaningful World. In: Joshua A. Hicks und Clay Routledge (Hg.): *The Experience of Meaning in Life. Classical Perspectives, Emerging Themes, and Controversies*. New York, NY: Springer, S. 213–226.
- Jurgenson, Nathan (2011a): Faux-Vintage Afghanistan and the Nostalgia for War. Online verfügbar unter <http://thesocietypages.org/cyborgology/2011/08/02/faux-vintage-afghanistan-and-the-nostalgia-for-war/>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Jurgenson, Nathan (2011b): The Faux-Vintage Photo. Online verfügbar unter <http://thesocietypages.org/cyborgology/2011/05/14/the-faux-vintage-photo-full-essay-parts-i-ii-and-iii/>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Kant, Immanuel (1917): Anthropologie in pragmatischer Hinsicht. In: Ders.: *Kant's gesammelte Schriften*. Hg. von der Königlich Preußischen Akademie der Wissenschaften. Band 7. Berlin: Georg Reimer, S. 117–333.
- Keen, Andrew (2008): Die Stunde der Stümper. Wie wir im Internet unsere Kultur zerstören. Aus dem Amerikanischen von Helmut Dierlamm. München: Hanser.
- Keightley, Emily und Michael Pickering (2012): *The Mnemonic Imagination. Remembering as Creative Practice*. Basingstoke, New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Kelly, Caleb (2009): *Cracked Media. The Sound of Malfunction*. Cambridge, MA, London: MIT Press.
- Kennedy, Lisa (2002): Spielberg in the Twilight Zone. In: *WIRED* 10 (06). Online verfügbar unter <http://www.wired.com/wired/archive/10.06/spielberg.html>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Kießling, Tina (2013): *Nostalgie und Retro-Trends als Marketingchance*. Wiesbaden: Springer.
- Kinzey, Jake (2012): *The Sacred and the Profane. An Investigation of Hipsters*. Winchester: Zero Books.
- Kirchmann, Kay (1998): *Verdichtung, Weltverlust und Zeitdruck. Grundzüge einer Theorie der Interdependenzen von Medien, Zeit und Geschwindigkeit im neuzeitlichen Zivilisationsprozess*. Opladen: Leske & Budrich.
- Kittler, Friedrich (1986a): De Nostalgia. In: Hans-Georg Pott (Hg.): *Literatur und Provinz. Das Konzept ›Heimat‹ in der neueren Literatur*. Paderborn: Schöningh, S. 153–168.
- Kittler, Friedrich (1986b): *Grammophon Film Typewriter*. Berlin: Brinkmann & Bose.
- Kittler, Friedrich (1993a): Der Gott der Ohren. In: Ders. (Hg.): *Draculas Vermächtnis. Technische Schriften*. Leipzig: Reclam Leipzig, S. 130–148.
- Kittler, Friedrich (1993b): Die Welt des Symbolischen – eine Welt der Maschine. In: Ders. (Hg.): *Draculas Vermächtnis. Technische Schriften*. Leipzig: Reclam Leipzig, S. 58–80.

- Kittler, Friedrich (1993c): Geschichte der Kommunikationsmedien. In: Jörg Huber und Alois Martin Müller (Hg.): Raum und Verfahren. Interventionen. Basel und Zürich: Stroemfeld/Roter Stern, S. 169–188.
- Kittler, Friedrich (1993d): Protected Mode. In: Ders. (Hg.): Draculas Vermächtnis. Technische Schriften. Leipzig: Reclam Leipzig, S. 208–224.
- Kittler, Friedrich (2000): Der lange Weg zur Compact Disc. In: Sigrít Fleiss und Ina Gayed (Hg.): Amor vincit omnia. Karajan, Monteverdi und die Entwicklung der Neuen Medien. Symposium 1999. Wien: Paul Zsolnay, S. 215–232.
- Kittler, Friedrich (2002a): Computeralphabetismus. In: Ders.: Short Cuts. Hg. v. Peter Gente und Martin Weinmann. Frankfurt a.M.: Zweitausendeins, S. 109–133.
- Kittler, Friedrich (2002b): Meine Theorie ist gar nicht so lebensverbunden, um über alles zu reden. Gespräch mit Peter Weibel (1992). In: Ders.: Short Cuts. Hg. v. Peter Gente und Martin Weinmann. Frankfurt a.M.: Zweitausendeins, S. 68–88.
- Kittler, Friedrich (2002c): Memories Are Made of You. In: Ders.: Short Cuts. Hg. v. Peter Gente und Martin Weinmann. Frankfurt a.M.: Zweitausendeins, S. 41–67.
- Kittler, Friedrich (2002d): Optische Medien. Berliner Vorlesung 1999. Berlin: Merve.
- Kittler, Friedrich (2013): Die Stadt ist ein Medium. In: Ders.: Die Wahrheit der technischen Welt. Essays zur Genealogie der Gegenwart. Herausgegeben und mit einem Nachwort von Hans Ulrich Gumbrecht. Berlin: Suhrkamp, S. 181–197.
- Knowles, Kim (2012): Tacita Dean: Film. In: *Millenium Film Journal* (56).
- Koch, Gertrud (2009): Zwischen Raubtier und Chamäleon. Das Schicksal der Filmwissenschaft. In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 1 (1), S. 65–73.
- Körte, Peter (2004): »Am Ende kommt eine Pastetenfüllung heraus«. Ein Interview mit Quentin Tarantino über digitale Bilder, Entenpressen, Blutbäder und Kill Bill. In: Robert Fischer et al. (Hg.): Quentin Tarantino. 4., erweiterte und neu bearbeitete Auflage. Berlin: Bertz + Fischer, S. 7–10.
- Kracauer, Siegfried (1985): Theorie des Films. Die Errettung der äusseren Wirklichkeit. Vom Verfasser revidierte Übersetzung von Friedrich Walter und Ruth Zellschan. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Kramer, Sven (2004): Walter Benjamin zur Einführung. Hamburg: Junius.
- Krämer, Sybille (1998): Das Medium als Spur und als Apparat. In: Dies. (Hg.): Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 73–94.
- Krauss, Rosalind (1999): Reinventing the Medium. In: *Critical Inquiry* 25 (2), S. 289–305.
- Krauss, Rosalind (2012): Frame by Frame. Rosalind E. Krauss on Tacita Dean's Film, 2011. In: *Artforum* (September 2012), S. 416–419.
- Krauschick, Lars Robert (2015): Gespenster der Technokratie. Medienreflexionen im Horrorfilm. Berlin: Bertz und Fischer.
- Kümmel, Albert und Erhard Schüttpelz (2003): Medientheorie der Störung / Störungstheorie der Medien. Eine Fibel. In: Dies. (Hg.): Signale der Störung. München: Wilhelm Fink, S. 9–13.

- Lagerkvist, Amanda (2013): *Media and Memory in New Shanghai*. London: Palgrave Macmillan UK.
- Lahdelma, Imre und Tuomas Eerola (2015): Theoretical Proposals on How Vertical Harmony May Convey Nostalgia and Longing in Music. In: *Empirical Musicology Review* 10 (3), S. 245–263.
- Lander, David (1983): Digital Discontent. In: *Rolling Stone*, 1983 (15 September), S. 86–88.
- Latour, Bruno und Adam Lowe (2011): The Migration of the Aura, or How to Explore the Original Through its Facsimiles. In: Thomas Bartscherer und Roderick Coover (Hg.): *Switching Codes. Thinking Through Digital Technology in the Humanities and the Arts*. Chicago, IL, London: University of Chicago Press, S. 275–298.
- Lavoie, Vincent (2012): War and the iPhone. *New Fronts for Photojournalism*. In: *Études photographiques* (29), o. S. Online verfügbar unter <http://etudes-photographiques.revues.org/3480>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Le Sueur, Marc (1977): Theory Number Five. Anatomy of Nostalgia Films. In: *Journal of Popular Film* 6 (2), S. 187–197.
- Lenain, Thierry (1999): *Éric Rondepierre. Un art de la décomposition*. Bruxelles: La lettre volée.
- Lessig, Lawrence (2008): *Remix. Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*. New York, NY: Penguin Press.
- Letourneur, Ann-Marie et al. (Hg.) (2015): *Retro-Games und Retro-Gaming. Nostalgie als Phänomen einer performativen Ästhetik von Computer- und Videospieldkulturen*. Glückstadt: Hülsbusch.
- Levin, Thomas Y. (1999): Indexicality Concrète. The Aesthetic Politics of Christian Marclay's Grammophonía. In: *Parkett* (56), S. 162–169.
- Liessmann, Konrad Paul (2000): Die Furie des Verschwindens. Über das Schicksal des Alten im Zeitalter des Neuen. In: Ders. (Hg.): *Die Furie des Verschwindens. Über das Schicksal des Alten im Zeitalter des Neuen*. Wien: Paul Zsolnay, S. 7–15.
- Lindner, Burkhardt (2006): »Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit«. In: Ders. (Hg.): *Benjamin-Handbuch. Leben – Werk – Wirkung*. Unter Mitarbeit von Thomas Küpper und Timo Skrandies. Stuttgart: Metzler, S. 229–251.
- Lindsay, Christina (2009): From the Shadows. Users as Designers, Producers, Marketers, Distributors and Technical Support. In: Fiona Candlin und Raiford Guins (Hg.): *The Object Reader*. London, New York, NY: Routledge, S. 425–442.
- Link, Stan (2001): The Work of Reproduction in the Mechanical Aging of an Art. Listening to Noise. In: *Computer Music Journal* 25 (1), S. 34–47.
- Lizardi, Ryan (2015): *Mediated Nostalgia. Individual Memory and Contemporary Mass Media*. Lanham, MD et al.: Lexington Books.
- Lowenthal, David (1985): *The Past is a Foreign Country*. Cambridge (UK): Cambridge University Press.
- Ludovico, Alessandro (2012): *Post-Digital Print. The Mutation of Publishing Since 1894*. Eindhoven: Onomatopee.

- Lunenfeld, Peter (2010): Digitale Fotografie. Das dubitative Bild. In: Bernd Stiegler (Hg.): *Texte zur Theorie der Fotografie*. Stuttgart: Reclam, S. 344–361.
- Mangolte, Babette (2004): Eine Frage der Zeit. Analog versus Digital. Die immer wiederkehrende Frage nach der Bedeutung sich ständig verändernder Technologien für die Odyssee einer Experimentalfilmemacherin. Aus dem Amerikanischen von Christian Hüls und Annette Brauerhoch. In: *Frauen und Film* (64), S. 261–274.
- Manovich, Lev (1996): Die Paradoxien der digitalen Fotografie. Aus dem Englischen von Florian Rötzer. In: Hubertus von Amelnunxen et al. (Hg.): *Digitale Partituren*. Dresden, Basel: Verlag der Kunst, S. 58–66.
- Manovich, Lev (2001): *The Language of New Media*. Cambridge, MA, London: MIT Press.
- Manovich, Lev (2005): Wer ist der Autor? Sampling/Remixen/Open Source. In: Lev Manovich: *Black Box – White Cube*. Aus dem Amerikanischen von Ronald Voullié. Berlin: Merve, S. 7–28.
- Marcuse, Herbert (2004): *Der eindimensionale Mensch. Studien zur Ideologie der fortgeschrittenen Industriegesellschaft*. München: dtv.
- Marinetti, Filippo Tommaso (2009): Manifest des Futurismus. In: Hansgeorg Schmidt-Bergmann (Hg.): *Futurismus. Geschichte, Ästhetik, Dokumente*. Reinbek: Rowohlt Taschenbuch, S. 75–79.
- Marks, Laura U. (2002): *Touch. Sensuous Theory and Multisensory Media*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Martin, Rux (1988): Truth, Power, Self. An Interview with Michel Foucault. October 25th, 1982. In: Luther H. Martin et al. (Hg.): *Technologies of the Self. A Seminar with Michel Foucault*. Amherst, MA: University of Massachusetts Press, S. 9–15.
- Marx, Kristine (2008): The Materiality of Impermanence. In: *PAJ: A Journal of Performance and Art* 30 (1), S. 64–70.
- Massumi, Brian (2013): On the Superiority of the Analog. In: Nicholas Mirzoeff (Hg.): *The Visual Culture Reader*. 3rd Edition. London, New York, NY: Routledge, S. 637–643.
- McKinnon, Dugal (2013): Dead Silence. Ecological Silencing and Environmentally Engaged Sound Art. In: *Leonardo Music Journal* (23), S. 71–74.
- McLuhan, Marshall (1970): *Die magischen Kanäle. Understanding Media*. Frankfurt a.M., Hamburg: Fischer.
- Menkman, Rosa (2011): *The Glitch Moment(um)*. Amsterdam: Institute of Network Cultures.
- Metz, Christian (2003): Foto, Fetisch. In: Herta Wolf (Hg.): *Diskurse der Fotografie. Fotokritik am Ende des fotografischen Zeitalters*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 215–225.
- Milner, Greg (2010): *Perfecting Sound Forever. The Story of Recorded Music*. London: Granta.
- Mirzoeff, Nicholas (1999): *An Introduction to Visual Culture*. London, New York, NY: Routledge.
- Mirzoeff, Nicholas (2009): *An Introduction to Visual Culture*. 2nd edition. London, New York, NY: Routledge.

- Missomelius, Petra (2006): Digitale Medienkultur. Wahrnehmung, Konfiguration, Transformation. Bielefeld: Transcript.
- Mitchell, W.J.T (2005): *What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Mitchell, William J. (2001): *The Reconfigured Eye. Visual Truth in the Post-Photographic Era*. Cambridge, MA, London: MIT Press.
- Morlok, Franziska und Martin Conrads (Hg.) (2014): *War postdigital besser?* Berlin: Revolver.
- Möser, Kurt (2010): Fortdauer und Wiederkehr des Alten in der Technik. In: Ders. und Andreas Böhn (Hg.): *Techniknostalgie und Retrotechnologie*. Karlsruhe: KIT Scientific Publishing, S. 17–40.
- Moskatova, Olga (2015): Analoge Nostalgie. Zur Materialästhetik der Verflüssigung im Film. In: Kassandra Nakas (Hg.): *Verflüssigungen. Ästhetische und semantische Dimensionen eines Topos*. Paderborn: Wilhelm Fink, S. 143–158.
- Mulder, Arjen (2004): *Understanding Media Theory. Language, Image, Sound, Behavior*. Rotterdam: V2 Publishing.
- Müller-Pohle, Andreas (1996): Analogisieren, Digitalisieren, Projizieren. In: Hubertus von Amelunxen et al. (Hg.): *Digitale Partituren*. Dresden, Basel: Verlag der Kunst, S. 228–231.
- Mulvey, Laura (1996): *Fetishism and Curiosity*. London: BFI.
- Mulvey, Laura (2007): *Death 24x a Second. Stillness and the Moving Image*. London: Reaktion Books.
- Musil, Robert (1978): *Der Mann ohne Eigenschaften*. Roman. Hg. von Adolf Frisé. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Natale, Simone (2012): Understanding Media Archaeology. Review Essay. In: *Canadian Journal of Communication* (37), S. 523–527.
- Natale, Simone und Gabriele Balbi (2014): Media and the Imaginary in History. In: *Media History* 20 (2), S. 203–218.
- Neal, Mark Anthony (2010): Digging in the Crates. In: Trevor Schoonmaker (Hg.): *The Record. Contemporary Art and Vinyl*. Durham, NC: Duke University Press, S. 86–95.
- Negroponte, Nicholas (1998): Beyond Digital. In: *WIRED* 6 (12). Online verfügbar unter <http://archive.wired.com/wired/archive/6.12/negroponte.html>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Neubert, Christoph (2012): Störung. In: Christina Bartz et al. (Hg.): *Handbuch der Mediologie. Signaturen des Medialen*. München: Wilhelm Fink, S. 272–288.
- Neuenfels, Benedict (2008): Über das Geheimnis der Aneinanderreihung von Filmbildern. In: Daniela Kloock (Hg.): *Zukunft Kino. The End of the Reel World*. Marburg: Schüren, S. 292–299.
- Niemeyer, Katharina (2014a): Introduction. Media and Nostalgia. In: Dies. (Hg.): *Media and Nostalgia. Yearning for the Past, Present and Future*. Basingstoke, New York, NY: Palgrave Macmillan, S. 1–23.
- Niemeyer, Katharina (Hg.) (2014b): *Media and Nostalgia. Yearning for the Past, Present and Future*. Basingstoke, New York, NY: Palgrave Macmillan.

- Niemeyer, Katharina (2015): A Theoretical Approach to Vintage. From Oenology to Media. In: *NECSUS. European Journal of Media Studies* 4 (2), S. 85–102.
- Niemeyer, Katharina und Daniela Wentz (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*. Basingstoke, New York, NY: Palgrave Macmillan, S. 129–138.
- Nordström, Alison (2013): On Endings. In: Robert Burley: *The Disappearance of Darkness. Photography at the End of the Analog Era*. Hg. v. Dan Simon. New York, NY, Toronto: Princeton Architectural Press in Cooperation with Ryerson Image Centre, S. 18–23.
- O'Toole, Garson (2013): Nostalgia Is Not What It Used To Be. Online verfügbar unter <http://quoteinvestigator.com/2013/07/06/nostalgia-is-not/>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Osten, Manfred (2002): »Alles Veloziferisch«. Goethes Ottilie und die beschleunigte Zeit. In: Walter Hinderer (Hg.): *Goethe und das Zeitalter der Romantik*. Würzburg: Königshausen & Neumann, S. 213–229.
- Paech, Joachim (1997): Paradoxien der Auflösung und Intermedialität. In: Hubertus von Amelunxen und Martin Warnke (Hg.): *HyperKult. Geschichte, Theorie und Kontext digitaler Medien*. Basel: Stroemfeld, S. 331–367.
- Paech, Joachim (1998): Intermedialität. Mediales Differenzial und transformative Figuretionen. In: Jörg Helbig (Hg.): *Intermedialität. Theorie und Praxis eines interdisziplinären Forschungsgebiets*. Berlin: Erich Schmidt.
- Paech, Joachim (2002): Figuretionen ikonischer n...Tropie. Vom Erscheinen des Verschwindens im Film. In: Ders. (Hg.): *Der Bewegung einer Linie folgen... Schriften zum Film*. Berlin: Vorwerk 8, S. 112–132.
- Palante, Georges (1916): Nostalgie et Futurisme. In: *Revue philosophique de la France et de l'étranger* (81–82). Online verfügbar unter https://fr.wikisource.org/wiki/Nostalgie_et_Futurisme, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Palmer, Daniel (2012): iPhone Photography. Mediating Visions of Social Space. In: Larissa Hjorth et al. (Hg.): *Studying Mobile Media. Cultural Technologies, Mobile Communication, and the iPhone*. New York, NY: Routledge, S. 85–97.
- Papenburg, Jens Gerrit (2010): CD hören. High Fidelity und Medienreferentialität bei Yasunao Tone und Coldcut. In: Markus Rautzenberg und Andreas Wolfsteiner (Hg.): *Hide and Seek. Das Spiel von Transparenz und Opazität*. Paderborn: Wilhelm Fink, S. 227–241.
- Parikka, Jussi (2012a): New Materialism as Media Theory. Medianatures and Dirty Matter. In: *Communication and Critical/Cultural Studies* 9 (1), S. 95–100.
- Parikka, Jussi (2012b): *What Is Media Archaeology?* Cambridge (UK), Malden, MA: Polity.
- Paulsen, Kris (2013): The Index and the Interface. In: *Representations* (122), S. 83–109.
- Peirce, Charles S. (2000a): Aus dem Logischen Notizbuch (H). In: Ders.: *Semiotische Schriften, Band 2: 1903–1908*. Hg. v. Christian J. W. Kloesel und Helmut Pape. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 275–288.

- Peirce, Charles S. (2000b): Die Kunst des Rasonierens. In: Ders.: Semiotische Schriften, Band 1: 1865–1903. Hg. v. Christian J. W. Kloesel und Helmut Pape. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 191–201.
- Peirce, Charles S. (2000c): Prolegomena zu einer Apologie des Pragmatizismus. Entwürfe und Nachträge 1906 und 1908. In: Ders.: Semiotische Schriften, Band 3: 1906–1913. Hg. v. Christian J. W. Kloesel und Helmut Pape. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 75–210.
- Pelleter, Malte und Steffen Lepa (2007): Sampling als kulturelle Praxis des HipHop. In: Gunter Süß (Hg.): HipHop meets Academia. Globale Spuren eines lokalen Kulturphänomens. Bielefeld: Transcript, S. 199–213.
- Pepperell, Robert und Michael Punt (2000): The Postdigital Membrane. Imagination, Technology and Desire. Bristol: Intellect.
- Peters, John Durham (2015): Proliferation and Obsolescence of the Historical Record in the Digital Era. In: Babette Bärbel Tischleder und Sarah L. Wasserman (Hg.): Cultures of Obsolescence. History, Materiality, and the Digital Age. Basingstoke, New York, NY: Palgrave Macmillan, S. 80–96.
- Peters, Otto (2012): Kritiker der Digitalisierung. Warner, Bedenkenräger, Angstmacher, Apokalyptiker: 20 Portraits. Frankfurt a. M.: Peter Lang.
- Philips (1983): HiFi-Katalog. Sommer 1983. Online verfügbar unter <http://philips.pytalhost.com/philips83/>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Philips (1984a): Digital. Viersprachige Informationsbroschüre. Online verfügbar unter <http://philips.pytalhost.com/philips84-2/>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Philips (1984b): Lasers. Viersprachige Informationsbroschüre. Online verfügbar unter <http://philips.pytalhost.com/philips84-1/>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Phillips, James (1985): Distance, Absence, and Nostalgia. In: Don Ihde und Hugh J. Silverman (Hg.): Descriptions. Albany, NY: State University of New York Press, S. 64–75.
- Pickering, Michael und Emily Keightley (2006): The Modalities of Nostalgia. In: *Current Sociology* 54 (6), S. 919–941.
- Pickering, Michael und Emily Keightley (2014): Retrotying and the Marketing of Nostalgia. In: Katharina Niemeyer (Hg.): Media and Nostalgia. Yearning for the Past, Present and Future. Basingstoke, New York, NY: Palgrave Macmillan, S. 83–94.
- Pierson, David (2014): AMC's Mad Men and the Politics of Nostalgia. In: Katharina Niemeyer (Hg.): Media and Nostalgia. Yearning for the Past, Present and Future. Basingstoke, New York, NY: Palgrave Macmillan, S. 139–151.
- Pierson, Michele (2009): Avant-Garde Re-Enactment. World Mirror Cinema, Decasia, and The Heart of the World. In: *Cinema Journal* 49 (1), S. 1–19.
- Pinch, Trevor und David Reinecke (2009): Technostalgia. How Old Gear Lives on in New Music. In: Karin Bijsterveld und José van Dijck (Hg.): Sound Souvenirs. Audio Technologies, Memory and Cultural Practices. Amsterdam: Amsterdam University Press, S. 152–166.
- Pioneer (1983): HiFi-Bausteine. Online verfügbar unter <http://pioneer.pytalhost.eu/1983/>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.

- Plasketes, George (1992): Romancing the Record. The Vinyl De-Evolution and Subcultural Evolution. In: *Journal of Popular Culture* 26 (1), S. 109–122.
- Platon (1988): Phaidros oder vom Schönen. Übertragen und eingeleitet von Kurt Hillebrandt. Stuttgart: Reclam.
- Pohl, Nicole (2009): »And is not Every Manor a Little Common Wealth?«. Nostalgia, Utopia and the Country House. In: Ralph Pordzik (Hg.): *Futurescapes. Space in Utopian and Science Fiction Discourses*. Amsterdam, New York, NY: Rodopi, S. 131–170.
- Prensky, Marc (2001): Digital Natives, Digital Immigrants. Part 1. In: *On the Horizon* 9 (5), S. 1–6.
- Prince, Stephen (2004): The Emergence of Filmic Artifacts. Cinema and Cinematography in the Digital Era. In: *Film Quarterly* 57 (3), S. 24–33.
- Prosser, Jay (2004): Buddha Barthes. What Barthes Saw in Photography (That He Didn't in Literature). In: *Literature and Theology* 18 (2), S. 211–222.
- Queneau, Raymond (2007): Stilübungen. Aus dem Französischen von Frank Heibert und Hinrich Schmidt-Henkel. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Rabe, Jens-Christian (2012): Gegenwärtigkeit als Phantasma. Über den Hass auf den Hipster. In: Mark Greif (Hg.): *Hipster. Eine transatlantische Diskussion*. Aus dem Englischen von Niklas Hofmann und Tobias Moorstedt. Berlin: Suhrkamp, S. 188–203.
- Radstone, Susannah (2008): *The Sexual Politics of Time. Confession, Nostalgia, Memory*. London, New York, NY: Routledge.
- Radstone, Susannah (2010): Nostalgia. Home-comings and Departures. In: *Memory Studies* 3 (3), S. 187–191.
- Rautzenberg, Markus (2009): Exzessive Bildlichkeit. Das digitale Bild als Vomitiv. In: Ingeborg Reichle und Steffen Siegel (Hg.): *Maßlose Bilder. Visuelle Ästhetik der Transgression*. Paderborn: Wilhelm Fink, S. 263–278.
- Rettig, Daniel (2013): Die guten alten Zeiten. Warum Nostalgie uns glücklich macht. München: dtv.
- Reynolds, Simon (2006): Haunted Audio. In: *The Wire* 273 (November 2006), S. 26–33.
- Reynolds, Simon (2011): *Retromania. Pop Culture's Addiction to Its Own Past*. New York, NY: Faber & Faber.
- Reynolds Journalism Institute (2011): *Pictures of the Year International. Feature Picture Story – Newspaper. Third Place*. Online verfügbar unter http://www.poyi.org/68/17/third_01.php, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Rietveld, Hillegonda C. (2007): Vinyl Junkies and the Soul Sonic Force of the 12-Inch Dance Single. In: Charles R. Acland (Hg.): *Residual Media*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, S. 97–114.
- Rifkin, Jeremy (1996): *Das Ende der Arbeit und ihre Zukunft*. Frankfurt a. M., New York, NY: Campus.
- Ritchin, Fred (1990): *In Our Own Image. The Coming Revolution in Photography*. New York, NY: Aperture.
- Ritchin, Fred (2010): *After Photography*. New York, NY, London: W. W. Norton.

- Robertson, Roland (1990): After Nostalgia? Wilful Nostalgia and the Phases of Globalization. In: Bryan S. Turner (Hg.): *Theories of Modernity and Postmodernity*. London, Newbury Park, CA: Sage Publications, S. 45–61.
- Robnik, Drehli (2005): Mass Memories of Movies. Cinephilia as Norm and Narrative in Blockbuster Culture. In: Marijke de Valck und Malte Hagener (Hg.): *Cinephilia. Movies, Love and Memory*. Amsterdam: Amsterdam University Press, S. 55–64.
- Rodowick, David N. (2007): *The Virtual Life of Film*. Cambridge, MA, London: Harvard University Press.
- Rodowick, David N. (2010): Introduction. What Does Time Express? In: Ders. (Hg.): *Afterimages of Gilles Deleuze's Film Philosophy*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, S. xiii–xxiv.
- Rombes, Nicholas (2009): *Cinema in the Digital Age*. London, New York, NY: Wallflower Press.
- Ropohl, Günter (2009): *Allgemeine Technologie. Eine Systemtheorie der Technik*. 3., überarbeitete Auflage. Karlsruhe: Universitätsverlag Karlsruhe.
- Rosa, Hartmut (2005): *Beschleunigung. Die Veränderung der Zeitstrukturen in der Moderne*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Rosa, Hartmut (2013): *Beschleunigung und Entfremdung. Auf dem Weg zu einer kritischen Theorie spätmoderner Zeitlichkeit*. Berlin: Suhrkamp.
- Rosaldo, Renato (1989): Imperialist Nostalgia. In: *Representations* (26, Special Issue: Memory and Counter-Memory), S. 107–122.
- Rosen, George (1975): Nostalgia. A ›Forgotten‹ Psychological Disorder. In: *Psychological Medicine* 5 (4), S. 340–354.
- Rosen, Philip (2001): *Change Mummified. Cinema, Historicity, Theory*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Roth, Klaus (2007): *Die Chemie der schillernden Scheiben. CD, DVD & Co.* In: *Chemie in unserer Zeit* 41 (4), S. 334–345.
- Rothenbuhler, Eric W. und John Durham Peters (1997): Defining Phonography. An Experiment in Theory. In: *The Musical Quarterly* 81 (2), S. 242–264.
- Rousseau, Jean Jacques (2012): *Dictionnaire de musique*. In: Ders.: *Collection complète des oeuvres, Genève, 1780–1789*. Edition en ligne www.rousseauonline.ch, Volume 9. Online verfügbar unter <http://www.rousseauonline.ch/Text/volume-9-dictionnaire-de-musique.php>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Ruchatz, Jens (2003): Von Überraschungen. In: Oliver Fahle (Hg.): *Störzeichen. Das Bild angesichts des Realen*. Weimar: VDG, S. 37–56.
- Rushdie, Salman (1991): *Imaginary Homelands. Essays and Criticism 1981–1991*. London: Granta Books.
- Safranski, Rüdiger (2004): *Friedrich Schiller oder Die Erfindung des deutschen Idealismus*. München: C. Hanser.
- Santaella, Lucia (1998): Die Fotografie zwischen Tod und Ewigkeit. In: *Zeitschrift für Semiotik* 20 (3–4), S. 243–268.
- Sapio, Giuseppina (2014): Homesick for Aged Home Movies. Why Do We Shoot Contemporary Family in an Old-Fashioned Way? In: Katharina Niemeyer (Hg.): *Media and Nostalgia. Yearning for the Past, Present and Future*. Basingstoke, New York, NY: Palgrave Macmillan, S. 39–50.

- Scheuchzer, Johann Jacob (1949): Johann Jacob Scheuchzers Abhandlung von 1705 in der Redaktion von Johann Georg Sulzer (1746). In: Fritz Ernst (Hg.): Vom Heimweh. Zürich: Fretz & Wasmuth Verlag, S. 73–81.
- Schiavoni, Giulio (2006): Zum Kinde. »Programm eines proletarischen Kindertheaters« / »Eine kommunistische Pädagogik« / »Kinderbücher«. In: Burkhardt Lindner (Hg.): Benjamin-Handbuch. Leben – Werk – Wirkung. Unter Mitarbeit von Thomas Küpper und Timo Skrandies. Stuttgart: Metzler, S. 373–385.
- Schiller, Friedrich (1962): Über naive und sentimentalische Dichtung. In: Ders.: Sämtliche Werke, Band 5: Erzählungen, Theoretische Schriften. Hg. v. Wolfgang Riedel. München: Hanser, S. 693–779.
- Schivelbusch, Wolfgang (1973): Das nostalgische Syndrom. Überlegungen zu einem neueren antiquarischen Gefühl. In: *Frankfurter Hefte* 28 (4), S. 270–276.
- Schivelbusch, Wolfgang (2002): Geschichte der Eisenbahnreise. Zur Industrialisierung von Raum und Zeit im 19. Jahrhundert. Frankfurt a. M.: Fischer.
- Schlüpmann, Heide (2006): Celluloid & Co. Filmwissenschaft als Kinowissenschaft. In: *Frauen und Film* (65), S. 39–77.
- Schneider, Alexandra und Wanda Strauven (2013): Waste: An Introduction. In: *NECSUS. European Journal of Media Studies* 2 (2), S. 409–418.
- Schoonmaker, Trevor (2010): The Record. Contemporary Art and Vinyl. In: Ders. (Hg.): The Record. Contemporary Art and Vinyl. Durham, NC: Duke University Press, S. 14–38.
- Schoop, Monika E. (2017): A Global Phenomenon with a Unique Pinoy Twist! Das Vinyl Revival in Metro Manila. In: Pablo Abend et al. (Hg.): Just Little Bits of History Repeating. Medien, Nostalgie, Retromanie. Berlin, Münster: Lit (im Erscheinen).
- Schrey, Dominik (2010a): Mediennostalgie und Cinephilie im Grindhouse-Doublefeature. In: Andreas Böhn und Kurt Möser (Hg.): Technikostalgie und Retrotechnologie. Karlsruhe: KIT Scientific Publishing, S. 183–195.
- Schrey, Dominik (2010b): Zwischen den Welten. Intermediale Grenzüberschreitungen zwischen Animations- und Realfilm. In: *Filmblatt* (41), S. 4–21.
- Schrey, Dominik (2014): Analogue Nostalgia and the Aesthetics of Digital Remediation. In: Katharina Niemeyer (Hg.): Media and Nostalgia. Yearning for the Past, Present and Future. Basingstoke, New York, NY: Palgrave Macmillan, S. 27–38.
- Schrey, Dominik (2015): Retrofotografie. Die Wiederverzauberung der digitalen Welt. In: *MEDIENwissenschaft. Rezensionen, Reviews* (1/2015), S. 9–26.
- Schröter, Jens (1998): Intermedialität. Facetten und Probleme eines aktuellen medienwissenschaftlichen Begriffs. In: *Montage/AV* 7 (2), S. 129–154.
- Schröter, Jens (2003): Virtuelle Kamera. Zum Fortbestand fotografischer Medien in computergenerierten Bildern. In: *Fotogeschichte* (88), S. 3–16.
- Schröter, Jens (2004a): Analog/Digital – Opposition oder Kontinuum? In: Ders. und Alexander Böhnke (Hg.): Analog/Digital – Opposition oder Kontinuum? Zur Theorie und Geschichte einer Unterscheidung. Bielefeld: Transcript, S. 7–30.

- Schröter, Jens (2004b): Das Ende der Welt. Analoge vs. digitale Bilder – mehr und weniger ›Realität‹? In: Ders. und Alexander Böhnke (Hg.): *Analog/Digital – Opposition oder Kontinuum? Zur Theorie und Geschichte einer Unterscheidung*. Bielefeld: Transcript, S. 335–354.
- Schröter, Jens (2004c): Intermedialität, Medienspezifik und die universelle Maschine. In: Sybille Krämer (Hg.): *Performativität und Medialität*. München: Wilhelm Fink, S. 385–411.
- Schröter, Jens (2010): Das Zeitalter der technischen Nicht-Reproduzierbarkeit. In: *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften* 10 (1), S. 9–36.
- Schröter, Jens (2013a): De- und Resynchronisationsketten. Die Schicksale des Plattenspielers. In: Christian Kassung und Thomas Macho (Hg.): *Kulturtechniken der Synchronisation*. Paderborn: Wilhelm Fink, S. 367–385.
- Schröter, Jens (2013b): Medienästhetik, Simulation und ›Neue Medien‹. In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 8 (1), S. 88–100.
- Schubiger, Irene (2013): Die künstlerische Verwendung von analogen Bildstörungen. In: Johannes Gfeller et al. (Hg.): *Kompendium der Bildstörungen beim analogen Video // Compendium of Image Errors in Analogue Video*. Zürich: Scheidegger & Spiess, S. 142–171.
- Schwartz, Vanessa R. und Jeannene M. Przyblyski (2004): Visual Culture's History. In: Dies. (Hg.): *The Nineteenth-Century Visual Culture Reader*. London, New York, NY: Routledge, S. 3–14.
- Schwerfel, Heinz Peter (Hg.) (2002): *Kunst nach Ground Zero*. Köln: DuMont.
- Sconce, Jeffrey (2000): *Haunted Media. Electronic Presence from Telegraphy to Television*. Durham, NC: Duke University Press.
- Sconce, Jeffrey (2003): Tulip Theory. In: Anna Everett und John Thornton Caldwell (Hg.): *New Media. Theories and Practices of Digitextuality*. New York, NY: Routledge, S. 179–193.
- Serexhe, Bernhard (2013): Zum Systemwechsel des kulturellen Gedächtnisses und zur Konservierung digitaler Kunst. In: Ders. (Hg.): *Digital Art Conservation. Konservierung digitaler Kunst. Theorie und Praxis*. Wien: Ambra V, S. 77–87.
- Serres, Michel (1987): *Der Parasit*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Serres, Michel (2007): Der Mensch ohne Fähigkeiten. Die Neuen Technologien und die Ökonomie des Vergessens. In: Karin Bruns und Ramón Reichert (Hg.): *Reader Neue Medien. Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation*. Bielefeld: Transcript, S. 76–87.
- Sexton, Jamie (2009): Digital Music. Production, Distribution and Consumption. In: Glen Creeber (Hg.): *Digital Cultures. Understanding New Media*. Maidenhead: Open University Press, S. 92–101.
- Sexton, Jamie (2012): Weird Britain in Exile. Ghost Box, Hauntology, and Alternative Heritage. In: *Popular Music and Society* 35 (4), S. 561–584.
- Sheffield, Rob (2007): *Love is a Mix Tape. A Memoir*. London: Piatkus.
- Siegert, Bernhard (2007): Die Geburt der Literatur aus dem Rauschen der Kanäle. Zur Poetik der phatischen Funktion. In: Michael Franz (Hg.): *Electric Laokoon. Zeichen und Medien, von der Lochkarte zur Grammatologie*. Berlin: Akademie Verlag, S. 5–41.

- Sigler, David (2004): »Funky Days Are Back Again«. Reading Seventies Nostalgia in Late-Nineties Rock Music. In: *Iowa Journal of Cultural Studies* (5), S. 40–58.
- Simmel, Georg (2008): Die Ruine. In: Ders.: *Jenseits der Schönheit. Schriften zur Ästhetik und Kunstphilosophie*. Hg. v. Ingo Meyer. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 34–41.
- Skoller, Jeffrey (2005): *Shadows, Specters, Shards. Making History in Avant-Garde Film*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Smith, Caylin (2012): »The Last Ray of the Dying Sun«. Tacita Dean's Commitment to Analogue Media as Demonstrated Through FLOH and FILM. In: *NECSUS. European Journal of Media Studies* 1 (2), S. 269–298.
- Sobchack, Vivian (1988): The Scene of the Screen. Beitrag zu einer Phänomenologie der »Gegenwärtigkeit« im Film und in den elektronischen Medien. Aus dem Amerikanischen von Hans Ulrich Gumbrecht. In: Hans Ulrich Gumbrecht und Karl Ludwig Pfeiffer (Hg.): *Materialität der Kommunikation*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 416–428.
- Sobchack, Vivian (1990): Toward a Phenomenology of Cinematic and Electronic Presence. The Scene of the Screen. In: *Post Script* 10 (1), S. 50–59.
- Sobchack, Vivian (1994): The Scene of the Screen. Envisioning Cinematic and Electronic »Presence«. In: Hans Ulrich Gumbrecht und Karl Ludwig Pfeiffer (Hg.): *Materialities of Communication*. Stanford, CA: Stanford University Press, S. 83–106.
- Sobchack, Vivian (1999): Nostalgia for the Digital Object. Regrets on the Quickening of QuickTime. In: *Millenium Film Journal* (34), S. 4–23.
- Sobchack, Vivian (2004): *Carnal Thoughts. Embodiment and Moving Image Culture*. Berkeley, CA: University of California Press.
- Sobchack, Vivian (2011): Afterword. Media Archaeology and Re-presenting the Past. In: Erkki Huhtamo und Jussi Parikka (Hg.): *Media Archaeology. Approaches, Applications, and Implications*. Berkeley, CA: University of California Press, S. 323–333.
- Sontag, Susan (1996): The Decay of Cinema. In: *The New York Times*, 25.02.1996. Online verfügbar unter <https://www.nytimes.com/books/00/03/12/specials/sontag-cinema.html>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Sontag, Susan (2005): *On Photography*. New York: Rosetta.
- Sontag, Susan (2008): Über Fotografie. Aus dem Amerikanischen von Mark W. Rien und Gertrud Baruch. Frankfurt a.M.: Fischer.
- Sontag, Susan (2009): Notes on Camp. In: Dies. (Hg.): *Against Interpretation, and Other Essays*. London: Penguin Press, S. 275–292.
- Sousa, John Philip (1906): The Menace of Mechanical Music. In: *Appleton's Magazine* (8), S. 278–284. Online verfügbar unter <http://www.phonozoic.net/n0155.htm>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Spahr, Angela (2012): Der Verfall der Aura. In: Dies. und Daniela Kloock (Hg.): *Medientheorien. Eine Einführung*. 4., aktualisierte Auflage. Paderborn: Wilhelm Fink, S. 13–38.
- Spielmann, Yvonne (2005): *Video. Das reflexive Medium*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

- Sprengler, Christine (2009): Screening Nostalgia. Populuxe Props and Technicolor Aesthetics in Contemporary American Film. New York, NY, Oxford: Berghahn.
- Stakelon, Pauline (2009): A Sound that Never Sounded. The Historical Construction of Sound Fidelity. In: *Convergence* 15 (3), S. 299–313.
- Starobinski, Jean (1966): The Idea of Nostalgia. Translated by William S. Kemp. In: *Diogenes* 14 (54), S. 81–103.
- Stauth, Georg und Bryan S. Turner (1988): Nostalgia, Postmodernism and the Critique of Mass Culture. In: *Theory, Culture & Society* 5 (2), S. 509–526.
- Sterling, Bruce (2001): Digital Decay. Keynote Address at the »Preserving the Immaterial« Conference (Guggenheim Museum, New York City, 30.03.2001). Online verfügbar unter http://www.viridiandesign.org/notes/226-250/00237_digital_decay.html, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Sterling, Bruce (2008): The Life and Death of Media. In: Paul D. Miller (Hg.): *Sound Unbound. Sampling Digital Music and Culture*. Cambridge, MA, London: MIT Press, S. 73–82.
- Sterne, Jonathan (2003): *The Audible Past. Cultural Origins of Sound Reproduction*. Durham, NC: Duke University Press.
- Sterne, Jonathan (2006a): The Death and Life of Digital Audio. In: *Interdisciplinary Science Reviews* 31 (4), S. 338–348.
- Sterne, Jonathan (2006b): What's Digital in Digital Music? In: Paul Messaris und Lee Humphreys (Hg.): *Digital Media. Transformations in Human Communication*. Frankfurt a. M., New York, NY: Peter Lang, S. 95–109.
- Sterne, Jonathan (2007a): Media or Instruments? Yes. On Hybridization. In: *Offscreen* 11 (8–9). Online verfügbar unter http://offscreen.com/pdf/sterne_instruments.pdf, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Sterne, Jonathan (2007b): Out with the Trash. On the Future of New Media. In: Charles R. Acland (Hg.): *Residual Media*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, S. 16–31.
- Sterne, Jonathan (2012): *MP3. The Meaning of a Format*. Durham, NC: Duke University Press.
- Stewart, Susan (2007): *On Longing. Narratives of the Miniature, the Gigantic, the Souvenir, the Collection*. Durham, NC: Duke University Press.
- Stiegler, Bernd (2004): Digitale Photographie als epistemologischer Bruch und historische Wende. In: Lorenz Engell und Britta Neitzel (Hg.): *Das Gesicht der Welt. Medien in der digitalen Kultur*. München: Wilhelm Fink, S. 105–125.
- Stiegler, Bernd (2005): Aura. In: Ders. und Alexander Roesler (Hg.): *Grundbegriffe der Medientheorie*. Paderborn: Wilhelm Fink, S. 33–36.
- Stiglegger, Marcus (2011): Pixel vs. Korn. Auf dem langen Weg zum digitalen HD-Kino. In: *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften* 11 (1), S. 37–51.
- Stollfuß, Sven (2012): »Always Already New«!? American Quality Television und Fernsehtheorie. Ein Baustellenbericht. In: Ders. und Monika Weiß (Hg.): *Im Bild bleiben. Perspektiven für eine moderne Medienwissenschaft*. Darmstadt: Böhner, S. 89–112.
- Straebel, Volker (2009): From Reproduction to Performance. Media-Specific Music for Compact Disc. In: *Leonardo Music Journal* 19 (2), S. 23–30.

- Stuhl, Andy Kelleher (2014): Reactions to Analog Fetishism in Sound-Recording Cultures. In: *The Velvet Light Trap* (74), S. 42–53.
- Suominen, Jaakko (2008): The Past as Future? Nostalgia and Retrogaming in Digital Culture. In: *Fibreculture* (11). Online verfügbar unter http://journal.fibreculture.org/issue11/issue11_suominen_print.html, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Talbot, William Henry Fox (2010): The Pencil of Nature. Online verfügbar unter <http://www.gutenberg.org/files/33447/33447-h/33447-h.html>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Tannock, Stuart (1995): Nostalgia Critique. In: *Cultural Studies* 9 (3), S. 453–464.
- Taylor, Mark (2009): The Past Isn't What It Used to Be. The Troubled Homes of Mad Men. In: *Jump Cut: A Review of Contemporary Media* (51). Online verfügbar unter <http://www.ejumpcut.org/archive/jc51.2009/mad-men/>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Thacker, Eugene (2014): Dark Media. In: Alexander R. Galloway et al. (Hg.): *Excommunication. Three Inquiries in Media and Mediation*. Chicago, IL: University of Chicago Press, S. 77–149.
- Thompson, Emily (1995): Machines, Music, and the Quest for Fidelity. Marketing the Edison Phonograph in America, 1877–1925. In: *The Musical Quarterly* 79 (1), S. 131–171.
- Tiedemann, Rolf und Hermann Schweppenhäuser (1991): Anmerkungen der Herausgeber. In: Walter Benjamin: *Gesammelte Schriften*. Unter Mitwirkung von Theodor W. Adorno und Gershom Scholem, Band 2: Aufsätze, Essays, Vorträge. Hg. v. Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 815–1521.
- Tierney, John (2013): What Is Nostalgia Good For? Quite a Bit, Research Shows. In: *The New York Times*, 08.07.2013. Online verfügbar unter <http://www.nytimes.com/2013/07/09/science/what-is-nostalgia-good-for-quite-a-bit-research-shows.html>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Toop, David (2009): Replicant. On Dub. In: Christoph Cox und Daniel Warner (Hg.): *Audio Culture. Readings in Modern Music*. New York, NY: Continuum, S. 355–357.
- Tortorici, Dayna (2012): Man erkennt sie, wenn man sie sieht. In: Mark Greif (Hg.): *Hipster. Eine transatlantische Diskussion*. Aus dem Englischen von Niklas Hofmann und Tobias Moorstedt. Berlin: Suhrkamp, S. 99–111.
- Tryon, Chuck (2009): *Reinventing Cinema. Movies in the Age of Digital Convergence*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press.
- Turkle, Sherry (Hg.) (2007a): *Evocative Objects. Things We Think With*. Cambridge, MA, London: MIT Press.
- Turkle, Sherry (2007b): What Makes an Object Evocative? In: Dies. (Hg.): *Evocative Objects. Things We Think With*. Cambridge, MA, London: MIT Press, S. 307–326.
- Turner, Bryan S. (1987): A Note on Nostalgia. In: *Theory, Culture & Society* 4 (1), S. 147–156.

- Turner, Bryan S. (1992): Ruine und Fragment. Anmerkungen zum Barockstil. In: Willem van Reijen (Hg.): *Allegorie und Melancholie*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 202–223.
- Ullrich, Wolfgang (2009): *Die Geschichte der Unschärfe*. Berlin: Wagenbach.
- Upham, Thomas C. (1840): *Outlines of Imperfect and Disordered Mental Action*. New York, NY: Harper & Brothers.
- Usai, Paolo Cherchi (1994): *Burning Passions. An Introduction to the Study of Silent Cinema*. London: British Film Institute.
- Usai, Paolo Cherchi (2001): *The Death of Cinema. History, Cultural Memory and the Digital Dark Age*. London: BFI.
- van Tilburg, Wijnand A. P. et al. (2013): In Search of Meaningfulness: Nostalgia as an Antidote to Boredom. In: *Emotion* (13), S. 450–461.
- VEB Bibliographisches Institut Leipzig (1954): *Fremdwörterbuch*. Leipzig: VEB Bibliographisches Institut.
- Volk, Pia (2009): Ein Mann rettet das Polaroid. Schnappschuss für die Ewigkeit. In: *Frankfurter Rundschau Online*, 23.12.2009. Online verfügbar unter <http://www.fr-online.de/panorama/ein-mann-rettet-das-polaroid-schnappschuss-fuer-die-ewigkeit,1472782,3182452.html>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Volmar, Axel und Judith Willkomm (2014): Klangmedien. In: Jens Schröter (Hg.): *Handbuch Medienwissenschaft*. Stuttgart: Metzler, S. 279–288.
- Walsh, Peter (2007): Rise and Fall of the Post-Photographic Museum. Technology and the Transformation of Art. In: Fiona Cameron und Sarah Kenderdine (Hg.): *Theorizing Digital Cultural Heritage. A Critical Discourse*. Cambridge, MA, London: MIT Press, S. 19–34.
- Warfield, Patrick (2009): John Philip Sousa and »The Menace of Mechanical Music«. In: *Journal of the Society for American Music* 3 (4), S. 431–463.
- Warnke, Martin (2014): Ästhetik des Digitalen. Das Digitale und die Berechenbarkeit. In: *Zeitschrift für Ästhetik und Allgemeine Kunstwissenschaft* 59 (2), S. 278–286.
- Watkins, Evan (1993): *Throwaways. Work Culture and Consumer Education*. Stanford, CA: Stanford University Press.
- Weaver, Warren (2002): Ein aktueller Beitrag zur mathematischen Theorie der Kommunikation. In: Günter Helmes und Werner Köster (Hg.): *Texte zur Medientheorie*. Stuttgart: Reclam, S. 196–199.
- Welsch, Wolfgang (1996): Künstliche Paradiese? Betrachtungen zur Welt der elektronischen Medien – und zu anderen Welten. In: Ders. (Hg.): *Grenzgänge der Ästhetik*. Stuttgart: Reclam, S. 289.
- Werle, Dirk (2009): Pragmatismus und Nostalgie. Das Reden über »die Bibliothek« als Effekt des Medienwandels. In: *LiLi – Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik* (154), S. 77–97.
- West, Nancy Martha (2000): *Kodak and the Lens of Nostalgia*. Charlottesville, VA: University Press of Virginia.
- Whalen, Zach und Laurie N. Taylor (Hg.) (2008): *Playing the Past. History and Nostalgia in Video Games*. Nashville, TN: Vanderbilt University Press.

- White, Hayden V. (2008): *Metahistory. Die historische Einbildungskraft im 19. Jahrhundert in Europa*. Frankfurt a. M.: Fischer.
- Wildschut, Tim et al. (2006): Nostalgia. Content, Triggers, Functions. In: *Journal of Personality and Social Psychology* 91 (5), S. 975–993.
- Wilke, Thomas (2012): Put the Needle on the Record! Zur Performativität und Medialität des Scratchens. In: Ders. und Marcus S. Kleiner (Hg.): *Performativität und Medialität populärer Kulturen. Theorien, Ästhetiken, Praktiken*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 415–434.
- Wilkens, André (2015): *Analog ist das neue Bio. Ein Plädoyer für eine menschliche digitale Welt*. Berlin: Metrolit Verlag.
- Willemsen, Paul (2002): Reflections on Digital Imagery. Of Mice and Men. In: Martin Rieser und Andrea Zapp (Hg.): *New Screen Media. Cinema/Art/Narrative*. London: BFI, S. 14–26.
- Williams, Raymond (1977): *Marxism and Literature*. Oxford, New York, NY: Oxford University Press.
- Wilson, Janelle L. (2005): *Nostalgia. Sanctuary of Meaning*. Lewisburg, PA: Bucknell University Press.
- Winkler, Hartmut (2008): *Basiswissen Medien*. Frankfurt a. M.: Fischer.
- Winter, Damon (2011): Through My Eye, not Hipstamatic's. In: *The New York Times*, 11.02.2011. Online verfügbar unter <http://lens.blogs.nytimes.com/2011/02/11/through-my-eye-not-hipstamatics/>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Wolf, Herta (Hg.) (2003): *Diskurse der Fotografie. Fotokritik am Ende des fotografischen Zeitalters*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Wollen, Peter (1998): *Signs and Meaning in the Cinema. Expanded Edition*. London: BFI.
- Wyss, Beat (2000): Das indexikalische Bild. Hors-texte. In: *Fotogeschichte* 20 (76), S. 3–11.
- Yawnick, Marty (2010): Wausau City Pages Uncovers the Real Hipstamatic Backstory? In: *Life In LoFi: iPhoneography*, 23.12.2010. Online verfügbar unter <http://lifeinlofi.com/2010/12/23/news-wausau-city-pages-uncovers-the-real-hipstamatic-backstory/>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.
- Yochim, Emily Chivers und 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.
- Young, Neil (2011): Digital and the Reflection. In: Nicholas Cullinan (Hg.): *Tacita Dean. Film*. London: Tate Publishing, S. 143.
- Zielinski, Siegfried (2002): *Archäologie der Medien. Zur Tiefenzeit des technischen Hörens und Sehens*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Žižek, Slavoj (2001): Welcome to the Desert of the Real. Online verfügbar unter <http://www.lacan.com/reflections.htm>, zuletzt geprüft am 17.03.2016.

Index

- Adorno, Gretel 138
Adorno, Theodor W. 56, 101, 137,
178, 183, 193, 345, 350, 361
Alda, Alan 212
Allen, Woody 17, 65
Anders, Günther 123, 166
Angé, Olivia 120
Anspach, Carolyn Kiser 36, 39
Arnheim, Rudolf 153, 198
Arnim, Achim von 43
Arnold, Martin 293
Assmann, Aleida und Jan 125, 135,
143
Attali, Jacques 312
Austin, Linda M. 34, 41, 43,
46–49, 347
Axxis 239, 240
- Baacke, Dieter 84
Bachmann, Michael 13, 120, 125,
226
Bachtin, Michael 68, 346
Baden, Sebastian 314
Balbi, Gabriele 10, 13, 120–123,
161, 350
Ballatore, Andrea 149
Balsom, Erika 223, 230, 238, 293,
303, 304, 308
Barraud, Francis 178
Bartetzko, Dieter 9, 10
Barthes, Roland 57–59, 198–200,
254, 283–285, 288, 310, 311,
316
Bartholeyns, Gil 259, 261–263
Bartmanski, Dominik 156, 169,
171, 174, 195, 226, 245, 334
Basinski, William 317–320,
322–325, 327, 329
- Bass, Saul 295
Batchen, Gregory 153, 210
Baudelaire, Charles 64, 138, 146
Baudrillard, Jean 74–77, 81,
112–114, 165, 166, 194, 203,
253, 319, 354, 355
Baudry, Jean-Louis 222
Baumgärtel, Tilman 323
Bazin, André 197, 199, 340
Bellour, Raymond 222
Belton, John 156, 160
Benjamin, Walter 26, 44, 50, 67, 79,
85, 97, 98, 106, 107, 109, 125,
126, 131–146, 170, 180, 193,
195, 206, 207, 215, 218, 221,
233, 236, 238, 245, 253, 257,
265, 300, 301, 306, 320, 338,
346, 347, 351, 352, 354, 358, 362
Benson-Allott, Caetlin 331, 332, 339
Bergson, Henri 100, 188–190
Berliner, David 120
Berry, David M. 162
Bevan, Alex 18, 251, 294
Bevan, Kate 261
Bezos, Jeff 149
Biddinger, Megan 27, 173, 183, 191,
195, 226, 244
Bishop, Claire 19, 227
Blümlinger, Christa 303, 305, 308
Boards of Canada 126, 346
Böhme, Hartmut 12, 62, 103,
123–125, 140, 141, 146, 147,
312, 331, 337, 338
Böhn, Andreas 12, 92, 102, 120,
125, 127, 258, 274, 282, 293, 358
Bolin, Göran 23, 24, 334
Bolter, Jay David 12, 26, 116, 135,
179, 183, 184, 185, 207, 251,
271, 283, 353

- Bordwell, David 17, 160, 199, 209, 232
 Borges, Jorge Luis 324
 Borschke, Margie 301
 Boym, Svetlana 10, 25, 34, 35, 41, 42, 45, 50, 52, 79, 97–102, 107, 123, 138, 141, 160, 218, 263, 264, 302, 304, 305, 324, 327, 343, 347, 348, 349, 359
 Brand, Stewart 205
 Brecht, Bertolt 85, 145, 217, 218
 Bruno, Giuliana 223, 230, 231, 234, 306, 308, 310
 Bruns, Karin 15
 Buck-Morss, Susan 106, 107, 137
 Buhse, Eric 279
 Bunke, Simon 34–45, 47, 48, 50–52, 60, 68, 98, 99, 342
 Burley, Robert 232–234, 236
 Buse, Peter 251–253

 Cage, John 241, 293
 Cameron, Fiona 142
 Cameron, James 163, 210, 361, 362
 Caoduro, Elena 261–264
 Capa, Robert 268
 Caruso, Enrico 178
 Cascone, Kim 29, 162
 Chase, Malcolm 34, 69
 Cicero, Roger 10
 Cleese, John 177
 Collins, Jo 62–64
 Cosmatos, Panos 288
 Cousteau, Jacques 291
 Cramer, Florian 110, 149, 162
 Crary, Jonathan 202
 Crumb, Robert 277
 Cuarón, Alfonso 317
 Cubitt, Sean 11, 179
 Cuntz-Leng, Vera 247

 Daft Punk 195
 Dames, Nicholas 31, 34, 57
 Das Duale System 243
 Daumal, René 237

 Davis, Fred 34, 35, 41, 45, 51, 64, 71–74, 86–95, 100, 127, 248, 281, 307, 347
 Davis, John 195, 226
 Dean, Tacita 20, 30, 203, 228, 230, –238, 245–247, 310
 Debussy, Claude 324, 325
 Def Bensi 243
 Deleuze, Gilles 153, 189, 190, 281
 Delpeut, Peter 21, 231, 308–313, 322
 DeMarinis, Paul 30, 143, 175
 DeMille, Cecil B. 294
 Derrida, Jacques 61–63, 258, 305, 346
 Descartes, René 37
 Desrosiers, Mark 185, 277
 Deutsch, Gustav 293
 Diamond, John 191, 192
 Die Coolen Säue (DCS) 240
 Dieter, Michael 162
 Disney, Walt 309
 Doane, Mary Ann 142, 200, 201, 298, 303–306, 308, 326
 Doll, Martin 196, 205, 209
 Dotzler, Bernhard J. 129, 157
 Downes, Kieran 175, 180, 187
 Downing Peters, Lauren 112
 Dubois, Philippe 200, 201
 Duchovny, David 276, 280
 Dworkin, Craig 292, 293

 Eastman, George 229
 Eco, Umberto 14, 200
 Edgerton, David 105
 Edison, Thomas Alva 175, 182
 Edwards, Blake 324
 Elsaesser, Thomas 97, 199, 303
 Eminem 22
 Engell, Lorenz 126, 271
 Eno, Brian 242
 Enzensberger, Hans Magnus 85, 193, 271
 Ernst, Fritz 34, 36, 43, 69
 Ernst, Wolfgang 31, 120, 129, 141, 149, 152, 153, 155, 158, 175,

- 182, 183, 193, 203, 271, 298,
299, 340
Evans, Walker 252
- Fatmi, Mounir 20, 322
Faulstich, Werner 137, 218
Felzmann, Sebastian 28
Fichte, Johann Gottlieb 213
Fickers, Andreas 10, 97, 160
Fincher, David 282
Fischer, Volker 34, 35, 44–46, 103,
112, 249
Fisher, Joseph P. 321
Fisher, Mark 10, 62, 308, 319, 323,
324
Flota, Brian 319, 321
Flückiger, Barbara 151, 158, 159,
279, 282, 284, 287, 291, 298,
357
Flusser, Vilém 29, 159, 286
Flynn, Errol 105
Foo Fighters 22
Forman, Miloš 77
Fossati, Giovanna 209, 286, 287,
303
Foster, Hal 230, 231
Foucault, Michel 102
Freud, Sigmund 45, 55, 59–63, 75,
104, 105, 135, 147, 166, 233,
269, 346, 352
Frey, Carl Benedikt 230
Freyermuth, Gundolf 53
Friedberg, Anne 81
Fukuyama, Francis 181
Furstenau, Marc 202
- Gable, Clark 105
Ganter, Wolfgang 314, 315, 329
Gaudreault, André 203
Geimer, Peter 58, 197, 200, 204,
267, 306, 311
Gellai, Szilvia 57, 142, 310
Geuens, Jean-Pierre 144
Gibson, William 102, 161, 270, 301
Goethe, Johann Wolfgang von 43,
52, 213, 315
- Gómez Cruz, Edgar 261, 262
Gordon, Michael 309
Gordos, Bence 19
Gorki, Maxim 167
Graf, Dominik 287
Grainge, Paul 13, 34, 45, 64,
91–96, 224, 347, 348, 359
Grammont, Joseph Friedrich 46–48,
345
Grandmaster Flash 245
Grandwizard Theodore 238, 245
Greenberg, Clement 238
Grimm, Jacob 46, 51
Grundlach, F. C. (Franz Christian)
252
Grusin, Richard 12, 26, 116, 179,
183–185, 251, 271, 283, 353
Guimond, David 320, 322
Gumbrecht, Hans Ulrich 134, 141,
145, 163
Gunning, Tom 63, 121, 167, 178,
201–203, 206, 209–211, 225,
253, 269, 314
Gunn, James 227
Günther, Hannah 158
Gutenberg, Johannes 149, 213
- Habib, André 308, 310–312
Haftbefehl 22
Hagen, Wolfgang 112, 203, 207
Halbwachs, Maurice 54, 66, 67, 73,
346
Hall, Stuart 180
Hansen, Miriam Bratu 107, 133,
136, 138, 145–147
Harvey, Doug 313, 314
Hayles, N. Katherine 117
Hazanavicius, Michael 17
Heine, Heinrich 52
Hendricks, Julius 219
Henning, Michelle 108, 111, 112,
255–258
Hennion, Antoine 133, 139
Hepburn, Audrey 325
Hertz, Garnet 11, 109, 226
Hickethier, Knut 12, 152, 160, 237

- Hiepko, Andreas 292
Hobsbawm, Eric 100
Hochman, Nadav 265
Hofer, Johannes 35–40, 42, 46, 47, 342
Hokusai, Katsushita 20
Holdsworth, Amy 17, 160
Homer 36
Hopper, Edward 90
Horkheimer, Max 56, 101, 193, 345, 350, 361
Huhtamo, Erkki 14, 19, 98, 180, 205, 351
Hutcheon, Linda 34, 52, 78, 79, 81
Huysen, Andreas 82, 125, 233, 306, 307
- Illbruck, Helmut 34, 98, 101
- Jackson, Peter 210
Jameson, Fredric 31, 73, 76–82, 93, 97, 101, 102, 107, 110, 115, 135, 163, 165, 223, 224, 256, 257, 269, 295, 348, 349
Jarmusch, Jim 277
Jaspers, Karl 59
Jeck, Philip 242
Jenkins, Henry 10, 14, 120, 123, 255
Jennings, Tom 225
Jentsch, Ernst 60
Jervis, John 62, 63, 64
Johnson, Catherine 271
Joyce, William 17
Jurgenson, Nathan 259, 262, 268
- Kant, Immanuel 45, 46, 342
Kappes, Mirjam 360
Kaps, Florian 254
Karajan, Herbert von 174
Kasdan, Lawrence 81
Keen, Andrew 218, 219
Keightley, Emily 15, 16, 32, 34, 62, 90, 91, 116
Kelly, Caleb 325
Kepler, Johannes 326
- Kierkegaard, Sören 221
Kinzey, Jake 109, 110
Kittler, Friedrich A. 11, 38–40, 43, 46, 56, 117–120, 147, 152–155, 161, 170, 177, 178, 182, 183, 185–187, 195, 198, 199, 213, 247, 344, 350
Knightley, Keira 276
Kosinski, Joseph 277
Kracauer, Siegfried 124, 197, 223, 224
Kraftwerk 181
Krämer, Sibylle 126, 127, 258, 259, 330
Krauss, Rosalind 107, 121, 236, 242
Kubrick, Stanley 78, 294
Kümmel, Albert 273
- Lacan, Jacques 153, 154, 182
Lana del Rey 22
Lander, David 27, 191
Latour, Bruno 133, 139, 140
Lean, David 203
Le Cointe, Jourdan 41
Lefebvre, Martin 202
Lepa, Steffen 239
Leskow, Nikolai Semjonowitsch 138
Lessig, Lawrence 214–217, 301
Le Sueur, Marc 76, 80
Levinson, Barry 163
Levin, Thomas Y. 198, 242, 243
Liessmann, Konrad Paul 54, 107, 108
Link, Stan 221, 243
Livingston, E. Arthur 72
Lizardi, Ryan 13
Lowenthal, David 34, 41, 72, 113, 306, 311, 312
Lucas, George 77, 167, 232
Lumière, Auguste und Louis 167, 188, 228, 229
Lunenfeld, Peter 203, 206
Lynch, David 223
Lyotard, Jean-François 162

- Mancini, Henry 324
 Mangiatordi, Vitale 19
 Mangolte, Babette 288–290
 Manovich, Lev 130, 149, 152, 153,
 158, 159, 166, 205, 206, 210,
 211, 265, 282, 291, 301, 359
 Marclay, Christian 20, 198, 243,
 246
 Marcuse, Herbert 31
 Marinetti, Filippo Tommaso 65, 66
 Marion, Philippe 203
 Marks, Laura 23–26, 165, 177,
 196, 207–209, 221, 222, 224,
 225, 227, 247, 248, 274, 289,
 297, 301, 302, 309, 357
 Marrinan, Michael 134, 141, 145
 Marx, Karl 85, 137
 Marx, Kristine 231, 234, 235
 Massumi, Brian 130, 155
 McLuhan, Marshall 11, 55
 Metz, Christian 59, 291
 Meyer, Eric T. 261, 262
 Milner, Greg 173, 174, 186, 187,
 191, 192
 Mirzoeff, Nicholas 203
 Missomelius, Petra 298
 Mitchell, William J. 205, 206, 211,
 249
 Mitchell, W.J.T. 252
 Morrison, Bill 21, 231, 308–313,
 317, 322
 Möser, Kurt 11, 102, 111, 114, 115,
 245, 293
 Moskatova, Olga 309, 310, 311
 Mozart, Wolfgang Amadeus 177
 Mulder, Arjen 148
 Müller-Pohle, Andreas 229
 Mulvey, Laura 73, 78, 199, 201,
 203, 303
 Muntean, Adela 20
 Musil, Robert 9, 181

 Natale, Simone 13, 98, 120–123,
 149, 161, 350
 Negroponte, Nicholas 162
 Neubert, Christoph 272–274
 Neuenfels, Benedict 287
 Newton, Isaac 326
 Niemeyer, Katharina 13, 15, 18,
 114, 120, 125, 227
 Nièpce, Joseph Nicéphore 229
 Nietzsche, Friedrich 85
 Nipper 178
 Nolan, Christopher 203
 Novalis (Georg Philipp Friedrich von
 Hardenberg) 50, 65
 Nyquist, Harry 186

 Obama, Barack 266
 Oldenburg, Brandon 17
 O’Neal, Coke Wisdom 315
 Ortoleva, Pietro 10
 Osborne, Michael 230

 Paech, Joachim 57, 271, 274
 Paik, Nam June 293
 Palante, Georges 62, 64–66
 Palmer, Daniel 268
 Papenburg, Jens Gerrit 179
 Parikka, Jussi 11, 12, 20, 31, 97,
 98, 107, 109, 120, 226, 227, 272,
 273
 Paterson, Katie 327, 328
 Paulsen, Kris 201–203, 249
 Peel, John 184, 290
 Peirce, Charles Sanders 194,
 197–202, 207, 209–211, 306,
 354
 Pelleter, Malte 239
 Pepperell, Robert 162
 Pesce, Ricardo 19
 Peters, John Durham 11, 16, 29,
 140, 176, 181, 185, 192–194,
 198
 Pickering, Michael 15, 16, 32, 34,
 62, 90, 91, 116
 Pinkas-Thompson, Claudia 266
 Placebo 22
 Plasketes, George 173
 Platon 13, 65, 123, 124, 188
 Portishead 243
 Prensky, Mark 24, 25, 144, 342

- Prince, Stephen 160, 279, 288, 289
 Prosser, Jay 311
 Proust, Marcel 44, 104, 105, 138, 147
 Przyblyski, Jeannene M. 131
 Punt, Michael 162
- Queen 296
 Queneau, Raymond 295
- Rabe, Jens-Christian 110
 Ranger, Terence 100
 Rautzenberg, Markus 153, 154
 Rechenberg, Adolf 183
 Reichert, Ramón 15
 Reynolds, Simon 10, 13, 62, 70, 110, 112, 114, 126, 266, 323
 Rifkin, Jeremy 230
 Ritchin, Fred 205, 249
 Rivers, Ben 232
 Robnik, Drehli 337
 Rodowick, David 163, 190, 203, 211, 238, 287, 303, 340
 Rodriguez, Robert 330–333, 339, 340
 Rombes, Nicholas 23, 26, 222–224, 309, 335, 336, 338
 Rondepierre, Eric 312, 313
 Rosa, Hartmut 10, 21, 53
 Rosaldo, Renato 264
 Rosen, George 34
 Rosen, Philip 35, 42, 149, 202, 203, 207, 209, 258, 293
 Rothenbuhler, Eric W. 176, 181, 185, 192–194, 198
 Rousseau, Jean-Jacques 43–45, 60, 65, 342
 Rubin, Rick 22
 Ruchatz, Jens 256
 Rushdie, Salman 247
 Russel, Kurt 335
 Ryang, Robert 294
- Sanders, Hunter 295
 Santaella, Lucia 58
 Scafaria, Lorene 276
 Scheuchzer, Johann Jacob 38–40
- Schiller, Friedrich 25, 43, 46–49, 56, 68, 79, 101, 106, 180, 231, 315, 343–345
 Schivelbusch, Wolfgang 26, 52, 71, 72, 80, 89, 97, 103–105, 108, 112, 140, 141, 334
 Schlüpmann, Heide 228, 231, 237
 Schoop, Monika E. 360
 Schröter, Jens 14, 127, 129, 149, 151, 155, 156, 159, 172, 202–206, 209, 211, 217, 241, 258, 274, 275, 286, 287, 291, 358
 Schüttpelz, Erhard 273
 Schwartz, Vanessa 131
 Schwesinger, Sebastian 327
 Sconce, Jeffrey 63, 161, 162
 Scorsese, Martin 17
 Sedikides, Constantine 97
 Serres, Michel 14, 123, 272
 Sexton, Jamie 62, 170
 Shannon, Claude Elwood 119, 186, 272, 273
 Shaw, Christopher 34, 69
 Sheffield, Rob 334
 Shin, Jean 20
 Siegert, Bernhard 272, 273
 Sigler, David 62
 Signoret, Simone 82
 Simmel, Georg 312, 315, 323, 346
 Simpson, O.J. 266
 Šklovskij, Viktor 97, 98
 Skoller, Jeffrey 222, 223
 Sobchack, Vivian 27, 31, 58, 98, 163–169, 208, 298, 352
 Sontag, Susan 109, 249, 250, 303, 304
 Sousa, John Philip 182, 191, 214
 Spahr, Angela 137, 138, 145
 Spears, Britney 185
 Spielberg, Steven 282, 287, 290
 Spielmann, Yvonne 298, 299
 Sprengler, Christine 34, 39, 42, 52, 60, 64, 70, 72–74, 76, 78, 80, 81
 Starobinski, Jean 34, 35, 40–42, 44, 46, 50, 51, 60

- Stauth, Georg 49, 85, 119, 128, 224
 Sterling, Bruce 11, 29, 225, 226, 322
 Sterne, Jonathan 11, 27, 124, 130, 152, 156, 171, 178, 179, 182, 184, 187, 188, 191, 289, 353
 Stewart, Susan 49, 57, 69, 95, 106, 180, 205, 316
 Stiegler, Bernd 133, 204, 205, 249
 Stiglegger, Marcus 286, 287, 290
 Stopka, Katja 292
 Swift, Taylor 250
- Talbot, William Henry Fox 193, 197, 315, 356, 358
 Tannock, Stuart 15, 31, 80, 97, 107
 Tarantino, Quentin 330–340
 TCA Microphone Mafia 239
 Thacker, Eugene 63
 Thompson, Emily 178
 Thorburn, David 10, 14, 120, 123
 Tieck, Ludwig 43
 Tortorici, Dayna 255
 Tscherkassky, Peter 293
 Turing, Alan 213
 Turkle, Sherry 18, 44, 126, 263
 Turner, Bryan S. 34, 49, 85, 119, 128, 224, 255, 307
- Ullrich, Wolfgang 255–257
 Usai, Paolo Cherchi 142, 302, 305, 306, 317
- Vogl, Joseph 126
 Von Neumann, John 155
 Vries, Peter de 82
- Wachowski, Lilly und Laurence 355
 Warhol, Andy 252
 Watkins, Evan 107–109, 111, 112, 172, 308, 349
 Weaver, Warren 272, 273
 West, Nancy 58
 White, Hayden 119
 White, Jack 334
 Wildenbruch, Ernst von 183
 Wilkens, André 129, 219, 220
 Wilke, Thomas 241
 Williams, Raymond 112
 Winehouse, Amy 10
 Winkler, Hartmut 150, 151, 153, 155
 Winston, Alex 22
 Winter, Damon 265–269
 Wollen, Peter 201
 Woodward, Ian 156, 169, 171, 174, 195, 226, 245, 334
 Württemberg, Carl Eugen von 47
 Wyss, Beat 202–207, 210, 314
- Yagi, Lyota 171, 172, 324–328, 360
 Yochim, Emily Chivers 27, 173, 183, 191, 195, 226, 244
 Young, Neil 190
- Zenon von Elea 190
 Zeuxis von Herakleia 178
 Zielinski, Siegfried 10, 31, 97, 120, 162, 226
 Žižek, Slavoj 321, 322
 Zwigoff, Terry 276
 Zwinger, Theodor 39, 40