

Digitale Medien

Wanda Strauven: Touchscreen Archaeology: Tracing Histories of Hands-On Media Practices

Lüneburg: meson press 2021, 260 S., 9783957961860, EUR 24,90

Die Geschichte der medialen Oberflächen – oder besser: von Bildschirmen – wird durch Wanda Strauven im Kontext eines okularzentristischen Fehlschlusses gedeutet, dessen Effekt die immer schon stattfindende taktile Medienaneignung analytisch überlagert. In diesem Sinn geht es der Autorin um ein medienarchäologisches Entbergen der strukturellen Technizität von Berührung, Medium und Bildschirm: „I propose to think of the touchscreen as a low-tech, touchable media object, as a surface and interface that existed long before computers and smartphones. Today’s touchscreen, potentially contagious, is only one of the occurrences of what constitutes the object of knowledge for my media-archaeological quest“ (S.9f.). Die medienarchäologische Vorgehensweise orientiert sich einerseits an Marshall McLuhans Überlegung, dass in einem neuen Medium zeitlich vorgelagerte ältere Variationen zu lokalisieren sind, und andererseits an Siegfried Zielinskis Ansatz, um das sogenannte Neue in einem zeitlich vorgelagerten Alten produktiv zu erfassen. Die Gegenläufigkeit der Analysehorizonte „focuses on a wide variety of objects that function as ‚nonhuman actors‘ in the act of touching“ (S.17) und rekurriert hier-

durch zusätzlich auf Bruno Latours Akteur-Netzwerk-Theorie.

Der Begriff der Berührung (*to touch*), den die Autorin vorschlägt, bezieht sich bewusst nicht auf eine sensorische Einordnung innerhalb der organischen Sinneshierarchie, die sich an biologischen Wahrnehmungstheorien orientiert, sondern auf eine kulturphilosophische Perspektivierung im Sinne Giorgio Agambens, als „belonging to the ‚sphere of action““ (S.20). Hierdurch fokussiert sie die spielerische und körperliche Aneignung einer medialen Oberfläche als „hands-on media practice“ (S.18), wobei „hands-on gestures become in this study the guiding principles for shifting from (a history of) *visual* media to (a history of) *tactile* media“ (S.19). Zu diesen *hands-on*-Praktiken zählt Strauven dann gestische Dynamiken, Prozesse und Handlungen, wie beispielhaft das Zeigen, Halten, Bewegen, Drücken, Blättern, Durchziehen, Wischen, Zoomen, Zappen, *scratching*, *thumbing* oder Klicken: „all actions to be added to a lexicon of screen touching gestures“ (S.20).

Mit dem Kapitel „A Little History of Hands-On Film Spectatorship“ (S.53-81) zeigt die Autorin, dass bereits im frühen kinematografischen Kontext Berührungen der Leinwand

als spezifisch medialer *hands-on*-Praxis stattgefunden haben und selbst der Kurbelbetrieb für die Bildwiedergabe in dieses Feld einzuordnen wäre. Zusätzlich generieren ebenfalls der szenische Affekt und mimetisch-körperliche Aneignungen taktile Impulse, die den Film nicht nur als *talkie*, sondern vielmehr als *feelie* verstehbar werden lassen.

In „Early Museum’s Hands-On Ethos“ (S.83-115) wird anschließend gezeigt, dass auch das frühe Museum das *hands-on* im Kontext der ‚Wunderkammer‘ (vgl. S.92ff.) kannte, dieses dann allerdings historisch in ein *hands-off* gewandelt wurde, um die Legitimität der Kunst als „sacred“ (S.92) zu erhöhen, sich allerdings zahlreiche künstlerische Reintegrationen des Taktilen in Kunst und Museum auffinden lassen.

Nachdem in „Sketching, Zapping, Pinching, Clicking, Thumbing“ (S.117-147) konkrete gestische Praktiken untersucht werden, widmet sich die Autorin in „Hands-on Screenology“ (S.151-185) einer taktil-orientierten Bildschirmtheorie, die sich im historischen und technischen Spannungsfeld von *surface* und *interface* bewegt. In „Manually Operated Optical Toys“ (S.187-221) wird schließlich die Systematik optischer Apparaturen nicht primär (pre-)kinematografisch gedeutet, sondern auf die manuellen Handlungen und taktilen Effekte sowie auf die pädagogischen Einsätze bezogen.

Abschließend wird mit „The Image as Screenic Surface and Interface“

(S.223-245) gezeigt, dass sich der bildtheoretische Status von *screen*-Bildern dahingehend verändert, dass sie ebenso taktil erschlossen werden können wie der Bildschirm selbst. Der Status dieser taktilen Bilder wird als „image+“ (S.229) gekennzeichnet, „a screenic image that goes beyond its visual appeal by adding an extra dimension“ (ebd.).

Der Autorin gelingt ein produktiver und dezidiert medienarchäologischer Zugriff auf die funktionalen Eigenschaften von Medien im historischen Kontext ihrer taktilen Aneignung einer „hands-on media practice“ (S.18). Lohend an der analytischen Vorgehensweise ist die sinnvolle Verbindung von medientechnologischen Überlegungen und rezeptiven „object-user encounters as meaningful events“ (ebd.). Zwar wird für den Lesenden keine direkte Verbindung zu wahrnehmungstheoretischen Ansätzen hergestellt, die ebenfalls eine sinnvolle sensorische und perzeptuelle Rahmung der zahlreichen Hypothesen ermöglichen würden, was jedoch nicht defizitär bewertet werden sollte. Strauven bietet hierzu zahlreiche Anknüpfungspunkte, die dem bewusst Rezipierenden als produktive Impulse dienen sollten. Demgemäß bietet diese Studie gleichermaßen einen gehaltvollen medienarchäologischen Rahmen wie auch einen Startpunkt für einen erweiterten wissenschaftlichen Zugriff.

Lars C. Grabbe (Münster)