

Jason Sperb: *Flickers of Film: Nostalgia in the Time of Digital Cinema*

New Brunswick: Rutgers UP 2016, 208 S., ISBN 9780813576015, USD 26,95

„The specters of film haunt digital cinema’s future – a future that, for all practical purposes, has already passed“ (S.1). Eine Zukunft, die medientechnisch bereits umgesetzt ist, damit meint Jason Sperb den Einfluss der Digitalisierung auf Film und Filmindustrie, welche aber nicht nur von Innovationsgedanken geprägt sei, sondern stattdessen – quasi ‚gespenstisch‘ – auch resistente, residuale und anachronistische Formen aufweise. Die Reflexion dieser Wandlungsprozesse und Widerständigkeiten, die sich am Beispiel des digitalen Kinos entspinnen, nennt Sperb nostalgisch: „Nostalgia, then, is less about reclaiming a vanishing past than about paradoxically resisting a potentially threatening future“ (S.2). Die Spielformen der nostalgischen Vergegenwärtigung einer filmischen Vergangenheit findet Sperb vor allem in Hollywood: Auch er kommt nicht umhin, populäre Beispiele wie *Hugo* (2011) oder *The Artist* (2011) zu zitieren, die die Industriegeschichte des Films miterzählen und damit die in ihnen selbst gezeigte Hybridität zwischen alter und neuer Technik herausstellen. Allerdings warnt Sperb vor „cinema’s knowing homages to itself“ (S.7), die seines Erachtens dazu dienen, ein kritisches Infragestellen der digitalen Bedingungen gegenwärtiger Produktions-, Vertriebs- und Aufführungspraktiken der Hollywood-Filmindustrie

im postindustriellen Spätkapitalismus zu unterbinden.

Dazu verweist Sperb auf mehrere, in seinen Worten „verstörende“ (S.11) Entwicklungen, die mit der Digitalisierung des Kinos einhergehen, beispielsweise die Einsparung von Personal am Filmset, im Kino und den Filmarchiven; die schwierige Entscheidung, welche Filme digitalisiert werden (und welche nicht); die hohen Kosten zur Erhaltung alter Projektoren; und die Schwierigkeiten für junge Filmemacher_innen, ihre Produktionen zu finanzieren und auf den Markt bringen. Hollywood, so lautet Sperbs bitterer Vorwurf, biete keine nachhaltigen Zukunftsentwürfe, sondern flüchte sich in die filmische Romantisierung der industriellen Umbrüche der Vergangenheit, in der Hoffnung, die Probleme der digitalen Gegenwart würden sich von alleine lösen (vgl. ebd.).

Ob dieser Vorwurf berechtigt ist, sei dahingestellt; der Grundtenor des Buches bleibt jedenfalls bei der skeptischen Betrachtung von Nostalgie als filmindustrieller Strategie (vgl. S.8ff., S.32f. und S.54). Äußerst kritisch steht Sperb auch dem selbstreflexiven Potenzial nostalgischer Filmen gegenüber, womit er sich unter anderem gegen Svetlana Boym (*The Future of Nostalgia*. New York: Basic Books, 2001), Vera Dika (*Recycled Culture in Contemporary Art and Film*. Cambridge: Cambridge UP,

2003) oder Richard Dyer (*Pastiche*. New York: Routledge, 2006) wendet. Formen der reflexiven Nostalgie, also die durch den Film ermöglichten Aufarbeitungen von Vergangenheit, die vieldeutig, fragmentarisch oder widersprüchlich sein kann und sowohl zum Mitfühlen als auch Nachdenken anregt, seien nach Sperb höchstens in Ausnahmefällen möglich (vgl. S.15 und S.33). Analog dazu spricht sich der Autor gegen die Vorstellung von informierten, kritischen und aktiven Zuschauer_innen aus (vgl. S.8, S.30ff. und S.54): „Most audiences engage with Hollywood texts more or less the way studios and their direct and indirect self-theorizing circles [...] want them to“ (S.32).

Sperbs Analyseperspektiven und -beispiele sind vielfältig. So beschäftigt er sich mit *virtual performances*, also der Ersetzung von Schauspieler_innen durch digitale CGI-Simulationen. Als Beispiel für narrative wie ästhetische Verhandlungen von (filmischer) Vergangenheit dienen Sperb Filme wie *Midnight in Paris* (2011), wohingegen er anhand des *TRON*-Franchise das kommerzielle Nutzbarmachen etablierter, nostalgisch besetzter Erzähluniversen vorführt. Weiterhin betrachtet Sperb Archivierungspraktiken von Zelluloidfilmen und damit zusammenhängende Verhandlungen um erhaltenswerte (oder zu vernachlässigende) Wissensbestände. Außerdem beschäftigt er sich mit Animationsfilmen der

Pixar-Studios und filmnostalgischen Computerspielästhetiken.

Anhand dieser knappen Aufzählung wird deutlich, dass Sperb einen sehr umfassenden Blick auf das Phänomen ‚Nostalgie‘ wirft und sich darum bemüht, die komplexe(n) Wechselwirkung(en) zwischen Film und Nostalgie in ihrer Vielgestaltigkeit einzufangen.

Das Buch besteht aus eher lose aneinandergereihten Einzelkapiteln, die jedoch insgesamt gesehen einen Leitgedanken, eine überstehende These oder eine methodische Systematik des Gesamtwerks vermissen lassen. Die sprunghaft fokussierten Schwerpunkte der jeweiligen Themenabschnitte verfolgen stellenweise interessante Gedankengänge, die aber kaum in die Tiefe geführt werden. Dadurch bleibt viel angerissen, aber wenig beantwortet: „These are questions to ask but not to answer“ (S.1), so schreibt Sperb selbst. Auffällig ist zudem, dass der Autor sich deutlich gegen das produktive Potenzial von Film-Nostalgie für eine medial-reflexive Auseinandersetzung mit Vergangenheit stellt. Stattdessen warnt er vor einer allzu enthusiastischen Betrachtung des gegenwärtigen Nostalgietrends, indem er auf darunterliegende kapitalistische Machtstrukturen und Wirkungsmechanismen der Hollywoodindustrie verweist.

Mirjam Kappes (Köln)