MEDIENARCHÄOLOGIE NACH THOMAS ELSAESSER

Von der «Hermeneutik des Erstaunens» zu «imaginierten Zukünften»

Alle Momente unseres Lebens scheinen mir dann in einem einzigen Raum beisammen, ganz als existierten die zukünftigen Ereignisse bereits und harrten nur darauf, daß wir uns endlich in ihnen einfinden, so wie wir uns, einer einmal angenommenen Einladung folgend, zu einer bestimmten Stunde einfinden in einem bestimmten Haus.

W. G. SEBALD: *AUSTERLITZ*

Man kann ohne Übertreibung sagen, dass Thomas Elsaesser (1943–2019) der Begründer der Medienarchäologie innerhalb der Filmwissenschaft war. Um die Emergenzbedingungen der Medienarchäologie als akademischer Disziplin zu verstehen, muss man bis in die 1980er Jahre zurückgehen, zur Geburtsstunde der sogenannten New Film History, die eng mit der Forschung zum frühen Kino und dem 1978 in Brighton abgehaltenen 34. Kongress der International Federation of Film Archives (FIAF) verbunden war. Auch wenn damals die Expert_innen des frühen Kinos noch keinen bewussten Gebrauch von medienarchäologischen Methoden machten, wählte Elsaesser den Begriff «Medienarchäologie» bereits für den Titel seiner Einleitung zum Sammelband *Early Cinema: Space Frame Narrative* (1990), der dem Vermächtnis des legendär gewordenen FIAF-Kongresses gewidmet ist. Hierin betonte Elsaesser die Bedeutung einer «systematischen Untersuchung des frühen Kinos» als Vorbedingung einer «Kulturarchäologie dieses neuen Mediums».¹

Ebenfalls auf Elsaesser zurück geht der Begriff «New Film History», den er zum Titel einer im Herbst 1986 in *Sight & Sound* veröffentlichten Buchrezension machte. Die Herausforderung, die eine neue Hinwendung zum Historischen für die Filmwissenschaft darstellte, resümierte Elsaesser dort wie folgt:

¹ Thomas Elsaesser: *Early Cinema. From Linear History to Mass Media Archaeology*, in: ders. (Hg.): *Early Cinema. Space Frame Narrative*, London 1990, 1–8, hier 1, Übers. hier und im Folgenden M. J. Der Begriff «Archäologie» erscheint auch im Untertitel von Elsaessers deutschsprachiger Veröffentlichung *Filmgeschichte und frühes Kino. Archäologie eines Medienwandels*, München 2002.

Um heute Filmgeschichte zu betreiben, muss man zum Wirtschaftshistoriker werden, zur Rechtsexpertin, Soziologin, zum Architekturhistoriker; man muss mit Zensur und Fiskalpolitik vertraut sein, Fachzeitschriften und Fanzeitschriften lesen, sogar die Lloyds Lists der im Ersten Weltkrieg versunkenen Schiffe untersuchen, um auszurechnen, wieviel von dem Filmmaterial, das nach Europa exportiert wurde, seinen Bestimmungsort überhaupt je erreicht hat.²

Die Aufgaben der Filmhistoriker_innen gewinnen weiterhin an Komplexität, nicht nur in Bezug auf die Vergangenheit, sondern auch angesichts der heutigen Rekonfigurationen des Kinos. Zum Verständnis des digitalen Bildes erfordert es inzwischen Expertise u. a. in rechnerischem Denken, zu Unterseekabeln, Kompressionsformaten, Glasfasertechnik und Bildschirmtechnologien. Zum einen beerbte die New Film History die literaturwissenschaftliche Strömung des New Historicism und übernahm von ihr einen kontextuellen Ansatz, der die Untersuchung nichtfilmischer Texte, Aufführungspraktiken, sozioökonomischer Daten usw. mit sich brachte. Die Erschließung dieser neuartigen Quellen führte zur Ausbildung einer neuen Disziplin: der *Kinogeschichte*, oder aber der Geschichte des Kinos als Institution, als gesellschaftlicher Raum, als Performance – im Gegensatz zur *Filmgeschichte*, die, allgemein gesprochen, eine Geschichte der Meister und Meisterwerke geblieben ist. Zum anderen ist auch zu betonen, dass die New Film History mit ihrer Kritik und Dekonstruktion althergebrachter Methoden der Historiografie (wie der Chronologie, Genealogie und insbesondere Teleologie) nicht nur maßgeblich zur Innovation historischer Methodologien beigetragen hat. Sie führte auch zu einer neuen intellektuellen Grundhaltung, die sich nicht mehr genierte, über die Vielgestaltigkeit und Alterität der Vergangenheit zu staunen und sie mit einer genuinen Bewunderung zu untersuchen.

«Unsere Beschäftigung mit der Geschichte», lässt Jacques Austerlitz sich in W. G. Sebalds Roman von André Hilary erklären, «sei eine Beschäftigung mit immer schon vorgefertigten, in das Innere unserer Köpfe gravierten Bildern, auf die wir andauernd starrten, während die Wahrheit irgendwoanders, in einem von keinem Menschen noch entdeckten Abseits liegt.»³ Was, in Elsaessers Worten, wirklich zählt, ist, dass wir ständig unsere eigenen «historiografischen Prämissen revidieren, indem die Brüche und sogenannten Sackgassen [*dead ends*] mitgedacht werden, und die Möglichkeit der erstaunlichen Andersheit der Vergangenheit ernst genommen wird».⁴ Diesen Kernansatz der Medienarchäologie definierte Elsaesser als «Hermeneutik des Erstaunens», die überdies mit der Untersuchung der Vergangenheit nicht schon vollendet ist, sondern auch unsere Gegenwart umfasst. «Neben der *Ästhetik* des Erstaunens, für die Tom Gunning einst plädierte, sollte heute auch einer *Hermeneutik* des Erstaunens ein Platz eingeräumt werden, dank der neben Neugier und Skepsis auch Verwunderung und schiere Ungläubigkeit als Motor der historischen Forschung dienen können, und zwar sowohl im Hinblick auf die Vergangenheit als auch die Gegenwart».⁵

² Thomas Elsaesser: The New Film History, in: *Sight & Sound*, Jg. 55, Nr. 4, Herbst 1986, 246–251, hier 248.

³ W. G. Sebald: Austerlitz, München 2001, 109.

⁴ Thomas Elsaesser: Early Film History and Multi-Media. An Archaeology of Possible Futures?, in: Wendy Hui Kyong Chun, Thomas Keenan (Hg.): *New Media, Old Media*, New York 2005, 13–29, hier 20.

⁵ Thomas Elsaesser: The New Film History as Media Archaeology, *Cinéma*, Jg. 14, Nr. 2/3, 2004, 75–117, hier 113. Anm. d. Ü.: In *Filmgeschichte und frühes Kino* schreibt Elsaesser auch von einer «Ästhetik des Wunder(n)s».

Die zunehmende Beliebtheit (und schwindende Spezifität?) des Begriffs führte Elsaesser dazu, die Medienarchäologie immer mehr als Symptom der Obsoleszenz des Kinos zu betrachten, oder besser gesagt: als Symptom einer Krise der Filmwissenschaft, insbesondere ihrer Auffassung von Fortschritt, Narration und Repräsentation, oder sogar des Bildes *tout court*.⁶ Doch davon ungehindert blieb Elsaesser dem filmischen Medium auch im Zeitalter der Informationstechnologien treu, wenn er etwa in einem Interview anlässlich der Veröffentlichung von *Film History as Media Archaeology: Tracking Digital Cinema* (2016) betonte: «Die Medienarchäologie an der ich interessiert bin, bleibt dem Kino verpflichtet, das aus dieser Perspektive als durchweg hybrides und <unreines> Medium erscheint.»⁷ Statt dem (wiederholten) Tod des Kinos nachzutruern, zog Elsaesser es vor, uns an André Bazins Ausruf zu erinnern: «Das Kino ist noch nicht erfunden!»⁸ Das Kino war ohnehin immer schon hybrid und <unrein>, und wir können gemeinsam mit Elsaesser mutmaßen, dass es sich auch weiterhin immer aufs Neue erfinden wird.

Im Kontext von Elsaessers Forschungsgruppe *Imagined Futures* an der Universität Amsterdam nahm die Medienarchäologie auch die Form diverser Spiele an. Diese reichten von geistreichen Wortwitzen und albernen Spielen – darunter eines, in dem der Buchstabe <M> als Generator einer Reihe vergessener Pioniere benutzt wurde (Marey, Messter, Marconi, Marinetti, Matuszewski usw.) – bis hin zu produktiven Denkinstrumenten wie den sogenannten *S/M-Praktiken*: Versuchsweise auch «Persionen» oder «normal-abnormale Dispositive» genannt, waren dies: 1) *science and medicine*, 2) *surveillance and the military* und 3) *sensory-motor coordination of the moving image*.⁹ Mit dieser englischen Triade an Denkbildern wollte Elsaesser uns dazu bewegen, über jene Erscheinungsformen des Kinos – seine Techniken, Technologien, Erfindungen, Anwendungen usw. – nachzudenken, die jenseits seiner Unterhaltungs- und Kunstfunktion liegen und wirken.

Ein weiteres spielerisches Projekt, das ich hier auch erwähnen möchte, ist Elsaessers historischer Stadtspaziergang, den er im Frühling 2006 ersann und vorschlug. Die Waag Society in Amsterdam sollte damit beauftragt werden, eine <lokative> Plattform zu entwickeln, die Tourist_innen mithilfe von Bildern und Tönen ermöglichen würde, sich auf eine Entdeckungsreise quer durch <ein anderes Amsterdam> und seine Mediengeschichte zu begeben. Dieses Projekt war von Janet Cardiffs *video walk* inspiriert; sein Ziel bestand in der Kombination unterschiedlicher Interaktionen zwischen Echtzeit und Aufnahme, Fiktion und Nichtfiktion, Fantasie und Geschichte.

Schon im Jahr 2000, in der Einleitung zum Sammelband *Hollywood op straat* («Hollywood auf der Straße»), hatte Elsaesser vorgeschlagen, Filmgeschichte auf Straßenhöhe zu praktizieren, und zwar wortwörtlich: Leser_innen waren zu einem Spaziergang entlang der Reguliersbreestraat eingeladen. Diese Straße verbindet den Amsterdamer Muntplein und Rembrandtplein und ist dem ersten Anschein nach kaum bedeutsam. Und doch ließ Elsaesser uns entdecken, wie

⁶ Thomas Elsaesser: *Film History as Media Archaeology. Tracking Digital Cinema*, Amsterdam 2016, 59 u. 360–365.

⁷ Lucia Dove: *Film History as Media Archaeology. An interview with Thomas Elsaesser and Vladimir Lukin*, in: *Amsterdam University Press*, 7.8.2018, www.aup.nl/en/articles/film-history-as-media-archaeology-an-interview-with-thomas-elsaesser-and (20.1.2019).

⁸ André Bazin: *Der Mythos des totalen Films*, in: ders.: *Was ist Kino?*, Berlin 2004 [1945], 43–49, hier 47, zit. n. Elsaesser: *The New Film History*, 115.

⁹ Elsaesser: *Early Film History and Multi-Media*, 17.

die Filmkultur <alles miteinander verbindet>: Sehr prominent sind etwa die beiden gegenüberliegenden Kinopaläste, das Tuschinski (heute Pathé Tuschinski) und das Cineac (heute ein Musikclub). Aber man bekommt außerdem auch Schaufenster einiger Pornoläden zu Gesicht, Reklame auf Fernschirmen, Disney-Tellerunterleger im McDonald's, Glücksspielautomaten und versteckte Überwachungskameras. Ferner empfahl Elsaesser, die historische Tiefe der Straße zu erkunden: Die Pizzeria diente zum Beispiel einst als Büro der Pathé Filmgesellschaft; der inzwischen dichtgemachte Blumenladen war früher das Nöggerath Lichtspieltheater. Am Rembrandtplein befand sich das Rembrandt Theater, das 1943 – noch im Besitz der Ufa – vom niederländischen Widerstand niedergebrannt wurde.¹⁰

Die visionäre Idee einer <Medienarchäologie auf der Straße> legte den Grundstein für eine innovative Lehrinitiative, das Mobile Learning Game Kit (MLGK).¹¹ In Zusammenarbeit mit der Waag Society entwickelte das Media Lab der Universität Amsterdam eine rudimentäre mobile Plattform mit einem Gameserver, GPS-Technologie und Handys. In der Versuchsphase wurde nur eine Straße markiert, nicht die von Elsaesser besprochene Reguliersbreestraat, sondern der Nieuwendijk, der zu den ältesten Einkaufstraßen Amsterdams gehört. Eine Gruppe Studierender erforschte die spannende, vom Kommen und Gehen vieler Kinos geprägte Geschichte dieser Straße, von denen heute keins mehr übrig ist. Tatsächlich kann man den Fassaden nicht die geringste Spur seiner reichen filmhistorischen Vergangenheit ansehen. Doch gerade das machte das Spiel so reizvoll: Student_innen verborgene Geschichten entdecken zu lassen mittels Fotografien aus dem Filmmuseum und dem Stadtarchiv, über alte Filmplakate, brisante Anekdoten, Zeitungsausschnitte und so fort. In der Beta-Version der MLGK-Plattform mussten Studierende auf der Straße ständig ihre im sogenannten Gameserver stationierten Kommiliton_innen anrufen. Beim Gameserver handelte es sich um nichts anderes als einen mit Computer und Internetzugang ausgestatteten Seminarraum der Universität. Die auf der Straße aufgeworfenen Fragen mussten nämlich mit Web-Recherchen beantwortet oder vervollständigt werden – man muss bedenken, dass all dies lange vor der Verbreitung von Smartphones und Wi-Fi-Hotspots stattgefunden hat.

Mit Sicherheit warten in Thomas Elsaessers Archiv von unveröffentlichten Manuskripten und audiovisuellen Dokumenten viel mehr experimentelle Projekte darauf, entdeckt zu werden. Im Herbst letzten Jahres berichtete er mir, er sei am Durchforsten seiner enormen VHS-Sammlung, um «Aufnahmen, die im digitalen Zeitalter sonst nicht überleben würden», zu digitalisieren.¹² Unter den Materialien, die er damals mit mir teilen wollte, war ein «Versuch einer interaktiven Filmtheorie», den er im Jahr 1990 gemeinsam mit Mike Allen mit seinem ersten Apple Macintosh und der Software HyperCard durchgeführt hatte. In einer 26 Minuten langen Videokompilation lernen wir zunächst etwas über den Aufstieg des Multiplexkinos und der Magnetband- und Kassettentechnologie, vom Telegraphon zu den Ampex-Maschinen, von

¹⁰ Thomas Elsaesser: Inleiding. *Hollywood op straat*, in: ders., Pepita Hesselberth (Hg.): *Hollywood op straat. Film en televisie in de hedendaagse mediacultuur*, Amsterdam 2000, 9–26, hier 16f.

¹¹ Das MLGK war ein Verbundprojekt der Universität Amsterdam, des Media Labs der Fachhochschule Amsterdam und der Waag Society. Die *proof-of-concept*-Phase endete im September 2008. Das Projekt wurde finanziert durch die Stiftung SURF, eine kooperative Organisation für Informations- und Kommunikationstechnologien in der niederländischen Forschung und Bildung.

¹² E-Mail an die Autorin vom 9.9.2019 im Rahmen der Korrespondenz zum Projekt <Media Archaeology – experimental phase>.

den rechteckigen Philips N1500-Kassetten bis zum VHS. Danach bekommen wir zu sehen, wie Elsaesser Raymond Bellour über den «unauffindbaren Text» interviewt, der, so Elsaesser, dank der Verfügbarkeit von Videoaufnahmen zu einem historischen Problem geworden sei. Schließlich werden wir durch die HyperCard-Oberfläche geführt, die ein virtuelles Kino der Filmtheorie darstellt, mit sechs unterschiedlichen «Kinosälen» und dazugehörigen Programmhinweisen, die jeweils die Analysemethoden von Bellour, Christian Metz, Stephen Heath, David Bordwell, Thierry Kuntzel und Barry Salt vorstellen. Ein winziger Handcursor klickt zwischen den Programmhinweisen und den «auffindbaren» Filmausschnitten (aus Alfred Hitchcocks *The Birds*, Fritz Langs *M* und D. W. Griffiths *The Birth of a Nation* herauskopiert) hin und her. Das Resultat, dem Elsaesser nachträglich den Titel *Demo Tape Film Theory as Media Archaeology* (1992) verlieh, ist eine Mischform zwischen audiovisuellem Essay und Desktop-Documentary *avant la lettre* – eine Zukunftsvision medialer Praktiken, die erst noch entstehen sollten. Dies war eine der erstaunlichen Facetten von Thomas Elsaessers Intellekt: die Fähigkeit, sich nicht nur in mögliche Vergangenheiten, sondern auch mögliche Zukünfte hineinzudenken, zu handeln, «ganz als existierten die zukünftigen Ereignisse bereits und harrten nur darauf, daß wir uns endlich in ihnen einfinden».¹³

¹³ Sebald: Austerlitz, 367.

Aus dem Englischen von Marek Jancovic, mit Dank an Alexandra Schneider