

Hands-on!

Plädoyer für eine experimentelle Medienarchäologie

VON ANDREAS FICKERS

Überblick

Ziel dieses Essays ist es, experimentelle Medienarchäologie als alternative Methode einer sinnes- und objektorientierten Technik- und Mediengeschichtsschreibung zu skizzieren.¹ Basierend auf den Erfahrungen im Bereich experimenteller Wissenschaftsgeschichte, der experimentellen Archäologie sowie der historisch informierten Aufführungspraxis in der Musik soll das erkenntnistheoretische Potenzial eines objekt- und sinnesorientierten experimentellen Zugangs im Bereich der Medien- und Technikgeschichte diskutiert werden. In bewusster Abgrenzung von klassischen medienarchäologischen Arbeiten, deren methodologisches Repertoire sich meist in der Diskursanalyse erschöpft, zielt die experimentelle Medienarchäologie auf eine spielerische Heuristik, in deren Mittelpunkt die Methode des „re-enactment“ steht.

Abstract

Inspired by experiences with doing experimental research in the fields of history of science, archaeology and musicology this essay aims at reflecting on the heuristic potential of experimental media archaeology for a history of technology interested in the sensorial dimension of technology. Based on the concept of re-enactment, experimental media archaeology tries to explore new ways of experiencing and understanding the materiality of media technologies by interacting with these objects in a playful manner. In order to do so, the article argues, we need to de-auratize historical objects and turn the historian – which to often remains within the textual realm when studying the past media practices – into an experimenter and the museum into a laboratory.

1 Bei diesem Text handelt es sich um eine stark abgeänderte und wesentlich erweiterte Fassung des englischsprachigen Beitrags „Experimental Media Archaeology: A Plea for New Directions“, den ich zusammen mit Annie van den Oever in dem Sammelband *Technē/Technology*, hg. von Annie van den Oever (Amsterdam 2014, S. 272–278) veröffentlicht habe. Ich danke Jo Wachelder, Susan Aasman, Tim van der Heijden und Tom Slotweg für die fruchtbaren Diskussionen, welche sich im Kontext des von der niederländischen Forschungsgemeinschaft NWO finanzierten Projekt „Changing Platforms of Ritualized Memory Practices: The Cultural Dynamics of Home Movies“ zum Thema „experimentelle Medienarchäologie“ ergeben haben.

Ausgangsüberlegung: Auf der Suche nach dem vergangenen Nutzer

Ausgangspunkt der vorliegenden Überlegungen ist die Suche nach alternativen Möglichkeiten, historische Aussagen über vergangene Medienpraktiken zu erstellen. Im Zentrum steht dabei die Frage, wie man historische Objekte der Medientechnik als Quellen einer sinnesgeschichtlich interessierten Technik- und Mediengeschichte nutzen kann. Jenseits ihrer Funktion als Zeichen und Zeugen der Vergangenheit² steht in diesem Artikel die Dinglichkeit vergangener medientechnischer Apparate im Vordergrund des Interesses sowie die Überlegung, welche heuristischen Erkenntnismöglichkeiten ein experimenteller Umgang mit jenen Apparaten bietet. Obschon der Umgang mit materiellen Überresten zum traditionellen Handwerk des Technikhistorikers gehört, vor allem im Kontext der musealen Aufarbeitung und Repräsentation des wissenschaftlich-technischen Erbes,³ wurde die Sinnlichkeit technischer Objekte jenseits einer rein ästhetischen Betrachtung bislang kaum von der Technik- oder Mediengeschichtsschreibung reflektiert.⁴

Dagegen stand sowohl in der Medien- als auch in der Technikgeschichte in den letzten Jahren vermehrt die Frage nach Aneignungsformen und Nutzungsweisen von Medientechnologien im Vordergrund der Forschung. Statt einer auf Produktions- und Erfindungsnarrative konzentrierten Technikgeschichtsschreibung wurden vermehrt Prozesse der sozialen Konstruktion, gesellschaftlichen Aneignung oder Ablehnung sowie der symbolischen Bedeutung von Technik und technologischen Artefakten untersucht.⁵ Ähnliche Perspektivwechsel in der Mediengeschichtsschreibung hatten zur Folge, dass die Benutzer von Medientechnologien statt in soziologischen und medienwissenschaftlichen Kategorien von „audience“ und „consumer“ mit dem stärker aktionsorientierten Begriff der „user“ beschrieben und analysiert wurden.⁶

2 Siehe hierzu Andreas Fickers, „Design als Mediating interface“. Zur Zeugen- und Zeichenhaftigkeit des Radioapparats, in: *Berichte zur Wissenschaftsgeschichte* 30, 2007, S. 199–213.

3 Rolf-Jürgen Gleitsmann, Rolf-U. Kunze u. Günther Oetzel, *Technikgeschichte*, Konstanz 2009, Kapitel 4.3 „Zwischen Inszenierung und Zeitgeist – Technikmuseen“, S. 92–110.

4 In den klassischen Einführungen zur Technikgeschichte im deutschsprachigen Raum wird diese Dimension zumindest nicht reflektiert. Siehe etwa Martina Heßler, *Kulturgeschichte der Technik*, Frankfurt a.M. 2012; Wolfgang König, *Technikgeschichte. Eine Einführung in ihre Konzepte und Forschungsergebnisse*, Stuttgart 2009. 1958 machte Gilbert Simondon den Versuch, eine Philosophie der Technikgeschichte zu entwerfen, die jenseits der Dualität von Form und Funktion angelegt ist. Außerhalb Frankreichs wurden Simondons Arbeiten jedoch kaum rezipiert. Gilbert Simondon, *Du monde d’existence des objets techniques*, Paris 1958. Für die Mediengeschichte hat Jochen Hörisch eine sinnesgeschichtlich motivierte Studie vorgelegt, die – obschon inspirierend – oftmals in allzu assoziativen Aperçus verharrt. Jochen Hörisch, *Der Sinn und die Sinne. Eine Geschichte der Medien*, Frankfurt a.M. 2001.

5 Siehe stellvertretend für diesen Trend, wenn auch mit stärker polemischem Unterton David Edgerton, *The Shock of the Old. Technology and Global History Since 1900*, London 2008.

6 John Ellis, *TV and Cinema: What Forms of History Do We Need?*, in: Laura Mee u. Johnny Walker (Hg.), *Cinema, Television & History: New Approaches*, Newcastle-Upon-Tyne 2014, S. 12–25; Nelly Oudshoorn u. Trevor Pinch (Hg.), *How Users Matter: The Co-Construction of Users and Technologies*, Cambridge 2003; siehe hierzu auch die Beiträge im Heft 3, Bd. 76

Eine Herausforderung für alle rezeptionshistorischen Ansätze – sowohl in der Mediengeschichte im weiteren Sinne als auch einer Geschichte der Medientechnologien im engeren Sinne – bildet die Quellenfrage und damit implizit Fragen der historischen Hermeneutik: Wie lassen sich retrospektiv historisch relevante Aussagen über Aneignungsweisen, Nutzungsverhalten oder Ablehnungsstrategien von Medientechnologien machen?⁷ Beziehungsweise: Wie konstitutiv sind bestimmte Quellengattungen in der semantischen Konstruktion bestimmter Typen von Nutzern oder Kategorien von Nutzungsverhalten? Monika Röther ist dieser Frage in ihrer Dissertation *The Sound of Distinction* in systematischer Weise nachgegangen, indem sie vier verschiedene Dimensionen des Phonogeräte-Dispositivs an die Analyse bestimmter Quellengattungen gekoppelt hat: erstens die Analyse der Materialität der Objekte selbst; zweitens die Interpretation von Quellen, in denen Hersteller und Werbefachleute potenzielle Aneignungsstrategien inszenieren (z.B. in der Werbung); drittens die Analyse des Expertendiskurses, wie man ihn in Warentestzeitschriften und Konsumentenmagazinen findet; und schließlich jene Dokumente und Quellen, welche Aufschluss über die tatsächlich erfolgte Aneignung und Nutzung von Medientechnologien geben – etwa Egodokumente sowie Oral-History-Interviews.⁸

In Weiterentwicklung von Röthers Systematisierung sollen im Folgenden acht Perspektiven vorgestellt werden, unter denen die Beziehung von Quellengattungen und der Rekonstruktion spezifischer Nutzerkategorien und -diskurse weiter differenziert und ausgebaut werden können. Diese Perspektiven erlauben, so die Hypothese, eine komplexere Veranschaulichung der mannigfaltigen und alternativen Konstruktionen von Nutzern in spezifischen Quellengattungen und damit eine der tatsächlichen historischen Komplexität stärker gerecht werdende Annäherung in der geschichtswissenschaftlichen Rekonstruktion vergangener Mediennutzungsweisen. Nur eine dieser Perspektiven, nämlich die der experimentellen Medienarchäologie („nachgespielte Nutzer“), wird in diesem Artikel näher ausgeführt werden, da sie – so die These – einen interessanten Beitrag zu einer sinnesgeschichtlich inspirierten Technikgeschichtsschreibung leisten kann.

(2009) der Technikgeschichte, die sich mit dem Verhältnis von Design- und Technikgeschichte beschäftigen.

- 7 In der Mediengeschichte gibt es selbstverständlich eine lange Tradition der Rezeptionsforschung, die sich auf das Konsumverhalten bzw. die Aneignung von Medienprodukten (Programmen, Formaten) konzentriert. In dieser Forschungstradition spielt die Frage der technologischen Voraussetzungen und Bedingungen der Medienaneignung aber meist keine Rolle. Zur Geschichte der Rezeptionsforschung siehe Cécile Méadel, *Quantifier le public. Histoire des mesures d'audience à la radio et la télévision*, Paris 2010; Richard Butsch, *Audiences. Publics, Crowds, Mass*, in: Peter Simonson, Janice Peck, Robert T. Craig u. John Jackson (Hg.), *The Handbook of Communication History*, London 2013, S. 93–108.
- 8 Monika Röther, *The Sound of Distinction. Phonogeräte in der Bundesrepublik Deutschland. Eine Objektgeschichte (1957–1973)*, Marburg 2012, S. 34–62.

Bei den vorgestellten „Nutzertypen“ handelt es sich selbstverständlich um idealtypische Konstruktionen, die im Einzelfall historischen Re-Konstruktionen zum Opfer fallen können (und sollten). Nutzer und Nutzung bleiben in der folgenden Typologie trotz unterschiedlicher semantischer Bedeutung undifferenziert, da sie auch in den entsprechenden Quellengattungen meist in äquivalenter Weise benutzt werden. Folgende *Nutzertypen* sollen zur Debatte gestellt werden: erstens die *imaginierten Nutzer*, zweitens die *konfigurierten Nutzer*, drittens die *Experten*, viertens die *Amateure*, fünftens die *erinnerten Nutzer*, sechstens die *nachgespielten Nutzer*, siebtens die *künstlerischen Nutzer* und achtens die *simulierten Nutzer*.

Nutzerperspektiven	Charakterisierung	Quellengattungen
Imaginierte Nutzer	Utopische oder phantasievolle Projektionen von vergangenen oder zukünftigen Nutzungsweisen	Science Fiction; utopische Literatur; Comics und Cartoons; Fantasy-Filme und -Hörspiele
Konfigurierte Nutzer	Durch die Industrie/Hersteller oder Marketingabteilung vorgedachte und werbetechnisch inszenierte Nutzungsstrategien	Werbeanzeigen, Reklameposter, Gebrauchsanweisungen, Patente
Experten	Durch Expertendiskurs erstellte wissenschaftlich-objektive Beurteilung möglicher Nutzungsweisen (objektives Versprechen der Leistungsfähigkeit)	Technische Fachliteratur, Warentestzeitschriften, Konsumentenmagazine, Blogs
Amateure	In austauschorientierten Publikationsmedien diskutierte Formen der tatsächlichen Aneignungs- und Nutzungstaktiken	Amateurzeitschriften, Fansites, Blogs, How-To-Manuals/Videos, Clubzeitschriften
Erinnerte Nutzer	In Oral-History-Interviews konstruierte Erinnerung an bestimmte Nutzungsweisen; bzw. in Ego-Dokumenten festgehaltene subjektive Beschreibung von Nutzungserlebnissen	Oral-History-Interviews, Tagebücher, Egodokumente, Fragebögen

Nutzerperspektiven	Charakterisierung	Quellengattungen
Nachgespielte Nutzer	Durch künstliche Inszenierung erzeugte Aneignungs- und Nutzungsweisen im Experiment; bzw. Erfahrbarmachung des <i>tacit knowledge</i> durch Rekonstruktion	Objekte; Apparate; Rekonstruktionen; ethnografische Aufzeichnungen, Scripts, Laborbücher
Künstlerische Nutzer	Durch künstlerische Aneignung erzeugte Inszenierung von Medientechnologien; meist auf wahrnehmungstechnische und realitätskonstruierende Dimension von Medien konzentriert	Künstlerische Installationen, Objekte, Apparate, Sound- und Videoinstallationen
Simulierte Nutzer	Rekonstruktion von Nutzerverhalten durch computergestützte Simulationen und statistische Auswertung von möglichen Handlungsspielräumen und -abläufen	Simulationssoftware; Statistische Daten; Nutzerprofile

Schaut man sich an, welche Quellengattungen bei bisherigen Studien zur historischen Rekonstruktion von Nutzern zu Rate gezogen wurden, so dominieren in technikhistorisch orientierten Studien eindeutig „Expertenquellen“, während stärker medienhistorisch ausgerichtete Arbeiten verstärkt Quellencorpi analysieren, in denen imaginierte und konfigurierte Nutzer oder aber die Kategorie des „Amateurs“ diskursiv erzeugt werden. Medienarchäologisch konzipierte Untersuchungen zeichnen sich in der Regel durch eine breite Streuung herangezogener Quellengattungen aus, wobei die stark diskursanalytische Fokussierung sowie die Intention, eher mögliche denn tatsächliche Entwicklungen zu beschreiben, oftmals dazu verleitet, Quellen, in denen imaginierte oder konfigurierte Nutzer konstruiert werden (etwa literarische Fiktionen oder Werbung), stärker in der spekulativen Interpretation zu gewichten.

Auch der Bereich der künstlerischen Aneignung vergangener sowie aktueller Medientechnologien wird medienarchäologisch reflektiert.⁹ Den meisten technik- und medienhistorischen Arbeiten sowie den medienarchäologischen Studien ist gemein, dass sie sich bei ihrer Rekonstruktion vergangener Medi-

9 Siehe hierzu Jussi Parikka, *Practising Media Archaeology: Creative Methodologies for Remediation*, in: ders. (Hg.), *What is Media Archaeology?* Cambridge 2012, S. 136–158.



Abb.1: Während der Lecture-Performance „Staging the Amateur Film Dispositif“, inszeniert auf dem „International Orphan Film Symposium 2014“ in Amsterdam, wurden gezielt imaginierte oder konfigurierte Nutzerkonstruktionen mit nachgespielten Aneignungs- und Nutzungsmodi konfrontiert. Basierend auf einem ausgearbeiteten Skript wurden in diesem medienarchäologischen Experiment drei Szenen häuslicher Nutzung von Amateurfilmtechnik präsentiert, die unterschiedliche historische Dispositive filmtechnischer Möglichkeiten repräsentierten: hier ein Foto, welches die Inszenierung des „8mm Dispositiv“ (mit 8mm-Kamera, Projektionsapparat und Leinwand) zeigt mit dem „main narrator“ – eingeführt als „the historian“ – im Vordergrund. Eine filmische Kurzmontage des Experiments bzw. der „performance“ produziert von Tim van der Heijden findet sich unter: <http://www.vimeo.com/95314562> [Stand: 13.2.2015].

enpraxen fast ausschließlich textuell wie visuell argumentierender Quellengattungen bedienen. Jene Quellen, welche eine stärker erfahrungsgeschichtlich oder phänomenologisch orientierte Analyseperspektive begünstigen, so etwa mnemotechnische Egodokumente, Apparate, Installationen oder Simulationen, bleiben in der bisherigen historischen Forschung vernachlässigt.

Im Folgenden soll es darum gehen, das erkenntnistheoretische Potenzial einer experimentell ausgerichteten Medienarchäologie für eine sinnesgeschichtlich interessierte Technik- und Mediengeschichtsschreibung auszuloten. Dabei gilt es erstens die (durchaus heterogenen) konzeptionellen und methodologischen Besonderheiten der Medienarchäologie kurz zu skizzieren. Zweitens wird versucht, den heuristischen Mehrwert einer experimentellen Erweiterung des stark diskursanalytisch orientierten Methodenrepertoires der Medienarchäologie aufzuzeigen. Basierend auf dem Konzept des „re-enactment“ werden hier auch

Anregungen und „lessons learned“ diskutiert, welche sich durch eine kritische Lektüre bestehender experimenteller Ansätze im Bereich der Wissenschaftsgeschichte, Archäologie oder der Musikwissenschaft ergeben. Drittens soll nach den Konsequenzen eines solchen Ansatzes für eine Technikgeschichte der Medien gefragt werden – sowohl in praktischer wie epistemologischer Hinsicht.

Medienarchäologie als Diskursanalyse

Obwohl die Medienarchäologie angetreten war, die Materialität historischer Objekte der Kommunikationstechnik in den Vordergrund ihres analytischen Interesses zu stellen, wurde dieses Versprechen nur bedingt eingelöst.¹⁰ Zwar stehen Apparate und materielle Objekte der Medien- und Kommunikationstechnologie im Fokus medienarchäologischer Studien deutscher Autoren wie Friedrich Kittler,¹¹ Siegfried Zielinski¹² oder Wolfgang Ernst,¹³ doch nähern sich diese Arbeiten ihrem Gegenstand in rein diskursanalytischer Perspektive an. Nicht das Objekt selbst in seiner materiellen Gegenständlichkeit und Dinghaftigkeit wird in diesen diskursanalytischen Grabungen freigelegt, sondern lediglich „Texte“ (im semiotischen Sinne verstanden, also auch Bilder und andere Zeichensysteme), die anschließend mittels unterschiedlicher theoretischer Konzepte – etwa Foucaults Konzepten der „Archäologie“ und „Genealogie“, Zielinskis Konzept der „Variantologie“ oder, wie im Falle von Erkki Huhtamos Studien, mittels Ernst Robert Curtius Konzept des „Topos“ – interpretiert werden.¹⁴ Arbeiten die meisten der vorgestellten Autoren auch mit einem genuin diskurshistorischen Ansatz, so heterogen sind doch die theoretischen Anleihen und disziplinären Traditionen, in denen sie sich bewegen. Das Feld der Medienarchäologie zeichnet sich demnach durch eine konzeptionelle Bandbreite und methodologische Vielfalt aus, die es problematisch macht, im Bourdieuschen Sinne von einem konsolidierten wissenschaftlichen Feld

- 10 Eine interessante Diskussion dieser Frage findet sich bei Geoffrey Winthrop-Young u. Annie van den Oever, *Rethinking the Materiality of Technical Media: Friedrich Kittler, *Infant Terrible* with a Rejuvenating Effect on a Parental Discipline – A Dialogue*, in: Annie van den Oever (Hg.), *Techné/Technology. Researching Cinema and Media Technologies – Their Development, Use and Impact*, Amsterdam 2014, S. 219–239.
- 11 Friedrich Kittler, *Grammophon, Film, Typewriter*, Berlin 1986; ders., *Die Wahrheit der technischen Welt. Essays zur Genealogie der Gegenwart*, hg. und mit einem Nachwort von Hans Ulrich Gumbert, Frankfurt a.M. 2013.
- 12 Siegfried Zielinski, *Zur Geschichte des Videorekorders*, Berlin 1985; ders., *Audiovisionen. Kino und Fernsehen als Zwischenspiele der Geschichte*, Reinbek b. Hamburg 1989; ders., *Archäologie der Medien. Zur Tiefenzeit technischen Hörens und Sehens*, Reinbek b. Hamburg 2002.
- 13 Wolfgang Ernst, *Das Rumoren der Archive. Ordnung aus Unordnung*, Berlin 2002; ders., *Sammeln – Speichern – Erzählen. Infrastrukturelle Konfigurationen des deutschen Gedächtnisses*, München 2003; ders., *Gleichursprünglichkeit. Zeitwesen und Zeitgegebenheit technischer Medien*, Berlin 2013.
- 14 Zu den verschiedenen Ansätzen in der Medienarchäologie siehe Erkki Huhtamo u. Jussi Parikka, *Introduction: An Archaeology of Media Archaeology*, in: dies. (Hg.), *Media Archaeology. Approaches, Applications, and Implications*, Berkeley 2011, S. 1–24.

zu sprechen.¹⁵ Erkki Huhtamo und Jussi Parikka weisen zu Recht darauf hin, dass viele Ideen Pate für medienarchäologische Arbeiten stehen:

„Theories of cultural materialism, discourse analysis, notions of non-linear temporalities, theories of gender, postcolonial studies, visual and media anthropology, and philosophies of neo-nomadism all belong to the mix.“¹⁶

Gemeinsam ist den diversen medienarchäologischen Studien, dass sie sich explizit gegen eine teleologische Mediengeschichtsschreibung wenden, die – so der implizite Vorwurf – überwunden geglaubte Fortschrittsnarrative eher weiterschreiben denn kritisch hinterfragen.¹⁷ Auch wenn dieser mantraartig vorgetragene Vorwurf einiger Protagonisten der Medienarchäologie an die Adresse der (Medien-)Historiker rein wissenschaftsstrategischer Natur sein dürfte und keineswegs den Stand aktueller Mediengeschichtsschreibung reflektiert,¹⁸ ist das Ziel vieler medienarchäologischer Studien, nämlich alternative Geschichten von Medien- und Kommunikationstechnologien zu schreiben, auch aus technik- und medienhistorischer Sicht begrüßenswert. „Alternativ“ bedeutet in diesem Zusammenhang meist die historische wie gegenwärtige Potenzialität von Medien- und Kommunikationstechnologien zu beschreiben, nicht jedoch deren tatsächliche Entwicklung, Diffusion oder Aneignung in historisch-kritischer Methode zu rekonstruieren. Daher interessieren sich viele medienarchäologische Studien in erster Linie auch für jene Quellengattungen, welche den imaginierten oder konfigurierten Nutzer zum Vorschein kommen lassen, wie dies etwa in literarischen Darstellungen, Produktwerbung, Reklame oder auch Patenten der Fall ist.¹⁹ Diese medienarchäologische Suche nach dem imaginären oder gar utopischen Potenzial, welches allen neuen Medien- und Kommunikationstechnologien eingeschrieben ist, hat zahlreiche

15 Siehe hierzu die Sammelrezension von Simone Natale, *Understanding Media Archaeology*, in: *Canadian Journal of Communication* 37, 2012, S. 523–527.

16 Huhtamo/Parikka (wie Anm. 14), S. 2.

17 Siehe Jussi Parikka, *Introduction: Cartographies of the Old and the New*, in: ders. (wie Anm. 9), S. 1–18.

18 So kürzlich noch Wolfgang Ernst: „Media archaeology is a critique of media history in the narrative mode. [...] Whereas historiography is founded on teleology and narrative closure, the archive is discontinuous, ruptured.“ Wolfgang Ernst, *Digital Memory and the Archive*, Minneapolis 2013, S. 196. Tatsächlich zeichnet sich die neuere Mediengeschichte durch eine „interpretative Flexibilität“ (Wiebe Bijker) und grundlegende Offenheit der rekonstruierten historischen Prozesse aus, die manche stark theoretisch aufgeladene medienarchäologische Deutungen just vermissen lassen. Aus wissenschaftssoziologischer Perspektive lassen sich diese Unterstellungen als typische Merkmale einer „Rhetorik des Neuen“ und des „Anders-Seins“ deuten, die in Prozessen der Disziplinengenese ohne Zweifel zum Handwerkszeug der Wissenschaftler in einem Wissenschaftsbetrieb gehören, den Georg Frank zutreffend als „Ökonomie der Aufmerksamkeit“ charakterisiert hat. Georg Frank, *Ökonomie der Aufmerksamkeit*, München 1998.

19 Als Beispiel einer medienarchäologischen Studie, welche sich im Wesentlichen auf Patente als Quellengattung stützt, siehe: Albert Kümmel-Schnur u. Christian Kassung (Hg.), *Bildtelegraphie. Eine Mediengeschichte in Patenten (1840–1930)*, Bielefeld 2012.

diskursgeschichtlich angelegte Studien hervorgebracht, die einen wichtigen Beitrag zur Kulturgeschichte der Medien und Medientechnologien leisten.²⁰

„Re-enactment“: Die Materialität und Sinnlichkeit historischer Objekte erfassen

So wertvoll diese Studien für die historische Rekonstruktion vergangener Erwartungshorizonte sind, die laut Charles Bazermans Konzept der „heterogeneous symbolic engineering“²¹ oder Mikael Hårds und Andrew Jamisons Konzept der „intellectual appropriation“²² immer das Resultat eines komplexen Zusammenspiels von Imagination, Erfindung und Vermarktungsstrategien sind, so wenig sagen diese Studien über den komplexen Prozess der konkreten Aneignung und Nutzung von Apparaten und Objekten im Alltag der Menschen aus. Statt der intellektuellen oder geistigen Aneignung geht es im Folgenden um die Suche nach Methoden und Möglichkeiten, Medien- und Kommunikationstechnologien in ihrer konkreten Materialität und Dinglichkeit zu „erfassen“. Erfassen wird hier im Sinne Ernst Cassirers als hermeneutischer Akt verstanden, der sowohl die geistige als auch die sinnlich-körperliche Aneignung umfasst:

„Alle geistige Bewältigung der Wirklichkeit ist an diesen doppelten Akt des ‚Fassens‘ gebunden: an das ‚Begreifen‘ der Wirklichkeit im sprachlich-theoretischen Denken und an ihr ‚Erfassen‘ durch das Medium des Wirkens; an die gedankliche wie die technische Formgebung.“²³

Eine Möglichkeit, Cassirers hermeneutisches Konzept des „Erfassens“ im Sinne einer kritischen und selbstreflexiven Geschichtswissenschaft methodologisch umzusetzen, scheint mir in der Übertragung des Konzepts der historischen Nachstellung in die experimentelle Praxis zu liegen. Die Idee, „re-enactment“ als heuristisches Konzept für die Geschichtswissenschaft fruchtbar zu machen, stammt von dem britischen Philosophen Roger Collingwood. In seiner wegweisenden geschichtsphilosophischen Studie „The Idea of History“ aus dem Jahre 1946 definiert Collingwood das Konzept der Nachstellung wie folgt:

20 Siehe beispielhaft: Jeffrey Sconce, *Hunted Media. Electronic Presence from Telegraphy to Television*, Durham 2000; Marita Sturken, Douglas Thomas u. Sandra J. Ball-Rokeach (Hg.), *Technological Visions. The Hopes and Fears That Shape New Technologies*, Philadelphia 2004; Patrice Flichy, *The Internet Imaginaire*, Cambridge 2007; Regine Buschauer, *Mobile Räume. Medien- und diskursgeschichtliche Studien zur Tele-Kommunikation*, Bielefeld 2010; Erkki Huhtamo, *Illusions in Motion. Media Archaeology of the Moving Panorama and Related Spectacles*, Cambridge 2013.

21 Charles Bazerman, *The Language of Edison's Light*, Cambridge 1999.

22 Mikael Hård u. Andrew Jamison (Hg.), *The Intellectual Appropriation of Technology. Discourses on Modernity, 1900–1939*, Cambridge 1998.

23 Ernst Cassirer, *Form und Technik*, in: ders., *Symbol, Technik, Sprache. Aufsätze aus den Jahren 1927–1933* (hg. von Ernst Wolfgang Orth u. John Michael Krois), Hamburg 1995, S. 39–89, hier S. 52.

“Historical knowledge is the knowledge of what mind has done in the past, and at the same time it is the re-doing of this, the perpetuation of past acts in the present. Its object is therefore not a mere object, something outside the mind which knows it; it is an activity of thought, which can be known only in so far as the knowing mind reenacts it and knows itself as doing so. To the historian, the activities whose history he is studying are not spectacles to be watched, but experiences to be lived through in his own mind; they are objective, or known to him, only because they are also subjective, or activities of his own.”²⁴

Obwohl Collingwood die Bedeutung subjektiver Erfahrung im Prozess der historischen Wissensbildung hervorhebt, bleiben seine philosophischen Reflektionen zum heuristischen Potenzial des Konzepts des “re-enactment” letztlich idealtypischer Natur: historische Erkenntnis wird als Akt „geistiger Nachempfindung” erzeugt.²⁵ Erweitert man Collingwoods Idee jedoch um eine konkret-experimentelle Dimension der Erkenntniserzeugung, bietet sich dem objekt- und sinnesgeschichtlich interessierten Historiker durch die Methode der experimentellen Medienarchäologie die Möglichkeit, konkrete Erfahrungen mit den physiologischen wie sinnlichen Qualitäten von Kommunikations- und Medientechnologien zu machen. Verlässt man die Sphäre des geschichtsphilosophischen Gedankenexperiments zugunsten eines experimentellen Zugangs, können Objekte und Apparate der Medien- und Kommunikationstechnologie in ihrer materiell-technischen wie sinnlichen Dimension erfasst werden.

„Thinkering“: Experimentieren als Denkstil und Bildung

Statt diskursanalytischer Dekonstruktion plädiert die experimentelle Medienarchäologie für eine spielerische Konstruktion ihres epistemischen Objekts.²⁶ Michel Serres Plädoyer für eine Geschichte der Sinne folgend, die der Weisheit der Dinge jenseits des Gefängnisses der Worte nachspürt, möchte die experimentelle Medienarchäologie den Historiker zu einem Experimentator machen, der sensibel wird für jenes, was sich der reinen Beschreibung entzieht.²⁷ Versteht man experimentieren im Sinne von Sönke Ahrens Unterscheidung von explorativer und experimenteller Form der Welterschließung als einen Denkstil, der anstatt von einer bestimmten Theorie ausgehend durch Prozesse des Versammelns, Bastelns und Übersetzens gekennzeichnet ist, so möchte die expe-

24 Roger Collingwood, *The Idea of History*, Oxford 1946, S. 218.

25 Zur erkenntnistheoretischen Dimension des Konzepts „re-enactment“ siehe William H. Dray, *History as Re-Enactment*. R.G. Collingwood’s *Idea of History*, Oxford 1985; sowie Doris Gerber, *Analytische Metaphysik der Geschichte*. Handlungen, Geschichten und ihre Erklärung, Frankfurt a.M. 2012, S. 39–48.

26 Zur Konstruktion des epistemischen Objekts im Experiment siehe Hans-Jörg Rheinberger, *Experiment: Präzision und Bastelei*, in: Christoph Meinel (Hg.), *Instrument – Experiment*. Historische Studien, Berlin 2000, S. 52–60.

27 Michel Serres, *Die fünf Sinne*. Eine Philosophie der Gemenge und Gemische, Frankfurt a.M. 1993.

rimentelle Medienarchäologie einen Beitrag zu historischer *Bildung* leisten, die klassische Formen des historischen *Lernens* um eine sinnesgeschichtliche Dimension und wahrnehmungstheoretische Perspektive erweitert.²⁸

Als heuristische Methode möchte die experimentelle Medienarchäologie einen neuen Zugang zum Studium vergangener Medienpraktiken und -aneignungen bieten, der dem Historiker oder Archäologen statt der Rolle des passiven Beobachters die des aktiven Experimentators zuweist. Voraussetzung hierfür ist die Schaffung eines experimentellen Raumes, in dem man auf kreative und spielerische Weise entweder mit kommunikations- oder medientechnischen Originalen oder Replikationen experimentieren kann. Dieser „hands-on approach“, von Erkki Huhtamo auch als „thinkering“ bezeichnet,²⁹ soll nicht als Ersatz für klassische medienarchäologische oder medienhistorische Herangehensweisen fungieren, sondern vielmehr als methodologische Ergänzung verstanden werden, deren größtes heuristisches Potenzial im didaktisch-pädagogischen Bereich liegt. Wie zahlreiche Studien im Bereich der experimentellen Wissenschaftsgeschichte gezeigt haben, liegt der erkenntnistheoretische Mehrwert eines experimentellen Zugangs zur Geschichte der Wissenschaften zum einen in der Problematisierung der komplexen Interaktion von Objekten, Praktiken, Ideen und handelnden Akteuren, zum anderen in der Erfahrung des Scheiterns.³⁰

Von den Erfahrungen im Bereich der experimentellen Wissenschaftsgeschichte,³¹ der experimentellen Archäologie³² sowie der historisch infor-

28 Lernen als „explorative Form der Welterschließung“ und Bildung als „experimentelle Form der Welterschließung“ bilden laut Sönke notwendigerweise ein komplementäres Verhältnis: „In der so häufig anzutreffenden gedanklichen Trennung des Erlernens von festen Fakten und dem spielerischen ‚Experimentieren‘ als einer Tätigkeit, die sich von diesen Fakten unabhängig zeigt, wird hingegen wesensmäßig getrennt, was strukturell zusammen gehört: Nämlich das Erlernen als gesichert angesehener Fakten, um die Öffnung auf ein unvorhergesehenes Ereignis in einem Bildungsprozess möglich zu machen.“ Sönke Arens, Experiment und Exploration. Bildung als experimentelle Form der Welterschließung, Bielefeld 2011, S. 271.

29 Erkki Huhtamo, Thinkering with Media: On the Art of Paul DeMarinis, in: Paul DeMarinis, Buried in Noise, Heidelberg 2011, S. 33–39.

30 Siehe Peter Heering, Michael Markert u. Heiko Weber (Hg.), Experimentelle Wissenschaftsgeschichte didaktisch nutzbar machen. Ideen, Überlegungen und Fallstudien, Flensburg 2012; Peter Heering u. Roland Witje (Hg.), Learning by Doing. Experiments and Instruments in the History of Science Teaching, Stuttgart 2011.

31 Eine detaillierte Reflektion über Methoden, Konzepte und Erkenntnisse der experimentellen Wissenschaftsgeschichte findet sich bei Olaf Breidbach, Peter Heering, Matthias Müller u. Heiko Weber, Experimentelle Wissenschaftsgeschichte, in: dies. (Hg.), Experimentelle Wissenschaftsgeschichte, München 2010, S. 13–72.

32 Michel B. Schiffer u. James M. Skibo, Theory and Experiment in the Study of Technological Change, in: Current Anthropology 28, 1987, S. 595–622; Stephen C. Saraydar, Replicating the Past: The Art and Science of the Archaeological Experiment, Long Grove 2008; Jeffrey Ferguson (Hg.), Designing Experimental Research in Archaeology: Examining Technology through Production and Use, Boulder 2010; Michel B. Schiffer, The Archaeology of Science. Studying the Creation of Useful Knowledge, Heidelberg 2013.

mierten Aufführungspraxis in der Musik³³ inspiriert, zielt die experimentelle Medienarchäologie auf die Generierung eines „Handlungswissens“, welches die performative Dimension medien- und kommunikationstechnischer Objekte im Praxisvollzug unterstreicht. Das heißt, sowohl die den Geräten innewohnende performative Qualität (die bei medientechnischen Apparaten besonders plastisch ist) als auch die Interaktion zwischen Nutzer(n) und Objekt wird im Experiment erfahrbar und anschließend beschrieben und reflektiert. Dieses von Breidbach et al. als Erkenntnismodus des „heuristischen Tastens“ beschriebene Verfahren problematisiert auf spielerisch-reflexive Weise das Verhältnis von Handlungswissen (Können), theoretischem Wissen und Nichtwissen.³⁴ Ziel dieser experimentellen Herangehensweise kann per definitionem nie sein, eine wie auch immer geartete authentische historische Erfahrung zu rekonstruieren. Im Gegenteil geht es darum, eine Situation zu erzeugen, in der vorhandene Wissensbestände kreativ verunsichert werden. Nur diese künstlich erzeugte Spannung zwischen explorativem und experimentellem Wissen kann jene Erfahrung erzeugen, die Sönke Ahrens als *Bildung* bezeichnet (im Gegensatz zum *Lernen* als Prozess der Aneignung vorhandener Wissensbestände und als gesichert angesehener Fakten).³⁵

Hands-on: Für eine „Ent-Auratisierung“ medienhistorischer Objekte

Im Unterschied zu den prekären Ausgrabungsobjekten der Archäologie, den sensiblen Experimentalsystemen der Wissenschaftsgeschichte oder den seltenen und wertvollen Musikinstrumenten der historisch informierten Aufführungspraxis hat die experimentelle Medienarchäologie den Vorteil, dass sie es – zumindest zu einem großen Teil – mit Objekten zu tun hat, die massenindustriell gefertigt und dementsprechend häufig überliefert sind. Weltweit gibt es eine große Anzahl von privaten Sammlern obsoleter Medientechnologien – Morse- und Telegrafengeräte, Radio- und Fernsehgeräte, Telefone, Foto- und Filmkameras sowie Spielkonsolen und Computer finden sich zu Hunderttausenden.³⁶ Auch die Kollektionen etablierter Museen im Bereich der Technik-, Kommunikations- und Mediengeschichte leiden in der Regel an einem Überangebot von Objekten in diesem Bereich. Zudem hat sich im Fall der Wissenschaftsgeschichte wie auch der experimentellen Archäologie

33 Colin Lawson u. Robin Stowell, *The Historical Performance of Music. An Introduction*, Cambridge 1999; John Butt, *Playing with History: The Historical Approach to Musical Performance*, Cambridge 2002; Caroline Bithell u. Juniper Hill (Hg.), *The Oxford Handbook of Musical Revival*, Oxford 2014.

34 Breidbach et al. (wie Anm. 31), S. 18.

35 Die Erfahrung des Scheiterns oder Nicht-Gelingens nimmt in diesem Prozess eine herausragende Funktion ein – eine Erkenntnis, die für die Planung bzw. den Aufbau und die Organisation von Experimenten von zentraler Bedeutung ist. Siehe Sönke Ahrens, *Experiment and Exploration*, Bielefeld 2010, S. 17–21 u. 266–275.

36 Siehe beispielhaft das „Museum of Obsolete Media“: <http://www.obsoletemedia.org> [Stand 3.1.2015].

das Herstellen von Replikaten als alternative Methode für den Nachbau und Nachvollzug von historischen Experimenten bewährt,³⁷ eine Idee, die sich auch im Falle der experimentellen Medienarchäologie realisieren ließe.

An einigen Stellen – etwa dem „Media Archaeology Lab“ an der University of Colorado/Boulder,³⁸ dem „Critical Media Lab“ am Institut für experimentelles Design der Hochschule für Gestaltung und Kunst in Basel,³⁹ dem „medienarchäologischen Fundus“ am Lehrstuhl für Medientheorien der Humboldt-Universität in Berlin,⁴⁰ der medienarchäologischen Sammlung von Erkki Huhtamo an der University of California, Los Angeles,⁴¹ oder im „Labor für antiquierte Videosysteme“ des Zentrums für Kunst und Medientechnologie (ZKM) in Karlsruhe⁴² – wird seit einigen Jahren erfolgreich mit alten medientechnischen Artefakten experimentiert und geforscht. Auch wenn dies aus teils sehr unterschiedlichen Motiven passiert – etwa der Konservierung und Restaurierung von Videokunstwerken, medientheoretischer Veranschaulichung oder der Erforschung von Mensch-Computer-Interfaces – zeigen die vorhandenen Beispiele, dass der kreative und spielerische Umgang mit Originalen aus der medientechnischen Vergangenheit interessante und für eine sinnesgeschichtlich interessierte Technikgeschichte durchaus relevante Erkenntnispotenziale bietet.

Während die klassische Medienarchäologie laut Wanda Strauwen vor dem „observer’s dilemma: to touch or not to touch“ steht, plädiert die experimentelle Medienarchäologie explizit für einen „hands-on approach“, der Cassirers doppeltem Erkenntnisbegriff des „Er-Fassens“ und „Be-Greifens“ verpflichtet ist.⁴³ Sie plädiert somit auch für eine „Entauratisierung“ des kommunikations- oder medientechnischen Artefakts: Statt historische Objekte hinter Vitrinenscheiben zu verschanzen und sie als „Meisterwerke“ und

37 Der Nachbau selbst wird dabei zum wichtigen Erkenntnisprozess, in dem er die beteiligten Akteure mit einer Reihe von historischen und informationstechnischen Problemen konfrontiert. So fehlen für viele Instrumente bzw. Objekte konkrete Herstellungsanweisungen, handwerkliche Fertigkeiten und Fertigungsabläufe sind als „Hintergrundwissen“ oftmals nicht verschriftlicht oder überliefert. Das Scheitern bzw. kreative Problemlösen wird hier auch zu einem zentralen Bestandteil des Lern- und Bildungsprozesses. Siehe hierzu ausführlich Christian Sichau, Die Replikationsmethode. Zur Rekonstruktion historischer Experimente, in: P. Heering, F. Rieß u. C. Sichau (Hg.), Im Labor der Physikgeschichte. Zur Untersuchung historischer Experimentalpraxis, Oldenbourg 2000, S. 9–70.

38 Siehe www.mediaarchaeologylab.com [Stand 3.1.2015]. Zur Idee und Geschichte des Labs siehe den kurzen Artikel der Leiterin des Labs Lori Emerson, Das Media Archaeology Lab. Öffnung des Archivs – Sprengung des Museums, in: Retro. Computer – Spiele – Kultur 31, 2014, S. 18–19.

39 Siehe: <http://www.ixdm.ch/critical-media-lab> [Stand 3.1.2015].

40 Siehe: <http://www.medientheorien.hu-berlin.de/fundus> [Stand 3.1.2015]. Die Sammlung wird betreut vom Lehrstuhlinhaber Wolfgang Ernst und kuratiert von Ines Keszko.

41 Siehe: <http://www.erkkihuhtamo.com/collection> [Stand 3.1.2015].

42 Siehe: [http://www.on1.zkm.de/zkm/stories/storyReader\\$5574](http://www.on1.zkm.de/zkm/stories/storyReader$5574) [Stand 3.1.2015].

43 Wanda Strauwen, The Observer’s Dilemma: To Touch or Not To Touch, in: Huhtamo/Parikka (wie Anm. 14), S. 148–163.

„Originale“ zu inszenieren, möchte die experimentelle Medienarchäologie – hoffentlich in konstruktiver Zusammenarbeit mit Kuratoren und privaten Sammlern – in einen „Dialog mit Dingen“ treten.⁴⁴ Mit anderen Worten: Durch den Umgang mit den Dingen werden diese nicht nur in ihrer Zeugen- und Zeichenhaftigkeit analysiert, sondern auch in ihrer performativen Qualität erfahren und reflektiert.

In diesem Sinne bietet die experimentelle Medienarchäologie auch interessante Forschungsperspektiven für die „material culture studies“ sowie für die Designgeschichte.⁴⁵ Beschäftigen sich beide Disziplinen aus unterschiedlichen Blickwinkeln und methodologischem Instrumentarium mit der Ding- und Zeichenhaftigkeit materieller Kultur, erweitert die experimentelle Medienarchäologie das analytische Instrumentarium durch die konkrete Interaktion mit dem Objekt und eröffnet so die Möglichkeit, nicht nur die „Kultur auf dem Rücken der Dinge“ zu studieren, sondern sie sich in ethnografischer Manier zu eigen zu machen.⁴⁶ So konzipiert zielt sie auf eine doppelte Entauratisierung des technischen Objekts: Zum einen geht es darum, die auratische Inszenierung von technischen Objekten als „Artefakte“ in Museen zu hinterfragen und deren Sammlungen für die experimentelle Forschung am „lebendigen“ Objekt zugänglich zu machen statt in Depots zu lagern; zum anderen leistet sie einen wichtigen Beitrag dazu, die „black box“ zu öffnen und das Innenleben technischer Apparate und Gerätschaften zu erforschen. Die Nutzbarmachung der reichhaltigen Sammlungsbestände von Museen zu Zwecken der experimentellen Erforschung obsoleter Medientechnologien würde – bei allem Verständnis für die legitimen konservatorischen Interessen und Aufgaben von Museen und Archiven – dem Bildungsauftrag dieser Institutionen gerecht werden.⁴⁷ Museen und Archive könnten so zu Laboratorien, zu konkreten Orten experimenteller Welterschließung werden.

44 Hans Peter Hahn, Von der Ethnografie des Wohnzimmers – zur ‚Topografie des Zufalls‘, in: Elisabeth Tietmeyer, Claudia Hirschberger, Karoline Noack u. Jane Redline (Hg.), Die Sprache der Dinge. Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf die materielle Kultur, Münster 2010, S. 9–21.

45 Für eine konzise Diskussion der Methoden und Theorien in diesen Disziplinen siehe Ian Woodward, Understanding Material Culture, London 2007; Daniel Miller, Stuff, Cambridge 2010; Kjetil Fallan, Design History. Understanding Theory and Method, Oxford 2010.

46 Der Metapher vom „Rücken der Dinge“ stammt von Ernst Bloch: „Das Leben hat sich unter und auf den Dingen angesiedelt, als auf Objekten [...] auf dem Rücken dieser Dinge, als wären sie der verwandteste Schauplatz, hat sich Kultur angesiedelt.“ Ernst Bloch, Der Rücken der Dinge, in: ders., Spuren, Werkausgabe Bd. 1, Frankfurt a.M. 1985, S. 172, hier zitiert nach Gudrun M. König, Auf dem Rücken der Dinge. Materielle Kultur und Kulturwissenschaft, in: Kaspar Maase u. Bernd Jürgen Warneken (Hg.), Unterwelten der Kultur. Themen und Theorien der volkskundlichen Kulturwissenschaft, Köln 2003, S. 95–118.

47 Stefanie Samida, ‚Objekt der Begierde‘: archäologische Dinge zwischen Forschung und Kommerzialisierung, in: Tietmeyer et al. (wie Anm. 44), S. 89–98.

Vom Archiv zum Labor: Überlegungen zum Experimentieren im „home mode“

Bislang standen vor allem die Objekte selbst im Vordergrund des analytischen Interesses, nicht aber deren Aneignungs- und Nutzungsweisen. Nimmt man die Idee des „re-enactment“ ernst, so sind bei der Nachstellung im medienarchäologischen Experiment nicht nur die technischen Apparate und Gerätschaften von Bedeutung, sondern auch der Ort, an dem diese angeeignet und genutzt werden, sowie die soziale Konstellation, in der dies geschieht. Begreift man Labore oder Werkstätten als Handlungsräume, in denen verschiedene Akteure und Aktanten in einem komplexen Zusammenspiel interagieren, so stellt sich für medienarchäologische Experimente die Frage, wie dieser Raum zu gestalten ist. Da das Haus bzw. die häusliche Umgebung als privilegierter Ort der Aneignung und Nutzung von Kommunikations- und Medientechnologien angesehen werden kann, scheint die Inszenierung eines häuslichen Umfeldes für die Durchführung medienarchäologischer Experimente durchaus angebracht. Als „zentrale Integrationsmacht“ (Gaston Bachelard)⁴⁸ und „Museum der Seele“ (Mario Praz)⁴⁹ ist das Haus symbolischer Ort der Erfahrung der Ganzheit des Lebens, und als solcher häufig auch Ort der „Domestizierung“ neuer Kommunikations- und Medientechnologien.⁵⁰ Dem Wohnzimmer als materielles wie soziales Ensemble, so argumentiert Hans Peter Hahn, kommt dabei eine besondere Rolle als privilegierter Ort des demonstrativen Konsums zu.⁵¹ Im Wohnzimmer verschränken sich die Biografien von Objekten und ihren Nutzern und verdichten sich so zu einer sozio-technischen Topographie.⁵² Diese spezielle Topographie, so die Hypothese, sollte man in der experimentellen Nachstellung berücksichtigen, will man nicht nur die „Sprache der Dinge“ analysieren, sondern den spielerischen „Dialog mit Dingen“ erproben.⁵³

Ein erstes medienarchäologisches Experiment zur häuslichen Praxis der Aneignung von Familienfilmen in unterschiedlichen medientechnischen Dispositiven hat gezeigt, wie bedeutsam es ist, das Experiment auch als soziale, kommunikative und kollektive Praxis zu verstehen. Dieses Experiment wurde als „performance“ auf dem „International Orphan Film Symposium 2014“ in Amsterdam aufgeführt und entstand im Rahmen eines vom Autor geleiteten Forschungsprojektes zur Geschichte des Familienfilms. Basierend auf einem

48 Gaston Bachelard, *Poetik des Raumes*, Frankfurt a.M. 1987, S. 33.

49 Mario Praz, *Histoire de la décoration d'intérieur: la philosophie de l'ameublement*, London 1994, S. 19.

50 Zum Begriff der Domestizierung siehe Roger Silverstone u. Eric Hirsch (Hg.), *Consuming Technologies: Media and Information in Domestic Spaces*, London 1994.

51 Hahn (wie Anm. 44), S. 13.

52 Siehe Woodward (wie Anm. 45), Kapitel 8 „Material Culture, Narratives and Social Performance. Objects in Contexts“, S. 151–168.

53 Hahn (wie Anm. 44), S. 16. Siehe auch Stephen Riggins, *Fieldwork in the Living Room. An Autoethnographic Essay*, in: ders. (Hg.), *The Socialness of Things: Essays on the Socio-Semiotics of Objects*, Berlin 1994, S. 101–147.



Abb. 2: Szene aus der Inszenierung des „Video Dipositiv“ während der Lecture-Performance „Staging the Amateur Film Dipositif“ auf dem „International Orphan Film Symposium 2014“ in Amsterdam. In dieser Szene wird vor allen Dingen die soziale Interaktion zwischen unterschiedlichen Nutzern (Mutter/Kinder) der Videotechnik in den Vordergrund gestellt. Eine filmische Kurzmontage des Experiments bzw. der „performance“ produziert von Tim van der Heijden findet sich unter: <http://www.vimeo.com/95314562> [Stand: 13.2.2015].

ausgearbeiteten Skript wurden in diesem medienarchäologischen Experiment drei Szenen häuslicher Nutzung von Amateurfilmtechnik präsentiert, die unterschiedliche historische Dispositive filmtechnischer Möglichkeiten repräsentierten: erstens das „8mm-Dispositiv“ (mit 8mm-Kamera, Projektionsapparat und Leinwand), zweitens das „Video Dispositiv“ (mit Videokamera, Videorekorder und Fernsehgerät), drittens das „Mobiltelefon Dispositiv“ (mit Mobiltelefon als Kamera-, Speicher- und Abspielmedium).⁵⁴ Ziel dieses Experiments war zum einen der Versuch, die theoretischen Überlegungen zur experimentellen Medienarchäologie mit praktischen Erfahrungen zu konfrontieren; mit anderen Worten: der explorativen Spekulation experimentelles Erfahrungswissen entgegenzusetzen. Der vielleicht größte Erkenntniswert des öffentlich inszenierten Experimentierens bestand darin, was Susan Aasman in ihrer Rückschau auf die Performance als „art of failure“ beschrieben hat:

“One of the biggest lessons was in fact a major failure. In the first scene, at a particular moment, the father failed to wind the reel in the projector. And even worse: when the film was finally in the projector, the lamp broke and we were unable to screen our home movie. Bad luck, but... the audience laughed. And even more surprising, they accepted this moment as part of the screening practi-

54 Eine filmische Kurzmontage des Experiments bzw. der „performance“ produziert von Tim van der Heijden findet sich unter: <http://www.vimeo.com/95314562> [Stand 3.1.2015].

ce. They thought it was a moment that was scripted! That moment of laughter made us aware of the importance of people's relation with technology. And this becomes most clear at those moments when technology fails. Or better put: when people's interaction with technology becomes a struggle.”⁵⁵

Zum anderen verfolgte die Inszenierung auch das Ziel, klassische Formen der Wissensvermittlung auf akademischen Konferenzen (Vortrag) durch eine theatralische Inszenierung des Themas hinter sich zu lassen. Durch die Wahl einer „Lecture-Performance“ sollte der Zuhörer bzw. Zuschauer Teil des Forschungsprozesses werden – er sollte die dargestellte Erkenntnis zugleich sinnlich erfahren. „Die Lecture-Performance ermöglicht es“, so Sibylle Peters in ihrer Studie *Der Vortrag als Performance*, „den Aufführungsbezug szenischen Forschens – und im weiteren Sinne den Präsentationsbezug künstlerischen Forschens – als Spezifikum zu affirmieren und damit zugleich das wissenschaftliche Schema von Forschung versus Darstellung zu subvertieren.“⁵⁶ Mit anderen Worten: Durch das Format der Lecture-Performance sollte die Idee des medienarchäologischen Experiments als Medium der Wissenserzeugung mit der Situation der Aufführung als Praxis der Wissensvermittlung verbunden werden.

Will man wie im Fall des hier beschriebenen Experiments zu den unterschiedlichen Dispositiven des Familienfilms die soziale Dimension von historischen Medienaneignungs- und Nutzungsweisen untersuchen, eröffnen Rollenspiele – etwa in der akademischen Seminarveranstaltung – die Möglichkeit, den am Experiment beteiligten Akteuren bestimmte Rollen zuzuweisen und sie so erfahren zu lassen, wie sehr „das Haus“ und „die Familie“ gleichermaßen die Produktion wie auch den Konsum von Familienfilmen rahmen. Als „formatted spaces of participation“⁵⁷ prägen räumliche wie soziokulturelle Faktoren die Rituale und den Habitus aller Beteiligten – sowohl vor wie hinter der Kamera bzw. der Leinwand oder dem Bildschirm. Die komplexen sozialen Interaktionen, die im Hintergrund von Produktions- und Konsumpraktiken ablaufen, das „Resultat“ – in diesem Fall den Familienfilm – aber wesentlich beeinflussen, hat Martina Roepke als „ensemble play“ bezeichnet.⁵⁸ Die Methode des „re-enactment“, dies hat unser Experiment deutlich gezeigt, kann wesentlich dazu beitragen, sich dieses „ensemble plays“ bewusst zu werden und somit als bedeutsame Erfahrung zu reflektieren. Diese post-experimentelle Reflektion über die mit eigenen Sinnen und Körpern gemachten Erfahrungen verändern mit Sicherheit den analytischen

55 Details zum Projekt, eine dokumentarische Filmsequenz des Experiments sowie eine kritische Rückschau aus der Feder von Susan Aasman finden sich unter: <http://www.homemovie-project.wordpress.com/report-staging-the-amateur-dispositif> [Stand 3.1.2015].

56 Sibylle Peters, *Der Vortrag als Performance*, Bielefeld 2011, S. 187.

57 Eggo Müller, *Formatted Spaces of Participation: Interactive Television and the Reshaping of the Relationship Between Production and Consumption*, in: Marianne van den Boomen u.a. (Hg.), *Digital Material*, Amsterdam 2009, S. 47–61.

58 Martina Roepke, *Privat-Vorstellung: Heimkino in Deutschland vor 1945*, Hildesheim 2006.

Blick auf traditionelle Quellengattungen, die, wie zu Beginn des Beitrages argumentiert, jeweils bestimmte Nutzertypen und -erfahrungen wiedergeben. Das medienarchäologische Experiment ist somit nicht nur Produzent eines neuartigen Wissensbestandes für die historische Rekonstruktion vergangener Medienpraxen, sondern verändert durch seine phänomenologische Erfahrungsdimension auch den analytischen Blick:⁵⁹ Dank der experimentellen *Bildung* verändert sich die Aufmerksamkeit des Historikers und damit auch der kritische Blick auf traditionelle Quellengattungen; die historische Interpretation erreicht einen neuen Komplexitätsgrad.

Fazit

Bei der experimentellen Medienarchäologie geht es nicht um die Rekonstruktion einer möglichst authentischen historischen Erfahrung. Stattdessen geht es um die Sensibilisierung der Experimentierenden für die der Materialität der Objekte eingeschriebenen Funktionalitäten (was lässt sich mit einem Gerät machen, und was nicht) sowie deren symbolische Zeichenhaftigkeit (Design, Semantik, Interfaces), um das Explizieren impliziter Wissens- und Nichtwissensbestände (Handlungswissen), um die kreative Verunsicherung vorhandener Wissensbestände (Bildung durch Scheitern), um die reflexive Analyse der performativen Dimension von technischen Objekten (Objekt als Medium) sowie um die kritische Reflektion der situativen Dynamik im experimentellen Raum (sowohl zwischen Objekt und Experimentator als auch zwischen verschiedenen Akteuren).

Mittels der heuristischen Methode des „re-enactments“ können so neue Erkenntnisse über die den kommunikations- und medientechnischen Geräten eingeschriebene Temporalität gewonnen werden – die begrenzte Aufnahmezeit von 8mm-Amateurfilmbändern, die kurze Spielzeit einer Schellackplatte oder die langen Belichtungszeiten früher Fotoapparate: All dies wird durch den experimentellen Umgang mit dem Objekt selbst ganz anders erfasst als durch die explorative Lektüre von Bedienungsanleitungen oder How-To-Manuals. Re-enactments, etwa im wohnzimmerartig gestalteten Laborraum, steigern auch das reflexive Bewusstsein für die räumliche und topografische Dimension vergangener Medienpraktiken – sowohl im Bereich der Produktion als auch des Konsums medientechnisch vermittelter Inhalte. Diese praktische Einsicht in die raum-zeitlichen Bedingtheiten vergangener Objekte und Gerätschaften erlaubt ein besseres historisch-kritisches Verständnis der konstruktivistischen Natur kommunikations- und medientechnischer Inhalte (Photographien, Filme, Tonaufnahmen, etc.), die durch die visuelle oder akustische Evidenz dieser Repräsentationen von Wirklichkeiten gerne verdeckt wird. Das durch die experimentelle Erfahrung erzeugte Handlungswissen leistet so einen wichtigen

59 Siehe hierzu Bernhard Waldenfels, *Phänomenologie der Aufmerksamkeit*, Frankfurt a.M. 2004.

Beitrag zur historischen Quellenkritik und sensibilisiert den medienhistorisch und technikhistorisch Forschenden für die Bedeutung der eigenen Sinne im Erkenntnisprozess sowie für die Sinnlichkeit technischer Objekte.⁶⁰

Anschrift des Verfassers: Andreas Fickers, Université du Luxembourg, Historisches Institut, Route de Diekirch, 7220 Walferdange, Luxemburg, E-mail: andreas.fickers@uni.lu

60 Ein Plädoyer für eine sinnessensible Geschichtsschreibung findet sich bei Mark M. Smith, *Sensing the Past. Seeing, Hearing, Smelling, Tasting, and Touching in History*, Berkeley 2007.

TECHNIKGESCHICHTE im Web

Die ideale Hilfe bei der Suche nach technikhistorischer Literatur

The screenshot shows the search page of the journal's website. At the top, the title 'TECHNIKGESCHICHTE' is displayed in large white letters on a dark background, followed by the subtitle 'Die Fachzeitschrift für technikhistorische Forschung' and the ISSN number 'ISSN 0040-117X'. A navigation menu includes 'Home', 'Aktuell', 'Suche', 'Bestellen', 'Für Autor/inn/en', and 'Kontakt'. The main search area is titled 'Suche' and contains the instruction 'Suche nach Namen, Titeln, Untertiteln in allen Jahrgängen seit 1909'. There is a search input field, a 'Start Suche' button, and radio buttons to toggle search options: 'Rezensionen ausschließen' (selected) and 'Rezensionen in die Suche einschließen'. To the right, there is a thumbnail image of a journal cover with the caption 'Zum Inhalt: klicken Sie auf das Bild' and a button 'Ihr Einkaufskorb' with the link 'Einkaufskorb ansehen'.

Die TECHNIKGESCHICHTE-Webseite ermöglicht Ihnen die Suche nach Namen und Schlagwörtern in allen Jahrgängen der Zeitschrift – seit der ersten Ausgabe 1909. Fast 1.200 seitdem erschienene Aufsätze und nahezu 2.500 Rezensionen (Suche auf Wunsch inklusive oder exklusive) können so erschlossen werden. Viele Ausgaben aus den jüngeren Jahrzehnten sind noch lieferbar – per Mausklick können Sie ermitteln, ob sie noch am Lager sind.

Besuchen Sie die Recherchefunktion auf www.edition-sigma.de/TG

Hinweise für Autor/inn/en

TECHNIKGESCHICHTE publiziert nur Beiträge in deutscher Sprache und nur Erstveröffentlichungen. Beiträge werden in elektronischer Form (vorzugsweise als Word-Dokument) an die Anschrift der Schriftleitung (siehe Impressum) erbeten. Beigefügte Bilder oder Unterlagen müssen einen Herkunfts- und Erlaubnisvermerk für die Wiedergabe haben. Für die Manuskriptgestaltung beachten Sie bitte die Autor/inn/enhinweise auf der Homepage der Zeitschrift: www.edition-sigma.de/TG. Die Verfasser/innen von Beiträgen erhalten ein Heft der Zeitschrift sowie 20 Sonderdrucke ihres Beitrags; die Verfasser/innen von Besprechungen erhalten eine PDF-Datei ihrer Rezension. Redaktion und Verlag haften nicht für unverlangt eingereichte Manuskripte, Daten und Illustrationen.