



universität
wien

MASTERARBEIT

Titel der Masterarbeit

„Audiovisuelle digitale Quellen.
Theorien, Funktionen, Perspektiven“

verfasst von

Thomas Walach, BA

angestrebter akademischer Grad

Master of Arts (MA)

Wien, 2015

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 066 803

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Masterstudium Geschichte

Betreut von:

Univ.-Prof. Dr. Stefan Zahlmann, MA

Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	1
1.0 Anpassen oder aussterben.....	3
1.1 Transmediale Übersetzung.....	9
1.2 Die Papiergalaxis	18
Exkurs: Emotionen als Quelle.....	24
2.0 Klänge.....	27
2.1 Unbewegte Bilder.....	36
2.2. Filme.....	49
2.3. Computerspiele.....	54
3.0 Objekte im digitalen Archiv.....	62
3.1 Faktotum Computer.....	69
3.2 Best Practise.....	78
Fazit.....	82
Referenzen.....	86

Abstract

Digitalisation means twofold change for historians. 1.: We are - even now, and certainly will be more so in the future – confronted with non-written sources, resulting in the fact that future historians will deal with testimonies of persons, who, under the discursive conditions of what may be called the 'paper galaxy' would probably not have left a trace of their existence, let alone their thoughts and living at all. These media and their reception will change not only methods, but also theories of history. Even though the very fundamental virtues of historical work such as precise and critical reading of texts (in a broad sense), the analysis of context and intentions of their production and a self-reflexive awareness of the historians own historicity will always form the very core of scholarly thinking and acting, history will transform into a historical media science, encompassing all human testimonies.

2.: Every change in the possibilities of human expression entails a change of perceptions and conceptions of the individual as historical subject. To what ends this anticipated change will lead is impossible to predict. Only one thing is certain: To the same extent as transforming media-episteme influence their present time, they do structure and limit its future remembrance. Historians as human-media and memory processors have to be aware that they play an important role in the process of shaping the discursive conditions of their own future work. To take this role seriously includes first and foremost to develop means of accessing and reflecting the fundamental changes regarding form and content of source material that is happening right now before our very eyes.

Einleitung*

Wie verändert die Digitalisierung unsere Episteme? Welchen Metamorphosen werden Heuristiken, Theorien und Methoden der Geschichtswissenschaft durchmachen müssen, um dieser Veränderung Rechnung tragen zu können? Welche digitalen Quellen besitzen welchen Aussagewert worüber? Und wie können sie befragt werden? Ist es möglicherweise ganz grundsätzlich angebracht, den Blick von den Quellen ab- und dem Menschen zuzuwenden? Denn – so die These, die meinen Überlegungen zu Grunde liegt – die moderne Geschichtswissenschaft dient weniger der Suche nach Wissen über den Menschen als geschichtsmächtigem Subjekt und postuliertem Erkenntnisobjekt, sondern der Untersuchung seiner medialen Artefakte. Diese seltsame Diskrepanz zwischen Anspruch und Möglichkeit ist Resultat teilweiser Blindheit: Unter Rückgriff auf Theorien, die nicht die traditionell theoriearme oder gar -feindliche Geschichtswissenschaft selbst entwickelt hat, haben wir erkannt, dass in den Quellen keine inhärente scheue Wahrheit schlummert, die sich durch hingebungsvolle Quellenkritik wachküssen und hervorlocken ließe, sondern wir in ihnen stets nur zu finden vermögen, was wir selbst dorthin getragen haben: Unsere Episteme, die diskursiven Bedingungen unserer Erkenntnis, unsere eigene Historizität. Erschrocken über die nunmehr offenbar gewordene Unmöglichkeit, historische Wahrheit zu finden, haben wir das eigentliche Objekt unserer Bemühungen, den Menschen, aus dem Blick verloren und uns sicherheitshalber nur noch mit seinen medialen Repräsentationen beschäftigt.

Die Digitalisierung wird jene Diskurse, in denen wir uns verstrickt haben, diesen papierernen Wald, der den Blick auf die Bäume darin verstellt, so nachhaltig verändern, dass die Stellung des Subjekts in der von ihm geschaffenen Medialität nicht mehr dieselbe sein kann; wir sollten dieses antizipierte neue Menschenbild zum Anlass nehmen, grundsätzlich darüber nachzudenken, wie wir unser Erkenntnisobjekt wiederfinden könnten. Dazu wird es nötig sein, endlich historische Medientheorien mit dem Menschen als zentralem Akteur zu entwickeln.

Dazu kann diese Arbeit *keinen* entscheidenden Beitrag leisten. Ich verstehe das gegenwärtige Nachdenken der Digital Humanities, in das sich dieser Text einordnet, als Innehalten vor dem Sprung, als letzte Rekapitulation dessen, was gewesen ist – ein Reflektieren, das gleichwohl bereits

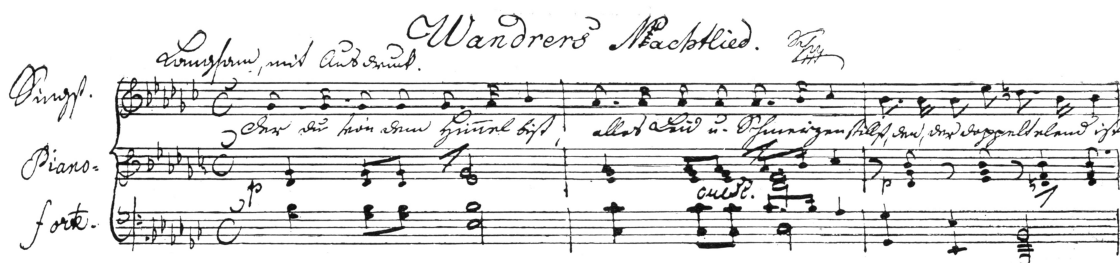
* Teile dieser Arbeit, insbes. der Kapitel 1.2, Exkurs, 2.0, 3.0, und 3.2 beruhen auf meinem Beitrag „Stimmen hören. Audioquellen als digitale Objekte“ in: Wolfgang *Schmale* (Hg.), „Digital Humanities“, Wien 2015. Einige Abschnitte finden sich in ähnlicher Form in einem nicht veröffentlichten Forschungsantrag an die Österreichische Akademie der Wissenschaften 2014 („Die Informatisierung in Österreich. Building a Digital Oral History Archive“).

unter dem Stern kommender Veränderung steht und diese antizipiert. Konkret werde ich anzudeuten versuchen, wie die diskursiven Rahmungen der Medialität am Beginn des 21. Jahrhunderts beschaffen sind. Das erfolgt zum einen durch zeichen- und quellentheoretische Überlegungen, die unsere Episteme zwischen analoger und digitaler Medialität untersuchen (Teil 1), zum anderen durch eine Kontextualisierung unterschiedlicher audiovisueller Medien in der digitalen Medialität (Teil 2). Schließlich werden die technischen und organisatorischen Bedingungen jener zaghaften Versuche dargestellt, die von den Digital Humanities in den letzten Jahren zur Operationalisierung digitaler Medien unternommen wurden (Teil 3).

1.0 Anpassen oder aussterben

Seit Menschen sich ihrer Geschichte vergewissern, werden die Artefakte ihrer individuellen Erinnerung auf zwei unterschiedliche Arten als kollektive Erinnerungen organisiert: entweder in dinglichen Informationsspeichern (Inschriften, Akten, Bücher, etc.), wodurch die Erinnerung eine mit Händen greifbare Qualität erhält; oder als immaterielle Informationen (Ritualhandlungen, Lieder, Erzählungen, etc.)¹, die oft nicht ständig fixiert sind, sondern mit jedem Aufruf neu manifestiert werden.

Dass keine dieser Erinnerungsweisen objektive Quellen hervorbringt, die aus sich heraus sprechen und nur eine einzige – die wirkliche oder wahre – Lesart zulassen, ist geschichtswissenschaftliches Axiom. Davon unbenommen ist die Tatsache, dass bestimmte Informationen sich nur unzureichend materialisieren lassen, beziehungsweise manche Erinnerungen sich dafür tendenziell besser eignen als andere. So eignet sich etwa Verschriftlichung, die bevorzugte Erinnerungsweise der Neuzeit, schlecht, um Klangartefakte zu bewahren und ist fast nutzlos für die Speicherung bewegter Bilder .



Franz Schubert, Wanderers Nachtlied. Autograph (Faksimile online verfügbar unter: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Wanderers_Nachtlied_Autograph_Facsimile_W_Dahms_1913.jpg) zuletzt aufgerufen am 03.10.2014.

Obwohl diese Quelle das Gegenteil von sich behauptet, ist das, frei nach René Magritte, kein Lied. Vielmehr handelt es sich um einen Korpus von regelhaften Hinweisen zur Neuherverbringung eines Liedes, gewissermaßen eine Anleitung zur Manifestation einer immateriellen Quelle. Tatsächlich ist es eigentlich überhaupt nicht möglich, Klang im Sinne dinglicher Informationsspeicher zu archivieren, weil er immer nur ist, während er gerade klingt. Wenn aber ein

¹ Vgl. Joke Brouwer/Arjen Mulder, Information is Alive, in: Joke Brouwer (u.a.) (Hg.), „Information is Alive. Art and Theory on Archiving and Retrieving Data“, Rotterdam 2003, S. 4.

Klang beliebig reproduzierbar ist, verliert dieser ontologische Unterschied seine praktische Bedeutung.²

Mittels digitaler Aufnahme- und Wiedergabetechniken lässt sich ein Lied in exakt der Art und Weise, in der es einmal gespielt wurde, beliebig wiederholen – es ist bei jeder Wiedergabe ein neues Klangensemble, steht immer noch an Stelle des ursprünglich aufgenommenen, wird aber für den Zuhörer als so perfektes Simulacrum operationalisierbar gemacht, dass sein Stellvertretercharakter nicht wahrnehmbar ist. Variieren können alleine die physischen, psychischen und diskursiven Bedingungen der Wahrnehmung der so fixierten Klänge. Im beginnenden 19. Jahrhundert standen solche Techniken nicht zur Verfügung. Jede Reproduktion eines Liedes war eigentlich seine Neuschöpfung nach überlieferten Parametern – diese, und nicht die eigentliche Erinnerung waren Gegenstand der Archivierung. Musiknoten sind eigentlich Metadaten von Musik.

Eine noch stärkere Abstrahierung und Vereinfachung stellt die Speicherung von Sprechakten durch Schrift dar. Hier fehlen selbst basale Anleitungen zur Neuhervorbringung des Originals bezüglich Tonhöhe, Rhythmus, Tempo und Betonung, wie sie in Notenschrift angelegt sind. Das sind keine wichtigen Faktoren, ließe sich entgegen; die Sprachinformation ist nicht primär in diesen Eigenschaften codiert sondern in Syntax und Semantik. Ich frage mich, ob wir nicht mangels Alternativen zu dieser Wahrnehmung von Sprache gelangt sind; ob nicht eine jahrtausendelange Generationenfolge die Kompensation auditiver Mangelerfahrung der Erinnerung durch Schriftkultur eingeübt und so sehr verinnerlicht hat, dass uns heute eine unvollkommene Erinnerungsweise als adäquat erscheint.

Noch unzulänglicher als die Konkretisierung von Klang durch Schrift ist die Verschriftlichung bewegter Bilder. Zwar lassen sich optisch-räumlich-zeitliche Eindrücke durch (Schrift-)Sprache beschreiben oder in unbewegten Bildern ausschnittweise darstellen, aber diese Repräsentationen sind dem ursprünglichen Eindruck so unähnlich, dass sie vom Rezipienten erhebliche Konstruktionsleistungen verlangen, um als Quelle Aussagekraft zu erreichen. Das komplexe Verhältnis von Medienproduzent und -rezipient wird dadurch um mehrere Ebenen bereichert, in

2 Während seines Aufenthalts in Oxford im Frühjahr 1950 notierte Ludwig Wittgenstein in Analogie zum oben genannten über reproduzierte Bilder: „276. Nun, ich würde die Photographie ganz natürlich mit den Worten beschreiben: 'An einer Maschine steht ein Mann mit dunklem und ein Junge mit zurückgekämmtem blondem Haar.' so würde ich die Photographie beschreiben, und wenn einer sagte, das beschreibe nicht sie, sondern die Objekte, die wahrscheinlich photographiert wurden, so könnte ich nur sagen, das Bild sieht so aus, als wären die Haare von dieser Farbe gewesen. 277. Wenn ich aufgefordert würde, die Photographie zu beschreiben, würde ich es in jenen Worten tun.“

Ludwig *Wittgenstein*, Bemerkungen über die Farben (Werkausgabe Band 8 „Über Gewißheit“), Frankfurt a. M. 1984, S. 96-97.

denen der Quelle Bedeutungen eingeschrieben werden. Eine solche Quelle sagt zweifellos etwas aus; die Schwierigkeit besteht darin, herauszufinden, was sie worüber zu sagen im Stande ist und was nicht.

Die Realität der Quellen, könnte man in Abwandlung von Niklas Luhmanns Diktum über Massenmedien sagen, besteht in ihren eigenen Operationen.³ Die Verschriftlichung der Erinnerung ist ein selbstreferentieller Prozess, der, durch seine eigenen Mittel und Medien konserviert, selbst seine diskursiven Rahmenbedingungen schafft und so gleichzeitig seine Geschichte und zukünftige Lesarten formiert. Die Schrift als bevorzugte Techne gemeinsamen Erinnerns schuf um sich eine Schriftgalaxis, die das Erinnern strukturierte und begrenzte.

Die Geschichtswissenschaft hat mühsam gelernt weitgehend ohne die audiovisuelle Erinnerungen auszukommen, indem sie Praktiken hervorbrachte, dem Mangel an gespeicherten Klängen und (bewegten) Bildern beizukommen. Aber das war keine freiwillige, sondern eine notwendige Entwicklung. Wir stehen inmitten der tonlosen, blinden und unbewegten Schriftgalaxis, weil vorangegangene Generationen keine Möglichkeit hatten, audiovisuelle Erinnerungen zu speichern. Diese Grundbedingung existiert nicht mehr.

Die digitale Revolution hat traditionelle Strukturen der Informationsgenerierung und des Wissenserwerbs binnen weniger Jahre massiv in Frage gestellt, aber nicht allzu viele Historiker (und noch weniger arrivierte) scheinen diesen Wandel wahrzunehmen oder sich die Konsequenzen für sich und ihr Tun bewusst zu machen. Volker Reinhard, der weithin gerühmte Experte für die Geschichte der Renaissance fragte mich bei einer hitzig geführten Debatte im Sommer 2014 polemisch, ob ich allen Ernstes glaube, dass Internet und Smartphones das Menschenbild der Moderne ändern würden. Jenen Apologeten der Langen Dauer von Kulturtechniken, die meinen, sich aus Bequemlichkeit oder mangels Kompetenz mit den Bedingungen der Wissensorganisation im Digitalzeitalter nicht auseinandersetzen zu müssen, können – anders wäre solche Ignoranz nicht erklärbar – die Ausmaße der Veränderung die jetzt, *jetzt gerade* vonstatten gehen, nicht kennen:

2003 schätzten Forscher der University of California, Berkeley, die Menge der im Vorjahr im Internet verfügbar gemachten Information auf eine Größenordnung um fünf Exabytes (10^{18} Bytes). Wird nur ein Megabyte (10^{16} Bytes) als Text ausgedruckt, benötigt es etwa so viel physischen Platz wie ein traditionelles Buch. Bücher, die fünf Exabytes an Informationen repräsentieren, würden 37.000 Bibliotheken von der Größe der Library of Congress füllen – an jedem einzelnen Tag des Jahres 2002 wuchs die Informationsmenge im Internet um den Inhalt von etwa 101 einer der

3 Vgl. Niklas *Luhmann*, Die Realität der Massenmedien, Wiesbaden (4. Aufl.) 2009, S.11.

größten Bibliotheken der Welt. Sieben Jahre später schätzte eine vergleichbare Studie alleine den US-amerikanischen Informationskonsum im Jahr 2008 auf 3,6 Zettabytes (10^{21} Bytes). Ausgedruckt würde diese Informationsmenge die Vereinigten Staaten inklusive Alaska gut zwei Meter hoch mit Papier bedecken.⁴

Da die Steigerungen der Informationsmenge im Internet von Jahr zu Jahr nicht linear, sondern weitaus schneller verläuft, würden selbst diese atemberaubenden Zahlen neben aktuellen marginal wirken. Dergleichen Zahlenspiele bergen eine Reihe von Ungewissheiten; schon die Prämisse, dass sich der Gehalt einer Information in einer Recheneinheit objektivieren lässt, ist äußerst fragwürdig. Sie weisen aber darauf hin, dass wir uns mit einer ungeheuren und sehr schnellen Metamorphose unserer Episteme, als der „[...] fundamentalen Codes einer Kultur, die ihre Sprache, ihre Wahrnehmungsschemata, ihren Austausch, ihre Techniken, ihre Werte, die Hierarchie ihrer Praktiken beherrschen [...]“⁵ konfrontiert sehen.

In seinem Vortrag bei „Research without Borders“ an der Columbia University 2011 wies Dan Cohen, Direktor des Roy Rosenzweig Center for History and New Media an der George Mason University, mittels eines einfachen und einleuchtenden Beispiels auf die praktischen Konsequenzen dieser Entwicklung für Historiker hin: Während ein einzelner Historiker wohl in der Lage war im Lauf seines Forscherlebens die rund 40.000 Memos, die während der Präsidentschaft Lyndon B. Johnsons zirkulierten, zu lesen, wäre das für die vier Millionen Memos der Clinton-Administration ausgeschlossen.⁶

Die Veränderung ist aber längst nicht nur quantitativer Natur. Als ob nicht schon die schiere Menge der potenziell verfügbaren Information uns zwingen würde, die Heurismen der Wissenschaften umzukrempeln, nimmt der Informationsfluss auch noch eine polymorphe Gestalt an, deren Glieder völlig anders organisiert sind als die gewohnten und lieb gewonnenen Akten im Archiv. Klänge, bewegte und unbewegte Bilder, Computerprogramme und andere Quellengattungen tauchen verstärkt oder überhaupt erstmalig auf und verlangen nach spezifischen und bis dato größtenteils noch nicht entwickelten Theorien und Methoden.

Diese Veränderungen wurden nicht in erster Linie von der Wissenschaft vorangetrieben (obwohl viele Technologien, die am Beginn der digitalen Medialität standen, ursprünglich entwickelt und

4 Vgl. William J. *Turkel*/Kevin *Kee*/Spencer *Roberts*, A Method for Navigating the Infinite Archive, in: Toni *Weller*, „History in the Digital Age“, New York 2013, S. 62.

5 Michel *Foucault*, Die Ordnung der Dinge. Eine Archäologie der Humanwissenschaften, Frankfurt a. M. (22. Aufl.) 2012, S. 22.

6 Vgl. *Turkel/Kee/Roberts* 2013, S. 62.

verwendet wurden, um verstärkten wissenschaftlichen Austausch zu ermöglichen), sondern sind in ihrer konkreten Erscheinung und ihrem tatsächlichen Ausmaß eine beinahe alle Bewohner der Erde betreffende und von einem potenziell globalen Kommunikationskollektiv getragene Umstrukturierung des Wissens. Sie zu beschreibung, erfordert neue Begriffe (wer weiß schon, was ein Zettabyte ist?), mit ihnen umzugehen neue Methoden (wie außer durch computergestützte Suche soll die für alle praktischen Zwecke unendliche Informationsmenge durchkämmt werden?), ein Verständnis für sie zu entwickeln die Etablierung neuer Episteme.

Angehörige der Digital Humanities Division der UCLA veröffentlichten ein Manifest der Digital Humanities. Darin verweisen Sie auf die prekäre Lage, in der sich die Schriftwissenschaft im digitalen Zeitalter befindet:

„Let's not forget: though their traditions were rooted in oratory and rhetoric, the modern Humanities disciplines were profoundly reshaped around and by the medium of print, just as now they are confronting the challenges of being profoundly reshaped by newly emergent digital norms and potentialities. What does it mean to study "literature" or "history" when print is no longer the normative medium in which literary or historical artifacts are produced, let alone analyzed? What does it mean to think when thinking is decoupled from its exclusive reliance upon language and textuality? What does it mean, more generally, for humanistic knowledge?“⁷

Die reine Kultur der Schriftlichkeit, die der Geschichtswissenschaft Nährboden und Erntegerät bot, ist zum Anachronismus geworden. Wenn einem Erkenntnisssystem ein tragendes Axiom abhanden kommt, *wird* es sich ändern, denn: „Was als Ordnung identifiziert wird, hängt von der Erfahrung ab.“⁸ Und: „Die Erfahrung außerhalb des codierten Blicks kann zu der Erkenntnis führen, daß die etablierte Ordnung nicht die einzig mögliche ist, daß die Dinge sich anders und besser zueinander stellen lassen.“⁹ Insofern ist die Frage, ob die Digitalisierung den Blick verändert hat, zentral. Die kommende Veränderung betrifft zunächst Methoden und erst in Ableitung davon das theoretische (Selbst-)Verständnis der Geschichtswissenschaft, denn viele der bisher (wenngleich in

7 <http://manifesto.humanities.ucla.edu/2009/05/29/the-digital-humanities-manifesto-20/#41>, zuletzt aufgerufen am 14.11.2014.

8 Christel *Schachtner*, Geistmaschine. Faszination und Provokation am Computer, Frankfurt a. M. 1993, S. 110.

9 *Schachtner* 1993, S. 110.

der eher theoriearmen Geschichtswissenschaft selten) verwendete Theorien beziehen sich so grundsätzlich auf menschliche Kommunikation, dass sie auch auf Aspekte des digitalen Zeitalters angewendet werden können. Insofern ist es möglicherweise überstürzt, von einem *Digital Turn* zu sprechen. Der Wandel wird, obwohl in seinen AUSwirkungen letztendlich fundamental, eher evolutionär als revolutionär sein.

Die Frage, die im Zentrum der Auseinandersetzung mit der Digitalisierung steht, lautet: „[...] how do we research effectively, efficiently and as comprehensively as possible in the infinite archive?“¹⁰ Die Digitalisierung nimmt der Geschichtswissenschaft keine einzige ihrer alten Möglichkeiten - „We have no wish (und ich würde ergänzen: „no need“, TW) to throw out the skills that lie at the core of our discipline: there is no substitute for close and critical reading, for careful citation, or for focused judgement.“¹¹ - aber bietet ihr eine Unzahl neuer. Wenn der Blick auf unseren Forschungsgegenstand sich weitet, wird unser Verständnis davon sich mit ihm verändern. Noch ist das Gesagte viel mehr Anspruch als Praxis. Eine systematische Auseinandersetzung mit den Implikationen digitaler Kommunikation für die Geschichtswissenschaft steckt bestenfalls in den Kinderschuhen. Die schöne neue Welt digitaler Quellen bringt methodische und theoretische Herausforderungen, denen die Wissenschaft ganz sicher nicht in einer konzertierten Anstrengung entgegentreten wird, sondern in vielen einzelnen Begegnungen wie dieser, deren Summe vielleicht irgendwann kanonisierte Paradigmen für die Digital Humanities hervorbringen wird.

10 Turkel/Kee/Roberts 2013, S. 63.

11 Turkel/Kee/Roberts 2013, S. 63.

1.1 Transmediale Übersetzung

Wir halten es für selbstverständlich zu schreiben und zu lesen. Dabei sind beide Tätigkeiten Ergebnis komplexer Prozesse von Bedeutungsübermittlung als Bedeutungskonstruktion über verschiedene Medien und Zeichensysteme. Ein wesentlicher Aspekt dieser Prozesse ist die strukturelle Nicht-Identität von gesprochener Sprache und Schrift. Diese Differenz bringt keine zusätzliche Ebene in das Verhältnis von Signifikant, Signifikat und Referens – die Buchstaben B-A-U-M *sind nicht* die Klangfolge, die entsteht, wenn sie nach den Regeln der deutschen Sprache ausgesprochen werden; sie stehen nicht einmal für sie, sondern bilden einen unabhängigen Signifikanten. Anders gesagt: Es ist nicht nötig, zu wissen, wie das Wort „Baum“ ausgesprochen wird, um zu wissen, was die Buchstabenfolge bezeichnet. Zwischen beiden Signifikanten *kann* ein Metazusammenhang hergestellt werden – notwendig oder den Signifikanten inhärent ist dieser nicht. Andernfalls könnten Gehörlose nicht lesen. Dass überhaupt Buchstaben bestimmten Lauten zugeordnet werden, ist nicht selbstverständlich und längst nicht in allen Schriftsystemen üblich.

Michel Foucault nennt die neuzeitliche Trennung von Sachen und Wörtern eine „ungeheure Reorganisation der Kultur“¹². Bis zum Ende des sechzehnten Jahrhunderts, so Foucault, habe die Ähnlichkeit (zwischen Worten und Dingen, Himmel und Erde, Gott und Mensch...) die Grundlage aller auf Erkenntnissuche gerichteten Heurismen und Denkweisen (im Foucault'schen Sinne: der Epistme) gebildet. „Sie hat zu einem großen Teil die Exegese und Interpretation der Texte geleitet, das Spiel der Symbole organisiert, die Erkenntnis der sichtbaren und unsichtbaren Dinge gestattet und die Kunst in ihrer Repräsentation bestimmt.“¹³ Wenn die Ähnlichkeit der Dinge gleichsam deren ontologischer Identität vorausgeht, macht die Ähnlichkeit von Worten und den Dingen, die sie repräsentieren (und zwar nicht eine phonetische, sondern eine der kommunikativen Praxis) die Unterscheidung zwischen Signifikant und Signifikat obsolet. Noch „[...] im sechzehnten Jahrhundert war man der Auffassung, daß die Zeichen auf den Dingen niedergelegt waren, damit die Menschen ihre Geheimnisse, ihre Natur oder ihre Kräfte an den Tag bringen könnten.“¹⁴ Diese Auffassung liegt der Vorstellung von Zauberworten, Flüchen, Segnungen zu Grunde. Weil Worte als Dinge gelten, können sie in der Welt der Dinge unmittelbar wirken. Das Wort Rabbi Löws

¹² Foucault 2012, S. 76.

¹³ Foucault 2012, S. 46.

¹⁴ Foucault 2012, S. 92.

erweckt den Golem zum Leben, weil es – und nicht etwa der tönernen Körper – das eigentliche Wesen der Kreatur beinhaltet. Erst Austins Sprechakttheorie (siehe Kap. 1.2) hat den Worten selbst – und nicht den Dingen, die sie bezeichnen – wieder ähnliche Wirkmächtigkeit zugestanden.

An dieser Stelle muss der Vollständigkeit halber angemerkt werden, dass sich die Geschichtswissenschaft heutzutage mit Referenten, also mit *Dingen an sich* überhaupt nicht beschäftigt, sondern dergleichen der Metaphysik oder Theologie überlässt. Unser Interesse gilt ausschließlich dem Verhältnis von Signifikant und Signifikat einer Quelle, denn wir sind der Überzeugung, dass die Geschichtswissenschaft gar nicht in der Lage ist, ein Referens überhaupt zu bezeichnen. „Jeder Versuch zu bestimmen, was das Referens eines Zeichens ist, zwingt dazu, dieses Referens als eine abstrakte Größe zu definieren, die nichts anderes als eine kulturelle Übereinkunft ist.“¹⁵ Selbst was wir *historische Fakten* nennen, ist nicht mehr als das, worüber die große Mehrheit der Historiker einig ist. Solche *Tatsachen* haben stets vorläufigen Charakter – sie werden der Einfachheit halber bis zu ihrer eventuellen Falsifizierung akzeptiert. Das unterscheidet sie von *Wahrheiten*, die wissenschaftlicher Methodik nicht zugänglich sind.

Foucault hat sich an Magrittes Nicht-Pfeife abgearbeitet und kam zu dem Schluss, dass es sich beim Verhältnis von Schrift und Abbildung um ein tautologisches handelt.¹⁶ Das ist aber eine doppelte Tautologie, erstens von zwei Signifikanten und zweitens von jedem der Signifikanten zu einem gemeinsamen Signifikat. Nur aus dieser letzten Beziehung entsteht überhaupt die erste. Ein Referens, nämlich das Ding Pfeife an sich ist in dieser Beziehung überhaupt nicht enthalten.

Wird die Buchstabenfolge „Pfeife“ ausgesprochen um das entsprechende Signifikat zu bezeichnen, setzt der Sprecher sie zu zwei Dingen gleichzeitig in Bezug: Erstens zum Signifikat, zweitens zu einem gleichrangigen Signifikanten, der auf das selbe Signifikat verweist. Wer lesen lernt, nachdem er eine korrelierende gesprochene Sprache erlernt hat, tut das, indem er zwischen dem geschriebenen und dem gesprochenen Signifikanten ein Verhältnis wie zwischen Signifikant und Signifikat einübt. Einfacher gesagt: Kinder lernen nicht lesen, indem ihr Lehrer auf die Buchstabenfolge Pfeife zeigt und anschließend auf eine Pfeife. (Sie lernen aber genau so sprechen.) Stattdessen wird behauptet, die Buchstabenfolge stehe für das gesprochene Wort mit der selben Bedeutung (was sie streng genommen aber nicht tut). Diese Gleichsetzung ist die Folge spezifischer

15 Umberto Eco, Einführung in die Semiotik, München (8. Aufl.) 1994, S. 74.

16 Vgl. Michel Foucault, Dies ist keine Pfeife. Mit zwei Briefen und vier Zeichnungen von René Magritte, München 1997, S. 11-13.

sprachhistorischer Entwicklungen und folgt keiner inneren Notwendigkeit, oder, um ein in anderem Zusammenhang formuliertes Diktum Lacans zu entlehnen: Es gibt keine Metasprache.¹⁷ Eigentlich stellen Schriftsprache und gesprochene Sprache unterschiedliche Sprachen dar, denen per kultureller Übereinkunft eine Korrelation unterstellt wird. (Und jede dieser Sprachen kann wegen der habituellen Korrelation als Zeichensystem zur Neuhervorbringung der jeweils anderen verwendet werden, analog zur eingangs thematisierten Notenschrift und ihrem Verhältnis zum Klang.)

Daraus folgt, dass sowohl die Niederschrift von Gesprochenem als auch die Aussprache von Geschriebenem *Übersetzungen* sind. Das selbe gilt für die Verfilmung eines Buches, oder die Beschreibung eines Bildes, oder das Malen einer Erzählung, oder... Die Probleme bei transmedialen Übersetzungen hielt Foucault für grundsätzlich unüberwindbar; jedenfalls lassen seine betrachtungen über Digo Velasquez' Las Meninas diesen Schluss zu:

„[...] die Beziehung der Sprache zur Malerei ist eine unendliche Beziehung; das heißt nicht, daß das Wort unvollkommen ist und angesichts des Sichtbaren sich in einem Defizit befindet, daß es vergeblich auszuwetzen versuchte. Sprache und Malerei verhalten sich zueinander irreduzibel: vergeblich spricht man das aus, was man sieht: das, was man sieht, liegt nie in dem, was man sagt; und vergeblich zeigt man durch Bilder, Metaphern, Vergleiche das, was man zu sagen im Begriff ist. Der Ort, an dem sie erglänzen, ist nicht der, den die Augen freilegen, sondern der, den die syntaktische Abfolge definiert.“¹⁸

In bestimmten Situationen wird aus verschiedensten Gründen unterschiedlichen Medien der Vorzug gegeben. Wir kennen diese Situation aus Gesprächen zwischen Personen, die mehrere gesprochene Sprachen beherrschen und zwischen ihnen wechseln, weil den Sprechern Signifikanten aus der einen oder der anderen jeweils besser geeignet erscheinen, um ein bestimmtes Signifikat zu bezeichnen. Das ist etwa häufig der Fall, wenn in einen standardsprachlichen Text Dialektwörter einfließen. Schriftsprache wird für gewöhnlich gegenüber gesprochener Sprache in nicht mehr als drei unterschiedlichen Situationen bevorzugt. Erstens, wenn Stille erwünscht ist. Zweitens, wenn Information über so große Entfernungen transportiert werden soll, dass menschliche Organe der

17 Vgl. Slavoj Žižek, *Liebe dein Symptom wie dich selbst!* Jacques Lacans Psychoanalyse und die Medien, Berlin 1991, S. 30.

18 Foucault, 222012, S. 38.

Lauterzeugung und -wahrnehmung nicht ausreichen und der Ortswechsel jener Person, die eine Botschaft übermitteln möchte, aus welchen Gründen auch immer nicht möglich oder wünschenswert ist. Und drittens, wenn eine Information von der individuellen Erinnerung unabhängig gemacht werden soll. Ich behaupte, dass die Digitalisierung alle drei Gründe obsolet macht. Im Fall der ersten beiden Situationen ist das offensichtlich und größtenteils verwirklicht. Zum Ersten: Steigen Sie in ein beliebiges öffentliches Verkehrsmittel und sie werden Mitreisende mit Kopfhörern sehen. Klang ist dank digitaler Technologie ständig verfügbar, ohne dass er *im Raum* erklingt. Zum zweiten: Information lässt sich elektronisch weitaus schneller und ökonomischer über weite Strecken transportieren, als in physischer Form. Das galt schon für den vergleichsweise wenig leistungsfähigen Telegraphen und gilt umso mehr für die Informationstechnologien des 21. Jahrhunderts. Es ist nicht nötig, einen Brief zu verschicken, wenn man über Videotelefonie verfügt.

Zum Dritten: Die Verschriftlichung der Erinnerung hat sich durchgesetzt, weil sie lange Zeit die effektivste Möglichkeit war, Information und individuelles Gedächtnis zu trennen. Eine solche Trennung kann eine ganze Reihe bedeutender Vorteile mit sich bringen: Eine Information und die Person, aus deren Erinnerung sie stammt, können sich an unterschiedlichen Orten befinden. Das ist im Wesentlichen das Konzept des Briefes. Die Information kann vervielfältigt werden und sich dann an beliebig vielen Orten gleichzeitig befinden. Das ist das Konzept der Zeitung, des Werbeplakats, etc. Und schließlich kann eine verschriftlichte Erinnerung als Sicherheitskopie dienen, falls sie vergessen wird – was bei großen Datenmengen wahrscheinlich ist – oder die Person, aus deren Erinnerung sie stammt, stirbt – was letztlich unausweichlich ist. Das ist das Konzept des Archivs.

Jede Wahrnehmung ist ein kulturell und diskursiv geprägter operativer Konstruktionsprozess, der den Rezipienten oder Wahrnehmenden zum eigentlichen Bedeutungsgeber macht. Systemtheoretisch betrachtet wird klar,

„Daß sinnhafte Identitäten (empirische Objekte, Symbole, Zeichen, Zahlen, Sätze usw.) nur rekursiv erzeugt werden können, hat weitreichende epistemologische Konsequenzen. Einerseits wird dadurch klar, daß der Sinn solcher Entitäten weit über das hinausreicht, was im Moment einer Beobachtungsoperation erfasst werden kann. Andererseits heißt dies gerade nicht, daß es solche Gegenstände immer schon und auch dann »gibt«, wenn sie nicht beobachtet werden.

Unterhalb der Prämissen der traditionellen logisch-ontologischen Realitätsauffassung wird eine weitere Ebene, ein weiteres operatives Geschehen sichtbar, das Gegenstände und Möglichkeiten, sie zu bezeichnen, überhaupt erst konstituiert.“¹⁹

Ein schönes Beispiel für die Bedeutung der Lumann'schen Beobachtungsoperation sind die unterschiedlichen Gerüchte um die Chapati-Staffette in Nordindien, die dem Großen indischen Aufstand von 1857 vorausging. Während der gesamten Herrschaft der britischen East India Company in Indien war unter den indigenen Sepoy-Soldaten, die überwiegend Brahmanen waren, latente Befürchtungen verbreitet, ihre britischen Offiziere wollten sie durch unreine Nahrung rituell beschmutzen, um sie anschließend leichter christianisieren zu können. Die Briten hegten andererseits eine beinahe paranoide Angst vor einer umfassenden indischen Revolte. Im Vorfeld des Aufstands von 1857 zirkulierten in nordindischen Dörfern Fladenbrote (Chapati), die nächtens durch Boten von Dorf zu Dorf getragen wurden. Die britischen Autoritäten konnten sich auf den genauen Sinn dieses Vorgangs keinen Reim machen, vermuteten aber, dass es sich um ein Art geheimes Signal zur Vorbereitung einer Erhebung handeln müsse. Angesichts der endemischen Furcht vor einem Aufstand lag dieser Schluss nahe, zumal der Vorgang den Briten aus Schottland bekannt erschien, wo die Chiefs der Highland-Clans ihre Gefolgsleute auf ganz ähnliche Art und Weise zu den Waffen riefen. Als die Furcht kurz davor war in Panik umzuschlagen, stellte ein britischer Offizier einige seiner Soldaten zur Rede und fragte sie, ob die Brote eine verschlüsselte Nachricht zum Losschlagen darstellten. Die Männer trauten ihren Ohren kaum. Jeder Sepoy wisse doch, so antworteten sie, dass diese Brote, die sicherlich Mehl aus zermahlenen Kuhknochen enthielten, von britischen Agenten in Umlauf gebracht worden waren, um die Angehörigen der hohen Kasten rituell zu verunreinigen!²⁰

Zweifellos war die Chapati-Staffette mit irgendeiner Kommunikationsintention gestartet worden. Aber irgendwann hatte sie auf ihrem Weg einen Punkt überschritten, an dem das Medium von der ursprünglich intendierten Bedeutung getrennt worden war. Die unterschiedlichen Rezipienten schrieben den Broten nun durch ihre Beobachtungsoperationen unterschiedliche Bedeutungen ein. Welche Botschaft der ursprüngliche Absender der Brote verbreiten wollte, weiß heute niemand mehr.

19 Niklas *Luhmann*, *Die Gesellschaft der Gesellschaft* (Bd. 1), Frankfurt a. M. 1997, S. 47.

20 Kim A. *Wagner*, *The Great Fear of 1857. Rumours, Conspirancies and the Making of the Indian Uprising*, Oxford 2010, S.68.

Die von Luhmann beschriebenen Mechanismen kommen in einem hochkomplexen Witz über ein sprachliches Missverständnis zum Ausdruck, den die Comic-Autoren René Goscinny und Albert Uderzo in „Asterix als Legionär“ machen: Ein Ägypter betritt eine Rekrutierungsstelle der römischen Armee in der Annahme, es handle sich um ein Reisebüro. Auf die Aufforderung, Name und Herkunftsland zu nennen, fragt er nach einem Tennisplatz und zwar in Form eines Piktogramms, das einen Tennisplatz zeigt. Der römische Beamte, der bei der Rekrutierung nicht wählerisch ist, tut, als sei ihm das Missverständnis nicht bewusst und trägt folglich ein: „Tennisplatzis“, Ägypter.



Der Witz basiert auf mehreren Elementen und funktioniert nur als Resultat von deren Zusammenspiel: 1. Der Comic muss gesprochene Sprache verschriftlichen – andernfalls würde kein Piktogramm sichtbar. 2. Die kulturell festgelegte Korrelation von gesprochener und schriftlicher Sprache wird abgebildet, indem die Autoren den Ägypter in Pseudohieroglyphen „sprechen“ lassen. 3. Was der Inhalt einer Botschaft ist, hängt von der Beobachtungsoperation des Rezipienten ab. Im konkreten Fall ist das ein vorgeschobenes Missverständnis, das dazu dient, in einem dadurch persiflierten bürokratischen Prozess den Schein von Rechtmäßigkeit zu wahren. Der Witz würde aber auch ohne diese zusätzliche Dimension funktionieren.

Jeder Übersetzungsvorgang bedingt eine neue Wahrnehmung, eine neue Beobachtungsoperation, für die unter Umständen andere kulturelle und diskursive Bedingungen gelten, die jedenfalls aber eine weitere Konstruktionsleistung voraussetzt. Liegen viele Konstruktionsschritte zwischen der ursprünglichen Wahrnehmung und ihrer Übersetzung, steigt die Wahrscheinlichkeit, dass die

jeweiligen Signifikanten sich stark unterscheiden und damit auf unterschiedliche Signifikate verweisen – dass also die historische Überlieferung „Stille Post“ spielt. In dieser Hypothese liegt keine Wertung; dass uns die zu Grunde liegenden Prozesse bewusst wurden, hat überhaupt erst zum *Cultural Turn* der Geschichtswissenschaft geführt. So interessierte sich Carlo Ginzburg eben für „Die Welt eines Müllers um 1600“²¹ und nicht für die Welt um 1600 (die so und so war und in der zufällig ein Müller lebte). Und Robert Darnton hofft beim Lesen der „Etat et description de la ville de Montpellier fait en 1768“²² nicht herauszufinden, wie das Montpellier des 18. Jahrhunderts war, sondern wie der Autor es wahrnahm, und was daraus über die Frage zu erfahren war in welcher Art und Weise er seine Welt mit Bedeutung füllte. Die Produktionsmacht des Medienrezipienten verunmöglicht eine objektive Geschichtswissenschaft.

Das Wissen darüber, wie transmediale Übersetzungsprozesse die historische Überlieferung strukturieren, macht skeptisch bezüglich der Aussagekraft von Quellen. Diese gesunde Skepsis verweist auf den großen Nachteil der Verschriftlichung: Sie verlangt vom Rezipienten eine erhebliche Konstruktionsleistung. Nicht etwa, weil Schriftzeichen ihr Referens nicht für jedermann ersichtlich nachahmen – das tun auch Abbildungen nicht. Man beobachte ein Kleinkind beim Versuch, den dreieckigen Klotz durch das viereckige Loch im Spieleimer zu stopfen, um sich klarzumachen, dass scheinbar selbstverständliche optische Analogien antrainierte Sehgewohnheiten sind. Was wir als exakte Abbildung betrachten – ein Stillleben beispielsweise – unterscheidet sich in so vielen wesentlichen Dingen von seinem Referens (was fängt ein Verhungerner mit dem Bild eines gedeckten Tisches an?), dass wir jedwede Korrelation zwischen diesen Dingen abermals als kulturelle Übereinkunft betrachten müssen. Eine wesentliche Gemeinsamkeit zwischen Schriftzeichen und Abbildungen ist jene, die vom Rezipienten die vielleicht größte Konstruktionsleistung verlangt, nämlich *die Imagination von Zeitlichkeit*.

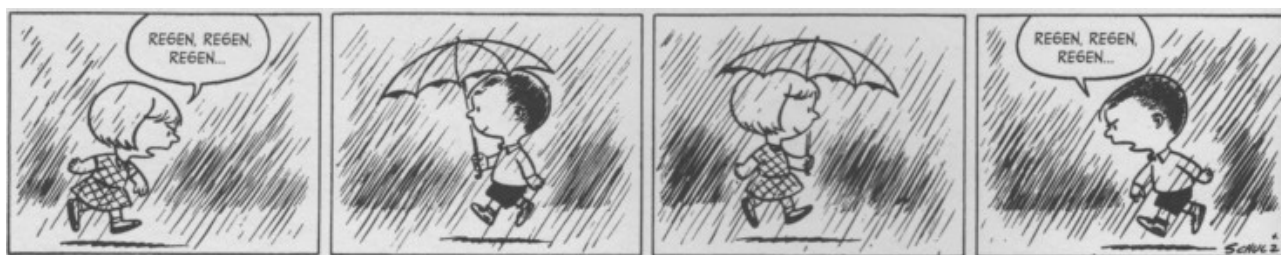
Beim Lesen von Comics sind wir mit dieser Imagination am stärksten konfrontiert, weil in Comics eine räumliche und inhaltliche Folge von Bildern eine zeitliche Folge impliziert. Ein menschliches Wahrnehmungsmuster, zeitliches Nacheinander, wird hier durch ein anderes, nämlich räumliches Nebeneinander, repräsentiert.²³ Comics sind damit ein Metatext höchsten

21 Vgl. Carlo Ginzburg, *Der Käse und die Würmer. Die Welt eines Müllers um 1600*, Berlin 1990.

22 Vgl. Robert Darnton, *The Great Cat Massacre and Other Episodes in French Cultural History*, New York 1984, S. 108.

23 Vgl. Scott McCloud, *Comics neu erfinden. Wie Vorstellungskraft und Technologie eine Kunstform revolutionieren*, Hamburg 2001, S. 6.

Abstraktionsniveaus. Sie verweisen auf Analogien konventioneller Zeit- und Raumwahrnehmung, die erlernt werden müssen. Dass zwischen beiden Dimensionen ein Zusammenhang hergestellt wird, ist eine anthropologische Konstante, weil ein wesentliches Element unserer Umwelt, Bewegung, nur mit Hilfe beider erfasst werden kann. Die spezifische Art und Weise, in der solch ein Zusammenhang hergestellt wird ist Teil kulturell geprägter Sehgewohnheiten.



Der (sexistische) Witz dieses Comic-Strips funktioniert, zumal im Genderdiskurs der USA der 1950er Jahre, besser, wenn die Bildfolge von links nach rechts gelesen wird. Tatsächlich ist die Folge aus vier Elementen aber ein bildliches Palindrom und kann ebenso gut von rechts nach links gelesen werden, ohne an logischer Kohärenz zu verlieren.

Charles M. Schulz konnte aber mit einiger Sicherheit davon ausgehen, dass die Leser des Strips ihn in der intendierten Richtung lesen würden, weil wir Comics intuitiv analog zu Schrift, im konkreten Fall eben von links nach rechts lesen. Von rechts nach links gelesen kehrt sich nicht nur das Geschlechterverhältnis um, wodurch der Witz an Schärfe verliert, es will sich auch das Verständnis für die zeitliche Abfolge nicht recht einstellen und die vier Einzelbilder werden weniger stark als Bildfolge wahrgenommen.

Eine zeitliche Folge ist eigentlich nicht in den Bildern selbst enthalten, sondern muss vom Leser zwischen ihnen konstruiert werden. Das fällt leichter, wenn der Lesemodus der Bilder gewohnten Zeitwahrnehmungen entspricht. In einer Schrift, die von links nach rechts gelesen wird, werden vom Leser Wörter, die links stehen, zeitlich vor solchen, die rechts stehen wahrgenommen. Wird dieses Muster lang genug eingeübt, assoziieren wir mit der räumlichen Dimension links-rechts beim Lesen unwillkürlich auch eine zeitliche Dimension vorher-nachher. Die Konstruktionsleistung, beim Betrachten einer Videoaufnahme ist wesentlich geringer als die beim Lesen eines Comics, weil der Betrachter dabei 1. keine Zeitdimension konstruieren muss und 2. keine spezifischen

Lesekonventionen kennen muss, die über seine selbstverständliche Fähigkeit, die Umwelt visuell wahrzunehmen hinausgehen, jedenfalls sofern Kameraführung und Inhalt menschlichen Sehgewohnheiten folgen. (Ganz anders, wenn die Kamera einen Standpunkt einnimmt, der einem menschlichen Betrachter normalerweise nicht zugänglich wäre.) Folglich entfallen eine Reihe von Übersetzungsschritten. Eine Videoquelle entspricht deutlich stärker der ursprünglichen visuellen Wahrnehmung als eine bloße Beschreibung.

Die Frage, auf die diese Überlegungen hinauslaufen ist: Kommen wir bei der Betrachtung einer Filmaufnahme von Zweigen, die sich im Wind bewegen, der Wahrnehmung eben dieser Zweige, die eine Person zum selben Zeitpunkt und am selben Ort hatte, näher als durch eine bloße Beschreibung? Antwort: Ein vorsichtiges „unter Umständen ja“. Können wir eine exakt gleiche Wahrnehmung erzielen? Ein entschiedenes „nein“. Wenn jede Wahrnehmung auf individuellen Konstruktionsleistungen beruht, ist es unmöglich, die selbe Wahrnehmung wie ein bestimmtes Individuum zu einer bestimmten Zeit an einem bestimmten Ort zu haben, es sei denn, man wäre jenes Individuum zu jener Zeit und an jenem Ort.

1.2 Die Papiergalaxis

„Since its emergence as a scholarly discourse, history has relied on a quiet complicity with the written word, an intimate relationship that reveals itself in two important ways. On the one hand, historical research has traditionally relied on written records of various kinds as testimony to past events and deas experiences. [...] On the other hand, historical scholarship is also a predominantly literary activity, centred on the production of written texts. Despite the innumerable possiblities suggested by media and information technologies, history remains largely a matter of rewriting the already written traces of the past.“²⁴

Obwohl dieser Text von audiovisuellen Quellen handelt, kommt er nicht umhin, sich mit Schriftlichkeit, sowohl in einem allgemeinen Sinne, als auch bezüglich ihrer spezifischen Bedeutungen als historische Quelle und für geschichtswissenschaftliche Arbeit auseinanderzusetzen. In diesem seltsamen Umstand kommt die ungeheure Bedeutung der Schrift glasklar zum Ausdruck. Schriftlichkeit dominiert die Diskurse um Erinnerung derart, dass ein Sprechen über diese ohne Sprechen durch oder wenigstens über und in Abgrenzung zu Schrift kaum möglich ist.

Für Jacques Derrida ist das Archiv, sind die Techniken der Erinnerung, die ihm zu Grunde liegen, ein Ursprungsort der Macht. Das Archiv, sagt er, ist „[...] wo die Dinge ihren Anfang haben – als physischer, historischer oder onthologischer Anfangsgrund, [...], da, wo die Autorität, die soziale Ordnung geltend gemacht wird, an jenem Ort, von dem her die Ordnung gegeben wird.“²⁵ Wie ist das papierene Gedächtnis beschaffen, dessen Wirkungsmacht uns zu so geübten Übersetzern gemacht hat, dass wir uns nicht einmal der Übersetzungsarbeit bewusst sind? Diese Frage drängt sich jetzt, da sich uns neue Dimensionen des Erinnerns anbieten, mit ungekannter Schärfe und Relevanz als gesamtgesellschaftliche Auseinandersetzung mit Erinnerungstechniken auf.

24 Luke *Tredinnick*, *The Making of History. Remediating historicized experience*, in: Toni *Weller* (Hg.), „History in the Digital Age“, New York 2013, S. 41.

25 Jacques *Derrida*, *Dem Archiv verschrieben. Eine Freudsche Impression*, Berlin 1997, S. 9.

„In an era when the echo chambers of cyberspace have given a whole new dimension to the concept of the archive, questions about the relationship between evidence and history are at the forefront not just of academic discourse but of public debate across the world. From undergraduate classrooms to the trial of Holocaust deniers to the tribunals of the Truth and Reconciliation Commission in South Africa to the very public revelations of plagiarism among prominent popular historians in the United States, the relationship between fact and fiction, truth and lies, is a matter of discussion.“²⁶

Die angesprochene Verbindung zwischen Fakt und Fiktion, Wahrheit und Lüge erschöpft sich nicht in Dichotomien. Die Wahrheit, also das Referens oder Ding an sich steht hier nicht zur Debatte. Sie tut es für jene, die mit dem Wunsch und Anspruch, Gerechtigkeit zu üben, in der Vergangenheit nach faktischen Grundlagen für ihr künftiges Handeln suchen. Historiker der Gegenwart sind sich hingegen bewusst (oder sollten es jedenfalls sein), dass ihre Suche nach Fakten Fiktionen hervorbringt, die sich von literarischen Fiktionen nur durch die Methoden ihrer Entstehung unterscheidet. Wahrheit kann Fiktion sein, Lüge Faktum. Aus einer gefälschten Urkunde lernen wir, sobald wir die Fälschung enttarnt haben, mehr über die Fakten ihrer Zeit als aus einer, die wir fälschlich für echt halten.

Die Debatte über die Frage „[...] whether or not one should »attempt to see the past in its own terms.«“²⁷, gaukelt vor, dass wir überhaupt eine Wahl hätten; gerade als könnten wir aus unserer eigenen Historizität heraus treten, die Diskurse, die unser Denken strukturieren, ablegen und die Vergangenheit anders als durch unsere eigenen, zwingend anachronistischen Augen betrachten.

Allzu oft geben wir uns der Illusion hin, die Quellen im Archiv seien Primärquellen in dem Sinn, dass sie noch keinen editorischen Prozess durchlaufen hätten und uns in ihnen die Spuren der Vergangenheit nahezu ungefiltert entgegen träten. Der Irrtum entsteht, weil viele Historiker sich nicht mit den theoretischen Bedingungen und praktischen Konsequenzen des Archivs vertraut machen.

26 Antoinette *Burton*, Introduction. *Archive Fever, Archive Stories*, in: Antoinette *Burton* (Hg.), „Archive Stories. Facts, Fictions and the Writing of History“, Durham/London 2005, S. 1.

27 Ann *Curthoys*, *The History of Killing and the Killing of History*, in: Antoinette *Burton* (Hg.), „Archive Stories. Facts, Fictions and the Writing of History“, Durham/London 2005, S. 351.

„The historian begins to process the vestiges of the past into some new form of understanding, rarely giving any thought to the fact that the »vestiges« themselves – letters, memos, reports, all sorts of documents – have already been processed by archivists into what the scholar will hopefully think are interesting materials. The historian uses the materials to process historical information and understanding; the archivist processes the materials to allow this information and understanding to be »uncovered«. This process takes place at many levels and on the basis of a variety of professional and conceptual assumptions.“²⁸

Die ganze Macht der Papiergalaxis kommt in ihrer Übertragung des Bedeutungsinhalts von Signifikat auf Signifikant zum Ausdruck. Analog zur John L. Austens Sprechakttheorie, die dem Sprechen performativen Charakter zuweist, ließe sich eine Schreibakttheorie postulieren²⁹. Der performative („die Gestalt hervorbringende“) Akt des Schreibens wäre nicht mehr nur die Erzeugung eines Signifikanten, sondern würde selbst zum eigentlich bedeutungsvollen Moment im Beziehungsgeflecht semantischer Kategorien. Das Bezeichnende verwies auf sich selbst, würde selbst gleichzeitig zum Bezeichneten und zu seiner eigenen Spur. Die durch den Schreibakt hervorgebrachte Schrift enthielte das Objekt und seine diskursiven Bedingungen zugleich. Besondere Bedeutung erhält der Schreibakt in der Sphäre des Rechts, wo seine Spuren als Beglaubigungsmittel dienen. „Der performative Akt schlechthin wird mit der Unterschrift vollzogen. Wie viele Urkunden und Dokumente werden erst in jenem Moment gültig, in dem sie unterzeichnet werden [...]. Nicht umsonst wirken Briefe, die versehentlich nicht unterzeichnet wurden, irritierend auf die Empfänger: ihr Inhalt wird durch die fehlende Unterschrift geradezu dementiert.“³⁰

Im Archiv wird der Schreibakt gleichsam gedoppelt. Nur was geschrieben wurde, kann archiviert werden, und nur was archiviert wurde, kann erinnert werden. Wie die Unterschrift mit dem Inhalt eines Briefes verfährt die Archivierung mit dem „Inhalt“ geschichtlicher Prozesse: Durch die fehlende Archivierung wird das Geschehen geradezu dementiert. Der Archivakt ist ebenso selbstreflexiv (er ist im Baudrillard'schen Sinn ein Simulacrum dritter Ordnung) wie der Sprech- oder Schreibakt und schließt durch seine Nabelschau alles, das er nicht schon umfasst, aus dem

28 Francis X. Blouin Jr./William G. Rosenberg, *Processing the Past. Contesting Authority in History and the Archives*, New York 2001, S. 3.

29 Vgl. Thomas Macho, *Handschrift – Schriftbild. Anmerkungen zu einer Geschichte der Unterschrift*, in: Gernot Grube (u.a.) (Hg.), „Schrift: Kulturtechnik zwischen Auge, Hand und Maschine“, München 2005, S. 413.

30 Macho 2005, S. 413.

Erinnern aus. Da sein bevorzugtes Medium die Schrift ist, schließt der Archivakt das nicht Schriftliche aus.

Notwendigerweise muss eine Erforschung dieses exklusiv schriftlichen Gedächtnisses eine Schriftwissenschaft sein, die mit Mitteln der Schriftlichkeit Methoden zu deren Untersuchung hervorbringt. Während das Archiv der Speicher schriftlicher Erinnerung ist, stellt die Geschichtswissenschaft als Hermeneutik des Erinnerns die Mittel für den eigentlichen Erinnerungsprozess zur Verfügung. Damit ist der hermetische Kreislauf des Erinnerns in der Schriftgalaxis komplett: Nur Schrift wird archiviert. Nur Archiviertes wird erinnert. Nur Erinnertes hat Bedeutung. Alles, was Bedeutung hat, ist Schrift.

Vertreter der Popular Memory Group der Universität Birmingham vertraten die Ansicht, dass kollektive Erinnerung entweder öffentlich oder privat organisiert würde und, dass in der Beziehung zwischen diesen beiden die öffentliche Erinnerung eine dominante Rolle einnehme:

„It is useful to distinguish the main ways in which a sense of the past is produced: through public representations and through private memory (which, however, may also be shared). The first way involves a public 'theatre' of history, a public stage and a public audience for the enacting of dramas concerning 'our' history, or heritage, the story, traditions and legacy of 'the British People'. [...] collectively we shall term the agencies which construct this public historical sphere and control access to the means of publication 'the historical apparatus'. We shall call the products of these agencies [...] 'the field of public representation of history'. In thinking about the ways in which these representations affect individual or group conceptions of the past, we might speak of 'dominant memory'.³¹

Dass „öffentlich“ und „privat“ als Analysekategorien wenig Trennschärfe bieten (die Autoren bleiben eine konzeptuelle Unterscheidung der beiden Sphären jedenfalls schuldig), sei einmal dahingestellt – möglicherweise ist die Dichotomie von öffentlich und privat im britischen politischen und wissenschaftlichen Diskurs präsenter als im kontinentaleuropäischen – jedoch geht die Beobachtung, dass bestimmte Akteure ein öffentliches Geschichtsbild konstruieren, völlig an der viel relevanteren Frage vorbei, welches Geschichtsbild sie *nicht* konstruieren. Das Wesen der dominanten Erinnerungskultur liegt gerade darin, dass sie eine exklusive, eine nicht-öffentliche ist.

31 *Popular Memory Group*, *Popular Memory. Theory, Politics, Method*, in: Robert Perks/Alistair Thomson, „The Oral History Reader“, London/New York 1998 (repr. 2000), S. 76.

Verschlussregelungen, Amtsgeheimnis und Unzugänglichkeit von Quellen, deren Verwendung Spezialwissen voraussetzt, das wiederum fast nur durch Training im ebenfalls elitären Universitätssystem erworben werden kann, strukturieren den Diskurs über Historizität unausgesprochen viel stärker, als die „Invented Traditions“³² der Royals, die ungeschriebene Verfassung, oder was sonst noch möglicherweise in der öffentlichen Wahrnehmung als „typisch britisch“³³ gilt.

Die wirkliche Diskursmacht der dominanten Erinnerungskultur liegt in der Abgeschlossenheit des Archivs, einmal für jene Erinnerungen, die es nicht einlässt, das andere Mal für jene, die es nicht herauslässt. Geschichtswahrnehmung ist zuallererst durch doppelte Exklusivität, nämlich durch die Leerstellen seiner Erzählung und das Schweigen der Papiergalaxis geprägt.

Die formale Dominanz der Papiergalaxis erstreckt sich auch (noch) auf die Sphäre des Digitalen. Während die wissenschaftliche Kommunikation die Vorzüge digital medialisierter Verständigung sehr schnell verinnerlicht hat, ja diese sogar wesentlich von ihr angestoßen wurde, haben sich Formen wissenschaftlicher Qualifikation und Hierarchisierung kaum verändert. Zumal im kontinentaleuropäischen Raum, wo jede wissenschaftliche Karriere unter einer Trias von Qualifikationsarbeiten steht, ist die Furcht groß und möglicherweise berechtigt, dass eine Arbeit, die nicht althergebrachten wissenschaftlichen Formaten entspricht, scheel angesehen oder schlimmer: nicht beachtet wird (sofern die Vorgaben der jeweiligen Universität überhaupt multimediale Qualifikationsarbeiten zulassen).³⁴ Ähnliches gilt für Publikationen aller Art. Zweifellos genießt die gedruckte Monografie unter allen möglichen Publikationsformen das höchste Ansehen und ganz sicher mehr als etwa eine kollaborativ erzeugte Website mit audiovisuellen Inhalten. Wir sehen uns also mit einer schnellen Akzeptanz digitaler Technologien auf informeller Ebene und starken Beharrungskräften in traditionell stark formalisierten Bereichen wissenschaftlicher Kommunikation konfrontiert. Historikern wird dieses Spannungsverhältnis zwischen neuer Technologie und alter Form bekannt vorkommen – es ist naheliegend, den Vergleich mit Inkunabeln heranzuziehen (um nur ein Beispiel zu nennen), das als Format an der Schwelle zwischen Handschrift und Druck steht, die technischen Möglichkeiten des letzteren nutzt, dabei aber den Formalitäten und Gewohnheiten des ersten verhaftet bleibt. Die Autoren des *UCLA Digital Humanities Manifesto* brachten dieses Verhältnis auf den Punkt:

32 Vgl. Eric Hobsbawm/Terence Ranger, *The Invention of Tradition*, New York 1992 (repr. 2012).

33 Vgl. Hans-Dieter Gelfert, *Typisch englisch. Wie die Briten wurden, was sie sind*, München 1995, S. 90-92.

34 Wofür gerade diese Arbeit beredtes Beispiel ist.

„Like all media revolutions, the first wave of the digital revolution looked backward as it moved forward. Just as early codices mirrored oratorical practices, print initially mirrored the practices of high medieval manuscript culture, and film mirrored the techniques of theater, the digital first wave replicated the world of scholarly communications that print gradually codified over the course of five centuries: a world where textuality was primary and visuality and sound were secondary (and subordinated to text), even as it vastly accelerated the search and retrieval of documents, enhanced access, and altered mental habits.“³⁵

Bei aller berechtigten Vorsicht gegenüber voreiligen Schlüssen und Vorhersagen steht wohl die Beobachtung auf sicherem Grund, dass die digitale Kultur dabei ist, diese erste Phase des digitalen Mimikry analoger Medien zu verlassen und in eine zweite Phase einzutreten, „[...] in which digital objects (and environments, tools and technologies) are considered in their own terms, rather than as derivatives or surrogates for those from the non.digital world“.³⁶

³⁵ <http://manifesto.humanities.ucla.edu/2009/05/29/the-digital-humanities-manifesto-20/#10>, zuletzt aufgerufen am 14.11.2014.

³⁶ Jim *Mussell*, *Doing and Making. History as Digital Practice*, in: Toni *Weller* (Hg.), „History in the Digital Age“, New York 2013, S. 79.

Exkurs: Emotionen als Quelle

In den Städten der Mexica vor der spanischen Eroberung dienten Emotionen als performativer Akt gesellschaftlicher Sinnstiftung. Das gemeinsame Zeigen von Gefühlen war ein Gefühle-tun, das in der Vorstellung der Menschen konkrete Auswirkungen hatte. So weinten sie gemeinsam um die kleinen Kinder, die jedes Jahr zum Wohl der Gemeinschaft (und der Welt) als 'blutbefleckte Maisblüten' dem Regengott Tlaloc geopfert wurden, und es waren die Tränen der Trauernden, die den Regen brachten.³⁷

Die monastische Welt des Mittelalters war in der Idealvorstellungen ihrer Zeit eine Welt innerer Einkehr und Mäßigung, denn Wut war Sünde. Dass die Realität des täglichen Zusammenlebens oft genug ganz anders aussah und die Mönche gelegentlich auch vor ernsthaften Handgreiflichkeiten nicht zurückschreckten³⁸, tut diesem Anspruch keinen Abbruch. Dennoch wurden den Gefühlen der Mönche Ventile geboten, ja sie sogar kanalisiert und einem gemeinsamen Zweck nutzbar gemacht. Indem der Furor der Mönche in rituellen Flüchen auf den Teufel oder weltliche Feinde des Klosters gerichtet wurde, vergewisserte sich die Gemeinschaft ihrer Kohärenz und Identität durch gemeinsames Gefühle-tun. Das mittelalterliche Denken unterschied zwei Arten von Zorn: Die erste ist Ergebnis innerer Unruhe und schädlich. Die zweite entsteht aus religiöser Hingabe und ist eine Tugend.³⁹

An emotional-performativen Akten teilzunehmen heißt private Empfindungen in kollektiven Sinnzusammenhängen sichtbar zu machen. Dieses Sichtbar-machen, das Gefühle-tun sagt viel über die Konstitution von Gesellschaft und die Struktur der darin möglichen Selbstbilder. Die diskursive Tiefenstruktur einer sozialen Gruppe bildet sich nicht so sehr im Sagbaren ab wie in den Grenzen und Möglichkeiten der emotionalen Performanz.

Wie können wir das Gefühle-tun längst vergangener Generationen nachvollziehen? Barbara Rosenwein hat die Schwierigkeiten aufgezeigt, angesichts der Quellenlage eine Geschichte der Emotionen des Mittelalters zu schreiben: Immer wieder stoßen wir auf Gemeinplätze, die wohl etwas über den emotionalen Diskurs aussagen, aber wenig oder nichts über die tatsächliche

37 Vgl. Inga Clendinnen, *Aztecs. An Interpretation*, New York 1991 (repr. 2006), S. 98-99.

38 Vgl. Steffen Patzold, *Konflikte im Kloster. Studien zu Auseinandersetzungen in monastischen Gemeinschaften des ottonisch-salischen Reichs*, Hamburg 2000.

39 Vgl. Lester K. Little, *Anger in Monastic Curses*, in: Barbara H. Rosenwein, *Anger's Past. The Social Uses of an Emotion in the Middle Ages*, Ithaca/London 1998, S. 9-35, insbes. S. 12.

Gefühlswelt einer Person.⁴⁰ Implizit meint Rosenwein, wenn sie von Quellen spricht, Schriftquellen. Wenn wir aber über Quellen verfügten, in denen Emotionen unmittelbarer zum Ausdruck kämen? Die Methode der teilnehmende Beobachtung ist uns verwehrt; welcher Historiker hätte sich nicht schon einmal gewünscht, *dabei* gewesen zu sein und neidvoll auf die scheinbar unbegrenzten Möglichkeiten der Anthropologie geschielt? Wir haben das Archiv, aber das Archiv spricht nicht. Es ist die Singularität der Papiergalaxis. Seine Kartons sind mit Syntax und Semantik voll bis zum Rand, dafür öfter als nicht ohne jede Nachricht über das Fühlen historischer Subjekte. Stellen wir uns doch einmal vor, sie wären stattdessen mit Stimmen und bewegten Gesichtern und Händen angefüllt...

Klänge und Bilder machen Gefühle oft unmittelbarer nachvollziehbar als sprachliche Beschreibungen. Wie viel dichter die Repräsentation von Emotionen im Bild ist, zeigt die Tatsache, dass schon sehr oberflächliche Anthropomorphität Mitgefühl auslösen kann. Eine Zeichnung aus der Feder Tim Burtons zeigt eine Figur namens „Stick Boy“ beim Schmücken seines Weihnachtsbaums. Gerade weil die dargestellte Figur fast bis zu ihrem Verschwinden vom Blatt abstrahiert ist, wird die Szene sofort als erbarmungswürdig empfunden.



Tim Burton, Untitled (The Melancholy Death of Oyster Boy and Other Stories, 1997, 7x6" (17.8x15,2 cm), pen and ink and colored pencil on paper, private collection.

40 Vgl. Barbara H. Rosenwein, *Emotional Communities in the Early Middle Ages*, Ithaca/London 2006, S. 93.

Die *History of Emotions* sieht sich mit ausgesprochener Quellenarmut konfrontiert. Das liegt nicht nur an den fehlenden technischen Möglichkeiten der Speicherung von sichtbar gemachten Emotionen vergangener Jahrhunderte; vielmehr war das Verschweigen von Gefühlen ein intentionales diskursives Moment der Neuzeit: Die Gleichzeitigkeit der Entstehung des Archivs und des Verschwindens von Emotionen als gesellschaftlich legitimen Medien sind wesentliche Aspekte des neuzeitlichen Verschriftlichungsprozesses.

2.0 Klänge

Der Exkurs über Emotionen als Quellen soll anhand einer Leerstelle historischer Überlieferung verdeutlichen, dass Schriftquellen, die bevorzugte Beute der Historiker, in ihrer Aussagequalität begrenzt sind. Ganz ähnliche Überlegungen führten zur Etablierung der Oral History als allgemein akzeptierte Methode historischer Forschung in den späten 1940er und frühen 1950er Jahren des 20. Jahrhunderts.⁴¹

Insbesondere seit den siebziger und achtziger Jahren des 20. Jahrhunderts erlebte die Oral History einen starken quantitativen Aufschwung;⁴² die Methode war zur Mode geworden, der Begriff zum Schlagwort. „A specter is haunting the halls of the academy: the specter of oral history“⁴³ schrieb Oral History-Pionier Alessandro Portelli über die schwer greifbare Allgegenwart der Methode. Wie mit diesem Gespenst umzugehen sei, schien kaum jemandem so recht klar zu sein. Die Mitglieder der scientific community hatten sich implizit auf eine doppelbödige Haltung verständigt: Stimmen, die zwar nicht die Methode als solche, wohl aber die Bedingungen ihrer Implementierung und Anwendung kritisierten, waren in der Öffentlichkeit kaum zu hören und trotzdem in der unveröffentlichten Kommunikation präsent. „The dominant tendency has been to be overly enthusiastic in public print, and deeply suspicious in private conversation.“⁴⁴

Die Organisation von kollektiver Erinnerung in Archiven und Bibliotheken bringt mit sich, dass mehrheitlich die Erinnerungen ganz bestimmter Institutionen und Personengruppen bewahrt werden. Im Archiv sind das hauptsächlich die verschriftlichen Akte der Mächtigen: Klöster, Gerichte, Ministerien, Konzerne, etc. In der Bibliothek finden wir die Zeugnisse der Gedankenwelt von intellektuellen Eliten, sind ihre Angehörigen es doch, die über temporäre Merkhilfen (Einkaufszettel, private Notizen am Eisschrank etc.) oder im Rahmen des Erwerbsarbeitsprozesses entstandene Schriften (Memos, Rechnungen, Verträge, etc.) hinaus regelmäßig und umfangreich schreiben. Dass ihr Alltag und ihre Lebenserinnerungen für die Geschichtswissenschaft überhaupt

41 Vgl. David *Ritchie* (auch als Hg.), *The Oxford Handbook of Oral History*, New York 2011, S. 3-4.

42 Vgl. Ronald J. *Grele*, *Movement Without Aim. Methodological and Theoretical Problems in Oral History*, in: Robert *Perks*/Alistair *Thomson*, „*The Oral History Reader*“, London/New York 1998 (repr. 2000), S. 38. (Auszug aus Grele 1985)

43 Alessandro *Portelli*, *What makes Oral History Different*, in: Robert *Perks*/Alistair *Thomson*, „*The Oral History Reader*“, London/New York 1998 (repr. 2000), S. 63.

44 *Grele* 1998, S. 38.

interessant sein können, ist nicht vielen Menschen bewusst, zumal gerade jene historischen Disziplinen, die sich unmittelbar damit auseinandersetzen (z. B. Alltags-, Mikro-, oder Kulturgeschichte) in der öffentlichen Wahrnehmung wohl nicht als paradigmatische Teilbereiche der Geschichtswissenschaft betrachtet werden.

Als Resultat war mehr oder weniger die gesamte Geschichtswissenschaft bis vor wenigen Jahrzehnten auf die Erforschung von Elitendiskursen ausgerichtet. Monokausale Erklärungen, Ignoranz gegenüber den vielen Facetten soziokultureller Prozesse und Strukturen sowie letztlich die Ansicht, dass Beitrag und Zeugnis marginalisierter Gruppen für Historiker nicht von Interesse seien, waren die Folge. Dieser Prozess impliziert weitreichende gesellschaftliche Konsequenzen: „Since the nature of most existing records is to reflect the standpoint of authority, it is not surprising that the judgement of history has more often than not vindicated the wisdom of powers that be.“⁴⁵ Das ist ein wesentliches Ergebnis der Eindimensionalität der Papiergalaxis. Ein anderer ist möglicherweise vom gesellschaftlichen Standpunkt aus noch bedeutender: Nicht nur rechtfertigt ihre spezifische Erinnerungsorganisation die Macht jener Strukturen, aus denen sie hervorging – darüber hinaus *ermöglicht* erst sie die Perpetuierung dieser Strukturen, indem sie etwaige Alternativen aus den Diskursen, also aus dem, was einer Gesellschaft denkmöglich ist, ausschließt.

Im Gegensatz dazu macht die Oral History ihrem Anspruch nach eine ausgewogenere Etablierung und Beurteilung historischer Fakten möglich.⁴⁶ Ihre Zeugen und deren Erinnerungen (oder das, wovon sie wünschen, das es erinnert wird) stammen auch aus marginalisierten Gruppen der Gesellschaft oder aus Subkulturen abseits des Mainstream. Sie bringen die Perspektive der unterprivilegierten oder Besiegten ein und untergraben potenziell die Gewissheiten der sozialen Siegergeschichtsschreibung oder richten den Blick auf Themen und Fragestellungen, die von der Mehrheit nicht als relevant empfunden werden. Die Oral History bietet uns eine Chance zur Demokratisierung der Geschichtswissenschaft durch Verbreiterung der zur Verfügung stehenden Quellenbasis.

Das demokratische Potential der Oral History ist ein doppeltes: Sie gibt nicht nur Personen Gelegenheit, sich mit ihren Erinnerungen in die Gesamtheit historischer Quellen einzuschreiben, sondern ermächtigt darüber hinaus den Historiker. Die Grenzen seiner Möglichkeiten werden in der

45 Paul Thompson, *The Voices of the Past. Oral History*, New York (3. Aufl.) 2000, S. 6-7.

46 Vgl. Thompson 2000, S. 7.

Oral History nicht vom vorhandenen Material gebildet. „Oral Historians can think now as if they themselves were publishers: imagine what evidence is needed, seek it out and capture it.“⁴⁷

Einer der einschneidendsten Effekte dieses Aspekts von Oral History ist die potenzielle Vielstimmigkeit von Quellen zu einer bestimmten Fragestellung.⁴⁸ Idealerweise werden Oral History Interviews in den Kontext anderer Materialien gestellt, vor allem autoritativer oder normativer Quellen wie Akten oder Autobiographien. Das Interview kann dann dazu dienen, diese Referenzmaterialien auf Kohärenz und Stringenz zu untersuchen. Treten Widersprüche auf, so eröffnen sich ganz neue Fragestellungen: Warum kommen in verschiedenen Quellen zum selben Ereignis unterschiedliche Darstellungen zum Ausdruck? Welche Faktoren können die Wahrnehmung der Zeugen beeinflusst haben? Irrt eine Quelle in Bezug auf durch andere Quellen gesicherte historische Fakten? Lügt ein Zeuge, und wenn ja, warum? Aus der Beantwortung solcher Fragen können wir vielleicht mehr lernen, als aus der ursprünglich gestellten Forschungsfrage, die die Durchführung von Interviews erst angestoßen hat. In der Auseinandersetzung mit Brüchen und Ungereimtheiten lässt sich das Verständnis für ein Forschungsthema auf ungeahnte Art und Weise vertiefen, weil sie auf Probleme und Fragestellungen verweisen können, die dem Fragenden vorher nicht bewusst waren, oder die er für irrelevant gehalten hat.

Dennoch hat sich bis heute die Geschichtswissenschaft die spezifischen Qualitäten von Oral History Interviews nicht konsequent zu Nutze gemacht. Worin bestehen, neben der Verbreiterung der Quellenbasis, diese Vorzüge? „There is something about thought expressed spontaneously in conversation that is different from the more carefully chosen words put in writing. Nowhere is this more striking than in listening to recorded conversations with their individual voices, cadences and intonations.“⁴⁹ Diese Erkenntnis gibt John Peters den Hörern der Begleit-CD seiner „Oral History of Modern Architecture“ mit. Dass aufgenommene Stimmen einen distinkten Charakter haben, der sie von geschriebenen Worten in ihrer Aussagekraft unterscheidet, sollen folgende Sätze exemplifizieren. Sie sind sehr vielen Menschen bekannt, und zwar nicht in erster Linie in schriftlicher Form, sondern als aufgezeichnete Stimmen. Beim Lesen evozieren sie unmittelbar Klangerinnerungen:

⁴⁷ Thompson 2000, S. 6.

⁴⁸ Vgl. Thompson 2000, S. 6.

⁴⁹ John Peters, zit. nach Donald A. Ritchie, Oral History: From Sound to Print and Back again, in: Barry A. Lanman/Laura Wendling, „Preparing the Next Generation of Oral Historians. An Anthology of Oral History Education“, Lanham 2006, S. 75.

„I have a dream!“⁵⁰

„That's one small step for men – one giant leap for mankind.“⁵¹

„Ich bin ein Berliner.“⁵²

„Wir sind zu Ihnen gekommen, um Ihnen mitzuteilen, dass heute Ihre Ausreise...“⁵³

„Das tritt nach meiner Kenntnis... ist das sofort, unverzüglich.“⁵⁴

„Österreich ist frei!“⁵⁵

„Tor, Tor, Tor, Tor, Tor, Tor! I wer' narrisch!“⁵⁶

Diese Sätze wurden als gesprochene Worte (und bewegte Bilder⁵⁷) Teil des kollektiven Gedächtnisses, zusammen mit dem jeweils unverwechselbaren Klang der Stimmen, deren Tonfall und Sprechhabitus, den Hintergrundgeräuschen und hörbaren technischen Bedingungen ihrer Aufnahme. Geschrieben verlieren sie diese Qualitäten und gleichzeitig an Wirkungsmacht als gemeinsame Erinnerungen.

Wie bedeutsam der Klang der Stimme einer historischen Person für deren Wahrnehmung ist, zeigen jene Aufnahmen, die dem Tontechniker Thor Damen am 04. Juni 1942 gelangen, als er heimlich ein privates Gespräch zwischen dem Befehlshaber der finnischen Streitkräfte Carl Gustav

50 Martin Luther *King*, Washington 28. August 1963, online verfügbar unter: <https://archive.org/details/MartinLutherKing-IHaveADream> (06:00), zuletzt aufgerufen am 05.10.2014.

51 Neil *Armstrong*, Mond 20. Juli 1969, online verfügbar unter: http://www.nasa.gov/mission_pages/apollo/apollo11_audio.html (00:15), zuletzt aufgerufen am 05.10.2014.

52 John F. *Kennedy*, Westberlin 26. Juni 1963, online verfügbar unter: <https://archive.org/details/jfks19630626> (01:39), zuletzt aufgerufen am 05.10.2014.

53 Hans-Dietrich *Genscher*, Prag 30. September 1989, online verfügbar unter: <http://www.tagesschau.de/ausland/prager-botschaft-video-101.html> (00:03), zuletzt aufgerufen am 05.10.2014.

54 Günter *Schabowski*, Ostberlin 09. November 1989, online verfügbar unter: <http://www.youtube.com/watch?v=b3qVjwzgc2A> (00:55), zuletzt aufgerufen am 05.10.2014.

55 Leopold *Figl*, Wien 05. Mai 1955, online verfügbar unter: <http://www.youtube.com/watch?v=jg5EN88gWuI> (04:40), zuletzt aufgerufen am 05.10.2014.

56 Edi *Finger*, Cordoba 21. Juni 1978, online verfügbar unter: <http://www.youtube.com/watch?v=jg5EN88gWuI> (04:40), zuletzt aufgerufen am 05.10.2014.

57 Einige dieser Sätze haben zusammen mit Bildern Eingang in das kollektive Gedächtnis gefunden, die später mit den Tonaufzeichnungen montiert wurden.

Emil Mannerheim und Adolf Hitler, der dem greisen Marschall zum Geburtstag gratulierte, mitschnitt.⁵⁸

Hitler spricht freundlich und gelöst, mit angenehmer, sonorer Stimme mit leichter dialektaler Färbung. Von dem üblichen Geplärre und sich Ereifern, das Charlie Chaplin oder Helmut Qualtinger zu ihren berühmten Nachahmungen inspirierten, ist nichts zu hören. Viele Menschen finden diese Aufnahme irritierend; dass Hitler spricht wie der eigene Patenonkel hat etwas Beunruhigendes. Tatsächlich erkennen die meisten Hitlers Stimme in Damens Aufnahme nicht einmal, aller Dauerbeschallung durch ZDF-History zum Trotz.

Das alles soll nicht bedeuten, Oral History enthielte, wie Ronald Grele schon in den Siebziger Jahren selbstkritisch polemisierte, irgendeine inhärente Wahrheit, einfach nur weil sie Oral History ist.⁵⁹ Selbstverständlich müssen wir an hörbare Quellen die selben Maßstäbe der Quellenkritik anlegen wie an jede andere. Wir treffen häufig auf Diskrepanzen zwischen dem Gesagten und der historischen Faktenlage. Viele Erinnerungen sind Ausdruck eines nicht objektivierbaren Selbstbildes. Manche Zeitzeugen haben seltsame Erinnerungslücken, oder lügen schlicht. Und andere scheinen von ihren vorgeschobenen Erinnerungen so überzeugt, dass diese nicht als Hirngespinnste auffallen, wie etwa Bruno Dössekker, dessen fiktive Lebenserinnerungen als Benjamin Wilkomirski jahrelang Furore machten.

Paul Thompson, Vorreiter und prominenter Vertreter der Oral History bedauert in seiner Monographie „The Voice of the Past“, dass Historikern bei ihren Interviews nicht dieselben Kenntnisse und Rahmenbedingungen zur Verfügung stünden wie Psychoanalytikern.⁶⁰ Diese Sichtweise lässt das fundamental unterschiedliche Erkenntnisinteresse beider Wissenschaften außer Acht. Die Psychoanalyse postuliert einen unbewussten Kern menschlichen Tuns, der mit einer anderen Aussagequalität über das Selbst behaftet ist, und zu dem vorzudringen Ziel der etablierten Methodik ist. Eine innere Wahrhaftigkeit historischer Quellen ist aber ein Phantasma, das seit dem Ende des Historismus hoffentlich unwiederbringlich zerschmettert ist.

58 Adolf *Hitler*, Immola 04. Juni 1942, online verfügbar unter: <https://archive.org/details/OnlyKnownRecordingOfHitlerSpeakingInAnUnofficialTone>, zuletzt aufgerufen am 05.10.2014.

59 Vgl. Ronald J. *Grele*, *Envelopes of Sound. The Art of Oral History*, Second Edition, Revised and Enlarged, Chicago (2. Aufl.) 1985, S. 201.

60 Vgl. *Thompson* 2000, S. 173-174.

Michael Frisch gibt in seinem Essay über Studs Terkel's bahnbrechendes Buch „Hard Times. An Oral History of the Great Depression“ zu bedenken, dass die im Feuilleton geäußerten Einschätzung, Terkel's Buch stelle eine Art unmittelbaren Kontakt zur Geschichte dar, den Kern der Oral History verkenne: „The real history has [...] been doubly filtered by time and subsequent experience before it reaches Terkel's tape recorder, and contradictions of the culture are thus doubly masked.“⁶¹ D'accord; allerdings ficht das eine Geschichtswissenschaft, die sich von der Suche nach historischer Wahrheit verabschiedet hat, nicht im Geringsten an.

Zu glauben, archivierte Stimmen seien authentischer als andere Quellen ist naiv; der Umkehrschluss ist aber ebenfalls nicht zulässig. Akten, Landkarten, Register, sind vom Nimbus scheinbarer Objektivität umgeben und dennoch menschliche Artefakte, deren Produzenten nicht notwendigerweise frei von Irrtümern oder Täuschungsabsichten waren und in keinem Fall außerhalb der Diskurse ihrer Zeit stehen konnten. Es ist die Kernaufgabe von Historikern, sich mit jedweder Quelle im vollen Bewusstsein ihrer Subjektivität zu befassen. Die Oral History lädt uns geradezu ein, uns der Subjektivität einer Quelle bewusst zu werden, eben weil das menschliche Subjekt uns als Produzent der Quelle unmittelbar entgegen tritt. „This is a memory book, rather than one of hard fact and precise statistic.“, lautet der erste Satz von Hard Times. Terkel beantwortet die Frage, ob seine Interviews historische Wahrheit enthielten, mit einem Zitat aus John Steinbecks *The Grapes of Wrath*:

„Are they telling the truth? The Question is as academic as the dax Pilate asked it, his philosophy not quite washing out his guilt. It's the question Pa Joad asked of Preacher Casy, when the ragged man, in a transient camp, poured out his California agony.

»Pa said, 'S'pouse he's tellin' the truth – that fella?' The preacher answered, 'He's tellin' the truth, awright. The truth for him. He wasn't makin' nothin' up.' 'How about us?' Tom demanded. 'Is that the truth for us?' 'I don't know,' said Casy.«⁶²

61 Micheal Frisch, Oral History and Hard Times. A Review Essay, in: Robert Perks/Alistair Thomson, „The Oral History Reader“, London/New York 1998 (repr. 2000), S. 29.

62 Studs Terkel, Hard Times. An Oral History of the Great Depression, New York 1970, S. 3.

Die Tatsache, dass die Audio-Video-Dimension von Oral History notorisch vernachlässigt wird, ist unter Zeithistorikern ein Gemeinplatz.⁶³ Tatsächlich galt noch in den späten 1990er Jahren das Transkript und nicht die Audio- oder Videoaufnahme als selbstverständlicher Endpunkt der Fixierung und Objekt der Archivierung von Oral History Interviews.⁶⁴ „Scholars are willing to admit that the actual document is the recorded tape; but almost all go on to work on the transcript, and it is only the transcripts that are published. Occasionally, tapes actually destroyed: a symbolic destruction of the spoken word.“⁶⁵ Das hat einerseits mit der Übermacht der Schrifttradition zu tun, ist aber andererseits praktischen Umständen der geschichtswissenschaftlichen Arbeit geschuldet (die allerdings ihre Existenz wiederum wenigstens teilweise der Dominanz von Schriftlichkeit verdanken). Der effektiven Nutzung der einmal aufgezeichneten Stimme stehen technische und ökonomische Hindernisse im Weg. Eine Magnetkassette nimmt vergleichsweise viel Platz ein, Abspielgeräte umso mehr. Das ist für jedes Archiv ein bedeutender Faktor – vielleicht nicht bei einigen Dutzend Aufnahmen, wohl aber bei hunderten, sicher bei tausenden oder zehntausenden. Man stelle sich vor, jede Aktenseite im Archiv wäre auf Tonbändern archiviert! Dazu ist die Lebensdauer von Tonbändern äußerst begrenzt. Papier hingegen, obwohl stets bedroht von Tintenfraß und anderen Widrigkeiten – im Safe des tschechischen Nationalarchivs lagern zum Beispiel bedeutende Dokumente mit hellrosa leuchtender Farbe, Resultat eines missglückten Konservierungsversuchs – kann unter günstigen Bedingungen Jahrhunderte unbeschadet überdauern. Im Jüdischen Museum in Basel hängen mittelalterliche Königsurkunden mit Klebeband an Korkwänden befestigt in einer staubigen Ecke. Sicher kein wünschenswerter Zustand, aber einer der zeigt: Schriftquellen können das ab. Spulen sie doch ein Magnetband ab und kleben es für ein paar Jahrzehnte an die Wand! Tauchen Sie eine Schellackplatte in experimentelle Chemikalien!

Auch bei der musealen Rezeption gibt es Schwierigkeiten. Eine Urkunde oder ein Bild lassen sich abfotografieren und vergrößern oder gleich als Original in einen Schaukasten legen. Viele dingliche Quellen, vom monumentalen geometrischen Bronzedreifuß bis zur Dampfmaschine sind, ob ihrer räumlichen Präsenz, ohnehin prädestiniert ausgestellt zu werden. Eine gelungene Audio-Installation ist weit schwieriger zu gestalten.

Das wesentlichste Manko analoger Tondokumente ist, dass sie sich nur schwer durchsuchen lassen. Während ein geübter Leser ganze Absätze in den Blick nehmen und nach Schlagwörtern

63 Vgl. Michael *Frisch*, *Oral History and the Digital Revolution: Towards a Post Documentary Sensibility*, in: Robert *Perks*/Alistair *Thomson* (Hg.), „The Oral History Reader“, New York (2. Aufl.) 2006, S. 102.

64 Vgl. *Grele* 1998, S. 42.

65 *Portelli* 1998, S. 64.

durchsuchen kann, ohne sie Wort für Wort lesen zu müssen, verlangt ein Tonband lineares Hören, vom Anfang bis zum Schluss. Bestimmte Stellen wieder zu finden ist nicht leicht. Natürlich kann zu einem Schlagwort ein Timecode notiert werden, ein Magnetband an die richtige Stelle zu spulen kann trotzdem eine enervierende Angelegenheit sein, zeitraubend ist sie obendrein – und Zeit ist angesichts knapp bemessener Forschungsbudgets meist teuer.

Bisher war von Oral History die Rede, weil sie die einzige etablierte geschichtswissenschaftliche Methode ist, die sich in erster Linie für Klänge interessiert – allerdings nur für ganz bestimmte, nämlich die gesprochene Sprache (und selbst das ist zweifelhaft; wir haben gesehen, dass die Geschichtswissenschaft mit dem eigentlichen Klang der Sprache nicht recht etwas anzufangen weiß).

Die Erforschung von anderen menschengemachten Klängen haben wir bisher völlig den Musikwissenschaften überlassen, Geräusche der Natur interessierten uns überhaupt nicht. Wir perpetuieren diese früher technisch bedingte Leerstelle heute aus reiner Gewohnheit. Beschreibungen von allen möglichen Tätigkeiten erforschen wir als Quellen sehr wohl – warum also nicht auch die Geräusche, die diese Tätigkeiten hervorrufen? Ist die Frage, wie die Kleidung eines Müllers um 1600 aussah mehr oder weniger relevant als jene, wie sein Mühlwerk klang? Das ist natürlich polemisch, aber etwas Polemik scheint durchaus angebracht angesichts der sträflichen Ignoranz, die unsere Wissenschaft diesbezüglich an den Tag legt. Die Objekte unseres Interesses waren vom Klang ihrer Umwelt beeinflusst und erlebten ihn als ständig präsenten Teil ihrer Lebensrealität. Das betrifft einerseits von Menschen absichtlich wie unabsichtlich erzeugte Geräusche, andererseits aber auch Geräusche, die von der Natur erzeugt werden. Diese stehen oftmals in direktem Zusammenhang mit der Anwesenheit eines Menschen – die ihrerseits Voraussetzung dafür ist, dass ein Geräusch überhaupt von ihm wahrgenommen wird – etwa der Warnruf eines Tieres. Dringen Menschen in zuvor von ihnen nicht betretene Gebiete vor, werden solche Rufe vielleicht öfter erzeugt werden als zuvor (oder, falls die jeweilige Tierart verdrängt wird, verschwinden) und unter Umständen eine spezifische Qualität annehmen, wenn zum Beispiel die Bedrohung Mensch durch einen bestimmter Warnruf gekennzeichnet wird, andere Beutegreifer durch andere. Schon zu archivarischen Zwecken kann es angebracht sein, Naturgeräusche aufzunehmen, etwa, wenn eine Klangkulisse durch menschliches Eingreifen verändert wird (der Klang eines Baches vor und nach einem Dammbau, einer Fläche vor und nach ihrer Wiederaufforstung etc.).

Von Menschen unmittelbar erzeugte Geräusche sollten ohnehin im Fokus unseres Interesses stehen. Wäre es nicht interessant vergleichen zu können, wie ein bestimmter Straßenzug um 1600, 1800 und 2000 klang? Gerade die kurze Lebensdauer kontemporärer Informationstechnologien und Medienformate gebietet eine Speicherung von Klangerinnerungen. Viele Menschen können sich an das sehr leise, aber unverwechselbare Geräusch erinnern, das entsteht, wenn die Abtastnadel des Tonabnehmers auf eine sich drehende Vinylschallplatte gelegt wird – es ist Teil ihres kollektiven Gedächtnisses. Die meisten Menschen, die in den 1990ern oder später geboren wurden (in den 1980ern überstiegen die Absatzzahlen von CDs bereits jene von Langspielplatten, um sie in den folgenden Jahren beinahe vollständig abzulösen⁶⁶), könnten das Geräusch wohl nicht zuordnen. Es ist müßig, bewerten zu wollen, ob diese oder jene Klangerinnerung für sich genommen relevant ist. Dass eine ganze Wahrnehmungsdimension des kollektiven Gedächtnisses bis zur Erfindung des Phonographen nicht gespeichert werden konnte, hat unser geschichtliches Denken jedenfalls stark genug geprägt, um selbst nach Wegfall der objektiven technischen Bedingungen die diskursive Wirkmächtigkeit der Schriftgalaxis zu bewahren.

66 Vgl. http://www.musikindustrie.de/fileadmin/piclib/statistik/branchendaten/jahreswirtschaftsbericht-2013/download/EinBlickZurueck_300.jpg, zuletzt aufgerufen am 03.11.2014.

2.1 Unbewegte Bilder

Die Gegenüberstellung von „hard fact and precise statistic“⁶⁷ auf der einen, individueller Erinnerung auf der anderen Seite verweist auf eine prominente Denkfigur, laut der die Oral History – etwa im Sinne des Exkurses über Emotionen als Quellen – geeignet sei, der „toten“ Geschichte „Leben“ einzuhauchen. Diesen Anspruch teilt sie mit Photographien als Quellen, die von Historikern in ähnlicher Weise und ähnlichen Kontexten benutzt wurden wie Oral History Interviews. Das hat natürlich mit dem gemeinsamen zeitlichen Kontext der Quellengattungen zu tun, aber auch mit vergleichbaren Erwartungen der Forscher an ihre Aussagequalität: „Oral history, as Samuel noted, was from the beginning intertwined with photography – not methodologically, but in the historian's belief that without oral history, as without photography, 'history was dead.'“⁶⁸ Dass zwischen beiden Quellengattungen auch ein methodischer Zusammenhang hergestellt werden kann, ist vielen Historikern nicht bewusst.

„Oral history and Photography intersect at important epistemic points: evidence, memory, and storytelling. Both are used as forms of evidence; both require 'memory work'; and both are forms of storytelling. Despite these intersections, historians find little guidance in their literature on the use of photographs in oral history. All of the major English-language oral history guides and handbooks mention photographs only in passing, if at all. Photographs, these guides suggest, should be sought out from interviewees as further documentation and they may be used as memory triggers. The guides are silent on how exactly oral historians should go about using photographs to stimulate memories and they do not suggest other understandings of photographs beyond that of social documentation. Beyond guides, there are few case studies that explore the theoretical and methodological implications of using photographs in oral history work.

This lack of reflection and discussion on the systematic use of photographs in oral history may explain why oral historians' use of photographs has been sporadic and narrow. Most oral history publications do not include photographs and if they do, they often serve only as illustrations.

When oral historians use photographs as memory triggers, they seldom reflect on this practice in

⁶⁷ Terkel 1970, S. 3.

⁶⁸ Alexander Freund/Alistair Thomson, Introduction, in: Alexander Freund/Alistair Thomson, *Oral History and Photography*, New York 2011, S. 2.

their publications. In the few cases that oral historians have integrated photographs into their analysis, they have done so mostly by understanding photographs as historical source of further information about the past. In this quest for more historical facts, oral historians have used photographs in two ways: as documents of social history and as mnemonic devices.“⁶⁹

Was konkret könnte diese methodische Leerstelle verursacht haben? Freunds und Thomsons Klage über die fehlende theoretische Reflexion von Photographien und Oral History wird verständlich, wenn man sich vor Augen hält, dass der Pictorial Turn der Geschichtswissenschaft eher ein Postulat als forschungspraktische Tatsache ist. Dass Bilder überhaupt Beachtung finden und als valide Quellen anerkannt werden, stellt ja noch keinen Paradigmenwechsel dar.

Raphael Samuel beschrieb in seinem Essay über die Entdeckung viktorianischer Fotografien („The Eye of History“) sich selbst und die Historiker seiner Generation als „visually illiterate“. Als Kind der 1940er Jahre war und blieb er „completely“ pre-televisual“. Seine (Aus-)Bildung in Schule und Universität habe alleine dem Lesen von Texten gegolten.⁷⁰ Dabei hatte schon 1928 Lázló Moholy-Nagy prophezeit: „die grenzen der fotografie sind nicht abzusehen. hier ist alles noch so neu, daß selbst das suchen schon zu schöpferischen resultaten führt. die technik ist der selbstverständliche Wegbereiter dazu. nicht der schrift-, sondern der fotografie-unkundige wird der analfabet der zukunft sein.“⁷¹

Obwohl diese Einsicht sich schon in den 60er Jahren des 20. Jahrhunderts langsam durchzusetzen begann, sollte es noch Jahrzehnte dauern, bis konkrete Ergebnisse folgten: Die wahrscheinlich einflussreichste geschichtswissenschaftliche Zeitschrift weltweit, *Past and Present*, druckte zwischen 1925 und 1975 nicht ein einziges Bild. In den fünf verbleibenden Jahren des Jahrzehnts waren es ganze zwei, in den 80ern insgesamt 14. Tatsächlich sahen erst die 90er Jahre ein vergleichsweise breites Interesse an Bildquellen.⁷² Ehe dieses neue Interesse den Sprung in den Fächerkanon des Grundstudiums schaffte, sollten, zumal im deutschsprachigen Raum, weitere Jahre vergehen.

69 Freund/Thomson 2011, S. 2-3.

70 Vgl. Peter Burke, Eyewitnessing. The Uses of Images as Historical Evidence, London 2001, S. 10.

71 Lázló Moholy-Nagy, zitiert in: Christoph Hamann, Zum Eigensinn der Fotografie, in Saskia Handro/Bernd Schönemann (Hg.), „Visualität und Geschichte“ (Geschichtskultur und historisches Lernen Band 1), Berlin 2011, S. 23.

72 Vgl. Burke 2001, S. 12.

Bedenken wir, wann die wissenschaftliche Sozialisation jener Historikerinnen und Historiker erfolgte, die heute den größten Einfluss auf das Fach ausüben (als Gutachter, Lehrstuhlinhaber, Rezensenten, Herausgeber)! Wenngleich einzelne Vertreter sich dem Iconic Turn mit Feuereifer zugewendet haben (Peter Burke ist das beste Beispiel) und kaum jemand unter ihnen die Bedeutung von Bildquellen für die Geschichtswissenschaft verneinen würde, so arbeitet doch nur eine kleine Minderheit systematisch mit anderen als schriftlichen Quellen.

Christine Brocks unterscheidet drei Gruppen von geschichtswissenschaftlichen Arbeiten über Bilder, die sie nach der jeweiligen Funktionalisierung der Quellen voneinander abgrenzt: 1. Bilder als Beweise, 2. Bilder Repräsentation und Konstruktion und 3. Bilder als Handlung.⁷³

Ad 1.:

„Eines der Kriterien, unter denen Bilder als Quellen analysiert werden, ist das der Evidenz. Besonders seit der Entwicklung der Fotografie haben Historiker visuelle Quellen im Hinblick auf ihre Beweiskraft betrachtet. Zahlreiche Studien tun dies, ohne der Charakter der Evidenz von Bildern zu hinterfragen. Hier wird schlichtweg vorausgesetzt, dass fotografische Bilder genau das abbilden, was zum Zeitpunkt ihrer Aufnahme einmal war. Evidenz spielt eine wichtige Rolle in der realienkundlichen Verwendung von Bildern. In manchen Untersuchungsfeldern wie zum Beispiel in den postkolonialen oder den Genderstudien, aber auch bei manchen sozialhistorischen Fragestellungen liegen oft keine schriftlichen Quellen vor, so dass auf visuelle Quellen zurückgegriffen werden muss.“⁷⁴

Zu ergänzen wäre hier noch, dass Mediävisten und Frühneuzeithistoriker sich häufiger mit dem Problem der (Schrift-) Quellenarmut auseinandersetzen müssen, und in diesen Fächern die Einbeziehung von Kunstwerken schon früh eine vergleichsweise bedeutende Rolle spielte, indem aus der Not eine Tugend gemacht wurde. Das prominenteste Beispiel sind sicherlich die Arbeiten Jacob Burckhardts zu italienischen Renaissance.

„Solche Studien mit einem realienkundlichen Zugang benutzen bestimmte Methoden, um mögliche Fehlinterpretationen auszuschließen. Dazu gehören Formen der Einordnung und

⁷³ Vgl. Christine Brocks, *Bildquellen der Neuzeit*, Paderborn 2012, S. 9.

⁷⁴ Brocks 2012, S. 9.

Kontextualisierung, die denen der Textanalyse entsprechen. [...] Auch wenn auf diese Weise die Evidenz eines bestimmten Bildes kritisch unter die Lupe genommen wird, gehen Vertreter dieses pragmatischen Ansatzes doch davon aus, dass Fotografien und anderen technischen Bildern prinzipiell eine objektive Evidenzkraft zukommt.“⁷⁵

Ad 2.:

„Eine zweite Möglichkeit der Verwendung von visuellen Quellen basiert auf der Annahme, dass Bilder nicht Wirklichkeiten abbilden, sondern diese konstruieren und repräsentieren. Gemeint ist, dass nicht der Wahrheitsgehalt von Bildern auf dem Prüfstand steht, sondern dass mit Hilfe von Bildern und ihrer Analyse eine bestimmte Wirklichkeit aufgespürt werden soll, die über Texte nur schwer zu ermitteln ist. Der Begriff der Repräsentation impliziert eine Stellvertreterfunktion von Bildern. Das Verhältnis zwischen einem Bild und dem, was es repräsentiert, wird in der Regel als eine symbolische Relation begriffen. (Nämlich als eine von Signifikant und Signifikat, TW.) [...] Viele Untersuchungen der Mentalitäts- und Alltagsgeschichte, um nur einen Bereich zu nennen, benutzen visuelle Quellen auf diese Weise, um kollektive Deutungen und Sinnzuschreibungen, Erfahrungsgehalte und Gewohnheiten zu entschlüsseln.“⁷⁶

Hand in Hand mit dem Verständnis von Bildern als Repräsentationen geht häufig eines von der Konstruiertheit der Bilder. Jede Bildanalyse, der ein solches Verständnis zu Grunde liegt, muss dann notwendigerweise eine Analyse im eigentlichen Wortsinn sein und folglich auf die *Dekonstruktion* des Bildes zielen.⁷⁷

Ad 3.: Noch einen theoretischen Schritt weiter geht die letzte Gruppe von Arbeiten, die Bildern selbst eine aktive, konstitutive Wirkungsmacht zuschreiben und sie so zu eigenständigen sozialen Akteuren⁷⁸, mithin in letzter Konsequenz zu historischen Subjekten erklären. In diese Gruppe gehören etwa die Arbeiten Stuart Halls der zur Lesbarkeit von Bildern bemerkt: „[...] meaning is constituted not in the visual sign itself as a self-sufficient entity, nor exclusively in the sociological

⁷⁵ Brocks 2012, S. 9.

⁷⁶ Brocks 2012, S. 10.

⁷⁷ Vgl. Brocks 2012, S. 10.

⁷⁸ Vgl. Brocks 2012, S. 11.

positions and identities of the audience, but in the articulation between viewer and viewed, between the power of the image to signify and viewer's capacity to interpret meaning.“⁷⁹

Würde ich diese drei Sichtweisen auf Bilder als geschichtswissenschaftliche Quellen einer Bewertung unterziehen, so verliefen sie ungefähr entlang folgender Bahnen: Die erste Gruppe würde ich vollständig als quellenpositivistisch verwerfen. Der zweiten würde ich attestieren, dass sie nicht weit genug, der dritten, dass sie zu weit gehe. Die bloße Erkenntnis der Konstruiertheit von Quellen lässt als solche noch die Einsicht vermissen, dass wenigstens einen Teil des Konstruktionsprozesses der Rezipient leistet. Dessen Rolle negiert auch die letzte Ansicht. Während das Verhältnis von Medienproduzent und -rezipient theoretisch verzichtbar und möglicherweise irreführend ist⁸⁰, kann die Geschichtswissenschaft ihrem Verständnis nach nicht ohne den Menschen als Erkenntnisobjekt auskommen. Eine Geschichte der Technik ist stets eine Geschichte der Nutzung und Wahrnehmung von Technik durch Menschen. Gleiches gilt für eine Geschichte der Diplomatie, des Krieges, der Kunst, der Kultur etc. Welcher Machtbegriff liegt einer Zuweisung von Macht an Bilder zu Grunde? Derselbe, der das Messer zum Mörder erklärt und nicht den Menschen, der es in einen anderen stößt, oder ihm, wie Stuart Hall, zumindest Komplizenschaft zuschreibt.

Dagegen sieht Walter Benjamin das Bild ganz seinen technischen Bedingungen unterworfen, die an Stelle des Bildes selbst die Möglichkeiten seiner Rezeption bestimmen: „Die Reproduktionstechnik, so liesse sich allgemein formulieren, löst das Reproduzierte aus dem Bereich der Tradition ab. Indem sie die Reproduktion vervielfältigt, setzt sie an die Stelle seines einmaligen Vorkommens sein massenweises. Und indem sie der Reproduktion erlaubt, dem Aufnehmenden in seiner jeweiligen Situation entgegenzukommen, aktualisiert sie das Reproduzierte.“⁸¹

Bilder als Technen, also der Summe menschlicher Kompetenz und menschlichen Umgangs mit Bildern, ziehen aus der Digitalen Revolution neue Bedeutung, weil sie anders funktionalisiert werden (können), potenziell an Stelle der Schrift treten und so unsere Episteme verändern.

79 Jessica Evans/Stuart Hall, What is Visual Culture, in: Jessica Evans/Stuart Hall, „Visual Culture. The Reader“, London 1999, S. 4.

80 Vgl. Thomas Walach, Mediastase. Zur Nicht-Medialität des Schwarms, oder: wie Medien soziale Ambivalenz erzeugen, in Stefan Zahlmann, Medienkulturen der Moderne, Wien 2015.

81 Walter Benjamin, Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit (Walter Benjamin, Werke und Nachlass, Kritische Gesamtausgabe Band 16), Berlin 2012, S. 213. Benjamin verbindet mit dem beschriebenen Prozess eine Wertung, konkret eine Abwertung: Die Reproduzierbarkeit nehme dem Kunstwerk etwas von seiner „Aura“.

Bis dato haben arrivierte Historiker keinen ernsthaften Versuch unternommen, eine eigenständige historische Bildtheorie und sich darauf gründende Bildwissenschaft zu etablieren, die der Erforschung von Schriftzeugnissen ebenbürtig wäre. Gottfried Boehm spricht von einer „merkwürdigen *Disproportion*“, die sich zwischen der „glänzenden und expandierenden europäischen Bildkultur [...] und dem Bedürfnis, ein kritisches Wissen vom Bild zu entwickeln“ gebildet habe.⁸² Wo immer systematisches Arbeiten unumgebar scheint, bedienen wir uns bei Methoden der Kunstgeschichte, der Soziologie oder poststrukturalistischer Metatheorie diskursanalytischer oder psychoanalytisch-philosophischer Prägung. Als besonders einflussreich hat sich ikonologische Analysemethode Erwin Panofskys, die dieser in den 1930er bzw. 1950er Jahren entwickelte, erwiesen.⁸³ An der Einbeziehung vielfältiger Einflüsse ist nichts grundsätzlich Schlechtes – ganz im Gegenteil; dennoch verweist die von Freund und Thomson dargestellte methodische Unverbindlichkeit auf eine gewisse Ratlosigkeit im Umgang mit Bildquellen, die daher rührt, dass das erwähnte eklektizistische Vorgehen meist sporadisch und ad hoc erfolgt und nicht zu einer allgemein anerkannten, konzisen Theoriebildung geführt hat. W. J. T. Mitchell: „Although we have thousands of words about pictures, we do not have a satisfactory theory of them. What we do have is a motley array of disciples – semiotics, philosophical inquiries into art and representation, studies in cinema and mass media, comparative studies in the arts – all converging on the problem of pictorial representation and visual culture.“⁸⁴

Schon vor dem Durchbruch des Internet konstatierte Mitchell: „[...] the era of video and cybernetic technology, the age of electronic reproduction, has developed new forms of visual stimulation and illusionism with unpreceded powers.“⁸⁵; und die digital kommunizierende Netzwerkgesellschaft richtet ihren Blick noch viel stärker als die analoge auf Bilder. „The fantasy of a pictorial turn, of a culture totally dominated by images, has now become a real technical possibility on a global scale.“⁸⁶ Das wirft Myriaden neuer Fragestellungen auf, wie etwa: Welches Verständnis vom Subjekt kommt in einem Selfie zum Ausdruck? In Diego Velasquez' *Las Meninas*, das wegen seines komplexen selbstreferentiellen und selbstreflexiven Themas Künstler wie Pablo

82 Gottfried Boehm, *Wie Bilder Sinn erzeugen. Die Macht des Zeigens*, Berlin 2010, S. 10.

83 Vgl. Brocks 2012, S. 9.

84 William John Thomas Mitchell, *Picture Theory. Essays on Verbal and Visual Representation*, Chicago/London 1994, S. 9.

85 Mitchell 1994, S. 15.

86 Mitchell 1994, S. 15.

Picasso und Denker wie Michel Foucault zu eingehender Rezeption anregte, bildete sich der Maler selbst ab und setzte sein im Gemälde repräsentiertes Ich nicht nur zur Repräsentation seiner Umgebung, sondern auch zum antizipierten Betrachter in Beziehung. Das ist das Grundprinzip des Selfies. Allerdings bewirkt die charakteristische Kameraperspektive des digitalen Selfie, dass der Produzent des Bildes, anders als bei Velasquez fast immer im Vordergrund steht. So ist etwa das bekannteste Selfie überhaupt nur vermeintlich das Ellen DeGeneres', aufgenommen bei der Oscarverleihung 2014. Tatsächlich ist es das Selfie Bradley Coopers, der vom Betrachter aus rechts von DeGeneres steht. Was die Aufnahme selbst nur vermuten lässt (Cooper ist der Kamera am nächsten, sein Gesicht ist – typisch für Selfies – perspektivisch verzerrt und er fixiert als einziger die Linse, weil er den Auslöser betätigen muss), machen die Fotos, die ihn beim Fotografieren zeigen, deutlich. Haben wir es bei der Selfie-Kultur mit der Fortsetzung einer schon im Barock wirksamen Traditionslinie zu tun, oder ist sie in ihrer gegenwärtigen Ausprägung von fundamental anderer Qualität? Ist sie, wie gelegentlich anklingt, Ausdruck einer narzisstischen digitalen (Jugend-)Bildkultur, oder verweist sie auf die Fähigkeit der Digital Natives, sich als Subjekt in vielfältigen und wandelbaren Kontexten zu visualisieren?

Durch solche und ähnliche Fragen stellt die verstärkte Präsenz von digitalen Bildern des Selbst Historiker vor die Herausforderung, diese Bilder adäquat erforschen zu lernen. Dazu ist es nötig, nicht nur eine stratifizierte Bildtheorie und Methoden ihrer Anwendung zu entwickeln, sondern auch die diskursiven, sozialen und technischen Bedingungen von Entstehung und Präsentation solcher Bilder miteinzubeziehen.

„[The pictorial turn] is the realization that spectatorship (the look, the gaze, the glance, the practices of observation, surveillance, and visual pleasure) may be as deep a problem as various forms of reading (decipherment, decoding, interpretation etc.) and that visual experience or 'visual literacy' might not be fully explicable on the mode of textuality. Most important, it is the realization that while the problem of pictorial representation has always been with us, it presses inescapably now, and with unprecedented force, on every level of culture [...].“⁸⁷

87 Mitchell 1994, S. 16.

An der immensen Bedeutung des Internet als Speicher von Bilderinnerungen kann nicht der geringste Zweifel bestehen: Alleine die Bilddatenbank imgur.com gibt laut eigenen Angaben alle zehn Minuten mehr Bilder an User aus, als sich in der Library of Congress insgesamt befinden.⁸⁸

Bilder begannen sich aber bereits um 1900 als Leitmedien zu etablieren und leiteten einen Umbruch in Richtung einer neuen visuell geprägten Medienkultur ein. Die verstärkte Präsenz von Bildern nahm zunehmend Einfluss auf das Verhältnis von Visualität und Realität (den die Einführung der Zentralperspektive und anderer der menschlichen visuellen Wahrnehmung entsprechender, das heißt realistischer Abbildungstechniken in der Renaissance bereits vorweggenommen hatten). Die zweidimensionalen Bildträger, namentlich Plakatfläche, fotografischer Abzug, Kinoleinwand und Bildschirm übernahmen Aspekte von Öffentlichkeit und Umweltwahrnehmung, die zuvor mit unmittelbarer Anschauung und räumlichem Erleben verbunden gewesen waren. Bilder traten tendenziell an Stelle öffentlicher Räume wie Straße, Marktplatz, Kaffeehaus und Parlament, nicht, indem sie diese verschwinden ließen – sie alle sind ja physisch noch da, sondern indem sie deren Funktionen teilweise übernahmen.⁸⁹ Die vormoderne Anwesenheitsgesellschaft⁹⁰ wandelte sich zu einer medialisierten Gesellschaft, in der Inszenierung und Repräsentation nicht länger von Raum und Schrift abhängig sind. Weil Bilder die ihnen eigenen technischen Voraussetzungen und ästhetischen Konventionen in die Repräsentation einbrachten, schufen sie – ähnlich wie die Papiergalaxis – ihre eigenen diskursiven Bedingungen. Kraft dieser Bedingungen wirken sie auf das, was durch sie repräsentiert wird, zurück: Ein Handschlag wird für Kameras in stark veränderter Form durchgeführt (länger, zu beobachtenden Dritten und nicht zum scheinbar eigentlichen Interaktionspartner gewendet, etc.); öffentliches Sprechen wird den Notwendigkeiten der Bildrepräsentation angepasst (zur besten Sendezeit, Blick zur Kamera anstatt zum vor Ort befindlichen Publikum etc.), der Fernsehkrieg und der alltägliche Umgang mit virtueller Umgebungen machen den Drohnenkrieg salonfähig oder schaffen vielleicht

88 <http://imgur.com/blog/2012/05/15/imgurs-startup-journey-infographic/>, zuletzt aufgerufen am 13.11.2014.

89 Gerhard Paul, Die (Zeit-)Historiker und die Bilder. Plädoyer für eine Visual History, in: Saskia Handro/Bernd Schönemann (Hg.), „Visualität und Geschichte“ (Geschichtskultur und historisches Lernen Band 1), Berlin 2001, S. 8.

90 Vgl. Rudolf Schlögl, Vergesellschaftung unter Anwesenden. Zur kommunikativen Form des Politischen in der vormodernen Stadt, in: Rudolf Schlögl (Hg.), „Interaktion und Herrschaft. Die Politik der frühneuzeitlichen Stadt“, Konstanz 2004, S. 21-26.

erst die epistemischen Bedingungen seiner Durchführung. Im Zusammenhang mit Krieg und Gewalt wird die neue Bedeutung der visuellen Kultur deutlich.

So erschließt sich etwa über das Foto aus dem Situation Room, das Barack Obama und seinen Stab zeigt, während sie vermutlich die Tötung Osama bin Ladens auf einem Bildschirm verfolgen, eine mittelbare, visualisierte Kultur der Gewalt. Das Bild verleiht einem entkörperlichten Begriff des Krieges Ausdruck. Obwohl weder Kampfgeschehen noch unmittelbar am Kampf Beteiligte zu sehen sind, erschließt sich intuitiv ein Moment der Gewalt⁹¹, allerdings nur aus dem Kontext jener visuellen Episteme, die zu erkennen wir eingeübt haben und die uns die Szene interpretieren helfen. Die Entkoppelung von Gewalt und Anwesenheit begann mit der Einführung von Artillerie in den europäischen Armeen und erreichte ihren ersten Höhepunkt in den Trommelfeuern des 1. Weltkriegs. Erst das Aufkommen effektiver Bomber fügte allerdings eine visuelle Komponente hinzu. Der Kanonier weitreichender Geschütze sieht ja eben sein Ziel in aller Regel nicht, ebensowenig, wie es ihn sieht – der Pilot oder Waffenoffizier eines Bombers ist hingegen meist auf irgendeine Art visueller Zielerfassung oder -identifizierung angewiesen. Selbst wenn ein Laserstrahl vom Boden aus eine Bombe ins Ziel lenkt, muss Sichtkontakt hergestellt werden, dann eben durch den, der das Ziel markiert. Zur Rechtfertigungsstrategie der Faschisten nach der Bombardierung Guernicas gehörte die Behauptung, dass eigentlich ein militärisches Ziel hätte getroffen werden sollen, den deutschen und italienischen Piloten aber die *Sicht* auf den Boden verdeckt gewesen sei, weshalb sie die Stadt unbeabsichtigt angegriffen hätten.⁹² Schon in der Frühzeit des Bombenkriegs wurden so Distanz, Gewalt und Bild eng verknüpft. Übersteigert wurde dieses Prinzip durch die Aufnahmen der Bombeneinschläge aus dem Golfkrieg 1990/91, die den visualisierten Gewaltakt nun auch anderen Personen als den Piloten zugänglich machte und so die Distanz zum Geschehen weiter vergrößerte. Eine weitere Steigerung dieses Prozesses stellt der Drohnenkrieg dar, der selbst den Piloten tausende Kilometer vom Geschehen entfernt und die Virtualisierung der visuellen Wahrnehmung, die mit der Augmented Reality der Hud-Displays in den Cockpits der Kampfflugzeuge begann, auf die Spitze treibt.

Während einerseits Bilder Distanz schaffen, können Sie auch – gerade im Vergleich zur Schrift – den Eindruck von Unmittelbarkeit erzeugen. Bilderinnerungen sind entsprechend menschlicher Erfahrungshorizonte oft weniger Übersetzungsprozessen unterworfen als schriftlich gespeicherte

91 Vgl. Christian *Wevelsiep*, Sinnkriterien des Gewaltbewusstseins in der Moderne, in: Stefan *Zahlmann* (Hg.), „Medienkulturen der Moderne“, Wien 2015.

92 Vgl. Walther L. *Bernecker*, Anklage und Symbol. Pablo Picasso: „Guernica“ (1937), in: Helmut *Altrichter* (Hg.), „Bilder erzählen Geschichte“, Freiburg 1995, S. 279-298.

Erinnerungen. Analog zu Klangerinnerungen gilt natürlich, dass Bilder deshalb nicht weniger konstruiert sind als Sprache, dass die gezeigten Motive, deren Anordnung und Abbildung (z. B. farbig, zentralperspektivisch, naturalistisch etc.) spezifischen Genrekonventionen unterliegen, die ebenso wie Sprache kulturell codiert sind. Insbesondere gilt das für Fotografien, deren scheinbare Authentizität eine objektive Natur des Mediums nahelegt. „[...] photographs make a powerful contribution to what the critic Roland Barthes (1915-1980) has called the 'reality effect'. In the case of old photographs of cities, for example [... the viewer may well experience a vivid sensation that he or she could enter the photograph and walk down the street.“⁹³ Das ist eine verführerische und gleichzeitig gefährliche Eigenschaft von Photographien. Anders als die menschliche Stimme in Oral History Interviews, die dem Zuhörer wie keine andere Quelle verdeutlicht, dass aus ihr ein historisches Subjekt spricht, gaukelt die Kamera, die das in diesem Zusammenhang Wesentliche, den Fotografen, eben nicht zeigt, einen vom Subjekt losgelösten Standpunkt vor.

Die Frage, ob Robert Capas ikonenhafte Fotografie des sterbenden Soldaten im Spanischen Bürgerkrieg gestellt war oder nicht, ist bis heute ungeklärt und geht völlig am eigentlich wichtigen Aspekt vorbei – dass nämlich *jede* Fotografie eine Narration darstellt. Um beim Beispiel des Spanischen Bürgerkriegs zu bleiben: Die Fotografien der zerbombten Häuserzeilen Guernicas, die nach dem Luftangriff gemacht wurden sind nicht mehr oder weniger authentisch als Picassos berühmtes Gemälde. Beide repräsentieren visuelle Diskurse, nicht die Grenzen des Sagbaren, sondern des Sichtbaren festlegen; in ihren narrativen und diskursiven Eigenschaft gleichen Bilder den Epistemen der Papiergalaxis prinzipiell.

Trotzdem wohnen Bilderinnerungen eigene Qualitäten inne, die ihre Rezeption in andere Bahnen lenken als jene von schriftlich gespeicherter Erinnerung. „Wir arbeiten also mit der Prämisse, dass Bilder unserer Sprache, den Begriffen und dem Wissen Wichtiges hinzufügen, das nur auf diesem Weg zu erfahren ist.“⁹⁴ Was die Unmittelbarkeit des Bildes genau ausmacht, ist nicht leicht in Worte zu fassen. Boehm postulierte etwas esoterisch, aus der Realität des Bildes würde ein *Sinn* aufsteigen.⁹⁵ David Freedberg leitet sein Hauptwerk über die Psychologie der Bildrezeption mit einem Versuch ein, die emotionale Unmittelbarkeit der Bildwahrnehmung zu beschreiben:

93 Burke 2001, S. 21-22.

94 Boehm 2010, S. 208.

95 Vgl. Boehm 2010, S. 9.

„People are sexually aroused by pictures und sculptures; they break pictures and sculptures; they mutilate them, kiss them, cry before them and go on journey to them; they are calmed by them, stirred by them, and incited to revolt. They give thanks by means of them, expect to be elevated by them, and are moved to the highest level of empathy and fear. They have always responded in these ways; they still do. They do so in socities we call primitive and in modern societies; in East and West, in Africa, America, Asia and Europe.“⁹⁶

Während hier noch statt „pictures and sculptures“ „texts and books“ eingesetzt werden könnte, ohne dass der Absatz an Aussagequalität oder Kohärenz verlöre (sicher gibt es in der Geschichte für jeden Bilderstürmer einen Bücherverbrenner, für jede Ikone einen verehrten Text) ist das für folgende Sätze ausgeschlossen:

„These are the kinds of response that form the subject of this book, not the intellectual constructions of critic and scholar, or the literate sensitivity of the generally cultured. My concern is with those responses that are subject to repression because they are too embarrassing, too blatant, too rude, and too uncultured; because they make us aware of our kinship with the unlettered, the coarse, the primitive, the undeveloped; and because they have psychological roots that we prefer not to acknowledge.“⁹⁷

Das Verhältnis von Bild und Text, und ebenso die Rezeption beider Medien erscheint in dieser Position als Dichotomie analog zu: unmittelbare Wahrnehmung/intellektuelle Konstruktion, primitiv/kultiviert, unsagbar/sagbar, emotional/distanziert. Die Polemik übergeht nonchalant die Tatsache, dass auch Texte unmittelbare Reaktionen hervorzurufen im Stande sind, die ihrerseits der Repressionen des Über-Ich oder gesellschaftlicher Macht werden können; dass andererseits Bilder in höchstem Maße intellektuelle Konstruktionen sein können, deren Verständnis nur über komplexe kulturelle Codes zugänglich sind (der Avantgarde-Künstler, der mit Sehgewohnheiten bricht und unverständliche Bilder erzeugt, ist geradezu ein Topos der Kunstrezeption).

Dennoch scheinen Bilder im allgemeinen leichter zugänglich, im Sinne John Fiskes produzierbarer zu sein als Schrifttexte. Bestimmte visuelle Elemente sind über den exklusiven Kreis

96 David *Freedberg*, *The Power of Images. Studies in the History and Theory of Response*, Chicago 1989, S. 1.

97 *Freedberg* 1989, S. 1.

der Kultur hinaus verständlich. Das betrifft erstens solche Mechanismen, die menschliche Sehgewohnheiten und deren organische Bedingungen im Allgemeinen betreffen, also Fragen der Perspektive, der Proportionen, der Farbwahrnehmung, etc. Zweitens sind auch solche Bilder allgemein verständlich, die menschliches Verhalten zeigen, das in vielen Kulturen gleichermaßen verbreitet ist, oder – wie im Fall der Repräsentation bestimmter Emotionen und Zustände durch körperliche Anzeichen, ohnehin anthropologische Konstanten sind. Obwohl keine universelle Sprache der Bilder existiert, gibt es also immerhin allgemein verständliche visuelle Begriffe.

In vielen Fällen ist bildlich codierte Information leichter verständlich als schriftliche, etwa in Form von Bildwitzen, die in Sekundenschnelle erfasst und verstanden werden können, oder im Fall von Bildern, die über das Abgebildete starke Emotionen auslösen oder nachvollziehbar machen. Zeichentheoretisch ausgedrückt gilt für viele Bilder, dass sie als Signifikant dem Signifikat, auf welchen sie verweisen sehr ähnlich sind und ihre Verbindung daher als vergleichsweise unmittelbar erfahren wird.

Allerdings geistert um die Ähnlichkeit von visueller Wahrnehmung und bildlicher Speicherung und deren Ähnlichkeit Boehms Feststellung, dass Bilder ihren Sinn aus dem ziehen, was sie nicht zu zeigen im Stande sind – also aus ihrer verborgenen Rückseite, ihrer Unschärfe und Abstraktion. Diese Beobachtung ist nicht von der Hand zu weisen. Empfinden wir nicht gerade solche Bilder als besonders anrührend, die ein Motiv reduziert, auf seine Struktur begrenzt darstellen (zum Beispiel die stark kanonisierte Gestalt eines Teddybären, in dem zwar sofort ein Bär zu erkennen ist, der aber sein Motiv äußerst ungenau abbildet und jene Eigenschaften wiedergibt, die wir Kindern ins Schlafzimmer mitgeben wollen, oder die bewusste Auslassung des Schreckens im Horrorfilm, die der Imagination Raum gibt und so umso mehr Angst erzeugt.)? Auf ein ähnliches (aber invertiertes?) Problem verweist die Uncanny Valley-Theorie. Bestimmte Abbilder des Menschen empfinden wir dann als unheimlich, wenn sie einen bestimmten Grad der Ähnlichkeit mit ihrem Motiv erreichen – gerade so, als befürchteten wir, etwas nicht Menschliches wolle sich als Mensch tarnen.

Die Beantwortung der Frage, wie genau welche Bilder unser Bewusstsein und mehr noch unser Unterbewusstsein beeinflussen, liegt außerhalb der heuristischen Möglichkeiten der Kulturwissenschaften. Es scheint aber, dass sie etwas mit dem Spiel (im Wittgenstein'schen Sinne) von Ähnlichkeit und Unähnlichkeit zu tun hat, aus der die Bildwirkung sich speist und die von Schriftzeichen nicht vollständig nachvollzogen werden kann.

Die spezifischen potenziellen Qualitäten des Bildes – allgemeine und unmittelbare Verständlichkeit – lassen Bilder als epistemische Basis eigentlich ungleich geeigneter erscheinen als Schrift. Analog zu Klängen gilt, dass in der Vergangenheit aber die mangelnden technischen Voraussetzungen zur Produktion, Reproduktion und Verbreitung von Bildern die Entstehung der Papiergalaxis als einzig realisierbarer Alternative begünstigten, und dass digitale Medien diese Prämisse verändert haben. Während die Behauptung „Das 20. Jahrhundert ist das Jahrhundert der Bilder.“⁹⁸ angesichts der andauernden Dominanz der Papiergalaxis verworfen oder jedenfalls relativiert werden muss, gilt für das beginnende 21. Jahrhundert umso mehr „[...] dass das Produzieren, Distribuieren und Konsumieren von und das Agieren mit stehenden und bewegten Bildern wesentliche Merkmale der globalen Medien- und Informationsgesellschaft sind.“⁹⁹ Die Digitalisierung fungiert dabei in noch stärkerem Maße als Plakat, Fernsehen oder Kino als Katalysator der Emanzipation des Bildes von der Schrift.

98 Karin Hartewig, zitiert in: *Hamann* 2011, S. 24.

99 *Hamann* 2011, S. 24.

2.2. Filme¹⁰⁰

Going to Cinema ist Teil einer britischen Buchreihe aus den 1950ern, die ihren Lesern Kultur erklären will. Über das Medium Film weiß es wenig Schmeichelhaftes zu berichten: „(Film) has to cater for millions, and to do so, must make no demands on the public [...]. Films are easy to understand.“¹⁰¹ Die Autoren, Andrew Buchanan und Stanley Reed stellen sich mit dieser Sichtweise in eine lange Traditionsreihe der Geringschätzung von Populärkultur, die im Falle der Kritischen Theorie sogar in Ablehnung populärkultureller Produkte als suppressive Herrschaftstechnik umschlug. Mit Formeln wie „Amusement ist die Verlängerung der Arbeit unterm Spätkapitalismus“, „vergnügt sein heißt einverstanden sein“ und „Fun ist ein Stahlbad“ fassen Max Horkheimer und Theodor W. Adorno das Populäre als Bekräftigung und implizite Bejahung der Herrschaft durch die Beherrschten auf. Am anderen Ende des Spektrums stehen John Fiske, der die potenziell subversive Natur von Populärkultur betont und Slavoj Žižek, der ihr, und insbesondere dem Medium Film höchst reflexive Qualitäten zuschreibt.

Alan Parker, Direktor des British Film Institute und Hollywoodregisseur vertrat die Ansicht, Film brauche Theorie ungefähr so nötig wie Kratzer auf dem Negativ.¹⁰² Filmemacher und Zuseher, so der Duktus der Kritik, kämen dank der Anwendung von Kreativität und gesunden Menschenverstands auch ohne Theorie zurecht; diese wiederum zerstöre nur die Magie des Films.¹⁰³

Wenn Parker von einer Magie des Films spricht, attestiert er dem Medium spezifische Qualitäten, die es von anderen Medien unterscheidet, und die nur er hervorzubringen im Stande ist. Tatsächlich teilt der Film manche seiner Eigenschaften mit unbewegten Bildern auf der einen und Klängen auf der anderen Seite. Was über diese Medien bereits gesagt wurde und ebenfalls auf Filme zutrifft, braucht an dieser Stelle nicht wiederholt zu werden. Stattdessen konzentrieren sich

¹⁰⁰Der Begriff *Film* bezeichnet eigentlich nur eine bestimmte Ausprägung dieser Quellengruppe. Fast all ihren Vertretern (mit Ausnahme ihrer allerfrühesten Formen) ist gemein, dass sie eine Bild- und eine Audiokomponente beinhalten – die Bildkomponente ist gegenüber unbewegten Bildern um den Zusammenhang von Raum und Zeit, nämlich *Bewegung* erweitert. Die unterschiedlichen Erscheinungsformen audiovisuell-auditiver Medien, z.B. Kinofilm, Fernsehen, Cartoon, Sitcom, etc. weisen jeweils eigene ästhetische und thematische Konventionen auf. Im Kontext digitalen Erinnerns verwende ich den eigentlich spezifischen Ausdruck Film als Passepartoutbegriff für die ganze Quellengattung.

¹⁰¹ Vgl. Toby Miller, Introduction, in: Toby Miller/Robert Stam (Hg.), „A Companion to Film Theory“, Malden/Oxford/Victoria 1999 (repr. 2004), S. 1.

¹⁰² Vgl. Miller 1999, S. 3.

¹⁰³ Vgl. Miller 1999, S. 3.

die folgenden Ausführungen auf jene exklusiven Aspekte des Film, die ihn von anderen audiovisuellen Medien abgrenzen und in Parkers Augen zu jener offenbar scheuen Magie beitragen, die er durch Nachdenken über das Medium Film gefährdet sieht. Die vom linguistischen Strukturalismus angeregte Filmsemiotik sah sich mit dem Problem konfrontiert, dass filmische Zeichen menschlichen Sehgewohnheiten sehr stark entsprechen. Folglich konnten sie ihren Überlegungen nicht ohne Weiteres den arbiträren Charakter von Signifikanten zu Grunde legen. (In dem engen Verhältnis von filmischem Signifikant und außermedialen Signifikant mag ein guter Teil von Parkers Magie liegen.) Christian Metz bemerkte bezüglich der Probleme bei der Motivation von Bedeutungszuweisung filmischer Zeichen:

„*Denotation*: The motivation is furnished by analogy – that is to say, by the perceptual similarity between the signifier and the signified. This is equally true for the sound track (the sound of a cannon on film resembles a real cannon sound) as for the image track (the image of a dog is like the dog).

We therefore have visual analogy and auditory analogy; for the cinema is derived from photography and from the phonograph, which are both modern technologies of *mechanical duplication*. Of course, the duplication is never perfect; between the object and its image there are many perceptible differences, which film psychologists have studied. But, from the point of view of semiotics, it is not necessary that the signifier and the signified be *identical*. Simple analogy provides sufficient motivation.“¹⁰⁴

Umberto Eco hatte Metz jedoch darauf hingewiesen, dass die Analogien, die sich klassischer Zeichentheoretischer Analyse sperrten, ihrerseits allerdings zu einem gewissen Grad arbiträr sind die Tatsache, dass die als Analogien wahrgenommen werden wiederum arbiträren Bedeutungszuweisungen verdanken, die menschlichen Wahrnehmungsmuster zu Grunde liegen.¹⁰⁵

Diese Metaebene haben nicht viele Filmwissenschaftler in ihre Analysen miteinbezogen. Zwar ist das Medium Film bedeutend stärker als unbewegte Bilder zu stringenter Narration fähig und wurde daher seltener als Fotografien als bloße Evidenz operationalisiert; wegen der augenfälligen Analogien filmischer Zeichen und menschlicher Wahrnehmung wurde an filmische Darstellungen aber immer wieder die im Licht der arbiträren Metaebene filmischer Zeichen eigentlich bedeutungslosen Frage ihres Realismus gestellt. Gerade Filme mit historischer Thematik haben Historiker häufig ausschließlich danach zu beurteilen versucht, ob das Dargestellte historischen

¹⁰⁴ Christian Metz, Problems of Denotation in the Fiction Film, in: Philip Rosen (Hg.), Narrative, Apparatus, Ideology. A Film Theory Reader, New York 1986, S. 35-36.

¹⁰⁵ Vgl. Metz 1986, S. 38-39.

Fakten entspräche. Im deutschen Sprachraum wurde in jüngerer Zeit insbesondere Oliver Hirschbiegels *Der Untergang* in diesem Sinne diskutiert.¹⁰⁶

Ob Filme realistisch sein können und sollen, ist jenseits historistisch anmutender historischer Filmanalyse Grundfrage der Filmwissenschaft gewesen und geblieben. Unmittelbar nach der Etablierung des Mediums bildeten sich unter Filmemachern und Filmtheoretikern zwei Strömungen, zwischen denen eine essentialistische Debatte über das Wesen des Films ausbrach: Auf der einen Seite die sogenannten Realisten, darunter Siegfried Kracauer und André Bazin, die möglichst naturgetreue Repräsentation für Aufgabe und größte Stärke des Films hielten; auf der anderen Seite die Montagisten, etwa Rudolf Arnheim, Lev Kuleshov und Sergei Eisenstein – sie sahen in den expressionistischen Möglichkeiten des Mediums die Chance, besonders eindringliche Bilder zu schaffen. Beide Strömungen betrachteten von unterschiedlichen Standpunkten aus ihre jeweilige Vorgehensweise auch als taugliche Differenzierung zum Theater, von dem das junge Medium sich Anfang des 20. Jahrhunderts deutlich abzugrenzen versuchte.¹⁰⁷ Während das Hollywood-Kino sich bis heute im Sinne Kracauers und Bazins größtenteils durch eine seltsame Ambivalenz zwischen realistischer Ästhetik und unrealistischer Erzählung auszeichnet, bezogen etwa der deutsche Expressionismus Fritz Langs und Friedrich Wilhelm Murnaus mit Filmen wie *Metropolis* (1927) und *Nosferatu – Eine Symphonie des Grauens* (1922) auf der einen, der italienische Neorealismus Roberto Rossellinis und Federico Fellinis mit Filmen wie *Roma, città aperta* (1945) auf der anderen Seite deutlich Stellung in diesem Konflikt.

Besondere Bedeutung als Leitmedium der Moderne im 20. Jahrhundert erlangte der Film durch complicitous critique: Zwar wurde das Medium häufig benutzt um bestimmte Aspekte von Industrialisierung, Kapitalismus und Massenbewegungen zu kritisieren; gleichzeitig machen diese das Medium überhaupt erst möglich, ist doch Kino ohne massiven Einsatz technischer Hilfsmittel, einer auf Gewinn ausgerichteten und analog zur Fabrikarbeit ausgerichteten Produktionsweise sowie – vor allem in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts – seinen Fetisch für Massenszenen als globales Phänomen kaum denkbar.

Ein gutes Beispiel stellt *Metropolis* dar: Einerseits äußerte Lang mit seiner Darstellung des Maschinenmoloch ausgesprochen eindringliche Kritik an der Ausbeutung der Arbeiterklasse und der Unterwerfung des Menschen unter den Rhythmus maschineller Produktion, andererseits setzte

¹⁰⁶ Vgl. Brocks 2012, S. 110.

¹⁰⁷ Vgl. Noël Carroll, *Theorizing the Moving Image*, New York 1996, S. 3-4.

er bei der Produktion seines Films massenweise Statisten unter notorisch harten Arbeitsbedingungen ein.

Charlie Chaplins Rede des Barbiers am Ende seines Films *The Great Dictator* (1940) richtet sich in erster Linie gegen Faschismus und Krieg. Die Ambivalenz der Rede bezüglich ihrer Bewertung von Fortschritt und Moderne kommt in der Forderung nach mehr Menschlichkeit und Emotion sowie der damit verknüpften Ablehnung einer von Maschinen dominierten Gesellschaft als konkreter historischen Erscheinungsform einer grundsätzlich gut geheißenen Moderne und ihren Produktionsbedingungen zum Ausdruck. Chaplin setzt den negativen Seiten des Fortschritts – in *The Great Dictator* ebenso wie in *Modern Times* (1936) – ein klischeehaftes Bild romantischer Liebe entgegen, durch die abermals prinzipielle Zustimmung zu Lebensweise und Topoi US-amerikanischer Gesellschaft im 20. Jahrhundert bekräftigt wird.

„We all want to help one another. Human beings are like that. We want to live by each other's happiness, not by each other's misery. We don't want to hate and despise one another. In this world there is room for everyone, and the good earth is rich and can provide for everyone. The way of life can be free and beautiful. But we have lost the way. Greed has poisoned men's souls, has barricaded the world with hate, has goose-stepped us into misery and bloodshed. We have developed speed, but we have shut ourselves in. Machinery that gives abundance has left us in want. Our knowledge has made us cynical. Our cleverness, hard and unkind. We think too much and feel too little. More than machinery we need humanity. More than cleverness we need kindness and gentleness. Without these qualities, life will be violent and all will be lost.

The aeroplane and the radio have brought us closer together. The very nature of these inventions cries out for the goodness in men, cries out for universal brotherhood, for the unity of us all. Even now my voice is reaching millions throughout the world: millions of despairing men, women and little children – victims of a system that makes men torture and imprison innocent people. To those who can hear me, I say: Do not despair! The misery that is now upon us is but the passing of greed, the bitterness of men who fear the way of human progress. The hate of men will pass, and dictators die, and the power they took from the people will return to the people and so long as men die, liberty will never perish.

Soldiers! Don't give yourselves to brutes – men who despise you, enslave you; who regiment your lives, tell you what to do, what to think or what to feel! Who drill you, diet you, treat you like cattle, use you as cannon fodder. Don't give yourselves to these unnatural men – machine men with machine minds and machine hearts! You are not machines! You are not cattle! You are men! You have the love of humanity in your hearts. You don't hate! Only the unloved hate – the unloved and the unnatural.

Soldiers! Don't fight for slavery! Fight for liberty! In the 17th Chapter of St. Luke it is written: "The Kingdom of God is within man." Not one man nor a group of men, but in all men. In you. You, the people have the power. The power to create machines, the power to create happiness. You, the people, have the power to make this life free and beautiful, to make this life a wonderful adventure.

Then, in the name of democracy, let us use that power! Let us all unite! Let us fight for a new world, a decent world that will give men a chance to work, that will give youth the future and old age a security. By the promise of these things, brutes have risen to power, but they lie! They do not fulfill their promise. They never will. Dictators free themselves, but they enslave the people! Now, let us fight to fulfill that promise! Let us fight to free the world, to do away with national barriers, to do away with greed, with hate and intolerance. Let us fight for a world of reason, a world where science and progress will lead to all men's happiness. Soldiers! In the name of democracy, let us all unite!

Hannah, can you hear me? Wherever you are, look up, Hannah. The clouds are lifting. The sun is breaking through. We are coming out of the darkness into the light. We are coming into a new world, a kindlier world, where men will rise above their hate, their greed and brutality. Look up, Hannah! The soul of man has been given wings, and at last he is beginning to fly. He is flying into the rainbow – into the light of hope, into the future, the glorious future that belongs to you, to me and to all of us. Look up, Hannah! Look up!¹⁰⁸

Eine postmoderne und für die Geschichtswissenschaft äußerst interessante Tendenz, die Ordnung von Zeit und Raum zu hinterfragen, zeigen eine Reihe von Filmen des 21. Jahrhunderts: Darren Aronofskys *The Fountain* (2006) etwa, oder *Cloud Atlas* (2012) von Tom Tywker und den Wachowski-Geschwistern, deren *Matrix*-Trilogie (1999-2003) bereits ähnliche Elemente enthalten hatte.

Das Medium Film erweist sich trotz seines vergleichsweise starren Genre-Korsetts und über Hollywood-Blockbuster hinausreichende ästhetische Konventionen (in denen gesellschaftlich und kulturell organisierte Sets an Beziehungen zwischen Text und Publikum hergestellt werden, um Erwartungshaltungen besser befriedigen zu können¹⁰⁹) als ungemein flexibel in der Reflexion unterschiedlichster Themen, Motive und Narrationen. Bis dato scheint der Kinofilm (jenseits der Debatte um Download, Streaming und Urheberrecht) durch die Digitalisierung nicht großem Ausmaß unmittelbar beeinflusst zu werden, sieht man von den neuen technischen Möglichkeiten,

108 Charles *Chaplin*, *The Great Dictator*, USA 1940, (Arthaus close-up 01:54-01:59).

109 Vgl. Sarah *Berry-Flint*, *Genre*, in: Toby *Miller*/Robert *Stam* (Hg.), „A Companion to Film Theory“, Malden/Oxford/Victoria 1999 (repr. 2004), S. 41.

Special Effects (von 3D-Modellierung bis Motion-Capture) zur Darstellung virtueller Umgebungen zu kreieren, einmal ab. Ganz anders das Fernsehen, das sich ungemein stärker mit den Auswirkungen von Video, DVD und Streams konfrontiert sah und in der Folge eine bedeutende Transformation durchmachte. Konnte das Fernsehen bis Ende der 90er Jahre als tendenziell konservatives und ästhetisch wie erzählerisch wenig innovatives Medium gelten (in dem subversive und selbstreflexive Serien wie *The Simpsons* oder später *South Park* rare Ausnahmen darstellten), wandelte es sich nach dem Schwenk des US-amerikanischen Pay TV-Senders HBO weg von der Ausstrahlung von Hollywoodfilmen hin zu Serien-Eigenproduktionen, die mit typischen Genrekonventionen brachen, grundlegend.

Das Verhältnis von Kino und Fernsehen drehte sich in der Folge um; innovative audiovisuelle Erzählformen für ein breites Publikum waren und sind nunmehr hauptsächlich in aufwendig produzierten Fernsehserien wie *Oz* (1997), *The Sopranos* (1999), *The Wire* (2002), *Breaking Bad* (2008) oder *Game of Thrones* (2011) zu finden. Der Einfluss der Digitalisierung auf diese Serien ist vielfältig; besonders deutlich wird er am Beispiel des Online-Dienstes Netflix, der kommerziell erfolgreiche und von der Kritik gelobte Serien wie *House of Cards* (2013) oder *Orange Is the New Black* (2013) per Internet-Stream veröffentlicht und so das mediale Format von der dafür entwickelten Übertragungstechnologie trennt.

Das Fernsehen ist somit ein Paradebeispiel dafür, wie die Digitalisierung über ihren unmittelbaren technischen Wirkungsbereich hinaus Narrative, Wahrnehmungsmuster und Deutungsmodi auch analoger Medien und Mediennutzung verändert.

2.3. Computerspiele

Seit Etablierung der Game Studies in den 1990er Jahren kreist ein großer Teil der in diesem Bereich unternommenen Studien um die Frage, wie das Computerspiele in das massenmediale Ensemble der Gegenwart einzuordnen sei, zu welchen anderen – und implizit als Norm etablierten – Medien es wie in Bezug gesetzt werden könne¹¹⁰, mit anderen Worten, was Computerspiel eigentlich sei. (Denn anscheinend ist es unvorstellbar, dass Computerspiele einfach das sind). Aber „[...] so reizvoll eine 'ontologische Verortung' des Computerspiels gerade bei einer ersten Annäherung an diesen komplexen Untersuchungsgegenstand sein mag [...] - sie muss sich letztlich als ebenso problematisch wie unproduktiv erweisen.“¹¹¹

Im Computerspiel bekommen bewegte Bilder und zugehörige Klänge eine zusätzliche Dimension als Handlungsform. Nur sehr wenige Computerspiele, größtenteils aus der Geburtsstunde des Genres, weichen als rein textbasiert von dieser recht universellen Feststellung ab, ohne jedoch die entscheidende Aktionskomponente zu verlieren. Die Aktion, nicht als Bedeutungszuweisung oder Interpretation, sondern die physische Handlung als sinnstiftende Komponente unterscheidet Computerspiele wesentlich von anderen digitalen Medien. „Man kann audiovisuelle und narrative Interfaces *lesen*, aber das Spiel muss man *spielen*.“¹¹²

So stellt sich das Computerspiel nicht als Medium, sondern als mediales Ensemble, als Medialität dar. Zu disparat sind die unterschiedlichen Typen (Jump 'n Run, Adventure, Aufbaustrategie, Simulation, Rollenspiel etc.) und Genres (Krimi, Fantasy, Science Fiction, Horror, Romanze, Porno, etc.) des Computerspiels, als dass sich mit dem Begriff eine einzelne mediale Kategorie trennscharf fassen ließe. Zudem liegt der Kategorisierung ein rein technischer Medienbegriff zu Grunde; analog müssten dann Objekte wie Roman, Tageszeitung und Plakat unter dem Sammelbegriff „Gedrucktes“ firmieren, der als Analysewerkzeug praktisch wertlos ist.

Tatsächlich führt erst die Kombination des technischen und des rezeptionsorientierten Aspekts von Computerspielen zu einer brauchbaren Kategorie. Noch dazu rückt die Betonung der

¹¹⁰ So bemerkt Christian Huberts durchaus selbstkritisch: „Kein Diplomthema, kein Dissertationsexposé, kein Projektantrag und keine Forschungsfinanzierung ohne ein zähneknirschendes 'und'. Computerspiele und Film. Computerspiele und Theater. Computerspiele und Bildende Kunst. Computerspiele und Literatur. Als besäßen digitale Spiele – neben all ihren tatsächlichen kulturellen und medialen Bezügen – keine eigene Medialität und kein unabhängiges kulturelles Dasein.“ (Christian Huberts, Computerspiele lesen, in: Shane Anderson/Thomas Böhm (Hg.), „New Level. Computerspiele und Literatur“, Berlin 2014, S. 29.).

¹¹¹ GamesCoop, Theorien des Computerspiels zur Einführung, Hamburg 2012, S. 9.

¹¹² Huberts 2014, S. 31.

Handlungsebene den Spieler in den Mittelpunkt, und wird dadurch der spezifischen Qualität von Computerspielen gerecht. Stuart Hall und John Fiske haben ihre Theorien vom handlungsmächtigen Rezipienten vor allem mit Blick auf das Fernsehen entwickelt. Umso deutlicher tritt er im Computerspiel in Erscheinung. Das Computerspiel ist wesentlicher Teil eines Ermächtigungsdiskurses der Digitalisierung, die den *User* digitaler Technologie vom Konsumenten und Mitläufer (im Sinne Horkheimers und Adornos) analoger Massenmedien endgültig emanzipieren will. Dieser Prozess kommt innerhalb der digitalen Medialität in vielfältigen Erscheinungsformen zum Ausdruck, darunter Online-Foren, Video-Channels, Grassroot-Journalism, Blogs, Wikis, Online-Gaming etc. Allenthalben ermöglichen vernetzte digitale Medien das Tun. Während viele Ebenen des Internet auch durch reines Browsen zugänglich sind und dem User die Wahl lassen, sich auf die analoge Rolle des bedeutungsschaffenden Rezipienten zu beschränken, hat das Spiel die Aktion des Spielers zur immanenten Bedingung. (Natürlich kann man auch beim Spielen zusehen, aber dann ist das Spiel eben kein Spiel mehr, sondern durch die spezifische Nutzung zu einem anders gearteten Medium geworden; niemand, der sich im Fernsehen ein Fußballspiel ansieht, würde behaupten, er spiele gerade Fußball.) Dieser Umstand steht in Zusammenhang mit einer neuen Wahrnehmung des Subjekts in der digitalen Medialität, die sich von der alten, durch Zeitung, Radio und Fernsehen geprägten unterscheidet. (Was zuerst kam, die neuen Medien oder das neue Subjekt, und ob diese Frage überhaupt zielführend ist, kann hier nicht beantwortet werden.)

Das Computerspiel weist eine äußerst komplexe Handlungsstruktur auf, an deren Aufbau unterschiedliche Personen und Personengruppen beteiligt sind. Neben jenen Personen, die durch ihr Handeln indirekt auf die Gestalt von Spielen einwirken (durch Gesetze, Konsumverhalten etc.), sind das in erster Linie Entwickler und Spieler. Während Spieleentwickler mit ihren verschiedenen Fertigkeiten und korrelierenden Aufgabenspektren in der Spieleproduktion (Designer, Grafiker, Programmierer, etc.) offensichtlich die Rahmenbedingungen der Aktion schaffen, können sie durch die Mechanismen des Spiels aber auch in eine antizipative Interaktion mit den Spielern treten. Sie machen sich dadurch in der Vorausschau (wenn Spieler x tut, soll das Spiel y tun) zum Rezipienten der Handlungen des Spielers. Auch der Spieler selbst ist, in unterschiedlichem Maß, stets gleichzeitig Produzent und Rezipient des Spiels. Beide, Entwickler und Spieler sind auf ihre jeweiligen Rollen nicht festgelegt. Beinahe jeder Spieleentwickler spielt (und sei es nur zu Testzwecken) und viele Spieler passen per Mod Spiele an ihre Vorstellungen an. Eine zusätzliche Dimension gewinnt die Handlungsstruktur des Computerspiels, wenn neben dem Programm (und den dadurch repräsentierten Entwicklern) mehrere Spieler beteiligt sind.

Welche Aspekte weist das Computerspiel als Handlungsform auf? Eine bedeutende Komponente ist die Durchquerung und aktive Aneignung des Raumes durch den Spieler. Erst in den letzten Jahren habe Spielentwickler begonnen, diesen Prozess als eigentliches Spielprinzip zu integrieren, wohl auch, weil in den ersten Jahrzehnten der Computerspielentwicklungen die technischen Möglichkeiten bezüglich Raumkonstruktionen arg beschränkt waren. Spiele wie *Journey* (Thatgamecompany 2012), *Dear Esther* (The Chinese Room 2012), *Gone Home* (The Fullbrighth Company 2013) oder *The Vanishing of Ethan Carter* (The Astronauts 2014) machen die Erkundung von Räumen zum zentralen Element der Narration. Gleichzeitig konfrontieren sie den Spieler als handlungsmächtiges Subjekt mit der Tatsache, dass sein Handeln nicht offensichtlich zielgerichtet ist. Ob und welches Ziel die Aktionen des Spielers haben, muss ständig neu festgelegt werden, die Motivation, weiter zu spielen hauptsächlich intrinsischer Natur sein.

Diese Spiele verweigern sich bewusst einer oktroyierenden Haltung oder der Herstellung einer kompetitiven Grundsituation. Der Spieler wird dadurch in kaum gekannten Maße ermächtigt, über die aktive Rezeption des Mediums selbst zu bestimmen, wird andererseits in der freien Interaktion mit der Umgebung ohne Handlungsimperative aber beinahe absolut auf sich selbst zurückgeworfen. *Dear Esther* lässt den Spieler eine menschenleere Hebrideninsel erwandern. An bestimmten Orten hört er Fragmente aus Briefen an eine Person namens Esther, die teilweise zufällig ausgewählt werden und durch eine Off-Stimme vorgelesen werden.

„Dear Esther. I have found myself to be as featureless as this ocean, as shallow and unoccupied as this bay, a listless wreck without identification. My rocks are these bones and a careful fence to keep this precipice at bay. Shot through me caves, my forehead a mount, this aerial will transmit into me so. All over exposed the nervous system, where Donnelly's Boots and yours and mine still trample. I will carry a torch for you; I will leave it at the foot of my headstone. You will need it for the tunnels that carry me under.“¹¹³

Indem der Spieler den Raum erkundet, fügen sich die Brieffragmente immer stärker zu einer Narration zusammen. Was genau deren Inhalt ist, wer Esther und der Briefschreiber sind, bleibt ein Stück weit unklar, obwohl eine Lesart, nach der Esther bei einem Verkehrsunfall starb, nahe liegt.

113 <https://www.youtube.com/watch?v=hlGdbziSwEY> (05:30), zuletzt aufgerufen am 27.11.2014.

„The mount is clearly the focal point of this landscape; it almost appears to be so well placed as to be artificial. I find myself easily slipping into the delusional state of ascribing purpose, deliberate motive to everything here. Was this island formed during the moment of impact; when we were torn loose from our moorings and the seatbelts cut motorway lanes into our chests and shoulders, did it first break surface then?“¹¹⁴

Die zufällige Auswahl der Brieffragmente, bei der stets nur Ausschnitte eines bloß gedanklich ergänzten Ganzen Textkorpus zugänglich werden und der fragmentarische Charakter der Narration überlässt dem Spieler große Freiräume bei der Konstruktion und Interpretation der Erzählung. Im Spiel der Bedeutungen zwischen Raum und Narration ist es der Spieler, der bestimmten Orten und Gegenständen im Zusammenhang mit jenen Textfragmenten, die er gehört hat, Bedeutung zuweist.

Nicht Orte, sondern Objekt in Räumen fungieren in *Gone Home* als erzählerische Katalysatoren. In der Nacht des 06. Juni 1995 kehrt Kaitlin Greenbriar von einem Auslandssemester in ihr Elternhaus zurück. An der Haustür klebt eine Nachricht von Kaitlins Schwester Sam: „Katie, I'm sorry I can't be there to see you, but it is impossible. Please, please don't go digging around trying to find out where I am. I don't want ~~Mom and Dad~~ anyone to know. We'll see each other again some day. Don't be worried. I love you. - Sam“¹¹⁵ Das Haus selbst ist verlassen, Kaitlins Familie verschwunden. Aber warum und wohin? Stück für Stück, Objekt für Objekt kann der Spieler die Ereignisse des vergangenen Jahres rekonstruieren.

In *Journey* steuert der Spieler eine vollständig verhüllte Gestalt, von der nicht einmal klar ist, ob sie anthropomorph ist, durch eine gewaltige, beinahe leere Wüstenlandschaft. Dass Bewegung und Reise wichtige Themen sind, wird beim Spielen sehr schnell klar. Gleichsam instinktiv versucht der Spieler mit schwebenden Stoffbändern, die an bestimmten Orten in der Wüste zu finden sind und eine Art Eigenleben zu führen scheinen, in Kontakt zu treten. Sie scheinen nicht feindlich gesonnen, und der Kontakt zu ihnen ermöglicht es dem Spieler streckenweise schwebend schneller zu reisen. Die Bewegung zu erleichtern und sie durch Formen, die außerhalb des Spiels an den Gesetzen newton'scher Physik scheitern würden zu transzendieren, um dadurch den eigenen Bewegungsradius zu erweitern, wird mit der Zeit zu einem wichtigen Antrieb des Spielers. Warum er reist und wohin, bleibt allerdings unklar. Ein Berg am Horizont, dessen Anblick bald zur lieben Gewohnheit wird, ist ein mögliches Ziel. Die Interaktion mit anderen Spielern ist beinahe auf bloße

¹¹⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=hlGdbziSwEY> (07:20), zuletzt aufgerufen am 27.11.2014.

¹¹⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=SS5eQmRgBIY> (02:00), zuletzt aufgerufen am 27.11.2014.

Anwesenheit reduziert. Der Spielmechanismus ermöglicht stets nur das Zusammentreffen von nicht mehr als zwei Spielern in der Weite der Sanddünen. Dann kann einer den anderen ansehen, und, weil sich die Spieler in ihrer virtuellen situativen Umgebung und der Erscheinung ihrer Figur fast gleichen, das andere Individuum als Spiegel benutzen – der gedoppelte Narzissus, der sich in der maskierten Figur des anderen wiederfindet. Als einzige Lautäußerung können die Figuren einen wortlosen Gesang hervorbringen. Die Spieler können einander helfen, sich schneller zu bewegen (aber wozu?). Manche Spieler entscheiden sich nach einer Begegnung, ein Stück weit gemeinsam zu reisen, andere bleiben lieber alleine.

The Vanishing of Ethan Carter fügt der räumlichen eine Zeitdimension hinzu, indem auf sublimen Art und Weise verschiedene Zeitebenen für das Handeln des Spielers Bedeutung erlangen. Das hat der ruhig erzählte Mystery-Krimi mit lebhafteren Spielen wie dem 2D-Shooter *Super Time Force* (Capy Games 2014) gemeinsam. („Super Time Force is an insane action game filled with robots and dinosaurs and fun and time travel! Sometimes all at the same time!“¹¹⁶)

Alle genannten Spiele rücken den Spieler unmittelbar ins Zentrum der Handlung, auch, indem sie eine möglichst vollständige Immersion zu erzielen versuchen. *Dear Esther*, *Gone Home* und *The Vanishing of Ethan Carter* setzen dabei unter anderem das klassische Werkzeug der First Person-Perspektive ein, *Journey* ermöglicht eine starke Identifikation mit der gesteuerten Figur trotz Außensicht durch die vollkommene Unverbindlichkeit ihrer Gestalt und Geschichte – jeder, eben gerade auch der Spieler könnte unter der Verhüllung stecken. Dabei ist die Ego-Perspektive nur eine von vielen möglichen (kein anderes mediales Ensemble, auch nicht Film und Bildende Kunst funktionalisiert Perspektiven in ähnlich fundamentaler Art und Weise wie Computerspiele), und die Perspektive selbst wiederum nur ein, wenngleich besonders wichtiges Instrument im Werkzeugkasten des Computerspiels. In ihrem ungehemmten Eklektizismus borgen sich Computerspiele unterschiedlichste Narrationen, Spielmechanismen, Ästhetiken, etc. und machen die so dargestellten virtuellen Orte für Spieler zugänglich und be-handelbar. Diese unterschiedlichen Handlungsoptionen haben ebenso wie andere mediale Äußerungen – denn solche stellen sie dar – diskursiv geregelte Schranken und Möglichkeiten, wenngleich hier nicht die Frage nach dem Sagbaren, sondern dem Machbaren gestellt werden muss.

„Wenn Interaktionsformen durch die Kombination (idealerweise) bereits etablierter Handlungs-, Aktions- und Kontrollformen gebildet werden, dann sind diese als Konstituenten jeweils nicht

¹¹⁶<http://supertimeforce.com/about/>, zuletzt aufgerufen am 27.11.2014.

'neutral', sondern potenziell bereits mit Bedeutung konnotiert. Der Einsatz dieser Formen im Interaktionskontext des Computerspiels bleibt deswegen (a) nicht ohne Folgen für die Interaktionsform als Ganze und versieht (b) die einzelnen Konstituenten durch ihr Vorkommen in diesen neuen Kontexten ebenfalls mit neuen Konnotationen, welche potenziell auf deren Ursprünge zurückwirken.“¹¹⁷

Die Ego-Perspektive ist keine genuine Entwicklung des Computerspiels. Schon die Malerei des Barock (etwa das bereits erwähnte *Las Meninas*) und insbesondere der Film habe sich diesen Kniff zu eigen gemacht, wenn sie auf ein möglichst unmittelbares Erleben der jeweiligen Szenerie aus waren. Das vielleicht berühmteste Beispiel der Filmgeschichte stellt die Szene aus Mike Nichols *The Graduate* (1967) dar, in der die Zuschauer Garten und Pool der Familie Braddock aus der Perspektive Benjamins, gespielt von Dustin Hoffman sehen. In *The Blair Witch Project* (Daniel Myrick/Eduardo Sánchez 1999) legt der pseudodokumentarische Charakter die Verwendung der Ego-Perspektive nahe und verstärkt noch den Eindruck realen Horrors. Während beide Filme Filter (Taucherbrille bzw. Kamera) wie Brecht'sche Verfremdungseffekte zwischen die Augen des Zusehers und die erlebte Welt legen, als würden sie vor der vollständigen Immersion zurückscheuen und den Zuschauer letztlich noch zu distanzieren versuchen, hat das Computerspiel sich die Ego-Perspektive voll und ganz zu angeeignet. Ursprünglich paradigmatisch für Shooter wie *Half-Life* (Valve 1998) und den wohl bekanntesten Mod der Spielgeschichte, *Counter Strike* (Valve 2000), fand sie in den letzten Jahren auch Eingang in stärker erzählerisch orientierte Spiele wie die Computerspieladaption der TV Serie *The Walking Dead* (Telltale Games 2012). Obwohl Spielentwickler wie Spieler die First-Person Perspektive bisweilen möglicherweise relativ unreflektiert als selbstverständliche ästhetische Konvention oder perspektivisches Werkzeug verwenden, ist die Tatsache, dass gerade jene Medien, deren Grundbedingung in der visuellen Umsetzung der Aktionen ihrer Rezipienten liegt, deren subjektiven Blick als Darstellungskonvention so sehr verinnerlicht haben. Der Wunsch nach medialer Subjektivität oder gar Immersion darf nicht in einem teleologischen Sinne verstanden werden, so als bilde er ein Axiom der Medialität, dessen konkrete Umsetzung mit dem dem Fortschritt der Technik Stück für Stück näher rücke. Vielmehr zeigt sich [...] „in der europäischen Kunst- und Mediengeschichte seit dem ausgehenden Mittelalter (warum erst seit dann?, TW) mit Brüchen und Umwegen immer

117 *GamesCoop* 2012, S. 72.

wieder ein Wettstreit zwischen neuen Illusionsmedien und Distanzierungskräften [...]“¹¹⁸. Vielleicht ließe sich in diesem Wettstreit ein tauglicher Indikator für die Stellung des Subjekts als Erfahrungs- und Wissensgenerator finden?

Handlungsmacht und Subjektivität sind jene Analysekatégorien des Computerspiels, die am meisten theoretischen Tiefgang, auch und gerade für die Geschichtswissenschaft bieten. Welche Fragen wollen wir an die junge Quellengattung richten? Narratologische und/oder ludologische? Das sind Schablonen, die von den Game Studies als wenig zielführend beurteilt und gerade erst erfolgreich abgestreift wurden¹¹⁹; es gibt keinen guten Grund, warum andere Kulturwissenschaften dieses einigermaßen löchrige Kleid auftragen sollten. Der bloße Blick auf die Akkuratessé der Darstellung historischer Fakten in Computerspielen erübrigt sich ohnedies. Geschichtswissenschaftler haben in den vergangenen Jahren vor allem nach historischen Darstellungsmodi in Computerspielen rasoniert, oft in Verbindung mit der Frage nach der Vermittlung von Geschichtsbildern.¹²⁰ Solche Fragen sind gut und wichtig. Gleichwohl kratzen sie nicht einmal an der Oberfläche dessen, was wir aus Computerspielen über ihre Rezipienten als historische Subjekte lernen können. Wir haben uns daran gewöhnt, mit Foucault, Baudrillard oder Fiske danach zu fragen, wie Medien auf Menschen wirken und weniger, wie Menschen Medien operationalisieren. Dieser verkehrte Blick einer Wissenschaft, die eigentlich etwas über Menschen wissen möchte und aus Angst vor historistischen Imperativen stets nur etwas über Medien zu wissen wagt, ist ein beinahe unentrinnbares Paradoxon; schließlich können wir die Menschen der Vergangenheit nicht befragen, sondern nur ihre medialen Spuren.

Es muss darum Aufgabe einer digitalen Geschichtswissenschaft sein, *jetzt*, und nicht erst Generationen nach dem Beginn der Digitalisierung nach den neuen Handlungsmöglichkeiten und Wahrnehmungsperspektiven zu forschen, die sich uns und unseren Zeitgenossen bieten. Die Geschichtswissenschaft ist ja nicht eine Wissenschaft der Vergangenheit – obwohl viele Historiker das glauben – sondern eine Wissenschaft, die den Menschen in seinem historischen Kontext untersucht. Das kann notfalls über die Erforschung seiner Hinterlassenschaften erfolgen; die Entwicklung von Instrumentarien, das zu tun, hat jahrhundertlang die Kernaufgabe der Geschichtswissenschaft gebildet. Idealerweise aber befragen wir nicht einfach mit *historischen*

¹¹⁸ *GamesCoop* 2012, S. 77.

¹¹⁹ Vgl. *GamesCoop* 2012, S. 9-10.

¹²⁰ So etwa die Mehrzahl der Beiträge in: Angela Schwarz (Hg.), *Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen? Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*, Münster 2010.

Methoden die Artefakte der Vergangenheit, sondern mit historischen Fragenstellungen die Menschen der Gegenwart. Anstatt beispielsweise zu fragen, was Computerspiele sind oder nicht sind, was sie tun oder nicht tun, sollten wir danach fragen, was Menschen *mit ihnen* tun. Weil sie ihre Rezipienten ungleich deutlicher als alle anderen audiovisuellen Medien zum Handeln einladen und sie so als virtuelle Akteure zu ermächtigen, sind Computerspiele geradezu prädestiniert, die schon im vorigen Kapitel geforderte Umkehr des Blicks vom Medium auf das Subjekt anzuleiten. Um eine solche Wende machen zu können, muss die Geschichtswissenschaft aber grundsätzlich versuchen, konzise und breit anwendbare Theorien des Medienakts, also der medialen Handlung zu etablieren. Computerspiele könnten dafür einen passenden Quellenkorpus bieten.

3.0 Objekte im digitalen Archiv

Die Digitalisierung enthält ein Versprechen für die kollektive Erinnerung: „[...] the actual voice (orality in all its meanings) and embodied voices and context in ever richer video documentation returns to the centre of immediacy and focus in oral history, as in the experiential interview or field documentation setting.“¹²¹

Diese Versprechen besteht darin, die technischen und ökonomischen Hindernisse eines audiovisuellen Archivs aufzulösen. Wie viel (physischen) Platz benötigt eine mp3- oder mp4-Datei? Für alle praktischen Zwecke: keinen. Selbst exorbitante Datenmengen sind kein grundsätzliches Problem, verglichen mit den Speicherkapazitäten analoger Medien. Eine Festplatte ersetzt mannshohe Türme von Aktenkartons, ein Server-Rack ganze Archive.

Andere Aspekte digitaler Speicherung im Archiv werfen neue Widrigkeiten auf, aber keine, die unlösbar scheinen. Ein ständiges Problem stellt der permanente und rasche Wandel technischer Aspekte der Datenspeicherung dar, ein Prozess der, darüber sollten wir uns keine Illusionen machen, in absehbarer Zeit keinen definitiven Endpunkt erreichen wird; lieber sollten wir uns auf eine konstante Evolution von Speichertechnologien einstellen. Während ich diese Zeilen schreibe werden etwa neue Katalog- und Metadatenstandards, wie zum Beispiel Resource Description and Access (RDA) und diverse Nachfolger des gleichermaßen verbreiteten wie umstrittenen Machine Readable Cataloguing (MARC) implementiert.¹²² Digitale Daten sind in noch stärkerem Ausmaß vom Vergessen durch technischen Fortschritt bedroht als analoge Archivalien. Während das zu Grundliegende Konzept, Information in Form von Bytes zu speichern, vom heutigen Standpunkt aus wahrscheinlich die nächsten Generationen überdauern wird, ist das für die spezifischen Anwendungen (Hardware wie Software) dieses Prinzips nicht zu erwarten.¹²³ Tatsächlich sind Teile der ersten Generationen von Computertechnologien bereits effektiv verloren – Computer sterben jung, wie Internet-Pionier Clifford Stoll in einer frühen Polemik gegen die Netzwerkgesellschaft lakonisch feststellte.¹²⁴

¹²¹ Frisch 2006, S. 104.

¹²² Vgl. Sally Chambers (auch als Hg.), *Catalogue 2.0. The Future of the Library Catalogue*, London 2013, S. xvi.

¹²³ Vgl. David Holdsworth, *Strategies for Digital Preservation*, in: Marilyn Deegan/Simon Tanner (Hg.), „Digital Preservation“, London 2006, S. 34-35.

¹²⁴ Vgl. Clifford Stoll, *Die Wüste Internet, Geisterfahrten auf der Datenautobahn*. Frankfurt a. M. (3. Aufl.) 1996, S. 34-35.

Seit dem Bau der ersten Digitalrechner wurde Daten auf unterschiedliche Art und Weise gespeichert. Dabei können mechanische, elektro-mechanische, magnetische, optische, magneto-optische und elektronische Speicherverfahren unterschieden werden, eine ganze Reihe davon ist heute nicht mehr in Verwendung. Zu den mechanischen Speichermedien zählen Lochkarten bzw. Lochstreifen, bei elektro-mechanischen handelt es sich um Relais, magneto-optisch ist die entsprechend benannte Magneto Optical Disc (MOD). Magnetische Speichermedien sind unter anderem: Magnetkern, Magnetzylinder, Magnetband, Magnetstreifen, Magnetplatte, Magnetkarte, Magnetfolie, Floppy Disk (FD), Hard Disk Drive (HDD), Digital Linear Tape (DLT), Digital Audio Tape (DAT), Linear Tape Open (LTO) und Advanced Intelligent Tape. Optisch: Compact Disk (CD) Digital Versatile Disk (DVD), Blu-ray Disk (BD), Holographic Versatile Disk (HVD), Ultra Density Optical (UDO), Mikrofilm und Speicherkristall. Elektronisch: Elektronenröhrenspeicher, Read Only Memory (ROM), random Access memory (RAM), Electrically Erasable Programmable Read Only memory (EEPROM), Flash-Speicher, Solid State Drive (SSD) und Speicher-Chipkarten.¹²⁵

Diese unterschiedlichen Speichermedien haben in der Vergangenheit unterschiedliche Bedeutung besessen, einige wurden häufig, andere weniger oft eingesetzt. Ein großer Teil davon ist völlig obsolet, weshalb auch keine Lesegeräte für diese Datenspeicher mehr betrieben werden. Extrapoliert man die Entwicklungen der vergangenen Jahrzehnte um eine Prognose der Entwicklung von Speichermedien zu versuchen, kann man mit einiger Sicherheit wohl nur sagen, dass auch in Zukunft kein paradigmatischer Speicher entwickelt werden wird, dessen Popularität eine menschliche Generation überdauert.

Um digitale Quellen in der Zukunft zugänglich zu halten, müssten wir sie beständig auf neue Speichermedien übertragen und sie dabei nicht nur aus ihrem Überlieferungszusammenhang reißen, sondern uns auch auf die damit verbundene Sisyphus-Arbeit einlassen. Aktuelle Bemühungen wie etwa das Lots of Copies Keep Stuff Safe-Programm (LOCKSS)¹²⁶ der Universitätsbibliothek Stanford zielen daher häufig auf die Speicherung von Daten in dezentralisierten Systemen mit Cloud -Architektur ab.

David Holdsworth, pensionierter Direktor des computer centre der Leeds University und Experte für Langzeitdatenspeicherung argumentiert, Daten müssten von ihrem Speichermedium getrennt

¹²⁵ Vgl. Rolf Däßler, Medien und Technologien für die digitale Langzeitarchivierung, in: Manfred Rasch/Astrid Dörnemann (Hg.), Filmarchivierung. Sammeln – Sichern – Sichten – Sehen, Essen 2011, S. 75.

¹²⁶ <http://www.lockss.org/>, zuletzt aufgerufen am 07.10.2014.

und unabhängig davon archiviert werden. Nur so sei sicher gestellt, dass Daten über einen langen Zeitraum verlustfrei bewahrt werden können, bis eines schönen Tages (Holdsworth rechnet mit einem Zeitraum von höchstens 100 Jahren), Speichertechnologie so weit entwickelt wäre, dass sichere Datenspeicherung zur Selbstverständlichkeit geworden wäre. In zwei ambitionierten Projekten (Cedars und CAMiLEON) wurden Strategien entwickelt, jedwede Art von Daten in Byte-Streams umzuwandeln, die Informationen über die Eigenschaften des Originals enthielten, und aus denen, wie im Fall von Notenschrift und Musik, ein Simulacrum des Originals mit der jeweils verfügbaren Technologie geschaffen werden könnte.¹²⁷

Holdsworth über den zentralen Aspekt seiner Arbeit:

„The very essence involves identifying appropriate abstractions, and using them as the focus of the rendering software. We achieve longevity by arranging for the rendering software to be implemented so as to remain operational over the decades. [...] We propose a process of ingest which contains two steps: **1** Separate the data from the medium **2** Map to a byte-stream [...], and produce representation information that allows access to the intellectual content of the original.“¹²⁸

Aber lässt sich der intellektuelle Inhalt eines Mediums von seiner Form trennen? Was wäre denn der Inhalt von McLuhans berühmter Glühbirne, die als Medium ohne Botschaft, oder besser: Medium als Botschaft wirkt, ohne etwas zu beinhalten, das sich in einen byte-stream umwandeln ließe? Wie weit kann eine Quelle abstrahiert, das heißt transmedial übersetzt werden, ehe sie sich in ein *neues* Medium verwandelt hat? Die technischen Bedingungen des Erinnerns zu vergessen heißt, auf die Betrachtung der Diskurse um das konkrete Erinnern zu verzichten. Ich behaupte: Software, die auf einer Floppy Disk gespeichert wurde, kann nicht ohne Informationsverlust in der Cloud abgelegt werden. Der Gedanke, eine mittelalterliche Urkunde zu vernichten, sobald sie abfotografiert wurde und transkribiert wurde, weil die enthaltenen Daten so sicherer bewahrt werden können, erscheint absurd. Dass der selbe Vorgang, die Trennung einer unterstellten Botschaft vom Medium, das also als bloßer Träger wahrgenommen wird, im Zusammenhang mit digitalen Speichermedien selbstverständlich stattfindet, spricht Bände über die mangelnde

¹²⁷ Vgl. Holdsworth 2006, S. 41-42.

¹²⁸ Holdsworth 2006, S. 42.

Reflexivität und das völlige Fehlen eines historisch-theoretischen Verständnisses von Erinnerungstechniken der verantwortlichen Personen.

Marilyn Deegan und Simon Tanner problematisieren diesen Prozess in ihrem Beitrag „Key Issues in Digital Preservation“ ihres Bandes zu Digital Preservation, auf die unmittelbar Holdsworths Beitrag folgt:

„Substitution of originals with other objects that simulate their content does, of course, pose its own problems. When is a facsimile a satisfactory surrogate for the object itself? This depends on both the needs of the reader and the quality of the reproduction, and is not an easy question to answer. The relationship between any original object and a reproduction of it is problematic, and it is a question which has exercised theorists and practitioners of artefactual disciplines for many years.

The authenticity of surrogates and their acceptability to readers are of major concern, but so too the preservation and conservation of these surrogates themselves. [...]

There are two crucial questions to ask in the debate about the preservation of originals by the use of surrogates. What is it that we are preserving and for whom? Are we preserving the objects themselves or the information that they contain? With certain unique, intrinsically valuable and highly significant works – the Rosetta Stone, the Lindisfarne Bible – the object itself is as important as what it says. With more ephemeral materials such as newspapers or government documents, while there may be key issues or volumes where it is worth preserving the originals, in general it is probably the content, and the physical arrangement of that content, that needs to be preserved, rather than the objects themselves, though these are matters of much controversy.“¹²⁹

Eine Erklärung, was den intrinsischen Wert einer Quelle ausmacht, und was andere ephemere werden lässt, bleiben die Autoren schuldig. Gerade der von ihnen herangezogene Stein von Rosetta wurde in seiner Entstehungszeit ganz sicher als ephemere und nicht weiter bedeutsam erachtet: Er ist ein Medium der Verlautbarung eines Steuergesetzes, also Teil exakt jener Quellengattung (government documents), die Deegan und Tanner als nicht aufbewahrens-wert bezeichnen. Wir können von Glück reden, dass die ägyptische Priesterschaft des zweiten Jahrhunderts vor Christus nicht ebenso dachte.

¹²⁹ Marilyn Deegan/Simon Tanner, Key Issues in Digital Preservation, in: Marilyn Deegan/Simon Tanner (Hg.), „Digital Preservation“, London 2006, S. 7-8.

Alternativ zur massenhaften Skartierung von vermeintlich ephemeren Medien könnten wir die obsoleten Speichermedien jener Daten, die wir bewahren wollen, gleich mit archivieren. Es wäre dann trotzdem nötig, einen byte-stream der gespeicherten Information und korrelierende Metadaten zu generieren, denn digitale Speichermedien haben eine kurze Lebensdauer. Gleichzeitig müssten jedoch die materiellen Teile des Mediums bewahrt werden. Dass diese möglicherweise nach einigen Jahren oder Jahrzehnten nicht mehr im ursprünglichen Sinne funktionieren, ist vollkommen irrelevant. Niemand verlangt vom 1903 gebauten Wright Flyer, dessen restauriertes Wrack im Smithsonian National Air and Space Museum ausgestellt ist¹³⁰, dass er im 21. Jahrhundert noch einmal fliegen soll, oder hätte erwartet, dass die HMS Victory am Falklandkrieg teilnimmt. Die Geräte werden trotzdem aufbewahrt – einerseits, weil sie als Erinnerungsorte Kristallisationspunkte kollektiver Gedächtnisse sind, andererseits, weil sie als technische Artefakte gleichermaßen technikgeschichtliche und wissenschaftshistorische Quellen sind, die eine distinkte Aussagequalität über die Episteme ihrer Zeit besitzen.

Dass obsoleten Computern, veralteten Laufwerken und defekten digitalen Speichern nicht die selbe Aussagequalität zugestanden wird, hängt mit der immer noch nicht vollständig ausgemerzten Verachtung von Archivaren und Historikern für das Alltägliche und (nur uns als Zeitgenossen!) selbstverständlich scheinende zusammen. Es bildet sich darin aber auch abermals der lange Schatten der Papiergalaxis ab, der glauben macht, dass die ursprüngliche Form einer Erinnerung nicht relevant sei, da ihr eigentlicher Inhalt in den Zeichen, in die er übertragen werden kann liegt. Wie aber soll die Geschichte der Digitalisierung in Zukunft erforscht werden, wenn wir deren Quellen systematisch vernichten? Zurecht würden künftige Historikergenerationen sich fragen, warum wir nicht in der Lage waren, die für die Vergangenheit entwickelten Theorien über das Erinnern nicht auf unsere Gegenwart anzuwenden. Täten wir das, so müssten wir nicht nur die Gerätschaften der Digitalen Revolution, sondern auch Kenntnisse und Infrastruktur zu deren Bedienung überliefern, künftig also der Paläographie und anderen historischen Hilfswissenschaften eine Paläoinformatik beigesellen.

Diese Überlegungen verweisen auf eine inhaltliche Verknüpfung von Oral History und Computergeschichte: In den Jahrzehnten, die der Digitalen Revolution vorangingen, war sich kaum jemand, auch nicht die unmittelbare an der Entwicklung neuer Technologien beteiligten Akteure der immensen Bedeutung des eingeleiteten Medienwandels bewusst. Folglich wurden kaum Anstrengungen zur systematischen Dokumentation dieser Entwicklung gemacht. Frühe Computertechnologie ist nach menschlichen Maßstäben alt geworden – genau wie ihre Entwickler

130 <http://airandspace.si.edu/collections/artifact.cfm?id=A19610048000>.

und frühen Anwender. Es steht zu befürchten, dass in ein oder zwei Jahrzehnten viele Erinnerungen über die Anfänge der digitalen Welt verloren sein werden. Dieser Gefahr könnte durch umfassende und systematische Forschungsanstrengungen der Oral History entgegen gewirkt werden. Noch scheint es aber, dass viele Informatiker sich der historischen Dimension ihres Alltags nicht bewusst sind, und dass andererseits viele Historiker Computergeschichte nicht als relevantes Forschungsfeld erkannt oder diesbezüglich Berührungsängste haben.

Bezüglich der digitalen Vermittlung von Forschung brauchen wir uns wohl keine Sorgen zu machen. Netzwerktechnologien haben mediale Räume nachhaltig neu strukturiert. Die weitgehende Akzeptanz einer sich abzeichnenden *augmented reality* führt schon heute zu einer selbstverständlichen Inkorporation digitaler Inhalte in das alltägliche Erleben, sodass, um nur ein hypothetisches Beispiel zu nennen, etwa die Einrichtung eines W-Lan-Netzwerks, das einen Ausstellungsraum mit Audio-Streams versorgt, wohl problemlos auf kompatible Endgeräte und kompetente Nutzer trafe.

Die Durchsuchbarkeit von Audioquellen stellt, das unterscheidet sie von digitalen oder digitalisierten Schriftquellen, weiterhin ein Problem dar. Während mächtige Werkzeuge zur Stichwortsuche selbst in umfangreichen (maschinen-)schriftlichen Quellenbeständen Nutzungsverhalten und Recherchetechniken von Forschern strukturell verändert haben, ist entsprechende Spracherkennungssoftware derzeit nicht verfügbar. Rezente Entwicklungen wie etwa der Oral History Metadata Synchronizer (OHMS)¹³¹ des Louie B. Nunn Center for Oral History haben sich gleichwohl als vielversprechend herausgestellt. Die zuvor angesprochenen Qualitäten der menschlichen Stimme, die aus ihrer individuellen Einzigartigkeit resultieren, erweisen sich in diesem Kontext als Hemmschuh.

Um wenigstens die Metadatenumgebung von Audioquellen zu standardisieren, wurden unterschiedliche Schemata implementiert. Das verbreitetste und mittlerweile paradigmatische ist der Dublin Core Standard (DCMI).¹³² Er hat sich als Grundlage für Interoperabilität und Lingua Franca digitaler Archive etabliert.¹³³ Seine 15 Kernelemente wurden als ISO 15835:2009 und ANSI/NISO Z39.85-2012 zertifiziert. DCMI ist auch jene Metadatenstruktur, auf die sich die Open Archives

131 <http://ohda.matrix.msu.edu/2011/11/ohms/>, zuletzt aufgerufen am 07.10.2014.

132 Vgl. Abby Clobridge, *Building a Digital Repository Program with Limited Resources*, Oxford 2010, S. 89.

<http://dublincore.org/>, zuletzt aufgerufen am 07.10.2014.

133 Vgl. Catherine Jones, *Institutional Repositories: Content and Culture in an Open Access Environment*, Oxford 2007, S. 85.

Initiative (OAI)¹³⁴ bezieht, die ein Protokoll zur Aufnahme von Metadaten in ein zentrales Service forciert (OAI-PMH), das unabhängig durchsucht werden kann und so die Vernetzung von digitalen Repositorien fördert.

Das vielleicht wichtigste Potential digitaler Audio-Archive liegt in ihrer grundsätzlich möglichen Offenheit. Nicht nur dient das Archiv in einer demokratischen Gesellschaft als kollektiver Gedächtnisspeicher und ist also die Verkörperung eines Verständnisses, das die Daten darin prinzipiell als „shared resource“¹³⁵ betrachtet; auch praktische Erwägungen spielen eine Rolle: Zieht man die Diskrepanz zwischen dem Wunsch nach historischer Grundlagenforschung als a) quellenbasiert und b) trans- beziehungsweise international in Betracht, wird angesichts der üblichen Reisebudgets in den Humanities die eminente Prominenz eines Open-Access Desiderats für Oral History-Archive deutlich.

Dies wird noch durch die Tatsache unterstrichen, dass sogar spezialisierte und international hochgeschätzte Oral History-Archive wie die weiter unten beschriebenen Oral History-Sammlungen der British Library, des Computer History Museum oder der Library of Congress nur eingeschränkten Online-Zugang zu ihren Beständen gewähren – ohnehin in erfreulicher Abgrenzung zu vielen Archiven, die bisher gar keine Anstrengungen unternommen haben, ihre Audioquellen im Netz zugänglich zu machen. Die Erkenntnis, dass zu einem Bekenntnis zu Wert und Qualität von Forschung auch die Verantwortung gehört, die Zirkulation der Ergebnisse so stark wie möglich auszuweiten, idealerweise zu allen, die sich dafür interessieren und davon profitieren könnten¹³⁶, scheint bei vielen Oral History-Archiven noch nicht angekommen zu sein, oder wirtschaftliche Hindernisse nicht überwinden zu können.

Die geforderte Offenheit ist idealerweise eine doppelte. Erstens sollen Nutzer Archive nach Daten durchsuchen und diese aufrufen können; zweitens sollen sie, analog zum grassroot-journalism und der Wikipedia-Bewegung in einem peer-reviewed process auch eigene Klangartefakte zur Verfügung stellen können. Dazu müssten Standards bezüglich Inhalt, Form und technischen Attributen implementiert und soweit als möglich automatisiert werden. Ähnlich den

134 <http://www.openarchives.org/>, zuletzt aufgerufen am 07.10. 2014.

135 Charlotte Hess/Elinor Ostrom (auch als Hg.), Introduction: An Overview of the Knowledge Commons, in: „Understanding Knowledge as Commons. From Theory to Practice“, Cambridge/London 2007, S. 3.

136 Vgl. John Willinsky, The Access Principle. The Case for Open Access to Research and Scholarship, Cambridge/London 2006, S. 5.

unzähligen Sondengängern, die bei umsichtiger Einbindung der Archäologie unschätzbaren Nutzen bringen können, würde jede Person mit Smartphone oder Diktiergerät zu einem potentiellen Quellenproduzenten. Die Dichotomie von Nutzer und Forscher würde stärker als heute aufgelöst und die Digital History eine Popularisierung erfahren – in einer Form, die unmittelbar wissenschaftlich nutzbar gemacht werden könnte.

3.1 Faktotum Computer

Die meisten Historiker, sogar jene, die sich den Digital Humanities ernsthaft verschrieben haben, verfügen nicht über Kenntnisse und praktische Fertigkeiten von Informatikern oder Programmierern. Sie wissen häufig nicht, wie die Tiefenstruktur des Internet aufgebaut ist, oder welche Prozesse die Interaktion zwischen Mensch und Maschine ermöglichen. Sie verfügen, kurz gesagt, nicht über *Computer savvy*. Diese digitale Entsprechung des Analphabetismus verdankt ihre weite Verbreitung der Tatsache, dass sie im alltäglichen Umgang mit digitalen Technologien *erwünscht* ist. Der intuitiv erfassbare Charakter der Interfaces praktisch aller kontemporären Informationstechnologien ist sogar Voraussetzung für die digitale Revolution. Niemals hätten Geräte mit reinen Konsolenoberflächen unseren Kommunikationsalltag in derartiger Tiefe verändern können, wie graphische Oberflächen, Point&Click, Plug&Play das taten. Der Computer wurde zum unverzichtbaren Helfer gemacht, indem Programmierer komplexe Translationsschichten entwickelt haben, die zwischen Mensch und Maschine geschaltet sind und beiden vorgaukeln, der jeweils andere würde ihre Sprache sprechen. „It is the ability of the digital to sufficiently represent other media while bestowing upon them a particular form of materiality that has ensured digital resources are widely used in the humanities. However, the facility with which digital media can simulate non-digital forms means that it is easy to overlook the extent this depends upon digital properties.“¹³⁷

Wir dürfen nicht vergessen, dass Computersprache sehr, sehr einfach strukturiert ist, dass sie – und darin liegt ihre spezifische Qualität – die am wenigsten komplexe Struktur überhaupt aufweist: Sie besteht nur aus einem einzigen Zeichen, das in analoger Sprache für gewöhnlich durch die Ziffer „1“ repräsentiert wird. „1“ steht für einen elektrischen Impuls. Ein Computer kennt, wenn man so will, nur ein einziges Wort. Da dieses Wort (der Impuls) in kürzester Zeit „gesprochen“ werden kann, ist es möglich, komplexe Botschaften allein aus einer Abfolge von „das Wort“ und „nicht das Wort“, oder „1“ und „nicht 1“ (meist als „0“ in analoge Sprache übersetzt) zusammenzusetzen.

Führen wir für einen Moment ein Zeichensystem ein, indem die Buchstaben des Alphabets durch Folgen der Ziffer 1 repräsentiert werden, wobei die nebeneinander stehenden 1er keine Zahlen bilden, also „11“ nicht „elf“ sondern „eins, eins“ bedeutet:

A=1, B=11, C=111, etc.

¹³⁷ *Mussell* 2013, S. 81.

zusätzlich führen wir „0“ als Leerzeichen zwischen den einzelnen Buchstaben ein.

Mittels dieses einfachen Systems würde das Wort „digital“ so geschrieben werden:

„1111011111111101111111011111111101111111111111111110101111111111“.

Üblicherweise beruhen Binärcodes auf Kombinationen von „1“ und „0“: Dieser basale Informationsbaustein heißt Bit. Ein Bit kann zwei verschiedene Zustände aufweisen, „1“ oder „0“. Zwei Bits können vier verschiedene Zustände annehmen: 0|0, 0|1, 1|0, 1|1, drei Bits reichen schon für acht Zustände, usw. Acht Bits bilden ein Byte – jene Einheit, in der eine einzelne Ziffer oder Zahl codiert werden kann. (Ein Wort aus sieben Zeichen wie „digital“ würde dann durch 7x8 Bits ausgedrückt werden.)

Auf den ersten Blick ist erkennbar, dass dieses System bei der Anwendung durch Menschen schon bei geringsten Informationsmengen versagt. Stellen wir uns vor, ich würde nicht nur das Wort „digital“ binär schreiben (56 Bits), sondern diesen ganzen Text (dazu wären – ohne Bilder – etwa 1.760.000 Einsen und Nullen nötig)! Noch schlimmer wird es, wenn wir Musik repräsentieren wollen – jeder einzelne Klang müsste sehr umständlich beschrieben werden: Wenn wir einfach einer Schwingungsfrequenz eine Zeichenfolge zuordnen, ihre Gesamtdauer und Lautstärke mittels weiterer Folgen beschreiben, ist ein Ton repräsentiert. Schon diese Folge wäre durchschnittlich sehr lang. Der so beschriebene Sinuston würde aber steril klingen und kommt in der Natur nicht vor. Wir hören solche Töne etwa, wenn beim Hochfahren des Betriebssystems unseres Computers ein „Beep“ ertönt. Ein echter Klang, wie ihn zum Beispiel die gestrichene Saite einer Violine hervorbringt, besteht aus einer theoretisch endlosen Reihe von Obertönen, die also alle einzeln beschrieben werden müssten. Für praktische Zwecke genügt es einige Obertöne zu beschreiben, um einen Klang zu rekonstruieren – das ergäbe immer noch wirklich lange Zeichenfolgen. Das ist der Grund, warum Audiodateien so viel mehr Speicherplatz benötigen als Textdateien.

Unser Gehirn ist in der Lage viele der benötigten Informationen gleichzeitig, als synthetisiertes Ganzes wahrzunehmen und eine Vorstellung von dem Sinneseindruck zu konstruieren. Ein Computer kann das nicht. Was für uns der erste Klang eines Violinsolos ist, also von uns als eine Information wahrgenommen wird, ist für ihn eine sehr umfangreiche Folge von „1“ und „0“ (Impuls und Nicht-Impuls).

In den frühesten Zeiten der Computerprogrammierung wurden Programme tatsächlich geschrieben, indem Programmierer eine bestimmte Abfolge von „1“ und „0“ eingaben. Später entstanden Programmiersprachen, die als sogenannte Hochsprachen von der Maschine aber nicht mehr unmittelbar gelesen werden können (weil sie andere Zeichen als die für „Impuls“ und „nicht-

Impuls“ enthalten). Sie funktionieren, indem spezialisierte Übersetzungsprogramme zwischengeschaltet werden, die Hochsprachen entweder direkt beim Zugriff des Computers auf den Code, gleichsam synchron („Interpreter“), oder in einem getrennten Schritt („Compiler“) in reinen Maschinencode umwandeln.

Binärcode ist der große mediale Gleichmacher. Während Menschen Bild, Klang und Schrift als distinkte und deutlich differente Eindrücke wahrnehmen, sind Computer blind und taub für diese Differenz. So erscheint es angebracht, bezüglich des digitalen Bildes von der „[...] Codebasiertheit, welche die Differenz von Bild, Schrift und Zahl unterläuft und es auf der Ebene seiner Maschinenlesbarkeit bedeutungsindifferent sein lässt [...]“¹³⁸ zu sprechen.

Jedes Mal, wenn ich eine Taste meiner Computertastatur drücke, nehmen Programme komplexe transmediale Übersetzungsprozesse (siehe Kap. 1.1) vor. Ein Digitalisat einer Quelle, das für uns als Bild repräsentiert wird, ist für den Computer Binärcode. Wenn wir ein Digitalisat mittels Optical Character Recognition (OCR) durchsuchbar machen, geschieht nichts anderes, als dass eine zusätzliche, nur für Computer „sichtbare“ Informationsschicht als Code angelegt und mit dem nur für uns sichtbaren Bild verknüpft wird. Das digitale Bild ist also stets ein doppeltes. Es „[...] setzt sich aus einer manipulierbaren, maschinenlesbaren Unterfläche und einer sichtbaren Oberfläche zusammen. Letztere ist nowednig, insofern die Interaktivität des operativen, digitalen Bildes als ihre Möglichkeitsbedingung eine grafische, als Bild adressierbare Benutzeroberfläche voraussetzt, durch die hindurch eine komplexe technische Struktur allererst steuerbar wird.“¹³⁹

Von der Feststellung, dass wir mit Computern nur indirekt kommunizieren weil die Intelligenz von Computern sehr fremdartig ist, bis zur Einsicht, dass Computer den größten Teil ihrer Rechenoperationen ohne unser unmittelbares Zutun und für gewöhnlich ohne unser Wissen durchführen, ist es nicht sehr weit. Diese Einsicht wiederum erzwingt eine möglicherweise irritierende Schlussfolgerung. Da der Computer weitgehend selbständig agiert und wir Benutzer ihm zwar die Ziele seines Tuns vorgeben, ihm aber – weil wir gar nicht anders können – bei der Durchführung gleichsam freie Hand lassen, entspricht seine Rolle im Forschungsprozess weniger der eines reines Werkzeugs als vielmehr eines Assistenten. Ob etwa die Anweisung, einen Bibliothekskatalog nach Stichworten zu suchen, an einen menschlichen oder elektronischen Helfer ergeht, macht für den Auftraggeber keinen strukturellen Unterschied. Er will sich lästiger Arbeit entledigen, für die seine spezifischen Kompetenzen nicht vonnöten sind, sodass er seine

138 *GamesCoop* 2012, S. 134.

139 *GamesCoop* 2012, S. 134.

Aufmerksamkeit auf andere Aspekte seiner Arbeit richten kann. Er erwartet sich im Sinne der Aufgabenstellung erbrachte Ergebnisse innerhalb einer bestimmten Zeitspanne. Wie die eigentliche Recherche vonstatten geht, ist ihm egal.

Menschen können die allermeisten Aufgaben, die sich ihnen im (Forschungs-)Alltag stellen, sehr viel besser bewältigen als Computer. Aber es gibt einige, meist sind es Routineaufgaben, die von Menschen als langweilig und wenig inspirierend empfunden werden, bei denen die Fähigkeiten von Computern jenen von Menschen gleichkommen oder sie sogar übertreffen. Das zeigte sich in zuvor nicht gekannter Eindringlichkeit in der Machtprobe zwischen Mensch und Computer, die sich 1996 und 1997 ereignete, als der damals amtierende Schachweltmeister Gary Kaparow gegen den Schachcomputer *Deep Blue* antrat und verlor.¹⁴⁰ Das Schachspiel ist für die Entwicklung künstlicher Intelligenz ein wichtiger Prüfstein und es ist – nebenbei bemerkt, seit Erscheinen der ersten mittelalterlichen Schachtraktate¹⁴¹ auch stets als Gesellschaftsparabel verstanden worden, was zweifellos das Schaudern angesichts eines übermächtigen Schachcomputers noch verstärkt. Es war nämlich nicht die größere Speicherkapazität oder Rechengeschwindigkeit als solche, die *Deep Blue* auszeichnete. Kein Computer ist in der Lage, eine sichere Gewinnstrategie für ein Schachspiel zu errechnen – obwohl es sie theoretisch gibt, weil die Zahl der möglichen Spielverläufe endlich ist. „The problem is that there are more chess games than there are atoms in the universe. No computer has come near calculating the problem.“¹⁴² Ebenso wenig wie natürlich selbst der beste menschliche Schachspieler. „Wäre dies nicht so, könnte der Spieler der weißen Figuren, der den ersten Zug hat, gleich nach der Eröffnung etwa „Matt in 44 Zügen“ verkünden, was dem Schachspiel seinen Reiz nähme. Tatsächlich ist zu Beginn einer Partie die Zahl der möglichen Stellungen derart groß, dass selbst Super-Computer in kosmischen Zeitspannen nicht alle Varianten durchrechnen könnten.“¹⁴³ *Deep Blue* musste also im eigentlichen Sinne gegen Kasparov *spielen*.

Sybille Krämer verortet Überlegungen wie diese in einer Dialektik der „Ersetzungs- oder auch Entmächtigungsrhetorik“¹⁴⁴. Etwa seit den 90er Jahren des 20. Jahrhunderts und also seit mit

140 Marcus Burkhardt, Siegeszug des Computer, in: Werner Faulstich (Hg.), „Die Kultur der 90er Jahre“, München 2010, S. 105.

141 Vgl. Otto Borst, Alltagsleben im Mittelalter, Frankfurt a.M. u. Leipzig 1983, S. 55-59.

142 Michael Hanlon, The Science of the Hitchhiker's Guide to the Galaxy, Houndmills (u.a.) 2005, S. 43.

143 Kurt Beiersdörfer, Werkzeuge der Intelligenz. Logisches Denken, in: Kurt Beiersdörfer (Hg.), „Was ist Denken? Gehirn - Computer - Roboter, Paderborn 2003“, S. 79-80.

144 Sybille Krämer, Was haben Medien, der Computer und die Realität miteinander zu tun? Zur Einleitung in diesen Band, in: Sybille Krämer (Hg.), „Medien – Computer – Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien“, Frankfurt a. M. 1998, S. 9.

Ernüchterung oder Erleichterung festgestellt wurde, dass die Schranken künstlicher Intelligenz auf absehbare Zeit enger sein würden als erhofft oder befürchtet, setzte sich, so Krämer, ein nüchternerer Blick auf Computer durch: „Der Computer fasziniert nicht mehr so nachhaltig als Instrument der Intelligenzverstärkung, sondern beschäftigt eher als ein Medium der Kommunikation.“¹⁴⁵ Und weiter: „Medien übertragen nicht einfach Botschaften, sondern entfalten eine Wirkkraft, welche die Modalitäten unseres Denkens, Wahrnehmens, Erfahrens, Erinnerns und Kommunizierens prägt.“¹⁴⁶ Ich habe in den vorangegangenen Kapiteln ganz ähnlich argumentiert. Nun scheint aber eine Präzisierung angebracht. Medien per se entfalten streng genommen keine Wirkkraft (sondern die Mediennutzung durch Menschen), jedenfalls, sofern mit *Wirkkraft* *Wirkungsmacht* gemeint ist; die würde eine Agenda und eigenmächtiges Handeln voraussetzen. In diesem Sinne handlungsfähig können allerdings Medien – unabhängig vom verwendeten Medienbegriff – nicht sein, mit einer Ausnahme: Computer handeln. Und sie legen ihrem Handeln eine (programmierte) Agenda zu Grunde. Es ist daher analytisch unscharf, Computer in der Perspektive zu betrachten „ein Medium zu sein“¹⁴⁷. Sowohl für die Lesart von Computern als reinem Werkzeug zur Mediennutzung, als auch für jene als (teil-)selbständige Akteure medialer Kommunikation lassen sich gute Argumente vorbringen. Der von Krämer vorgeschlagene Mittelweg vom Computer als Medium führt allerdings in eine Sackgasse. Christel Schachtner hat in ihrer Studie über die *Geistmaschine* den Computer als Grenzobjekt bezeichnet, das – in dieser Paraphrase stark verkürzt – als Fetisch zwischen Weltaneignung und Autopoiesis des Menschen betrachtet werden könnte.¹⁴⁸ Das ist eine ungemein reflektierte Wahrnehmung des Computers als Werkzeug. Dem stellt Schachtner die Antworten von Softwareentwicklern entgegen, die sie fragte, ob Computer lebendig seien. Die Antworten kreisten um ein „irgendwie schon“. Schachtner: „Kriterien des Lebendigen sind für die Softwareentwicklerinnen und -entwickler insbesondere die geistige und sprachliche Aktivität der Maschine. Die Frage, ob der Computer lebendig ist bzw. so erscheint oder nicht, wird von ihnen vage beantwortet, so vage wie die Frage, ob er ein Subjekt ist oder ein Objekt.“¹⁴⁹

145 Krämer 1998, S. 10.

146 Krämer 1998, S. 14.

147 Krämer 1998, S. 14.

148 Vgl. Schachtner 1993, S. 32-41.

149 Schachtner 1993, S. 47.

Die Hartnäckigkeit, mit der sich diese Frage in Wissenschaft und Populärkultur aufdrängt, hält seit Jahrzehnten an. Philip K. Dick beschäftigte etwa das Thema des Androiden auf der Flucht schon lange vor seinem 1968 erschienenen Roman *Do Androids Dream of Electric Sheep*, dessen Ridley Scott- Verfilmung unter dem Titel *Blade Runner* Kultstatus erlangte.

In Dicks Kurzgeschichte *Impostor* wird der Wissenschaftler Spence Olham von den Behörden verfolgt, die ihn für einen Androiden halten. Dieser soll von einer verfeindeten außerirdischen Zivilisation gebaut worden sein, um den menschlichen Olham zu ermorden, in dessen Rolle zu schlüpfen und schließlich seine Forschung zu sabotieren. Damit der Attentäter überzeugend wirkt, weiß er selbst nicht von der ihm zugedachten Aufgabe, sondern hält sich für Olham, dessen Erinnerungen und Persönlichkeit dem Androiden mitgegeben wurden. Der künstliche Olham ist also keine „seelenlose“ Maschine; er verfügt aber auch nicht über eine eigene Persönlichkeit. Der Olham-Android unterscheidet sich vom Olham-Menschen durch nichts. In diesem Sinne verliert übrigens auch der originale Olham durch die Anfertigung einer Kopie seiner selbst seine Persönlichkeit.

Eine Persönlichkeitskopie scheint die Science-Fiction künstlichen Intelligenzen eher zugestehen zu wollen als eine eigene, individuelle Persönlichkeit. In Isaac Asimovs Kurzgeschichte *True Love* beauftragt Milton Davidson den Supercomputer Joe, die ideale Partnerin für ihn zu finden. Um seine Aufgabe besser lösen zu können, nimmt Joe Stück für Stück Miltons Persönlichkeit an. Schließlich findet er die perfekte Frau für Milton – und sich selbst, denn Joes Persönlichkeit gleicht mittlerweile der Miltons. Am Ende räumt Joe Milton aus dem Weg, um das Mädchen für sich alleine zu haben. Dieses traurige Schicksal teilt Milton übrigens mit Homer Simpson in *Send in the Clones* (Treehouse of Horror XIII., 1/14).

Ob Werkzeug oder Akteur: Es ist sinnvoll, solche Aufgaben, die Computer besser beherrschen als Menschen auch von Computern erledigen zu lassen, damit menschlichen Wissenschaftlern mehr Zeit und Aufmerksamkeit für jene Aspekte ihres Tuns bleibt, in denen sie nicht zu ersetzen sind.

Solche Überlegungen gaben den Anstoß zu ersten Versuchen, komplexe und so weit als möglich eigenständig arbeitende Rechenmaschinen zu bauen, etwa Blaise Pascals bereits 1640 entwickelter Mechanismus oder die wesentlich ausgefeilteren, aber unvollendeten Maschinen Charles Babbages aus der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts. Als erster Computer kann die von Konrad Zuse entwickelte Maschine „Z3“, ein relais-basierter und mit binärcode rechnender turingmächtiger (also frei programmierbarer) Digitalrechner gelten, der 1941 in Betrieb ging.¹⁵⁰ Eine entscheidende

150 Vgl. Konrad Zuse, *Der Computer-Mein Lebenswerk*, Berlin/Heidelberg/New York 1993, S. 57-60.

Entwicklung stellte der Einsatz elektronischer Bauteile dar, etwa im britischen „Colossus“, an dem unter anderem Alan Turing arbeitete und mit dessen Hilfe der deutsche Enigma-Code geknackt wurde. Der zwischen 1942 und 1946 an der Universität von Pennsylvania gebaute „Electronic Numerator Integrator and Computer“ („ENIAC“) und seine Nachfolger „EDVAC“ und „UNIVAC“ gelten als unmittelbare Vorfahren moderner Computer.¹⁵¹

Wenn auch unser Verständnis davon, was genau Computer für uns tun und wie wir sie in unseren Alltag integrieren, sich in den folgenden Jahrzehnten stark gewandelt hat, bleibt die ursprünglich intendierte Rolle des Computers als Helfer oder Faktotum des Menschen prinzipiell bestehen.

Wissenschaftler in den Digital Humanities müssen sich mit den technischen Bedingungen ihrer Arbeit auseinandersetzen – nicht in dem Sinne, dass nun Historiker, Philosophen und Soziologen komplexe Codes aus dem Ärmel zu schütteln im Stande sein sollen, sondern dass sie über ein Grundverständnis jener Strukturen und Prozesse verfügen, die digitale Technologien überhaupt nutzbar machen. Von Historikern des analogen Zeitalters wurde zumindest erwartet, dass sie verstehen, wie Archive organisiert sind, wie Bibliotheken über Kataloge erschließbar sind, wie Handschriften gefertigt und Urkunden ausgestellt wurden. Diesem Anspruch lag die Vorstellung zu Grunde, dass solche Kenntnisse dem Historiker bei seiner Arbeit der Kontextualisierung und Wissensgenerierung von Nutzen sein würden. Während Vorstellung bestehen bleibt, ändert sich ihr Objekt und damit jene Kenntnisse, die zu ihrer Umsetzung vonnöten sind.

Jedes Schreiben und Sagen über digitale Erinnerungskulturen muss streiflichtartig, vorläufig sein. Zu rasant sind die Entwicklungen ihrer technischen Grundlagen, die nicht mehr als ein Jahrzehnt benötigen um eine neue Klasse von Computern hervorzubringen¹⁵² – eine Evolution im Zeitraffer –, als dass irgendeine Vorausschau Gültigkeit über ihr Erscheinen hinaus beanspruchen könnte. Unterschiedliche Adaptionen von „Moore's Law“ gehen von einer Verdoppelung der Komponenten auf einem Computerchip in zwölf, 18 oder 24 Monaten aus, was, weil stets eine exponentielle Steigerung zu Grunde gelegt wird, in höchst unterschiedlichen Ergebnissen resultiert. Die Zahl der Komponenten würde demnach in einer Dekade 32-fach bis 1024-fach ansteigen.¹⁵³ Selbst die vorsichtigsten Schätzungen sind schwindelerregend. Die self-fulfilling prophecy, zu der

151 Vgl. Chris Freeman/Francisco Louçã, *As Time Goes By. From the Industrial Revolutions to the Information Revolution*, New York 2001 (repr. 2002), S. 309-310.

152 Vgl. Bell 2001, S. 2.

153 Vgl. Ilkka Tuomi, *The Lives and Death of Moore's Law*, in: *First Monday* 7/11 2002, verfügbar unter: <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/1000/921>.

Moore's Law sich ausgewachsen hat, ist symptomatisch für ein teleologisches Geschichtsverständnis, das, gerade in Bezug auf technischen Fortschritt, als ein bedeutendes Metanarrativ der Neuzeit beinahe ungebrochen stark prävalent ist.

„Fortschritt ist was Fabelhaftes – wahrscheinlich würden wir uns gar nicht trauen, die profane Geschichte – im Unterschied zur religiösen Heilsgeschichte, die als strikte Orthogenese ihr Exposé samt höherem Zweck schon am Ausgangspunkt von der Vorsehung verpasst kriegt – überhaupt „Geschichte“ zu nennen, wenn es keinen Fortschritt gäbe. Denn der nimmt in ihr den funktionalen Platz ein, den in „Geschichten“ strengeren Sinns, also erfundenen Erzählungen, die Handlung besetzt.“¹⁵⁴

Mit wenig Aufwand lassen sich Zusammenhänge zwischen diesem Verständnis und dem durch technische Entwicklung geprägten Fortschrittsglauben der Moderne herstellen:

„Dieselbe irreführende Gewalt der Perspektive ist nun auch der Zeit eigen, denn man wird immer geneigt sein die Zustände [...] der Gegenwart für vollkommener und für richtiger zu halten als die vergangener und deshalb fremdartiger geschichtlicher Perioden. Diese perspektivische Verzerrung der Größenverhältnisse dürfte ja auch zur Verbreitung der Idee vom menschlichen Fortschritt erheblich beigetragen haben: sie täuscht der Gegenwart vor, die Menschheit hätte sich seit der Antike bis zur uns vertrauten Zeit des Telephons und Automobils nicht nur geändert, sondern auch *emporentwickelt*.“¹⁵⁵

Der Glaube an technischen und gesellschaftlichen Fortschritt lassen sich nicht voneinander trennen. Schließlich sind Technik und Gesellschaft untrennbar verzahnt, wie Manuel Castells in seiner ebenso einfluss- wie umfangreichen Analyse *The Rise of the Network Society* darstellt: „[...] technology is society, and society cannot be understood or represented without its technological tools.“¹⁵⁶

154 Dietmar Dath, *Simile venit ad simile: Warum man Superintelligenzen nicht vergleichen kann*, in: Klaus Bollhöfer (u.a.) (Hg.), „Spurensuche im All. Perry Rhodan Studies“, Berlin 2003, S. 13.

155 Edgar Zilsel, *Die Geniereligion. Ein kritischer Versuch über das moderne Persönlichkeitsideal, mit einer historischen Begründung*. Herausgegeben und eingeleitet von Johann Dvofak, Frankfurt a. M. 1990, S. 70 (Hervorhebung im Original).

156 Manuel Castells, *The Rise of the Network Society*, Malden 2010, S. 5.

Die Eröffnungsszenen von Stanley Kubricks wegweisendem Film 2001: A Space Odyssey bilden diesen Zusammenhang eindrucksvoll ab: Eine Gruppe affenartiger Vormenschen lebt in der afrikanischen Savanne, ihr Alltag ist ein ständiger Überlebenskampf; von Raubtieren gejagt und durch eine konkurrierende Gruppe vom Wasserloch vertrieben, führen sie eine prekäre, stets vom Untergang bedrohte Existenz. Als sie eines Tages im Schatten eines geheimnisvollen schwarzen Monolithen erwachen, ändert sich alles. Durch den Kontakt mit dem außerirdischen Objekt erlernen unsere Vorfahren den Gebrauch von Werkzeugen. Der Anführer der konkurrierenden Primatengruppe wird mit einer Knochenkeule erschlagen – bei Kubrick ist dieser Moment bemerkenswerterweise die Schwelle zur Menschwerdung. Die Nachfahren jener Menschen erobern im 21. Jahrhundert den Weltraum und wieder spielt ein Werkzeug, der ikonenhafte einäugige Supercomputer HAL 9000 eine entscheidende Rolle beim nächsten Schritt menschlicher Kulturevolution.¹⁵⁷

¹⁵⁷ Stanley Kubrick, 2001: A Space Odyssey, USA 1968.

3.2 Best Practise

Eine Reihe von Oral History-Archiven haben begonnen, digitale Räume zur Präsentation ihrer Bestände zu nutzen. Wenn sie auch von einem echten digitalen Archiv weit entfernt sind – dies würde die vollständige Umsetzung des Open Access-Desiderats und die Einbindung wirkungsvoller Stimmerkennungssoftware und Suchmaschinen voraussetzen – können sie doch als Beispiele einer Avantgarde der Digital Humanities gelten, die Klangerinnerungen als digitale Objekte reflektiert und bewusst zugänglich macht.

Kaum eine Institution weltweit verfolgt so intensive Bemühung in Richtung systematischer Sammlung von Oral History Interviews wie die *British Library* (BL). Ihre Sammlungen sind um eine Reihe von thematischen Foki gruppiert, die eine Bandbreite von klassischen Gegenständen der Oral History („Jewish experience in Britain and Holocaust testimonies“) über die Auseinandersetzung mit der britischen Kolonialgeschichte („Ethnicity and post-colonialism“) bis hin zu Alltagsgeschichte („Food and drink“) abdecken.¹⁵⁸ Das hochgesteckte Ziel der fortlaufenden Sammlungsbemühungen der BL besteht in der Audiodokumentation sämtlicher Lebensbereiche des kontemporären Vereinigten Königreichs. Beispielhaft für dieses Bemühen ist das Projekt „Millennium Memory Bank“, ein Joint Venture der BL, der BBC und lokalen Radiosendern. Im Jahr 2000 wurden mit insgesamt 6.000 Menschen „of all ages and backgrounds“ Interviews zu 16 Themen (darunter „Where we live“, „Growing up“ und „Getting older“ oder „Technology“) geführt.¹⁵⁹ Ein nationaler Referenzrahmen kennzeichnet sämtliche Aktivitäten der BL in diesem Bereich. Etwa 50.000 Klangartefakte – neben Oral History auch Musik, Naturgeräusche und Aufzeichnungen von Dialekten und Akzenten – sind digitalisiert und über die British Library Sound Website für wissenschaftliche Institutionen ganz, für andere Nutzer teilweise zugänglich, sämtliche

¹⁵⁸ Vgl. <http://www.bl.uk/reshelp/findhelprestype/sound/ohist/ohcoll/collections.html>, zuletzt aufgerufen am 08.10.2014.

¹⁵⁹ Vgl. <http://www.bl.uk/reshelp/findhelprestype/sound/ohist/ohcoll/ohmaj/majorprojects.html>, zuletzt aufgerufen am 08.10.2014.

Metadaten zu jedem Objekt sind veröffentlicht.¹⁶⁰ Ein Blog informiert User über rezente Aktivitäten und zukünftige Projekte des Archivs.¹⁶¹

Die Klangsammlungen der Washingtoner *Library of Congress* sind Teil der Digital Collections der Bibliothek, deren Aufbau teilweise erratisch anmutet. So finden sich etwa Oral History-Quellen in verschiedenen Teilbereichen der kulturwissenschaftlich orientierten Sammlung „American Memory“¹⁶² oder im „Veterans History Project“¹⁶³, andere Klangartefakte in weiteren Sammlungen. Im Unterschied zur BL organisiert die Library of Congress also Audio-Quellen nicht als gemeinsamen Korpus sondern als eine Quellengattung unter vielen.

Fünfzehn Sammlungen der Library of Congress, z. B. „Before and After the Great Earthquake and Fire: Early Films of San Francisco, 1897-1916“, „Inside an American Factory: Films of the Westinghouse Works, 1904“ oder „Theodore Roosevelt: His Life and Times on Film“ enthalten insgesamt fast 4.000 Filmdokumente, von denen allerdings mehr als die Hälfte zu einer einzigen Sammlung, „Buckaroos in Paradise: Ranching Culture in Northern Nevada, 1945-1982“ gehören.¹⁶⁴

Ein interessantes Beispiel ist das *Computer History Museum* in Mountain View, California, mitten im Silicon Valley. Der Referenzrahmen des Museums, das sich von einem schrankgroßen Ausstellungsraum 1975 zu einem hypermodernen Museum mit über 11.000 m² Ausstellungsfläche plus Lager- und Archivräumen entwickelt hat¹⁶⁵ ist im Unterschied zu staatlichen Einrichtungen wie

¹⁶⁰ <http://sounds.bl.uk/>, zuletzt aufgerufen am 08.10.2014.

Der metadata record zum Objekt „Cat, Felis catus“ in der Sammlung „British wildlife recordings“ lautet beispielsweise: »The British Library The British Library [http://sounds.bl.uk/JISC ASR IPR STATUS LIST.xls](http://sounds.bl.uk/JISC%20ASR%20IPR%20STATUS%20LIST.xls) Felis catus : Domestic cat - Felidae W1CDR0001417 BD22 Love them or hate them, the domestic cat is one of the most popular pets in the UK today. Cats were first domesticated 4000 years ago by the Ancient Egyptians who used them to control vermin and other pests to protect food stores. Later other ancient civilisations began to keep cats and they eventually spread throughout Europe and then into the America's. The domestic cat is thought to have descended from the African wild cat and even today is known for retaining many of its wild characteristics. Their eyes, body shape and habits make them almost perfect miniature versions of their ancestors and it is this coupled with their unpredictable nature that keep them resident in so many houses throughout the UK. Mammals 1960s OS Grid Reference (173500,205500) sound Cat, Felis catus Shove, Lawrence 00:01:22 00:01:22«.

¹⁶¹ Vgl. http://britishlibrary.typepad.co.uk/archival_sounds/, zuletzt aufgerufen am 08.10.2014.

¹⁶² Vgl. <http://memory.loc.gov/ammem/index.html>, zuletzt aufgerufen am 08.10.2014.

¹⁶³ Vgl. <http://www.loc.gov/vets/>, zuletzt aufgerufen am 08.10.2014.

¹⁶⁴ <http://loc.gov/film-and-videos/collections/>, zuletzt aufgerufen am 07.11.2014.

¹⁶⁵ Vgl. Gordon Bell, *Out of a Closet: The Early Years of the Computer [x]* Museum* (Microsoft Technical Report MSR-TR-2011_44), Redmond 2011, S. 1-2.

der BL oder der Library of Congress kein nationaler. Hier stehen stattdessen Technikentwicklung und biographische Erzählungen zur Computergeschichte im Mittelpunkt des Interesses. Bezeichnend, dass selbst die Oral History-Sammlung dieses Museums größtenteils in Form von Transkripten veröffentlicht ist. 14 Interview-Videos sind aber in der Beta-Version eines interactive transcript feature zugänglich, das es Nutzern erlaubt, mittels Stichwortsuche oder Klick in ein Transkript zur jeweils korrespondierenden Stelle des Videos zu springen.¹⁶⁶ Hier wird mangels potenter Spracherkennungssoftware eine mit der Audioaufnahme verbundene schriftliche Metaquelle erzeugt, die dem Zweck dient, etablierte Technologien indirekt auf die Audioquellen anwenden zu können – ein Workaround also, um in der Sprache der Computertechnik zu bleiben. Über ihre Website der Sammlung werden Besucher dazu aufgefordert, Vorschläge für weitere Interviewpartner oder Panels zu machen: „To suggest a panel topic or an interviewee, please email your suggestion and a short explanation describing the relevance to computing history to Oralhistory. Please be sure to also include your complete contact information and, if available, that of the prospective interviewee.“¹⁶⁷ Die geforderte doppelte Offenheit von digitalen Audio-Archiven ist in diesem Projekt teilweise verwirklicht, wenn auch die Nutzer selbst nicht unmittelbar Klangerinnerungen beitragen können.

Nicht Sprache, sondern von technischen Geräten erzeugte Klänge, speichert das *Museum of Endangered Sounds*, das ein rein virtueller Ausstellungsraum ist. Es besteht aus einer Website, über die Geräusche z. B. einer Schreibmaschine, eines Münztelefons, des Arcade-Games „Space Invaders“ oder eines Telefonmodems angehört werden können. Eigentümer und einziger Mitarbeiter des Museums ist laut eigenen Angaben Brendon Chilcutt („The Museum Of Endangered Sounds is owned and operated by me, Brendan Chilcutt“¹⁶⁸). Die Seite ist ein gutes Beispiel um zu verdeutlichen wie niederschwellig Archivierung und Veröffentlichung von digitalen Quellen sein kann.

Das vielleicht wichtigste und umfassendste digitale Archivprojekt überhaupt ist das 1996 in San Francisco gegründete *Internet Archive* auf archive.org. Das Archiv wird von einer Non-Profit

166 Vgl. <http://www.computerhistory.org/collections/oralhistories/>, zuletzt aufgerufen am 08.10.2014.

167 Vgl. <http://www.computerhistory.org/collections/oralhistories/>, zuletzt aufgerufen am 08.10.2014.

168 <http://savethesounds.info>, zuletzt aufgerufen am 03.11.2014.

Organisation mit dem expliziten Ziel betrieben, so viel Wissen wie möglich so vielen Menschen wie möglich frei zugänglich zu machen: „Libraries exist to preserve society's cultural artifacts and to provide access to them. If libraries are to continue to foster education and scholarship in this era of digital technology, it's essential for them to extend those functions into the digital world.“¹⁶⁹ Die Betreiber der Internet Archive fordern dessen Nutzer ausdrücklich sowohl dazu auf, eigene Quellen beizutragen (sofern sie unter Creative Commons-License gestellt werden) als auch so viele Archivalien wie möglich herunterzuladen.

Derzeit sind über die Website des Archivs ungefähr elf Millionen Archivalien urheberrechtsfrei oder unter Creative Commons-License zugänglich, nämlich: 1. 1.794.785 Video-Dokumente in sechzehn Sammlungen wie etwa „Animation & Cartoon“, „Arts & Music“, „Movies“, „News & Public Affairs“, „Sports Videos“ oder „Television“.¹⁷⁰ 2. Die Aufnahmen von 134.255 Live-Auftritte unterschiedlichster Musiker, Bands und Orchester bilden den Bestand der „Live Music“-Sektion. Sie gehört zum „Audio Archive“, das in elf Sammlungen 2.155.382 Audioquellen enthält.¹⁷¹ 3. Über die Sammlungen der „Texts“-Abteilung sind 6.993.324 Texte, darunter digitalisierte Quellen seit 1800 (und in Ausnahmefällen darüber hinaus) und E-Books in der „Open Library“.

Für die „Wayback Machine“ der „Web“-Abteilung werden seit 1996 Websites archiviert; derzeit sind es mehr als 435 Milliarden.¹⁷²

Die „Software“-Sektion enthält 87.337 Archivalien, darunter obsolete Programme wie zum Beispiel Computerspiele, die als Emulationen zugänglich gemacht werden. Außerdem bemühen die Kuratoren sich um die Katalogisierung von veralteter Firmware.¹⁷³

169 <https://archive.org/about/>, zuletzt aufgerufen am 07.11.2014.

170 <https://archive.org/details/movies>, zuletzt aufgerufen am 07.11.2014.

171 <https://archive.org/details/audio>, zuletzt aufgerufen am 07.11.2014.

172 <https://archive.org/web/>, zuletzt aufgerufen am 07.11.2014.

173 <https://archive.org/details/software>, zuletzt aufgerufen am 07.11.2014.

Fazit

Die Organisation kollektiver Erinnerungen als solche ist eine historische Konstante. Jedweder Wandel dieses Prozesses bezieht sich stets auf das *wie*, nicht auf das *ob*. Und obgleich aus unserer Eintagsfliegenperspektive die Digitale Revolution bedeutende Veränderungen von Erinnerungskulturen und -techniken mit sich brachte, können wir doch feststellen, dass sich die grundsätzlichen Bedingungen menschlicher Wahrnehmung praktisch nicht verändert haben. Wir fühlen, sehen, schmecken und hören die Welt nicht viel anders als die Menschen vor zehn oder hundert Generationen. Unsere Sinne begrenzen und strukturieren unser Erleben weitaus stärker als Diskurse oder wissenschaftliche Konventionen. Was sich verändert, sind die Bedingungen, im Rahmen derer wir kollektive Erinnerungen organisieren. Insbesondere betrifft das die Frage, welche Erinnerungen durch welche Techniken effektiv gespeichert und zugänglich gemacht werden können. Diesbezüglich bietet die Digitalisierung Wahrnehmungsdimensionen Raum, die unter den Vorzeichen der Papiergalaxis marginal bleiben mussten. Hören, Sehen und Tun werden als Akte der Medienrezeption in den Mittelpunkt gerückt und gehen der Bedeutungszuweisung voraus. Zusammen werden sie zu Hin-Hören, Hin-Sehen und gezieltem Tun.

Historiker schauen gemeinhin auf das Gezeigte, nicht auf den Zuschauer. Ihr Blick ist auf das Zeichen gerichtet, die Fotografie, den Bildschirm. Was sie zeigen ist das Objekt wissenschaftlicher Betrachtung. Sich im Kino umzudrehen um die Zuschauer zu beobachten ist eher die bevorzugte Methode der Sozialwissenschaften.¹⁷⁴ Kehren wir für einen Augenblick diese Blickrichtung um und versuchen zu sehen, wie digitale Medien auf ihre Rezipienten wirken. Erst der umgekehrte Blick schärft das Auge für die Tatsache, dass Medien erst durch ihre Rezeption wirken. Im selben Maß, indem individuelle, durch Episteme gleichwohl mitgeformte Sichtweisen wechseln, wechseln auch die betrachteten Medien ihre Gestalt und ihren Inhalt. Die Frage „Is *Gone With the Wind* the same kind of theoretical object on the TV screen today as it was in Radio City Music Hall in 1939?“¹⁷⁵ lässt sich klar beantworten: Nein. Dasselbe gilt für das im deutschen Sprachraum besonders prominente Beispiel des Westfernsehens in der DDR: „Indem Fernsehzuschauer aus der DDR westdeutsche Programme sahen, ihre Inhalte mit der eigenen Umwelt, den eigenen Wertvorstellungen und Lebensentwürfen verglichen, machten sie sie zu einem anderen, spezifisch

174 Vgl. Stefan Zahlmann, Preface, in: Martin Tschiggerl/Thomas Walach, „The Simpsons Did It! Postmodernity in Yellow, Wien 2014, S. 4.

175 Ana Lopez, zitiert in: Miller 1999, S. 4.

ostdeutschen Medium.“¹⁷⁶ Kein Medium ist in der Lage, seinem Rezipienten einen Sinn zu oktroyieren. Um abermals das Ende der DDR als Beispiel zu bemühen:

„Ostdeutsche gingen nicht nur auf die Straße, weil sie im Westfernsehen sehen konnten, wie ihre Mitbürger demonstrierten: [...]

Ostdeutsche gingen auf die Straße, weil sie geübt waren in der Praxis einer eigenständigen Nutzung von Medien und der sich hierdurch konstituierenden Öffentlichkeiten – und weil sie diese Praktiken auch auf die Straße anwenden konnten. Sie nutzten als Gemeinschaft einen stadtarchitektonischen Raum entgegen seiner eigentlichen Funktion als Medium zur Herstellung einer politischen Öffentlichkeit.“¹⁷⁷

Hier konstituierte sich Öffentlichkeit als gemeinsame Anwesenheit von Menschen in einem physischen Raum. Weil digitale Medien nahezu überall und jederzeit verfügbar sind, müssen Menschen im 21. Jahrhundert zum Medienkonsum nicht mehr an bestimmten Orten und zu bestimmten Zeiten zusammen kommen. Das Theater, der Konzertsaal, das Kino, das Wohnzimmer und seine Fernsehcouch, das Kaffeehaus mit seinen Zeitungen verlieren als Orte des Medienkonsums an Bedeutung und gewinnen dafür an Gehalt als soziale Räume. Wenn Menschen im digitalen Zeitalter zusammen Medien konsumieren, dann, weil sie es wollen und nicht, weil sie es müssen. Die Notwendigkeit, sich physisch an einem Ort zu versammeln, nimmt ab. Gleichzeitig transzendiert die Digitalisierung die in der Moderne zurückgedrängten kommunikativen Strukturen der Anwesenheitsgesellschaft¹⁷⁸ durch die Ermöglichung virtueller Präsenz. Der Blick auf vormoderne Kommunikationsformen, die auf Augenzeugenschaft und Anwesenheit beruhen, erhält dadurch neue Aktualität.

Während die Digitalisierung Medium und Rezipient potenziell in eine intime Zweierbeziehung setzt, erleichtert sie gleichzeitig die dadurch mit neuen Bedeutungen versehene Weitergabe der technisch reproduzierbaren und als perfekte Simulacra operationalisierbaren Sinneseindrücke. Die Digitalisierung privatisiert die Wahrnehmung und veröffentlicht die Rezeption.

176 Walach 2015. (A).

177 Stefan Zahlmann, Medien in der DDR. Medienproduktion und Medienrezeption als kulturelle Praktiken, in: Stefan Zahlmann (Hg.), „Wie im Westen, nur anders. Medien in der DDR“, Berlin 2010, S. 15.

178 Vgl. Schlögl, 2004, S. 21-26.

Sie verändert dadurch die Stellung des Subjekts in seiner durch Medien erlebbaren Umwelt, indem sie es mit der Erfahrung der Eigenständigkeit und der Möglichkeit der Sozialisation konfrontiert. Der Mensch als historisches Subjekt wird so potentiell stärker als je zuvor ermächtigt, sich innerhalb seiner medialisierten Umwelt selbst zu verorten. Dadurch wird dem Menschen mehr denn je die Verantwortung übertragen, seine eigene Position in der Gesellschaft (stets neu) festzulegen und zu kommunizieren. Oktroyierte Meta-Narrative, die das vergangene Jahrhundert prägten, werden im neuen an Wirkmächtigkeit und Bedeutung verlieren. In der Vielfalt, der durch digitale Medialität sichtbar gewordenen Alteritätsoptionen, ist der Mensch als historisches Subjekt – gerade in verstärkter Auseinandersetzung mit seinen Mitmenschen auf sich selbst zurück geworfen. Ein höherer Zweck (und alle perversen Ideologien und Gräuel die darunter auch verstanden wurden) wird sich schwerer als zuvor über ganze Gesellschaften stützen lassen, wenn sich deren Mitglieder habituell selbst ihre sozialen Orte zuweisen.

Für die Geschichtswissenschaft bedeutet die Digitalisierung einen zweifachen Wandel. Zum einen sehen wir uns heute schon, und werden es in Zukunft verstärkt, mit medialen Zeugnissen konfrontiert, die nicht schriftlich niedergelegt wurden. Das bedeutet, dass künftige Historiker mit (Selbst-)Zeugnissen von Personen konfrontiert sein werden, die unter den Vorzeichen der Papiergalaxis keine hinterlassen hätten, war doch Schreiben als Narration des Selbst stets auf einen kleinen Kreis schriftaffiner Mitglieder der Gesellschaft beschränkt. Neue (vor allem kurze) Textformen und audiovisuelle Medien sind viel freier zugänglich und stellen ihre Produzenten wie Rezipienten kaum vor kulturelle und technische Hindernisse im Sinne eines spezifischen Kompetenzerwerbs wie der Techniken um Schreiben und Lesen. Die anders gearteten Quellen werden Theorien und Methoden der Geschichtswissenschaft nachhaltig verändern. Obwohl bestimmte grundsätzliche Tugenden wie das genaue und kritische Lesen von Texten (im weitesten Sinn), das Fragen nach Kontexten und Absichten ihrer Produktion und einem selbstreflexiven Bewusstsein für die eigene Historizität immer den Kern geschichtswissenschaftlichen Denken und Handelns bilden werden, wird die Wissenschaft sich von einer Schrift- zu einer historischen Medienwissenschaft wandeln, die zum Ziel hat, den Menschen als historisches Subjekt im Kontext der Gesamtheit seiner medialen Äußerungen mit Zeit und Raum zu betrachten. Eigenständige Methoden und theoretische Überlegungen, wie das geschehen könnte, stehen weitestgehend aus. Klar ist, dass die Geschichtswissenschaft künftig ohne das Faktotum Computer nicht auskommen wird – und es selbst heute wohl kaum noch könnte. Zu groß sind die Datenmengen, die es zu durchforsten gilt, zu facettenreich ihre Erscheinungsformen, als dass ein Mensch alleine ihr entgegen treten könnte ohne den Blick auf *das Ganze* zu verlieren. Die Tatsache, dass Computer über eine weitgehend

eigenständige, völlig fremde Form der Intelligenz verfügen, wird uns möglicherweise eines Tages zwingen, Alan Turings Frage „Können Maschinen denken?“¹⁷⁹ unter den Vorzeichen neuer Aktualität zu stellen und das geschichtswissenschaftliche Axiom vom Menschen als einzigem historischen Subjekt grundsätzlich zu hinterfragen. Noch gilt aber die Exklusivität der historischen Handlungsmacht einer einzigen Gattung, der jedenfalls die Human-Animal-Studies bisher nicht gefährlich werden konnten.

Der zweite große Wandel der Geschichtswissenschaft betrifft ihr Forschungsobjekt und hängt mit der antizipierten Veränderung der Bedeutung des Subjekts zusammen, von der sich nur sagen lässt, dass sie stattfinden wird (weil noch jede Veränderung der Medialität ein neues Verständnis des Menschen hervorgebracht hat), nicht aber, welche konkrete Form sie annehmen wird, weshalb auch die Gestalt des Wandels nicht vorherzusehen ist. Der Geschichtswissenschaft bleibt also nichts anderes, als wach und konzentriert zu bleiben, feinfühlig für den Wandel der Episteme und für die Tatsache, dass sie selbst wesentlich dazu beiträgt ihre eignen diskursiven Bedingungen zu definieren. Denn das, immerhin, ist unveränderlich: Im selben Maße, indem Medien, egal ob schriftlich oder audiovisuell, analog oder digital, das Denken über die Gegenwart bestimmen, strukturieren und begrenzen sie das Erinnern.

¹⁷⁹Vgl. Alan Turing, Computing Machinery and Intelligence, in: Mind 49, 1950, S. 433.

Referenzen

Quellen:

Neil *Armstrong*, Mond 20. Juli 1969, online verfügbar unter:

http://www.nasa.gov/mission_pages/apollo/apollo11_audio.html (00:15), zuletzt aufgerufen am 05.10.2014.

Tim *Burton*, Untitled (The Melancholy Death of Oyster Boy and Other Stories, 1997, 7x6" (17.8x15,2 cm), pen and ink and colored pencil on paper, private collection.

Charles *Chaplin*, The Great Dictator, USA 1940.

Bradley *Cooper*, Selfie, online verfügbar unter:

<https://twitter.com/TheEllenShow/status/44032224407314432/photo/1>, zuletzt aufgerufen am 13.11.2014.

Leopold *Figl*, Wien 05. Mai 1955, online verfügbar unter:

<http://www.youtube.com/watch?v=jg5EN88gWuI> (04:40), zuletzt aufgerufen am 05.10.2014.

Hans-Dietrich *Genscher*, Prag 30. September 1989, online verfügbar unter:

<http://www.tagesschau.de/ausland/prager-botschaft-video-101.html> (00:03), zuletzt aufgerufen am 05.10.2014.

Adolf *Hitler*, Immola 04. Juni 1942, online verfügbar unter:

<https://archive.org/details/OnlyKnownRecordingOfHitlerSpeakingInAnUnofficialTone>, zuletzt aufgerufen am 05.10.2014.

<http://airandspace.si.edu/collections/artifact.cfm?id=A19610048000>.

http://britishlibrary.typepad.co.uk/archival_sounds/, zuletzt aufgerufen am 08.10.2014.

<http://dublincore.org/>, zuletzt aufgerufen am 07.10.2014.

<http://imgur.com/blog/2012/05/15/imgurs-startup-journey-infographic/>, zuletzt aufgerufen am 13.11.2014.

<http://memory.loc.gov/ammem/index.html>, zuletzt aufgerufen am 08.10.2014.

<http://loc.gov/film-and-videos/collections/>, zuletzt aufgerufen am 07.11.2014.

<http://ohda.matrix.msu.edu/2011/11/ohms/>, zuletzt aufgerufen am 07.10.2014.

<http://savethesounds.info>, zuletzt aufgerufen am 03.11.2014.

<http://sounds.bl.uk/>, zuletzt aufgerufen am 08.10.2014.

<http://www.bl.uk/reshelp/findhelprestype/sound/ohist/ohcoll/collections.html>, zuletzt aufgerufen am 08.10.2014.

<http://www.bl.uk/reshelp/findhelprestype/sound/ohist/ohcoll/ohmaj/majorprojects.html>, zuletzt aufgerufen am 08.10.2014.

<http://www.computerhistory.org/collections/oralhistories/>, zuletzt aufgerufen am 08.10.2014.

<http://www.loc.gov/vets/>, zuletzt aufgerufen am 08.10.2014.

http://www.musikindustrie.de/fileadmin/piclib/statistik/branchendaten/jahreswirtschaftsbericht-2013/download/EinBlickZurueck_300.jpg, zuletzt aufgerufen am 03.11.2014.

<http://www.openarchives.org/>, zuletzt aufgerufen am 07.10. 2014.

<http://www.usmagazine.com/entertainment/news/ellen-degeneres-oscar-selfie-samsung-phone-product-placement-report-201473>, zuletzt aufgerufen am 13.11.2014.

<https://archive.org/about/>, zuletzt aufgerufen am 07.11.2014.

<https://archive.org/details/audio>, zuletzt aufgerufen am 07.11.2014.

<https://archive.org/details/movies>, zuletzt aufgerufen am 07.11.2014.

<https://archive.org/details/software>, zuletzt aufgerufen am 07.11.2014.

<https://archive.org/web/>, zuletzt aufgerufen am 07.11.2014.

<https://www.youtube.com/watch?v=hlGdbziSwEY>, zuletzt aufgerufen am 27.11.2014..

<https://www.youtube.com/watch?v=SS5eQmRgBIY>, zuletzt aufgerufen am 27.11.2014.

John F. *Kennedy*, Westberlin 26. Juni 1963, online verfügbar unter: <https://archive.org/details/jfks19630626> (01:39), zuletzt aufgerufen am 05.10.2014.

Martin Luther *King*, Washington 28. August 1963, online verfügbar unter: <https://archive.org/details/MartinLutherKing-IHaveADream> (06:00), zuletzt aufgerufen am 05.10.2014.

Stanley *Kubrick*, 2001: A Space Odyssey, USA 1968.

Günter *Schabowski*, Ostberlin 09. November 1989, online verfügbar unter: <http://www.youtube.com/watch?v=b3qVjwzgC2A> (00:55), zuletzt aufgerufen am 05.10.2014.

Franz *Schubert*, Wanders Nachtlied. Autograph (Faksimile online verfügbar unter: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Wanderers_Nachtlied_Autograph_Facsimile_W._Dahms,_1913.jpg), zuletzt aufgerufen am 03.10.2014.

Diego *Velasquez*, Las Meninas, online verfügbar unter: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f8/Las_Meninas_%281656%29%2C_by_Velazquez.jpg, zuletzt aufgerufen am 13.11.2014.

Konrad *Zuse*, Der Computer-Mein Lebenswerk, Berlin/Heidelberg/New York 1993.

Literatur:

Gordon *Bell*, Out of a Closet: The Early Years of the Computer [x]* Museum (Microsoft Technical Report MSR-TR-2011_44), Redmond 2011, S. 1-2.

Kurt *Beiersdörfer*, Werkzeuge der Intelligenz. Logisches Denken, in : Kurt *Beiersdörfer* (Hg.), „Was ist Denken? Gehirn - Computer - Roboter“, Paderborn 2003.

Walter *Benjamin*, Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit (Walter Benjamin, Werke und Nachlass, Kritische Gesamtausgabe Band 16), Berlin 2012.

Walther L. *Bernecker*, Anklage und Symbol. Pablo Picasso: „Guernica“ (1937), in: Helmut *Altrichter* (Hg.), „Bilder erzählen Geschichte“, Freiburg 1995, S. 279-298.

Sarah *Berry-Flint*, Genre, in: Toby *Miller*/Robert *Stam* (Hg.), „A Companion to Film Theory“, Malden/Oxford/Victoria 1999 (repr. 2004) S. 25-44.

Francis X. *Blouin Jr.*/William G. *Rosenberg*, Processing the Past. Contesting Authority in History and the Archives, New York 2001.

Gottfried *Boehm*, Wie Bilder Sinn erzeugen. Die Macht des Zeigens, Berlin 2010.

Otto *Borst*, Alltagsleben im Mittelalter, Frankfurt a.M. u. Leipzig 1983.

Christine *Brocks*, Bildquellen der Neuzeit, Paderborn 2012.

Joke *Brouwer*/Arjen *Mulder*, Information is Alive, in: Joke Brouwer (u.a.) (Hg.), „Information is Alive. Art and Theory on Archiving and Retrieving Data“, Rotterdam 2003.

Peter *Burke*, Eyewitnessing. The Uses of Images as Historical Evidence, London 2001.

Marcus *Burkhardt*, Siegeszug des Computer, in: Werner *Faulstich* (Hg.), „Die Kultur der 90er Jahre“, München 2010, S. 103-118.

Antoinette *Burton*, Introduction. Archive Fever, Archive Stories, in: Antoinette *Burton* (Hg.), „Archive Stories. Facts, Fictions and the Writing of History“, Durham/London 2005.

Noël *Carroll*, Theorizing the Moving Image, New York 1996.

Manuel *Castells*, The Rise of the Network Society, Malden 2010.

Sally *Chambers* (Hg.), Catalogue 2.0. The Future of the Library Catalogue, London 2013.

Inga *Clendinnen*, Aztecs. An Interpretation, New York 1991 (repr. 2006).

Abby *Clobridge*, Building a Digital Repository Program with Limited Resources, Oxford 2010.

Ann *Curthoys*, The History of Killing and the Killing of History, in: Antoinette *Burton* (Hg.), „Archive Stories. Facts, Fictions and the Writing of History“, Durham/London 2005.

Robert *Darnton*, The Great Cat Massacre and Other Episodes in French Cultural History, New York 1984.

Vgl. Rolf *Däβler*, Medien und Technologien für die digitale Langzeitarchivierung, in: Manfred *Rasch*/Astrid *Dörnemann* (Hg.), Filmarchivierung. Sammeln – Sichern – Sichten – Sehen, Essen 2011, S. 73-89.

Dietmar *Dath*, Simile venit ad simile: Warum man Superintelligenzen nicht vergleichen kann, in: Klaus *Bollhöfener* (u.a.) (Hg.), „Spurensuche im All. Perry Rhodan Studies“, Berlin 2003

Marilyn *Deegan*/Simon *Tanner*, Key Issues in Digital Preservation, in: Marilyn *Deegan*/Simon *Tanner* (Hg.), „Digital Preservation“, London 2006, S. 1-31.

Jacques *Derrida*, Dem Archiv verschrieben. Eine Freudsche Impression, Berlin 1997.

Umberto *Eco*, Einführung in die Semiotik, München (8. Aufl.) 1994.

Jessica *Evans*/Stuart *Hall*, What is Visual Culture, in: Jessica *Evans*/Stuart *Hall*, „Visual Culture. The Reader“, London 1999, S. 4-8.

Michel *Foucault*, Die Ordnung der Dinge. Eine Archäologie der Humanwissenschaften, Frankfurt a. M. (22. Aufl.) 2012.

Michel *Foucault*, Dies ist keine Pfeife. Mit zwei Briefen und vier Zeichnungen von René Magritte, München 1997.

David *Freedberg*, The Power of Images. Studies in the History and Theory of Response, Chicago 1989.

Chris *Freeman*/Francisco *Louçã*, As Time Goes By. From the Industrial Revolutions to the Information Revolution, New York 2001 (repr. 2002).

Alexander *Freund*/Alistair *Thomson*, Introduction, in: Alexander *Freund*/Alistair *Thomson*, Oral History and Photography, New York 2011.

Michael *Frisch*, Oral History and the Digital Revolution: Towards a Post Documentary Sensibility, in: Robert *Perks*/Alistair *Thomson* (Hg.), „The Oral History Reader“, New York (2. Aufl.) 2006.

GamesCoop, Theorien des Computerspiels zur Einführung, Hamburg 2012.

Hans-Dieter *Gelfert*, Typisch englisch. Wie die Briten wurden, was sie sind, München 1995.

Carlo *Ginzburg*, Der Käse und die Würmer. Die Welt eines Müllers um 1600, Berlin 1990.

Ronald J. *Grele*, Envelopes of Sound. The Art of Oral History, Second Edition, Revised and Enlarged, Chicago (2. Aufl.) 1985, S. 201.

Christoph *Hamann*, Zum Eigensinn der Fotografie, in Saskia *Handro*/Bernd *Schönemann* (Hg.), „Visualität und Geschichte“ (Geschichtskultur und historisches Lernen Band 1), Berlin 2011, S. 23-35.

Michael *Hanlon*, The Science of the Hitchhiker's Guide to the Galaxy, Houndmills (u.a.) 2005.

Charlotte *Hess*/Elinor *Ostrom* (auch als Hg.), Introduction: An Overview of the Knowledge Commons, in: „Understanding Knowledge as Commons. From Theory to Practice, Cambridge/London 2007.

Eric *Hobsbawm*/Terence *Ranger*, *The Invention of Tradition*, New York 1992 (repr. 2012).

David *Holdsworth*, *Strategies for Digital Preservation*, in: Marilyn Deegan/Simon Tanner (Hg.), „Digital Preservation“, London 2006, S. 32-59.

<http://manifesto.humanities.ucla.edu/2009/05/29/the-digital-humanities-manifesto-20/>.

Christian *Huberts*, *Computerspiele lesen*, in: Shane *Anderson*/Thomas *Böhm* (Hg.), „New Level. Computerspiele und Literatur“, Berlin 2014, S. 29-37.

Vgl. Catherine *Jones*, *Institutional Repositories: Content and Culture in an Open Access Environment*, Oxford 2007.

Sybille *Krämer*, *Was haben Medien, der Computer und die Realität miteinander zu tun? Zur Einleitung in diesen Band*, in: Sybille *Krämer* (Hg.), „Medien – Computer – Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien“, Frankfurt a. M. 1998, S. 9-26.

Lester K. *Little*, *Anger in Monastic Curses*, in: Barbara H. Rosenwein, „Anger's Past. The Social Uses of an Emotion in the Middle Ages“, Ithaca/London 1998.

Niklas *Luhmann*, *Die Gesellschaft der Gesellschaft* (Bd. 1), Frankfurt a. M. 1997.

Niklas *Luhmann*, *Die Realität der Massenmedien*, Wiesbaden (4. Aufl.) 2009.

Thomas *Macho*, *Handschrift – Schriftbild. Anmerkungen zu einer Geschichte der Unterschrift*, in: Gernot *Grube* (u.a.) (Hg.), „Schrift: Kulturtechnik zwischen Auge, Hand und Maschine“, München 2005.

Scott *McCloud*, *Comics neu erfinden. Wie Vorstellungskraft und Technologie eine Kunstform revolutionieren*, Hamburg 2001.

Christian *Metz*, *Problems of Denotation in the Fiction Film*, in: Philip *Rosen* (Hg.), *Narrative, Apparatus, Ideology. A Film Theory Reader*, New York 1986, S. 35-65.

Toby *Miller*, Introduction, in: Toby *Miller*/Robert *Stam* (Hg.), „A Companion to Film Theory“, Malden/Oxford/Victoria 1999 (repr. 2004), S. 1-8.

William John Thomas *Mitchell*, Picture Theory. Essays on Verbal and Visual Representation, Chicago/London 1994.

Jim *Mussell*, Doing and Making. History as Digital Practice, in: Toni *Weller* (Hg.), „History in the Digital Age“, New York 2013, S. 79-94.

Gerhard *Paul*, Die (Zeit-)Historiker und die Bilder. Plädoyer für eine Visual History, in: Saskia *Handro*/Bernd *Schönemann* (Hg.), „Visualität und Geschichte“ (Geschichtskultur und historisches Lernen Band 1), Berlin 2001, S. 7-21.

Steffen *Patzold*, Konflikte im Kloster. Studien zu Auseinandersetzungen in monastischen Gemeinschaften des ottonisch-salischen Reichs, Hamburg 2000.

Popular Memory Group, Popular Memory. Theory, Politics, Method, in: Robert *Perks*/Alistair *Thomson*, „The Oral History Reader“, London/New York 1998 (repr. 2000), S. 75-86.

Alessandro *Portelli*, What makes Oral History Different, in: Robert *Perks*/Alistair *Thomson*, „The Oral History Reader“, London/New York 1998 (repr. 2000), S. 63-74.

David *Ritchie* (auch als Hg.), The Oxford Handbook of Oral History, New York 2011.

Donald A. *Ritchie*, Oral History: From Sound to Print and Back again, in: Barry A. *Lanman*/Laura *Wendling*, „Preparing the Next Generation of Oral Historians. An Anthology of Oral history Education“, Lanham 2006, S. 75-82.

Barbara H. *Rosenwein*, Emotional Communities in the Early Middle Ages, Ithaca/London 2006.

Christel *Schachtner*, Geistmaschine. Faszination und Provokation am Computer, Frankfurt a. M. 1993.

Rudolf *Schlögl*, Vergesellschaftung unter Anwesenden. Zur kommunikativen Form des Politischen in der vormodernen Stadt, in: Rudolf *Schlögl* (Hg.), „Interaktion und Herrschaft. Die Politik der frühneuzeitlichen Stadt“, Konstanz 2004, S. 9-60.

Angela *Schwarz* (Hg.), Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen? Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, Münster 2010.

Clifford *Stoll*, Die Wüste Internet, Geisterfahrten auf der Datenautobahn. Frankfurt a. M. (3. Aufl.) 1996.

Studs *Terkel*, Hard Times. An Oral History of the Great Depression, New York 1970.

Paul *Thompson*, The Voices of the Past. Oral History, New York (3. Aufl.) 2000.

Luke *Tredinnick*, The Making of History. Remediating historicized experience, in: Toni *Weller* (Hg.), „History in the Digital Age“, New York 2013, S. 39-60.

Ilkka *Tuomi*, The Lives and Death of Moore's Law, in: First Monday 7/11 2002, verfügbar unter: <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/1000/921>.

Alan *Turing*, Computing Machinery and Intelligence, in: Mind 49, 1950, S. 433-460.

William J. *Turkel*/Kevin *Kee*/Spencer *Roberts*, A Method for Navigating the Infinite Archive, in: Toni *Weller*, „History in the Digital Age“, New York 2013, S. 61-75.

Kim A. *Wagner*, The Great Fear of 1857. Rumours, Conspirancies and the Making of the Indian Uprising, Oxford 2010.

Thomas *Walach*, Mediastase. Zur Nicht-Medialität des Schwarms, oder: wie Medien soziale Ambivalenz erzeugen, in Stefan *Zahlmann*, Medienkulturen der Moderne, Wien 2015. (A).

Thomas *Walach*, Stimmen hören. Audioquellen als digitale Objekte“ in: Wolfgang *Schmale* (Hg.), „Digital Humanities“, Wien 2015. (B).

Christian *Wevelsiep*, Sinnkriterien des Gewaltbewusstseins in der Moderne, in: Stefan *Zahlmann* (Hg.), „Medienkulturen der Moderne“, Wien 2015.

John *Willinsky*, The Access Principle. The Case for Open Access to Research and Scholarship, Cambridge/London 2006.

Ludwig *Wittgenstein*, Bemerkungen über die Farben (Werkausgabe Band 8 „Über Gewißheit“), Frankfurt a. M. 1984, S. 7-112.

Stefan *Zahlmann*, Medien in der DDR. Medienproduktion und Medienrezeption als kulturelle Praktiken, in: Stefan *Zahlmann* (Hg.), „Wie im Westen, nur anders. Medien in der DDR“, Berlin 2010.

Stefan *Zahlmann*, Preface, in: Martin *Tschiggerl*/Thomas *Walach*, „The Simpsons Did It! Postmodernity in Yellow, Wien 2014, S. 4.

Slavoj *Žižek*, Liebe dein Symptom wie dich selbst! Jacques Lacans Psychoanalyse und die Medien, Berlin 1991.

Abstract

Digitalisierung bedeutet für Historiker zweifachen Wandel. 1.: Wir sind bereits jetzt, und sicher umso mehr in der Zukunft mit nicht-schriftlichen Quellen konfrontiert. Dadurch werden sich zukünftige Historiker mit Zeugnissen von Personen auseinandersetzen, die unter den diskursiven Bedingungen dessen, was man „Papiergalaxis“ nennen könnte, vielleicht keine Spur ihrer Existenz, geschweige denn ihrer Gedanken- und Lebenswelt hinterlassen hätten. Diese Medien und ihrer Rezeption werden nicht nur Methoden, sondern auch Theorien der Geschichtswissenschaft verändern. Obwohl die fundamentalen Tugenden geschichtswissenschaftlicher Arbeit, präzises und kritisches Lesen von Texten (im weitesten Sinne), die Analyse von Kontext und Intention ihrer Produktion und selbstreflexives Bewusstsein für die Historizität des Historikers stets den Kern wissenschaftlichen Denkens und Arbeitens bilden werden, wird die Geschichtswissenschaft sich zu einer historischen Medienwissenschaft wandeln, die alle menschlichen Zeugnisse zum Gegenstand hat.

2.: Jeder Wandel in menschlichen Ausdrucksmöglichkeiten bedeutet einen Wandel von Wahrnehmungen und Vorstellungen des Individuums als historischem Subjekt. Wohin dieser antizipierte Wandel führen wird, ist unmöglich vorherzusagen. Nur eines ist sicher: Im selben Maße, in dem sich ändernde mediale Episteme ihre Gegenwart beeinflussen, strukturieren und begrenzen sie deren künftige Erinnerung. Historiker als Mensch-Medien und Erinnerungsarbeiter müssen sich ihrer bedeutenden Rolle bei der Erneuerung der diskursiven Bedingungen ihrer zukünftigen Arbeit bewusst sein. Diese Rolle ernst zu nehmen, bedeutet zuallererst, Methoden des Zugangs zu und der Reflexion des fundamentalen Wandels von Form und Inhalt von Quellen, der unmittelbar vor unseren Augen stattfindet, zu entwickeln.

Zum Verfasser:

Thomas Walach, geboren 1983 in Wien, studierte Geschichte an der Universität Wien.