

... oder die Annäherung an ein solches in drei Streifzügen.

Den Anfang macht ein Schaufenster, welches sich genau so in der Einkaufspassage oder Mall einer jeden europäischen Klein- wie Großstadt befinden könnte, zugleich aber als Erinnerung an einen Tag im Herbst 2017 besteht: Beim Flanieren durch die norditalienische Stadt Bergamo zieht die Schaufensterfront der Boutique Tiziana Fausti die Aufmerksamkeit auf sich (Abb. 1). Doch ist es weniger die Auslage, die hier interessiert, als vielmehr die Gestaltung, das heißt das *visual merchandising* des Glasfensters selbst. Die Fensterscheibe zeigt nämlich, die typische Pixelgrafik von Videospielen der 1980er Jahre imitierend, mehrere abstrakte Geistergestalten und präsentiert sich somit als Bildschirmoberfläche eines Fernseh- oder Computermonitors, auf welchem eine beliebige Szene aus dem Videospiel *Pac-Man* wie im Screenshot stillgestellt erscheint. Die herantretenden, adoleszenten Betrachter*innen werden im Pausenmodus gehalten, indem sich drei Zeitschichten verzahnen: Ihre Gegenwart wird im Verkaufsdiorama mit der Kollektion der nächsten Saison und damit einer möglichen, pekuniär erwerblichen Zukunft konfrontiert. Dies alles geschieht vor der Folie nostalgischen Schwelgens in Kindheitserinnerungen an die wohlige Erfahrung der ersten Computernutzungen. Das Gesamtbild besagten Schaufensters evoziert eine zeitliche Doppelbewegung, die das «Neue» mit dem «Alten» und das Käufliche mit dem Retroschick der Materialität und Ästhetik früher Computerbilder verschränkt. Doch was bedeutet eine solche Inszenierung auf einer weitergefassten Rezeptionsebene? Ist das Morgen attraktiver durch die «Brille» des Altbekannten?

Ein zweiter Streifzug führt durch die Straßen Berlins. Auf den Berliner Gehwegen markieren und kartieren seit 1992 die *Stolpersteine* Gunter Demnigs eine Topografie des Gedenkens an die zwischen 1933 und 1945 vom NS-Regime deportierten Menschen an ihren jeweiligen Wohnorten. Demnigs Kunstprojekt verortet sich innerhalb einer Kultur des Erinnerns an die Verbrechen der NS-Zeit in Deutschland, Europa und seit 2017 auch in Argentinien. Im Jahr 2016 jedoch erhielten die quadratischen Messinggedenksteine eine weitere Bedeutungsebene, die mit dem *digital mapping*, der digitalen Vermessung der Erdoberfläche, durch Unternehmen wie beispielsweise Google LLC zusammenhängt.¹ Heutzutage erlauben es die aus den gesammelten Daten erstellten virtuellen *maps* ihren Nutzer*innen, via GPS in Echtzeit durch die Online-Straßenkarten zu navigieren. Neuere Technologieinitiativen konzentrieren sich nunmehr auf *augmented reality maps* bzw. *AR-maps*. Diese werden vermehrt von Softwarefirmen genutzt, die sich auf die Entwicklung von Computerspiel-Apps für Smartphones und internetfähige Handhelds spezialisiert haben. Am prominentesten dürfte hierbei wohl *Pokémon Go* (Niantic; 2016) sein, dessen finanzieller Erfolg die Produktion weiterer Spieletitel wie *Ghostbusters*

World (FourThirtyThree Inc.; 2018), *Jurassic World Alive* (Ludia; 2018) sowie *Harry Potter: Wizards Unite* (Niantic; 2019) und das vom Vatikan veröffentlichte *Follow Jesus Christ Go* (Fundación Ramón Pané, Inc.; 2018) angeregt haben wird.² Beim AR-Erlebnis werden der Umgebung der Nutzer*innen Funktionen hinzugefügt. Das *Pokémon Go*-Spiel lässt beispielsweise Charaktere der Pokémon-Spielwelt über die Smartphone-Kamera in einer Live-Ansicht erscheinen. Während die Kamera die unmittelbare Umgebung in Echtzeit wiedergibt, wird deren Darstellung auf dem Screen des Smartphones mit virtuellen Inhalten 'angereichert' (*augmented*), mit denen die Benutzer*innen spielintern interagieren können. Der durch AR medial angereicherte Blick auf die Realität erlaubt damit zugleich eine Perspektivverschiebung, die das Gesehene bzw. die Erfahrung der Umgebung mit neuen Bedeutungen zu besetzen vermag. Dieser Umstand kann problematisch werden, wenn realen Orten eine ganz spezifische Funktion, etwa im Rahmen von Erinnerungskultur, zukommt. Dies ist der Fall bei den oben beschriebenen *Stolpersteinen*. So fungieren diese in der Spielerealität der erwähnten App *Pokémon Go* gern als 'Pokéstop', das heißt als virtueller Boxenstopp, bei dem sich die Spieler*innen mit nützlichen Objekten eindecken können, oder auch als Arena, in welcher sie ihre erjagten Pokémon (jap. *Poketto Monsutā*, dt. Taschenmonster) gegen andere Monster antreten lassen. Anders als institutionalisierte Gedenkstätten oder japanische Tempelbezirke, die mittels Verbotsschildern das Spielen von *Pokémon Go* auf ihren Grundstücken untersagen mussten,³ lassen sich Friedhöfe und besagte *Stolpersteine* jedoch nicht so leicht kontrollieren, was nicht nur von Gunter Demnig mit ablehnendem Unverständnis kommentiert wird.⁴ Die Kritik richtet sich hierbei aber nicht gegen den Verlust der ursprünglichen Bedeutung des Werks. Sie stößt sich an der zusätzlichen Funktion, die den realen Mahnmalen im virtuellen Raum zuwächst. Diese laufen in zweierlei Hinsicht der ursprünglich intendierten Vorstellung zuwider: Ob virtuell ein Kampfgeschehen oder der Poké-Stop als ein Belohnungs-System inszeniert wird – beide Narrative rufen problembehaftete Analogien zum jeweiligen historischen Geschehen an genau diesem Ort auf. Es besteht die Tendenz zusätzlicher Umsemantisierungen durch digitale Anwendungen, die ebenfalls auf die Daten der digitalen Karten zuzugreifen vermögen. Zu der allgemeineren Fragestellung nach dem Verhältnis von älteren zu neueren Medien zurückzukehrend, lässt sich der Akt des Überschreibens in zweierlei Richtung deuten: Kritiker beobachten, dass das neue Medium die Inhalte älterer in Bedrängnis bringe und den öffentlichen Raum in eine durch skrupellose Unternehmensinteressen bespielbare semantische Oberfläche wandle. Andere würden den virtuellen 'Anreicherungen' attestieren, eine notwendige und kontinuierliche Auseinandersetzung mit Vergangenheit zu allererst zu ermöglichen.

Ein dritter Streifzug führt gänzlich ins Digitale: Hier bewegen sich die Spieler*innen auf der Videospielkonsole Nintendo Switch als Avatar durch die Welt von *Super Mario Odyssey* (Nintendo; 2017). Die Figur Mario in 3D-Optik (aus dem Jahre 2017) ist im Verlauf mehrfach dazu aufgefordert, sich in seinen zweidimensionalen Wiedergänger zu transformieren (Abb. 2). Dieser optische Wechsel konfrontiert die Spieler*innen gleichsam mit der Materialität und Ästhetik der ersten Generation von Nintendo-Videospielen der späten 1980er und frühen 1990er Jahre. Die Spielfigur vermag es, vermittels grüner Abwasserrohre in die eigene mediale Vergangenheit, in die Kanäle der eigenen Vorgeschichte hinüber- und auch wieder in seine 3D-Umgebung zurück zu wechseln. An keinem Punkt des Spiels löschen sich 'alte'



2 Screenshot aus dem Videospiel *Super Mario Odyssey* (Nintendo; 2017).

und «neue» Medialität jedoch gegenseitig aus, findet also eine endgültige Überschreibung statt, etwa indem 3D-Mario gegen sein zweidimensionales Alter Ego antreten würde. Beide Techniken und Ästhetiken sind vielmehr im Spiel ineinander verwoben. Die Figur des Zeitenwandlers Mario wirft indes die Frage nach dem Mehrwert einer solchen, von den Game-Entwickler*innen programmierten spielerischen Referenz auf die Geschichte des Videogames auf. Die Einbettung vermeintlich «veralteter» Medialität mag dem Hersteller Nintendo eine Historisierung der eigenen Produktgeschichte ermöglichen, während sie technikhistorisch versierten Gamer*innen beim Spielen technische Fortschrittsgeschichte vermittelt. Erstarren die auf eine vergangene oder Retro-Medialität verweisenden Momente des Spiels damit selbstgenügsam zu einer Formel für Kenner*innen der Gaming-Kultur?

Die Beiträge dieses Heftes beschäftigen sich in einem weitgespannten zeitlichen Bogen von frühneuzeitlicher Grafik über Fotografie bis hin zu Fernsehserien, Videospielen und digitaler Malerei mit Bildern, die bereits bestehende Sujets, Ikonografien und künstlerische Praktiken in neue Verbreitungsmedien übersetzen. Zugleich rufen diese Bilder bestehende Gesellschaftsentwürfe auf, die in einem technisch avancierten Medium aktualisiert werden. Sie stellen Motive und Phänomene von Rekursivität sowie Wiederholung vor und verdeutlichen damit, wie das Vergangene als ambivalente Projektionsfläche zur Bestätigung der eigenen Gegenwart dienen kann. Die Beiträge interessieren sich für die mit diesem medialen Transformationsprozess einhergehenden Fragen nach einer möglichen Verklärung von Geschichte.

Die einleitenden Streifzüge haben indes das Feld für verschiedene Diskursstränge eröffnet: Einzelne der erwähnten Beispiele zehren erstens von der Nostalgie positiv besetzter Erfahrungen der Vergangenheit und halten die Betrachter*innen in einer Zeitschleife. Wiederkehrende Ästhetiken, altbekannte Hardware und Apparaturen, Retro-Mode – solche ästhetischen Rückgriffe lösen das Versprechen von Kontinuität auf bildlicher Ebene ein. Während erste Perspektive den Fokus auf die rezipientenseitige Erinnerungsleistung legte, wurde im dritten Beispiel durch die Parallelführung zweier Zeitschichten eine historische Kontinuität hergestellt und darin der Blick der Spieler*innen auf die Produzentenseite gelenkt. Das mittlere Beispiel hingegen steht für Prozesse der Neuaushandlung von Narrativen, die ein Medienwandel erzeugen kann. Durch Überlagerung und mediale Transformation werden Bedeutungsebenen variiert, verändert oder gar getilgt. Hierbei ist ersichtlich, dass die mit einem Medienwandel einhergehende «Transformation» des bereits Dagewesenen auch als ein Kri-

senmoment aufgefasst werden kann.⁵ Kulturelle Produktion wird hier als ein Prozess beständiger Aktualisierung und Neuaushandlungen von Deutungshoheit verstanden.

Eine Bewertung tagespolitischer Geschehnisse, die sich auf die Verklärung und Re-Aktivierung einer vermeintlichen Idealvergangenheit beziehen, betrieb zuletzt der Soziologe Zygmunt Bauman in seinem Essay *Retrotopia*. Mit kulturpessimistischem Unterton attestierte er den Gesellschaften des 21. Jahrhunderts, den Glauben an Utopien, mit denen die historischen Avantgarden noch das 20. Jahrhundert eingeläutet hatten, gegen eine rückwärtsgewandte Gegenwartsskepsis ausgetauscht zu haben.⁶ Die darin implizierte Aufgabe der Beschreibung und Analyse der politischen Dimension von Retro-Ästhetiken steht indes zur Disposition.

Anmerkungen

1 So betreibt Google LLC seinen Online-Kartendienst *Google Maps* bereits seit 2005 und hat diesen seither ständig fortentwickelt und durch zusätzliche Optionen, wie etwa *Google Street View* erweitert. Hierbei ergaben sich auch grundlegende Streitfragen in Bezug auf die Privatsphäre von Einzelpersonen und den Datenschutz. Zur Funktionsweise von *Google Maps* siehe jüngst Jean-Christophe Plantin, *Google Maps as Cartographic Infrastructure. From Participatory Mapmaking to Database Maintenance*, in: *International Journal of Communication*, 2018, Nr. 12, S. 489–506.

2 Zum Erfolg, den technischen Grundlagen und dem rechtlichen Konfliktpotential der Videospiel-Applikation *Pokémon Go*, vgl. u. a. Jochen Krüger / Frederik Möllers / Stephanie Vogelgesang, *Pokémon Go*, in: *Informatik-Spektrum*, 2016, Jg. 39, Heft 6, S. 427–435.

3 Während Verbotsschilder zwar auf reale Privatgrundstücke hinweisen, ist die rechtliche Situation noch ungeklärt, wenn es um die «Freiheit des Ausgeschlossenbleibens» von *augmented reality*-Funktionen geht. Vgl. Samuel Mallick, *Augmenting Property Law. Applying the Right to Exclude in the Augmented Reality Universe*, in: *Vanderbilt Journal of Entertainment and Technology Law*, 2017, Jg. 29, Heft 4, S. 1057.

4 Mehrere Zeitungsartikel berichteten kurz nach der Veröffentlichung der Spiele-App *Pokémon Go* über die öffentlichen Beschwerden von Gedenkstättenbetreibern beim Spieleentwickler Niantic über das Fangen von Pokémon auf dem

Gelände von Erinnerungsstätten, Mahnmalen, Friedhöfen etc. Siehe etwa den entsprechenden Eintrag der *ZEIT ONLINE*, Bitte keine Jagd im Holocaust-Museum, vom 13. Juli 2016, <https://www.zeit.de/digital/games/2016-07/pokemon-go-usa-gedenkstaetten>, letzter Zugriff am 15. Januar 2019. Im spezifischen Zusammenhang mit Gunter Demnigs *Stolpersteinen* siehe Jörg Reisig, Was machen Stolpersteine bei Pokémon Go?, in: *Neues Deutschland*, vom 29. Juli 2016, <https://www.neues-deutschland.de/artikel/1020416.was-machen-stolpersteine-bei-pokemon-go.html>, letzter Zugriff am 15. Januar 2019.

5 Vgl. Hartmut Böhme, *Transformation. Ein Konzept zur Erforschung kulturellen Wandels*, Paderborn 2011. Stellvertretend für eine Auseinandersetzung mit Anachronismus seien hier für die Frühe Neuzeit-Forschung Alexander Nagel / Christopher Wood, *Anachronic Renaissance*, New York 2010, für die Gegenwartskunst der Band *Kunstgeschichtlichkeit. Historizität und Anachronie in der Gegenwartskunst*, hg. v. Eva Kernbauer, Paderborn 2015 angeführt. Eine diachrone Betrachtung verfolgt hingegen die in Erscheinung befindliche Publikation *Unzeitgemäße Techniken. Historische Narrative künstlerischer Verfahren*, hg. v. Magdalena Bushart / Henrike Haug, Köln / Wien 2019.

6 Zygmunt Baumann, *Retrotopia*, Berlin 2017 (engl. 2017). Vgl. zur Zukunftsgewandtheit der historischen Avantgarden Katja Müller-Helle, *Zeitspeicher der Fotografie. Zukunftsbilder, 1860–1913*, Paderborn 2012.