

M

MATERIAL Film und Fotografie sind nicht nur ressourcen-, sondern auch materialintensive Medien. Besonders die analoge Technik manifestiert sich hier in großen Apparaten und Mengen von Trägermaterialien, wohingegen das Digitale das Materielle verschiebt, hin zu kleinen, ubiquitären Geräten und nur scheinbar trägerlosen Medien, die aber auf Serverfarmen und Rohstoffabbau angewiesen sind. Seit einigen Jahren drängt das analoge Material nun wieder in die Wahrnehmung zurück. Es hatte sich ja nicht aufgelöst, sondern war umgeleitet, eingelagert worden.

Immer wieder werden meine Kolleg*innen und ich an filmwissenschaftlichen Standorten von Sammler*innen kontaktiert, die unglaubliche Mengen an 35-mm-Filmkopien oder Apparaten angehäuft haben. Es ist ein letztes Aufbäumen der Sammler*innen und ihrer verfallenden Sammlungen in Kellern, Garagen, Schuppen oder angemieteten Lagerräumen. Was sie in jahrzehntelanger Arbeit aufgebaut haben, sind keine Briefmarkensammlungen, und was ihnen ausgeht, ist nicht das Geld für neue Stücke, sondern der Raum zur permanenten und möglichst materialerhaltenden Unterbringung und Wertschätzung. Das Material ist dabei so unterschiedlich wie der Zustand der Objekte. Liebhaberstücke und Banales findet sich ebenso wie Rares und Besonderes. Auf Letzterem lag häufig gar nicht der Fokus der Sammelnden. Viele haben nicht gezielt, sondern kulturgeschichtlich gesammelt, also versucht, möglichst alles aufzunehmen. Im Vergleich dazu sind institutionelle Sammlungen exemplarischer, auch aus rein pragmatischen Gründen.

Auf dem Cinema-Ritrovato-Festival in Bologna wurde 2023 eine Publikation vorgestellt, die diesen Widerspruch unterschiedlicher Sammlungsansätze und -problematiken verdeutlicht. Die 100 Objekte, die darin auf je einer Doppelseite präsentiert werden, sind groß, alt, ungewöhnlich

oder besonders – und vor allem gut erhalten, was durch die farbigen Abbildungen deutlich zur Geltung kommt. Der materielle Aspekt zeigt sich darin auf beinahe monströse Art, was im Titel des Buches schon angedeutet wird: *Tales from the Vaults*, ein Kuriositätenkabinett, wie es die Herausgeber*innen selbst in der Beschreibung des Buches nennen (Pelletier / Stoeltje 2023, 3), wahrscheinlich ohne dabei auf Jussi Parikkas Bezeichnung für die Medienarchäologie, «the living dead of media culture» (Parikka 2012, 5), anzuspielen. Die Publikation ist auch selbst materialintensiv, ein 30×25 cm großes und 2 kg schweres Coffee Table Book, das das Luxuriöse, Dekadente und Individuelle vieler Gegenstände noch unterstreicht. Was dabei aber untergeht und worauf die privaten Sammlungen aufbauen, ist das Alltägliche, die Unordnung, die immer auch Bestandteil materieller, analoger Kultur ist, das Dysfunktionale und das Rätselhafte.

Eine zu sehr auf Apparate und Material fixierte Sammlung läuft Gefahr, Aspekte der sachgerechten Bedienung und des Sammelns selbst ins Zentrum zu stellen und Aspekte einer Kulturtechnik des Gebrauchs zu übersehen, also auch Fragen von Reparatur, Hindernissen und Missbrauch. Inzwischen nutzt eine Do-it-yourself-Kultur die digitalen Möglichkeiten, um alte Apparate und Techniken wieder zugänglich zu machen. Durch das Digitalisieren und Zirkulieren von Bedienungsanleitungen werden Geräte nutzbar, die bereits vor der Umstellung des analogen Amateurmarktes auf Digitaltechnik kaum noch von jemandem eingesetzt worden wären.

In verschiedenen Foren lassen sich zudem Vorlagen für 3D-Drucker finden (vgl. Abb. 1 und 2), mit denen nicht nur verschiedene Adapter hergestellt werden können, um altes und neues Zubehör miteinander zu verbinden, sondern auch spezielles Equipment, beispielsweise für die Entwicklung von Filmmaterial, das zuvor nur gebraucht und meist in schlechtem Zustand zu finden gewesen wäre. Die Wiederkehr des analogen Materials in den digitalen Bastelkulturen, nicht

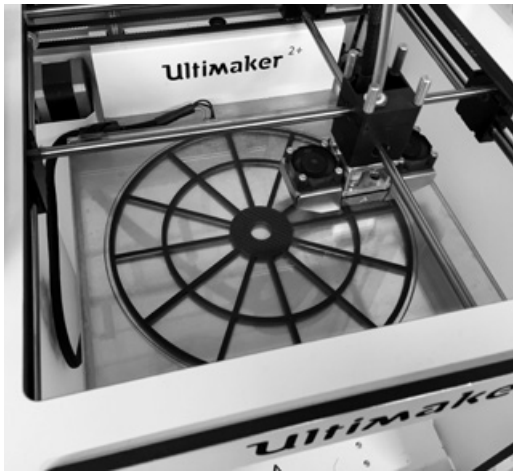
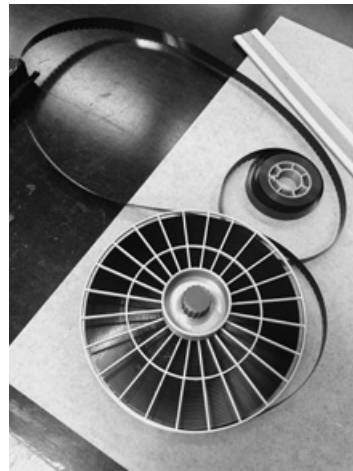


Abb. 1/2 Druck eines russischen Entwicklertanks für 16 mm (Foto: Julius Lange)



nur als Emulator oder Filter, sondern in Form materieller Produktion, ist ein neuer und wichtiger Baustein für den Erhalt und Umgang mit den Geräten. Allerdings löst das nicht das Lagerproblem der Sammler*innen, sondern führt zudem zu absurd hohen Preisen alter Amateurtechnologie auf eBay.

Die vorherrschende Ressource, die jetzt fehlt, um das Material zu erhalten, an und mit dem auch zukünftig grundlegend geforscht werden kann, ist der Raum, um diese Geräte zu archivieren und sie gegenwärtigen und zukünftigen Entwicklungen zur Verfügung zu stellen. Denn für das Verständnis von Kultur ist es wichtig zu wissen, in was für einer Welt wir gelebt haben. Wie hört sich eine Kamera an, wenn sie aufzeichnet, und wie schwer ist sie? Wie schwierig waren Filmprojektionen und was waren die Unterschiede der verschiedenen Geräte? Was hat man dabei gesehen, und vor allem: was nicht? Diese und ähnliche Fragen stellen sich Archivar*innen nicht nur bezüglich der überlebten Technik, sondern bereits jetzt anhand digitaler Objekte, beispielsweise bei der Archivierung von Computer- oder Konsolenspielen. Es sind diese Materialfragen, die das Analoge und das Digitale miteinander verbinden. Sie verweisen auch auf eine andere Art von Material, nicht eines, das uns aufgrund von Rohstoffmangel und

Energie- und Umweltkrise ausgeht, sondern das schon da ist, aber deswegen nicht einfach archiviert und erhalten werden kann. Gerade wenn es nicht um den Inhalt von Medien, sondern um die Herstellung und den Gebrauch geht, müssen wir uns überlegen, was wir bereit sind, dafür zur Verfügung zu stellen. FLORIAN KRAUTKRÄMER

Lit.: **Levin, Boaz / Ruelfs, Esther / Beyerle, Tulga** (Hg.) (2022): *Mining Photography. Der ökologische Fußabdruck der Bildproduktion*, Leipzig. • **Parikka, Jussi** (2012): *What is Media Archaeology?*, Cambridge, Malden (MA). • **Pelletier, Louis/Stoeltje, Rachael** (Hg.) (2023): *Tales from the Vault. Film Technology over the Years and across Continents*, Brüssel.

N—

NICHTS Das Nichts geht uns nicht aus. Das Nichts ist eher das Ausgehen selbst. Vielleicht ist das Nichts die Hoffnung, die im Ausgehen liegt, nämlich dass *nichts* übrigbleibt. Aber geht uns das *nichts* an? Hat *nichts* eine Dringlichkeit? Brauchen