



Andreas Böhn and Kurt Möser (dir.)

Techniknostalgie und Retrotechnologie

KIT Scientific Publishing

Einleitung

Andreas Böhn and Kurt Möser

Publisher: KIT Scientific Publishing
Place of publication: KIT Scientific Publishing
Year of publication: 2010
Published on OpenEdition Books: 13 septembre 2019
Serie: KIT Scientific Publishing
Electronic ISBN: 9791036538308



<http://books.openedition.org>

Electronic reference

BÖHN, Andreas ; MÖSER, Kurt. *Einleitung* In.: *Techniknostalgie und Retrotechnologie* [Online]. Karlsruhe: KIT Scientific Publishing, 2010 (Erstellungsdatum: 12 janvier 2021). Online verfügbar: <<http://books.openedition.org/ksp/5094>>. ISBN: 9791036538308.

Einleitung

Andreas Böhn, Kurt Möser

Am 28. März 2009 erschien im Feuilleton der FAZ ein Bericht über einen Autotest der besonderen Art, passend zu Opelkrise und Abwrackprämie. Unter dem Titel *Der Opel, den ihr kennt* schrieb Edo Reents über eine Fahrt mit einem *Opel Rekord 1700*, Baujahr 1974, und endete mit folgender Passage:

Das Benzin von heute treibt ein Auto von vorgestern problemlos an. Wo, außer bei Ebay, kriegt man für sein Tonbandgerät noch Bänder, wo für seinen Videorecorder noch VHS-Kassetten, welcher alte Kühlschrank könnte den EU-Normen entsprechen? Es ist Technik, die nicht mehr funktioniert. Aber der Rekord, der damals 12104,56 D-Mark kostete, tut's noch. Doch die Regierung zahlt den Leuten auch noch Geld, damit sie ihre viel jüngeren Autos verschrotten. Galt Opel, und zumal der Rekord, einst als Sinnbild von Spießigkeit, so kann man ihn nun ansehen als Überbleibsel eines verlorenen Glücks. (Reents 2009)

Was hat es mit diesem verlorenen Glück des Techniknostalgikers auf sich? Warum zieht es immer mehr Menschen in zunehmendem Maße zu alter, gemessen an den üblichen Vorstellungen von technologischem Fortschritt und am *state of the art* veralteter, überholter Technik hin, und nicht nur die Alten oder diejenigen, die mit der neuen Technik einfach nicht zurechtkommen? Immerhin ist dieser Trend bereits so stark, dass Hersteller durch Retrodesign, also durch die Verkleidung des Neuen als Altes, oder auch durch die Einrichtung eigener Museen darauf reagieren, wie es sich ebenfalls im Automobilbereich beispielhaft beobachten lässt. In anderen Technikfeldern wird tatsächlich auf ältere Technologien zurückgegriffen, teilweise aus ganz pragmatischen Erwägungen heraus, etwa im Hinblick auf Störungsanfälligkeit oder Infrastrukturabhängigkeit, aber auch, weil die alte Technik eine Solidität und Gediegenheit ausstrahlen scheint, die ihr als Retrotechnologie eine eigene Attraktivität verleiht. Auf jeden Fall verschaffen sich im Feld von Techniknostalgie und Retrotechnologie kulturelle Einfärbungen und Bewertungen von Technik Geltung und interagieren in komplexer Weise mit gegenwärtigen technologischen und gesellschaftlichen Entwicklungen, können aber auch künftige Erwartungen und Bewertungen von Technik mitformulieren.

Nostalgie scheint ein Charakteristikum unserer Zeit zu sein, jedenfalls sprechen dafür nicht nur lebensweltliche Beobachtungen, sondern auch die deutliche Zunahme wissenschaftlicher Veröffentlichungen zum Thema im letzten Jahrzehnt (vgl. Hutcheon 2000; Boym 2001; Moran 2002; Dika 2003; Böhn 2007; Suominen 2007; Whalen & Taylor 2008; Spengler 2009). Doch weder das Phänomen noch der Begriff sind allzu neu.

Der Ausdruck ‚Nostalgie‘ tritt erstmals 1678 als Titel der medizinischen Dissertation von Andreas Hofer auf (vgl. Fischer 1980, S. 268, Anm. 8). Er kommt von den griechischen Worten νόστος (nóstos) für ‚Heimkehr‘ und άλγος (álgos) für Schmerz. Die allgemeine Bedeutung von etwas Verlorenem oder zumindest nicht Verfügbarem wird hier mit einer räumlichen Dimension verbunden. Nostalgie als behandelte Krankheit wird durch Heimweh verursacht. Recht früh, beispielsweise in Rousseaus Schriftwechsel, wird die Rolle der symbolischen Darstellung erwähnt, die Anlass zu Nostalgie bietet. So erinnerte die Schweizer Soldaten im Ausland eine bestimmte Melodie an ihre Heimat und rief nostalgische Reaktionen hervor; aus diesem Grund war es unter Androhung der Todesstrafe verboten, dieses Lied während des Einsatzes zu hören (vgl. Fischer 1980, S. 12). Als zeitliches Konzept findet sich ‚Nostalgie‘ nicht vor den 1970er Jahren (vgl. Fischer 1980, S. 15f.). Da seither ‚Nostalgie‘ aber die Sehnsucht nach etwas weit Entferntem bezeichnet, das nicht notwendigerweise räumlich, sondern vor allem zeitlich von uns getrennt ist, gewinnt der Bereich der sinnbildlichen Vorstellung von einem Gegenstand als Vermittler zwischen Vergangenheit und Gegenwart zunehmend an Bedeutung.

Nostalgie hängt mit etwas zusammen, das man als Paradox des Erinnerns bezeichnen könnte. Auf der individuellen Ebene besteht unser Bewusstsein aus einer Reihe von augenblicklichen Zuständen, die jeweils in den nächsten Zustand übergehen. Zugleich ist jeder Bewusstseinszustand aber auch mit dem vorangehenden und dem folgenden verbunden, was Husserl (1969) ‚Protention‘ und ‚Retention‘ nannte. Die damit verbundenen zeitlichen Prozesse, die unser Bewusstsein bestimmen, erlauben uns eine Kontinuität unserer Bewusstseinsvorgänge auszubilden und garantieren unsere Identität als bewusste Wesen in der Zeit. Jeder Bewusstseinszustand wird in eine Repräsentation seiner selbst transformiert, und durch diese Retention sind wir in der Lage, im nachfolgenden Bewusstseinszustand mit dieser Repräsentation des vorangehenden zu operieren und uns auf den folgenden auszurichten. Auf der kollektiven Ebene verfügen wir aber über keine derartigen automatisch ablaufenden Prozesse. Menschliche Gruppen und Gesellschaften mussten solche Strategien des Erinnerns, die eine kollektive Kontinuität und Identität ermöglichen, erst entwickeln. Diese Strategien sind jedoch fehleranfällig. Die Zeit stellt eine immer währende Bedrohung für die Beständigkeit einer Gesellschaft dar, umso mehr, je schneller diese sich wandelt und ihre Mitglieder sich dessen bewusst sind. Aus diesem Grund versucht das kollektive Gedächtnis die Zeit auszuschalten und die Gegenwart in einen engen Zusammenhang mit dem Teil der Vergangenheit zu bringen, der als wichtig für die aktuelle Situation erachtet wird. Dies zeigt sich beispielsweise an der Glorifizierung von ‚Heldenzeitaltern‘ als Phase der Errichtung eines kulturellen Fundaments. Das hier zu beobachtende Paradox liegt darin begründet, dass das Gedächtnis überflüssig wäre, wenn Dinge nicht unwiederbringlich der Vergangenheit angehören würden. Mittels der Erinnerung werden diese Dinge allerdings so dargestellt, als seien sie noch Teil der Gegenwart.

Kulturelle Strategien der Vergangenheitsbewältigung können sich beider Seiten dieses Paradoxons bedienen. Rituale, die Szenen der Vergangenheit wiederholen und versuchen, uns an vergangenen Ereignissen teilhaben zu lassen, zeigen die Vergangenheit als etwas, das noch existiert; Totenklagen auf der anderen Seite können nicht umhin, eine Person, die in der Vergangenheit gelebt hat, als verstorben anzusehen.¹ Auf einer höheren Ebene der Reflexivität können sich die kulturellen Strategien der Repräsentation von Erinnerung natürlich auch auf viele andere Arten von Vorkommnissen und Gegebenheiten beziehen. Nostalgie als Beziehung zwischen Schmerz und Sehnsucht nach der Vergangenheit auf einer vorwiegend persönlichen und emotionalen Ebene sucht nach Gegenständen, die nicht nur etwas Vergangenes repräsentieren, sondern es auch evozieren können. Diese Gegenstände erlauben oder provozieren eine lustvolle Wiederbelebung der Vergangenheit, zumindest für einen gewissen Zeitraum. Diese spontane Aktivität von Einzelnen, die miteinander etwa in Fangemeinden verbunden sein können, aber nicht müssen, bildet die erste von drei Ebenen, auf denen das Auftreten von Nostalgie beobachtet werden kann. Auf der zweiten Ebene, die nun eindeutig nicht mehr nur Einzelne betrifft, werden entsprechende kulturelle Objekte produziert, um in analoger Weise zu funktionieren, also nostalgische Gefühle auszulösen und eventuell darauf aufbauende Bindungen oder Vergemeinschaftungen zu induzieren. Zum Alten kommt hier das ‚auf alt Gemachte‘ hinzu, das Retrodesign, wie es sich beispielhaft an Fiats *Nuova Cinquecento* oder Volkswagens *New Beetle* ablesen lässt. Die dritte Ebene ist dort erreicht, wo solche Phänomene nun wiederum kulturell dargestellt, thematisiert und reflektiert werden, sei es auf theoretische oder künstlerische Art und Weise.

Neben dem nostalgischen Rückbezug gibt es jedoch auch ganz pragmatische Gründe für den Rückgriff auf ältere Technik. Diese beiden Aspekte sollen durch das Begriffspaar *Techniknostalgie und Retrotechnologie* erfasst werden. Kurt Möser's Beitrag bietet einführend einen Überblick über *Fortdauer und Wiederkehr des Alten in der Technik*. Ergänzend zu einer innovationsfixierten Technikgeschichte werden wesentliche Felder der Persistenz älterer Technologien betrachtet. In verschiedenen soziotechnischen Kontexten kann die Nutzung des Alten teilweise lange überleben: in Mangelökonomien und Kriegsgesellschaften, aber auch da, wo Zuverlässigkeit, Sicherheit, Nutzerfreundlichkeit und andere Gebrauchswertkriterien eine Rolle spielen. Infrastrukturkompatibilität und Systemeinpassung, aber auch Infrastruktur- und Supportunabhängigkeit lassen das Ältere oft weiter bestehen. Auch Innovationen im Alten und Parallelwachstum alter und neuerer Technik erhöhen die Chancen der Gebrauchsfortsetzung, wobei vom Alten Innovationsimpulse ausgehen können. Ebenso oft je-

1 Vgl. zur Unterscheidung von ‚restaurativer‘ und ‚reflexiver‘ Nostalgie: „Restorative nostalgia puts emphasis on *nostos* and proposes to rebuild the lost home and patch up the memory gaps. Reflective nostalgia dwells in *algia*, in longing and loss, the imperfect process of remembrance.” (Boym 2001, S. 41)

doch zieht sich ältere Technik in Anwendungsnischen ohne dominierende Funktionalitätskriterien oder abseits des *mainstreams* der Industrienationen zurück; in außereuropäischen Kontexten entstehen dann häufig Mischformen des Alten und des Neuen. Fokussiert man den Blick auf einzelne Nutzergruppen, so wird deutlich, dass Altes zum Feld für Kompetenzdemonstration und Prestigequelle werden kann, und häufig als ethisch oder ästhetisch wertvoller sozial konstruiert wird. Daneben findet es natürlich in musealen und Sammlerkulturen breite Akzeptanz. Plädiert wird für eine Analyse von Technologien – vor allem der Re-Aktivierungen des Alten – in Kontexten der Verwendung, der funktionalen, strukturalen und symbolischen Nutzerbezüge.

Die folgenden Beiträge lassen sich drei Schwerpunktbereichen zuordnen, in denen in diesem Band techniknostalgische Phänomene beobachtet und beschrieben werden: Mobilität, Architektur und Städtebau sowie technische Medien. Thomas Meyers Beitrag *Form follows nothing? Auf der Suche nach Techniknostalgie am Auto* begründet, warum es in der gegenwärtigen Automobilkultur keine Nostalgie für alte Autotechnik im engeren Sinn gibt, wohl aber für Formgebung und internes ‚Ambiente‘. Zentral ist die Identifikation der Gestaltungsepochen, aus deren Offerten das Retrodesign ausgewählt und aktualisiert wird. Die Rahmenbedingungen der heutigen Aktualisierungsvorgänge bestimmen dabei die Auswahl wie auch die Modifikationen, die vor allem aus den gewandelten Nutzeranforderungen, wie Bequemlichkeit, abgeleitet werden kann.

Der Beitrag *Kleine Welten oder wie deutsch kann man in H0 sein? Modellbahnnostalgie zwischen Markt und Identität an deutsch-deutschen Beispielen* von Rolf-Ulrich Kunze lässt sich auf den konsequenten sozialkommunikativen Konstruktivismus des englisch-niederländisch-amerikanischen Forschungsansatzes der Social Construction of Technology (SCOT) ein, indem er durch die Verwendung von Modellbahnkatalogen der zweiten Hälfte der 1980er Jahre ein für den Historiker ungewöhnliches Quellenmaterial erschließt. Diese Quellen werden genutzt, um die soziale Konstruktion, die inhärenten Narrative und Semantisierungen in Modellbahnanlagen an drei Beispiel-Ensembles, an einem westdeutschen Massen-, einem elitären Kleinserien- und einem DDR-Hersteller, vorzuführen. Dies geschieht in Form einer imaginären Reise durch diese Modellbahnwelten. Im Vordergrund steht dabei das erkenntnisleitende Interesse an der mentalitäts- und kulturgeschichtlichen Dechiffrierung der Mechanismen einer besonders deutschen Faszinationsgeschichte.

Nachdem Kunzes Untersuchungsfeld bereits Mobilität mit gebautem Raum verbindet, wendet sich Ulrich Gehmanns Beitrag über *Retro-Räume* nun ganz diesem Bereich zu. Er steckt das Feld der möglichen sozialen Funktionen von Retro-Räumen ab und betrachtet insbesondere ihren gemeinschafts- und gruppenbildenden Charakter. Die Retro-Räume des Virtuellen, der Computerspiele und ihre komplexen Relationen zum ‚Alten‘ werden exploriert. Gehmann analysiert ihre technischen Rahmenbedingungen und ihren wesentlich utopischen Charakter. Dabei werden lange historische Linien von Raumkonstruktionen der europäischen Kulturen bis zu neuesten Raum-

schaffungen sichtbar. Wie weit Retro-Räume zu exklusiven oder öffentlichen Lebensräumen oder konsequenzlosen Spiel-Räumen werden, ist ebenso historisch wie gesellschaftlich bedingt. Der Beitrag liefert Erkenntnisbausteine für die Deskription und die Einschätzung derzeitiger Virtueller Realitäten.

Elisabeth Bergmanns Artikel verfolgt *Historisierungen und Nostalgisierungen in der Architektur*. Neben der eigentlichen Epoche des Historismus im 19. Jahrhundert gab es weitere Baustile, die sich explizit auf die Vergangenheit bezogen: die Renaissance als ‚Wiedergeburt‘ der Antike, Klassizismus und Neo-Klassizismus oder die Postmoderne der 1980er Jahre und der amerikanische Neotraditionalismus des darauf folgenden Jahrzehnts. Doch sind Wiederaufbaudebatten oder Retrodesign nicht auch historisierend oder nostalgisierend? Warum werden alte Stilelemente zitiert? Warum wird deren Wiederaufgreifen gelegentlich sogar vom Bauherrn gefordert? Entziehen sich bestimmte Bereiche der Architektur, wie der Ingenieurbau, der Historisierung? Welche Rolle spielt die Bautechnik bei diesen Historisierungen und Nostalgisierungen? Welche Diskrepanzen zwischen Form und Funktion treten auf? Ein erster Überblick über diese Phänomene in der Architektur soll weiterführende Ansatzpunkte für vertiefende Forschungen aufzeigen.

Henry Keazors Beitrag *‚Mortal Engines‘ und ‚Infernal Devices‘* beschäftigt sich mit *Architektur- und Technologie-Nostalgie bei Philip Reeve*. Während die Begriffe der ‚architectural‘ und ‚techn(ological) nostalgia‘ oft eher unspezifisch immer dann zur Anwendung kommen, wenn es darum geht, vage die Orientierung von neueren Bauten an historischen Stilen bis hin zum 19. Jahrhundert bzw. die verklärende Betrachtung alter Technologien zu kennzeichnen, vermögen die Formulierungen tatsächlich sehr viel präziser bestimmte Phänomene zu erfassen, die nicht nur in der Architektur bzw. der Technologiesgeschichte selbst, sondern, darüber hinausgehend und bereits ästhetisch reflektiert und gestaltet, z. B. auch in auf sie rekurrierender Literatur beobachtet werden können. Geradezu idealtypisch kann dies anhand der zwischen 2001 und 2006 vorgelegten ‚Traction Cities‘-Tetralogie des britischen Autors Philip Reeve aufgezeigt werden. Denn für die Schilderung der Handlung und Atmosphäre seiner die Serie prägenden Umwelt greift der Schriftsteller gezielt auf Architekturutopien der 1960er, 70er und frühen 80er Jahre zurück. Da die von Reeve ausgewählten Schöpfungen primär von einem eminenten technischen Aufwand bestimmt sind, wird der Technik in seinen Büchern auch ein entsprechend breiter Raum gewidmet (sie tragen nicht zuletzt auch bereits Titel wie ‚Mortal Engines‘ oder ‚Infernal Devices‘). Bei einer genaueren Betrachtung von deren Wesen wird zudem eine Art chiasmatischer Bewegung beobachtbar: Zum einen ist unsere heutige Technik in den Romanen nur noch in Form von archäologischen, funktionslosen Artefakten präsent, die fast ausschließlich um des mit ihnen assoziierten Vergangenheitsbezugs willen als kostbar erachtet werden; zum anderen jedoch werden uns heute nostalgisch anmutende Techniken wie z. B. Zeppeline in der von Reeve beschriebenen Welt als die gerade fortschrittlichste Technik empfunden, so dass die technischen Welten des Lesers und

der Romanfiguren wie ferne Spiegel zueinander stehen: Die jeweils aktuelle Technik der einen ist die nostalgische Gefühle weckende der anderen.

Andreas Böhns Beitrag zu *Mediennostalgie als Techniknostalgie* eröffnet den Schwerpunkt technische Medien. Diese spielen als neuartige Aufzeichnungsapparaturen eine wichtige Rolle im Wandel des Verhältnisses zur Vergangenheit, da sie dem kollektiven Gedächtnis wesentliche zusätzliche Archivierungsmöglichkeiten verschaffen. Kollektiv erinnert werden kann mit ihnen mittlerweile alles, was sich auditiv und visuell aufzeichnen lässt. Dieser audiovisuelle kulturelle Fundus kann jedoch nicht nur Nostalgie in Bezug auf die archivierten Inhalte begünstigen, sondern auch nostalgische Gefühle hinsichtlich der Art der Aufzeichnung wecken. Denn deren technische Verfasstheit fungiert nicht nur als funktionaler Zusammenhang in der *black box* des Apparats, sondern wirkt sich auch auf der Oberfläche der von diesem produzierten medialen Phänomene aus. Man sieht und/oder hört es einer Photographie, einer Tonaufzeichnung oder einem Film an, wann und von welcher Technik das Medienprodukt erzeugt wurde, und kann diese Eigentümlichkeit wiederum mit der eigenen Erinnerung im Rahmen der eigenen Lebensgeschichte und mit historischem Wissen über die mediale Entwicklung in Zusammenhang bringen. Die daraus resultierende Medienostalgie wird nun innerhalb der Medien als Differenz zwischen dem jeweils aktuellen technischen Stand und einer Simulation älterer Entwicklungsstufen, also als Relation zwischen verschiedenen technisch bedingten und historisch indexierten Erscheinungsformen von Medialität inszeniert und reflektiert.

Silke Arnold-de Simine behandelt in ihrem Artikel *Mediennostalgie als Medienkritik in W.G. Sebalds ‚Austerlitz‘ (2001)*, betrachtet also einen literarischen Text, der unterschiedliche technische Medien thematisiert, die wie der *View-Master* veraltet sind oder die wie die Photographie und der Film in älteren und gegenüber dem heutigen technischen Stand defizitären Varianten vorkommen. Der Protagonist des Romans begibt sich auf eine Spurensuche, die ihm Aufschluss über das Schicksal seiner Familie geben soll, und bedient sich dabei sowohl unterschiedlicher Institutionen (Archiv, Bibliothek, Museum), die Medienprodukte der Vergangenheit aufbewahren, als auch unterschiedlicher Medien, bei denen er grundsätzlich die älteren Erscheinungsformen bevorzugt und für vertrauenswürdiger hält.

Der Beitrag von Dominik Schrey zu *Mediennostalgie und Cinephilie* untersucht die zunächst als Doublefeature vermarkteten Filme *Death Proof* und *Planet Terror* der Regisseure Quentin Tarantino und Robert Rodriguez. Beide Filme teilen sich einen gemeinsamen nostalgischen Bezugspunkt: das so genannte Grindhouse-Kino der 1970er und 1980er Jahre, das sich nicht zuletzt durch die katastrophalen Vorführbedingungen in heruntergekommenen Kinosälen auszeichnete. Diese materialen Defizite des Mediums rekonstruieren bzw. simulieren Tarantino und Rodriguez durch künstlich erzeugte Kratzer und andere Bildstörungen, stehen dabei aber für völlig entgegengesetzte Antworten auf die gemeinsame Frage, wie sich das Medium Film infolge der Digitalisierung verändert. Tarantino trauert in *Death Proof* dem analogen

und indexikalischen Charakter des Mediums Film nach, während Rodriguez die Möglichkeiten digitaler Bildmanipulation zelebriert und zu beweisen versucht, dass das Digitale sogar authentischer analog aussehen kann als das Analoge selbst.

Sebastian Felzmanns Artikel *Playing Yesterday: Mediennostalgie und Videospiele* untersucht diese technikaffine Nostalgie aus zwei Blickwinkeln. Zum einen beobachtet er Mediennutzer, welche innerhalb von kommunikativen Akten sich nostalgisch auf ‚veraltete‘ Spiele rückbesinnen, und versucht, diese Mediennostalgie durch die Entwicklung der Spiele zu begründen. Dazu wird die immer weiter voran schreitende Technik in Verbindung mit den jeweiligen Ausprägungen der Spiele zu einem bestimmten Zeitpunkt untersucht. Vor diesem Hintergrund richtet der Beitrag seinen Blick zum anderen auch auf bewusst nostalgisch gestaltete Videospiele und versucht, deren Wirkung auf den Nutzer durch das Formzitat früherer Manifestationen und den Bezug auf deren überkommenen Stil zu erklären.

Die Beiträge dieses Bandes umreißen Forschungsperspektiven auf techniknostalgische Phänomene in den technischen Feldern Mobilität (Auto und Bahn), Architektur und Städtebau (reale und virtuelle Retro-Räume, Historismen in Konstruktion und Design sowie postapokalyptische nostalgiegeladene Utopien) und technische Medien (Photographie, Film und Videospiele). Sie präsentieren erste Ergebnisse von Untersuchungen zu ausgewählten Beispielen, die die Fruchtbarkeit dieses Forschungsfelds aufzeigen, und demonstrieren zugleich, dass die Forschung im Verhältnis zur rasanten Zunahme der betreffenden Phänomene bisher nicht Schritt gehalten hat. Nostalgie wurde jüngst verstärkt als allgemeine kulturelle Erscheinung, aber kaum in ihrer Relation zur technologischen Entwicklung betrachtet. Das vorliegende Buch stellt einen ersten Schritt dar, dieses Defizit zu beheben, der weitere vertiefende Forschungsanstrengungen nach sich ziehen soll.

Literatur

- Böhn, Andreas (2007): Nostalgia of the Media / in the Media. In: Nöth, Winfried; Bishara, Nina (Hg.): *Self-Reference in the Media*. Berlin/New York, S. 143-154.
- Boym, Svetlana (2001): *The Future of Nostalgia*. New York.
- Dika, Vera (2003): *Recycled Culture in Contemporary Art and Film. The Uses of Nostalgia*. Cambridge.
- Fischer, Volker (1980): *Nostalgie. Geschichte und Kultur als Trödelmarkt*. Luzern/Frankfurt a. M.
- Husserl, Edmund (1969): *Zur Phänomenologie des inneren Zeitbewusstseins*. Hg. v. Rudolf Boehm (=Husserliana X). Den Haag
- Hutcheon, Linda (2000): Irony, Nostalgia, and the Postmodern. In: *Methods for the Study of Literature as Cultural Memory, Studies in Comparative Literature* 30, S. 189-207.
- Moran, Joe (2002): Childhood and Nostalgia in Contemporary Culture. In: *European Journal of Cultural Studies*, 5, S. 156-174.
- Reents, Edo (2009): Der Opel, den ihr kennt. FAZ Nr. 74 vom 28. März, S. 29

- Sprengler, Christine (2009): Screening Nostalgia. Populuxe Props and Technicolor Aesthetics in Contemporary American Film. New York/Oxford
- Suominen, Jaakko (2007): The Past as Future? Nostalgia and Retrogaming in Digital Culture. In: Andrew Hutchison (Hg.): The Future of Digital Media Culture. Proceedings of perthDAC2007. Perth, S. 15-25.
- Whalen, Zach und Laurie N. Taylor, Hg. (2008): Playing the Past. History and Nostalgia in Video Games. Nashville.