industrie

universität siegen



26.
—
29.
sept.
2018

INDUSTRIE

gfm
2018
siegen

gfm
2018
siegen



industrie

GfM Gesellschaft für Medienwissenschaft

INDUSTRIE

Jahrestagung der Gesellschaft für Medienwissenschaft

26.–29. September 2018
Universität Siegen
#gfm2018


UNIVERSITÄT
SIEGEN


MEDIEN DER
KOOPERATION

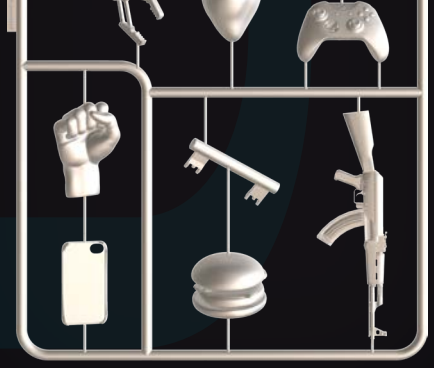

Locating Media

Grußwort	05
Programmübersicht	07
Tagungsprogramm	09
Abstracts	19
Ausstellungen	59
Veranstaltungsorte	64

INDUSTRIE

INDUSTRIE

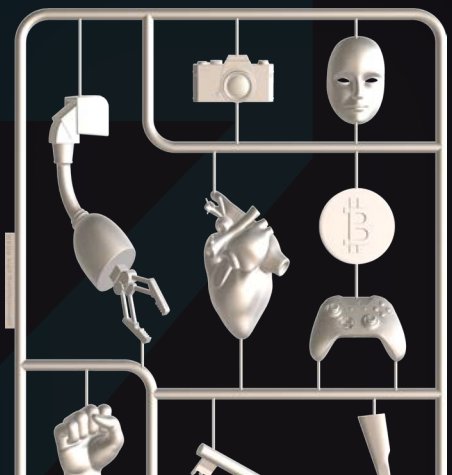
Liebe Gäste,



das Medienwissenschaftliche Seminar der Universität Siegen freut sich sehr, Sie in Siegen begrüßen zu dürfen! Die Medienwissenschaft hat für die Universität Siegen schon lange eine große Bedeutung. Sie ist eine der ältesten Forschungstraditionen dieser Universität. Bereits in den 1970er Jahren wurde unser Fach aus den Literatur- und Sprachwissenschaften heraus aufgebaut. Die wichtigsten Debatten und Forschungsverbünde handelten von „Kommunikationsformen als Lebensformen", vom Vergleich der Medien im Begriff der „Intermedialität" und ihrer „Bildschirmmedien" und von der Analyse der Medien- und Globalisierungsumbrüche um 1900 und 2000. Gegenwärtig ist die Medienwissenschaft, dank des Sonderforschungsbereichs „Medien der Kooperation", eine der forschungsstärksten Disziplinen der gesamten Universität; und auch die medienwissenschaftliche Lehre ist sehr breit und facettenreich aufgestellt. Insofern ist es uns eine große Ehre und Freude, Gastgeber der GfM-Jahrestagung zu sein, die sich in diesem Jahr dem Thema „Industrie" widmet.

„Industrie" ist in Siegen kein ganz unbekanntes Thema. Die hiesige Medienpraxis ist stark durch die Auseinandersetzung mit Industriekultur geprägt: Das reicht von der Industriefotografie Bernd und Hilla Bechers bis hin zu den Hidden Champions der gegenwärtigen digitalen Medienindustrie, die in Siegen ihren Standort haben. Wir freuen uns daher sehr, dass die Jahrestagung dem Spannungsverhältnis von Industrie- und Medienforschung einen solchen Stellenwert einräumt. Die Vielzahl der qualitativ anspruchsvollen Einreichungen, die wir auf unseren CfP erhielten, hat uns gezeigt, dass sich die Medienwissenschaft wieder stärker in den gesellschaftspolitischen Diskurs einmischen will. Wir bedanken uns bei Christina Bartz, Florian Hoof, Gabriele Schabacher, Jens Schröter und Patrick Vonderau, die sich als externe Mitglieder im Programmbeirat der Jahrestagung so engagiert beteiligt haben.

Mit großer Freude heißen wir Luc Boltanski als Keynote-Speaker willkommen, der mit seinem jüngsten Buch „Bereicherung: Eine Kritik der Ware" eine umfangreiche Studie zur Neubewertung des Kultur- und Industriekapitalismus vorgelegt hat. Als weiteren Programmpunkt möchte ich Ihnen den Film „The Cleaners" ans Herz legen, der einen wichtigen Blick auf die wenig beachtete digitale Schattenindustrie wirft. Im Anschluss an die Vorführung findet am Freitag mit dem Regisseur Hans Block eine Diskussion im Cinestar-Kino statt. Ich freue mich zudem, dass wir mit Karin Harrasser, Gloria Meynen, Claus Pias, Jens Schröter und Patrick Vonderau so herausragende Fachvertreter für die Podiumsdiskussion zum Abschluss der Jahrestagung gewinnen konnten.



Als Vorprogramm tagt ebenfalls der SFB mit einer internationalen Konferenz zu „Media in the Wild: Digital Practices in Motion". Das Graduiertenkolleg „Locating Media" veranstaltet bereits am Montag und Dienstag einen Workshop mit William Uricchio unter dem Titel „Media, Materiality and the Performance of History", sodass wir mit Ihnen eine ganze Woche lang eine große Spannbreite medienwissenschaftlicher Themen und Fragestellungen diskutieren können.

Unser Dank gilt allen, die mit ihrer tatkräftigen Unterstützung diese Jahrestagung möglich gemacht haben. Dies sind vor allem Marcus Burkhardt, als Chef de Mission, wie auch in alphabetischer Reihenfolge Pablo Abend, Natascha Adamowski, Julia Austermann, Hendrik Bender, Christoph Borbach, Claudius Clüver, Katharina Dihel, Carolin Gerlitz, Anja Höse, Timo Kaerlein, Max Kanderske, Xenia König, Florian Krauß, Damaris Lehmann, Sabine Löw, Sandra Nuy, Teresa Opper, Andreas Rauscher, Erhard Schüttpelz, Sheela Stefani, Moritz Stock, Nadine Taha, Anna Tekampe, Timo Schemer-Reinhard und Michael Zimmermann. Zudem danken wir all den studentischen Hilfskräften für ihr fleißiges und tatkräftiges Engagement, sowie den Kolleginnen und Kollegen im Medienwissenschaftlichen Seminar, im SFB und im Graduiertenkolleg für ihre großzügige Unterstützung.

Ich wünsche Ihnen eine inspirierende Tagung und hoffe, dass Sie sich hier bei uns wohlfühlen.

Herzlichst,
Ihr Tristan Thielmann
(für das Medienwissenschaftliche Seminar)

Programmübersicht

MI 26.9. 16:30 — 18:00
ANMELDUNG Martinikirche

MI 26.9. 18:00 — 20:00
KEYNOTE Hammerhütte

MI 26.9. 20:00 — 21:30
EMPFANG Martinikirche

DO 27.9. 8:30 — 14:00
ANMELDUNG Martinikirche

DO 27.9. 9:00 — 10:30
SESSION 1 Unteres Schloss

DO 27.9. 11:00 — 12:30
SESSION 2 Unteres Schloss

DO 27.9. 14:00 — 15:30
SESSION 3 Unteres Schloss

DO 27.9. 16:15 — 19:00
VERSAMMLUNG Hammerhütte

DO 27.9. 21:00 — OpenEnd
PARTY Wolkenkuckucksheim

FR 28.9. 9:00 — 10:30
SESSION 4 Unteres Schloss

FR 28.9. 11:00 — 12:30
SESSION 5 Unteres Schloss

FR 28.9. 14:00 — 15:30
SESSION 6 Unteres Schloss

FR 28.9. 16:00 — 17:30
SESSION 7 Unteres Schloss

FR 28.9. 18:00 — 20:00
THE CLEANERS Cinestar

FR 28.9. 21:00 — 24:00
DRINKS 'N' DRONES Monopol:i

SA 29.9. 10:00 — 11:30
SESSION 8 Unteres Schloss

SA 29.9. 12:00 — 13:30
PODIUM Hammerhütte

Tagungsprogramm

Mi 26.09. 16:30 — 18:00

Martinikirche

Anmeldung

Mi 26.09. 18:00 — 20:00

Keynote Hammerhütte

Bereicherung: Eine Kritik der Ware

Luc Boltanski
Einführung und Moderation: Jörg Potthast
Vortragssprache: französisch/deutsch

Mi 26.09. 20:00

Martinikirche

Empfang

Do 27.09. 8:30 — 14:00

Martinikirche

Anmeldung

Do 27.09. 9:00 — 10:30

S1.P1 US-F 304

„Propaganda“ und Medienwissenschaft

Chair: Bernd Zywietz (Mainz)
Vortragende: Jens Eder (Potsdam), Kathrin Fahlenbrach (Hamburg), Anne Ulrich (Tübingen), Bernd Zywietz (Mainz)

S1.P2 US-F 308

Forum Bildung

S1.P3 US-F 103

Kreativität / Spiel / Industrie in Forschung und Lehre

Chairs: Timo Schemer-Reinhard (Siegen), Andreas Rauscher (Siegen)
Vortragende: Andreas Rauscher (Siegen), Britta Neitzel (Passau), Claudius Clüver (Siegen), Timo Schemer-Reinhard (Siegen)

S1.P4 US-A 134/1

Industrielle Produktion und ihre Medienästhetik

Chair: Jannik Müller (Siegen)
Vortragende: Guido Kirsten (Mainz), Cyrill Miksch (Basel), Katrin Köppert (Berlin), Andreas Böhn (Karlsruhe)

S1.P5 US-A 134

Die Medienarchäologie des Körperwissens

Chair: Christoph Borbach (Siegen)
Vortragende: Benjamin Prinz (Weimar), Johannes Hess (Weimar), Eva Querengässer (Bayreuth), Thomas Christian Bächle (Berlin)

S1.P6 US-D 321

AG Medienindustrien

S1.P7 US-D 312

AG Daten und Netzwerke

S1.P8 US-D 207

AG Partizipations- und Fanforschung

Do 27.09. 10:30 — 11:00

Martinikirche

Kaffeepause

Do 27.09. 11:00 — 12:30

S2.P1 US-F 304

Die Maschinisierung des Nichtbewussten: Affekttechnologien, Psychotechnologien und der neue Beeinflussungsapparat

Chair: Jens Eder (Potsdam)
Votragende: Marie-Luise Angerer (Potsdam), Bernd Bösel (Potsdam) Serjoscha Wiemer (Paderborn)

S2.P2 US-F 308

Referentielle Medienpraktiken im Spannungsfeld zwischen technischer Reproduzierbarkeit und urheberrechtlicher Regulation

Chairs: Sarah-Mai Dang (Marburg)
Vortragende: Holger Schwetter (H:G, Berlin), Sibel Kocatepe (Universität Siegen)

S2.P3 US-F 103

Kultur/Industrien und Genre/ Kulturen

Chairs: Peter W. Schulze (Köln), Ivo Ritzer (Bayreuth)
Vortragende: Peter W. Schulze (Köln), Irina Gradinari (Hagen), Karina Kirsten (Marburg), Ivo Ritzer (Bayreuth)

S2.P4 US-A 134/1

Ausbildungssysteme und Produktionskulturen

Chair: Nadine Taha (Siegen)
Vortragende: Thorsten Lorenz (Heidelberg), Andreas Weich (Braunschweig), Kiron Patka (Tübingen)

S2.P5 US-A 134

AG Animation

S2.P6 US-D 321

AG Medienwissenschaft und politische Theorie

S2.P7 US-D 312

AG Gender/Queer Studies und Medienwissenschaft

S2.P8 US-D 207

AG Medien und Kunst / Kunst und Medien

Do 27.09. 12:30 — 14:00

Mittagspause

Do 27.09. 12:45 — 13:15

Martinikirche

Navigationen-Launch: „Medienindustrien“

Do 27.09. 14:00 – 15:30

S3.P1 US-F 304

Methoden digitaler Medienforschung

Chair: Johannes Paßmann (Siegen)
Diskutanten: Carolin Gerlitz (Siegen), Vinzenz Hediger (Frankfurt), Tahani Nadim (Berlin), Niels-Oliver Walkowski (Berlin)

S3.P2 US-F 308

Pro Quote, #metoo und kulturelle Vielfalt: Roundtable zu Gender und Diversität in der Medienbranche

Chair: Skadi Loist (Potsdam)
Vortragende: Susanne Foidl (Potsdam), Sheri Hagen (Berlin), Marion Jenke (Potsdam), Christine Linke (Rostock), Barbara Rohm (Berlin), Iris Zappe-Heller (Wien), Birgit Moldaschl (Wien)

S3.P3 US-F 103

Populäre Bilder produktiver Körper

Chair: Stephan Packard (Köln)
Vortragende: Peter Marx (Köln), Christiane König (Köln), Alisa Kronberger (Marburg), Mathias Mertens (Köln)

S3.P4 US-A 134/1

Der Wert der Medien

Chair: Andreas Rauscher (Siegen)
Vortragende: Ringo Rösener (Leipzig), Markus Kügle (Mannheim), Lorenz Grünewald-Schukalla (Hannover), Robert Dörre (Bochum)

S3.P5 US-A 134

Zwischen Qualität und Langeweile: die Vermittlungsfunktion von Standards

Vortragende: Moritz Greiner-Petter (Basel), Felix Gerloff (Basel), Leonie Häsler (Basel)

S3.P6 US-D 321

Vorstellung des medienwissenschaftlichen Repositoriums MediaRep

Vortragende: Malte Hagener (Marburg), Dietmar Kammerer (Marburg)

S3.P7 US-D 312

AG Medienkultur und Bildung

S3.P8 US-D 207

AG Filmwissenschaft

S3.P9 US-D 109

AG Affective Media Studies

S3.P10 Oberes Schloss

Führung durch die Ausstellungen „Vom Brief zum digitalen Netz“ und „Das bist du! Frühe Kindheit digital“

Interessenten können sich bis 13:45 in der Martinikirche einfinden, um gemeinsam zum Oberen Schloss geführt zu werden.

Do 27.09. 15:30 – 16:15

Martinikirche

Kaffeepause

Do 27.09. 16:15 – 19:00

Hammerhütte

Mitgliederversammlung der Gesellschaft für Medienwissenschaft

Im Rahmen der Mitgliederversammlung wird auch die Verleihung des Karsten-Witte-Preises der AG Filmwissenschaft und die Verleihung des GfM Best Publication Award Gender und Medien der AG Gender/Queer Studies und Medienwissenschaft stattfinden.

Do 27.09. 21:00

Wolkenkuckucksheim

Party

Fr 28.09. 09:00 – 10:30

S4.P1 US-F 304

Ein Jahr „Kodex für Gute Arbeit in der Medienwissenschaft“: Erste Erfahrungen und Perspektiven

Chairs: Tobias Conradi (Potsdam), Maike Sarah Reinerth (Hamburg)
Vortragende: Maja Figge (Linz), Guido Kirsten (Mainz), Maike Sarah Reinerth (Hamburg), Tobias Conradi (Potsdam)

S4.P2 US-F 308

Ökonomien des Internets

Chair: Patrick Vonderau (Stockholm)
Vortragende: Patrick Vonderau (Stockholm), Florian Hoof (Lüneburg), Florian Sprenger (Frankfurt)

S4.P3 US-F 103

Kreativarbeit in Serienproduktion: Die Webserie im Spiegel ihrer medienkulturellen und -ökonomischen Produktionsbedingungen

Chair: Sven Stollfuß (Leipzig)
Votragende: Markus Kuhn (Kiel), Judith Ellenbürger (Hamburg), Willem Strank (Kiel, Sandra Ludwig (Kiel)

S4.P4 US-A 134/1

Deep Futures: Momente der Ent-Industrialisierung

Chair: Sebastian Gießmann (Siegen)
Vortragende: Simon David Hirsbrunner (Siegen), Naomie Gramlich (Potsdam), Sebastian Möring (Potsdam), Birgit Schneider (Potsdam)

S4.P5 US-A 134

Publikationsstrategien

Chair: Ania Mauruschat (Basel)
Vortragende: Axel Volmar (Siegen), Anna Schürmer (http://interpolationen.de), Kiron Patka (Tübingen), Felix Gerloff (Basel)

S4.P6 US-D 321

AG Games

S4.P7 US-D 312

AG Mediengeschichte

S4.P8 US-D 207

AG Medienwissenschaft und Wissenschaftsforschung

Fr 28.09. 10:30 – 11:00

Martinikirche

Kaffeepause

Fr 28.09. 11:00 – 12:30

S5.P1 US-F 304

Industrialisierung des Denkens. Oder: Die technischen Rekonfigurationen des Denkens der Geistes- und Medienwissenschaften

Chair: Rainer Leschke (Siegen)
Vortragende: Andreas Beinsteiner (Innsbruck), Bastian Weiß (Siegen), David Penndorf (Siegen), Melina Klrchartz (Siegen)

S5.P2 US-F 308

Forum Digitalisierung

S5.P3 US-F 103

Das Dokumentarische im Medienwandel - neue methodische, theoretische und thematische Perspektiven

Chair: Florian Mundhenke (Leipzig)
Vortragende: Thomas Weber (Hamburg), Christian Hißnauer (Berlin), Philipp Blum (Zürich), Anna Wiehl (Bayreuth)

S5.P4 US-A 134/1

Working the Tech Industry: Aktivistische Strategien und Alltagstaktiken

Chairs: Chris Tedjasukmana (Berlin), Anne Ganzert (Konstanz)
Vortragende: Chris Tedjasukmana (Berlin), Isabell Otto (Konstanz), Anne Ganzert (Konstanz), Paula Bialski (Lüneburg)

S5.P5 US-A 134

Surfst du noch oder tauchst du schon? Transdisziplinäre Perspektiven auf die Immersion als Leitmetapher der Industrie 4.0

Chair: Kathrin Rothemund (Bayreuth)
Vortragende: Lena Trüper (Frankfurt), Franziska Wagner (Braunschweig), Laura Katharina Mücke (Mainz)

S5.P6 US-D 321

AG Comicforschung

S5.P7 US-D 312

AG Auditive Kultur und Sound Studies

Fr 28.09. 12:30 – 14:00

Mittagspause

Fr 28.09. 14:00 – 15:30

S6.P1 US-F 304

Materialität der Kooperation

Chair: Carolin Gerlitz (Siegen)
Vortragende: Sebastian Gießmann (Siegen), Petra Löffler (Berlin), Tobias Röhl (Siegen), Ronja Trischler (Siegen)

S6.P2 US-F 308

Interfaces und die postindustrielle Gesellschaft

Chair: Timo Kaerlein (Siegen)
Vortragende: Timo Kaerlein (Siegen), Sabine Wirth (Marburg), Roland Meyer (Berlin), Sophie Ehrmanntraut (Potsdam), Christoph Ernst (Bonn), Jan Distelmeyer (Potsdam)

S6.P3 US-F 103

Formelle/informelle Netzwerke zwischen Filmfestivals – Strategien in disruptiven Medienmärkten

Chair: Tanja C. Krainhöfer (Filmfestival-Studien.de)
Diskutanten: Christina Essenberger (Internationales Frauenfilmfestival Dortmund | Köln), Heleen Gerritsen (goEast – Festival des mittel- und osteuropäischen Films), Andrea Kuhn (International Human Rights Filmfestival)

S6.P4 US-A 134/1

Game Industries

Chair: Andreas Rauscher (Siegen)
Vortragende: Benjamin Beil (Köln), Marc Bonner (Köln), Martin Roth (Leipzig), Cyrus Mobasheri (Bayreuth)

S6.P5 US-A 134

AG Eco Media

S6.P6 US-D 321

AG Populärkultur und Medien

S6.P7 US-D 312

Redaktionssitzung ZfM

S6.P8 US-D 207

Kommission Urheberrecht und Medienwissenschaft

06.09 US-D 109

AG Open Media Studies

Fr 28.09. 15:30 – 16:00

Martinikirche

Kaffeepause

Fr 28.09. 16:00 – 17:30

S7.P1 US-F 304

Selbstorganisation und Agency in digitalen Ökonomien

Chair: Eva-Marie Nyckel (München)
Vortragende: Irina Kaldrack (Braunschweig), Andreas Sudmann (Bochum), Tobias Matzner (Paderborn)

S7.P2 US-F 308

Redakteur_innen in der öffentlich-rechtlichen Fernsehindustrie: Produktionskulturen und -praktiken

Chair: Andy Räder (Rostock)
Diskutanten: Florian Krauß (Siegen), Harald Steinwender (Bayerischer Rundfunk), Ulrich Herrmann (Südwestrundfunk), Johanna Kraus (Mitteldeutscher Rundfunk), Liane Jessen (Hessischer Rundfunk)

S7.P3 US-F 103

Comics 4.0

Chair: Véronique Sina (Köln)
Vortragende: Lukas R.A. Wilde (Tübingen), Tim Glaser (Braunschweig), Peter Vignold (Bochum)

S7.P4 US-A 134/1

Kommission für gute Arbeit in der Medienwissenschaft

S7.P5 US-A 134

AG Fotographieforschung

S7.P6 US-D 321

AG Genre Studies

S7.P7 US-D 312

AG Interfaces

S7.P8 US-D 207

Kommission Lehre

Fr 28.09. 17:30 – 18:00

Martinikirche

Pause

Fr 28.09. 18:00 – 20:00

Cinestar

The Cleaners

Filmvorführung und Gespräch

Fr 28.09. 21:00 – 24:00

Monopol:i

Drinks ‘n’ Drones

Ein Abend in der Ausstellung „different eyes | a drone art exhibition” mit Drinks, Drohnen und Kunst im Offspace MONOPOL:i.

Sa 29.09. 10:00 – 11:30

S8.P1 US-F 304

Overcoming Digital Disruption(?) – Zum digitalen Strukturwandel der Musikindustrie zwischen digitaler Disruption und neuen Formen digitaler Wertschöpfung

Chairs: Charis Goer (Utrecht), Mario Anastasiadis (Bonn)
Vortragende: Beate Flath (Paderborn), Mario Anastasiadis (Bonn), Carsten Winter (Hannover), Christoph Jacke (Paderborn)

S8.P2 US-F 308

Fans und Produzent_innen – schwierige Beziehungen in der Kulturwirtschaft

Chair: Vera Cuntz-Leng (Marburg)
Vortragende: Sven Stollfuß (Leipzig), Wolfgang Reißmann (Siegen), Dagmar Hoffmann (Siegen), Vanessa Ossa (Tübingen), Sophie Einwächter (Hamburg)

S8.P3 US-F 103

Fördermöglichkeiten der DFG

Vortragende: Claudia Althaus (DFG)

S8.P4 US-A 134/1

Comic-Industrie 4.0...? Märkte, Plattformen und Akteur_innen 2018

Chairs: Lukas Wilde (Tübingen), Véronique Sina (Köln)
Vortragende: Björn Hammel (Badham.de), Eva ‚Eve Jay' Junker (Comic Solidarity), MimXBob – Pushcart (Remembering Gale), Steffen Volkmer (Panini)

S8.P5 US-A 134

Die Unternehmensgeschichte der Kamera

Chair: Nadine Taha
Vortragende: Dominik Schrey (Karlsruhe), Rosa John (Wien), Esther Stutz (Basel)

S8.P6 US-D 321

AG Medienphilosophie

S8.P7 US-D 312

AG Mediensemiotik

S8.P8 US-D 207

AG Fernsehgeschichte und Television

Sa 29.09. 11:30 – 12:00

Martinikirche

Pause

Sa 29.09. 12:00 – 13:30

Hammerhütte

Die Zukunft der Medienwissenschaft und Medienforschung (unter digitalen Bedingungen)

Chair: Tristan Thielmann
Diskutanten: Karin Harrasser (Linz), Gloria Meynen (Friedrichshafen), Claus Pias (Lüneburg), Jens Schröter (Bonn), Patrick Vonderau (Stockholm)

Abstracts

Mi 26.09. 18:00 — 20:00

Keynote

Hammerhütte

Bereicherung: Eine Kritik der Ware

Luc Boltanski
Einführung und Moderation: Jörg Potthast
Vortragssprache: französisch/deutsch

Luc Boltanski gilt als einer der einflussreichsten Soziologen unserer Zeit. Zusammen mit seinem Kollegen Arnaud Esquerre hat er jüngst mit „Bereicherung: Eine Kritik der Ware“ eine neue schlagende Analyse unserer Zeit vorgelegt. Kunst, Luxusgüter, Immobilien, Tourismus – dies sind zentrale Felder einer neuen Form der Ökonomie, die zunehmend unsere Gesellschaften prägt und vor allem der Bereicherung der Wohlhabenden dient.

Dieser neue Kapitalismus zielt nicht mehr auf die industrielle Warenproduktion, die in die Entwicklungsländer ausgelagert wurde, sondern auf die Anreicherung von Dingen, die bereits da sind. Die Ware – das Kunstwerk, die Uhr, der Urlaubsort oder die Immobilie – wird dabei mit einer bestimmten Geschichte oder Tradition versehen. Welches sind die Mechanismen dieser von Medien und Politik beförderten Anreicherungsökonomie und wie können wir ihr entkommen?

Fr 28.09. 18:00 – 20:00

Cinestar

The Cleaners

Für ihre viel beachtete Dokumentation THE CLEANERS (2018) begaben sich die Regisseure Hans Block und Moritz Riesewick auf die Spuren prekärer Internet-Maloche. Auf den Philippinen portraitierten sie Arbeiter*innen, die für Plattformen wie Facebook und andere Anbieter problematische Inhalte aus dem Datenverkehr ziehen. Die Tätigkeitsbereiche der digitalen Reinigungskräfte reichen von Pornographie, Gewalt und Terror-Propaganda bis hin zu humanitär engagierten Berichten und künstlerischen Aufbereitungen, die den schematischen Routinen zum Opfer fallen.

Das Siegener Seminar für Medienwissenschaft zeigt den Film in einer Sondervorführung in Zusammenarbeit mit dem Cinestar Siegen. Im Anschluss an die Vorführung gibt eine Gesprächsrunde mit den Filmemachern Einblicke in die Entstehung der Dokumentation und bietet Gelegenheit zur vertiefenden Diskussion.

Sa 29.09. 12:00 – 13:30

Hammerhütte

Die Zukunft der Medienwissenschaft und Medienforschung (unter digitalen Bedingungen)

Chair: Tristan Thielmann
Diskutanten: Karin Harrasser (Linz), Gloria Meynen (Friedrichshafen), Claus Pias (Lüneburg), Jens Schröter (Bonn), Patrick Vonderau (Stockholm)

Wie kann und sollte sich die Medienwissenschaft im Spannungsverhältnis von Medien- und Industrieforschung positionieren? Diese Leitfrage der diesjährigen Jahrestagung der Gesellschaft für Medienwissenschaft ist Ausgangspunkt einer Podiumsdiskussion, die ein Schlaglicht auf verschiedene Entwicklungen werfen will, die uns innerhalb des Faches beschäftigen.

Immer mehr Sensoren und vernetzte smart Devices durchdringen Kultur und Gesellschaft und verdaten unsere Umwelten. Im Internet der digitalen Dinge, in einer Welt voller softwaregesteuerter Prozesse und Infrastrukturen verschwindet das Mediale im Nicht-Repräsentationalen und wird die Lesbarkeit der Medien erschwert. Zugleich hat sich auf breiter Front durchgesetzt, dass epistemische, technische, soziale und menschliche Medien bedeutungstragend für unser In-der-Welt-Sein sind. Hat die Medienwissenschaft an Deutungshoheit verloren – paradoxerweise gerade weil Medien immer wichtiger geworden sind? Welchen Beitrag oder welche Moderationsrolle kann die Medienwissenschaft angesichts der Vielheit der Medien leisten?

Immer häufiger wird aktuelle Medienforschung von den anderen Fachdisziplinen ohne medienwissenschaftliches Zutun durchgeführt. Welche Aufgabe hat die Medienwissenschaft im Zuge der Digitalisierung, wenn das Fach nicht länger als Avantgarde verstanden werden kann? Was sind die Gegenstandsbereiche und Phänomene, die gegenwärtig von besonderer Relevanz sind und untersucht werden müssten? Diese Fragen diskutieren führende VertreterInnen des Faches zum Abschluss der Jahrestagung der Gesellschaft für Medienwissenschaft.

Do 27.09. 9:00 — 10:30

S1.P1 US-F 304

„Propaganda“ und Medienwissenschaft

Chair: Bernd Zywietz (Mainz)
Vortragende: Jens Eder (Potsdam), Kathrin Fahlenbrach (Hamburg), Anne Ulrich (Tübingen), Bernd Zywietz (Mainz)

Im Gegensatz zur wirkungsfokussierenden Kommunikations wissenschaft, die Wurzeln in der Propagandaforschung besitzt (Bussemer 2008), befasst sich die kultur- und kunstwissenschaftlich orientierte Medienwissenschaft bisher nur selektiv und zögerlich mit dem umstrittenen Thema und Begriff “Propaganda” (z.B. Analysen ausgewiesener Propagandafilme oder kritische Theoriebildung, s. Horkheimer/Adorno 1947; Herman/Chomsky 1988; Schwiering 2014). Dabei machen gegenwärtige Formen der religiös- und politextremistischen Medienpraxis, des Online-Dschihadismus oder des Rechtspopulismus (Sachs-Hombach/Zywietz 2018) “Propaganda” wieder zum akuten Gegenstand der öffentlichen Agenda. Ihre Formen im Social Web verlangen verstärkt nach medienwissenschaftlichen Analysen und Perspektiven.

Über bloße Abgrenzungsversuche hinaus (z.B. zwischen Propaganda und Protest, Ideologie, Aktivismus etc.) soll daher in dem Workshop der Frage nachgegangen werden, inwiefern Medienwissenschaft sich in die Debatte um die verschiedenen Propaganda-Phänomene (mit oder ohne Anführungszeichen) einbringen kann und will. Was vermag Medienwissenschaft in diesem Themenfeld zu leisten? Welche Chancen und Risiken verbinden sich für die medienwissenschaftliche Forschung mit einem neuen, gleichwohl vorbelasteten „Propaganda“-Begriff und welche Rollen fallen Wissenschaftler*innen dabei zu? Inwiefern eignen sich auch neuere medienwissenschaftliche Ansätze wie die Medienrhetorik (Knape 2005; Knape/Ulrich 2014; Scheuermann/Vidal 2016) zur Untersuchung „propagandistischer“ Phänomene und zur Herstellung interdisziplinärer Brückenschläge?

Der Workshop gliedert sich in eine Vorstellung u. Einführung mit Impulsvorträgen der vier Podiumsdiskutant*innen (insgesamt 30 Min.), die ihre Position zu Propaganda als medienwissenschaftlichem Gegenstand skizzieren. Daran schließt eine offene Diskussion mit den Teilnehmer*innen des Workshops zu den genannten Fragen und Aspekten an. Eine Dokumentation des Workshops ist angedacht

S1.P2 US-F 308

Forum Bildung

S1.P3 US-F 103

Kreativität / Spiel / Industrie in Forschung und Lehre

Chairs: Timo Schemer-Reinhard (Siegen), Andreas Rauscher (Siegen)
Vortragende: Andreas Rauscher (Siegen), Britta Neitzel (Passau), Claudius Clüver (Siegen), Timo Schemer-Reinhard (Siegen)

Industrie und Kreativität stehen stets in einem ambivalenten Verhältnis: Einerseits braucht Industrie als Wirtschaftsform Innovation – insofern ist Kreativität willkommen und zu fördern. Andererseits braucht Industrie als auf Vereinheitlichung/Normierung basierendes System Kontinuität – in dieser Hinsicht ist Kreativität potentiell ein Einfallstor für Irritationen, die es einzuhegen gilt. Das Verhältnis von Kreativität und Spiel erscheint dagegen prima facie übersichtlich: Spiel schafft nach gängiger Auffassung Raum für kreative Schöpfungsprozesse.

Es läge insofern nahe, dass Spiel(en) in industriellen Kontexten, in denen Innovation stattfinden soll, produktiv gemacht wird, während Spiel(en) in anderen normierten bzw. zu normierenden Kontexten keine funktionale Rolle zukommt. Phänomene wie Gamification, quasi-subversive Spielpraxen, bei denen SpielerInnen industrielle Normierungen unterlaufen, u.v.m. zeigen aber, dass „Spiel“ komplexe Wechselwirkungen zwischen diesen Feldern initiieren und moderieren kann.

Im Rahmen der Institutionalisierung der Play & Game Studies müssen solche Wechselwirkungen eingefangen werden. Modulbeschreibungen, Studienverlaufspläne, Prüfungsordnungen, Stellenbeschreibungen u.ä. führen zu Vereinheitlichungs- und Normierungsprozessen, die sowohl dem Gegenstand (Spiel/en) als auch den Zielen (Forschung & Lehre als Raum für „freie, kreative, schöpferische, …“ Prozesse) partiell zuwider laufen.

Zugleich erwartet „die Industrie“ von Forschung & Lehre Praxisnähe und ökonomisch unmittelbar verwertbare Ergebnisse. Gerade „praktische“ Lehrformate können aber insbesondere im Kontext von Spiel als Gegenstand auch ganz andere (z.B. selbstreflexive) Ziele verfolgen und sollten dies möglicherweise auch.

Im Workshop sollen diese Konfliktfelder ausgelotet werden. Als Ausgangspunkt sollen die aktuellen Erfahrungen der Siegener Forschergruppe „GamesCoop“ dienen, in deren Kontext gerade an der Einführung einschlägiger Module und Studiengänge gearbeitet wird.

Industrielle Produktion und ihre Medienästhetik

Chair: Jannik Müller (Siegen)
Vortragende: Guido Kirsten (Mainz), Cyrill Miksch (Basel), Katrin Köppert (Berlin), Andreas Böhn (Karlsruhe)

"Découpage": Vom kulturindustriellen Terminus technicus zum filmästhetischen Begriff
Guido Kirsten

Mit einem Abstand von zwanzig Jahren wurde der Begriff der Découpage (auf Deutsch am besten als "szenische Auflösung" zu übersetzen) zweimal zu einem zentralen filmästhetischen Konzept: in den späten 1940er Jahren in Schriften von Alexandre Astruc, Albert Laffay und André Bazin und in den späten 60ern in Noël Burchs "Praxis du cinéma". Allerdings hatte der Terminus, bevor er zum ästhetischen Begriff wurde, zunächst eine technische Bedeutung. In der französischen (und frankokanadischen) Filmindustrie bezeichnete man damit einen Schritt in der arbeitsteiligen Produktion, nämlich die ‚Übersetzung' eines prosaförmigen Drehbuchs in eine Drehfassung mit Angaben von Einstellungsgrößen. Die Drehfassung (englisch: "shooting script") wird in der französischen Filmindustrie seit den 1920er Jahren "découpage technique" genannt; in manchen Fällen umfasst sie ein Storyboard, in den meisten nicht. Als "découpeur" bezeichnete man die Person, die genau für diese ‚Übersetzungsarbeit' einer schriftlich fixierten Handlung in filmisch aufgelöste Szenen verantwortlich war, die also notierte, welche Positionen die Kamera beim Dreh nacheinander einzunehmen hatte. Für den "réalisateur" stellte die "découpage technique" eine mehr oder weniger bindende Anleitung dar, während der "découpeur" in manchen Fällen sogar einen gewissen "auteur"-Status erlangen konnte.

In meinem Vortrag soll in einer kleinen historischen Semantik die Begriffstransformation nachgezeichnet und dabei ein Blick auf die Veränderung der Produktionspraxis geworfen werden: Wie kommt es, dass die Bezeichnung eines spezifischen Arbeitsschritts für einige Autoren wie Bazin und Burch (zeitweilig) zum Dreh- und Angelpunkt ihrer Ästhetik wurde? Wieso wurde dieser Begriff dann wieder vergessen oder verdrängt? Und könnte es sein, dass er – darauf deuten jüngere Publikationen u.a. von Timothy Barnard und Laurent LeForestier hin – momentan vor einer Rehabilitierung oder gar einer kleinen Renaissance steht?

Heilige Motoren - Zur Produktion von Bildern und Menschen im postkinematografischen Film
Cyrill Miksch

In seinem Film HOLY MOTORS verhandelt Leos Carax die digitale Transformation der Medien als Spießrutenlauf seines Protagonisten durch Rollen, Genres und Filmformen hindurch. In meinem Vortrag möchte ich Momente des Films diskutieren, in denen Industrie, Arbeit und Ökonomie mit den neuen Technologien verschaltet werden, so z.B. in einer Sequenz in einer Fabrik, in der Denis Lavants Bewegungen per Motion Capturing aufgezeichnet werden, womit auf die industrielle Geschichte optischer Kontrolltechniken verwiesen wird, denen das Verfahren entspringt.

In meiner Untersuchung soll Technikforschung Kittlerscher Provenienz mit Methoden der Frankfurter Schule verknüpft werden. Während Kittler Medienwissenschaft explizit gegen die Kritische Theorie etabliert hat, nähern sich beide Positionen in der Beschreibung eines Carax' Film ähnlichen Zustands an, in dem der Mensch in den technischen Anordnungen verschwindet. Anstatt das ökonomische Primat marxistischer Erklärungen durch ein technologisches zu ersetzen, sollen mit dem Film die Wechselwirkungen zwischen neoliberaler Wirtschaftsordnung und digitaler Medienkonstellation in der Produktion zeitgenössischer Lebenswirklichkeit herausgearbeitet werden.

Toxic Desire. Zur Fotografie von La Toya Ruby Frazier
Katrin Köppert

Prozesse ökonomischer Ungleichheit verflüchtigen sich ähnlich wie die Ausdünstungen, die aus den Industrieschloten Pittsburghs strömen, und entziehen sich der Repräsentation ähnlich wie die Gifte, die in dem Fluss Braddock lagern. La Toya Ruby Frazier, deren fotografisches Werk ihrer Heimatstadt im Rust Belt Nordamerikas gewidmet ist, macht diese Ungleichheit produzierende Unsichtbarkeit zum Thema ihrer Auseinandersetzung und bindet sie an Fragen der Rassifizierung rück. Sie selbst sagt, dass die ausschlaggebende Motivation ihrer Fotografie die "continued omission, erasure, invisibility and silence surrounding African-American sacrifices to (Pittsburgh ´s economy)" sind. Auffällig in ihrer Fotografie ist, dass sie die verschleierten Rassifizierungen ökonomischer Prozesse als Schleier, Stoffe und Texturen ins Bild übersetzt und damit moralisierende Politiken viktimisierender Visualisierung konterkariert: Ihre Bilder zeugen von Intimität, Nähe, Begehren.

Ausgehend von der Fotografie La Toya Ruby Fraziers widme ich mich den Verflechtungen von Gender, Klasse und race in der Post-Industriekultur Nordamerikas. Dabei werde ich mich auch mit dem affektiven Potential des visuell Unverfügbaren des Ökonomischen beschäftigen. Gift und Ruß interessieren mich als affekti-

ve Figurationen des Ökonomischen – als „giftige Belebtheiten“ (Chen 2012), die punktuell in der Lage sind, ein dekoloniales visuelles Archiv anzulegen.

Industrie 4.0: Leit- oder Schreckbild? Ein Konzept im Spannungsfeld zwischen medien- und technikbezogener Euphorie und Skepsis
Andreas Böhn

‘Industrie 4.0’ ist keine neutrale Bezeichnung für einen Komplex von Phänomenen und Erwartungen, sondern als Konzept eine spezifisch deutsche Erfindung. Dieses Konzept wurde 2011 auf der Hannover-Messe von einigen zentralen Figuren der deutschen Wirtschaft und Industrie geprägt, um der internationalen Debatte um technologische Innovationen einen bestimmten spin zu geben. Sie sollte auf die Chancen der Digitalisierung für industrielle Produktion, aber darüber hinaus auch eine wesentlich weitergehende Durchdringung einer bereits in vielfältiger Weise digital medialisierten Gesellschaft und einer neuen Stufe der Industrialisierung hinlenken. Dies hat in Deutschland zu einem politischen Diskurs geführt, der diese Chancen weitgehend für gegeben annimmt und seine Skepsis auf Rückstände bei der Realisierung richtet und der etwa in China mit großem Interesse adaptiert wird, während er in anderen Ländern kaum Wiederhall gefunden hat.

Diesem technikeuphorischen Diskurs, der über Werbung und PR auch in Massenmedien hineingetragen wird, steht in fiktionalen medialen Formaten eine ausgeprägte Technikskepsis gegenüber, die bei den Darstellungen der neuesten Entwicklungen auf traditionsreiche Muster der Dämonisierung, Mythisierung oder der Maschinenstürmerei zurückgreift. Hier wird regelmäßig Vernetzung mit Überwachung und Fremdsteuerung, Automatisierung mit der Herrschaft von Robotern und dem Obsoletwerden des Menschen assoziiert, und nahezu jedes smart home wird zum Spukhaus. Wie interagieren diese beiden Deutungsmuster? Hat sich hier eine Art diskursiver Arbeitsteilung eingespielt zwischen Technikutopien, die aus der klassischen Science Fiction mittlerweile komplett in politik- und wirtschaftsnahe Technikermöglichungsdiskurse hineingewandert zu sein scheinen, und Technikdystopien, die die mediale Öffentlichkeit jenseits davon bestimmen? Und was sagt das über die Funktion medialer Öffentlichkeit(en) aus? Diesen Fragen soll sich der Vortrag anhand konkreter Beispiele zuwenden.

Die Medienarchäologie des Körperwissens

Chair: Christoph Borbach (Siegen)
Vortragende: Benjamin Prinz (Weimar), Johannes Hess (Weimar), Eva Querengässer (Bayreuth), Thomas Christian Bächle (Berlin)

Kommunikation im Blutstrom: Gibbons experimentelle Herzchirurgie zwischen Medizin, Industrie und Amateurkultur, 1930–1953
Benjamin Prinz

Die Herz-Lungen-Maschine ist heute ein unverzichtbarer Bestandteil der Herzchirurgie und in der Lage, die kardiopulmonalen Funktionen für die Dauer einer Herzoperation zuverlässig zu ersetzen. Ihre experimentellen Vorläufer, die in den Laboren des US-amerikanischen Chirurgen John H. Gibbon jr. entstanden, waren allerdings höchst prekäre Gefüge: Kleine Unregelmäßigkeiten des Blutflusses durch die Gefäße und Leitungen von Organismus und Maschine konnten tödliche Konsequenzen haben. Von Gibbons ersten Tierversuchen in den 1930er Jahren bis zur erfolgreichen Kooperation mit IBM nach dem Zweiten Weltkrieg zog sich dieses Problem durch sämtliche Entwicklungsphasen und provozierte immer wieder neue Ansätze zur Aussteuerung des Blutflusses. Diese basierten maßgeblich auf der Adaption von Kommunikationstechnologien: Während Gibbons erste Apparatur die Blutzirkulation mittels eines telegrafischen Kontaktunterbrechers regulierte, kamen in nachfolgenden Versuchen zunehmend elektronische Bauteile wie Gleichrichter, Fotozellen und Kondensatoren zum Einsatz, die aus den marktdominierenden Radioforschungslaboren stammten. Der Vortrag zeichnet die Entwicklung dieser Rückkopplungssysteme nach und verortet sie in der materiellen Kultur ihrer Zeit. Im Schnittpunkt von Universitätsmedizin, Industrieforschung und Amateurradio, so die These, wanderte die sich ausbereitende Elektronik von der Rundfunktechnik über Umwege bis in den extrakorporalen Blutkreislauf.

Selen. Eine Materialgeschichte zwischen Industrie, Wissenschaft und Medientechnik, ca. 1873-1884
Johannes Hess

Mediengeschichten wie die der Telegrafie und des Fernsehens haben die Medienwissenschaft schon oft in die unübersichtliche Grauzone zwischen Fabrik, Labor und Erfinderwerkstatt geführt. Bisherige Abhandlungen orientieren sich meist an den genannten Medien oder an menschlichen Akteuren wie Siemens oder Helmholtz. Angeregt durch den Neuen Materialismus, wird dieser

Vortrag seine medien-archäologische Nachforschung direkt am Material orientieren. Beispielhaft wird ein solches Vorgehen am elementaren Selen durchgeführt. Eine solche Materialgeschichte des Selens überschneidet sich mit einer ganzen Reihe von anderen Geschichten, die andernorts als Geschichten aufmerksamer Entdecker, internationaler Industrieunternehmungen, genialer Erfinder und eben als Entstehungsgeschichten neuer Medien geschrieben wurden. Sie kommt aber mit keiner dieser Geschichten zur Deckung. Vielmehr verläuft eine Geschichte des Materials unterhalb von Technik-, Wissenschafts- und Mediengeschichten und stellt Technik, Wissenschaft und Medien damit in neue Zusammenhänge.

Gerade die Verbindung von Medien und Industrie tritt beim Selen besonders deutlich zutage. Das wird der Vortrag anhand von zwei Beispielen zeigen: erstens an den Umständen der Entdeckung der Lichtempfindlichkeit des Selens im Jahr 1873 und zweitens an den ersten Entwürfen für Fernsehapparate, in denen um 1880 erstmals lichtempfindliche Selenzellen zum Einsatz kommen. In beiden Fällen zeigen sich durch die Betrachtung von Material neue Wechselwirkungen von Industrie und Wissenschaft sowie von alten und neuen Medientechniken.

Die Bedeutung technischer Artefakte in der Sport- und E-Sport-Industrie
Eva Querengässer

Vor dem Hintergrund einer Legitimierung von E-Sport als Sportart verweisen Institutionen wie der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) bislang insbesondere auf die unzureichende Körperlichkeit des E-Sports sowie die damit einhergehende Technisierung des E-Sportlerkörpers, worüber in der Vergangenheit nicht nur von Vertretern der Sport- und E-Sport-Industrie kontrovers diskutiert wurde. So sei der E-Sport zwar abhängig von der Existenz, Qualität und Funktionalität seiner technischen Sportgeräte und -infrastruktur, jedoch im Maße technologiegetriebener Sportarten. Das Verhältnis des Sports zu technischen Artefakten wiederum ist ambivalent: So versteht sich Sport im idealtypischen Sinne als weitgehend technisch freie, rein körperliche Aktivität. Die sportliche Praxis hingegen ist geprägt durch den Einsatz von Sportausrüstung, die dem Sportler angesichts zunehmender Leistungsdichte wertvolle Wettbewerbsvorteile verschaffen kann. Es liegt die Annahme nahe, dass die E-Sport-Industrie in ihrer Argumentation als Sportart Parallelen zu Sportgeräten und -infrastruktur insbesondere technologiegetriebener Sportarten zieht, während sich die Sport-Industrie auf ihren innersten, idealtypischen Bedeutungskern zurückzieht. Gegenstand des Vortrags ist es somit, sich mit der strittigen Bedeutung von technischen Artefakten in der Sport- und E-Sport-Industrie auseinanderzusetzen.

Smart Health? Zur Ästhetik medizinischer Arbeitsmedien und der ‚Gig Economy' digitaler Gesundheitsindustrie
Thomas Christian Bächle

Ein bedeutender Schauplatz für den Zusammenhang von medientechnischen Ästhetiken und sozialen Strukturen und Praktiken konstituiert sich in den Bereichen eHealth und Telemedizin. Hinter diesen Begriffen verbirgt sich ein großer Markt der Digitalwirtschaft (Fatehi/Wootton 2012), dessen Umsatz auf derzeit etwa 18 Mrd. USD geschätzt wird. Bekannte Anwendungen reichen von ärztlicher Patientenberatung und Konsultationen bis hin zu virtuellen Expertennetzwerken (Achelrod 2014). Technologische Paradigmen wie das „Internet der Dinge", „Künstliche Intelligenz" oder „Smart Devices" werden zunehmend in medizinische Entwicklungs- und Praxisziele integriert.

Nach einer kurzen Darstellung jüngerer eHealth-Entwicklungen werden im Vortrag zwei Zugänge unterschieden: a) Medizinische Arbeitsmedien, so die erste These, übersetzen, (re)produzieren und präformieren Körper und Körperlichkeit durch Evaluation und Normierung als „Datendoubles", bevor die medizinische Praxis der Beratung, Diagnose, Therapie oder Kontrolle überhaupt beginnt. Dazu zählen etwa Datenanalyseverfahren („maschinelles Lernen") in der Diagnostik sowie (teil)autonome medizinische Expertensysteme. Das Pathologische wird stets in Praktiken „ontologisiert" (Mol 2002), was die Frage aufwirft, welchen Anteil Medientechnologien (z. B. Self-Tracking, „digitale Tabletten", Patientenüberwachung, Profiling, etc.) daran haben. b) Daran anschließend wird die Verflechtung telemedizinischer Arbeit mit der Medien- und Industrieentwicklung hervorgehoben, in der sich gegenwärtig Elemente der „Gig Economy" etablieren. Dadurch ergeben sich nicht nur Fragen nach Qualität und Evaluation von Therapie- oder Beratungsangeboten. Mit „therapeutischen Dienstleistern" wird auch ein ‚digitaler Taylorismus' erkennbar, die Regulation von Datenschutz oder Haftung bleibt oft unbestimmt (Raposo 2016). Mit automatischen Kommunikationssystemen, die etwa therapiebegleitend genutzt werden, entsteht zudem die Gefahr einer Abwertung sozialer Arbeit.

S1.P6 US-D 321

AG Medienindustrien

S1.P7 US-D 312

AG Daten und Netzwerke

S1.P8 US-D 207

AG Partizipations- und Fanforschung

Do 27.09. 11:00 — 12:30

S2.P1 US-F 304

Die Maschinisierung des Nichtbewussten: Affekttechnologien, Psychotechnologien und der neue Beeinflussungsapparat

Chair: Jens Eder (Potsdam)
Votragende: Marie-Luise Angerer (Potsdam), Bernd Bösel (Potsdam) Serjoscha Wiemer (Paderborn)

Der Terminus des Nichtbewussten hat gerade Hochkonjunktur. So rekurriert beispielsweise N. Katherine Hayles in ihrem jüngsten Buch „Unthought" auf nichtbewusste kognitive Prozesse, die das Fundament für jenen kleinen Restposten an Bewusstsein bilden, den die Neurowissenschaft dem Menschen noch zugesteht. Lässt sich ein vergleichbares Verhältnis auch bei affektiven Prozessen erkennen? Welche Rolle spielen unbewusste oder vorbewusste Affekte? Steht dem 'unthought' vielleicht ein 'unfelt', ein Ungefühltes zur Seite? Dass dem so ist, behaupten nicht nur manche Stränge der Affect Studies. Es entspräche auch medientechnologischen Entwicklungen, die ein nichtbewusstes Fühlen (oder reaktives Nicht-Fühlen) des Menschen aufzuspüren versuchen, um es zu lenken. Dabei versprechen die Mensch-Maschine-Assemblagen, die für den Menschen fühlen und denken sollen, was er selbst nicht fühlen oder denken kann, eine Ermächtigung. Doch wer oder was wird hierbei eigentlich ermächtigt, was hingegen entmächtigt? Welche Machtverschiebungen lassen sich durch die Emergenz von Affekt- und Psychotechnologien diagnostizieren? Welcher neuartige „Beeinflussungsapparat", um den suggestiven Ausdruck Viktor Tausks wieder aufzugreifen, ist in den letzten Jahren rund um Big Data, Psychometrik und Micro-Targeting und entstanden? Und in welchem Verhältnis stehen dabei humane und nonhumane Agenz? Welche Begriffe müssen erfinden, umdefiniert, neu diskutiert werden, um diese Verschiebungen im Bereich der Psychomacht überhaupt zu adressieren?

Vom maschinischen Unbewussten zur nichtbewussten Affizierung
Marie-Luise Angerer

Sigmund Freud hat bekanntlich dem Unbewussten die weitaus größere Kraft zugesprochen als jener Spitze des Eisbergs, als die er das Bewusstsein bezeichnete. Mit der Intervention medientechnischer ‚Kräfte' in jenes Terrain, das als un- bzw. nichtbewusst bezeichnet wird, hat sich die Freudsche Unterscheidung nicht nur sprachlich verschoben, sondern im Präfix des Nicht positionieren sich neue Agenten, für die es derzeit weder eine adäquate Bezeichnung noch eine genaue Vorstellung gibt, was diese für das Subjekt und seine Innen- und Außen-Umgebung übernehmen. Das von Félix Guattari Ende der 1970er Jahre eingeführte 'maschinische Unbewusste' hat sich seitdem materialisiert, d.h. konkrete Maschinen (Sensoren, Algorithmen, Interfaces) haben die abstrakte Produktionsmaschine von Guattari in ein sensitives Mediengeflecht übersetzt, das die Dimension des Nicht zunehmend aktiv werden lässt. In "Vom Begehren nach dem Affekt" (2007) habe ich über die Frage spekuliert, was es bedeuten könnte, den psychoanalytischen Schwellenbegriff des Triebs mit dem des Affekts zu ersetzen. Welche Konsequenzen wären damit verbunden? Heute lassen sich diese bereits deutlicher benennen. Denn die affektive Funktion besteht in der Tat in der Markierung und Aktivierung eines Weder-Noch oder Sowohl-als-Auch, eines Verbinden und/oder Trennens. Es ist aber auch zugleich jene Dimension, in die sich medientechnische Interventionen einschreiben, die die Bewegungen des Affektiven aufgreifen, implementieren und disseminieren. Auf diese Weise ‚verkuppeln' sich das materielle Eigenleben der Körper mit der Maschine auf ‚reale' Weise, wie Lacan das Reale bestimmt hat: als jenen nicht einnehmbaren Ort, dessen Zeichen auf ein Mehr des Subjekts in seinen Verbindungen mit seinen Um-Welten hinweisen.

Psychotechnologie, Psychometrik, Psychopolitik: Grundbegriffe der Psychomacht
Bernd Bösel

Die Psychotechnologien bilden das Kernstück des industriellen Systems der Gegenwart, so schrieb Bernard Stiegler vor zehn Jahren in 'Logik der Sorge'. Gemeint war damit, dass das industrielle System, angewiesen auf die Schaffung immer neuer Bedürfnisse, auf massenmediales Marketing setzen muss, um Aufmerksamkeit, Affekte und Begehren ihres Publikums zu wecken. Inzwischen erscheint die Adressierung von Massen allerdings als ein krudes Verfahren, das von der Methode des Micro-Targeting zunehmend in den Schatten gestellt wird. Damit erhält auch der von Stiegler eingeführte Begriff der Psychotechnologie eine neue Dimension.

Die Psychometrik ist dank digitaler Technologien zu einer weltpolitisch einflussreichen Disziplin aufgestiegen,

wie der Skandal um die Wählerbeeinflussung durch Cambridge Analytica und Facebook gezeigt hat. Psychotechnologien lassen sich nun tentativ als Medientechnologien definieren, die zur Generierung exakter Profile ihrer User geeignet sind, und die umgekehrt auch die passgenaue Beeinflussung dieser User ermöglichen. Im Raum steht dabei eine Machtverschiebung hin zu jenen Akteuren, die in der Lage sind, Daten einzukaufen und diese für ihre Zwecke zu nutzen, auf Kosten jener, die diese Daten generieren. Ein Raum steht demnach ein auf Dauer gestelltes Machtgefälle: ein psychopolitisches Herrschaftsverhältnis. Es braucht dringend die Arbeit an Begriffen, die zur Benennung dieses Kampfes um die Psychomacht geeignet sind. Der Vortrag will dafür Hinweise und Vorschläge zusammentragen.

Industrialisierung der Gefühle - Was versprechen Affekttechnologien?
Serjoscha Wiemer

Affekttechnologien wird in jüngster Zeit ein zuvor nicht gekanntes Interesse entgegengebracht. Zu den weit ausgreifenden angestrebten Anwendungsfeldern gehören neben Robotik, Sicherheitsforschung und Psychotherapie etwa auch Spiel- und Gesundheitsanwendungen. Wenn Mensch-Maschine-Systeme auf Affektdetektion und -produktion hin optimiert werden, stellt sich die Frage, welche Erwartungen mit der Einführung von digitalen Affekttechnologien verbunden werden. Welche Effektivitätssteigerungen und mögliche Rationalisierungsgewinne treiben die Entwicklung an? Welche 'Wunschkonstellationen' (Winkler) charakterisieren gegenwärtige Affekttechnologien? Welche Probleme sollen damit gelöst werden? Welche vermeintlichen Lücken oder Fehler bisheriger Systeme sollen durch 'affective technologies' behoben werden? Welche Versprechen und Phantasien bilden den Horizont der aktuellen Anstrengungen zur 'Industrialisierung der Gefühle'?

S2.P2 US-F 308

Referentielle Medienpraktiken im Spannungsfeld zwischen technischer Reproduzierbarkeit und urheberrechtlicher Regulation

Chairs: Sarah-Mai Dang (Marburg)
Vortragende: Holger Schwetter (H:G, Berlin), Sibel Kocatepe (Universität Siegen)

Das deutsche Urheberrecht stammt aus dem 19. Jahrhundert. Seine grundlegenden Konzepte und Begriffe beziehen sich auf die Produktionspraxis der Medienindustrie jener Zeit: Autorschaft, individuelle Schöpfung, abgeschlossene Werke und die Trennung von Produktion und Vertrieb. Die vielfältigen und tiefgreifenden Entwicklungen und Ausdifferenzierungen von Medientechnik und künstlerischer Produktion sind seitdem nur teilweise in Reformen des Urheberrechts Rechnung getragen worden (z.B. durch die Einführung mechanischer Vervielfältigungs- und Senderechte oder der Einführung von pauschalen Leermedienabgaben). Die Ausdifferenzierung kreativer Praxis wurde teilweise durch Nennung neuer Werkgattungen berücksichtigt, der zentrale Begriff des Werks blieb jedoch lange unberührt.

Der Workshop nimmt aktuelle rechtliche Entwicklungen (insb. „Metall auf Metall"-Urteil) zum Ausgangspunkt, um in einem interdisziplinären Panel nach den medienwissenschaftlichen, rechtlichen und soziologischen Grundlagen zentraler Begriffe des Urheberrechts und deren Anwendbarkeit in der Praxis zu fragen und dieses Verhältnis produktiv zu problematisieren. Inwiefern decken die zentralen Begriffe des Urheberrechts – „Werk", „Autor", „Schöpfungshöhe", „Bearbeitung und freie Benutzung" – zeitgenössische Medienpraktiken ab? Was kann die neue, noch unbestimmte Kategorie der „Genrespezifik" hierfür leisten? Welche kreativen Praktiken werden bevorzugt, welche werden nicht berücksichtigt?

Ziel des Workshops ist es, eine interdisziplinäre Standortbestimmung anzustoßen, um das Verhältnis von Urheberrecht und Medienindustrie kunst- und medienübergreifend auszuloten.

S2.P3 US-F 103

Kultur/Industrien und Genre/Kulturen

Chairs: Peter W. Schulze (Köln), Ivo Ritzer (Bayreuth)
Vortragende: Peter W. Schulze (Köln), Irina Gradinari (Hagen), Karina Kirsten (Marburg), Ivo Ritzer (Bayreuth)

Produkte der Kulturindustrie haben nicht nur Waren-, sondern auch Genreform. Basierend auf serieller Fertigung, zeichnen Genres sich durch formalästhetische Konventionen aus, die permanent in einer Dialektik von Wiederholung und Differenz verhandelt werden. Dennoch bleibt gerade diese Dialektik jenem normativen Gestus in der Verurteilung generischer Strukturen verborgen, die seit Theodor W. Adornos Anklage einer verblendenden Bewusstseinsindustrie, welche mit ihren Genreproduktionen „die genormten Verhaltensweisen dem Einzelnen"

aufpräge, den kulturkritischen Diskurs dominiert. Gegen den adornitischen Schluss von der basalen Warenform generischer Produktionen auf eine ideologische Funktion, fragt bekanntlich Walter Benjamin danach, ob im Zuge einer generisch strukturierten Kulturindustrie nicht der „Gesamtcharakter der Kunst sich verändert habe", während mit Siegfried Kracauer wiederum das Interesse auf die von Genrepraktiken bestimmten „Oberflächenphänomene" einer Medienkultur zu richten ist. Sowohl Benjamin als auch Kracauer – und in ihrer Nachfolge die Cultural Studies anglophoner Prägung – begreifen Kulturindustrie und Genrepraktiken als heterogenes Feld, auf dem Konflikte zwischen differenten gesellschaftlichen Akteuren ausgetragen werden.

Das aus der AG Genre Studies der GfM heraus konstituierte Panel widmet sich den komplexen Dynamiken und Verbindungen zwischen Kulturindustrien und Genrekulturen. Besondere Aufmerksamkeit gilt dabei einerseits der Entwicklung von Medientechniken als Teil von „media capital" (M. Curtin) und „cultural economy" (J. Fiske) sowie deren Bedeutung für spezifische Genrekonfigurationen; andererseits liegt der Fokus auf dem jeweiligen „sozialen Nexus" (O. Steimberg) bestimmter Genreproduktionen. Das Panel verbindet historische Perspektiven auf Genreformen – seit der beginnenden Industrialisierung der Unterhaltungskultur – mit theoretischen Reflexionen zu Status und Funktionen von Genrekultur im Spannungsfeld der Kulturindustrie.

Genrekulturen und die Entstehung lateinamerikanischer Kulturindustrien
Peter W. Schulze

Im frühen 20. Jahrhundert entwickelten sich in Lateinamerika Kulturindustrien, die in hohem Maße durch Genrekulturen geprägt wurden. Vor allem die medienübergreifenden Genres Tango, Samba und Ranchera waren von elementarer Bedeutung für die Herausbildung moderner Unterhaltungsindustrien in Argentinien, Brasilien und Mexiko. Wie in dem Vortrag herausgestellt wird, konsolidierte sich mit dem Kino bzw. mit dem aufkommenden Tonfilm, eine „multi-centric cultural economy" (M. Curtin) basierend auf den drei fraglichen Genres, die sowohl transmedial als auch transnational ausgerichtet waren und schon vor dem Film etabliert wurden. Bereits im Theater und in musikalischen Darbietungen hatten sich Tango, Samba und Ranchera zu „successful cultural clusters" entwickelt, die als „source of economic and creative value" (T. Cowen) in Form von Genre-Passagen auch in andere Medien übergingen, nicht zuletzt zur Erzielung von Synergieeffekten, besonders auf ökonomischer und personeller Ebene. Gegenüber der zunächst rein präsentischen Ausrichtung erfolgte durch das technische Medium Kino ein grundlegender Wandel in der Kulturökonomie der jeweiligen „Transgenres" (O. Steimberg): „cinema industrialised live entertainment by automating it, standardising it and making it tradeable" (G. Bakker). Anhand exemplarischer Genreproduktionen wird die Zirkulation von Formenrepertoires, Fachpersonal und Stars, Technologien und Kapitel dargestellt, welche für die „Transgenres" Tango, Samba und Rancheiro charakteristisch ist.

Sowjetische Genre-Hierarchie: Filmische Theorie und Ästhetik des Sozialismus
Irina Gradinari

Da die Filmkunst während des Stalinismus der starken Kontrolle der Kommunistischen Partei unterlag, kam es zur Herausbildung eines Repräsentationssystems, das die sowjetischen Genres um den ideologischen Diskurs des Sozialismus konzentrisch festlegte. Dieses Phänomen ist eine der wesentlichen Ursachen für die bis heute andauernde Debatte darüber, ob das sowjetische Kino eventuell genrelos war (Bulgakova, Yampolsky, Turovskaya). In der Auseinandersetzung mit der Ästhetik des Sozialistischen Realismus im Film, mit den Schriften der Formalen Schule und den politischen Anforderungen, die in der UdSSR an den Film herangetragen wurden, entwickelte sich jedoch eine eigene Genre-Logik (Vlasov, Kozlov, Freijlich). In diesem Kontext war es möglich, die ‚genrelosen' Filme in Genres einzuordnen, sowjetische Filmformen zu beschreiben und zudem den Film gegenüber dem sozialistischen Diskurs zu positionieren. Bei der diskursanalytischen Relektüre dieser Genre-Theorie können heute verschiedene Phänomene der sowjetischen Epoche erklärt, und ein Verständnis für die kulturellen Besonderheiten und Wahrnehmungsraster, die im Film und mit dem Film artikuliert worden sind, erarbeitet werden. Hervorzuheben sind hier die minimale Intertextualität und Selbstreferentialität des sowjetischen Kinos, eine besondere Form der sowjetischen Subjektivität, die in Filmen an der Schnittstelle des Individuellen und des Kollektiven verhandelt wird, und die plötzliche Entstehung (und das ebenso schlagartige Verschwinden) des kleinen Genres der Schwarzmalerei in den 1980er Jahren. Die sowjetische Genre-Theorie ist zugleich Teil und Ausdruck der sowjetischen Kultur und ihrer ideologischen Besonderheiten.

Paratextuelle Genre/Kulturen
Karina Kirsten

Produkte der Filmvermarktung sind kurzlebig. Als industrielle Gebrauchsformen wurde ihnen lange eine medien- und kulturwissenschaftliche Geringschätzung entgegengebracht. Dabei sind sie für die Herausbildung und Verbreitung des generischen Status eines Films, des „generic image" (S. Neale), von großer Bedeutung. Vor diesem Hintergrund wird im Vortrag der dynamischen Zusammenwirkung zwischen Paratexten und Genrekulturen nachgegangen. Die textuelle Dichte und mediale

Omnipräsenz von Paratexten evozieren Fragen der Textualität und Generizität, die spezifische Genrekonfigurationen in den Blick rücken und im Anschluss an die ANT Wirkweisen als ästhetische Akteure verhandeln.

Bereits 1960 wurden für Psycho von noch vor der Digitalisierung und Social Media Kampagnen wirkmächtige Werbestrategien entwickelt, die nicht nur Suspense- und Horrormomente als zu erwartende Wahrnehmungserlebnisse in den Mittelpunkt stellten, sondern entlang einer verschärften Einlasspolitik das Kinopublikum in eine antizipierende Erwartungshaltung versetzte. Plakat, Trailer & Co. der Kampagne werden in ihrem Verhältnis zu Genrepraktiken beleuchtet. Als industrielle Paratexte schließen sie nicht nur an mehrere populäre Genrekontexte an, sie bilden auch ertragreiche Gegenstände für Genreuntersuchungen, weil sich in ihnen plurale Genreformen und ein multiples Genrebewusstsein materialisieren. Wie diese für den heutigen generischen Prototypenstatus verantwortlich zeichnen, wird abschließend zur Diskussion gestellt.

Free Your Mind and Your Ass Will Follow: Black Music zwischen Kulturindustrie und ästhetischer Erfahrung
Ivo Ritzer

Die Kritische Theorie hat Ästhetik als ein ganz Anderes zur Ideologie der Kulturindustrie begriffen. Wie sie herausarbeitet, meint das Politische der Ästhetik nicht etwa einen spezifischen politischen Inhalt, sondern zielt ab auf eine basale Spannung zwischen dem kulturindustriellen Status quo und seiner Überwindung. Es geht der Kritischen Theorie hier um das Realitätsprinzip der Verfremdung als Erkenntnisfunktion von Ästhetik. Für sie verkörpert Ästhetik das negative Andere einer kulturindustriellen Ordnung, deren affirmative Eindimensionalität auf Prozessen der Ausbeutung und Verdinglichung fußt. Der Vortrag geht einem Disput zwischen Marcuse und Adorno nach, der sich am Genre der Black Music entzündet hat. Während Adorno den Jazz als Ausdruck sowohl einer Kastrationsdrohung als auch einer „Identifikation mit der eigenen Unterdrückung" liest, setzt Marcuse dagegen die von Adorno präferierte Zwölfton-Komposition auf eine Stufe mit Blues und Jazz. An Letzteren würdigt Marcuse den „erotischen Furor" der „soul brothers" als ein entsublimierendes Moment der Rekonfiguration und Intensivierung ästhetischer Erfahrung. Es ist im Rahmen des Vortrags zu diskutieren, wie einerseits die Kritische Theorie den Begriff der ästhetischen Erfahrung im Genrekontext der Black Music prägt und wie andererseits ein Jahr nach Marcuses „Versuch über die Befreiung" (1969) das Musiker-Kollektiv Funkadelic mit seinem Album Free Your Mind and Your Ass Will Follow (1970) diese Erfahrung und das Genre der Black Music per se neu formatiert.

Ausbildungssysteme und Produktionskulturen

Chair: Nadine Taha (Siegen)
Vortragende: Thorsten Lorenz (Heidelberg), Andreas Weich (Braunschweig), Kiron Patka (Tübingen)

Lern-Industrien. Die (un)heimliche Verwaltung durch Bildungsmedien.
Thorsten Lorenz

Bildung und industrielle Anweisungen, Pädagogik und Arbeitswissenschaft gelten bis zum Beginn des 20. Jahrhunderts als unversöhnlich. „Die Bildung der Jugend zur Industrie" (Sextro, 1785) versteht sich zwar noch als Programm des Übergangs von Buchstabier- zu Handwerksklassen. Im 19. Jahrhundert aber inszenieren sich Industrieschulen gegen einen humanistischen, weltfremden Bildungsbegriff. Gleichzeitig wird ein moderner Unterricht ausgerechnet in der Frühgeschichte der Reformpädagogik nach industriellen Vorbildern der „Arbeitsteilung" organisiert: durch „combinatorische operationen" (Herbart, 1806), durchpausbare Vor-Schrifts-Bücher (Pestalozzi, 1804) bis zu neuen Bildungstechnologien des frühen 20. Jahrhunderts wie Limographen, Schuldruckerei und Schulpostverkehr. So entsteht die Paradoxie, Bildungsprozesse von der industriellen Optimierung (Gilbreth, Taylor) absetzen zu wollen, aber blind ihren Regeln zu folgen. Der Reformer Freinet (1926) etwa verlangt, „Industrie, Taylorismus, Büroarbeit" als Lebensraum in die Schule zu integrieren. Soennecken erfindet die Synchronisierung von Büro- und Schulausstattung. Die schulische Schreibhand müsse sich von der werktätigen Hand emanzipieren, die von den „Organen der Arbeitsmaschine" verdrängt werde (Gaudig, 1911). Maria Montessori entwickelt normierte, modularisierbare Grundformen für die fließbandartige Wiederholung manueller und geistiger Tätigkeiten, um „maximale Lerneffizienz" zu erreichen. Bourcarts Grundsätze der Industrie-Verwaltung (1874) werden Vorbild für Klassenführungen. In den kommenden Jahrzehnten werden Unterrichtsabläufe und -methoden mit Bürotechnologien zu Industrie- und DIN-Standards umformatiert. Die Schule wird auf diese Weise eine kybernetische Organisation. Man spricht seitdem von Bildungsstandards, Schulmanagement und Akten-Bildung.

Profilbasierte Medienkonstellationen in Industrie und (Aus-) Bildung
Andreas Weich

Medienkonstellationen dienen in industriellen Kontexten als Ausbildungsinstrument, um sowohl ArbeiterInnen

als auch Führungspersonal dazu zu befähigen, ihre Rolle in der Produktionskette adäquat auszufüllen. Weite Teile der modernen Bildungssysteme dienen dabei als Ausbildung für die unterschiedlichen Funktionsstellen innerhalb industrieller Produktionsprozesse. Vor diesem Hintergrund lassen sich Medienkonstellationen in Bildungskontexten daraufhin analysieren, welchen industriellen Anforderungen sie zuträglich sind, welche industriell nützlichen Praktiken und Subjektpositionen die Lernenden einüben. Wenn beispielsweise bereits SchülerInnen in Form von Kompetenzprofilen abgebildet werden, ist relativ klar, dass es dabei nicht um Humboldt'sche Bildungsideale geht, sondern um Employability in einer Industrie, die gleichermaßen mit genau solchen Repräsentationen operiert. Der Vortrag „Profilbasierte Medienkonstellationen in Industrie und (Aus-)Bildung" arbeitet entsprechende Strukturähnlichkeiten heraus. Dabei spielen Profile und Profilierungspraktiken spätestens seit Beginn des 20. Jahrhunderts eine zunehmend wichtige Rolle. So wurden in psychotechnischen Eignungstestverfahren psychologische Profile erstellt, um „jeden Mann an den richtigen Platz" in der Produktionskette zu organisieren und im Scientific Management wurden prototypische Bewegungsprofile und Arbeitsabläufe generiert, an die die ArbeiterInnen ihre eigenen Profile anzupassen hatten. Diese Entwicklungen lassen sich mit der von Beniger konstatierten „Control Crisis" und der folgenden „Control Revolution" in Verbindung bringen. In einem Vergleich mit gegenwärtigen Profilierungspraktiken in Bildungs- und Ausbildungssystemen sollen vor dem Hintergrund der Diagnose eines Profilierungsdispositivs und einer „Control Crisis zweiter Ordnung" Kontinuitäten und Brüche zwischen der dem Beginn des 20. und des 21. Jahrhunderts aufgezeigt und interpretiert werden.

Radioproduktionskultur. Zur Ausbildung von Tontechnikerinnen und Tontechnikern an der Schule für Rundfunktechnik 1964–1975
Kiron Patka

Von 1964 bis 2006 stellte die Nürnberger Schule für Rundfunktechnik (SRT) die maßgebliche Institution für die Ausbildung von Tontechniker_innen in der deutschen Rundfunkindustrie dar. Im Laufe der Jahrzehnte entwickelte sie dabei unterschiedliche Formate, von grundständigen staatlich anerkannten Ausbildungsgängen bis hin zu einzelnen spezifischen Workshops.

Mein Beitrag blickt auf die ersten 10 Jahre der Schule. Von Interesse ist in erster Linie die Tatsache, dass bis Mitte der 1970er Jahre zwei unterschiedliche Lehrgänge nach Geschlechtern getrennt angeboten wurden: ein zweisemestriger Lehrgang für Frauen, ein dreisemestriger für Männer. Diese Praxis übernahm die SRT bereits von den vorangehenden technischen Ausbildungsstrukturen der deutschen Sender in den 1950er Jahren.

Aus Perspektive der Genderforschung ist bemerkenswert, dass es überhaupt eine speziell an Frauen gerichteten Ausbildung zur Technikerin gab. Dem scheinbar modernen Ansatz ist entgegenzuhalten, dass Frauen gleichzeitig der höher bewertete Lehrgang verwehrt wurde – mitsamt zugehörigen Berufsoptionen und Karrierechancen.

Zugleich bietet es sich an, technikhistorische Entwicklungen im Rundfunk und sich stetig verändernde Tätigkeitsprofile (weiblicher) Tontechnikerinnen und (männlicher) Tontechniker einander gegenüberzustellen. Für den untersuchten Zeitraum wird deutlich, dass Tontechnikerinnen vor allem mit Tonband und Bandmaschine arbeiteten, während Tontechniker an Kontrollpulten saßen und in der Außenübertragung eingesetzt wurden.

Archivmaterial und Zeitzeugeninterviews bringen Licht in diese bislang unbeachteten Aspekte von Radioproduktion und ihren Kulturen. Mein Ansatz der Produktionsforschung, der (technik-)historische, (arbeits-) soziologische und medienwissenschaftliche Fragestellungen miteinander verbindet, soll schließlich auch den Boden bereiten für die Analyse aktueller multimedialer Radioproduktionskulturen.

S2.P5 US-A 134

AG Animation

S2.P6 US-D 321

AG Medienwissenschaft und politische Theorie

S2.P7 US-D 312

AG Gender/Queer Studies und Medienwissenschaft

S2.P8 US-D 207

AG Medien und Kunst / Kunst und Medien

Do 27.09. 12:45 — 13:15

Martinikirche

Navigationen-Launch: „Medienindustrien“

mit Skadi Loist (Babelsberg) und Florian Krauß (Siegen)

Do 27.09. 14:00 – 15:30

S3.P1 US-F 304

Methoden digitaler Medienforschung

Chair: Johannes Paßmann (Siegen)
Diskutanten: Carolin Gerlitz (Siegen), Vinzenz Hediger (Frankfurt), Tahani Nadim (Berlin), Niels-Oliver Walkowski (Berlin)

Die Methodendiskussion innerhalb der deutschen Medienwissenschaft hat sich in den letzten Jahren intensiviert. Im März 2015 diskutierten in Berlin auf dem DFG-Workshop „Methoden der Medienwissenschaft“ FachvertreterInnen mit WissenschaftlerInnen benachbarter Disziplinen zur Methodenfrage in der kulturwissenschaftlich ausgerichteten Medienwissenschaft, im September des gleichen Jahres fand in Lüneburg eine Summer School for Digital Cultures mit einem Methodenschwerpunkt statt. Auch im Rahmen der GfM steht das Thema auf der Agenda, belegt durch eine Podiumsdiskussion zum Thema „Zugänge und Methoden der Medienwissenschaft – nach der digitalen Wende?“ auf der GfM-Jahrestagung 2017 in Erlangen. Hatte die Medienwissenschaft sich in der Anfangszeit ihrer disziplinären Institutionalisierung zunächst dezidiert nicht auf einen verbindlichen Methodenkanon festlegen wollen, steigt der Legitimationsdruck inzwischen insbesondere durch die Anforderungen interdisziplinärer Forschungsverbünde und Drittmittelprojekte. Gerade mit Blick auf digitale Medien ist die Methodenfrage von erhöhter Dringlichkeit, insofern digitale Tools nicht lediglich einen Gegenstand medienwissenschaftlichen Interesses darstellen, sondern selber die Mittel an die Hand geben, um neue Forschungsdesigns zu entwerfen. Außerdem verlaufen Praktiken und Prozesse digitaler Medientechnologien zunehmend unterhalb, außerhalb oder unabhängig von menschlichen Wahrnehmungsschwellen und stellen damit neue Herausforderungen an ihre Theoretisierung und den empirischen Zugang.

Im Anschluss an die anhaltende Methodenreflexion im Fach bringt das vom Graduiertenkolleg „Locating Media“ (Universität Siegen) ausgerichtete Panel „Methoden digitaler Medienforschung“ verschiedene methodologische Zugänge zusammen, um einen Überblick über den status quo der Methodendiskussion zu geben und Fragen sowie Herausforderungen an die zukünftige Medienwissenschaft zu formulieren. Das Spektrum der diskutierten Ansätze reicht von genuin digitalen Methoden über data- und multi-sited ethnographies, die auf innovative Weise Online- und Offlineforschung verbinden, bis hin zum Beitrag der Medienwissenschaft zur Diskussion um die Digital Humanities. Alle Mitglieder der GfM sind herzlich eingeladen, sich an dieser für das Fach so zentralen Selbstverständigung zu beteiligen.

S3.P2 US-F 308

Pro Quote, #metoo und kulturelle Vielfalt: Roundtable zu Gender und Diversität in der Medienbranche

Chair: Skadi Loist (Potsdam)
Vortragende: Susanne Foidl (Potsdam), Sheri Hagen (Berlin), Marion Jenke (Potsdam), Christine Linke (Rostock), Barbara Rohm (Berlin), Iris Zappe-Heller (Wien), Birgit Moldaschl (Wien)

Der aktuelle Diskurs um kulturelle Vielfalt ist von widerstreitenden Positionen gekennzeichnet: Die umkämpften Themen reichen über einen neuen Heimatbegriff, der Ein-/Ausschluss von ethnischen, rassissierten und religiösen Minderheiten in eine Leitkultur , die „Ehe für alle“ bis zu Diskussionen von Sexismus und sexualisierte Arbeitsbedingungen. Diese Verhandlung von kultureller Vielfalt findet in den Medien statt und wird maßgeblich durch die „Kulturindustrie“ mitbestimmt. Verschiedene wissenschaftliche Studien haben die Unterrepräsentation von Frauen und in Bezug auf Minderheiten, sowohl vor als auch hinter der Kamera herausgestellt(vgl. Prommer/Loist 2015; Prommer/Linke 2017). Auch eine direkte Verbindung der Zusammensetzung von kreativen Teams in der Film- und Fernsehbranche und die Art und Form der Repräsenation ist sichtbar. Die Ergebnisse werden auch innerhalb der Branche diskutiert. Gruppen wie Pro Quote Film oder Schwarze Filmschaffende Deutschland setzen sich für Veränderungen in den Produktionsprozessen hin zu diverseren und inklusiveren Teams und Geschichten und Repräsenationen ein. Kampagnen wie #metoo, #timesup oder die seit den Oscars diskutierte Strategie des

„Inclusion Rider“ befeuern Diskussionen um Produktionskulturen in Branche und Medienöffentlichkeit.

Die Diskussionsrunde „Pro Quote, #metoo und kulturelle Vielfalt: Roundtable zu Gender und Diversität in der Medienbranche“ will diese aktuellen Debatten aufgreifen und mit Vertreter*innen aus Branche und Medien(industrie)forschung diskutieren. Ziel ist es, einen Überblick in die aktuellen Produktionskulturen der deutschsprachigen Medienlandschaft zu geben, bereits bestehende Projekte für einen Kulturwandel in der Branche, z.B. angestoßen vom Österreichischen Filminstitut, Pro Quote Film oder durch das Positionspapier zu Gendergerechtigkeit der deutschen Filmhochschulen vorzustellen und gemeinsam weitere Strategien zu entwickeln wie mehr Vielfalt vor und hinter der Kamera sichtbar werden kann.

S3.P3 US-F 103

Populäre Bilder produktiver Körper

Chair: Stephan Packard (Köln)
Vortragende: Peter Marx (Köln), Christiane König (Köln), Alisa Kronberger (Marburg), Mathias Mertens (Köln)

Roboter, Maschinenmenschen, Androiden, Cyborgs – und Arbeitende, Kreative und Gebärende: Der Spur dieser Veränderlichkeiten kultureller und medialer Konzepte im populären Körperbild wollen wir in zwei miteinander verbundenen Panels nachgehen. Das erste setzt sich mit Performativitäten und einzelnen Performanzen des Körpers in verschiedenen visuellen Medien auseinander.

Die Mechanisierung, so eine wiederholte aktuelle Diagnose (vgl. Emmert/Neddermeyer 2017), rücke dem Menschen näher, und in den Bildern des Menschen spiegele sich seine vieldimensionale Produktivität in einer Vielzahl performativer Praktiken der Handelnden: Als eine Ökologie und ‚Nahökologie‘ definiere das Mechanische zunehmend deren körperlichen Praktiken, individuellen Selbstentwürfe, sozialen Oberflächen, und schreibe sich bis an und unter die Haut in deren konkrete Existenz ein.

Mit dieser Aushandlung von Veränderungen am veränderten Körper aber ist neben der technischen und gesellschaftlichen Innovation zugleich eine Vielzahl an Traditionen involviert, die politisch von der postfordistischen Imagination optimierter Produktion an leistungsgesteigerten Körpern mindestens bis zur marxistischen Produktion des Menschen durch den Menschen, in den inkorporierten Bildtraditionen noch weiter mindestens bis zu den Mechanikphantasien des 18. Jahrhunderts zurückreicht. Die Beiträge in diesem Panel historisieren daher den Blick auf den produktiven Körper in populären Bildmedien konsequent, indem sie nach Tradition und Situierung einzelner und typischer Performanzen fragen: Von der Inszenierung des produktiven als eines mechanischen Körpers auf der Bühne über die Verschränkungen von Cyborg und Gender, Aushandlungen im imaginierten arbeitenden und gebärenden Körper bis zur Ausstellung der mechanischen Fremd- und spielerischen Selbstbestimmung in der performativen Arbeit unproduktiver ‚Airness‘-Ästhetiken.

Mechanisierte Körper auf der Bühne
Peter Marx

Es ist ein für die Modernisierung des 19. und 20. Jahrhunderts symptomatisches Paradox: Während auf der einen Seite die Modernisierungsprozesse fundamentale Verlustängste auslösen, die durch bis zum Totalitären neigende Gegenbewegungen kompensiert werden sollen, finden sich auf der anderen Seite auch euphorische Umarmungen des ‚Neuen’. Diese Spannungen kristallisieren sich immer wieder im Bild des Körpers, besonders des theatralen Körpers.

Ob Meyerholds Biomechanik, Craigs Über-Marionette oder die Bauhaus-Phantasien eines anorganischen Körpers, der Körper auf der Bühne wird zur Szene seiner kulturellen und auch medialen Bestimmung. Der Vortrag untersucht an ausgewählten Beispielen diese Spannungen zwischen Modernisierung, künstlerischer Vision und performativer Praxis.

Von besonderem Interesse sind dabei die Aushandlungen zwischen überlieferten Traditionen, etwa des Puppen- oder Schattenspiels, neuerer intermedialer Überformungen und Paradigmen der Schauspielkunst, die – vor allem seit dem 18. Jahrhundert – das ‚Natürliche’ ins Zentrum stellen.

Produktive Körper und Cyborgism in postindustriellen Zeiten
Christiane König

Beim Übergang zu postindustriellen Arbeitsformen in den 1980er Jahren löste sich der Widerspruch im (Selbst-) Bezug der Gesellschaftssubjekte zu Produktionsweise und Konsum auf: Statt Kapitalismus , Konsum und Technikkritik, aus der sich Praktiken des Selbstbezugs in Form von ‚Ausklinken‘ ableiteten, wurde weitgehend ein Bild vom Selbstaffirmiert, welches sich durch Konsum in kapitalistischen Produktions und Technikverhältnissen konstituierte.

In die damit einhergehenden Körperpraktiken schrieb sich die Logik von Gewinnsteigerung und Optimierung ein, so dass folglich der Körper eine funktionierende, ästhetisch ansprechende Maschine zu sein hatte. Die konsumistische Affirmation des Körpers als Oberfläche ohne Tiefe, als maschinelle Anordnung, ging einher mit der Theorie-Bildung des Cyborgism, worin die

Techniken des Selbst im Spannungsfeld von Entwurf und Unterwerfung, von Technikkritik und affirmation diskutiert wurden. Körperbilder bzw. Bilder des Körpers zirkulierten in der Populärkultur, wofür die Fitness- Videos Jane Fondas repräsentativ stehen, deren Konsum vorwiegend über das Medium des Videorekorders erfolgte. Es stiftete bei der Rezeption vor dem Bildschirm die Situation einer Quasi-Präsenz gemeinschaftlicher, an sich arbeitender Körper-Selbste, die analytisch zugänglich waren, weil es archivierte und wiederholte.

‚Jane Fonda' ist dabei sowohl als männliche Fantasie als auch als weiblicher Selbst Entwurf interpretierbar. Mittlerweile werden Selbstentwürfe und Körperpraktiken durch diverse Social Media Plattformen gestiftet. Multimediale Figuren, wie Sophie Thiel, verkörpern buchstäblich das nun technisch implementierte Spannungsverhältnis von Entwurf und Unterwerfung, von Affirmation der Affirmation der Oberfläche, von der virtuellen Präsenz des post-humanen, post-leiblichen Körpers. Der Beitrag ist eher medienhistorisch gedacht denn als Aufzeigen aktueller Befunde.

Die Cyborg-Göttin: Von einem feministischen Hybrid zweier Grenzfiguren
Alisa Kronberger

Mit den Worten „[I would] rather be a cyborg than a goddess" schließt Donna Haraway 1985 ihr einschlägiges Manifesto for Cyborgs (Haraway, 108). Damit wurde die Cyborg als Figur technisch-menschlicher Hybridität als feministisches Gegenmodell zu einer ‚technophoben' Göttin eingeführt. Letztere galt als zentrale Metapher spirituellen, ökofeministischen Denkens der 1970er und 1980er Jahre und sei stark, so Haraways Kritik, an nostalgische Narrative der Rückeroberung einer matriarchalen, prä-historischen Zeit gekoppelt. Die Cyborg hingegen verkörperte das Versprechen, aus den die Industriegesellschaften dominierenden Dualismen (Kultur/Natur, Frau/Mann, etc.) auszubrechen.

Für was stehen gegenwärtig die Grenzfiguren Cyborg und Göttin in feministischen Kontexten (noch) ein? Lässt sich die in einem Spannungsfeld stehende Cyborg-Göttin als ergiebig für einen gegenwärtigen feministischen Dialog denken? Ausgehend von diesen Fragen konzentriert sich der geplante Vortrag auf Verkörperungen intersektionaler Assemblages (Puar 2011, 270) und bedient sich dabei der Cyborg-Göttin Metapher (vgl. Lykke 1996), um die Konstitution des Selbst in einem Nexus von Sozialem, Technischem und ‚(Über)Natürlichem' vorzuschlagen.

Notizen zu „Airness" als Kategorie zur Analyse der virtuosen Handhabung von Geräten
Mathias Mertens

Der Vortrag stellt die Kategorie der „Airness" vor, die aus dem Zusammenhang des Luftgitarrespielens auf der Bühne in Wettbewerben stammt und die – so der Vorschlag – als allgemeineres Analysekonzept dienen kann, um die ästhetischen Qualitäten der Handhabung eines technischen Geräts zu erfassen und einzuschätzen. Der Fokus bei ästhetischen Analysen liegt sehr häufig entweder auf der Gemachtheit eines Artefakts oder auf den Umständen, die zur Produktion eines Artefakts geführt haben. Der „homo industrius", der geschäftige Mensch dagegen erfährt kaum Aufmerksamkeit; wie (und nicht ob und dass) er seine Werkzeuge handhabt, mit denen die analysierbaren Artefakte entstehen, wird bestenfalls unter allgemeinen Kategorien wie Ergonomie und Interfacedesign erfasst, aber nicht als individuelle stilistische Leistungen. Auch deshalb – so die These –, weil bei den meisten Handhabungen von Geräten keine künstlerischen Formen gepflegt werden, mit denen darauf reflektiert werden kann, so wie es die Luftgitarre auf der Bühne für das E-Gitarrespielen leistet. Mit Referenz auf andere Funsportarten wie Extrembügeln oder Bobby-Car-Rennen sowie auf Selbststilisierungen von Schriftstellern soll das Potential dieser Kategorie verdeutlicht werden, auch transzendente Medienpraktiken wie das Telefonieren oder hermeneutikresistentes Produzieren wie das Programmieren erfassen zu können.

S3.P4 US-A 134/1

Der Wert der Medien

Chair: Andreas Rauscher (Siegen)
Vortragende: Ringo Rösener (Leipzig), Markus Kügle (Mannheim), Lorenz Grünewald-Schukalla (Hannover), Robert Dörre (Bochum)

Was ist ein Film wert? Zur Vielfalt und den Zusammenhängen unterschiedlicher Bewertungsmaßstäbe in der deutschen Filmwirtschaft
Ringo Rösener

Film ist weder ein rein privatwirtschaftliches Produkt noch reines kulturelles Gut. Film ist ein Wirtschafts- und Kulturgut zugleich. Diese Tatsache hat ganz unterschiedliche Konsequenzen. Zum einen ist die Filmproduktion privatwirtschaftlich organisiert. Auch die Auswertung von Film lehnt sich an Prozesse der Marktwirtschaft an. Der Wert des Films wird gemessen an der Rentabilität der eingesetzten Produktionsmittel im Verhältnis zum Einspielergebnis. Zum anderen jedoch werden Filme als Kulturgüter verstanden, deren Wert u.a. durch die Teilnahme an Festivals und Filmpreisen bestimmt bzw. honoriert wird.

Zwischen diesen beiden Wertmaßstäben liegt nicht selten eine extreme Diskrepanz. Trotzdem hängen beide Maßstäbe auf ganz unterschiedlichen Ebenen zusam-

men. Die Referenzfilmförderung der Filmförderungsanstalt (FFA) nimmt erheblich Rücksicht auf die kulturellen Erfolge in ihrer Zuerkennung neuer Finanzierungsmittel, obwohl sie sich eigentlich als eine Wirtschaftsfilmförderung versteht. Privatwirtschaftliche Verleiher zieren ihr Programm mit kulturell erfolgreichen, aber an den Kinokassen schlecht laufenden Filmen. Auch Produzenten arbeiten mit den verschiedenen Maßstäben der wirtschaftlichen Rentabilität und kulturellen Anerkennung.

In meinem Vortrag möchte ich den Interdependenzen und den Zusammenhängen zwischen den beiden Bewertungsregistern vor allem aus der Perspektive deutscher Filmförderung nachgehen. Damit soll die Frage verfolgt werden, inwieweit Film als ein Wirtschafts- und ein Kulturgut bewertet und eingeschätzt wird und inwieweit der Begriff Filmindustrie überhaupt gerechtfertigt ist.

Von der Para- zur Post-Industrie. Die immaterielle Arbeit als medialer Wertbildungsprozess.
Markus Kügle

Wie kann der Postoperaismus einen Beitrag zur Theorie der Medienindustrie leisten? Zuvörderst ist mit John T. Caldwell festzuhalten, dass sich mehr denn je der Wert eines medienindustriellen Produkts über seine Epitexte generiert. So seien beispielsweise "[d]ie sozialen Medien [...] übersättigt mit halb kaschierten Insiderinformationen, die um die ‹primären› Bildschirminhalte kreisen". Über bloße Aufmerksamkeitsökonomie geht dies zwischenzeitlich hinaus. Entstanden ist eine eigene "kulturelle Zone, in der Zuschauer und Branche miteinander in Kontakt treten", wofür bereits den Begriff Para-Industrie lanciert wurde. Dies umfasst nicht weniger als alle "Element[e] einer choreografierten kulturellen Performance, die Publikum und Industrie zueinander ins Verhältnis setzen soll"1.

Per Rückgriff auf den Postoperaismus kann diese Zone mit ihren diffizilen Kräfteverhältnissen präzisiert werden. So haben Michael Hardt und Antonio Negri in ihrem ‹Empire› bereits anhand des Toyotismus die Post-Industrie ausgerufen2. Schlüsselbegriff hierfür ist jener der immateriellen Arbeit. Diese postindustrielle Verausgabung menschlicher Produktivkraft umfasst dabei erstens die Anfertigung von Symbolen, zweitens die Erzeugung von Affekten und drittens das Erschaffen einer (neuen) Subjektivität. Jene immateriellen Erzeugnisse ersetzen die materiellen zwar nicht vollends, reichern sie allerdings dahingehend an, als dass sich ihr Wert nicht mehr über die in sie festgesetzte materielle Arbeit, sondern über eine entmaterialisierte Aura bestimmen lässt, welche um sie herum gebildet wird. Kurzum: Kommunikation wird mit einem Mal selbst zu einem Produkt. Inwieweit das Konzept von immaterieller Arbeit die Para-Industrie zu amplifizieren imstande ist, soll im Beitrag geklärt werden.

Musik, Marken und die 'Globale Kulturindustrie'
Lorenz Grünewald-Schukalla

Seit 2016 wird erstmals seit Napster-Krise wieder mehr Musik verkauft. Trotz berechtigter Einwände gegen Thesen der Kulturindustrie (Du Gay et al. 2013/1997) könnte also Teile unserer Musikkultur als eine solche beschrieben werden, denn Musik hat einen Zweck: Ihren Tauschwert. Zusätzlich rückt seit den 1990er Jahren ein weiterer Wert von Musik in den Mittelpunkt: Ihr Promotionswert. Ob das Apple Music Festival oder der Kanye West Adidas Sneaker; Musik hat den Zweck etwas bewerben, was ihr äußerlich ist (Wernick 1991, Meier 2017).

Beide Perspektiven berücksichtigen nicht den Einfluss von Medien auf die Kulturindustrien. Diese, so Lash und Lury (2007), operieren nicht mehr durch Kommodifizierung immer identischer Musiken als Kulturgüter. Im Zentrum steht Mediatisierung, eine 'mediation of things'. Repräsentationen werden zu Dingen (Toy Story Spielfiguren) und Materie wird Repräsentation (Fußballspiele oder Turnschuhe). Diese Globale Kulturindustrie hat ihren Ort zwischen Basis und Superstruktur in einer 'Mediascape' deren Logik auf die Produktion von Marken ausgerichtet ist.

Der Vortrag fragt, wie Musik in diesem Kontext funktioniert. Anhand von teilnehmenden Beobachtungen auf gebrandeten Events und von Interviews mit Markenmanager*innen, Künstler*innen und Fans wurde Musiksponsoring untersucht. Rekonstruiert wird, wie Alltagspraktiken (der Selfie auf Festivals, das Führen von Diskursen über 'Authentizität', das datenbasierte Evaluieren von Kampagnen) dazu Beitragen, eine musikbezogene Brandscape aufzubauen. Marken 'kapern' hier die Praktiken gewöhnlicher Leute, indem sie materielle Umgebungen wie einen Club rekonfigurieren und Künstler*innen musikalische Projekte ermöglichen. Die Brandscape operiert wie ein 'Space of Flow' (Castells 2003), der maßgeblich von Nutzer*innen und ihren Medien hervorgebracht werden, in dem jedoch Konzerne die Abstandsverhältnisse zwischen Künstler*Innen und Fans sowie deren Möglichkeiten (etwas mit) Musik zu machen organisieren.

„... alter muss das sein nur um Klicks zu bekommen?" Werbung und Warenästhetik als Diskursgegenstände des Social Web
Robert Dörre

Die medienwissenschaftliche Forschung hat sich nach anfänglicher Euphorie für die scheinbar ideologiefreien Produktionspraktiken im Social Web zurecht darauf besonnen, die ökonomischen Interessen, mit denen beispielsweise selbstdokumentarische Videophänomene auf YouTube verknüpft sind, zu kritisieren. Kulturkritische Auseinandersetzungen haben aber häufig einen zentralen Aspekt übersehen: Der Vorwurf einer Ökonomisierung,

sowohl des Monetären als auch der Aufmerksamkeit, hatte sich bereits seit Langem als fester Topos innerhalb der zugehörigen medialen Milieus etabliert. Die RezipientInnen solcher Videos sind – anders als die Kritik dies häufig einseitig nahelegt – nicht nur naive und beeinflussbare Konsumenten einer digitalen Kulturindustrie, sondern reflektieren und verhandeln die beobachtbaren ökonomischen Tendenzen diskursiv. Der Vortrag soll deshalb aus medienkulturwissenschaftlicher Perspektive unter anderem das Wissen dekuvrieren, das sich sowohl in besagten Videos als auch in den zugehörigen Rezeptionsartefakten (Kommentaren,Parodien und Reaktionsvideos) über die Produktionsideologie des Social Web niederschlägt.

Es ist darüber hinaus auffällig, dass Videoformate wie Hauls, Beauty-Tutorials oder Storytimes die Voraussetzung einer spezifischen Medienkompetenz der Adressierten ostentativ zur Schau stellen. Luhmanns Einschätzung der Rezeptionsästhetik von Werbung lässt sich in diesem Sinne auch auf selbstdokumentarische YouTube-Videos übertragen: „Die Werbung sucht zu manipulieren, sie arbeitet unaufrichtig und setzt voraus, dass das vorausgesetzt wird“ (Luhmann 1969, S. 85). Damit ist nicht nur die allgegenwärtige Warenästhetik von Produkten, die in YouTube-Videos beworben werden angesprochen, es geht auch um das YouTube-Video als Ware, die mit Strategien wie dem sogenannten Clickbait ihren eigenen Rezeptionswert zu inszenieren sucht, nicht ohne aber darauf zu setzen, dass solche Strategien durchschaubar bleiben.

S3.P5 US-A 134

Zwischen Qualität und Langeweile: die Vermittlungsfunktion von Standards

Vortragende: Moritz Greiner-Petter (Basel), Felix Gerloff (Basel), Leonie Häsler (Basel)

Ein Standard ist „das Normalmaß, etwas Mustergültiges, eine Lebenshaltung“, so definiert es 1911 Brockhaus' Kleines Konversationslexikon, das selbst lange Zeit ein Standardwerk war, bevor es von Wikipedia abgelöst wurde. Besonders deutlich treten Standards in der industriellen Produktion hervor. Standardisierung sorgt hier für Zeit- und Geldersparnis, gibt aber auch Normen vor und führt zu eingeschränkten Gestaltungs- und Handlungsmöglichkeiten. Seriell hergestellten Massenprodukten haftet der Ruf des Massengeschmacks und Mainstreams an. Standardisierung ermöglicht aber auch Kompatibilität verschiedener Produkte und Technologien untereinander sowie mit privaten und öffentlichen Infrastrukturen. Dabei wirken Standards nicht nur ökonomisch, technisch und ästhetisch etwa in Design- und Produktionsprozessen, sondern präfigurieren auch Praktiken, Wahrnehmung und Ontologien in Produktion, Distribution und Gebrauch. Sie begegnen uns in sämtlichen Lebensbereichen; je stärker sie etabliert sind, umso weniger werden sie wahrgenommen oder hinterfragt. Norbert Elias stellte bereits 1939 fest, dass Verhaltensweisen und kulturelle Muster, die uns vernünftig oder elementar erscheinen, wie das Essen mit Messer, Gabel, Löffel, Ergebnisse von Standardisierungsprozessen sind. Als historisch kontingente Konventionen vermögen Standards also verschiedenste Felder wie Technologien, Dinge und Kulturen im weiten wie im engen Sinne miteinander zu verbinden und zu vermitteln. Algorithmische Verfahren der datenbasierten Individualisierung, neue Herstellungstechnologien zur »Mass Customization« und On-Demand-Distributionskanäle versprechen eine zunehmende Überwindung von rigiden Standards. Zu fragen bleibt jedoch, inwiefern sich die Notwendigkeit zur Standardisierung dabei womöglich sogar verschärft oder wie Formateffekte in »Dispositiven des Partikularen« aufgehen.

Als Beitrag für die GfM-Jahrestagung 2018 schlagen wir einen Workshop vor, in dem die verschiedenen Funktionen von Standards beleuchtet und hinterfragt werden sollen. Uns interessieren folgende Fragen: Woher kommen Standards, wie sind sie strukturiert, warum werden sie angestrebt, welche Restriktionen, aber auch Freiheiten eröffnen sie? In welchem Verhältnis stehen Standards und Kreativität? Wie lassen sich die Dualismen, die Standards erzeugen, aufweichen? Wie unterscheiden sich materielle von digitalen Standards?

Der Workshop startet mit einer kurzen historisch-theoretischen Einführung und drei Impulsreferaten, die jeweils ein Anwendungsfeld thematisieren: 1. Standardisierungsprozesse in der Textil- und Bekleidungsindustrie, 2. Standardisierung professioneller Praktiken und digitaler Objekte im Software Engineering, 3. Medienästhetische Standards und User-Normative in digitalen Interfaces.

Im weiteren Verlauf des Workshops sind die Teilnehmer*innen aufgefordert, in 2-minütigen ‚Speed'-Präsentationen weitere Beispiele für Standardisierung, Formatierung, Materialität von Standards, digitale Standards, Umgang mit Standards etc. vorzustellen. Dazu wird ein Formular bereitgestellt, in dem Kernaspekte dieser Präsentationen für die nachfolgende Exploration registriert werden.

Impulsreferat 1: Vom Maß zur Masse
Leonie Häsler

Die Textil- und Bekleidungsindustrie ist ein Paradebeispiel für Industrialisierung. Englische Tuchfabriken inspirierten Karl Marx zu seinen Analysen des Kapitals. In einer Branche, die stark von schnell wechselnden Trends bestimmt wird, auf die sofort reagiert werden muss, sind sämtliche Arbeitsschritte und Produkte standardisiert und normiert: internationale Kleidergrößen, Entwurfsmethoden, Herstellungstechnologien. Mit welchen Taktiken geht die Industrie vor, welche Rolle spielen textile Materialien (z.B. Synthetikfasern), wie wirken sich solche Normierungen auf Körperbilder aus?

Impulsreferat 2: Standardisierung der Schwarzen Kunst des Programmierens
Felix Gerloff

Mit der Verbreitung von Computern nach dem Zweiten Weltkrieg etablierten sich auch Praktiken der Programmierung von Computern. Es mangelte in dieser frühen Phase jedoch an Konventionen für das Schreiben von Software-Code sowohl was den Arbeitsprozess als auch die Architektur des Codes und die Dokumentation betraf. Die enorme Bedeutung, die Computersysteme in militärischen und wissenschaftlichen sowie später auch kommerziellen Kontexten erlangte, erforderte schließlich eine Professionalisierung und Standardisierung des Programmierens, die maßgeblich durch die Nato Konferenzen zu Software Engineering 1968 und 1969 befördert wurde. Diese Entwicklung ebenso wie persistente gegenläufige Tendenzen und deren Auswirkungen sind Gegenstand des Beitrags.

Impulsreferat 3: Medienästhetische Standards und User-Normative in digitalen Interfaces
Moritz Greiner-Petter

Digitalcomputer sind per se materiell und gestalterisch unterbestimmt. Erst durch die Ausgestaltung des User Interface bekommen sie eine Form, die sie als Gebrauchsobjekt phänomenologisch zugänglich machen. In der Geschichte des Interface Designs haben sich dabei analoge Vorgängermedien wie Papier, Akten oder Bücher als anknüpfungsfähige materielle Analogien und Ressourcen für ästhetische Konventionen etabliert. Mit der Kommerzialisierung von Personal Computern seit Mitte der 1980er Jahre einher geht auch eine Homogenisierung von Interface-Kulturen: das Schreiben von Liebesbriefen oder der Steuererklärung unterscheidet sich medienästhetisch kaum. »User Interface« meint immer auch die Gestaltung des Users. Neben ästhetischen Konventionen normiert Interface-Gestaltung auch die Praktiken des Gebrauchs mit. Der Beitrag versucht vor diesem Hintergrund kritische Perspektiven des Interface Designs zu skizzieren.

S3.P6 US-D 321

Vorstellung des medienwissenschaftlichen Repositoriums MediaRep

Vortragende: Malte Hagener (Marburg), Dietmar Kammerer (Marburg)

Im September 2018 geht das DFG-geförderte medienwissenschaftliche Repositorium MediaRep online. Wir möchten gerne die Konzeption präsentieren, erste Einblicke in das Repositorium geben, freuen uns auf Rückmeldungen und stehen auch für weiterreichende Diskussionen (etwa über Open Access, Forschungsdaten-Management und digitale Infrastrukturen) bereit.

S3.P7 US-D 312

AG Medienkultur und Bildung

S3.P8 US-D 207

AG Filmwissenschaft

S3.P9 US-D 109

AG Affective Media Studies

S3.P10 Oberes Schloss

Führung durch die Ausstellungen „Vom Brief zum digitalen Netz“ und „Das bist du! Frühe Kindheit digital“

Interessenten können sich bis 13:45 in der Martinikirche einfinden, um gemeinsam zum Oberen Schloss geführt zu werden.

Fr 28.09. 09:00 – 10:30

S4.P1 US-F 304

Ein Jahr „Kodex für Gute Arbeit in der Medienwissenschaft“: Erste Erfahrungen und Perspektiven

Chairs: Tobias Conradi (Potsdam), Maike Sarah Reinerth (Hamburg)
Vortragende: Maja Figge (Linz), Guido Kirsten (Mainz), Maike Sarah Reinerth (Hamburg), Tobias Conradi (Potsdam)

Die Verabschiedung des Kodex für gute Arbeit in der Medienwissenschaft jährt sich auf der GfM-Jahrestagung 2018 zum ersten Mal. Anlass genug, den Diskussionsprozess zu Stellenmangel, desolaten Arbeitsbedingungen, mangelhafter Vereinbarkeit von Leben und Beruf, hierarchischen Abhängigkeitsverhältnissen und produktivitätshemmenden Konkurrenzsituationen in der (Medien-) Wissenschaft weiterzuführen und voranzutreiben. In dem Workshop geht es zum einen um die Bestandsaufnahme der Ratifizierungen des Kodex an den medienwissenschaftlichen Institutionen im deutschsprachigen Raum: Welche Erfahrungen wurden im Rahmen der Diskussion des Kodex gesammelt? Welche Folgen hat die Verabschiedung des Kodex bereits gezeitigt? Zum anderen sollen im Workshop zukünftige Aktivitäten und Aufgaben der Kommission für gute Arbeit in der Medienwissenschaft gesammelt, vorgestellt und diskutiert werden: Im Anschluss an die alarmierenden Befunde der Doktorand_innenbefragung aus dem Jahr 2017 wird unter anderem die Situation der Postdoktorand_innen in einer weiteren, separaten Befragung in Angriff genommen. Entsprechend des Auftrags der Kommission, die Arbeitsbedingungen aller Statusgruppen zu adressieren, soll ferner die häufig problematische berufliche Perspektive von Privatdozent_innen in den Blick gerückt werden, sowie die Frage, welche Qualifikationen im Anschluss an die Promotion sinnvoll, zeitgemäß und fair sind.

S4.P2 US-F 308

Ökonomien des Internets

Chair: Patrick Vonderau (Stockholm)
Vortragende: Patrick Vonderau (Stockholm), Florian Hoof (Lüneburg), Florian Sprenger (Frankfurt)

Digitale Netzwerkmärkte sind durch wirtschaftliche und technische Dynamiken und, damit verbunden, durch Unsicherheiten gekennzeichnet. Wie diese Situation die Ökonomien des Internets prägt ist Gegenstand dieses Panels. Dazu versammelt es drei Casestudies zu unsicheren und prekären Feldern, die die gegenwärtigen industriellen und ökonomischen Strukturen digitaler Kulturen prägen und stabilisieren. In diesem Zusammenhang gilt es, unterschiedliche, medienökonomische, -theoretische und -ethnografische Zugänge zu digitalen Ökonomien zu diskutieren und zusammenzudenken.

Illegale Streaming Plattformen: Zur Produktivität von Unsicherheit
Florian Hoof

Die gegenwärtige Film- und Medienkultur ist durch Unsicherheit gekennzeichnet, die sich aus wirtschaftlichen Dynamiken und technologischen Neuerungen speist. Wie sich Unsicherheit als ein grundlegendes strukturelles Prinzip zeigt, untersuche ich exemplarisch an illegalen Streaming-Plattformen für Live-Sport-Ereignisse. Dazu kombiniert das Projekt auf methodischer Ebene medientheoretische mit medienökonomischen Ansätzen, um die Produktivität von Unsicherheit in digitalen Netzwerken zu erfassen. Es werden kulturelle Praktiken von Nutzern untersucht, die über Streaming-Plattformen illegale Informationsgüter wie Live-Streams lokalisieren und darauf zugreifen. Dieser Prozess der Allokation und Rezeption von illegalen Live-Streams wird als ein riskantes Unterfangen beschrieben, der ständig durch eine nicht abbaubare Unsicherheit gekennzeichnet ist. Ursächlich dafür ist die nicht vorhersehbare Qualität der Streams. Das Projekt schließt an die Debatte über die Produktivität von Risiko für die Gesellschaft an, indem es Praktiken von Produzenten und Konsumenten in digitalen Netzwerk Märkten untersucht. Damit hinterfragt das Projekt medienökonomische und -theoretisch Konzepte, die in den digitalen Netzwerk Märkten eine neue Form des

kollaborativen Kapitalismus (Jeremy Rifkin) sehen, der in der Lage ist, der Gesellschaft Güter kostenlos (Chris Anderson) zur Verfügung zu stellen.

Industrien der Konnektivität und die Wahrscheinlichkeit des Ausfalls
Florian Sprenger

Am 9. April 2018 fällt der größte Internetknoten der Welt, der DE-CIX in Frankfurt, mit einem Durchsatz von bis zu sechs Terabit pro Sekunde, für mehrere Stunden aus. Die Folgen bleiben zwar für private Internetuser marginal – einige Internetseiten waren zeitweise nicht oder nur nach mehrmaligen Versuchen erreichbar, weil die Redundanz des Netzwerks alternative Routen sicherstellte –, doch für die Geschäftskunden des Unternehmens DE-CIX weitaus einschneidender, weil ihre Dienste nicht funktionierten. Gravierender jedoch erscheint der mit dem Ausfall einhergehende Vertrauensverlust, denn die Redundanz ihrer Sicherungssysteme ist ein zentrales Verkaufsargument von Anbietern von Datencentern und Internetknoten. Der Grund für den Ausfall war eine Verkettung mehrerer Stromausfälle und schließlich der Verbrauch des Diesels für die Notfallgeneratoren. Der Vortrag fragt, was dieser größte anzunehmende Unfall für eine Industrie bedeutet, die konstante Konnektivität bei größtmöglicher Redundanz sicherstellen möchte. Die medienwissenschaftliche Herausforderung besteht darin, diese doppelte Absicherung der Konnektivität mit der ständigen Potentialität des Ausfalls sowie seiner Vorhersage und Vorbeugung zusammenzudenken. Der Ausfall, als Zustand der Diskonnektivität, erscheint somit nicht als Umkehrung der Konnektivität, sondern als deren Bedingung.

In der „Follower Factory": Eine Produktionsethnographie des Click Farming
Patrick Vonderau

Berichte über Fake Views, falsche Follower oder Identitätsdiebstahl sind seit der Wahl des U.S.-Präsidenten 2016 regelmäßig in den Nachrichten. Hierzu gehört der Verdacht, die „Like Economy" (Gerlitz/Helmond 2013) des Internet würde durch schattenökonomische Strukturen systematisch entwertet. Akademische und journalistische Darstellungen haben diese entweder als Form gesetzlich nicht autorisierten Online-Marketings oder als ausbeuterische digitale Arbeit in den Blick genommen und ihren Blick meist auf den globalen Süden gerichtet. Im Mittelpunkt steht dabei die Click Farm: das Bild digitaler Sweatshops, in dem Angestellte oder Freiberufler dafür bezahlt werden, dass sie durch manuelle Arbeit, Software Management oder eine Kombination von beidem unter falschem Namen mit Likes, Followers oder Views in Erscheinung treten (Casilli 2016; 2017; Ong/Cabanes 2018). 2013 wurde der Markt für falsche Twitter-Follower auf zwischen 87 und 390 Millionen U.S. Dollar geschätzt (Clark 2015).

Der Vortrag untersucht Verfahren, Akteure und Prozesse, die an der Fabrikation von Followern für Instagram beteiligt sind. Er tut dies im Rahmen einer Empirie, die teils auf ethnographischer Feldforschung und teils auf digitalen Methoden beruht. Vorgestellt wird damit ein interdisziplinäres Forschungsprojekt, Shadow Economies of the Internet: An Ethnography of Click Farming (2018-2020), finanziert von Vetenskapsradet/The Swedish Research Council, das Vonderau gemeinsam mit dem Sozialanthropologen Johan Lindquist (Universität Stockholm) durchführt. Zur Projektmethodologie gehört der Betrieb einer eigenen Reselling-Platform und die Diskussion sich daraus ergebender forschungsethischer und rechtlicher Fragen. Im Mittelpunkt des Vortrags stehen erste Ergebnisse aus empirischen Feldstudien in Indonesien, Europa und den USA, zu denen über 40 Interviews gehören.

S4.P3 US-F 103

Kreativarbeit in Serienproduktion: Die Webserie im Spiegel ihrer medienkulturellen und -ökonomischen Produktionsbedingungen

Chair: Sven Stollfuß (Leipzig)
Votragende: Markus Kuhn (Kiel), Judith Ellenbürger (Hamburg), Willem Strank (Kiel, Sandra Ludwig (Kiel)

Das Konzept einer Industrie 4.0 trägt nicht nur für die Konsumgüterproduktion, sondern kann auch für eine durch Kreativarbeit geprägte Medienbranche fruchtbar gemacht werden – so die Vorannahme des Panels. Ob demzufolge von der Existenz einer Creative Industry 4.0 gesprochen werden kann, soll anhand des Phänomens der Webserie von den vier Beiträger*innen unter (produktions-)ästhetischen Gesichtspunkten diskutiert werden.

Als „audiovisuelle Formen im Internet, die sich durch Serialität, Fiktionalität und Narrativität auszeichnen und die für das Internet als Erstveröffentlichungsort produziert worden sind […]" (Kuhn 2016, 439), bilden Webserien geradezu Paradebeispiele für die massiven Umbrüche der Serienindustrie im Zeichen von Digitalisierung und Vernetzung. War die audiovisuelle Serien-Produktion zuvor noch der TV-Branche vorbehalten, hat sich

unter den Rahmenbedingungen des Social Web, in dem die Produktionsmittel und Distributionswege allgemein zugänglicher geworden sind, das Gattungsfeld auch für den semiprofessionellen und Amateur-Bereich geöffnet. Gleichzeitig ändert sich unter den neuen industriellen Bedingungen das Profil der kommerziellen Anbieter. Streamingportale gewinnen auch gegenüber den klassischen Fernsehsendern zusehends an Marktmacht. Dabei lässt das Angebot von Netflix, Amazon Video und anderen die Grenzen zwischen Web- und TV-Serie immer mehr verschwimmen. Auf der einen Seite des Spektrums folgen VoD-Eigenproduktionen bei der Angebotsgestaltung marktanalytischen Auswertungen des Massengeschmacks und konkurrieren in Budget, Personal und ästhetischem Resultat mit den Serien renommierter (Pay-)TV-Sender. Auf der anderen Seite bleiben auch im non-kommerziellen Bereich die verfügbaren kreativen Freiräume oft unausgeschöpft, da hier ebenfalls eine Orientierung an populären klickratenwirksamen Mustern erfolgt. Die Vorträge des Panels gehen dem Zusammenhang zwischen diesen industriellen Extrempositionen anhand von vier einschlägigen Fallbeispielen nach.

Wunschliste, Wundertüte oder Webserie 4.0? Die öffentlich-rechtliche funk-Webserie „Wishlist“ als ästhetischer Effekt ihrer Produktionsbedingungen
Markus Kuhn

Unter den vielfältigen neuen Akteuren auf dem Markt audiovisueller Produktionen im Internet nimmt funk eine Sonderstellung ein, weil hier ein öffentlich-rechtliches, durch Rundfunkbeiträge finanziertes Content-Netzwerk mit möglichst vielfältigen professionellen Produkten auf einen umkämpften Kreativmarkt mit einem hochflexiblen jugendlichen Publikum drängt.

Die Plattform funk, die von ARD und ZDF getragen wird, richtet sich an Jugendliche und junge Erwachsene zwischen 14 und 29 Jahren. Die verschiedenen funk-Formate werden auf einer eigenen Plattform (funk.net) bzw. über die entsprechende App und zugleich auf YouTube, Facebook, Instagram und/oder Snapchat veröffentlicht, wobei eine große Nähe zur jeweiligen Online-Community angestrebt wird. Eine der vielen Herausforderungen für funk besteht darin, gleichzeitig den Interessen der öffentlich-rechtlichen Anstalten zu entsprechen und den jungen Produktionsteams so viel kreative Freiheit wie notwendig zu ermöglichen, um sich auf einem Feld zu platzieren, das bereits von einer jugendlichen Angebotsvielfalt überflutet wird. Wie erfolgreich funk dabei sein wird, lässt sich bisher schwer einschätzen. Gemessen am relativ hohen finanziellen Aufwand erreichen einige funk-Produktionen nur wenige Jugendliche.

Die Mystery-Webserie „Wishlist“, die als Beispiel für die Produktion fiktionaler Webserien – im engeren Sinne einer Definition (vgl. Kuhn 2012, 54ff; 2016, 439f.) – gelten kann, gehört zu den erfolgreichsten Angeboten von funk. Sie eignet sich sowohl als exemplarisches Beispiel, um nachzuweisen, wie sich die spezifischen Produktionsbedingungen in der Struktur und Ästhetik der Serie und ihrer engen Vernetzung mit der Medienumgebung niederschlagen. Zum anderen kann man hypothetisch von einem neuen deutschen Webserientypus sprechen, weil viele stilistische und strukturelle Aspekte unterschiedlicher Webserien-Traditionen zusammengeführt werden.

Netflix im Geldbad. Zur Ästhetik eines Millionengeschäfts in „Narcos“ und „O Mecanismo“
Judith Ellenbürger

Netflix ist ein Millionengeschäft: Die Gewinne in den einzelnen Quartalen steigen derart steil an, dass der weltweit größte Streaming-Dienst im vergangenen Jahr mit 559 Millionen Dollar dreimal so viel verdiente wie im Vorjahr. Anfang des Jahres erreichte der Börsenwert die Marke von 100 Milliarden Dollar; gleichzeitig verzeichnete Netflix 111 Millionen bezahlte Abos (vgl. Spiegel, 22.01.2018). Um den Marktwert weiter auszubauen, produziert Netflix wie am Fließband, was durch die imposante Anzahl an neuen ‚Originals‘ pro Monat deutlich demonstriert wird. Allerdings beschränkt sich die Demonstration von Wirkmacht, Größe und Geld nicht nur auf die Produktionszahlen – sie fließt auch in die Ästhetik eigener Serien mit ein. Als besonders interessant erweisen sich die mit Regisseur José Padilha realisierten Serien „Narcos“ (2015–) und „O Mecanismo“ (2018–), bei denen in der Diegese große Mengen an Geld transportiert, akkumuliert und vernichtet werden.

Zum einen stellt das Geld Dreh- und Angelpunkt der Handlung dar – „Narcos“ erzählt die Geschichte von Pablo Escobar und nimmt sich viel Zeit, seinen Reichtum zu thematisieren, und in „O Mecanismo“ geht es um einen Korruptionsskandal in Brasilien bzw. um die Zerstörung der Demokratie durch Geld. Zum anderen gehören die Bilder, in denen Bargeld mit Fokus auf seine Materialität inszeniert wird, zu den eindrücklichsten Momenten. Im Gegenteil zum Umgang mit elektronischem Geld, das „massefrei-leicht den Globus [umrundet]“ (Winkler 2004, S. 38) und dessen Speicherung oder Überweisung nur eines Klicks bedarf, wird jeglicher monetäre Akt in diesen Szenen zu einem physischen, greifbaren Ereignis. Im Vortrag möchte ich diese Szenen u.a. auf ihre Selbstreferenzialität untersuchen und etwas polemisch fragen, inwiefern Netflix seinen Kunden durch die Art der Gelddarstellungen auch seinen eigenen Geldwert sichtbar macht.

‚Industrialisierung des Hörens‘? Marktanalytische Reflexe in der zeitgenössischen VoD-Serien-Musik
Willem Strank

Seit jeher sieht sich die Filmmusikpraxis und -komposition des Vorwurfs einer ‚Taylorisierung‘ ihrer zugrunde-

liegenden Kunst ausgesetzt – bemerkenswerterweise der seit dem 19. Jahrhundert als ‚innerste Sprache des Herzens' verklärten Musik. In Zeiten erfolgreicher, vertikal integrierter und integrierender Produktionsstudios wie Hans Zimmers Remote Control Productions ist die arbeitsteilig erstellte und oft polyvalent verwendbare Filmmusik in vielen Bereichen zur Norm geworden – und damit zum Vorbild für die ästhetisch ohnehin stark am Film orientierte Produktion von VoD-Serien. Bisweilen sind die ästhetischen Konsequenzen aus dieser Orientierung von nahezu trivialer Offensichtlichkeit – die Variation von Fanfarenmotiven im Vorspann zur Netflix-Serie „House of Cards" (2013–) deutet auf eine lange Genre-Tradition von Politfilm (z. B. „JFK", 1991) und -serie (z. B. „The West Wing", 1999–2006) hin und greift diese somit bereits im paratextuellen Bereich auf. Bei der Betrachtung ganzheitlicher musikalischer Konzepte ist die komplexe Bezugnahme auf die Produktionspraxis von TV-Serien und -Filmen mit großem Budget derzeit noch ein großes Forschungsdesiderat. Der Vortrag beschäftigt sich mit der Frage, inwiefern die webserienmusikalische Ästhetik der artverwandten Netflix-Produktionen „Stranger Things" (2016–) und „Dark" (2017–) sich auf die Praktiken der zeitgenössischen Film- und Fernsehmusikindustrie(n) zurückführen lässt und wie die Konsequenzen für einen möglichen Zirkelschluss aus Rezipientenwunsch und -konditionierung aussehen.

Von Verfolgten und Followern. Die Haunted-VLog-Webserie als Erfolgsformat der Amateurproduktion auf YouTube
Sandra Ludwig

Spätestens seit der „Paranormal-Activity"-Filmreihe (2007–2015) ist das Genre des Found-Footage-Horror geradezu ‚unheimlich' präsent in der audiovisuellen Populärkultur. So ‚geistern' auch zahlreiche Videos übernatürlicher Erscheinungen auf YouTube umher, wobei sich vor allem das Format der Haunted-VLog-Webserie großer Beliebtheit erfreut. Mehrere hunderttausend Follower auf diese Weise in den Bann gezogen hat die scheindokumentarische Webserie „The Haunting of Sunshine Girl" (2010–). Darin sieht sich die junge Protagonistin mit dem Problem konfrontiert, anders als ihre berühmte Vorgängerin eben kein „lonely girl" zu sein, sondern von einer mysteriösen Macht verfolgt zu werden. In ihrem Video-Blog spürt sie diesem gespenstischen Treiben mit der Handkamera nach.

Das als Independent-Produktion gestartete Format ist inzwischen auf ein ganzes Channel- und Seriennetzwerk angewachsen. Paige McKenzie – Hauptdarstellerin und kreativer Kopf des Projekts –, welche die Webserie anfangs zusammen mit ihrer Mutter und einem befreundeten Produzenten quasi als erweiterte ‚Ich-AG' betrieben hat, wurde binnen kurzer Zeit zum YouTube-Star. Gleichsam war damit eine Entwicklung vom Branchen-Amateur zum Profi vorgezeichnet; McKenzie konnte durch Angebote der Medienindustrie die Sunshine-Girl-Erzählwelt auf diverse Romane und Filme crossmedial ausweiten, zudem ist die Umsetzung der ersten Staffel als TV-Serie geplant.

Der Vortrag geht am Beispiel dieser Erfolgsgeschichte der Frage nach, inwiefern sich das Format der Haunted-VLog-Webserie aufgrund günstiger Produktionsbedingungen und den damit verbundenen ästhetischen Implikationen besonders eignet, mit vergleichsweise einfachen Mitteln eine große Zuschauerzahl anzuziehen und nachhaltig zu binden. So soll nicht nur analytisch Licht ins Dunkel der ästhetischen und narrativen Strategien des Web-Cam-Horrors gebracht, sondern auch gezeigt werden, welche medienökonomische Dynamik damit der Webserie als Amateur-Produktion eingeschrieben sein kann.

S4.P4 US-A 134/1

Deep Futures: Momente der Ent-Industrialisierung

Chair: Sebastian Gießmann (Siegen)
Vortragende: Simon David Hirsbrunner (Siegen), Naomie Gramlich (Potsdam), Sebastian Möring (Potsdam), Birgit Schneider (Potsdam)

„Industrie" verweist etymologisch auf den andauernden Fleiß („Gewerbefleiß"), mit dem mit größter Disziplin technische Produktionsanlagen, Waren, Absatzmärkte, Kapital und Infrastrukturen bereitgestellt werden. Die Industrie ist mit ihrem stetigen Tun auf Prozesse der Industrialisierung ausgerichtet, also einer umfassenden, sich ausbreitenden Mediatisierung, Vernetzung und Technisierung. Dies wirft die Frage auf, inwiefern innerhalb dieser zwingend erscheinenden Entwicklungen überhaupt noch eine Ent-Industrialisierung denkbar ist und möglich sein kann.

Hier setzt unser Panel an: Gerade, weil heute eine Zukunft nur schwer vorstellbar ist, in der es noch Bereiche außerhalb von Industrien (und der Technosphäre) gibt, werden wir – in loser Referenz auf Bruno Latour – vom gegenläufigen und heuristischen Gedanken ausgehen, dass wir nie industrialisiert gewesen sind. Die Vorträge befragen unterschiedliche Bemühungen in eine alternative Zukunft zu blicken wie prädiktive Methoden, die anti-industriellen Argumente und Aktionen von Neo-Ludditen, zukünftige Speichermedien im Hinblick auf Energie und nicht nur auf Daten zu verstehen, und sie analysieren das Paradox der Ent- und Reindustrialisierung im Computerspiel vor. Im Spannungsfeld jener Momente, die sich versuchen der Industrialisierung zu entziehen

bzw. dem natürlichen Verlauf der De-Industrialisierung entgegen zu wirken, stellt sich die Frage, wie sich Industrie in ihren Zukünften jenseits von Zuschreibungen als Produktion billiger Industrieware, Anhäufung von Müll und steigendem fossilem Energieverbrauch denken lassen.

Der Titel des Panels „Deep Futures“ greift die von Siegfried Zielinski in die Medienwissenschaft eingeführte Debatte um das geologische Konzept der „Deep Time“ in einer Umkehrbewegung auf.Statt nach historischen Gegennarrativen zur teleologischen Fortschrittsgeschichte der HighTech-Medien zu fragen, werden zukünftige pluralistische Gegenentwürfe diskutiert, die die Vergangenheit nicht einfach überwinden.

Die Industrialisierung des Sehens
Simon David Hirsbrunner

Prediktive Simulationsmodelle verfügen heute über die Deutungshoheit darüber, was die Zukunft bringen wird. Möglich ist in dieser Sichtweise der Zukunft, was sich in probabilistisch errechenbaren Möglichkeitsräumen bewegt. Vermehrt werden Zukunftszenarien verknüpft und miteinander in Beziehung gesetzt –Klima, Ökonomie, Planung, Sicherheit, alles wird Teil einer digitalen Zukunftsmatrix, aufgrund derer sich in der Gegenwart informierte Entscheidungen ableiten lassen.

‚Industrie’ ist in diesem Zusammenhang in zweierlei Hinsicht präsent: Einerseits ist die datengetriebene Zukunftsimagination selbst zu einer Industrie geworden, die weltweit eine Vielzahl von Menschen und Maschinen beschäftigt; bspw. im Rahmen von Modellierungsarbeit, Planungswesen und der Entwicklung neuer Sensortechnologien. In Anlehnung an Paul Virilios Kritik mechanisierter Sichtweisen könnte hier von einer Industrialisierung des Sehens von Zukunft (Virilio 1996) gesprochen werden. Andererseits schreiben sich Imaginationen von Industrien immer auch in die Zukunftsszenarien selbst mit ein; sie rechnen mit negativen Emissionstechnologien, smarten Industrietransformationen und grüner Architektur. Im Beitrag wird thematisiert, wie digitale Infrastrukturen Industrie und Ent-industrialisierung imaginieren, bzw. framen. In Anlehnung an Ansätze der infrastructure studies (Star 1999; Bowker and Star 2000) und framing Theorien (Goffman 1974; Bateson 1987) wird das Konzept des frame/works vorgestellt, mit welcher sich Rahmungen durch digitale Infrastrukturen untersuchen lassen.

Speichermedien der Zukunft: Erdöl, Sonne und Wind
Naomie Gramlich

„Alle Materialismen […] treffen sich darin mit den Energetismen […] daß sie letztlich Unterkulte der Sonne sind.“ Dieser Satz, der aus Michel Serres’ Abhandlung über den Parasiten stammt, findet sich am Ende einer Schilderung über verschiedene Zeitsysteme, wobei besonders die geologische und die technologische Zeit Erwähnung finden. Serres macht den Vorschlag, je nach vorherrschendem Reservoir (Rohstoffe, Daten) auch die Ankunft einer anderen Zeitskala einzutragen. In meinem Vortrag setze ich mich mit Serres Einladungen auseinander, über Beziehungen zwischen Elementen, Rohstoffen und Medientechnologien, anhand von Energiespeicherung und Zeit nachzudenken. Indem ich an das besondere Vorrecht der technologischen Medien anknüpfe, (die Beziehung zur) Zeit zu ändern, frage ich, ob die viel beschworene Energiewende auch als eine zukünftige (oder bereits eingetroffene) Zeitwende verstanden werden kann. Mit der Frage nach „Energetismen“ und den dafür verwendeten Speichermedien wie Erdöl, Sonne und Wind wird an die Dringlichkeit eines wenig behandelten und nichtsdestotrotz unerlässlichen Themas der Industrie sowie der Medien(-wissenschaft) erinnert.

Mit Pfeil und Bogen und dem Tablet-Computer durch Hyrule - Zwischen Ent- und Re-Industrialisierung in The Legend of Zelda - Breath of the Wild
Sebastian Möring

In Anbetracht unvorhersehbarer Entwicklungen und Auswirkungen auf das menschliche Leben angesichts zunehmender Automatisierung und Technisierung des Menschen sowie den dadurch bedingten Umweltkatastrophen, setzen sich aktuelle Computerspiele mit diesem Problemfeld auseinander, indem Sie Szenarien entwerfen, die sich unterschiedlich zu solchen Entwicklungen verhalten. Sie schwanken dabei zwischen einer Sehnsucht nach einem vorindustriellen, ursprünglichen Naturzustand (vgl. Far Cry Primal (7)) und den üblichen Technofantasien, in denen aufgerüstete Supersoldaten die Freiheit der Erde wenn nötig auch im Weltraum verteidigen (vgl. Doom (4)). Dazwischen stehen Spiele, die Utopien und Dystopien entwerfen, welche paradoxerweise in einer postindustriellen und zugleich ruralen, vorindustriellen Welt stattfinden, in der mit Pfeil und Bogen gejagt wird und ein Tabletcomputer zur Orientierung dient (vgl. Horizon Zero Dawn (3), The Legend of Zelda - Breath of the Wild (5)). Exemplarisch für dieses Paradox der Ent- und Reindustrialisierung soll hier die Rolle des Sheika Slate, eine Art Tabletcomputer, der Hauptfigur Link aus Zelda mithilfe von zeitgenössischen Interface- und medienökologischen Diskursen (1, 2, 6) beschrieben und analysiert werden. Der Tabletcomputer macht Link unter den Bewohnern von Hyrule als Auserwählten erkennbar, der den Lauf der Welt nach der Apokalypse wieder in die richtigen Bahnen lenken wird. Es dient als GPS und sobald Link bestimmte Herausforderungen meistert, installiert das Tablet ein Update für die Karte. Die Hauptfigur, so die These, befindet sich im vernetzten Dorf.

Dekolonialisierung der Vorstellungskraft im gegenwärtigen Imperativ technischer Zukunft?
Birgit Schneider

Ausgangsbeobachtung des Vortrags sind die vielen existierenden Visionen von technikoptimistischen Zukünften, die unter anderem auf den Horizont zunehmender Digitalisierung ein Zeitalter nach der „digitalen Revolution" aufrufen. Digitalisierung erscheint der gegenwärtige Imperativ fast aller Gesellschaften. Diese Visionen stehen in krassem Gegensatz zu den nur lückenhaft ausformulierten Visionen für Alternativen, wie sie gegenwärtig in den Industrienationen mit der „Energiewende", der Forderung nach einer „Großen Transformation", „grünen" Lebensstilen oder einer autofreien Zukunft eigentlich entworfen sein müssten, die aber wiederum allein im Rahmen digitaler, „smarter" und Optimierungstechniken aufscheinen. Es scheint, als ob die Vorstellungskraft hier so sehr vom Glauben an Fortschritt und Wachstum kolonialisiert wäre, dass andere Visionen daneben einfach nur lächerlich erscheinen.

Auf diesen Horizont hin befragt der Vortrag Standpunkte neo-ludditischer Strömungen die von einer grundsätzlichen Technikkritik geprägt sind und sich gegen die Digitalisierung richten. Einen Bezug werden die Schriften des US-Amerikaners und Neo-Ludditen Theodore Kaczynski spielen, der mittels Briefbomben ein Signal gegen die negative Auswirkung zunehmender Technisierung senden wollte und der unter anderem durch den Film „Das Netz" von Lutz Dammbeck (2007) neue Bekanntheit erlangte. Kaczynski lebte wie Henry Thoreau in einer primitiven Holzhütte im Wald, wie sie gegenwärtig wiederum viele Achitekturfotobände als Zeichen eines naturnahen Lebens mit Titel wie Tiny House oder Cabin Porn vor Augen führen. Gefragt wird, welche Vorstellungen und Narrative es von Zukünften jenseits der Technikspirale gegenwärtig gibt und welchen Platz diese der Technik zuweisen. Um gegenwärtigen Zukunftsvisionen nachzugehen, werden außerdem Beispiele geplanter grüner Städte und von Energielandschaften in unterschiedlichen Medien dienen.

S4.P5 US-A 134

Publikationsstrategien

Chair: Ania Mauruschat (Basel)
Vortragende: Axel Volmar (Siegen), Anna Schürmer (http://interpolationen.de), Kiron Patka (Tübingen), Felix Gerloff (Basel)

Im Zuge der Etablierung und Ausdifferenzierung des Feldes der Sound Studies auch im deutschsprachigen Raum wird innerhalb der GfM-AG Auditive Kultur und Sound Studies schon seit längerem über eine Förderung von wissenschaftlichen Publikationsmöglichkeiten zu Sound diskutiert und daran gearbeitet. Eine inhaltlich und strategisch konturierte AG-Website kann dabei nur ein erster Schritt sein. Darüber hinaus stellt die Gründung eines eigenen Open-Access-Online-Journals und als Vorstufe dazu die mögliche Gestaltung einer ganzen oder halben Ausgabe der ZfM weitere Überlegungen dar.

Gerade für die Arbeit im Forschungsfeld auditiver Kultur und Sound Studies stellen sich zudem Fragen nach einer medienadäquaten Darstellung: Wie lassen sich hörbare Klänge als argumentative Bestandteile von Publikationen einbinden? Welche alternativen A- und AV-Dokumentationsformen sowie -Publikationsformate bieten sich an – wie zum Beispiel Podcast und Video? Ziel des Workshops ist es, in einem AG-übergreifenden Erfahrungsaustausch die unterschiedlichen Interessen, Erfahrungen und Aktivitäten zu sammeln und Optionen für mittel- sowie langfristige Publikationsstrategien zu entwickeln.

Der Workshop steht allen interessierten GfM-Mitgliedern aus allen AGs und Fachbereichen offen. Einführende Wortbeiträge einzelner Teilnehmer_innen zu den unterschiedlichen Aktivitäten und Bestrebungen dienen dazu, die allgemeine Diskussion vorzubereiten und anzuregen.

S4.P6 US-D 321

AG Games

S4.P7 US-D 312

AG Mediengeschichte

S4.P8 US-D 207

AG Medienwissenschaft und Wissenschaftsforschung

Fr 28.09. 11:00 – 12:30

S5.P1 US-F 304

Industrialisierung des Denkens. Oder: Die technischen Rekonfigurationen des Denkens der Geistes- und Medienwissenschaften

Chair: Rainer Leschke (Siegen)
Vortragende: Andreas Beinsteiner (Innsbruck), Bastian Weiß (Siegen), David Penndorf (Siegen), Melina Klrchartz (Siegen)

Die gegenwärtigen medientechnologischen Entwicklungen stellen das Geschäftsmodell der Geistes- und Medienwissenschaften gewissermaßen in Frage. Zwar gehörte ein Zweifel an den Paradigmen der Geisteswissenschaften gleichsam zum Gründungsmythos der Medienwissenschaften, jedoch stellt sich die Frage aktuell entschieden radikaler: Die geisteswissenschaftlich verfassten Medienwissenschaften scheinen gleichsam auf ihrem eigenen Feld eingeholt zu werden und das von ihren 'eigenen' Technologien. Zugleich operieren nicht unwesentliche Teile des kulturwissenschaftlichen Denkens immer schon mit Technologiemetaphern, so dass Technik immer schon das medien- und geisteswissenschaftliche Denken grundiert, ohne dass die Konsequenzen dieses Phänomens ernstlich in den Blick genommen worden wären.

Das Panel versucht den unterschiedlichen Dimensionen dieser technologisch induzierten Obsoleszenz sowie der technischen Formatierung der Geisteswissenschaften nachzugehen, was letztlich eben auch zu einer Rekonfiguration der Medienwissenschaft führen könnte.

Rekonfiguration von Iterativität?
Andreas Beinsteiner

Das Ziel des Vortrags ist es, den Begriff der Iterativität und das Derridasche Konzept mit adaptiven Algorithmen zu konfrontieren, die sich mit jedem neuen Input rekonfigurieren. Bezüglich des Quellcodes von Software wurde die Frage, ob Iterativität im Derridaschen Sinn gegeben sei, ja diskutiert (u.a. von Katherine Hayles und Wendy Chun), aber mir scheint, dass diese Frage bei selbstlernenden Algorithmen noch einmal neu zu stellen wäre. Es könnte sich herausstellen (aber die These will ich noch nicht unterschreiben) dass solchen Algorithmen dann entweder die Offenheit und Wandelbarkeit der Alltagssprache zuzugestehen wären, oder aber, dass Derridas Konzept als Beurteilungskriterium hier an Grenzen stößt.

Automatisierung der Medienanalyse – zum hermeneutischen Potential neuronaler Netzwerke
Bastian Weiß

Medienanalyse findet im industriellen Maßstab zunehmend automatisiert statt. Bildinhalte können erkannt und verschlagwortet, Musik nach Genre und Stimmung klassifiziert, Textinhalte, etwa Spam, identifiziert werden. Sprache wird dabei grammatisch und semantisch immer besser verstanden, sodass Assistenzsysteme für immer mehr Berufsfelder, kürzlich etwa für Juristen, entwickelt werden können. Das erinnert an eine bislang uneingelöste Prognose Friedrich Kittlers: Die Austreibung des Geistes aus den Geisteswissenschaften, vollzogen durch eine Lösung hermeneutischer Probleme auf quantitativer Basis, die den menschlichen Interpreten im Prinzip nicht mehr benötigt. Während Kittler „von Zahlen immer nur geredet, aber nie mit ihnen gerechnet" hat, sondern selbst stets hermeneutisch arbeitete, können nun tatsächlich Medienanalysen algorithmisch durchgeführt werden. Wie Algorithmen es schaffen, Texte zu deuten und welches hermeneutische Potential sie haben, ist Thema dieses Vortrags.

Was heißt und zu welchem Ende braucht es Verstehen?
David Penndorf

Nach Dilthey ist Verstehen das Erkennen eines Inneren aus einem äußerlich Gegebenen, was mittels Interpretation allein dem menschlichen Verstand möglich schien. Moderne Technologien stellen dies in Frage, da sie geistlos, komplexe Probleme bewältigen. Aus Notwehr zweifelt der gekränkte Genius nun an den Fähigkeiten der Maschinen. Obgleich diese Technologie noch in ihren Kinderschuhen steckt, sollte eher gefragt werden, welche Relevanz ein menschlicher Verstand gegenüber den Maschinen noch besitzt. Logische Schlüsse verlieren an Relevanz. Kausalitätsketten stellen aus produktionstechnischer Sicht eine Komplexitätsreduktion dar, durch welche lediglich die notwendige Rechenleistung verringert wird. Mit der exponentiellen Inflation von Rechenleistung gemäß dem Mooreschen Gesetz, sinkt antiproportional die ökonomische Bedeutung von Kausalität. Dafür gewinnen die kreativ-ästhetischen Fähigkeiten des menschlichen Verstandes an Bedeutung. Nicht die innere Logik einer Theorie ist mehr maßgeblich, sondern ihre formgebende Qualität. Probleme gilt es zu modellieren. Ihre Beseitigung übernimmt die Maschine.

"As we may think." Das Gehirn eine Maschine oder von der Industrialisierung des Denkens
Melina Kirchartz

Metaphorische bzw. analogische Erklärungsmodelle für das menschliche Denken sind theoriegeschichtlich äußerst erfolgreich. Eine Priorisierung kommt dabei

technischen Artefakten zu. Die Analogie zwischen Gehirn und technischem Artefakt ist dabei nicht nur kontingent, sondern im höchsten Maße abhängig von technischen Wissensformationen bzw. dem technischen Status quo. Es findet ein Paradigmentransfer statt, der klare Erkenntnisgrenzen hat, gleichzeitig aber starke Evidenzeffekte erzeugt, die blind machen für ihre methodische Genese.

S5.P2 US-F 308

Forum Digitalisierung

S5.P3 US-F 103

Das Dokumentarische im Medienwandel - neue methodische, theoretische und thematische Perspektiven

Chair: Florian Mundhenke (Leipzig)
Vortragende: Thomas Weber (Hamburg), Christian Hißnauer (Berlin), Philipp Blum (Zürich), Anna Wiehl (Bayreuth)

Emergierende Praktiken des Dokumentarischen – insbesondere dokumentarischer Hybridformen – stellen Forschende vor mehrere Herausforderungen – sowohl methodologisch und theoretisch, als auch was ihre von Transformationsprozessen betroffene ontologische und epistemologische Dimension betrifft. Dabei gerät auch immer stärker der Prozess der Produktion und Realisierung dokumentarischer Formen in den Fokus. Die „production studies" interessieren sich dabei vor allem für den inhaltlichen und kontextuellen Impuls (also das Warum) der Herstellung dokumentarischer Evidenz im jedem besonderen Fall.

Ein zentrales Forschungsdesiderat besteht im Hinblick auf die Ebene, von welcher aus man sich diesen Konfigurationen annähert. Es mangelt an einer Methodologie, die einerseits ‚an dem Phänomen' nahe genug dran ist, um die mit seiner Genese und Evolution verbundenen Praktiken erfassen zu können – zugleich aber das ‚große Gesamtbild' des ‚New Documentary Nexus' nicht aus dem Auge verliert – eine Betrachtungsweise also, die ein ‚zooming- in' mit einem ‚zooming-out' kombiniert.

Dieser Workshop widmet sich im Anschluss an eher historisierende oder systematisierende Perspektiven den Blick nach vorne – in Richtung neuer Gegenstände, aber auch Verfahren und theoretischer Richtungen. Der Workshop besteht aus fünf kurzen Impulsen, die dann zu einer Diskussion der unterschiedlichen Perspektiven im Panel überleiten, welche vor allem auch für das Plenum geöffnet werden soll.

S5.P4 US-A 134/1

Working the Tech Industry: Aktivistische Strategien und Alltagstaktiken

Chairs: Chris Tedjasukmana (Berlin), Anne Ganzert (Konstanz)
Vortragende: Chris Tedjasukmana (Berlin), Isabell Otto (Konstanz), Anne Ganzert (Konstanz), Paula Bialski (Lüneburg)

Gegenwärtigen Mediendiagnosen zufolge hat sich ein neuer „Plattform-Kapitalismus" (Srnicek 2017) herausgebildet, der von Technologie- und Kulturindustrien dominiert wird. Software, Algorithmen und Soziale Medien wirken als ideologische Filter der Realität. Diese Tendenz fordert allerdings auch neue mediale Praktiken unter User*innen und Programmierer*innen heraus. In Anknüpfung an Michel de Certeau (1988) lassen sich diese widerständigen Praktiken als situationsübergreifende Strategien (längerfristige Pläne, die auf Kontrolle zielen) und situative Taktiken (punktuelles Agieren, das Systemlücken nutzt) konkretisieren – eine Unterscheidung, die nicht dichotom, sondern komplementär zu verstehen ist.

Das Panel widmet sich der gegenwärtigen Vielfalt dieser medienkulturellen Strategien und Taktiken und untersucht ihr komplexes Verhältnis zur Tech-Industrie. Es versammelt exemplarische Fallanalysen aus verschiedenen Forschungssträngen und widmet sich den peripheren Medienpraktiken von Programmierer*innen, die am Arbeitsplatz eigensinnige Strategien verfolgen und effektive Arbeitsabläufe subvertieren; von User*innen, die ihr Smartphone hacken und gegen industrielle Zwecke richten; von Fans, die transmediale Erzählungen ‚gegen den Strich' lesen; und von Aktivist*innen, die mit der Technologieindustrie kollaborieren, um in der digitalen Aufmerksamkeitsökonomie noch Gehör zu finden.

Die Vorträge und Diskussionen finden in deutscher und englischer Sprache statt.

Industries of Outrage and Hope? Videoaktivismus in den Aufmerksamkeitsökonomien des Social Web
Chris Tedjasukmana

Das „Web 2.0" wurde zunächst für seine Partizipationskultur und seine aktivistischen „Networks of Outrage and

Hope“ (Castells 2012) gefeiert. Zwar ist bis heute das Engagement von NGOs und Aktivist*innen für Menschenrechte oder gegen Kriege ungebrochen. Doch mehren sich die Schwierigkeiten, diesen Anliegen Gehör zu verschaffen. Werbeplattformen wie Facebook begünstigen kapitalstarke Unternehmen, fungieren als neue Gatekeeper und bringen Filterblasen hervor, die sich in Hass gegen Außenstehende entladen. Hinzu kommt die Persistenz von Fake News, Rumor Bombs und Verschwörungstheorien. Zugleich befördern simplifizierende und inflationäre moralische Appelle von NGOs Aufmerksamkeitsverschleiß und Mitleidserschöpfung. Aktivist*innen antworten auf diese Problemlage mit crossmedialen Impact-Strategien, um sich im verschärften Kampf um Aufmerksamkeit behaupten zu können. Dabei setzen sie auf neue Videoformen und Videotechnologien (AR, VR, Hologramme etc.), die in Zusammenarbeit mit Beratungs-, Film-, Werbe- und Technologieindustrien produziert und verbreitet werden.

Der Vortrag untersucht diese neuen aktivistischen Strategien, Videoformen und Videotechnologien in den Aufmerksamkeitsökonomien des Social Web. Anhand von aktuellen Beispielen skizziert er die ambivalenten Allianzen aus Aktivismus und Industrie, diskutiert das Spannungsverhältnis zwischen effektiven Strategien und ethischem Handeln und betrachtet die ausgeklügelten PR-Strategien im Kontext neuer aktivistischer Taktiken um Hashtags wie timesup oder BlackLivesMatter.

Smartphone-Hacking als Re-Formatierung industrieller Machtzentren
Isabell Otto

Widerständige Smartphone-Praktiken, die entweder die vorhandene Konfiguration des Geräts und seiner Applikationen nutzen oder diese neu konfigurieren, sind als Vorgänge der

(Neu-)Formatierung eines Feldes oder Programms zu verstehen, die sich gegen industrielle Machtgefüge richten. So lassen sich beispielsweise zur Praktik des so genannten ‚Jailbreak‘ zahlreiche YouTube-Anleitungen und Beiträge in Foren und Sozialen Medien finden, die den Usern mit stetigen Aktualisierungen das Umgehen der Herstellersperren erläutern.

Um das Potenzial und die Reichweite dieser widerständigen Praktiken zu untersuchen, möchte der Vortrag Überlegungen fruchtbar machen, die sich auf Neuper-spektivierungen des Peripheren richten. In dieser Perspektive ist der Rand nicht als nebensächlich und der Mitte untergeordnet zu denken, sondern als konstitutiv für ein Zentrum bestimmt. Ausgehend von der Überlegung, dass die Dichotomie Zentrum/Peripherie eine Machtkon-stellation markiert, die den Mythos eines herrschenden Zentrums festigt, möchte der Vortrag ein ‚Denken des Peripheren‘ fruchtbar machen und so Praktiken der Umgestaltung, die sich, von den Randbereichen ausgehend, gegen vorhandene Strukturen richten in ihren unvorhersehbaren und unbestimmten Vorgängen beschreiben. Darüber hinaus sollen abwehrende Strategien als Vorgänge beobachtet werden, die widerständige Praktiken antizipierend ausschließen oder nachträglich einhegen.

Fan-Taktiken versus „The Powers that Be”
Anne Ganzert

Das Verhältnis populärkultureller Bücher, TV-Serien, Games und Filme zu ihren Fans wurde vielfach erforscht. Während transmediale Zuwächse sowohl das Engagement der Fans als auch die Produktpalette und den Ertrag der Franchise steigern, sind es vor allem webbasierte oder mobile Anwendungen, die Fandoms zu „easily accessible global communities“ (Busse und Hellekson 2006) machen. Innerhalb dieser wiederholt postulierten Gemeinschaften finden sich Momente, in welchen Fans den Text ‚gegen den Strich’ lesen oder selbst zu „Produtzern“ werden (Bruns 2008). Bedeutende Instanzen dieser Form der Widerständigkeit finden sich in den Fan Fictions und ihren queer readings, oder crossovers, die Booth z.B. als ‚Spiel’ bezeichnet (2015), dessen Regeln stetig zwischen Industrie und Fans ausgehandelt werden.

Während sich die Fanforschung der Cultural Studies eben diesen narrativ-diegetischen Widerständigkeiten zuwendet, wird dieser Vortrag danach fragen, wie bzw. ob Fans außerhalb des Narrativs aktiv werden können. Vor allem Apps und Soziale Medien sind dabei der Hauptaustragungsort der aktivistischen oder affirmativen Praktiken, mit denen der Fernseh-und Technologieindustrie begegnet wird. Anhand von aktuellen Fällen wird der These nachgegangen, dass Hierarchisierungen und widerständiges Potenzial durch die medialen Bedingungen eben jener Industrie bzw. der „powers that be“, gegen die sie sich Fans wenden mögen, hervorgebracht werden.

Hiding in the Stack: practices of resistance in corporate software development
Paula Bialski

Computers and computer software are complex and oftentimes very mysterious beings – not only to their everyday users, or to the ethnographers studying them, but also to the software developers themselves and the managers organizing their processes of development. Software developers are a unique group because a) they know much more about their own system than those managing them do, and b) because the complexity of a software project and the architecture of a computer system can allow one developer to know drastically more about the project they are working on than the developer sitting next to them. As Nathan Ensmenger explained, developers hold a “monopoly of competence,” or the “control over a valuable skill” (Ensmenger 2010), –

in the sense that they exercise control through revealing and concealing knowledge of a system, negotiating power and their agency within their organization on a daily basis. Developers would share only some part of what they were working on while hiding another, work on 'secret' projects without the knowledge of their managers, and build or rebuild parts of their software infrastructure as they saw fit.

This paper will explain how these practices unfold by drawing on long-term ethnographic research among software developers at a large software corporation in Berlin. Hopefully through understanding software development and its levels of invisibility and visibility, we can also come closer to understanding the complexity of digital media in our own lives.

S5.P5 US-A 134

Surfst du noch oder tauchst du schon? Transdisziplinäre Perspektiven auf die Immersion als Leitmetapher der Industrie 4.0

Chair: Kathrin Rothemund (Bayreuth)
Vortragende: Lena Trüper (Frankfurt), Franziska Wagner (Braunschweig), Laura Katharina Mücke (Mainz)

Die Industrie 4.0 verschiebt den Fokus vom materiellen Produkt zum Prozess. In ihren Produktionszyklen sind Menschen und technologische Artefakte als Akteure vernetzt. Das Panel diskutiert die Reorganisation der Produktionsverhältnisse als Ausdruck eines tiefgreifenden epistemischen Wandels, der sich seit den 1960er Jahren vollzieht. In Abkehr vom wissenschaftlichen Objektivismus, der mit der Systemtheorie einherging, wurde das Verhältnis von Wahrnehmung und Subjekt neu definiert. Die subjektive Wahrnehmung gilt seither nicht mehr als einseitig rezeptiver Prozess, sondern als interaktiver Kommunikationskreislauf. Sie ist für das sogenannte "posthumane Subjekt" (vgl. Hayles 1999) konstitutiv, das sich mit den derzeitigen Produktionsverhältnissen arrangiert. In dieser historischen Transformation avancierte der Begriff der "Immersion" zur Leitmetapher für das neue Verhältnis des Menschen zu seiner technologisierten Umwelt. Er beschreibt das "Eintauchen" in Virtuelle Welten ebenso wie die Interaktion mit technologischen Ökologien, zu denen es kein Außen mehr zu geben scheint.

Die Vorträge des Panels verhandeln visuelle Ausdrucksformen, die Immersion im fiktionalen Film sowie in Virtuellen Realitäten darstellen und damit jenes einhergehende dynamische und kommunikative Weltverhältnis bebildern, das gegenwärtige Gesellschaften prägt. Indem sich die Beiträge dem Begriff der Immersion aus semiotischer, phänomenologischer und historisch-kybernetischer Perspektive nähern, wird diskutiert, inwiefern sich diese teils antagonistischen Ansätze integrativ ergänzen können. Anhand der Schnittstelle visueller Motive soll eine kritische Perspektive auf den vorherrschenden Subjekt- und Immersionsbegriff entwickelt werden, der in medienwissenschaftlichen Ansätzen oftmals nur auf kognitiver Ebene diskutiert wird.

Die Wahrnehmung als Wasseroberfläche. Zur visuellen Integration des Menschen in kybernetische Ökologien.
Lena Trüper

Über das Konzept des Feedback-Kreislaufs trug die kybernetische Theorie nach 1945 maßgeblich zur industriellen Computerentwicklung bei. Zugleich initiierte sie einen wissenschaftlichen Paradigmenwechsel: Ihre interdisziplinäre Rezeption bedingte ein neues Verständnis von Natur und Subjekt, das Debatten um Immersion und Virtualität bis in die Gegenwart prägt. Im Vortrag wird die These vertreten, dass sich Denkweisen aus der Kybernetik neben einer spezifischen Feedback-Rhetorik (Turner 2006) auch durch visuelle Naturmetaphern verbreitet wurden. Der epistemische Wandel, der durch die Kybernetik eintritt, wird anhand der Schriften des Anthropologen und Kybernetikers Gregory Bateson um 1968 nachvollzogen. Beispiele visueller Naturmetaphern aus der Kulturgeschichte der Kybernetik veranschaulichen, wie von den 1950er Jahren bis in die gegenwärtige Medienkunst die Wasseroberfläche als Wahrnehmungsmetapher fungierte. Durch den Blick auf die Kulturgeschichte der Kybernetik soll der epistemische Hintergrund gegenwärtiger Immersionsdebatten aufgezeigt und die ideologische Absolutheit der Leitmetapher des "Eintauchens" diskutiert werden.

Virtuelle Körper_verortungen und _präsenzen
Franziska Wagner

Unter Berücksichtigung phänomenologischer Ansätze widmet sich der Vortrag dem dezidierten Zusammenspiel zwischen Körper und Maschine (VR-Brillen) und der dadurch entstehenden Körperlichkeit als Aushandlungsort virtueller Präsenzerfahrungen. Analysegegenstand sind VR-Filme und deren zeitliche, räumliche und sensorische Strategien, die eine mögliche Verdoppelung des Körpers sowie die besagten Präsenzerfahrungen forcieren. Beide Phänomene gehen häufig mit der Beschreibung des "Eintauchens" in die virtuelle Welt einher und sollen daher mit dem Begriff der Immersion kontextualisiert, jedoch teilweise auch davon abgegrenzt werden. Letztlich liegt der Fokus auf den Fragen, wie sich das körperliche Ver-

hältnis innerhalb und zu dieser Technologie beschreiben lässt und ob die Bezeichnung ‚virtueller Körper' für die doppelseitige Rezeptionssituation adäquat ist.

Immersion, Ertrinken und die kognitiven Semiotiken des Films.
Laura Katharina Mücke

Der kognitiv-textsemiotische Zugriff auf Film und Bewegtbild erfasst das immersive Versinken als einseitig gerichteten Verständnisvorgang der Betrachtenden. Er scheint damit Ansätzen wie jenem der Kybernetik und der Phänomenologie, die stattdessen Feedbackschleifen und oszillierende Bewegungen zwischen weltlichen Bezugssystemen beschreiben, diametral gegenüber zu stehen. In einer Analyse der Metapher der Nahtoderfahrung des ‚Beinahe-Ertrinkens' evaluiert der Vortrag das diskursive Feld der Relation von BetrachterIn und Kunstwerk mittels kognitiv-semiotischer Denktraditionen. Der Begriff der Immersion wird dadurch in Beziehung zu Begriffen wie Ästhetische Erfahrung und Nähe/Distanz gesetzt und mithin als Parameter medienkultureller Bedeutungstransformation begriffen. Damit wird mitunter der Impuls formuliert, semiotische und semiopragmatische Theorien auf ihr Potenzial für medientheoretische Zugänge zu prüfen.

S5.P6 US-D 321

AG Comicforschung

S5.P7 US-D 312

AG Auditive Kultur und Sound Studies

Fr 28.09. 14:00 – 15:30

S6.P1 US-F 304

Materialität der Kooperation

Chair: Carolin Gerlitz (Siegen)
Vortragende: Sebastian Gießmann (Siegen), Petra Löffler (Berlin), Tobias Röhl (Siegen), Ronja Trischler (Siegen)

Untersuchungen zur Materialität der Kooperation setzen bei denvkonkreten, situierten Praktiken an. Das Panel befragt Medienpraktiken in industriellen Kontexten daraufhin, wie sie vollzogen, über die Situation hinaus wirksam bzw. skaliert werden und welche Kooperationsbedingungen dies ermöglicht haben. Hierzu werden kooperative Praktiken historisch und ethnografisch erkundet, sei es in der industriellen Produktion, Öffentlichkeiten der Bildzirkulation, urbanem Verkehr, Kreativwirtschaft, Special-Effects-Produktion und neuen, Blockchain-basierten Medienagenturen. 30 Jahre nach dem Erscheinen der „Materialität der Kommunikation" (Gumbrecht/Pfeiffer) stellt das Panel zudem den konzeptuellen Rahmen eines Buchprojekts zur „Materialität der Kooperation" vor, das sich als Arbeit an einer Praxistheorie der Medien versteht.

S6.P2 US-F 308

Interfaces und die postindustrielle Gesellschaft

Chair: Timo Kaerlein (Siegen)
Vortragende: Timo Kaerlein (Siegen), Sabine Wirth (Marburg), Roland Meyer (Berlin), Sophie Ehrmanntraut (Potsdam), Christoph Ernst (Bonn), Jan Distelmeyer (Potsdam)

Der Call der GfM-Jahrestagung 2018 räumt der aktuellen Rede von Industrie 4.0 breiten Raum ein: Heute ist es Konsens von der Digitalisierung als einem industriellen Faktor auszugehen, der eine entscheidende Bedeutung für gesellschaftliche Wertschöpfungsprozesse hat. In den späten 1960er/frühen 1970er-Jahren fällt dagegen die Formierung und Kommerzialisierung der Human-Computer Interaction als Disziplin zeitlich mit soziologischen Analysen zusammen, die von einem Ende der Industriegesellschaften alten Typs ausgehen und die Herausbildung einer postindustriellen Gesellschaft prognostizieren (vgl. insbesondere Alain Touraine: Die postindustrielle Gesellschaft, 1969 im französischen Original erschienen, und Daniel Bell: The Coming of Post-Industrial Society, Erstveröffentlichung 1973).

Der Workshop der AG Interfaces wird einerseits der historisch ausgerichteten Fragestellung nachgehen, welche Rolle Interfaces in all ihren Formen für die zeitgenössischen Diagnosen des Postindustriellen spielen. Die Kritik am militärisch-industriellen Komplex, an der technokratischen Gesellschaft (Theodore Roszak), am eindimensionalen Menschen und der Ideologie der fortgeschrittenen Industriegesellschaft (Herbert Marcuse), an der von passivem Medienkonsum gekennzeichneten Gesellschaft des Spektakels (Guy Debord) – das alles waren Themen in den 1960er/70er-Jahren, die u.a. vom Interface-Design und den Ermächtigungsgesten der

Computerisierung aufgegriffen wurden (mittels user-friendly interfaces, soft technology, intimate computing, der Flexibilisierung des being digital, der Teilhabe an online communities, usw.).

Während also durchaus einige Jahrzehnte lang die Vorstellung eines (baldigen oder schon vollzogenen) Endes der industriellen Gesellschaft kursierte, sind Interfaces heute – und damit ist der zweite Schwerpunkt des Workshops angesprochen – entscheidender Bestandteil computerbasierter oder -unterstützter Wertschöpfungsprozesse, sowohl im Bereich der Produktion als auch des Konsums. Zeitgenössische Diagnosen thematisieren insbesondere die Rolle von Interfaces als zentraler Bestandteil der infrastrukturellen Ordnung des Netzwerks sowie als Instrument postfordistischer Arbeitskulturen.

Der Workshop untersucht die wechselnden Situierungen von Interfaces gegenüber der postindustriellen Gesellschaft in Form von thesenförmigen, kurzen Stellungnahmen der Beteiligten, die in eine breitere Diskussion zum Verhältnis von Interfaces und (Post-)Industrie münden sollen.

Techniken der Teilnahmemotivierung für postindustrielle Subjekte: HCI als ästhetisch imprägnierte Praxis
Timo Kaerlein

Der Beitrag adressiert den historischen Zusammenhang von Interface-Design und Diagnosen der postindustriellen Gesellschaft. Leitthese dabei ist, dass im Interface-Design der 1960er/70er Jahre Entwurfs- und Gebrauchsweisen zusammenlaufen, die die Computernutzung insgesamt als ästhetisch imprägnierte Praxis (Reckwitz) ausweisen und damit zur Technik der Teilnahmemotivierung an der postindustriellen Gesellschaft werden lassen.

User Interfaces als ‚personal tools'
Sabine Wirth

Hier soll skizziert werden, wie die gegenkulturelle Idee der ‚personal tools' (Stewart Brand/Whole Earth Catalog) im Verlauf der 1970er-Jahre zentrale Impulse für die Entwicklung von User Interfaces am Forschungszentrum Xerox PARC setzt. Im zweiten Schritt wird diskutiert, welche Verschiebungen der Idee der Personalisierung (als Besitzverhältnis und Konsumprodukt) sich anhand der Auseinandersetzung mit zeitgenössischen User Interfaces (z.B. bei Online-Plattformen wie Facebook) ergeben.

Vom Artefakt zum Interface. Umweltgestaltung als Kommunikationsdesign im Umfeld der HfG Ulm
Roland Meyer

In den 1960er Jahren lässt sich eine theoretische Neubestimmung der Aufgaben des Designs beobachten: An die Stelle ästhetischer Formgebung industrieller Produkte tritt die Gestaltung kommunikativer Beziehungen zwischen »Nutzern« und ihren technischen Umwelten. Ausgehend von Debatten im Umfeld der HfG Ulm zeichnet der Beitrag nach, wie sich dabei Kritik an der Konsumgesellschaft mit dem Versuch verbindet, eine neue »visuelle Grammatik« der Informationsvermittlung zu entwerfen (z.B. in Gui Bonsiepes Interface-Design für Stafford Beers Cybersin-Projekt).

Von ›human factors engineering‹ zu ›user centered design‹. Personal Computer und Erlebnisindustrie
Sophie Ehrmanntraut

Bis zur Einführung von PCs Ende der 1970er-Jahre stand der Exaktheit der Rechenmaschine mit der Bezeichnung ›human factors‹ eine unberechenbare Fehlerquelle gegenüber. Mit ›user centered design‹ rückten die Idiosynkrasien der Menschen zunehmend ins Zentrum der Gestaltung von Mensch-Maschine-Schnittstellen und wurden als Bedürfnisse der User*innen vermarktet. Vor diesem Hintergrund thematisiert der Beitrag die Inszenierung des PCs als ›consumer product‹ der wachsenden Erlebnisindustrie.

Interfaces und der postindustrielle Krieg
Christoph Ernst

Historisch bestehen zwischen der Entwicklung von Paradigmen zur Kriegführung in der Ära vernetzter Computersysteme (z.B. „Network-Centric Warfare") und der Debatte um die postindustrielle Gesellschaft enge Querverbindungen. Der Beitrag referiert diese Zusammenhänge und zeigt vor dem Hintergrund der leitenden Hypothese des Panels auf, wie sich die Zielvisionen einer postindustriellen Gesellschaft im Design zentraler militärischer Interfacetechnologien der letzten Jahre (immer noch) abbilden.

Anteil nehmen. Interface-Prozesse des Netzwerks
Jan Distelmeyer

Ausgegend von einem Interface-Begriff, der die diversen Prozesse des (An-)Leitens von Computerleistungen adressiert, widmet sich der Beitrag der Verschiebung von objekt- zu prozessorientierter Interaktion in den Interface-Inszenierungen seit 2007. Die Etablierung der App-Ordnungen auf Smartphones und Tablets zielt ästhetisch und technisch auf die Etablierung von Besitz- und Kontrollverhältnissen, die einem neuen Verständnis von „digitalen Objekten" der infrastrukturellen Ordnung des Netzwerks zuarbeitet.

S6.P3 US-F 103

Formelle/informelle Netzwerke zwischen Filmfestivals – Strategien in disruptiven Medienmärkten

Chair: Tanja C. Krainhöfer (Eichstätt)
Diskutanten: Christina Essenberger (Internationales Frauenfilmfestival Dortmund | Köln), Heleen Gerritsen (goEast – Festival des mittel- und osteuropäischen Films), Andrea Kuhn (International Human Rights Filmfestival)

Mit dem Einzug der Digitalisierung in die Medienindustrie hat eine Entwicklung eingesetzt geprägt von „(t)urmoil and transformation, forcing industry leaders to reconsider established maxims about how screen media are created, circulated, and consumed" (Crutin et al., 2014). Deutlich zeigt sich dabei ein "rise of industry niches dedicated to art cinema" (de Valck, 2014), begleitet auch von einem Boom auf dem weltweiten Filmfestivalmarkt (Krainhöfer, 2018). Dieser globale film festival circuit mit internationalen A-Filmfestival bis hin zu regionalen Special-Interest-Festivals zeigt sich erstaunlich innovativ und flexibel bei der Beantwortung der Herausforderungen durch den disruptiven Wandel. Während Festivals längst ihren Aktionsradius über ihre originäre Funktion der Präsentation von (neuen) Filmwerken erweitern (Iordanova, 2015), erscheinen in den letzten Jahren formelle wie informelle Netzwerke zwischen Filmfestivals zunehmend als das Mittel der Wahl, um die gegenwärtigen Veränderungen aktiv mitzugestalten. Netzwerke dienen der Sicherstellung von Ressourcen und bilden die Basis zur Förderung der Vielfalt cineastischer Ausdrucksformen, innovativer Verbreitungswege, neuer Audience Development-Maßnahmen, uvm.

Auf einem Panel diskutieren FestivalvertreterInnen was diese Verbindungen für die Diversität der Festivallandschaft, das Streben nach USPs sowie die Wahrung der eigenen Identität des Filmfestivals bedeuten und ob hierin auch Lösungen für die Filmindustrie liegen?

S6.P4 US-A 134/1

Game Industries

Chair: Andreas Rauscher (Siegen)
Vortragende: Benjamin Beil (Köln), Marc Bonner (Köln), Martin Roth (Leipzig), Cyrus Mobasheri (Bayreuth)

Der Medienphilosoph Ian Bogost merkt in seinem 2015 erschienenen Essay Nobody Asked for a Toaster Critic an: »Videogames are a lot like toasters. We think they are appliances, mere tools that exist to entertain or distract. We think that their ability to satisfy our need for leisure is their only function.« Während Diskussionen um Computerspiele als Kunst oder Kulturgut gerade in den letzten Jahren und mit Aufkommen der Indie-Szene beharrlich geführt wurden, sind kritische Perspektiven auf die Produktion, wie etwa die Auswirkungen von Metacritic-Wertungen auf Entwicklerstudios und damit verbundene Bonuszahlungen an die Mitarbeiter (Greenwood-Ericksen et. al. 2013) oder die durch Algorithmen prozedural automatisierten Designprozesse, seltener anzutreffen. Doch gerade Fragen nach wirtschaftlichen, politischen, regionalen oder nationalen Rahmungen und konkreten Praktiken der Produktion und Entwicklung tragen aber maßgeblich zum Verständnis der Konstitution der Computerspiele als mediale Werke bei.

Das Panel will der Oszillation der Produktion von Computerspielen zwischen Kunst und Kommerz auf Basis verschiedener Fallbeispiele nachgehen – von einer vertiefenden Betrachtung bestimmter Arbeitstechniken und Workflow-Prozesse im Game Design über Vermarktungsstrategien bis hin zu kulturellen Eigenheiten der Game Industries.

Game Franchising
Benjamin Beil

Seitdem Henry Jenkins 2006 mit seinen breit rezipierten Thesen zur Convergence Culture für eine Konjunktur der Transmedialitätsdebatte sorgte, sind Begriffe wie Transmedia Storytelling oder auch Transmedia Worldbuilding zu regelrechten Buzzwords avanciert, die in der ökonomischen Praxis wie in akademischen Theoriediskursen gleichermaßen populär sind. 2013 hat Derek Johnson Jenkins kulturwissenschaftliche Thesen unter Rückgriff auf aktuelle Ansätze der Production Studies einer Revision unterzogen und aufgezeigt, dass Transmedia Storytelling oftmals weniger ästhetisch motiviert, sondern im Sinne eines medialen Multiplyings vielmehr als Transmedia Franchising zu beschreiben ist. Eine solche Schizophrenie zwischen ästhetischen und ökonomischen Aspekten scheint besonders im Bereich der Computerspielindustrie weit verbreitet. So sind Computerspielwelten einerseits oft anschauliche Bespiele für ein kunstvolles (wie buchstäbliches) Worldbuilding. Andererseits präsentieren sich Computerspiele jedoch als kommerzielle Franchise-Produkte, deren ›Spielspaß‹ in Rezensionen mit einem numerischen Wert versehen wird und deren Welten(aus)bau nicht selten an den Abschluss eines kostenpflichtigen Abonnements gebunden ist (Games as a Service).

Der Algorithmus des Weltenbaus: Handgemacht vs. automatisiert
Marc Bonner

Die immer größer werdenden kohärenten Topographien der Open-World-Spiele simulieren chaotisch-lebendige Metropolen oder weite Landstriche mit unterschiedlichen Biomen. Die Landschaftserfahrung wird dabei zum Selbstzweck erhoben (Nohr 2006). Produktionsästhetisch werden daher zurzeit neue Lösungswege zwischen handgefertigter und algorithmisch-automatisierter Konstruktion ausgehandelt (Guérin 2017; Totten 2017). Letztere wird zum einen als Hilfsmittel im Game Design eingesetzt, sodass von Hand nur noch kosmetisch nachzubessern ist. Zum anderen können die Algorithmen aber auch das Agens sein und erst im Gameplay die Welt prozedural generieren.

Derart wird die Spielwelt dann auch meist als eines der beiden Extreme beworben. So rühmen sich Game Designer etwa damit, dass ihre prozedural generierte Galaxie individuelle Spielerlebnisse birgt und niemand alle Planeten wird bereisen können. Andere betonen die künstlerisch-aufwändige Handarbeit am Detail. Der Vortrag wird zentrale Produktionsstrategien präsentieren sowie deren Vermarktung und Schwachstellen offenlegen.

Videospielproduktion in Japan zwischen Lokalem und Globalem
Martin Roth

Seit den frühen Erfolgen Mitte der 1980er Jahre hat sich die Produktion von Videospielen in Japan stark verändert. Während Spiele anfangs noch von relativ kleinen Teams entwickelt wurden, sind an heutigen Großproduktionen oft bis ca. 1000 Personen aus unterschiedlichen Firmen beteiligt. Die Literatur spricht dabei von einer Globalisierung der Spieleindustrie (Wolf 2015; Consalvo 2016). Diese Behauptung scheint sich vornehmlich auf Einzelfallstudien zu stützen. Vor dem Hintergrund des starken Binnenmarktes bedarf sie in Bezug auf Japan einer Überprüfung, die ich in meinem Vortrag vornehmen möchte.

Mithilfe von Daten der japanischen Media Arts Database und Mobygames.com erarbeite ich zent-rale Einflussfaktoren und Tendenzen der Videospielproduktion in Japan im historischen Wandel. Dadurch wird die Globalisierungshypothese durch ein detaillierteres Bild von Videospielproduktion im Spannungsfeld zwischen lokalen Charakteristika und globalen Tendenzen erweitert. In der Analyse greife ich wichtige Vorarbeiten zur politischen Ökonomie von Videospielen (Kerr 2006) und der Wirtschaftsgeographie der japanischen Videospielindustrie (Hanzawa 2005) auf und entwickle sie anhand aktueller Daten und ausgewählter Beispiele weiter.

Innovationsdruck + Budgetdruck = Künstlerischer Ausdruck?
Cyrus Mobasheri

Mit der Wing-Commander-Reihe (Origin Systems/Electronic Arts 1990-2007) wurde erstmals versucht ein Computerspiel zu entwickeln, das als interaktiver Film eine komplexe Narration vermittelt. Das hatte einen Entwicklungsaufwand zur Folge, der mit jedem neuen Teil neue Maßstäbe setzte und so den AAA-Titel als Kategorie etablierte. Dabei wurde die Emergenz des Gameplays aufgrund von vorproduziertem Videomaterial immer weiter vernachlässigt, bis man nahezu Fotorealismus erreicht hatte. Die PC-Entwicklung wurde von immer größerem Hardware-Hunger der Spiele vorangetrieben und hat damit sowohl die technischen Möglichkeiten stetig erweitert wie auch einen wirtschaftlichen Zugzwang erzeugt. Kleinere Studios konnten dem technischen Wettlauf nur durch Zuhilfenahme von Spiele-Engines von Fremdfirmen begegnen, was zu mehr Gleichförmigkeit trotz größerer technischer Möglichkeiten führte (z.B. Unreal Engine).

Erst die Indie-Szene hat als Gegenbewegung wieder in Kauf genommen, unter dem technisch Möglichen zu bleiben und mit kleinen Budgets an kleinen Spielen zu arbeiten, um mehr kreative Freiheit im Gamedesign und auch mehr Emergenz für die Spieler*innen zu erlangen. Ist die 8-Bit-Grafik aus den 80er Jahren anders zu interpretieren als dieselbe Grafik in heutigen Retro-Spielen?

Dieser Beitrag legt die komplexen Wechselwirkungen der Produktionsumstände offen und wird die Einflüsse, welche wirtschaftliche Zwänge, technische Limitierungen und Designentscheidungen auf den künstlerischen Ausdruck haben, analysieren. Dabei werden unterschiedliche Abschnitte der Computerspielgeschichte beleuchtet und die historischen Besonderheiten untersucht, um der Frage nachzugehen, ob diese Zwänge eher Motor oder Hemmnis des künstlerischen Ausdrucks sind.

S6.P5 US-A 134

AG Eco Media

S6.P6 US-D 321

AG Populärkultur und Medien

S6.P7 US-D 312

Redaktionssitzung ZfM

S6.P8 US-D 207

Kommission Urheberrecht und Medienwissenschaft

06.09 US-D 109

AG Open Media Studies

Fr 28.09. 16:00 – 17:30

S7.P1 US-F 304

Selbstorganisation und Agency in digitalen Ökonomien

Chair: Eva-Marie Nyckel (München)
Vortragende: Irina Kaldrack (Braunschweig), Andreas Sudmann (Bochum), Tobias Matzner (Paderborn)

Im Workshop diskutieren wir aufbauend auf drei Impulsvorträge Fragen der KI und Akteurschaft in der digitalen Ökonomie. Irina Kaldrack (HBK Braunschweig) betrachtet am Beispiel des Referenzarchitekturmodell RAMI4.0 selbstorganisierte Formen industrieller Produktion. Die darin formulierten Architekturen und Standards strukturieren Selbstorganisation und verteilen Intelligenz sowie Handlungsmacht. Tobias Matzner (Uni Paderborn) nimmt die Frage nach Handlungsmacht auf. Er untersucht, wie implizite Arbeitsteilungen von Mensch und Technik algorithmische Akteurschaft konstruieren und welche Rolle marginalisierte menschliche Arbeit dabei spielt. Im dritten Beitrag fragt Andreas Sudmann (Uni Bochum), auf welche Weise und im Anschluss an welche theoretischen Konzepte die KI-Forschung als industriell-wissenschaftliche Praxis medienethnografisch erschlossen werden kann. Hierbei gilt insbesondere zu beachten, dass die KI-Forschung nicht nur Wissen und Techniken für die Industrie zur Verfügung stellt, sondern seit Beginn des KI-Booms immer stärker unter industriellen Bedingungen stattfindet.

Daran anschließend möchten wir die Industrie(a-lisierung) der KI in zweifacher Hinsicht diskutieren: zum einen geht es darum, die Bedingungen und Praktiken ihrer Hervorbringung zu erforschen, die von einfacher Arbeit bis zur Forschung zunehmend unter industriellen Bedingungen stattfinden; zum anderen gilt es genauer zu verstehen, wie sich algorithmisch vermittelte Akteursschaft auf der Ebene der vielfältigen industriellen Anwendungen darstellt. Für beide Perspektiven sind in den Medienwissenschaften unterschiedliche Zugänge entwickelt worden (Medienarchäologie, Critical Code Studies, Platform Studies, Historische Epistemologie etc.), deren Anschluss- und Entwicklungsfähigkeit der Workshop ausloten möchte. Insofern besteht der Einsatz des Workshops auch darin, über produktive Verbindungen methodischer Zugriffe und Fragestellungen nachzudenken.

S7.P2 US-F 308

Redakteur_innen in der öffentlich-rechtlichen Fernsehindustrie: Produktionskulturen und -praktiken

Chairs: Andy Räder (Rostock)
Diskutanten: Florian Krauß (Siegen), Harald Steinwender (Bayerischer Rundfunk), Ulrich Herrmann (Südwestrundfunk), Johanna Kraus (Mitteldeutscher Rundfunk), Liane Jessen (Hessischer Rundfunk)

In dem seit Jahren zur deutschen Fernsehfiktion und speziell zur 'Qualitätsserie' geführten Wertediskurs ist mehrfach die große Handlungsmacht von Redakteur_innen diagnostiziert und beklagt worden (vgl. Gangloff 2016). Davon ausgehend möchte der Workshop Produktionskulturen und -praktiken von Redakteur_innen in der öffentlich-rechtlichen Fernsehindustrie beleuchten. Statt der üblichen Vorträge ist eine moderierte Podiumsdiskussion mit Redakteur_innen verschiedener ARD-Sendeanstalten geplant. Die vor allem über das Fallbeispiel "Mitten in Deutschland: NSU" (2016) ausgewählten Praktiker_innen werden mit Fragestellungen aus den Media Industry bzw. Production Studies (vgl. Szczepanik/Vonderau 2013) und einem Impulsvortrag zu Produktionskulturen in der deutschen Fernsehindustrie konfrontiert. Was macht das Berufsbild des Redakteurs/der Redakteurin in der öffentlich-rechtlichen Fernsehfiktion aus? Welche Arbeitsbedingungen herrschen vor (vgl. Henke

2003)? Inwieweit unterscheiden sich die lokalen Produktionskulturen der einzelnen ARD-Sendeanstalten? Wie gestaltet sich die Zusammenarbeit im Verbund sowie in den "Projektnetzwerken" (Windeler et al., 2001) mit Externen und den jeweiligen "Kontaktzonen" (Vonderau 2013) der Produktionsgemeinschaften? Wie verändern sich Positionen und Strukturen, etwa im Zusammenhang mit Industrie-Diskursen zum Showrunner und Writers' Rooms (vgl. Redvall 2013)? Wie blicken Redakteur_innen auf ihre Produkte im Sinne eines "industrial self-theorizing" (Caldwell 2008)?

Am Beispiel des vom SWR, WDR, BR und MDR redaktionell betreuten Doku-Dramas "Mitten in Deutschland: NSU", einer zwischen Serie und Einzelstück changierenden Trilogie mit Tendenz zum "historisch-politische Eventfilm" (Dörner 2012), sollen die lokalen Produktionskulturen und -praktiken in ausgewählten ARD-Rundfunkanstalten nachgezeichnet werden. Quasi 'live' werden so die Erforschung von lokalen Fernsehindustrien sowie Möglichkeiten und Grenzen eines industrienahen Forschungsansatzes erprobt.

S7.P3 US-F 103

Comics 4.0

Chair: Véronique Sina (Köln)
Vortragende: Lukas R.A. Wilde (Tübingen), Tim Glaser (Braunschweig), Peter Vignold (Bochum)

Um das revolutionäre Potenzial des ‚Digitalen' für die Produktion, Rezeption sowie Distribution des Printmediums Comic zu verdeutlichen, führt Scott McCloud in seinem Buch "Reinventing Comics" (2000) das Konzept der „infinite canvas", also der unendlichen Leinwand ein. Nicht länger an die formalen, ästhetischen oder materiellen Begrenzungen eines gedruckten Comics gebunden, stehen den Produzent_innen von Webcomics eine Vielzahl innovativer Gestaltungsmöglichkeiten zur Verfügung, welche eine neue Ästhetik des Mediums hervorbringen: eine neue „Kunstform jenseits unserer Vorstellungskraft" (ebd.: 241). Obwohl bis heute viele digitale Comics moderne Klassiker des Mediums hervorgebracht haben, ist die ‚formale Revolution' jedoch eher ausgeblieben. Im Gegenteil konnten viele Webcomic-Werke erst nach einer ‚Rückübersetzung' in Print breite feuilletonistische und kuratorische Aufmerksamkeit erfahren. Die ‚medialen Spezifika' des Digitalen scheinen hier gerade wieder eingebüßt. Das medienwissenschaftlich stetig anwachsende Interesse an den Digitalisierungsprozessen des Comics entwächst daher eher anderen Faktoren als formal-ästhetischen: Das Panel der AG Comicforschung nimmt diese insbesondere unter den Begriffen Partizipation, Distribution und Medienkonvergenz in den Blick – Aspekte, die eher durch industrielle und institutionelle Transformationen fundiert sind. Die Legitimationskämpfe um die produktive Marginalität des Comics – zwischen Massenmedium und Subkultur – machen schon immer einen wichtigen Teil seiner gesellschaftlichen und politischen Relevanz aus. Anders als etwa Filme bleiben Comics leicht(er) produzierbar und konnten seit der Jahrtausendwende – gerade auch durch ihre zunehmende Digitalisierung – zu einer weithin genutzten Form der Alltagskommentierung und -beobachtung avancieren. Unter dem Schlagwort „Comics 4.0" möchte das Panel diesen Wandlungsprozessen, die durch die Digitalisierung des Comics ausgelöst wurden, nachgehen.

Von Remediation zum Intermedium: Formen, Formate und mediale Rahmungen digitaler Comics
Lukas R.A. Wilde

Gibt es eine spezifische Ästhetik digitaler Comics? Webseiten, Social Media-Plattformen und Apps sind längst nicht die ersten Trägermedien, welche die Comic-Industrie(n) sich im Laufe ihrer Geschichte neu erschlossen haben. Digitale Dispositive zwingen Künstler_innen, Rezipient_innen und auch die Forschung dennoch in kaum gekannten Maße, die Grenzen, Möglichkeiten und Spezifika der medialen Gestaltungsform Comic neu auszuhandeln. Diskutiert werden muss hier nicht nur die technologische Integration erweiterter Modalitäten wie Ton, Bewegung oder Interaktivität, sondern auch der bewusste Verzicht auf vieles, was im Print noch als bestimmend galt. Bereits die Einbettung von handgezeichneten, ästhetisch konzipierten oder schlicht humoristischen Grafikdateien in Blogs scheint zunehmend als kultureller Marker für ‚Comichaftigkeit' zu fungieren, selbst wenn diese Grafiken überwiegend Texte oder diagrammatische Darstellungen enthalten und kaum als ‚narrativ' einzuschätzen wären. Dies bedeutet, dass der Comic derzeit seine ‚Lesbarkeit' in der visuellen und digitalen Kultur neu aushandelt, da viele seiner Elemente (formalästhetisch-semiotisch, technisch-apparativ oder auch kulturell-institutionell) nicht mehr – oder noch nicht – als stabil und konventionalisiert gelten. Die medialen Formgrenzen und Rahmungen inmitten digitaler ‚Hyper-Medien' scheinen sich damit in signifikanter Weise zu verschieben. Der Beitrag gibt einen Überblick über die Transformationen der Comic-Produktion, -Konzeption und -Rezeption als einer ‚Industrie 4.0' und diskutiert insbesondere die dadurch bedingten medienästhetischen Herausforderungen.

Comics, Communities & Crowdfunding. Plattformen und deren Einfluss auf die Rezeption und Distribution von Webcomics
Tim Glaser

Webcomics sind eine eigene digitale Industrie geworden, in dieser werden nicht nur Serien kreiert und rezipiert,

sondern auch diskutiert, editiert und auf Plattformen geteilt. Verschiedene Communities bilden dabei den Ausgangspunkt für das Zusammentreffen von Künstler_innen und Leser_innen oder für das kommentieren und verbreiten von Werken. Insbesondere soziale Medien und Aggregatoren, wie Reddit oder 9Gag, haben dazu geführt, dass Webcomics heute nahezu digital omnipräsent sind. Gleichzeitig wird damit die Frage nach erfolgreichen Finanzierungsmodellen und deren Einfluss auf Webcomics relevanter. Bereits 2003 versuchte Scott McCloud mit Hilfe der Firma Bitpass seine Webcomics Serie „The Right Number" für 25 Cent je Ausgabe online zu verkaufen, ohne großen Erfolg. Andere Formen von Microtransactions und Crowdfunding folgten, sowie verschiedene Alternativen der Finanzierung in den letzten Jahren. Der Vortrag widmet sich diesen Entwicklungen und wird dazu zuerst einen Überblick über verschiedene Angebote und deren Einfluss auf die zeitgenössische Webcomic-Industrie geben. Im nächsten Schritt wird darauf aufbauend analysiert, welchen Einfluss diese Plattformen auf die Produktion und Rezeption von Webcomics nehmen. Der Fokus wird dabei unter anderem auf Patreon liegen, die derzeit populärste Crowdfunding-Plattform für digitale Content Production. Zusätzlich werden Angebote wie Line Webtoon, Tapas.io und deren Apps untersucht, sowie Hivework, eine Community, die als digitaler Verlag agiert.

From A(yn) to Z(ack) – Objektivismus im zeitgenössischen Comicfilm
Peter Vignold

Im deutschsprachigen Raum kaum rezipiert, werfen Ayn Rands Hauptwerk The Fountainhead (1943) und Atlas Shrugged (1957) sowie der daraus abgeleitete Objektivismus in den USA einen langen Schatten, der bis in die gegenwärtige Wirtschaft, Politik und Unterhaltungsindustrie hineinreicht. Während der nachträglich zur politischen Philosophie erklärte Objektivismus im wissenschaftlichen Fachdiskurs scharf kritisiert wurde und kaum stattfindet, haben Ayn Rands Ideen eines radikalen Individualismus, der moralischen Erhöhung von Selfishness und ihre Forderung einer Entgrenzung von Industrien und Kapitalismus unter möglichst vollständiger Nichteinmischung des Staats in die Belange der Bevölkerung in wirtschaftslibertäre Ideologien Einzug gehalten, prominente Befürworter im konservativen Flügel der US-Politik gefunden, prägen das Gedankengut der Tea-Party-Bewegung und des derzeitigen US-Präsidenten Donald Trump ebenso wie die Silicon Valley-Tech-Kultur und die von ihr ausgehenden Strategien der Digitalisierung. Mit in den 2010er Jahren erscheinenden Comicfilmen wie IRON MAN 2 (2010), MAN OF STEEL (2013), BATMAN V SUPERMAN: DAWN OF JUSTICE (2016) und CAPTAIN AMERICA: CIVIL WAR (2017) kehrt der Objektivismus in Form von Hollywood-Blockbustern, die weltweit hunderte Millionen Dollar einspielen und bereits vor Erscheinen fest in die Populärkultur integriert sind, in das digitale Filmzeitalter ein. Im Rahmen des Vortrags soll aufgezeigt werden, wie die aktuellen Neuinterpretationen der Marvel/DC-Helden als Echos Rand'scher Figuren erscheinen und der Objektivismus die argumentativen Linien definiert, entlang derer die ideologischen Konflikte dieser Filme positioniert und ausgehandelt werden. Eine solche Lesart verdeutlicht die Ubiquität der Ideen Rands, deren Strukturen sich deutlich nicht nur in Operationsmodi zeitgenössischer Politik und Tech-Industrien spiegeln.

S7.P4 US-A 134/1

Kommission für gute Arbeit in der Medienwissenschaft

S7.P5 US-A 134

AG Fotographieforschung

S7.P6 US-D 321

AG Genre Studies

S7.P7 US-D 312

AG Interfaces

S7.P8 US-D 207

Kommission Lehre

Sa 29.09. 10:00 – 11:30

S8.P1 US-F 304

Overcoming Digital Disruption(?) – Zum digitalen Strukturwandel der Musikindustrie zwischen digitaler Disruption und neuen Formen digitaler Wertschöpfung

Chairs: Charis Goer (Utrecht), Mario Anastasiadis (Bonn)
Vortragende: Beate Flath (Paderborn), Mario Anastasiadis (Bonn), Carsten Winter (Hannover), Christoph Jacke (Paderborn)

Der digitale Strukturwandel hat sich in den Medienindustrien der Populärkultur und insbesondere in der Musikindustrie besonders früh ausgewirkt. Während digitale Medientechnologien auf Ebene der Anwendungs- und Rezeptionspraxis zu einer Pluralisierung geführt haben, hat sich die Digitalisierung auf Ebene der industriellen Akteure und Praktiken zunächst vor allem als disruptive Innovation ausgewirkt, weshalb ‚die' Musikindustrie ein früher Seismograph digital evozierter Strukturbrüche von Geschäftsmodellen, Wertschöpfungsketten, Handlungsparadigmen und medialen Repräsentationspolitiken war und ist. Die Produktions- und Wertschöpfungsverhältnisse der Musikindustrie im Kontext der Digitalisierung können mittlerweile jedoch nicht mehr nur unter dem Aspekt der Disruption tradierter Handlungsmuster betrachtet werden. Ein Blick auf gegenwärtige Entwicklungen verweist vielmehr auf einen umfassenden Anpassungs- und Lernprozess der Musikindustrie unter digitalen Vorzeichen, der auf eine Überwindung der digital-disruptiven Phase deutet.

Hier setzen die Beiträge des Panels an und beleuchten spezifische Strategien im Bereich der Musikindustrie als Ausdruck einer post-disruptiven Konsolidierung im digitalen Kontext. Die vier Beiträge beschäftigen sich aus theoretisch und empirisch mit (1) neuen Formen des Crowd Sourcing und der Fan-Integration als Strategien digitaler Kommodifizierung, (2) neuen Paradigmen strategischer Kommunikation in sozialen Medien als kommunikativer Wiederermächtigung der Musikindustrie und Teil einer entstehenden ‚Data Driven Music Industry', (3) neuen Formen digitaler Wertschöpfung in urbanen Metropolregionen als Teil der digitalen Transformation der Musikindustrie sowie (4) Fragen nach dem Spannungsfeld von kritikindustrieller Vermarktung und industriekritischer Aufklärung durch Musikjournalismen.

Die Integration von Fans in musikindustrielle Entstehungs- und Verwertungszusammenhänge am Beispiel von Hatsune Miku
Beate Flath

Digitalisierung und die Verfügbarkeit von digitalen Netzwerkmedien führten u.a. zu einem Verschwimmen bzw. zu einer Auflösung der Grenzen zwischen den Bereichen musikbezoge-ner Produktion, Distribution und Konsumption und ermöglichten so eine neue Qualität der strategischen Integration von Fans in musikindustrielle Entstehungs- und Verwertungszu-sammenhänge. Vor diesem Hintergrund nimmt dieser Vortrag das Beziehungsgefüge von Musikkulturen (als musikbezogene multimediale Kulturen) und Industriekulturen in den Blick und perspektiviert dieses an Hand des Beispiels Hatsune Miku. Auf der theoretischen Basis der Neuen Institutionenökonomik sowie der Kulturellen Ökonomik steht dabei die Verwo-benheit von medien- und musikbezogenen Praktiken der Produktion, Distribution und Kon-sumption mit Prozessen und Strukturen der Bildung von (monetären und nicht-monetären) Werten im Mittelpunkt.

Auf dem Weg zur ‚Data Driven Music Industry' – Zur Instrumentalisierung sozialer Online-Medien als Ausdruck der Wiederermächtigung der Musikindustrie
Mario Anastasiadis

In keiner anderen Sparte der Medienindustrie hat sich das disruptive Potential der Digitalisierung so früh und so stark ausgewirkt wie in der Musikindustrie. Die Entmaterialisierung des Tonträgers und die Entstehung von Social Media markierten einen doppelten Kontrollverlust der Musikindustrie über (1) Wertschöpfungsketten sowie (2) die mediale Repräsentation von Popmusik im Social Web. Auf Basis qualitativer Interviews mit Akteuren der Musikindustrie wird im Vortrag gezeigt, dass dieser Kontrollverlust mittlerweile von einer umfassenden Funktionalisierung digitaler Medien abgelöst wurde. Diese kommunikative Wiederermächtigung basiert auf einer Adaption der Musikindustrie an die Digitalisierung durch integrierte Kommunikationsstrategien, Kommunikationskontrolle, Strategien der Evaluation und Kommodifizierung digitaler Fanpraxis sowie Strategien des datenbasierten ‚Microtargeting' und ‚Influencer-Marketing', die auf die Entstehung einer ‚Data Driven Music Industry' verweisen. Konzepte freier Verfügbarkeit und Distribution digitaler Kulturgüter (v.a. Free/ Share Culture), die sich ursprünglich als Gegenentwürfe zum kulturindustriellen Komplex verstanden, sind somit einer weitgehenden Renaissance der funktionalistischen Ordnung der Musikindustrie gewichen.

Die digital-medial disruptive Transformation der Musikindustrie als Medienökonomie einer Stadt – neue gesellschaftliche Chancen und Herausforderungen
Carsten Winter

In der Zeit digital-medial disruptiver Struktur-Transformationen der Musikwirtschaft (1998-2013), während der die Musikindustrie global mehr als die Hälfte an Umsatz und Gewinn einbüßte, wuchsen diese in Musikstädten wie Berlin, Hannover und Mannheim bereits Jahre zuvor gegen diesen Trend. Der Beitrag rekonstruiert dieses Wachstum, das wir nicht etablierten Musikwirtschaftsakteur_innen verdanken, sondern neuen Akteur_innen und ihren digital oft disruptiven Werte-Aktivitäten, die in einem eigenen Projekt erforscht wurden. Erläutert wird, wie vernetzte urbane Akteur_innen in Folge der Entwicklung ihres Umgangs mit digitalen Netzwerkmedien neue sozial und medial offen vernetzte Strukturen um neue Ko-Organisatoren institutionalisiert haben, und wie und warum sie Treiber_innen einer neuen Musikkulturökonomie wurden. Zurückgegriffen wird dabei auf Annahmen von Castells zu ‚informational cities' (1989), die er weiterentwickelt, von Williams (dazu ausf. Winter 2017) sowie Meyrowitz (1984) darüber, wie und warum sich Medienumgebungen in Folge der Ausbreitung und Nutzung neuer Medien verändern.

Kritikindustrie(n) revisited: Musikjournalismen zwischenkritikindustrieller Vermarktung und industriekritischer Aufklärung
Christoph Jacke

Musikjournalist_innen arbeiten in den Medien- und Musikindustrien seit jeher zumeist prekär und wenig erforscht an ständig im Wandel befindlichen Schnittstellen: zwischen objektiver Berichterstattung und künstlerischer Literatur, zwischen (medienkultur-)politischem Engagement, idealistischer PR und Produktwerbung und vor allem zwischen ‚Do-It-Yourself' wie Fanzines, Blogs und Institutionalisierung wie Redaktion oder Verlag – und das alles inmitten eines kommunikativen, disruptiven Metaprozesses wie der Digitalisierung. Insbesondere Popmusikjournalismen sind selbst Teil von, auch digitalisierten, Kritikindustrien (geworden) und werfen daher die Frage nach ihren Rollen, Funktionen und Auswirkungen in digitalisierten Medienkulturgesellschaften auf. Der Beitrag soll anhand eigener Vorstudien und jahrzehntelanger Involviertheit in das berufliche Feld einen kritischen Blick auf diesen seismographischen medienkulturgesellschaftlichen Teilbereich werfen und dessen Charakteristika dicht beschreiben sowie nach Ausbildungskonzepten fragen.

Fans und Produzent_innen – schwierige Beziehungen in der Kulturwirtschaft

Chair: Vera Cuntz-Leng (Marburg)
Vortragende: Sven Stollfuß (Leipzig), Wolfgang Reißmann (Siegen), Dagmar Hoffmann (Siegen), Vanessa Ossa (Tübingen), Sophie Einwächter (Hamburg)

Das Panel befasst sich mit einer zentralen Komponente kulturwirtschaftlicher Produktions-, Vermarktungs- und Distributionsprozesse: den vielseitigen Beziehungen und Machtverhältnissen zwischen den offiziellen Produzent_innen medialer Inhalte und ihrer Abnehmerschaft (insbesondere Fans) – zwei längst nicht mehr klar zu trennende Lager, die durchaus in einer Instanz zusammenfallen können. Die Rollen dieser Akteur_innen, ihre Grenzziehungen und spezifischen Dynamiken befinden sich insbesondere vor dem Hintergrund medialer Transformationen, die neue digitale Kulturen und Praktiken hervorbringen, stetig im Wandel. Das Panel der AG Partizipations- und Fanforschung vereint Perspektiven der Fan Studies, der TV Production Studies und der Empirical Legal Studies und diskutiert anhand emergenter kultur- und medienwissenschaftlich relevanter Phänomene, die im Kontext digitaler sozialer Vernetzung zu beobachten sind, Währungen und Werte, die Interaktionen und Märkte der Kulturwirtschaft bestimmen.

Die vier Beiträge befassen sich mit den produktspezifischen semiotischen und ästhetischen Konsequenzen von ‚Fan-Producer'-Relationships sowie mit den organisatorischen und ökonomischen Implikationen der Interaktionen von Akteur_innen. Während Sven Stollfuß das kollaborative Verhältnis zwischen Social TV-Produzent_innen und Zuschauer_innen adressiert, nehmen Wolfgang Reißmann und Dagmar Hoffmann die kompetitive und rechtlich umstrittene Dimension der fankulturellen Textproduktion in den Blick, die zunehmend eigenständige kulturwirtschaftliche Akteur_innen hervorbringt. Vanessa Ossa untersucht die sehr erfolgreiche, für engagierte Fans konzipierte transmediale Marketing- und Kommunikationsstrategie des Marvel-Konzerns und Sophie Einwächter diskutiert die – unter anderem im Marvel-Kontext florierende – PR-Strategie der stilisierten „Celebrity Bromance" als problematische Aneignung fankultureller erotischer Genre- und Stilelemente durch Journalist_innen, Produzierende und Celebrities.

Social TV und Formen partizipativer Produktion
Sven Stollfuß

Der Vortrag setzt sich mit neuen Entwicklungen im Kontext der Verschränkung von Fernsehen und Social Media auseinander. Ausgehend von theoretischen Ansätzen zur Synchronisierung der Medienlogik des Fernsehens und der Logik Sozialer Medien (van Dijck und Poell 2015) werden jüngere Dynamiken der Entwicklung partizipativer Produktionsformen zwischen Medienproduzent*innen und Konsument*innen (Prosumer Culture) in den Blick genommen und weiterentwickelt (Stollfuß 2018). Kernanliegen ist dabei die Aufarbeitung verschiedener Adressierungsformen von User-Partizipation im Sinne des „audience-as-collaborator framing" (Lahey 2016). Mit der zunehmenden Verschränkung von TV und Social Media – und unter Berücksichtigung von Partizipation als Formativ und Bedingung Sozialer Netzwerke (Thimm 2017) – widmet sich der Vortrag dabei insbesondere den Verschiebungen im „television-audience relationship" (Lahey 2016, Turnbull 2014). Angesichts sich wandelnder Akteurs-Netzwerke im Horizont kollaborativer (Teil-)Projekte im Konvergenzfeld von Fernsehen und Social Media werden folgende drei Ebenen insbesondere reflektiert: (1) die Vorgaben hinsichtlich einer „policy of participatory production" auf der institutionellen Ebene (hier des Fernsehens); (2) die Auswirkungen sich verändernder Akteurs-Netzwerke auf der Ebene der professionellen Produktionsprozesse; (3) die medienästhetischen, formatbezogenen Veränderungen auf der Ebene der Inhalte für Social Media-Kommunikationsumgebungen.

Das Untersuchungskorpus bilden drei ausgewählte Inhalte aus dem ARD/ZDF Content-Netzwerk funk (2016–): die Snapchat Soap Opera iam.serafina, die Reportagen und Webdokumentationen für Facebook von Y-Kollektiv und die Presenter-Reportagen für YouTube von Die Frage. Alle drei Formate operieren im Sinne einer „policy of participatory production", die sich jedoch jeweils unterschiedlich auf die Ebenen der Produktionsprozesse und Inhalte auswirkt.

Fanfiction und Non/Kommerzialität: Grenzarbeiten an einer reizenden Kategorie transformativen Werkschaffens
Wolfgang Reißmann, Dagmar Hoffmann

Die Nonkommerzialität von transformativen Fanproduktionen war und ist ein zentrales Momentum für die praktische Toleranz bzw. Ignoranz, die trotz des urheberrechtlich prekären Status und sporadisch auftretender rechtlicher Konflikte wie zuletzt um den Fanfilm „Prelude to Axanar" (Star Trek) in der Breite doch besteht. Gerade im Bereich Fanfiction beschreibt die Fan Studies-Literatur gift culture (Hellekson 2009) bis heute als unhintergehbares Kennzeichen und Community-Ethik. Allerdings haben sich in den letzten Jahren die Populationen publizierender Autor/innen vervielfältigt, bestehen heterogene Interessenslagen, und konstituieren digitale Plattformen teils veränderte Anreizstrukturen. Auf der Basis eines Forschungsprojekts, das als „empirical legal studies" empirische Medien- und Sozialforschung mit urheberrechtlichen Analysen verknüpft, gibt der Beitrag einen Überblick über aktuelle Kommerzialisierungstendenzen, v.a. qua spezifischer Plattformen wie Wattpad und Amazon KindleWorlds, sowie Praktiken wie pulled-to-publish. Zudem werden an Fallbeispielen – u. a. einer erfolgreichen YouTuberin, die Fanfiction vertont und mit diesem Angebot große Reichweiten erzielt – praxeologisch und rekonstruktiv sowohl Nonkommerzialität stabilisierende als auch aufweichende „Grenzarbeiten" (Kempfert/Reißmann 2018) skizziert. Empirisch stützt sich der Beitrag auf mehrmonatige Ethnografie und über 30 problemzentrierte Interviews mit Fanfiction-AutorInnen unterschiedlicher Provenienz. Insgesamt deuten die Ergebnisse darauf hin, dass sowohl auf Seiten der Fans als auch der offiziösen Medienproduktion, die das Ausgangsmaterial liefert, über die Möglichkeiten, wie „worth" und „value" (Jenkins et al. 2013) ineinander übersetzt werden können, neu nachzudenken ist. Gegenüberstellungen von „sharing/gift" und „commercial economies" sind demzufolge nur bedingt als Dichotomie aufrecht zu erhalten, da die Schaffenswirklichkeiten von Kommerzialisierungsbemühungen nicht unbeeinflusst bleiben.

Wie weit reicht das Universum? Kommunizierte Grenzziehungen im Marvel Cinematic Universe
Vanessa Ossa

Das Marvel Cinematic Universe (MCU) gilt als Paradebeispiel für ›transmedia storytelling‹ (Jenkins 2006: 95–135): Bisher 18 Spielfilme, zahlreiche Serien, Kurzfilme und Comic Tie-Ins wurden über geteilte Figuren, Schauplätze, Artefakte und Ereignisse zu einer ›glokalen transmedialen Storyworld‹ (Thon 2015: 31–321f) zusammengefügt. Marvel stellt Fans zahlreiche Paratexte zur Verfügung, die erklären, welche Texte Teil des MCU sind und welche nicht. Damit entspricht das MCU den Rezeptionsbedingungen der Convergence Culture, in der Inhalte verschiedener Medien in den Rezipient_innen zusammenfließen (Jenkins 2006: 3) und sich das fehlende Wissen über periphere Texte in Wikis oder online Foren (Mittell 2012) über die ›collective intelligence‹ (Levy 1997) der Fangemeinschaft angeeignet werden kann. Marvel hat lange vor dem MCU Strategien entwickelt, um Interesse an zusätzlichen Texten der Marke zu wecken und Rezeptionsanweisungen zu kommunizieren: Fans kennen das erhöhte zeitliche und finanzielle Investment, das die vollständige Rezeption des Franchises erfordert, von Crossover-Events, deren Geschichten über mehre Comic-Reihen verteilt erzählt werden.

Der Beitrag betrachtet die Kommunikationsstrategie Marvels zum MCU ausgehend von der mit Stan Lee begründeten Verlagstradition, über direkte Ansprachen

in Heften und Kommentarspalten Kommunikationsräume zu schaffen und den Anschein einer für die Fans zugänglichen Instanz herzustellen. Er zeigt, wie Marvel trotz der Eigenständigkeit des MCU Verbindungen zwischen den Film- und Serienproduktionen und den Comics aufbaut, um damit Gratifikationsanreize für die Comicleser_innen zu setzen und die Marke in ihrem transmedialen Auftritt zu stärken. Wichtige Elemente sind Editorials und Werbeanzeigen in den Heften, Ankündigungen neuer Projekte auf Conventions sowie Autorenfiguren, die eine gemeinsame Vision für die Texte der Marke kommunizieren und dem Verlagshaus und seiner Film- und Fernsehabteilung konkrete Gesichter verleihen.

Männerfreundschaft als PR-Stunt: Fan-Relations, (Micro)Celebrity und ‚Celebrity Bromance'
Sophie Einwächter

Dem Phänomen der „celebrity bromance" – einer zwar nicht sexuellen, aber mit der Konnotation der Homosexualität stets kokettierenden Freundschaft zwischen heterosexuellen Stars (Lam/Raphael, S. 32), wird eine erhebliche Absatzförderlichkeit zugesprochen. Dass solche ‚Bromances' in jüngerer Zeit als Stilmittel in seriellen Medien und ihrem Marketing vermehrt zum Einsatz kommen, hat in erster Linie mit dem Management von ‚Fan Relations' zu tun, argumentiert der Vortrag. Denn spätestens seit fankulturelle Praktiken digital an Sichtbarkeit gewonnen haben, beschäftigen sich auch TV- und Filmproduzent_innen mit dem populären Slash-Genre der Fanfiction, das heterosexuelle Charaktere in homosexuelle Liebesbeziehungen versetzt, und bauen entsprechende Verweise in einem Gestus des „Fan Service" (Mueller) gezielt ein. Anders als die von Fans subversiv umgedeuteten Texte der 60er-70er Jahre wie Star Trek (CBS) oder Starsky and Hutch (ABC) liefern jüngere Serien wie Sherlock (BBC) oder die Filme des X-Men-Franchises (Marvel) kalkuliert Bilder, Situationen und Dialoge, die dazu einladen, eine homosexuelle Lesart weiterzuspinnen.

Das Phänomen taucht in logischer medialer Fortsetzung auch als unternehmerische Selbstpraktik auf, im Kontext der Selbstvermarktung von Stars über Social Media („Microcelebrity": vgl. Senft; Marwick). Eine Analyse der Facebookseiten von Axel Prahl und Jan Josef Liefers, der Hauptakteure des Münsteraner Tatortes (ARD), bestätigt dies; ‚Bromance' wird hier rollenspielartig von beiden Akteuren performt und von ihren Fans begeistert aufgenommen. ‚Bromances' ziehen jedoch Unmut auf sich, wenn sie etwa als „Queerbaiting" (Nordin) aufgefasst werden, das mit anders als heterosexuell angelegten Lebensformen eben nur spielt und dazu noch mit dem Kalkül, Nischenpublikum anzusprechen und Toleranz vorzugeben, wo letztlich aber keine umgesetzt wird, da tatsächlich queere Paarungen als Hauptpersonal von Mainstreamprodukten immer noch als zu riskant gelten.

S8.P3 US-F 103

Fördermöglichkeiten der DFG

Vortragende: Claudia Althaus (DFG)

S8.P4 US-A 134/1

Comic-Industrie 4.0...? Märkte, Plattformen und Akteur_innen 2018

Chairs: Lukas Wilde (Tübingen), Véronique Sina (Köln)
Vortragende: Björn Hammel (Badham.de), Eva ‚Eve Jay' Junker (Comic Solidarity), MimXBob – Pushcart (Remembering Gale), Steffen Volkmer (Panini)

Die Digitalisierung hat auch die deutsche Comic-Industrie nachhaltig transformiert – die tatsächlichen Auswirkungen aber sind nur schwer realistisch einzuschätzen. Insbesondere in der stark vernetzten Manga-Szene konnten sich Online-Communities wie Animexx als eigenständige Distributionskanäle etablieren, die auch professionell verlegten Künstler_innen als Alternative für narrative und ästhetische Experimente dienen. Andere Autor_innen nutzen digitale Plattformen wie Webtoon und Tapas zur zusätzlichen Verbreitung oder publizieren im Eigenverlag auf Messen und Festivals. Oft wird dies durch neue Finanzierungsmodelle wie Patreon gestützt, andere Werke erscheinen auf Englisch und adressieren damit gleich ein internationales Publikum. Dennoch können bislang kaum Kreativschaffende so ihren Lebensunterhalt bestreiten. Aber ist dies zwangsläufig das Ziel aller Künstler_innen? Oder bieten digitale Publikationstechnologien nur neue Wege in weiterhin zentrale Verlags- und Vertriebsstrukturen? Ist eine Differenzierung zwischen professionellen Werken und Fan-Produktionen wie d-jinshi heute noch sinnvoll? Die Diskussionsrunde der AG Comicforschung zum Thema „Comic-Industrie 4.0...? Märkte, Plattformen und Akteur_innen 2018" beleuchtet diese Fragen mit Vertreter_innen großer Verlage, digitaler Interessensgemeinschaften und unabhängigen Künstler_innen.

Die Unternehmensgeschichte der Kamera

Chair: Nadine Taha
Vortragende: Dominik Schrey (Karlsruhe), Rosa John (Wien), Esther Stutz (Basel)

Die Fabrik als nostalgischer Sehnsuchtsort
Dominik Schrey

Der ‚erste Film' besteht aus nur einer einzigen Einstellung: Die Arbeiter einer Fabrik für fotografische Platten in Lyon verlassen zur Mittagspause das Fabrikgelände. Die ‚offizielle' Filmgeschichte beginnt also mit den Aufnahmen einer Fabrik, deren Produkt zum Zeitpunkt der Aufnahme obsolet wird: Die fotografischen Platten, die in den Lumière-Werken produziert werden, sind für den Einsatz im Kinematografen nicht flexibel genug, und auch für die Fotografie erweist sich der Rollfilm als praktischer. Innerhalb weniger Jahre werden sie weitgehend vom Markt verdrängt.

Im Herbst 2005 verlassen 125 Kilometer nördlich die Arbeiterinnen der Eastman-Kodak Werke in Chalon-sur-Saône ihre Fabrik: nicht nur zur Mittagspause, sondern weil die Produktion endgültig eingestellt wird. Im „digitalen Zeitalter" lohnt es sich für Kodak wirtschaftlich nicht mehr, an mehreren Standorten Fabriken zu unterhalten. Nur eine kleine Abteilung, in der fotografische Platten für Röntgenaufnahmen hergestellt werden, soll weiterhin bestehen bleiben... Heute gilt der fotochemische Film als Residuum einer auf die Produktion von Gütern ausgerichteten Industriekultur, die selbst im Verschwinden begriffen ist – was in zahlreichen künstlerischen Arbeiten reflektiert wird.

Ausgehend von der These, dass das moderne Nostalgiekonzept erst vor dem Hintergrund der Industrialisierungsschübe des 18. und 19. Jahrhunderts denkbar wird, unternimmt der Beitrag den Versuch, die Fragen nach dem Zusammenhang von technologischer Obsoleszenz und Nostalgie für die Diskussion über eine „vierte industrielle Revolution" fruchtbar zu machen. Untersucht werden dafür künstlerische Projekte u.a. von T. Dean, C. Marclay und R. Burley, in denen die Fabrik – zu Zeiten der Hochindustrialisierung noch selbst Inbegriff einer ‚entfremdeten Arbeit' – zum nostalgisch verklärten Symbol einer besseren Vergangenheit vor dem häufig proklamierten „Ende der Arbeit" im Rahmen einer „Industrie 4.0" erhoben wird.

Arbeiter verlassen die Paillard-Fabrik. Eine regionale Mediengeschichte
Rosa John

Der Ort Sainte-Croix liegt idyllisch am Hochplateau des Jura im Schweizer Kanton Waadt. Hier hatte die Firma Paillard ihren Unternehmenssitz und ab 1875 ihre erste Fabrik. Paillard produzierte Musikdosen, Grammophone, Radios, Schreibmaschinen, Filmgeräte und vieles mehr – darunter auch ihr Prestige-Produkt, eine „Bolex" benannte 16mm-Kamera.

Am Beispiel der Bolex-Kamera, der Firma Paillard und dem Ort Sainte-Croix möchte ich eine Verflechtung von Medien- und Industrieentwicklung und eine regional geprägte Mediengeschichte der Feinmechanik von Ende der 18. Jahrhunderts bis in die Gegenwart skizzieren. Im Vortrag werde ich auf Basis meiner Forschung vor Ort auf Zusammenhänge von Industrie und Handwerk, die Rolle der Heimarbeit, und Verbindungen zur Landwirtschaft, Uhrmacherei und Textilkunst eingehen. Dabei zeigt sich wie die Industrialisierung eine Region geprägt hat, aber im speziellen Fall auch wie die Geschichte der Menschen der Region die industrielle Produktion geprägt hat. Das Thema des Vortrags ist aus dem Forschungsfeld meiner Dissertation gegriffen.

Auferstehung einer alten Bekannten - Polaroid und das "Impossible"-Projekt
Esther Stutz

Der "Aufstieg und Niedergang der analogen Fotografie als dominante Kulturtechnik dauerte im Prinzip nicht einmal hundert Jahre." (Heine, 2012) Am 14. Juni 2008 produzierte die Firma Polaroid den letzten Sofortbildfilm und schloss seine Tore, da die digitale Fotografie mit ihrem "instant digital lifestyle" die Sofortbildindustrie scheinbar abgehängt hatte. Doch die digitale Fotografie mag zwar in ihrer Art zu photographieren ähnlich sein, das Resultat ist es nicht. Die digitale Existenz der Bilder steht dem analogen Bild, das bereits als Negativ bzw. Sofortbild vorhanden ist, gegenüber. Die Frage nach dem Originalbild in der Fotografiegeschichte soll an dieser Stelle mit Walter Benjamin untersucht und auf den derzeitigen Trend von der digitalen Bilderwüste zur analogen Bildoase verwiesen werden. Die Begriffe des authentischen Kunstwerks, des Originals und der Benjaminschen "Aura" werden mit der neu erwachten Polaroid-Technologie noch einmal untersucht und damit auch ein kritisches Licht auf die digitale Bilderflut und die Entmaterialisierung in der Fotografie geworfen. Denn dass ein Bedürfnis nach Originalen und nach Materialität besteht, das erkannte Florian Kaps und sicherte sich die letzten Überbleibsel, Maschinen und Mitarbeiter der Polaroid-Produktion im niederländischen Enschede. Mit seinem "Impossible"-Projekt führte er die alte Technologie aus der analogen Zeit von einem Nischenprodukt

zu einem Massenprodukt mit Kultstatus zurück und war damit mehr als erfolgreich. Nicht nur entwickelte er einen neuen Sofortbildfilm, der sich rentabel herstellen liess, sondern traf mit dem wiederbelebten Produkt den Nerv der Zeit. Die analoge Sofortbildfotografie erhält im derzeitigen digitalen Zeitalter fast ihre ursprüngliche Stärke wieder und generiert eine neue Industrie mit alten Wurzeln.

S8.P6 US-D 321

AG Medienphilosophie

S8.P7 US-D 312

AG Mediensemiotik

S8.P8 US-D 207

AG Fernsehgeschichte und Television

Ausstellungen



Vom Brief zum digitalen Netz – aus dem Siegerland in die Welt

Die Ausstellung ‚Vom Brief zum digitalen Netz – aus dem Siegerland in die Welt' zeigt die Funktionsweise und die Auswirkungen globaler Telekommunikationstechnik von ihren Anfängen bis zu digitalen Kommunikation am Beispiel von inter- bzw. transnationalen Maschi-nenbau-Unternehmen aus der Region. In zwei Zeitinseln, die in etwa in den 1930er und 1980er Jahren zu verorten sind, werden die technischen Zusammenhänge von der lokalen Nutzung im Unternehmen, über die lokale und globale Vermittlung bis hin zu den globalen Unternehmensverbindungen dargestellt.

ORT
Siegerlandmuseum im Oberen Schloss | Oberes Schloss 2 / Burgstraße | 57072 Siegen

ÖFFNUNGSZEITEN
27. September 2018 bis 6. Januar 2019
Dienstag bis Sonntag 10-17 Uhr

Am Donnerstag, den 27.9., 14–15:30 Uhr findet eine Führung durch die beiden Ausstellungen im Oberen Schloss statt. Interessenten können sich bis 13:45 in der Martinikirche einfinden, um gemeinsam zum Oberen Schloss geführt zu werden.









Das bist du!

Frühe Kindheit digital

Eine Einladung ins kamera-ethnographische Blicklabor

Gezeigt werden fokussierte filmische Miniaturen und Arrangements aus der Kamera-Ethnographie im Projekt „Frühe Kindheit und Smartphone“ des SFB Medien der Kooperation, an denen das Publikum schauen und fragen, vergleichen, unterscheiden und benennen kann. Die Besucher/innen der Ausstellung können zwischen Leinwänden, Monitoren und drei Tablet-Stationen wählen, umhergehen oder stehen bleiben, sich vertiefen oder den Blick schweifen lassen. Der Ausstellungsbesuch wird zur Forschung in einem Blicklabor, in dem die Körperlichkeit und Materialität von Medienpraktiken in der frühen Kindheit beobachtbar werden und Fragen wie diese im Raum stehen: Wie sind 0-6 jährige Kinder in digitale Medienpraktiken einbezogen? Mal Face to Face, mal Face to Screen, wie lernen Kinder, sich selbst zu sehen und sich gegenüber anderen zu positionieren? Wie machen sich Familienmitglieder über Orte hinweg an- und abwesend? Wie wird die Dingwelt in Erfahrung gebracht und wie die Medien selbst?

Die Ausstellung besteht aus drei Teilen:

- FACE TO FACE - FACE TO SCREEN
  Dreikanal-Videoinstallation auf Leinwänden
- ALL DIESE DINGE
  Zweikanal-Videoinstallation auf Monitoren
- WORDLESS LANGUAGE GAME 01: FRÜHE KINDHEIT DIGITAL
  Interaktive Videoinstallation an drei Tablets

ORT
Siegerlandmuseum im Oberen Schloss | Oberes Schloss 2 / Burgstraße | 57072 Siegen

ÖFFNUNGSZEITEN
27. September 2018 bis 6. Januar 2019
Dienstag bis Sonntag 10-17 Uhr

AUSSTELLUNGSLEITUNG
Bina Mohn und Jutta Wiesemann

VIDEOINSTALLATIONEN UND INTERAKTIVES FILMARRANGEMENT
Bina Mohn, Pip Hare und Astrid Vogelpohl

Am Donnerstag, den 27.9., 14–15:30 Uhr findet eine Führung durch die beiden Ausstellungen im Oberen Schloss statt. Interessenten können sich bis 13:45 in der Martinikirche einfinden, um gemeinsam zum Oberen Schloss geführt zu werden.



Liam Young, Where The City Can't See, 2016, Videostill

different eyes
a drone art exhibition

»[...] in having different eyes, in seeing the universe with the eyes of another person, of a hundred others, and seeing the hundred universes each of them sees, which each of them is.« — Dan Simmons, Ilium (nach Marcel Proust, Auf der Suche nach der verlorenen Zeit)

Drohnen verbinden Widersprüche. Von meditativen Landschaftsaufnahmen und schwebenden Selfies über logistische Visionen der Warenlieferung bis hin zu tödlichen Militäreinsätzen – keine gegenwärtige Technologie ruft derart ambivalente Praktiken, Bilder und Gefühle hervor wie die Drohne. Die fliegenden Kameras stehen für neue Formen populärer und verteilter Visualitäten, der Aneignung und Disruption von Raum und für die sensorische Durchdringung unseres Alltags. Drohnen leihen uns nicht nur ihre Augen, sondern rücken in den Blick, wie die Dinge uns und sich selbst wahrnehmen.

Zwischen Intimität, Konsumkritik und Science-Fiction zeigt die Ausstellung »different eyes« wie Künstler*innen Drohnen adaptieren, modulieren und transformieren. Sie erzeugen Gegenerzählungen, Momente des Widerstands und alternative Bildwelten. Indem die künstlerischen Arbeiten gängige Praktiken und Imaginationen erweitern, veranschaulichen sie, wie Drohnen als offene kulturelle Objekte technisch und sozial eingebettet sind. Dabei lassen sie uns die Drohnen und die Welt mit anderen Augen sehen.

BETEILIGTE KÜNSTLER*INNEN
Aram Bartholl | Nadja Buttendorf | Stephanie Comilang | DISNOVATION.ORG | IOCOSE | Katharina Monka | Anne Niemetz | Johanna Reich | Addie Wagenknecht | Liam Young

Kuratiert von Magdalena Götz und Hendrik Bender.

Eine Zusammenarbeit des Sonderforschungsbereichs »Medien der Kooperation« und des Teilprojektes »Navigation in Online/Offline-Räumen« mit dem Graduiertenkolleg »Locating Media« an der Universität Siegen.

18. – 30.09.2018 | MI – SA, 15 – 19 Uhr
MONOPOL:i | Bahnhofstr. 32 | 57072 Siegen

DRINKS 'N' DRONES
FR 28.09.2018 | ab 21 Uhr
Ein Abend mit Drinks, Drohnen und Kunst.

Veranstaltungsorte



1 Campus „Unteres Schloss“ (US-A bis US-F)

2 Martinikirche

3 Hammerhütte (EGV)

4 Cinestar

5 Wolkenkuckucksheim (im OG des Postgebäudes)

6 Monopol:i

Mit freundlicher Unterstützung von:

[transcript]

Springer VS

Wilhelm Fink
Wilhelm Fink Verlag, Jühenplatz 1–3, D – 33098 Paderborn
info@fink.de | www.fink.de

57wasser
the robin hood of waters

Krombacher

universität siegen

gfm 2018 siegen



26.

29. sept. 2018

universität siegen