

Inhalt

I. Einleitung

Marcus S. Kleiner

Die Methodendebatte als ‚blinder Fleck‘ der Populär- und Popkulturforschungen

11

II. Kontext

Christoph Jacke / Marcus S. Kleiner

Let's stick together

45

Popkulturforschung(en) in Deutschland als Projekt
zwischen Unübersichtlichkeit und Formierung

III. Film/ Fernsehen

Olaf Sanders

Schizoanalyse an den Grenzen der Kontrolle

69

Marcus Stiglegger

Die Seduktionstheorie des Films

85

Verführungsstrategien filmischer Inszenierung am Beispiel
von Philippe Grandrieux' „Sombre“ (1999)

Alexander Geimer

Populärkultur als Gebrauchskultur

115

Über den Gebrauch von Erfahrungen der Populärkultur
des Films zur Transformation des Selbst

Hendrik Buhl

(Inter-) Diskursive Themen in der Krimireihe „Tatort“ 143

Eine Methode der Populärkulturforschung

IV. Musik

Gisa Jähnichen

Hören, was kommt... sehen, was geht... 167

Populäre Musik im Methodendiskurs

Holger Schulze

Adventures in Sonic Fiction 195

Eine Heuristik der Popkulturwissenschaft

Christofer Jost

Zwischen den Stühlen 211

Populäre Musik im Schnittfeld von Musikanalyse und
Kulturanalyse – Bestandsaufnahme und Ausblick

Dietmar Elflein

Riffs, Beats und der Reiz der variierten Wiederholung 247

Zur musikalischen Analyse Populärer Musik
und ihrem transdisziplinären Nutzen

Steffen Lepa

**Was kann das Affordanz-Konzept für eine
Methodologie der Populärkulturforschung ‚leisten‘?** 273

Thomas Wilke

Die Vernetzung der Populärkultur 299

Überlegungen zur methodischen Verwendung des Dispositivs
am Beispiel von DJ Tomekks *Rhymes Galore*

V. Internet/Computerspiele

Mario Anastasiadis

Like – Comment – Share

333

Eine virtuell-ethnographische Annäherung
an Popmusik-Fan-Aktivitäten in Facebook

Petra Missomelius

Pics und Klicks

361

Online-Fotografien zwischen Selbstinszenierung
und De-Subjektivierung

Sven Stollfuß

Cyborg Visuality, Popularized

385

Überlegungen zu einer populären
Wissenspraxis des Körperinnen

Rolf F. Nohr

Die Aushandlung ‚zeitweilig gültiger Wahrheiten‘

417

Die kritische Diskursanalyse als Methode
am Beispiel des Computerspiels

Autoren

449