

# 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

#### **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

*Christofor 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 Clicks**

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