

Florian Mundhenke  
Fernando Ramos Arenas  
Thomas Wilke *Hrsg.*

# Mashups

Neue Praktiken und Ästhetiken  
in populären Medienkulturen

Florian Mundhenke  
Fernando Ramos Arenas  
Thomas Wilke *Hrsg.*

# Mashups

Neue Praktiken und Ästhetiken  
in populären Medienkulturen

 Springer VS

---

# Mashups

---

Florian Mundhenke · Fernando Ramos Arenas  
Thomas Wilke  
(Hrsg.)

# Mashups

Neue Praktiken und Ästhetiken in  
populären Medienkulturen

*Herausgeber*  
Florian Mundhenke  
Fernando Ramos Arenas

Universität Leipzig  
Leipzig  
Deutschland

Thomas Wilke  
Universität Tübingen  
Tübingen  
Deutschland

ISBN 978-3-658-05752-7  
DOI 10.1007/978-3-658-05753-4

ISBN 978-3-658-05753-4 (eBook)

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Springer VS

© Springer Fachmedien Wiesbaden 2015

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlags. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

*Lektorat:* Barbara Emig-Roller, Monika Mülhausen

Gedruckt auf säurefreiem und chlorfrei gebleichtem Papier

Springer VS ist eine Marke von Springer DE. Springer DE ist Teil der Fachverlagsgruppe Springer Science+Business Media  
[www.springer-vs.de](http://www.springer-vs.de)

---

# Inhaltsverzeichnis

<b>Mashups. Zur Einführung und Kontextualisierung</b> .....	1
Florian Mundhenke, Fernando Ramos Arenas und Thomas Wilke	
<b>Teil I Theorien</b>	
<b>Kombiniere! Variiere! Transformiere! Mashups als performative Diskursobjekte in populären Medienkulturen</b> .....	11
Thomas Wilke	
<b>Mashup – Figur, Form und mediale Prägnanz ... , oder lieber doch nur: Annäherungen an eine Theorie über Mashup</b> .....	45
Reinhold Viehoff	
<b>Teil II Ästhetiken</b>	
<b>Die gefakte Materialkompilation als Mashup? Die pseudodokumentarische Praxis der Neukontextualisierung von Found Footage</b> .....	61
Florian Mundhenke	
<b>Filmvermarktung, Subversion, Anpassung</b> .....	79
Fernando Ramos Arenas	
<b>Narrative Mashups als digitale Praktiken der Aneignung – <i>DoggieWoggiez!</i> <i>PoochieWoochiez!</i> (2012) und <i>Hollywood Burn</i> (2011)</b> .....	95
Tim Glaser	
<b>Die Mashup-Videos der Zwickauer Terrorzelle</b> .....	115
Rainer Hillrichs	

<b>Ästhetische und juristische Grauzone. Zum Mashup in der Musik am Beispiel des <i>Grey Album</i></b> .....	131
Frédéric Döhl	

### Teil III Methoden

<b>Mashup als Methode: Für einen anderen Zugang zur universitären Lehre in der Medienwissenschaft</b> .....	153
Steffi Schültzke	

<b>Mashup als Metapher. Eine Selbstkritik</b> .....	161
Benjamin Eugster	

<b>Synchrone Synthesen von Aussprache und Schrift in der Kinetischen Typographie</b> .....	179
Markus Kügler	

### Teil IV Praktiken

<b>Diskurse an der Schnittstelle zum digitalen Zeitalter – Klassisches Musiktheater und die kommunikative Form des Mashups</b> .....	195
Hannah Birr	

<b>Die Verhältnisse zum Klingen bringen. Mashup und Sound bei Hubert Fichte, Rolf Dieter Brinkmann und Jörg Fauser</b> .....	215
Heiner Stahl	

<b>Bewegtbildpraktiken zwischen traditionellen und digitalen Medien: Das Mashup als paradigmatische Form digitaler Medienkulturen</b> .....	227
Petra Missomelius	

<b><i>Sims Revisited</i>. Die digitale Ästhetik von Machinima Mashups</b> .....	245
Ramón Reichert	

<b>Gleichzeitig real und virtuell? Mashups aus Nutzersicht: Das Beispiel <i>TwinComplex</i></b> .....	261
Markus Schubert und Sebastian Stoppe	

---

## Autorenverzeichnis

**Hannah Birr M.A.** Institut für Medienwissenschaft, Eberhard Karls Universität Tübingen, Tübingen, Deutschland

**Dr. phil., Ass. iur. Frédéric Döhl** Musikwissenschaft, Freie Universität Berlin, Berlin, Deutschland

**Benjamin Eugster M.A.** Institut für Populäre Kulturen, Universität Zürich, Zürich, Schweiz

**Tim Glaser B.A.** FB Literaturwissenschaft/Medienwissenschaft, Universität Konstanz, Konstanz, Deutschland

**Rainer Hillrichs M.A.** Abteilung für Medienwissenschaft, Rheinische Friedrich-Wilhelms-Universität Bonn, Bonn, Deutschland

**Markus Kügle M.A.** Institut für Medienwissenschaft, Philipps-Universität Marburg, Marburg, Deutschland

**Dr. phil. Petra Missomelius** Fakultät für Bildungswissenschaften/Institut für Psychosoziale Intervention und Kommunikationsforschung, Universität Innsbruck, Innsbruck, Österreich

**Dr. phil. Florian Mundhenke** Medienwissenschaft und Medienkultur, Universität Leipzig, Leipzig, Deutschland

**Dr. phil. Fernando Ramos Arenas** Medienwissenschaft und Medienkultur, Universität Leipzig, Leipzig, Deutschland

**Dr. phil. habil. Ramón Reichert** Institut für Theater-, Film- und Medienwissenschaft, Universität Wien, Wien, Österreich

**Dr. phil. Heiner Stahl** Philosophische Fakultät/Historisches Seminar, Universität Siegen, Siegen, Deutschland

**Markus Schubert M.A.** Zentrum für Wissenschaft und Forschung, Leipzig, Deutschland

**Steffi Schültzke** Department für Medien- und Kommunikationswissenschaften, Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg, Halle, Deutschland



**Dr. phil. Sebastian Stoppe** Kompetenzschule ELSYS an der Research Academy Leipzig, Universität Leipzig, Leipzig, Deutschland

**Prof. Dr. Reinhold Viehoff** Department für Medien- und Kommunikationswissenschaften, Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg, Halle, Deutschland

**Dr. phil. Thomas Wilke** Institut für Medienwissenschaften, Eberhard Karls Universität Tübingen, Tübingen, Deutschland

---

# Mashups. Zur Einführung und Kontextualisierung

Florian Mundhenke, Fernando Ramos Arenas und  
Thomas Wilke

2011 brachte die deutsche Spielzeugfirma *Playmobil* eine Anzahl neuer Figuren (Figures Serie 5203/5204) heraus. Das ist an und für sich nichts Ungewöhnliches hinsichtlich der Ausweitung des eigenen Angebots, doch diese Figuren waren anders. Es ging nun bei diesen zwei Serien nicht mehr nur ausschließlich darum, in vorgefertigten Mustern und Rollen oder Fantasiewelten spielerisch Sozialverhalten zu imitieren, zu adaptieren, zu modifizieren oder Abenteuer in vorgefertigten Settings zu erleben oder zu erfinden. Das Neue ist nicht mehr als eine Kleinigkeit, die jedoch signifikant zu sein scheint, denn sie verändert das spielerische Konzept grundlegend. Die Figuren sind beliebig veränderbar, vormalige Rolemodels sind nun nicht mehr festgeschrieben, sind keine Setzung mehr, die nur noch durch ihre spielerische Handlung variierbar ist – ein Feuerwehrmann bleibt schließlich ein Feuerwehrmann oder eine Krankenschwester eine Krankenschwester. Nun kann die Krankenschwester einen Männerkopf bekommen oder der Feuerwehrmann einen Rock. Im Spiel wird den sich damit auseinandersetzenden Kindern in einem sehr frühen Stadium gezeigt, dass das, was ist, veränderbar ist und sie diejenigen sind, die das Maß der Veränderung oder der Akzeptanz in der Hand haben; möglicherweise in einem Aushandlungsprozess, möglicherweise durch Autorität. Was die Firma *Playmobil* für einen zugegebenermaßen sehr kleinen Bereich des Spielzeugs macht, lässt sich, den Fokus ver-

---

F. Mundhenke (✉) · F. Ramos Arenas  
Medienwissenschaft und Medienkultur, Universität Leipzig,  
Burgstraße, 21, 04109 Leipzig, Deutschland  
E-Mail: mundhenke@uni-leipzig.de

F. Ramos Arenas  
E-Mail: fernando.ramos@uni-leipzig.de

T. Wilke  
Institut für Medienwissenschaften, Eberhard Karls Universität Tübingen,  
Wilhelmstr, 50, 72074 Tübingen, Deutschland  
E-Mail: thomas.wilke@uni-tuebingen.de

größernd und verallgemeinernd, auch im medialen Bereich beobachten. Dafür ist seit geraumer Zeit der technisch zu verortende Begriff des *Mashups* in der Diskussion, der sich gegenüber anderen Begriffen wie Remix, Bastard oder Sampling partiell absetzt, konvergiert oder unterliegt. Das Ganze geschieht mehr oder weniger stark in einer begrifflichen Verbindung mit ‚Kultur‘. Doch was ist damit konkret verbunden? Unstrittig scheint, dass sich im Zuge der Digitalisierung Produktions- und Erscheinungsformen von Medien, der Zugang und Umgang mit Medien verändern. Ohne dass dies eine trennscharfe Zäsur im Sinne eines abgeschlossenen Prozesses darstellt, ist dies in seinem substantiellen Sinne und den entsprechenden Konsequenzen für eine sich über Medien konstituierende Gesellschaft zu diskutieren. Um diesen Prozess geht es im vorliegenden Band, der sich an dem Begriff Mashup in unterschiedliche Sektionen abarbeitet und sich ausschnitthaft an einer Bestandsaufnahme versucht.

---

## 1 Teil I – Theorien

Mashups bringen etwas Unterscheidbares, Heterogenes zusammen, sie verwischen Grenzen und produzieren damit neue. Sie vermischen etwas und produzieren damit möglicherweise eine neue Qualität. Doch wie ist das auf einer phänomenalen Ebene Greifbare dann theoretisch anschlussfähig, wenn von einer konsistenten Mashup-Theorie keinesfalls die Rede sein kann? Welche theoretischen Ansätze lassen sich produktiv in einen solchen Zusammenhang stellen?

Der Beitrag von *Thomas Wilke* betrachtet die in alle gesellschaftlichen Bereiche vordringende Digitalisierung als eine relevante Voraussetzung von Mashups und thematisiert eine sich abzeichnende Radikalität in der Veränderung von Diskursordnungen, die nicht mehr nur einzelne Objekte oder einzelne medialen Praktiken betrifft. Einer umfassenden Begriffsdiskussion von Mashup beispielsweise in Abgrenzung zu Remix folgt ein programmatischer und medienspezifischer Überblick, der Mashups in den Bereichen Film, Literatur, Musik, Video, Kunst und Photographie sowie dem Internet in ihrer Genese und Erscheinungsweise ausschnitthaft diskutiert. Mashups sind demnach als ein Spiel der Variation, der Kombination und der Transformation zu begreifen, mit den entsprechenden Konsequenzen für Sinnhorizonte und Bedeutungen.

*Reinhold Viehoff* unterzieht in seinem Beitrag Dirk von Gehlens Publikation *Mashup – Lob der Kopie* einer intensiven Lektürediskussion, indem er den vorgenommenen Beschreibungsgestus in einen kulturkritischen Kontext setzt. Diese Diskussion stellt einen Versuch dar, in Form von fünf Annäherungen das Phänomen Mashup nicht einfach nur zu theoretisieren, sondern mit Hilfe der von Ernst Cassirer vorgelegten Überlegungen zur symbolischen Präganz einen Theoriebaustein vorzulegen, der so etwas wie eine mediale Präganz von Mashups fasst. Den Prozess der Digitalisierung in einen engen Zusammenhang mit Mashups setzend, versteht Reinhold Viehoff das Konzept als generalisierbar. Damit verbindet er im Weiteren auch die Frage nach dem künstlerischen Anspruch respektive dem künstlerischen Status von Mashups.

## 2 Teil II – Ästhetiken

Die zweite Sektion des vorliegenden Bandes verlässt den Bereich der Theorie und fokussiert im weitesten Sinne mediale *Ästhetiken* – Ästhetiken der Aneignung, der Umgestaltung und der Neukontextualisierung. Den ersten vier Texten geht es um audiovisuelle Mashups, während der letzte Beitrag ein Musik-Mashup fokussiert. Allen Texten ist gemeinsam, dass es um eine intervenierende Praktik von Fans oder professionellen Medienschaffenden geht, die einen Eingriff in einen existierenden ästhetischen Zusammenhang formulieren. Diese Ästhetik kann auf einen Künstler bezogen sein (etwa in der Nutzung einer existierenden Geschichte), sie kann aber auch standardisierte Genre- und Gattungsformen (etwa des Dokumentarfilms oder des Trailers) umformen oder zuletzt nur als Rahmen dienen, um für eine völlig abweichende Intention missbraucht zu werden. Während die Sektion IV eher auf die Praktiken (also das ‚Wie‘ des Verschneidens und Samplens) bezogen ist, betrachtet diese Sektion primär das ‚Was‘, also die Frage der Beschaffenheit des neu entstandenen Mediums/Texts und seine Rolle im Kontext von Fan-kulturen, von gesellschaftlichen Zirkulationszusammenhängen oder von künstlerischen Darstellungsverfahren. Dabei treten einige Gemeinsamkeiten hervor (insbesondere was die nostalgische Referentialisierung existierender Ästhetiken anbelangt), aber auch Abweichungen, gerade in Bezug auf den Kontext und die soziale Bedeutung im Rahmen der Populärkultur.

Der erste Beitrag von *Florian Mundhenke* versucht, das Phänomen der filmischen Materialkompilation theoretisch und historisch zu erfassen. Dabei soll durch den Rückbezug auf aktuelle Formen der Hybridisierung von Filmgattungen (zwischen Spielfilm, Dokumentarfilm und Experimentalfilm) und unter Berücksichtigung der gegenwärtigen Erscheinung des audiovisuellen Mashups (wie der Transformation und des sog. ‚Supercuts‘) die Stellung dieser Form zwischen etablierten Kategorien und derzeitigen Umbruchphänomenen beschrieben werden. Beispielhaft werden hierzu zwei Arbeiten von Heiner Stadler untersucht, der sich insbesondere dem Fake in Form der Materialkompilation angenommen hat, indem er Found Footage auswählt und montiert, dies aber durch die Einbettung in (teil-)fiktionale Geschichten verfremdet und neukontextualisiert und auf diese Weise Fragen nach Wahrhaftigkeit, Echtheit und Manipulation in und durch Medien aufgreift und kritisch hinterfragt.

In dem Beitrag von *Rainer Hillrichs* wird ein anderes audiovisuelles Phänomen mit der Diskussion um die Mashups in Verbindung gebracht. Es geht in seiner Untersuchung um die Videos der Zwickauer Terrorzelle. Diese wurden vor allem als ‚Bekenner‘- oder ‚Propagandavideos‘ diskutiert. Die Annäherung von Hillrichs geht hingegen von einer Betrachtung als Mashup aus. Man findet – ähnlich wie in anderen Mashup-Erscheinungen – Formen der Aneignung und Rekontextualisierung von Material aus Nachrichten und Populärkultur. Dies war konstitutiv für die Entstehung der Videos, für die Adressierung eines bestimmten Publikums, ihre Funktion für Täter und Unterstützer und ihr Wirkpotenzial in der Öffentlichkeit. Es wird schließlich mit Überlegungen über die Relevanz der Videos für die Theoretisierung von Mashups in der Medienwissenschaft geschlossen.

Auch wenn die Machart der Zwickauer Videos an Nutzer-Mashups erinnert, wie sie etwa auch auf YouTube zu finden sind, unterliegt die Kontextualisierung der Clips einem völlig anderen Umgang, da diese keine freie virale Zirkulation erlebt haben, sondern ihr Zugriff stark beschränkt wurde. Damit lassen sie sich – so Hillrichs – auch als Kritik an den freien und demokratischen Wirkungsstrukturen der Mashup-Kultur generell lesen.

Noch einen Schritt weiter geht *Fernando Ramos Arenas* mit der Betrachtung von sogenannten Mashup-Trailern, ebenfalls einer Form des audiovisuellen Verschneidens von vorhandenem Material. Als Resultat der Collage eines bereits existierenden Films nach den Darstellungsformen eines anderen Genres bietet diese Form des Mashups eine zu meist ironische Neuinterpretation eines originären Filmwerks oder seines Trailers. Ramos bringt diese Produktionen in Verbindung mit den aktuellen Entwicklungen im Web 2.0. Dazu werden ihre Form, sowie Verbreitungsweisen und Funktionen untersucht. Dabei werden diese Aspekte auch auf die noch jungen Modifikationen im Bereich von Filmkonsum und aktiver Filmappropriation bezogen. Die zunächst erschlossenen strukturellen und ästhetisch-geschichtlichen Merkmale der Film-Trailer werden im zweiten Teil des Beitrags dann in Beziehung mit ihrer Zirkulation gesetzt und im Zusammenhang mit Aktivitäten filmkultureller Fan-Communities beleuchtet.

Der folgende Text von *Tim Glaser* fokussiert letztmalig audiovisuelle Mashups: In dem Beitrag geht es ebenfalls um Film-Mashups, die aber im Gegensatz zu den Trailer-Collagen Langformen darstellen, die huldigende Fan-Interpretationen existierender filmischer Texte darstellen. *DoggieWoggiez!PoochieWoochiez!* (2012) und *Hollywood Burn* (2011) verwenden jeweils die Grundgeschichte einer Vorlage und erweitern, interpretieren und überlagern diese mit den Ausschnitten aus vielen anderen Quellen, die collageartig übereinandergeschichtet werden. Glaser bringt diese beiden Beispiele zunächst in Verbindung mit verschiedenen digitalen Praktiken der Aneignung, bevor er auf den spezifischen Charakter digitaler Archive eingeht. Eine eingehende textbezogene Analyse der genannten Filme ergibt, dass es bei diesen Arbeiten von Fans insbesondere um eine Erhaltung und Zirkulation auch ‚trashiger‘, minderwertiger Arbeiten geht – Mashups werden so zu einer Art Volkskunst, die das erhält, was andere Medien ausblenden oder vergessen. Im Sinne des ‚Cultural Hacking‘ geht es nicht darum, zu kopieren, um Rechteinhaber zu schädigen, sondern um die Kopie als Hommage, darum zu rekontextualisieren, um zu erhalten bzw. um wieder bewusst zu machen und dies verstanden als spezifische subkulturelle Praxis.

Der letzte Text der Sektion verlässt das Feld audiovisueller Arbeiten und widmet sich einer rein auditiven Form des Mashups – und dies in erster Linie in Bezug auf juristische Fragestellungen. *Frédéric Döhl* beschäftigt sich mit dem Phänomen Mashup, wie es in der gegenwärtigen Populärmusik in Erscheinung tritt. Im Fokus stehen dabei ausschließlich musikalische Fragen, die sprachliche Kontextebene und die visuelle Gestaltung etwa von Albumcovers und ähnlichem wird ausgespart. Anhand eines breit rezipierten Beispiels des Genres, *The Grey Album* (2004) von Brian Burton alias *DJ Danger Mouse*, werden zunächst die Eigenheiten des musikalischen Mashups erläutert. Im Anschluss beleuchtet der Beitrag dann die juristischen Fragen zum Thema Copyright und Urheberrecht, stellvertretend am Beispiel der Situation in Deutschland (samt Querverweisen auf die inter-

nationale Situation). Am Ende fasst Döhl die schwierige Situation der Mashup-Künstler zusammen, die sich mit dem ‚Kuratieren‘ von Musik beschäftigen, sich dabei aber oft strafbar machen. Er plädiert für eine Neufassung des Urheberrechts, welches sich dann eher an der Originalität des durch Sampling entstandenen neues Werks orientiert, so dass in bestimmten Fällen der starre Melodie- und Textschutz zumindest teilweise aufgehoben werden kann.

---

### 3 Teil III – Methoden

Auf den ersten Blick scheint es augenfällig, dass sich eine eigene Sektion mit Mashups als Methode beschäftigt. Gleichwohl zeigen die Beiträge sehr deutlich, dass in einer differenzierten Betrachtung Mashups zwei Perspektiven ermöglichen, begreift man sie sowohl phänomenal als auch technisch im Sinn einer Kulturtechnik. Wenn dieses Verständnis nun dazu führt, dass Mashups selbst auch als eine sich selbst fortschreibende, reflektierende oder gar erkenntnisfördernde Technik angewandt werden kann, dann eröffnen sich auch für das wissenschaftliche Selbstverständnis neue Herangehensweisen, Problematisierungen und Ausdrucksformen.

*Steffi Schültzke* sieht in unserer, der westlichen Kultur, eine Mashup-Kultur, in der Bildern, Tönen und Texten mit dem Ziel zusammengestellt werden, das Endprodukt in einem neuen semiotischen Zusammenhang erscheinen zu lassen. Somit sind Mashups eine wichtige Kulturtechnik, die aus Sicht der Autorin dringend Eingang in die wissenschaftliche Ausbildung an der Universität finden müsse, besonders in die Medienwissenschaft. Dies nicht als so genannter und verkürzender Praxisteil verstanden, sondern als anerkanntes Mittel wissenschaftlicher Kommunikation und der Auseinandersetzung. Damit greift die Autorin in ihrem Plädoyer Methode in zweifacher Hinsicht: Methode als Mittel, Hypothesen wissenschaftlich zu prüfen und zu präsentieren sowie Methode als Technik, Wissen zu generieren und zu vermitteln.

Der Artikel von *Benjamin Eugster* baut auf medienethnographischen Forschungen zu einem spezifischen Genre von Online-Videos und den damit zusammenhängenden begrifflichen Problemen auf, die sich in der Beschreibung und Analyse ergeben haben. In der Auseinandersetzung mit so genannten YouTubePoop-Videos (deutsch: YouTubeKacke; kurz: YTP), ergibt sich für ihn die Frage, wie Produzenten und Videos in der wissenschaftlichen Analyse auf bereits existierende Konzeptionen von Medienpraktiken wie Collage, Remix oder Mashup bezogen werden können, um den erkenntnistheoretische Mehrwert eines solchen Einbezugs fassen zu können. Der Beitrag stellt ein Plädoyer für eine empirisch-exemplarische Herangehensweise an digitale Bildpraktiken dar, um die Prozesse des Vermischens nicht als neue Integrität zu postulieren oder gar die verlorene Integrität der vermengten Entitäten zu betonen, sondern die Offenheit und Flexibilität des Begriffes für ein handlungsorientiertes Medienverständnis zu nutzen.

Der Beitrag von *Markus Kügle* stellt das neumediale Phänomen der Kinetic Typography in den Mittelpunkt und versucht sich an einem methodischen Zugang über Jaques

Derridas Konzept der Différance. Mittels Software zur Videobearbeitung werden Tonspuren kurzer Szenen aus populären Filmen mit neuen bewegten Bildern versehen und auf Videoportale wie YouTube hochgeladen. Ziel der Filmausschnitte ist es, die phonetische Ebene des gesprochenen Wortes, des Mono- oder Dialogs durch eine simultane Illustration des verschriftlichten Wortes zu ergänzen. Die Buchstaben werden aufwändig animiert und bewegen sich über das Bild bzw. den Bildausschnitt. Diese Animation übt einen besonderen visuellen Reiz aus. In den Fokus des Beitrags rückt dabei eine neu entstandene Zeichenhaftigkeit, da sowohl der Status als auch der Aussagegehalt des verwendeten Materials eine Umdeutung erfahren.

---

#### 4 Teil IV: Praktiken

Der vierte und letzte Abschnitt des Bandes (Praktiken) wendet sich unterschiedlichen Formen von Medieninterventionen zu, die auf verschiedene Art dazu beitragen, die Grenzen des Mashup-Konzepts auszudehnen und dieses Konzept konkret „umzusetzen“. User Generated Videos, Literatur, Oper und Computer-Spiele werden hier untersucht; die impliziten, manchmal recht heterogenen Mashup-Auffassungen werden differenziert diskutiert und mit einem klaren praktischen Bezug thematisiert.

All diese Untersuchungen verbindet einerseits die Notwendigkeit, über einen konkreten medialen Bezug hinauszugehen und das Mashup-Phänomen in einem breiteren Kontext zu untersuchen, der jenseits klassischer Entfaltungsbereiche (Musik sowie audiovisuelle Produktionen) steht. Andererseits ist in allen Beiträgen die Absicht zu erkennen, ihre Position zu Mashups-Kreationen in einem Spannungsfeld auszuloten, dessen Grenzen vom Begriffspaar Anpassung/Widerstand vorgegeben werden; ein Spannungsfeld, das auch Fragen in Bezug auf den subversiven, kreativen Charakter der Mashups oder auf die Position der User (bzw. ihrer Neukonzeption als Prosumer) in den Vordergrund treten lässt.

*Petra Missomelius* illustriert dies einleitend in ihrem Beitrag, der Mashups als paradigmatische Form digitaler Medienkultur, einer Kultur der Konnektivität, thematisiert. Missomelius geht hier auf die Spannungen ein, die zwischen dem affirmativen Gestus und dem kulturkritischen Duktus von Mashups stecken, und verbindet zugleich diese allgemeinen medienkulturellen Reflexionen mit konkreten Beispielen aus dem Bereich der User Generated Videos. Mashups als Kulturtechnik stehen im Zentrum ihrer Überlegungen und werden als Teil einer spielerischen Kultur diskutiert, in der die User in Folge von Selbstermächtigungsprozessen ihren Widerstand gegen unterschiedliche Mechanismen der Kontrolle und Bevormundung artikulieren.

Die Multimedialität, die in diesem Beitrag eine zentrale Rolle spielt, steht auch im Zentrum der anderen Texte, welche eine Reihe von Mashup-Praktiken frei legen, die dezidiert auf die Interaktion mit unterschiedlichen Formen der hohen und populären Kultur hinweisen.

Dies zeigt zuerst *Heiner Stahl* am Beispiel der literarischen Produktion von Hubert Fichte, Rolf Dieter Brinkmann und Jörg Fauser. Stahl weist in seinem Beitrag auf die