

Inhaltsverzeichnis

Einleitung

Anne Ganzert, Philip Hauser, Isabell Otto
Medien der Gefolgschaft und Prozesse des Folgens — 3

Christoph Türcke
Digitale Gefolgschaft – Drei Jahre später — 13

Johannes Paßmann
Mediengeschichte des ‚Followers‘ — 17

Affizieren

Anne Ganzert
Affizieren — 31

Marcus Hahn
„Andere Zustände“ und kommunikative Reflexivität – Shaftesburys *Brief über den Enthusiasmus* (1708) — 35

Steffen Krämer
Ambient Streams — 47

Philip Hauser
Spektakuläre Performance – Künstliche Intelligenz im Kontext von Showmatches, Tech-Präsentationen und affiziertem Following — 57

Özkan Ezli
Von der Herkunft zur Neogemeinschaft — 73

Suggerieren

Isabell Otto
Suggerieren — 89

Niels Werber
Bedrohliche Popularität — 91

Christina Bartz
Teilen und die mediale Logik des Dabei-Seins — 103

Anne Ganzert
(Nach-)Denken und (Ver-)Folgen — 113

Ansprechen

Anne Ganzert
Ansprechen — 129

Michael Gamper
Führen und Folgen in Adalbert Stifters *Witiko* — 131

Jurij Murašov
Politik telekkratischer Gefolgschaft — 145

Isabell Otto
Gefolgschaftsgefüge — 167

Anschließen

Isabell Otto
Anschließen — 181

Timo Kaerlein
Jodel als affektive Selbsttechnologie und Medium anonymer Vergemeinschaftung — 183

Nacim Ghanbari
Fan Fiction (18. Jahrhundert – Gegenwart) — 197

Sandra Hindriks
Visuelle Inszenierung auserwählter Gefolgschaft im Orden vom Goldenen Vlies — 207

Sophie G. Einwächter
Bewundern, imitieren, zitieren – Phänomene des Folgens in der Wissenschaft — 219

Ausrichten

Philip Hauser
Ausrichten — 237

Sven Reichardt
Gemeinschaftsimaginationen in linksalternativen Medien der 1970er Jahre — 239

Evelyn Annuß
Affekt und Gefolgschaft — 251

Hendrik Bender
Anhängliche Medien – Drohnen und die Erzeugung von Followability — 263

Bent Gebert
Stock und Steine – Zur agonalen Gefolgschaft in Homers *Ilias* — 275

Zeigen

Philip Hauser
Zeigen — 289

Sandra Ludwig
Von Verfolgten und Folgenden auf YouTube – Die unheimlichen Heimsuchungen des ‚Sunshine Girl‘ und ‚Drachenlord‘ — 291

Bernd Stiegler
Fred Holland Day und die piktorialistische Fotografie — 309

Tim Glaser
,follow me on twitch‘ – *Gaming capital*, Live-Streaming-Plattformen und die Transformation von Gemeinschaft in Gefolgschaft — 321

Wiederholen

Anne Ganzert
Wiederholen — 337

Angela Schwarz
Gefolgschaftskonzepte in digitalen Spielen mit historischen Settings — 341

Abby Waysdorf
Dem Film ganz nah – Filmtourismus und die bedeutungsvolle Erfahrung des Following — 351

Jürgen Stöhr
Gefolgschaft – auf Leben und Tod — 363

Anhang

Verzeichnis der Autor*innen — 381

Abbildungsverzeichnis — 385

Register — 389