

Fellows

Jens Schröter

IFK_Senior Fellow

Zeitraum des Fellowships:

01. März 2017 bis 30. Juni 2017

Jens Schröter

PROJEKTTITEL

Die Unordnung und das dreidimensionale Bild

PROJEKTBECHREIBUNG

Die Stereoskopie ist ein seit dem 19. Jahrhundert bekanntes Verfahren, um räumlich anmutende Bilder zu erzeugen. Sie ist meist als eine Art Unterhaltungsmedium bekannt – noch heute im 3-D-Kino. Doch sie wurde auch bei politischen wie wissenschaftlichen Praktiken eingesetzt, um „Ordnung“ herzustellen. Dazu werden im Forschungsprojekt von Jens Schröter zwei sehr verschiedene Beispiele untersucht: einerseits der Einsatz der Stereoskopie in teilchenphysikalischen Detektoren, näherhin im Fall der Entdeckung des sogenannten Omega-Minus-Baryons 1964, wodurch Ordnung in den „Teilchenzoo“ gebracht werden konnte. Andererseits wird die Rolle der Stereoskopie im Dritten Reich hinsichtlich eines besonderen Aspekts untersucht – nämlich der Idee, durch die Verbreitung und den pädagogischen Einsatz der Stereoskopie in der „Erziehung zur Raumvorstellung und Raumschauung“ die angeblich ungeordnete Zeit der Weimarer Republik in einer neuen, auch plastisch-visuellen Ordnung zu überwinden.

CV

Jens Schröter ist seit April 2015 Inhaber des Lehrstuhls Medienkulturwissenschaft an der Universität Bonn. Von 2008 bis 2015 war er Professor für „Theorie und Praxis multimedialer Systeme“ an der Universität Siegen, im Wintersemester 2014/15 Senior Fellow am DFG-Forscherkolleg „Medienkulturen der Computersimulation“.

Publikationen

gem mit Till A. Heilmann (Hg.), *Medienwissenschaft und Kapitalismuskritik (= Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*, Jg. 16, H. 2, Siegen 2016); *3D. History, Theory and Aesthetics of the Technical-transplane Image*, New York 2014; gem. mit Thomas Hensel (Hg.), *Die Akteur-Netzwerk-Theorie als Herausforderung der Kunstwissenschaft*, Schwerpunktherausgeberschaft der *Zeitschrift für Ästhetik und Allgemeine Kunstwissenschaft*, Heft 1/2012; (Hg.), *Handbuch Medienwissenschaft*, Stuttgart 2014; *Das Netz und die Virtuelle Realität. Zur Selbstprogrammierung der Gesellschaft durch die universelle Maschine*, Bielefeld 2004.