

RETRO-KULTUREN UND DIGITALE ARCHIVE

Interdisziplinäre Tagung

Ziel der Tagung ist es, den Blick von der Frage nach dem Alten und dem Neuen in Retro-Kulturen auf Praktiken der Retro-Archive (und der Archivierung) zu lenken. Welche Archive werden genutzt? Wie werden diese mit neuen und alten Artefakten verknüpft? Was wird durch wen archiviert – und warum? Welche neuen Sichtbarkeiten und Unsichtbarkeiten ergeben sich durch digitale Archive? Welchen Einfluss haben die aktuellen Kommunikationstechnologien auf Konzeptionen von Zeit? Fungiert der instantane Zugriff auf archivierte Artefakte der jüngeren Vergangenheit tatsächlich als Beschleuniger von Nostalgie und Retro?

The aim of the conference is to shift the focus from the question of the old and the new in retro-cultures to practices of retro-archives (and archiving). Which archives are used? How are they linked to new and old artefacts? What is archived by whom – and why? What new visibilities and invisibilities result from digital archives? What influence do current communication technologies have on concepts of time? Does instant access to archived artifacts of the recent past really function as an accelerator of nostalgia and retro?



**Freitag, 31. Januar 2020, 10.00 Uhr
und
Samstag, 1. Februar 2020, 09.45 Uhr**

Eintritt Frei

**Universität zu Köln
Musiksaal**
Hauptgebäude
Albertus-Magnus-Platz



Organisation: Benjamin Beil und Marcus Erbe

Mit freundlicher Unterstützung der **Fritz Thyssen Stiftung**
für Wissenschaftsförderung



Organisation: Benjamin Beil und Marcus Erbe

Mit freundlicher Unterstützung der **Fritz Thyssen Stiftung**
für Wissenschaftsförderung

Freitag

- 10:00–10:30 Benjamin Beil, Marcus Erbe und Sebastian Felzmann (Köln)
Introduction
- 10:30–11:15 Jaakko Suominen (Turku)
Game Historians as Digital Archivists: Personal Collecting as a Research Practice
- 11:15–12:00 Jan-Noël Thon (Trondheim)
Retro Resources: On Post/Digital Aesthetics in Recent Indie Games
- 12:00–12:30 Mittagspause
- 12:30–13:15 Astrid Erll (Frankfurt am Main)
Archive and Retro-Culture in a Memory Studies Perspective
- 13:15–14:00 Sidney König (Köln)
"Jenseits von Eden": The Reception of Ton Steine Scherben between Revolution, Reverberation and Retromania
- 14:00–14:30 Kaffeepause
- 14:30–15:15 Christopher Haworth (Birmingham)
The Hauntological Turn: Genealogy, Fiction and Contemporaneity in Electronic Music
- 15:15–16:00 Mirjam Kappes (Köln)
Researching Media Nostalgia: Archives, Artefacts and (Affective) Adaptions
- 16:00–16:30 Kaffeepause
- 16:30–17:15 Manuel Menke (München)
Our Music, our past, our generation: Remembering music in media-saturated societies
- ab 17:30 Abendempfang

Samstag

- 09:45–10:30 Melanie Fritsch (Berlin)
Making Chiptunes - Combining the Theory and Practice of Chipmusic in Teaching
- 10:30–11:15 Britta Neitzel (Düsseldorf)
Retro-Materialität
- 11:15–12:00 Andreas Rauscher (Siegen)
Retroarcadia - Rekonfiguration des Arcade Gamings
- 12:00–13:00 Mittagspause
- 13:00–13:45 Dominik Schrey (Freiburg)
"What If..." Zur retrotopischen Logik von YouTube-Remix-Videos
- 13:45–14:30 Simon Rehbach (Köln)
Retro-Fernsehen im Musikvideo
- 14:30–15:00 Kaffeepause
- 15:00–15:45 Ann-Marie Letourneur (Marburg)
Das punctum des Pixels - Retro als Erfahrungsqualität zeitgenössischer digitaler Spiele
- 15:45–16:30 Christofer Jost (Freiburg)
Retro als Negation des Digitalen. Über technologischen Purismus in zeitgenössischer Populärkultur
- 16:30–17:00 Abschlussdiskussion