



# Utopien. Wege aus der Gegenwart

## Abstractheft

Jahrestagung der  
Gesellschaft für  
Medienwissenschaft

30. September bis  
3. Oktober 2015  
Universität Bayreuth

→ [gfm2015.de](http://gfm2015.de)

## Impressum

Fachgruppe Medienwissenschaft der Universität Bayreuth  
& Gesellschaft für Medienwissenschaft e.V.

Ausrichter der Tagung  
Universität Bayreuth, Medienwissenschaft

Redaktion  
Karin Harrasser / Christine Hanke

Layout & Satz  
Moritz Pisk (Innenteil) und Hagen Verleger (Umschlag)

Weitere Informationen  
→ [gfm2015.de](http://gfm2015.de)  
→ [gfmedienwissenschaft.de](http://gfmedienwissenschaft.de)  
→ [medienwissenschaft.uni-bayreuth.de](http://medienwissenschaft.uni-bayreuth.de)

Programmflyer  
→ [tinyurl.com/utopien-programm](http://tinyurl.com/utopien-programm)

Kontakt  
[gfm2015@uni-bayreuth.de](mailto:gfm2015@uni-bayreuth.de)  
Prof. Dr. Christine Hanke  
Universität Bayreuth  
Medienwissenschaft  
95440 Bayreuth, Germany  
Tel: +49 (0) 921 55 5077  
Fax: +49 (0) 921 55 5042

# JAHRESTAGUNG DER GFM 2015

## Programm und Abstracts

Alle aktuellen Informationen: [unter gfm2015.de](http://unter.gfm2015.de)

**Registrierung im Foyer des Gebäudes RW I**  
**Mittwoch, 30.9.2015, ab 16:30**

**Eröffnung und Keynote 1**  
**Mittwoch, 30.09.2015, 18:00 – 19:30 Uhr**

Zentrum für politische Schönheit

**Session 2**  
**Donnerstag 01.10.2015, 09:00 – 11:00 Uhr**

**2.1 Panel**  
**Utopisches Denken jenseits der Repräsentation**

**Petra Löffler**

*Utopia des Dazwischen. Siegfried Kracauers utopisches Denken der Koexistenz*

**Andreas Jahn-Sudmann**

*Die Flaschenpost, der Tod und das Bilderverbot.*

*Zum Mediendenken der Utopie in Adornos kritischer Theorie*

**Philipp Schweighauser**

*Fredric Jameson. Die Grenzen utopischen Denkens ohne Blaupause*

**Ute Holl**

*Utopisches Denken jenseits der Repräsentation. Ökologien der Medien denken*

**Moderation: Philipp Schweighauser**

Ein Denken jenseits der Repräsentation ist ein Signum des 20. Jahrhunderts. Es verlieh nicht nur der emergierenden Medienwissenschaft im Anschluss an die Entwürfe von Benjamin und Kracauer eine genuine Programmatik, sondern bestimmte auch die intellektuelle Auseinandersetzung der politischen Philosophie mit dem Konzept der Utopie. Insbesondere für Adorno, aber auch für zeitgenössische Denker wie Jameson ist die repräsentationskritische und -transzendierende Reflexion des Utopischen untrennbar verknüpft mit der Kritik bestehender Verhältnisse. Gerade darin, so scheint es, artikuliert sich eine produktive Spannung zur gegenwärtigen Ausrichtung der Medienwissenschaft, die sich dem Utopischen und dem Problem seiner Vermittlung vor allem von den medialen Bedingungen her nähert, also mit Blick auf seine Kanäle, seine Dispositive, Akteur-Netzwerke oder seine ökologischen Profile, nicht aber die Kritik des Sozialen als ihr primäres Telos bestimmt. Insofern stehen hinsichtlich der Profilierung des Mediendenkens der Utopie jenseits der Repräsentation, die dieses Panel leisten möchte, nicht nur unterschiedliche Denkfiguren des Utopischen auf dem Spiel, sondern zuvorderst die (Un)Möglichkeit der Vermittlung unterschiedlicher Paradigmen: Ist ein emphatisches Verständnis von Kritik und Utopie, das auf das Soziale zielt, Bestandteil medienwissenschaftlichen Denkens oder bleibt es ihm äußerlich?

Petra Löffler (Weimar) widmet sich Kracauers Idee des »Vorraums« als Zwischenbereich utopischer Historizität, Andreas Jahn-Sudmann (FU Berlin) spürt den Denkfiguren des Bilderverbots, der Todes und der Flaschenpost in Adornos Reflexionen zur Theorie und Politik des Utopischen nach, Philipp Schweighauser (Basel) unternimmt eine kritische Neulektüre von Jamesons Bestimmung der Funktion utopischer Diskurse als Erinnerung an unsere Unfähigkeit, das radikal Andere zu denken und Ute Holl (Basel) lotet das utopische Potential medienökologischen Denkens jenseits der Repräsentation aus.

**Petra Löffler**

*Utopia des Dazwischen. Siegfried Kracauers utopisches Denken der Koexistenz*

In seinem letzten, 1969 veröffentlichtem Buch *History. The Last Things before the Last* entwirft Siegfried Kracauer die Idee eines »Vorraums« sowohl geschichtlicher als auch fotografisch-filmischer Wirklichkeit. In diesem Vorraum residieren die flüchtigen »vorletzten Dinge«, aufgehoben in einem Zwischenbereich utopischer Geschichtlichkeit, der zwischen Allgemeinen und Besonderem, Zeitlichkeit und Zeitlosigkeit, Immanenz und Transzendenz vermittelt. Kracauers Utopie der Koexistenz kritisiert gleichermaßen den »ontologischen Transzendentalismus« (eines Karl Löwith) wie die »radikale dialektische Immanenz« (eines Theodor W. Adorno). Er beharrt dagegen auf der Notwendigkeit einer utopischen Vision oder Intuition, die ihre Wurzeln in der Lebenswelt hat. Der Vortrag wird die Existenzweise dieses »Vorraums«, seine eigentümlichen Diskontinuitäten und Intensitäten, jenseits eines Denkens der Repräsentation ausloten.

**Andreas Jahn-Sudmann**

*Die Flaschenpost, der Tod und das Bilderverbot.*

*Zum Mediendenken der Utopie in Adornos kritischer Theorie*

Ohne Utopie, als Movens und Telos, ist kritische Theorie undenkbar. Für Adorno ist Kritik, als bestimmte Negation des Bestehenden, angewiesen auf das Vorstellungsvermögen und die Antizipation einer anderen, besseren Welt (als radikale Veränderung des Ganzen), von der es jedoch kein fixiertes oder fertiges Bild geben darf, soll die utopisch-kritische Dimension nicht verloren gehen. Mein Vortrag zielt darauf, den (epistemologischen) Bedingungen dieser Denkfigur des Utopischen als medienphilosophische Problemstellung nachzugehen. Zum einen soll gezeigt werden, wie Kritik und Utopie, in ihrer impliziten Verpflichtung auf die Transzendenz des Bestehenden, nicht nur die Ordnung des Sozialen betreffen, sondern gleichermaßen das Denken und die Begriffe selbst. Zum anderen möchte ich herausarbeiten, was es heißt, wenn Adorno behauptet, dass es keine Utopie ohne die Abschaffung des Todes gäbe und wie dieser Gedanke wiederum mit dem Bilderverbot der Utopie zusammenhängt. Schließlich möchte ich, als Beitrag zum (Un)Zeitgemäßen der Utopie, das von Adorno (angeblich) geliebte Medium der Flaschenpost als utopische Metapher für die kritische Theorie diskutieren.

**Philipp Schweighauser**

*Fredric Jameson. Die Grenzen utopischen Denkens ohne Blaupause*

Eine zentrale Denkfigur utopischer Diskurse besagt, dass die in utopischen Medien entworfenen Welten als Negativfolie einer als stark verbesserungswürdig verstandenen Gegenwart dienen, auf welcher Grundlage eine Kritik am Bestehenden stattfinden kann. Diese Denkfigur setzt »ausgemalte« Utopien voraus, deren topographische und gesellschaftliche Strukturen – man denke an Thomas Morus' grossen Graben und die von ihm imaginierte Abschaffung des Privateigentums – sich teils mehr, teils weniger radikal von der empirischen Wirklichkeit unterscheiden. Nebst Adorno ist der amerikanische Kulturtheoretiker Fredric Jameson eine der prominentesten Stimmen, die ein nicht-mimetisches utopisches Denken einfordern. Jamesons zentrale These, welche er anhand von Close

Readings von Science Fiction-Romanen und Hollywoodfilmen wie *Jaws* und der *Godfather-Trilogie* entwickelt, besagt, dass es »die wahre Berufung der utopischen Erzählung« sei, uns »mit unserer Unfähigkeit, die Utopie zu imaginieren, zu konfrontieren« (»Progress Versus Utopia; or, Can We Imagine the Future?«). Nach Jameson zielen utopische Narrative also nicht auf die Herstellung von Blaupausen ab, sondern auf eine Kritik an unserer selbst verschuldeten Einschränkung der Einbildungskraft. Mein Vortrag lotet die Brauchbarkeit und Grenzen dieses utopischen Denkens ohne Utopie auf der Basis einer kritischen Neulektüre einiger von Jamesons Interpretationen von Hollywoodfilmen aus.

#### **Ute Holl**

*Utopisches Denken jenseits der Repräsentation. Ökologien der Medien denken*

Medienökologisches Denken, das sicher nicht utopisch ist aber unumgänglich auf dem Weg in eine irgend denkbare Heterotopie des Zukünftigen, entfaltet mindestens drei Aspekte: erstens die Frage, welche medialen Anordnungen welche Umwelten konstruieren, um zugleich deren Verhältnis als parasitäres oder symbiotisches, als konkurrenzes oder homöostatisches zu unterscheiden (Bateson, von Foerster), offenes oder resonnierendes (Luhmann); zweitens die Frage, welche natürlichen und menschlichen Ressourcen, Infrastrukturen, sogenannte Rohstoffe, Energien und Kräfte ausgebeutet werden, um Übertragungen in Medienetzen sicherzustellen: die Verbindung von biologischen und sozialen Systemen (Kahn, Morton); und drittens die Frage, welche Umwelten sich unter kommunizierenden Maschinen und Medienformationen etablieren, die ihre eigenen Hör- oder Sichtbarkeiten regulieren (Simondon, Kittler, Fuller). Medienökologie setzt freilich nicht erst mit digitalen Medien, die dazu tendieren, ihre Materialität transparent werden zu lassen, ein. Alte, analoge mediale Formen wurden, lange bevor sie als Kulturtechniken oder -praktiken ausgewiesen oder institutionell etabliert waren, als Extensionen von natürlichen Kräften und Energien beschrieben: Fotografie als Stift der Natur, Radio als akustischer Effekt elektromagnetischer Felder, Röntgenstrahlen als Verstärkungen kosmischer Strahlung etc. Neue Medien, als digitale und smarte, werden als unnatürliche vorgestellt oder als unabhängig von natürlichen Umwelten. Insbesondere in der Musik ist diese falsche Unterscheidung längst aufgefliegen. Gordon Mumma ging – bereits oder erst 1974 und in der Tradition der Suprematisten und Futuristen – von einer »astro-bio-geo-physical application in live-electronic music« aus. Jenseits jeder Repräsentation ist ökologisches Denken eines der Resonanzen, im musikalischen und genauso im systemtheoretischen Sinne. Es ist noch nie ohne App ausgekommen.

#### **2.2 Panel**

##### **Utopie, Kunst und Medien**

#### **Angela Krewani**

*Utopie, Kunst und Medien*

#### **Samantha Schramm**

*Das Versprechen der Utopie*

#### **Pamela Geldmacher**

*Mikroutopische Betrachtungen künstlerischer Gegenwart*

#### **Henning Engelke**

*Beobachtung in Fluxus, ethnographischem Film und New Hollywood*

**Moderation: Michaela Ott/Norbert M. Schmitz**

Der »Un-Ort«, der U-topos ist das von der zeitgenössischen Kunst schlechthin Gesuchte: Evoziert sie doch wie kein anderes symbolisches Medium Vorgänge jenseits des Faktischen und entwirft alternative raumzeitliche Konfigurationen. Heute mehr denn je belaufen sich künstlerische Praktiken auf die Infragestellung des konventionalisierten Realen und bringen virtuelle Un-Orte verschiedener Art hervor. Dabei wird die Utopie nach wie vor häufig – wie es ihr Theoretiker sui generis Ernst Bloch wollte – mit Versprechen auf gesellschaftliche Veränderung oder Vorstellungen von anderen ästhetischen Partizipationsweisen und Ausdrucksmodi verknüpft. Utopien belaufen sich in diesem Sinn auf Gegenentwürfe in die Zukunft oder eine kontrafaktische Vergangenheit, wie am filmischen Afrofuturismus und anderen post\_kolonialen Setzungen beobachtbar. Als unzeitgemäße Artikulationen affektiver, perzeptiver oder konzeptueller Natur stellen sie sich mit dem Romantiker Bloch den Adorno'schen Thesen der Vereinnahmung durch die Kulturindustrie entgegen, indem sie in ihren medialen Praktiken, in Modi der Abweichung, Hybridisierung, Umkontextualisierung oder Ironisierung dem Utopischen zuarbeiten und Raumzeiten des Andersdenkens und -wahrnehmens eröffnen. So sehr allerdings die Utopien die Macht des Faktischen zu transzendieren suchen, sind sie doch auch auf die konkrete materielle Realität der Medien verwiesen. Wo also wäre das Utopische in den Medien selbst?

#### **Angela Krewani**

*Utopie, Kunst und Medien. Grenzerfahrung als utopisches Moment*

Das Paper diskutiert die These, dass sich das Utopische in den Medien durch eine Grenzüberschreitung zur Schau stellt und damit auf die jeweilige Medialität als Utopie verweist. Diese Überschreitung ist bereits formuliert in den Überlegungen zum endlosen, ausgeweiteten Erzählen, das der Erzählerin Schehezerade zur lebensrettenden Strategie gerät. In zeitgenössischen Medien wird die Grenzüberschreitung zur utopischen Figur, die zu einer Neukonfiguration der Medien einlädt sowie zuverlässig auf die utopische Struktur der Medien selbst verweist. So ist schon in der Bezeichnung »Fernsehen« die utopische Struktur verankert, wie auch in den Experimenten zum Expanded Cinema, das die Ausweitung der Grenzen des Kinos als utopische Denkfigur ausweist. Kondensiert sind diese Überlegungen in Gene Youngbloods Publikation *Expanded Cinema*. In den Utopien der digitalen Medien werden die Grenzen in den Körper der MediennutzerInnen hinein verschoben.

**Samantha Schramm***Das Versprechen der Utopie*

Ausgehend von der Videoarbeit *Whose Utopia* der chinesischen Künstlerin Cao Fei thematisiert der Beitrag Verfahren einer raumzeitlichen Situierung der Utopie in sich parallel entfaltenden Räumen und Körpern und reflektiert dies auf der visuell-auditiven Ebene des bewegten Bildes. In der *Factory Fairytale* nehmen die handelnden Personen wie Avatare virtuelle Räume ein. Das Video verhandelt den Übergang zwischen Räumen und Zeitentwürfen, die dabei nebeneinander sichtbar bleiben, als parallele Raumzeiten, in denen sich das Utopische entfaltet, kristallisiert und schließlich wieder verworfen wird. Zuletzt soll thematisiert werden, inwiefern das Mediale immer schon das Utopische mit verhandelt, das sich kritisch auf die Gegenwart bezieht, sich jedoch als ein Versprechen beinhaltender, in die Zukunft gerichteter Gegenentwurf immer schon selbst verflüchtigt und transformiert.

**Pamela Geldmacher***Mikroutopische Betrachtungen künstlerischer Gegenwarten*

Utopie ohne Gegenwart verhält in der Bedeutungslosigkeit, ihre Verschränkung ist gleichwohl ein Paradox. So fußt die Entstehung der utopischen Idee in der Gegenwärtigkeit, versucht sich jedoch immer auch aus dieser herauszuschreiben. Fest steht, dass lediglich der Anfang einer Utopie statuiert werden kann, nicht aber deren sequentielle Wirkungsfolge. Die Überlegung einer mikroutopischen Annäherung (Bourriaud) verschreibt sich dieser Erkenntnis. Utopien werden dabei nicht mehr gesellschaftsübergreifend, sondern in überschaubareren Konstellationen des Miteinanders gedacht. Am Beispiel aktueller Arbeiten von *machina eX* lässt sich diskutieren, inwiefern Kunst und Medien eingedenk dessen utopisches Potential belastbar entfalten können.

**Henning Engelke***Beobachtung in Fluxus, ethnographischem Film und New Hollywood*

Der Begriff der Beobachtung lässt sich beschreiben als ein Feld von Praktiken und theoretischen Konzepten, in dem das Verhältnis von medialer Ästhetik zu sozialen, kulturellen und politischen Realitäten verhandelt wird. In diesem Zusammenhang können Formen der Beobachtung – reflexive Formen zumal – über ihren empiristischen Kern hinaus auch utopische Dimensionen gewinnen. Dies trat in den späten 1960er und frühen 1970er Jahren in einer Vielzahl von Bereichen in den Vordergrund. In meinem Vortrag gehe ich dem an ausgewählten Beispielen aus der bildenden Kunst, dem ethnographischen Dokumentationsfilm und dem kommerziellen Kino nach, um schließlich den späteren Umschlag reflexiv-utopischer Konzepte von Beobachtung in Dystopien totaler Überwachung zu diskutieren.

**2.3 Panel****»... jenseits bewusster Planung.«****Zum Verhältnis von Automatismen und utopiegeleiteten Praxen****Matthias Fuchs***Das paradoxe Zusammenspiel von Automatismus und queerer Utopie***Jennifer Morstein***Urban Gardening Projekte als Heterotopien im städtischen Raum.**Möglichkeiten der Realisierung von Utopien aus Sicht der Automatismenforschung***Paul Buckermann***Cyberkommunismus trotz User? Cybersyn, Akzeleration und unintendierte Folgen techno-kybernetischer Politiken***Johanna Tönsing***Der Entzug der Sichtbarkeit als moderne Utopie in zeitgenössischer Literatur***Moderation: Oliver Leistert**

Utopien stellen einen Gegenentwurf zur Gegenwartsgesellschaft dar und werden als potentiell erreichbare Szenarien konzeptualisiert. Sie beinhalten eine Kritik an gesellschaftlichen Verhältnissen und eröffnen Perspektiven auf erstrebenswerte Formen sozialer Verhältnisse. Dieses Verständnis provoziert die Vorstellung, dass die Realisierung utopischer Ideale durch Planung erreichbar ist.

Nun legen Ansätze der Automatismenforschung die These nahe, dass eine Gestaltbarkeit gesellschaftlicher Verhältnisse und die Realisierung von Utopien zumindest teilweise durch nicht-intendierte Strukturbildung unterlaufen wird: Automatismen verstehen wir als komplexitätsreduzierende Strukturen, die sich durch Wiederholung konstituieren und sich im kulturtechnischen Vollzug auf individueller sowie kollektiver Ebene bewusster Planung entziehen.

Aus einer Perspektive, die Automatismen ernst nimmt, wird gesellschaftlicher Wandel nicht negiert, vielmehr werden nicht-intendierte Prozesse von bottom-up Strukturentstehung einer Analyse zugänglich gemacht. Die Möglichkeiten, zukünftige Entwicklungen über aktive Planung – und hier dann zur Realisierung utopischer Ziele – zu beeinflussen, erscheinen so mindestens begrenzt.

**Matthias Fuchs***Das paradoxe Zusammenspiel von Automatismus und queerer Utopie*

Queere Wissenschaften und Politiken der Gegenwart positionieren sich jenseits der hegemonialen Heteronormativität und binären Konstruktion von Zweigeschlechtlichkeit. Queerness versucht diejenigen Orte zu besetzen, die der heteronormativen Ordnung zwar inhärent sind, aber in ihr nicht realisiert werden können. Innerhalb der heteronormativen Hegemonie wird dasjenige hervorgebracht, was sein soll – gleichzeitig aber auch, was nicht sein darf und ausgeschlossen bleibt. Entgegen der beiden Geschlechter Mann und Frau, deren Begehren heterosexuell aufeinander gerichtet ist, werden alternative Lebens- und Begehrensformen aufgezeigt, die sich der heteronormativen Ordnung widersetzen. Dadurch entfaltet sich gegenhegemoniales Potential quer zur heteronormativen Hegemonie und ermöglicht eine utopische Vielfalt, die zwar in die Heteronormativität eingeschrieben ist, aber dennoch verworfen und ausgeschlossen bleibt.



Das Streben danach, unmögliche Identitäten denk- und lebbar zu machen, steht dem Automatismus der Normalisierung gegenüber. Ausgehend von Überlegungen zur Öffnung der Ehe für gleichgeschlechtliche Paare soll im Vortrag der Frage nachgegangen werden, wie sich Automatismen und queere Politiken gegenseitig bedingen und wechselseitig beeinflussen. Das Aufzeigen alternativer Lebensformen ermöglicht es, diese zu normalisieren und innerhalb der heteronormativen Hegemonie zu integrieren. Der damit implizierte Normalisierungsprozess kann beispielhaft an der Öffnung der Ehe für gleichgeschlechtliche Paare nachgezeichnet werden. An diesem Beispiel wird deutlich, dass Automatismen nicht nur durch gegenläufige – in diesem Fall queere Gesellschaftsentwürfe – irritiert werden, sondern Automatismen selbst eine Störung hinsichtlich der Herbeiführung gesellschaftlicher Veränderungen darstellen können.

#### Jennifer Morstein

*Urban Gardening Projekte als Heterotopien im städtischen Raum. Möglichkeiten der Realisierung von Utopien aus Sicht der Automatismenforschung*

In diesem Beitrag soll die Frage, ob die Automatismenforschung die Realisierung von Utopien in Frage stellt, exemplarisch anhand des Urban Gardenings diskutiert werden, da das Phänomen einen Nährboden für nicht-planbare Prozesse der Strukturentstehung zu bieten scheint. Urban Gardening ist in Deutschland ein relativ neues Phänomen, das maßgeblich in den letzten zehn Jahren entstanden ist. Die in den Großstädten zu verortenden Projekte sollen laut Selbstbeschreibungen der partizipierenden AkteurInnen nicht nur Naturerfahrung im städtischen Umfeld ermöglichen, sondern auch als Orte des Lernens und Begegnens zivilgesellschaftliche Teilhabe und eine kritische Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Verhältnissen fördern. Die AkteurInnen vertreten vielfach postmaterielle Wohlstandmodelle und versuchen diese im Rahmen der Gemeinschaftsgärten praktisch umzusetzen. Aus dieser Perspektive erscheinen Urban Gardening Projekte als Heterotopien, die einen Gegenentwurf zur aktuellen Gesellschaft darstellen und im städtischen Raum einen Ort eigener Ordnung produzieren.

Der Panelbeitrag wird versuchen, die zentralen Merkmale der Heterotopien zu explizieren. Auf Grundlage dessen soll der Zusammenhang zu der Automatismenforschung hergestellt werden und aufgezeigt werden, inwiefern Urban Gardening Projekte Strukturentstehung über ihre Grenzen hinweg vorantreiben, ohne dass diese jedoch auf planbare Prozesse zurückgeführt werden können und im Umkehrschluss nicht notwendig den intendierten Effekt aufweisen müssen. Auf diese Weise soll ersichtlich werden, dass die Annahmen der Automatismenforschung keineswegs eine Negation der Realisierung von Utopien impliziert, sondern eine Verschiebung der Betrachtungsweise zur Folge hat, da nicht-intendierte, durch bottom-up Mechanismen hervorgerufene Prozesse der Strukturentstehung in den Fokus gerückt werden.

#### Paul Buckermann

*Cyberkommunismus trotz User? Cybersyn, Akzeleration und unintendierte Folgen techno-kybernetischer Politiken*

Das Projekt Cybersyn im Chile unter Salvador Allende war der konkrete Versuch, Teile einer sozialistischen Volkswirtschaft technologie-

gestützt und nach kybernetischen Modellen zu organisieren. Neuere emanzipatorisch-utopische Ansätze stehen solchen Formen gesellschaftlicher Möglichkeiten gespalten gegenüber. Während bspw. das AutorInnenkollektiv *tiqqun* die kybernetische Hypothese in Gänze kritisiert, werden in Schriften des neueren Akzelerationismus historische Versuche wie *Cybersyn* als positives Beispiel technologischer Potenziale für soziale Reorganisation eingeführt. Aus solchen Technologieverhältnissen werden nicht nur utopische und dystopische Vergleichsfolien für die Gegenwart geformt, gleichfalls werden interventionistische Strategien formuliert: Maschinensturm, Sabotage von Infrastruktur und Produktion von Rauschen (*tiqqun*); oder Techniqueuphorie und Nutzung bis Förderung der kapitalistisch produzierten Technologie mit dem Ziel der gesellschaftlichen Emanzipation (Akzelerationismus).

Der Panelbeitrag versucht am »Scheitern« und den ungeplanten (Er)Folgen des Projektes *Cybersyn* zu skizzieren, welche unintendierten sozio-technischen Mechanismen einrasten können, wenn eine utopische Schnittmenge von Planung, Technologie und Demokratie gesucht wird. In diesem Gemenge lassen sich Automatismen erkennen: Weil die Sphäre bewusster Planung und polit-ökonomischer Kontrolle nicht in die tiefsten Ebenen des kulturtechnischen und medialen Vollzugs hineinreichen, können zwar ungeplante, aber dennoch komplexitätsreduzierende Strukturpotenziale durch Automatismen als Problem- und Möglichkeitsraum utopiegeleiteter Politiken verstanden werden.

#### Johanna Tönsing

*Der Entzug der Sichtbarkeit als moderne Utopie in zeitgenössischer Literatur*

Utopische Gesellschaften, so wie sie in der Literatur gezeigt werden, basieren oft auf einem neuen, besseren, antiegotistischen Menschen. In zeitgenössischer Literatur ist es derjenige, der eine kontinuierliche Bereitschaft, an sich selbst zu arbeiten, zeigt. Vielfältige Technologien unterstützen ihn dabei und garantieren den Erfolg der neuen Gesellschaft. Ausgewählte Beispiele, wie etwa Angelika Meiers *Heimlich, heimlich mich vergiss* oder Benjamin Steins *Replay*, zeigen aus der Perspektive des Protagonisten eine vollkommene Welt der Gesundheit oder der weltweiten Vernetzung. Interessant ist, dass die scheinbare Freiwilligkeit der eigenen Arbeit am Selbst, um für die neue Gesellschaft kompatibel zu sein, durch erzähltechnische Mittel, die es zu zeigen gilt, durchbrochen wird. Während für den Protagonisten die Gesellschaft als Utopie erscheint, die dank der Technik real werden konnte, wird auf einer weiteren Erzählebene ein anderer Blick auf die Utopie geworfen. Neben dem klassischen Ich-Erzähler tritt eine technische Entität als ein Erzähler auf anderer Ebene auf, der die Gesellschaft in anderem Licht erscheinen lässt. Die Vorstellung, dass die neue Gesellschaft eine verwirklichte Utopie ist, beruht unmittelbar auf der Annahme, dass das Verhältnis von Mensch und Technologie ein rein instrumentelles ist. Indem die Technologien aber gezeigt werden, wie sie fundamental in das Selbstverhältnis eingreifen, werden sie als versteckte Macht inszeniert. Zeitgenössische Erzählungen verdeutlichen also, dass Automatismen die Realisierung von Utopien verkomplizieren. Und trotzdem offenbaren die Texte eine utopische Hoffnung, denn die Automatismen werden erkannt

## 2.4 Panel

### Medien als Heterotopien gelesen – ein geographischer Ansatz für real- und -imaginierte Räume

#### Semsettin Tabur

*A Spatially Oriented Reading of 40 qm Deutschland*

#### Larissa Mbobda

*Der Filmraum in Paris sur Mer. Zwischen Utopie und Heterotopie*

#### Ife Aboluwade

*Other Worlds. An Analysis of Coraline as an animated Heterotopia*

#### Renate Lucke

*Das »gelobte Land«. Newtopia eine Multimedia-Heterotopie?*

#### Moderation: Renate Lucke

Die Imagination von Utopien ist ein radikaler Akt unterschiedlicher, alternativer und provokativer Denkweisen zu existierenden historischen, sozialen und räumlichen Wirklichkeiten. In seinen Schriften über Raum und Räumlichkeit unterscheidet Foucault zwischen Utopien und Heterotopien, wobei Heterotopien ein alternatives Konzept gegenüber Utopien darstellen. Er definiert Heterotopien als »lokalisierbar« oder »tatsächlich realisierte Utopien« (Foucault 1992:39). Für ihn sind Heterotopien im Vergleich zu Utopien beides, sowohl reale, als auch imaginierte Räume. Anders als bei Utopien geht es bei Foucaults Heterotopien nicht ausschließlich um Hoffnung und Ordnung, obwohl diese Merkmale in diesen anderen Räumen nicht vollständig verschwunden sind.

Heterotopien sind fragmentierte Räume im Prozess, keineswegs einfach zu bemerken und zu definieren. Edward Soja beschreibt diesen Aspekt als frustrierend und bezeichnet Heterotopien als ein weiteres Beispiel seiner Theorie des Thirdspace. Heterotopien sind für Soja alternative Räume wie bell hook's Margin, Homi Bhabha's Hybridity und Gloria Anzaldúa's *Borderlands*.

Die vier Fallstudien fassen Medien als mögliche Heterotopien auf und untersuchen jeweils die alternativen, umstrittenen, gleichzeitig real- und -imaginierten Aspekte am Beispiel von audiovisuellen und digitalen Medienlandschaften. Medien werden hier als Räume konzeptualisiert, die in der Interaktion vieler Mitspieler zustande kommen und so unterschiedliche Räume der Interpretation und Imagination anbieten: Produzenten, Schauspieler, Text, Narration, Rezipienten und Kritiker – das erweitert den kritischen Raum, den Medien eröffnen können. Inwiefern repräsentieren die Fallbeispiele nicht nur die heterotopische Seite, sondern öffnen auch einen ähnlichen Raum für das gleichzeitig Reale und Imaginierte, das Hier und Dort, das Jetzt und Dann, das Vergangene und die Gegenwart, das Öffentliche und das Private, das Utopische und Dystopische?

#### Semsettin Tabur

*A Spatially Oriented Reading of 40 qm Deutschland*

Since the late 1960s, the study of space has acquired a forceful importance, and led to a renewed interest in the concept. The terms space, place, mapping or cartography that were traditionally reserved for geography have become common tools of analysis in various disciplines, particularly in contemporary literary studies, sociology, media and cultural studies. Aiming at thinking differently about »other spaces«, the paper investigates the contested spaces in/through the movie *40 qm*

*Deutschland* directed by Tevfik Başer in 1986. The movie, taking place only in physical setting except flashbacks, narrates the story of a Turkish immigrant woman who has been forced to live in a forty square meter flat by his oppressive husband. I will analyze how the protagonist conceives, perceives and experiences not only her flat but also the outside. My paper will conceptualize the film as a critical, contested, and dynamic space, and the ways the movie blurs the boundaries between the real and imagined, past and present, here and there will be investigated.

#### Larissa Mbobda

*Der Filmraum in Paris sur Mer. Zwischen Utopie und Heterotopie*

Larissa Mbobda untersucht in ihrem Beitrag der Filmraum zwischen Utopie und Heterotopie den Kurzfilm von Munir Abbar *Paris sur Mer* (2007) als ein Fallbeispiel, in dem nicht nur die Ästhetik der Migration, sondern auch die Grenzen zwischen der filmischen Imagination und der Realität im Kontext des Raumentkens reflektiert werden.

Der Film erzählt die Geschichte von Wilson, einem jungen illegalen Migranten aus Benin, der Paris als Ziel vor Augen hat. Nach einer strapaziösen Reise in der Wüste gelangt er in Tanger (Marokko) an, die Brückenstadt zu seiner Traumstadt Paris. Paris im Film bleibt aber ein von Wilson kreierter Freiraum zum Wohlgefühl, zur Vollkommenheit und Offenheit zur Welt, ein Imaginationsraum, den er in seinem Brief an die Eltern doch als den von ihm erlebten wirklichen Raum beschreibt. Die Fallstudie konzentriert sich auf die Konstellation verschiedener repräsentativer Räume zum Aufbau eines real und imaginierten Raumes im Film: Paris als den Imaginationsraum wohin Wilson gehen will, und den er bildlich, ideell und örtlich vor Augen hat, die Wüste als Grenzraum, Tanger als Transitraum, das Meer als dynamischen Verbindungsraum, und der Brief als Illusionsraum. Dabei stellt sich die Frage, wie narrative Repräsentationen und Konstruktionen von Erinnerungs-, Erlebnis- und Imaginationsräumen im Film als Heterotopie im Sinne Foucaults gelesen werden können.

#### Ife Aboluwade

*Other Worlds. An Analysis of Coraline as an animated Heterotopia*

Ife Aboluwade draws on Foucault's notion of Heterotopia to analyze and investigate the ways real and imagined spaces are illustrated, constructed and represented in *Coraline*, a 2009 Oscar nominated American stop-motion 3D film.

*Coraline* is an animation film set in two worlds, a real world and a utopic mirror image of the real world. It tells of the adventures of an 11 year old girl who finds a parallel »other« world behind a secret door in her new home that mirrors the reality of her own world, only it's much better. She is happy in this other world with her other parents until she discovers that the alternate reality where she is trapped is a fake, in other words, the utopia turns into a dystopia, and she must find a way to escape. The case study examines animated worlds as spaces that can be constructed in terms of space, landscape and location. According to Foucault, the cinema is a Heterotopia in its ability to allow several overlapping spaces to exist, a rectangular room with a two dimensional screen where a three dimensional world is projected. The paper explores, therefore, the possi-

bility of animation as a world within the world that juxtaposes and merges other spaces. It explores how the 3-dimensional aesthetic features of Coraline articulate the utopic and dystopic dimensions of the film, as well as the »other spaces« represented and constructed by the production, staging and the animators.

#### **Renate Lucke**

*Das »gelobte Land«. Newtopia eine Multimedia-Heterotopie?*

Renate Lucke untersucht am Beispiel der am 26. Februar in Deutschland startenden Reality-Show *Newtopia* digitale Erlebnisräume.

Anstatt wie in vielen utopischen Filmen wird nicht in ein »gelobtes Land« gereist, nicht die Suche nach Land ist bestimmend (z.B. *Water World*, *The Beach*), sondern die Menschen befinden sich schon in einem gegebenen Raum, den sie selbst live gestalten können – »als vollkommenes Glück oder totales Chaos« (Sat1). Diese sich laufend realisierende und verändernde Heterotopie wird nicht nur als klassisches Serienerlebnis angeboten, sondern auch als 24 Stunden Erlebnis mit einer App, auf der Homepage von *Newtopia* und im Social Web (Facebook, Twitter, YouTube...). Die qualitative Fallstudie untersucht inwieweit sich real- und -imaginierte Räume im Digitalen um *Newtopia* bilden, z.B. als alltägliche partizipative, spielerische oder kreative Erlebnisräume. Inwiefern konstituieren sich dabei alternative Räume als ein Hier und Dort, Öffentliches und Privates, Utopisches und Dystopisches?

Sowohl die Nutzer der digitalen Angebote als auch die *Newtopia*-Pioniere können sich ausprobieren und beweisen. So ist *Newtopia* von Anfang an partizipativ, vernetzt und multimedial gedacht. Es ist auf Interaktion mit anderen Räumen z.B. im Wirtschaften ausgerichtet. Die Räume können sich im alltäglichen Erleben und Handeln überschneiden und gegenseitig beeinflussen. Z.B. gibt es Eingangs- und Ausgangsrituale. *Newtopia* ist ein geschlossener Raum, den man als ausgewählter Kandidat, als Gast zum Handeln oder online mit einem *Newtopia*-Pass betreten darf. Ebenso muss man bei einer Abwahl den Raum verlassen und andere Teilnehmer (Pioniere) rücken nach. Um zu untersuchen, wie digitale Praktiken und Erlebnisse die Räume um *Newtopia* konstituieren, begeben wir uns auf eine Spurensuche ihrer digitalen Artefakte z.B. Aktionen auf der Homepage oder Diskussionen auf Facebook.

#### **2.5 Panel**

##### **Utopische Potentiale kinematographischer Darstellungsweisen**

#### **Florian Mundhenke**

*Beiträge zur Arbeit an der menschlichen Zukunft.*

*Das utopische Moment des Dokumentarfilms*

#### **Elena Vogman**

*Sergej Eisensteins Notizen zum Projekt »Das Kapital« als konkrete Utopie*

#### **Julian Hanich**

*Gewieft-geschickte Gauner-Gruppen. Über utopische Elemente des Heist-Films*

#### **Klaus Rieser**

*US-amerikanische ländliche Utopien im Film*

**Moderation: Kathrin Rothemund**

#### **Florian Mundhenke**

*Beiträge zur Arbeit an der menschlichen Zukunft.*

*Das utopische Moment des Dokumentarfilms*

Die Gattung des Dokumentarfilms wird vor allem in der englischen Dokumentarfilmtheorie (John Corner, Brian Winston) oft mit der Aufgabe einer »public service function« in Verbindung gebracht. In vielen Beispielen ist dieses Moment eher traditionell gesellschaftsreflektierend und dabei gegenwarts- bzw. vergangenheitsorientiert. In Bezug auf die Veränderungen des Dokumentarfilms in seiner reflexiven bzw. performativen Phase (nach Bill Nichols' historischer Genese) wurden zunehmend auch neue Formen probiert und etabliert. In diesen Beispielen kann man auch eine vermehrte Beschäftigung mit zukunftsorientierten, utopischen Entwürfen beobachten. In diesen Beispielen, wird – einhergehend auch mit den gesellschaftlichen Ideen der Ökologie- und Anti-Atomkraft-Bewegung in den 1980er Jahren – gezeigt, wohin sich die Menschheit entwickeln könnte und welche (utopischen) Gegentrends zu aktuellen Konsumhaltungen und Gesellschaftsentwicklungen denkbar wären. Dabei sind diese Konstruktionen höchst unterschiedlich, von eher assoziativen-bildstarken Filmen wie Godfrey Reggios Zivilisationskritik *Koyaanisqatsi* (1983) bis hin zu konkreten sozialen und gesellschaftlichen Folgenabschätzungen, etwa in den Filmen des Österreicher Nikolaus Geyerhalter (*Unser täglich Brot*, 2005, *Abendland*, 2011). Dem fiktionalen (Science-Fiction)-Subgenre der Utopie verwandt erweisen sich dabei die konditionalen »Was wäre wenn«-Filme, etwa die TV-Arbeiten *2030 - Aufstand der Alten* (2006, Olivier D'Angely) und *2057 - Unser Leben in der Zukunft* (2007, vier Teile der Reihe *Terra X*). Gerade in diesen Formen verbinden sich technologische Folgenabschätzung mit der antizipatorischen Geste des Zukunftsromans. Diese Beispiele sollen exemplarisch verglichen werden, wobei besonders auf die Entwicklung der Gattung und ihr utopisches Potential als Strategie der Auflösung der klassischen Wahrheitsverpflichtung und Wirklichkeitsreflexion eingegangen werden soll.

#### **Elena Vogman**

*Sergej Eisensteins Notizen zum Projekt »Das Kapital« als konkrete Utopie*

Die Utopie hinterfragt jenen Ort, an dem sozialpolitische und individuelle Bezugs-Zusammenhänge in eine neue Konstellation treten können. In seinem Projekt *Das Kapital* (1928–1932) versuchte Sergej Eisenstein eine »Utopie real werden« zu lassen: Er plante die Verfilmung von Marx' politischer Theorie mit Methoden von Joyces *Ulysses* (vor Methoden des inneren Monologs und des stream of consciousness). Die Verwirklichung dieses Fragment gebliebenen Projekts schwebte dem Regisseur im Leitmedium des Kinos vor. Denn das Kino selbst habe das reale Potential, so Eisenstein, sozialpolitische Belange mit individuellen, sogar »vorbe-wussten Gedanken« zu verbinden.

In »Das Prinzip Hoffnung« entwickelt Ernst Bloch ein Konzept der »konkreten Utopie«, die als unvollendeter Prozess, als Begehren (bzw. als singuläres Affektionsmoment), als projiziertes Bild und vor allem als erfahrungsbedingte docta spes gedacht wird. Eine solche konkrete Utopie bildet Eisensteins *Kapital* – und zwar bereits in Form des vorliegenden Entwurfs, wo Zitate aus unterschiedlichen Quellen, persönliche Erfahrungen, Träume, Fotos und Ausschnitte aus der aktuellen Presse, Graphiken, Drehbuchpläne etc. zusammentreffen. Diese im Moskauer Archiv für Literatur und Kunst (RGALI) überlieferten Montagen sollen anhand konkreter



Beispiele analysiert werden. Welche materielle, ästhetische und epistemische Möglichkeitsräume eröffnet die konkrete Utopie – nicht zuletzt als Möglichkeit des Marxismus' in Eisensteins Denken und Werk?

### **Julian Hanich**

*Gewieft-geschickte Gauner-Gruppen. Über utopische Elemente des Heist-Films*

In seinem bahnbrechenden Aufsatz »Entertainment and Utopia« hat Richard Dyer Anfang der siebziger Jahre die utopische Wüschnerfüllungsfunktion populärer Filmgenres herausgearbeitet. Dyer bezog sich dabei vor allem auf das Musical. Doch die Filmwissenschaft hat seitdem auch utopische Elemente in anderen populären Genres nachgewiesen – man denke an das Melodram (Linda Williams 1995) oder den Pornofilm (Marty Klein 2006). In diesem Vortrag möchte ich den utopischen Elementen eines Genres nachgehen, das mit Ausnahme eines grundlegenden Aufsatzes von Stuart M. Kaminsky (1974) und einer knappen Übersichtsmonographie von Daryl Lee (2014) noch kaum vertiefte filmwissenschaftliche Beachtung fand: der Heist-Film, auch Caper Movie genannt. Dieser Mangel an Forschung steht im eklatanten Gegensatz zur Beliebtheit dieser Filme über gewieft-geschickte Gauner-Gruppen: Heist-Filme finden nicht nur beim Publikum Anklang, sondern auch bei so unterschiedlichen »auteurs« wie Jules Dassin, Jean-Pierre Melville, Michael Mann, Patrice Leconte, David Mamet oder Steven Soderbergh, die mehrfach Heist-Filme gedreht haben. In den Einbruchs- und Überfallszenen des Heist-Films rücken individuelle Geschicklichkeit und soziale Kompetenzen ins Zentrum: die Koordination des Körpers und die Kooperation im Team. In meinem Vortrag werde ich mich auf zwei damit verbundene utopische Elemente des Heist-Films konzentrieren, die als »wish fulfillment« eines Verlangens nach perfekter Kontrolle über individuelle Körperfähigkeiten und der Sehnsucht nach einem reibungslosen ineinandergreifen sozialer Abläufe zu verstehen sind. In beiden Fällen stütze ich mich auf jüngere Erkenntnisse aus der Phänomenologie des Körpers, der Sozialontologie und der Entwicklungspsychologie.

### **Klaus Rieser**

*US-amerikanische ländliche Utopien im Film*

In mehreren rezenten amerikanischen Filmen – fokussiert wird hier auf *Beasts of the Southern Wild*, *Frozen River*, und *Winter's Bone* – wird ein negatives Bild der amerikanischen ländlichen Peripherie (vom südlichen Sümpfen über redneck country bis zum Rand der Great Lakes) in, so die These, utopische Konstruktionen gewendet. Diese sind aber keineswegs »abstrakte Utopien« (Bloch) von besseren Welten. Vielmehr, so soll unter Rückgriff auf Konzepte von Bloch und Jameson gezeigt werden, sind die dargestellten Gesellschaften zumindest ambivalent (gewalttätig, mit Drogenproblemen behaftet, etc.). Ihr Wert für Utopismus liegt vielmehr in ihrem Charakter als outsider- und Gegengesellschaften, welcher anti-hegemonial wirksam werden kann (vgl. Jameson's »negative Dialektik von Utopien«). Verpackt in unterhaltsame Formate sind diese Entwürfe einerseits tatsächlich »konkrete Utopien« (Bloch), andererseits auch Limitationen unterworfen. In anderen Worten, entsprechend Jamesons Diktum sind sie Träger sowohl von Ideologie als auch von Widerstand. Neben solchen theoretischen Gedankengängen soll aber auch die konkrete Analyse der filmischen Texte nicht zu kurz kommen. So wird etwa ein Blick

auf die Wassermetaphorik geworfen, welche für Utopien und eben die diskutierten Filme zentral ist. Auch das Faktum, dass die »neuen Menschen« dieser Utopien Frauen, und in zwei Fällen, Mädchen sind, soll bzgl. der Valenz heutiger medialer Utopie-Entwürfe untersucht werden. Auch das Thema der Armut, welche die dargestellten Gesellschaften prägt wirft interessante Fragen auf. So changiert das Thema Armut zwischen eine »franziskanischen Utopia« (wie sie Jameson konstatiert hat) und einem »qualor porn«, wie KritikerInnen bezüglich der Filme angemerkt haben. Schließlich könnte, so diese Themen nicht den Zeitrahmen eines Workshop-Vortrages sprengen, auch die räumliche Konstruktion in Bezug auf amerikanische Mythen gesetzt werden.

## **2.6 Workshop**

### **Exzellenz und Elend. Gutes wissenschaftliches Arbeiten zwischen Utopie und Wirklichkeit**

#### **Julia Zutavern**

*Woran es liegt. Zur Ursachenforschung*

#### **Maja Figge**

*Was man tun kann. Konkrete Lösungsvorschläge*

#### **Chris Tedjasukmana**

*Wie es sein soll. Utopien und Forderungen*

#### **Moderation: Guido Kirsten**

Kurzfristige Laufzeiten, entgrenzte Arbeitszeiten, Arbeiten für den CV statt angemessener Entlohnung, hohe Mobilitäts- und Flexibilitätsanforderungen, Individualisierung von Problemen, starke Abhängigkeit von Vorgesetzten, psychischer Druck, allgemeine Verunsicherung, schlechte Karriereaussichten, zu wenige Stellen, permanente Bewährungsproben und Konkurrenzsituationen – die Arbeitssituation des akademischen Mittelbaus ist alarmierend schlecht. Dabei hatten viele Nachwuchswissenschaftler\_innen mal ganz andere Vorstellungen: freies, kreatives Forschen und Lehren, Leidenschaft für die Sache, Wissen weitergeben, freies Denken gegen Bezahlung und vieles mehr. Die Diskrepanz zwischen Utopie und Wirklichkeit des akademischen Arbeitens ist enorm – höchste Zeit, den status quo aufzukündigen, miteinander zu reden und die Dinge anders zu machen. Daher laden wir alle Docs, Postdocs, WiMis, Lehrbeauftragte, unabhängigen Forscher\_innen, befristete angestellte Professor\_innen in der GfM zu diesem Workshop ein, um genau damit anzufangen. In vier kurzen Impulsbeiträgen versuchen wir uns in Situationsbeschreibungen, betreiben Ursachenforschung, schlagen konkrete Problemlösungen vor und widmen uns alten und neuen Utopien der Hochschule. Und wir wollen eine Resolution in die GfM-Mitgliederversammlung einbringen. Kommt vorbei und rechnet mit uns.

## **2.7 AG-Treffen**

### **AG Games**

## **2.8 AG-Treffen**

### **AG Mediengeschichte**

*Kaffeepause | Donnerstag, 01.10.2015, 11:00 – 11:15*

## Session 3 Donnerstag, 01.10.2015, 11:15 – 13:15 Uhr

### 3.1 Panel Utopische Potentiale der Mimesis

#### Frederike Lausch

*Utopische Entwürfe durch Übersetzungsprozesse zwischen Philosophie und Architektur*

#### Wendelin Brühwiler

*Was waren Marken? Allianzen zwischen Medien- und Geschichtswissenschaft in wirtschaftshistorischer Perspektive*

#### Stefan Apostolou-Hölscher

*Der Plebs als utopische Grenze der Mimesis*

#### Hanna Engelmeier

*Utopien der Menschenzüchtung als mimetische Praxis und Frage der Medienanthropologie*

#### Moderation: Mladen Gladic

Das Panel stützt sich auf zwei Grundüberlegungen: Erstens darauf, dass jede Utopie (und jede Dystopie) auch Ergebnis mimetischer Operationen ist, die auf einem spezifischen Gegenwartsbezug beruhen: Die Utopie bildet zwangsläufig eine Situation nach und um, die wir vorfinden. Zweitens darauf, dass jede mimetische Operation dieser Art insofern einen utopischen Charakter hat, als sie immer eine mediale Praxis ist, die mit dem Verhältnis von Original und Kopie, Historizität und Präsenz, Vorahmung und Nachahmung, Wirklichkeit und Fiktion arbeitet: Diese Begriffspaare in Deckung zu bringen oder zu differenzieren erfordert eine ganze Reihe von Simulationen von Gegenwart und Nicht-Gegenwart, im Zuge derer diese Operationen stattfinden. Unter der Annahme dieses doppelten Wechselverhältnisses von Mimesis und Utopie widmet sich der Workshop dem sich transformierenden Verhältnis von Utopie und Mimesis in verschiedenen medialen Konstellationen und zu verschiedenen historischen Zeitpunkten. Am Panel »Utopische Potentiale der Mimesis« sind NachwuchswissenschaftlerInnen der interdisziplinären DFG-Forschergemeinschaft »Medien und Mimesis« aus den Fächern Medien-, Geschichts- und Theaterwissenschaft, Architektur und Germanistik beteiligt.

#### Frederike Lausch

*Utopische Entwürfe durch Übersetzungsprozesse zwischen Philosophie und Architektur*

In den 1980er und 1990er Jahren arbeitet der New Yorker Architekt Peter Eisenman an einer Utopie: die Befreiung der Architektur vom Cartesianischen Raum, das heißt vom Raum als Behälter mit drei Dimensionen und von der Vorstellung von Architektur als Rahmung von eben jenem Raum. Eine Alternative leitet er aus Gilles Deleuzes Buch *Die Falte. Leibniz und der Barock* ab. In einer mimetischen Angleichung an Deleuze präsentiert Eisenman »Folding« als eine Entwurfsmethode, mit der die Vision eines heterogenen Raums und einer Architektur als eine kontinuierliche Variation von Masse umgesetzt werden könne. Über eine Sequenz von Transformationsschritten, wie Falten und Entfalten, versucht er Grundrisse und Schnitte kontinuierlich zu verkomplizieren. Eisenman übersetzt

damit die Deleuze'sche Philosophie der Falte in einen entwerferischen Faltprozess und ahmt dabei gleichzeitig bereits Entwurfsprozesse der digital generierten Architektur vor.

Als Folge dieses Prozesses könne nun die Projektzeichnung nicht mehr in Beziehung mit dem realen, dreidimensionalen Raum gesetzt werden, so schreibt Eisenman: »it is no longer possible to draw a line that stands for some scale relationship to another line in the space of the project; thus drawn lines no longer have anything to do with reason«. Seine utopischen Entwürfe zielen also auf die Erschütterung der gängigen architektonischen Repräsentationsmedien, doch scheitern seine »forms that move in time« letztlich an der Spezifika der gebauten Architektur, an ihrer Körperlichkeit und materiellen Präsenz: Denn Architektur als Körper im materiellen Sinne kann nur ein Standbild sein, welches für den Rest der Sequenz – für eine Architektur als temporäre Modulation – steht. Anhand des Entwurfsprozesses eines Architekturprojekts der Faltung soll diskutiert werden, inwiefern diese Verbindung von Mimesis und Utopie die tradierten Vorstellungen von der architektonischen Medialität herausfordert und sich dennoch nicht von ihr zu befreien vermag.

#### Wendelin Brühwiler

*Was waren Marken? Allianzen zwischen Medien- und Geschichtswissenschaft in wirtschaftshistorischer Perspektive*

Medien- und Geschichtswissenschaft stehen bisweilen in einem Konkurrenzverhältnis. Eine Spannung, mit der viele historisch arbeitende und medienwissenschaftlich informierte Forscher vertraut sein dürften, besteht etwa zwischen einem (medienwissenschaftlichen) analytischen »Präsentismus« und einer (historischen) Rekonstruktionsambition, die via Quellenkritik bzw. die Formierungen von Dokumenten im Archiv/Korpus über vergangene Wirklichkeit disponiert. Während die medienwissenschaftliche Perspektive an einer anonymen Operativität interessiert ist, welche Zeitlichkeit eigens hervorbringt, insistiert die geschichtswissenschaftliche Perspektive auf eine Wirksamkeit »in der Zeit«. Im Hinblick auf ein zeitkritisches Potential werde ich die beiden disziplinären Typen allerdings weniger gegensätzlich als komplementär verstehen: Insbesondere seit Reinhart Koselleck die doppelte Zeitgebundenheit von Gegenständen im historischen Horizont geltend gemacht hat, lassen sich die medien- und die geschichtswissenschaftlichen Perspektiven ineinander verdrehen und zu neuen (utopischen) Fäden spinnen. Dies soll Überraschungseffekte ermöglichen, die einer Verunsicherung von Selbstverständlichkeiten zuarbeiten. In dem Vortrag werde ich darlegen, inwiefern für zeitkritische Optionen eine Orientierung an beiden Disziplinen hilfreich ist. Beispielsweise soll dies anhand der Formierung des Konzepts der Marke (»marque de fabrique«, »marque de commerce«) in Frankreich um Mitte des 19. Jh. aufgezeigt werden. Marken werde ich dabei als Medien verstehen, die das Terrain der zunehmend internationalen Konsumgütermärkte neu strukturieren. Mit ihnen kommt eine Agency ins Spiel, die an existierenden Markierungspraktiken anknüpfend utopischen Entwürfen von freier Konkurrenz ein spezifisches Gepräge gibt.

### Stefan Apostolou-Hölscher

*Der Plebs als utopische Grenze der Mimesis*

Gerade die jüngere Geschichte der bildenden Kunst, des Films, der Photographie sowie der Performance Art und der Choreographie wimmelt von Strategien des Reenactments oder der »realistischen« Darstellung (außer)künstlerischer Sujets (die dem sogenannten Plebs zugehörig sind), und sie alle verbindet, dass in ihnen eine minimale Differenz zwischen »Kunst« und »Leben« sowie eine wechselseitige Modifizierung von Nachahmung und Nachgeahmtem auf dem Spiel stehen. Inwiefern es sich bei diesen mimetischen Praktiken um die Verwirklichung von Utopien handelt, diskutiert der Vortrag. Hinsichtlich des Utopischen kann ein Nachdenken über Figuren des Plebejischen in den Räumen der Kunst auf verschiedenen Ebenen stattfinden: Hinsichtlich unterschiedlicher künstlerischer Praktiken der Darstellung und Sichtbarmachung dessen, was aus einer bestimmten Aufteilung des Sinnlichen ausgeschlossen war. In diesem Falle sind es immer einzelne Künstler, die implizit oder explizit die Rolle von Fürsprechern für andere übernehmen und dann entweder eine richtige Balance zwischen Ästhetik und »politischem« Anspruch finden oder Kunst auf Sozialarbeit reduzieren. Dieses Wechselspiel untersucht der Vortrag anhand der Theorien Rancières und Foucaults, um so die Grenzen der Begriffe Mimesis und Utopie auszuloten und zu erweitern, indem sie auf bisher wenig beachtete, »mindere« künstlerische Praktiken abgebildet werden.

### Hanna Engelmeier

*Utopien der Menschenzüchtung als mimetische Praxis und Frage der Medienanthropologie*

Der Vortrag untersucht, inwiefern Menschenzüchtung als mimetische Praxis und Utopie als Modellfall der Medienanthropologie betrachtet werden kann. In *Utopien der Menschenzüchtung* (Conrad-Martius) fallen Züchtungsobjekt und Züchtungssubjekt in eins. Sie sind deshalb ein besonders komplexes Beispiel für diejenigen mimetischen Praktiken, die medienanthropologisch interessant sind. Das hat zwei Gründe: Erstens ist die Medienanthropologie selbst mit tautologischen Problemen beschäftigt, indem sie mit dem Problem zu tun hat, wie sich der Mensch selbst zum Medium machen und dies dann in einer wissenschaftlichen Disziplin thematisieren kann. Ob die Medienanthropologie damit vielleicht selbst zu einer utopischen Disziplin wird, soll hier diskutiert werden. Zweitens tauchen die Utopien der Menschenzüchtung zu einem historischen Zeitpunkt auf, an dem Medienanthropologen avant la lettre (wie Friedrich Nietzsche) mit ihren Überlegungen dazu den Weg für eugenische und sozialdarwinistische Diskurse ebneten. Die Genealogie dieser Thematik seit Friedrich Nietzsche ist Ausgangspunkt für eine Diskussion darüber, inwiefern die klassischen Texte zur Frage der »Menschenzüchtung« (Schallmeyer, Ploetz u.a.) einer erneuten Lektüre unter Hinzuziehung medienanthropologischer Fragestellung bedürfen. Diese würde es vor allem erlauben, den Utopie-Begriff in der Rede von den »Utopien der Menschenzüchtung« neu zu fassen, da sie es erfordert, die damit implizierten Grundbegriffe (die der Anthropologie) zu differenzieren.

### 3.2 Panel

#### **Joyful Submission: Verfall, Leiden und Scheitern als neue Tendenzen im Spieldesign**

##### **Markus Rautzenberg**

*Das Leiden anderer erkunden. Schmerz, Angst und Empathie im Computerspiel*

##### **Mathias Fuchs**

*»Ruinensehnsucht«. Longing for Decay in Computer Games*

##### **Bernd Bösel**

*Play To Lose. Die Lust am Aporetischen im »Nordic Live-Action Role Playing«*

##### **Moderation: Marie-Luise Angerer**

In diesem Panel wird die lustvolle Unterwerfung in den Bereichen des Computerspiels sowie des Liverollenspiels in den Blick genommen. Ausgangspunkt sind die jeweils so auffälligen Implementierungen von Szenarien des Verfalls, des Leiden(machen)s und des Scheiterns. Woher kommt zum Beispiel die Sehnsucht nach maßlos übersteigerten Ruinenslandschaften im dystopischen Computerspiel? Welches Reflexionspotenzial enthalten die Darstellungen und Erkundungen von Folter und Exekution? Und inwiefern führt im Liverollenspiel das »Play-to-lose«-Prinzip, das nur Ausweglosigkeit statt Lösbarkeit erlaubt, zur Befriedigung der TeilnehmerInnen? In allen diesen Formen steht eine Heimsuchung im mehrfachen Sinn im Fokus: zunächst als ein passives Heimgesuchtwerden durch lebenswidrige ökologische, architektonische wie soziale Umstände, sodann als ein aktives Heimsuchen im Sinn eines Verfolgens und Bedrohens anderer Akteure, wie zuletzt auch im Sinn der Suche nach einem Ort, der Beherbergungsqualitäten aufweist. Das Durchspielen und Erfahren dieser Ebenen der Heimsuchung setzt aber mittels der ästhetisch-affektiven Komponente auch ein Begreifen in Gang, das mit einem gewissen Emanzipationsversprechen verbunden ist. Das dystopische Spieledesign lässt die TeilnehmerInnen Antworten auf die dringlich gewordenen Fragen entwickeln: Was es heißt, sich in der Heimsuchung zu orientieren? Und welches utopische Restvermögen lässt sich hierbei ausfindig machen?

##### **Markus Rautzenberg**

*Das Leiden anderer erkunden. Schmerz, Angst und Empathie im Computerspiel*

Susan Sontag benennt in ihrem letzten großen Essay zur Fotografie (*Regarding the pain of others*) die durch das Sehen ermöglichte zeitliche wie räumliche Abstandnahme zum Dargestellten als wichtiges Definiensmerkriterium fotografischer Medialität, womit sie sich in eine klassische Tradition der (Bild-) Medientheorie von Platon bis Warburg einreicht. Obwohl Fotos laut Sontag anders als Erzählungen uns nichts »begreifen« lassen, sondern den Betrachter vielmehr »heimsuchen« (haunt), werde dieser affektive Widerfahrnischarakter des Bildlichen durch die mediale Distanznahme soweit abgeschwächt, dass Raum bleibe für Reflexion: »Niemand kann gleichzeitig nachdenken und zuschlagen«.

Das Spezifische des Computerspiels besteht demgegenüber – so die These – in dessen explorativer Eigenlogik, die in einer Art von Gleichzeitigkeit von Nähe und Distanz, »Territorium und Karte« begründet ist. Das epistemische Vorbild des Computerspiels ist nicht (wie in Sontags Fotografiethorie) Platons Gang aus der Höhle, sondern Blumenbergs Weg in die Höhle als Bedingung der Möglichkeit von medialer Distanzie-

Die speläologische Epistemologie des Computerspiels führt dazu, dass die sog. »Immersion« nicht – wie oft behauptet wird – eine Verringerung, sondern eine Vergrößerung der Distanz zur Folge hat, wodurch es möglich wird, wie in einem Luzidtraum auch emotionale Extremzustände aushalten und erkunden zu können. Diese ist also, dass im Computerspiel gleichzeitig »nachgedacht und geschlagen« wird, d.h. in der jeweiligen Spielhandlung eine »Reflexion« immer schon stattfindet. Dieser merkwürdigen Form der »Reflexion« inmitten handelnden Umgangs, dieser Gleichzeitigkeit von »Heimsuchung« und »Begreifen« möchte der Vortrag am Beispiel einiger aktueller Spiele nachgehen, deren Spektrum der »Leidenserkundung« von der Darstellung der eigenen Exekution (*Call of Duty: Modern Warfare*) über die selbstreferenziell gebrochene Simulation von Folter (*GTA V*) bis zur Evokation von Mitleid und Fürsorge (*ICO*).

#### Mathias Fuchs

»Ruinensehnsucht«. *Longing for Decay in Computer Games*

Es ist kaum möglich, einen medientechnischen oder medienin-  
härenten Grund für die Implementierung von Staub, Zerfall, Rost und Korrosion in digitalen, virtuellen Environments zu finden. Dennoch stößt man bei der Betrachtung populärer Computerspiele zuhauf auf Ruinen, brüchigen Stein, Schimmel und Staub. Der Grund dafür kann nicht im Versuch erhöhter Wirklichkeitstreue gefunden werden, denn viele der Spiele inszenieren Verfallseffekte in einem Maße, das die Brüchigkeit physikalischer Welten bei Weitem übertrifft. Es muss wohl eher ein Verlangen nach Verfall bei den Spieleentwicklern und den Spielern geben, das Titel wie die Post-Tschernobyl Spiele *S.T.A.L.K.E.R.*, *Bioshock* und andere apokalyptische Computergames beliebt macht. Im vorgeschlagenen Beitrag zum Panel wird die Sehnsucht nach Verfall und Ruinen auf vier Untersuchungspfaden analysiert: Geschichte der Computerspiele, Kunstgeschichte, psychoanalytische Triebanalyse und Transmedia-Storytelling.

#### Bernd Bösel

*Play To Lose. Die Lust am Aporetischen im »Nordic Live-Action Role Playing«*

Im Februar 2015 wurde das mehrtätige Live-Rollenspiel *Projekt Exodus* im ausgemusterten Marine-Zerstörer »Mölders« in Wilhelmshaven veranstaltet. Das Schiff wurde dabei zu einem Raumfrachter aus dem Universum der TV-Serie *Battlestar Galactica* umfunktioniert – eine originelle Variation des Motivs »Missbrauch von Heeresgerät«. Das Szenario besteht in einem Genozid an der Menschheit durch humanoide Roboter (»Cylons«), den nur wenige Menschen an Bord von zumeist altersschwachen Raumschiffen überleben, die nun in ständiger Todesangst vor den Cylons fliehen. Die Stress-Situation wird noch dadurch verschärft, dass jedes Besatzungsmitglied ein Cylon-Schläferagent sein könnte. Dieses Szenario folgt dem im »Nordic Live-Action Role Playing« entwickelten Spielprinzip »Play to lose«. Das Scheitern und damit der gewaltsame Tod der Rollen ist nicht nur möglich, sondern wahrscheinlich – was die Fans nicht davon abhält, hohe Teilnahmegebühren und beträchtliche physische wie auch psychische Strapazen in Kauf zu nehmen. Es gibt hier eine lustvolle Unterwerfung unter das Prinzip der Ausweglosigkeit, das in der Philosophie auch als »Aporie« oder »Aporetik«

bekannt ist. Und wie schon in der Philosophie wird auch im Nordic LARP die Aporie intentional herbeigeführt, weil man ihr ein hohes Erkenntnis- und Bildungspotenzial zutraut. Im Fall des »Projekt Exodus« zeigt sich dies darin, dass es durch die Bundeszentrale für politische Bildung finanziert wurde und als »Bildungsliverollenspiel« bezeichnet wird. Der Vortrag geht verschiedenen Aspekten dieses lustvoll-aporetischen »Play to lose«-Prinzips nach.

#### 3.3 Panel

##### Technoutopien und utopische Räume: Interkulturelle Perspektiven

#### Johanna Rieß

*Digitale Technoutopien in Kenia. Zwischen Anspruch und Wirklichkeit*

#### Martin Roth

*Andere Welten per Knopfdruck. Japanische Videospiele als Raum für radikale utopische Experimente*

#### Fabian Schäfer

*Zurück in die Zukunft. Utopische, dystopische und spekulativ-realistische Zukunftsvorstellungen in Japan seit 1945*

#### Stefan Udelhofen

*»Die ganze Welt in einer Kaffeetasse«. Vernetzte Vergemeinschaftung, mediale Teilhabe und Internetcafés 1990/2000*

**Moderation: N.N.**

#### Johanna Rieß

*Digitale Technoutopien in Kenia. Zwischen Anspruch und Wirklichkeit*

Technoutopien werden meist mit Ländern des globalen Nordens verbunden; Länder des globalen Südens werden dagegen eher mit dem sogenannten digital divide assoziiert. Mein Vortrag möchte diese Vorstellungen in Frage stellen und sich mit Technoutopien auseinandersetzen, die in einem kenianischen Kontext entstanden sind. Die kenianische Politik der letzten zehn Jahre ist durch technoutopische Ideen geprägt, die vor allem mit Informations- und Kommunikationstechnologie (IKT) verbunden sind. Seit ca. 2005 – unter der Regierung des letzten Präsidenten Mwai Kibaki – wurden Technoutopien zu einem zentralen Bestandteil von politischen und gesellschaftlichen Zukunftsvisionen. IKT entwickelte sich zum Zugpferd einer technoutopischen Projektion der kenianischen Gesellschaft als eine »digitale Gesellschaft«. Mit einer politisch-geleiteten Implementierung von IKTs wird vor allem die Hoffnung auf eine grundsätzliche Verbesserung der Lebensverhältnisse verbunden. Eines der technoutopischen Flaggsschiffe ist Konza City. Konza City ist als neu zubauende Stadt konzipiert und soll als Silicon Savannah die afrikanische Antwort auf das Silicon Valley sein.

Der jetzige Präsident Uhuru Kenyatta machte mit der Technoutopie des One-Laptop-Per-Child (OLPC) erfolgreich Wahlkampf. In der technoutopischen Vorstellung einer digitalen Gesellschaft soll jeder Bürger von Kindheit an mit Computertechnologien vertraut gemacht werden. Die Technoutopien wirken auf eine junge Generation zurück, die die Idee des »being digital« als neuen Zeitgeist internalisiert und in der Folge die Werte der älteren Generationen in Frage stellt.

Betrachtet man die kenianische Wirklichkeit, sind Technoutopien wie Konza City zwar im wahrsten Sinne eine Utopie, ein »Nicht-Ort«, ein



Ort, den es (noch) nicht gibt. Aber dieser Wunschtraum einer »digitalen Gesellschaft« kann doch Impulse für die kenianische Gesellschaft freisetzen, sich von dominanten westlichen Vorbildern zu lösen und eigene Wege in die Zukunft zu finden.

#### **Martin Roth**

*Andere Welten per Knopfdruck. Japanische Videospiele als Raum für radikale utopische Experimente*

Utopien sind Versuche, neue Gesellschaftsentwürfe zu formulieren und mit ihnen zu experimentieren. Als Enklaven (Jameson) sind sie sowohl in der Gesellschaft verortet als auch von ihr getrennt und haben dadurch ein kritisches Potential. Spätestens seit Thomas Morus sind utopische Narrationen auch eng an Modernisierungsprozesse gekoppelt, die sie voraussehen, reflektieren und beeinflussen. Wie aber verhält es sich in Japan, wo die entsprechenden Modernisierungsprozesse anders stattgefunden haben und erfahren wurden, und in denen dadurch andere Kontexte und Bedingungen für utopische Versuche herrschen? Und was geschieht außerdem mit Utopien, wenn sie nicht allein auf einer narrativen Ebene entworfen werden, sondern sich in Videospiele im Aushandlungsprozess zwischen Designer, Spieler und Computer entfalten?

In meinem Vortrag widme ich mich der Frage, inwiefern die angedeutete geopolitische Distanz zur »westlichen Moderne« und die Ausdrucksmöglichkeiten des Videospieles neu- bzw. andersartige utopische Entwürfe und radikale Alternativen zur Gegenwartsgesellschaft ermöglichen. Anhand ausgewählter japanischer Spiele sollen hier konkret zwei mögliche Problemfelder utopischer Experimente eingehender betrachtet werden. Erstens gehe ich im Kontext von Rancières Konzept der ästhetischen Regime der Frage nach, inwiefern japanische Videospiele wie *Rez* oder *Neon Genesis Evangelion* den Raum des Politischen anhand neuer ästhetischer Erfahrungen verändern. Zweitens dienen theoretische Überlegungen zum politischen Handeln (Sartre, Arendt) und dessen Möglichkeit im regelbasierten Raum (Agamben, Benjamin) als Ausgangspunkt für die Frage, inwiefern die Serie *Metal Gear Solid* neue Handlungserfahrungen andeutet bzw. ermöglicht. Im Zentrum des Vortrages steht der Versuch, japanische Videospiele auf ihr Potential für utopisches Denken hin zu prüfen und konkrete utopische Versuche aus Japan in die allgemeine Diskussion einzubringen.

#### **Fabian Schäfer**

*Zurück in die Zukunft. Utopische, dystopische und spekulativ-realistische Zukunftsvorstellungen in Japan seit 1945*

In diesem Vortrag sollen utopische, dystopische und »spekulativ-realistische« (Q. Mellaissoux) Vorstellungen von Gegenwartlichkeit und Zukunft in Japan aus der Zeit nach 1945 – als »vergangene Zukunft« im Koselleckschen Sinne – diskutiert werden. Ausgehend von der in der japanischen Sozialphilosophie allgemein akzeptierten, auf unterschiedlichen Gegenüberstellungen von »Wirklichkeit« und irrealer bzw. zukünftig noch zu realisierender »Gegenwartlichkeit« beruhenden Unterteilung der japanischen Nachkriegsgeschichte in eine »Ära der Ideale« (1945–1960), des »Traums« (1960–1975) und der »Fiktion« (1975–1995), soll diese Periodisierung vor dem Hintergrund der weitaus komplexeren

Situation seit den 1990er Jahren zum einen einer kursorischen Überprüfung unterzogen, und zum anderen mit literarischen und filmischen zeitgenössischen Zukunftsentwürfen aus der Gattung des Science-Fiction kontextualisiert werden. Der Hintergrund, vor dem gerade SF-Werke einbezogen werden, ist demnach ein sehr ernsthafter oder gar politischer – denn wenn Science-Fiction sich nicht in der sich stets wiederholenden Aufeinanderfolge von Utopie und Dystopie erschöpft, kann sie in einer Zeit, die der japanische Soziologen Osawa Masachi als Zeitalter der Unmöglichkeit« beschrieben hat, dazu beitragen, die Zukunft als einen spekulativen – aber dennoch naturwissenschaftlich realistischen – Vorstellungsraum aufrechtzuerhalten.

#### **Stefan Udelhofen**

*»Die ganze Welt in einer Kaffeetasse«. Vernetzte Vergemeinschaftung, mediale Teilhabe und Internetcafés 1990/2000*

Die für Internet und World Wide Web konstitutive Phase der 1990er Jahre bringt auch die Etablierung und Verbreitung von Internet- oder Cybercafés als neue räumlich-architektonischen Strukturen der Mediennutzung im urbanen Raum mit sich. Weitaus weniger prominent verhandelt als der globale und scheinbar ortlose Cyberspace, werden diese lokalen Manifestationen alsbald selbst zum kulturellen Ereignis und zum Kulminationspunkt euphorischer Ideologien und Rhetoriken der Emanzipation, Partizipation und Vergemeinschaftung. Der Vortrag kartografiert die hier tradierten Figurationen des Utopischen und fragt nach deren Wirkmächtigkeit für die Entwicklung dieser Einrichtungen und den sich hier konkretisierenden Praxis/Diskurs-Formationen medialer Teilhabe. Eine zunächst euphorische Begrüßung jener Medienorte im Rückgriff auf Diskurse der bürgerlichen Öffentlichkeit, der Salon- und Kaffeehauskulturen, verkehrt sich vor dem Hintergrund einer ab den 2000er Jahren einsetzenden zunehmenden rechtlichen Regulierung und allgemeiner ökonomischer Ernüchterung ins Gegenteil. Wo Internetcafés zunächst als »dritter Weg« zwischen großangelegten staatlichen Infrastrukturprogrammen auf der einen und allzu weltfremden literarisch-wissenschaftlichen Visionen und Gedankenexperimenten auf der anderen Seite angeschrieben werden können, rücken diese nicht zuletzt durch die Zuschreibung vielfältiger hier zirkulierender Gefahrenherde in den Bereich der Latenz und Obsoleszenz. Gleichwohl offenbart sich hier vor dem Hintergrund gegenwärtiger Überwachungs- und Kontrolldiskurse ein neues subversiv-utopisches Potenzial, das der Vortrag nicht zuletzt vor dem Hintergrund einer Diskussion über die Grenzen des Utopischen perspektivieren und reflektieren möchte.



### 3.4 Panel

#### Zukunft Erde? Visionen aus Science und Fiction

##### **Marc Bonner**

*Dereinst werden wir von der Erde entkoppelt gelebt haben. Aktuelle Stadtutopien im bildlichen Rekurs auf urbane Visionen der Nachkriegszeit*

##### **Birgit Schneider**

*Das zukünftige Gesicht der Erde. Zukunftsbilder aus den Klimawissenschaften*

##### **Simone Heekeren**

*Von »Hirndurchleuchtern« und »Cyborgs«. Neurowissenschaftliche Utopien in populärwissenschaftlichen Texten*

##### **Martin Doll**

*Utopische Infrastrukturen im 19. Jahrhundert*

**Moderation: N.N.**

##### **Marc Bonner**

*Dereinst werden wir von der Erde entkoppelt gelebt haben. Aktuelle Stadtutopien im bildlichen Rekurs auf urbane Visionen der Nachkriegszeit*

Klimakatastrophen sowie die jenseits aller Kontrollen wuchernden Metropolen der Schwellenländer bringen seit einigen Jahren wieder verstärkt Architektur- und Stadtutopien hervor, die sowohl im urbanistischen und architekturtheoretischen Diskurs als auch in Diegesen der Populärkultur bildlich thematisiert und als mediales Experimentalsystem verstanden werden. Derartige Utopien greifen im Speziellen Ästhetiken, Vorstellungen und Bildkompositionen der zukunftsgerichteten 1950er und 1960er Jahre auf. Diese zeigen dabei oft eine urbane Gesellschaft, die vom Erdboden oder gar von der Erde selbst entkoppelt ist. In der Nachkriegszeit sollte dadurch Abstand zu den vernarbten Kriegslandschaften und Stadtruinen und somit auch zum Krieg als Wirklichkeit der Alltagswelt gewonnen werden. In der Zeit des space race war besagte Entkopplung der Erforschung des Weltraums geschuldet.

Heute wird wieder auf Konzepte von damals wie »Clusters In The Air« oder »Plug-In City« rekurriert, deren Grundidee es war, modulare Wohneinheiten in gigantischen Aufhängungen zu installieren und den modernen Weltbürger fern eines Grundbesitzes im höchsten Maße mobil zu machen. Diese Idee fliegender oder vom Boden entkoppelter Städte findet sich sowohl in Narrativen wie der Wolkenstadt Bepin in *Star Wars* oder Columbia in *Bioshock: Infinite*, als auch im Projekt »Cloud Citizen« für die chinesische Stadt Shenzhen, einer megalomanen Vision der Stadt über der Stadt.

Während Projekte wie letzteres Auswege aus der defizitären Verfasstheit der Gegenwart aufzeigen möchten, werden die urbanen Visionen in Filmen und Computerspielen oft reziprok als dystopische Handlungsorte verwendet. Denn erst die Umkehrung positiv besetzter Stadtvisionen macht diese scheinbar für eine (visuelle) Narration fruchtbar.

##### **Birgit Schneider**

*Das zukünftige Gesicht der Erde. Zukunftsbilder aus den Klimawissenschaften*

In den »Summaries for Policy Makers« des Weltklimarats (IPCC)

zeichnen inzwischen über ein Drittel der Grafiken und Karten ein Bild möglicher Zukünfte, die meisten bis ins Jahr 2100. Die Wissenschaft vom Klimawandel ist zu einer Zukunftswissenschaft aufgestiegen, die ihre klimatischen Weissagungen mit Hilfe von gleichzeitig immer höher aufgelösten, doch immer noch trüben Kristallkugeln simuliert. Rote Weltkarten, bunte Szenariengrafiken und Schemata mit möglichen »Pathways« und »Opportunity Spaces« sind das visuelle Produkt, mit denen mögliche globale Zukünfte auf der physikalischen Basis von Treibhausgasen, Meeresspiegelanstieg oder Temperaturen in der Sprache von Wahrscheinlichkeiten, Storylines und Unsicherheiten kommuniziert werden.

In meinem Beitrag will ich weniger auf die apokalyptischen worst-case-Visionen eingehen, die üblicherweise an die Bildwelten der Klimawissenschaften geknüpft sind, sondern die Vorstellungen zweier Zukunftsvisionen kritisch analysieren, die den »best-case-Szenarien« der Klimazukünfte zugrunde liegen: Die widersprüchlichen und gleichermaßen utopischen Visionen eines grünen »Ecotopia« bzw. eines davon grundverschiedenen »Techno-Fix«, bei dem technische Lösungen alle Probleme des CO<sub>2</sub>-intensiven Lebensstils lindern. Dabei werde ich mit Hilfe eines Comics von Robert Crumb aus dem Jahr 1979 im Sinne von Reinhart Kosellecks Ansatz einer »Vergangenen Zukunft« die Historizität dieser beiden Zukunftsvisionen aus einer bild- und medienwissenschaftlichen Perspektive betrachten.

##### **Simone Heekeren**

*Von »Hirndurchleuchtern« und »Cyborgs«. Neurowissenschaftliche Utopien in populärwissenschaftlichen Texten*

»Gedankenlesen, Gedächtnispillen, Hirnprothesen – all das klingt nach Science-Fiction und wird doch in den Labors der Neurowissenschaftler bereits Wirklichkeit.« (Der Spiegel 14/2008)

Thema des hier vorgeschlagenen Vortrags soll die Utopisierung wissenschaftlicher, speziell neurowissenschaftlicher Erkenntnisse in populärwissenschaftlichen Zeitungs- und Zeitschriftenartikeln sein. Neurowissenschaftliche Forschung erfährt spätestens seit den 1990er Jahren einen nahezu ungebrochenen Boom öffentlichen Interesses. Dieses Interesse wird u.a. von Texten bedient, die Ergebnisse der Hirnforschung allgemeinverständlich an einen unspezifischen Adressatenkreis zu vermitteln suchen. Diese populärwissenschaftlichen Texte sind in den seltensten Fällen monomedial, also rein sprachlich, sondern bilden meist multimediale Text-Bild-Hybride. Das intermediale Zusammenwirken der verschiedenen sprachlichen und bildlichen Elemente und deren jeweilige Funktion in populärwissenschaftlichen Darstellungen neurowissenschaftlicher Befunde möchte der Vortrag aus bildlinguistischer Perspektive thematisieren. Der Schwerpunkt soll dabei auf dem Zusammenhang zwischen Popularisierung, Visualisierung und Utopisierung neurowissenschaftlichen Wissens liegen. Mit der massenmedialen Re-Adressierung, der De- und Rekontextualisierung neurowissenschaftlicher Daten und Erkenntnisse geht nämlich oftmals eine Zukunftsperspektivierung hinsichtlich der technischen Möglichkeiten und damit verbundenen gesellschaftlichen Relevanz einher, die sich stark von jener der zugrundeliegenden Fachpublikationen unterscheidet. Inwiefern Sprache und Bild dabei in intermedialem Zusammenspiel zu einem Entwurf utopischer wie auch dystopischer Zukunftsszenarien beitragen, möchte dieser Vortrag beleuchten.

**Martin Doll***Utopische Infrastrukturen im 19. Jahrhundert*

Die Betrachtung medialer Utopien im 19. Jahrhundert konzentriert sich meist auf einzelne audio-visuelle Apparate (z. B. auf das englische electroscope oder das französische téléphonoscope, die Bildtelefonie und Fernsehübertragungen gestatten sollten). In den Fokus meines Konferenzbeitrags sollen jedoch dezidiert die dabei häufig übersehenen Infrastrukturen gerückt werden, die nötig sind, damit es überhaupt zu einer Übertragung kommen kann. In meinen Überlegungen steht vor allem im Vordergrund, wie diese Infrastrukturen als gemeinwohlorientiert konzipiert wurden.

Dem Thema Infrastrukturen ist – unter dem Einfluss der ANT – erst jüngst vermehrt medienwissenschaftliche Aufmerksamkeit geschenkt worden. Die politische Dimension wird wiederum eher in den Science and Technology Studies reflektiert. Der Vortrag versucht diese Ansätze zu verbinden und einen Beitrag zur politischen Vorgeschichte der heute v.a. mit Social Media verbundenen liberalistischen Infrastruktur-Visionen zu leisten.

Interessant in diesem Zusammenhang ist jedoch, dass der Topos ungehinderter Kommunikation sich in den Utopien des 19. Jahrhunderts noch vermehrt als euphorisch begrüßte beschleunigte Zirkulation von Dingen zeigt. Mit Foucault (2004) gesprochen, soll die ideale »Regierung der Dinge« sich der Menschen in ihren Verflechtungen u.a. mit den Reichtümern und den Ressourcen annehmen. Wenn mit Monika Dommann (2012) davon ausgegangen werden kann, dass sich der Kapitalismus mit der Zunahme des weltweiten Handels im 19. Jahrhundert nicht durch eine umfassende Virtualisierung in Geldwerte, sondern eine veritable Materialisierung in Warenströme auszeichnet, so sind deren Medien von besonderem Interesse: Analysiert wird u.a. das in Edward Bellamys zugleich sozialistischer und konsumistischer Utopie Looking Backward (1888) entworfene ultraschnelle und lückenlose Rohrpostsystem zur Warenbestellung und -verteilung; ferner *In the Year 2889* (1889) von Michel Verne.

**3.5 Panel****Grenzenlose Bewegung – Filmische Utopien****Simon Frisch***Film ohne Ort und ohne Ereignis. In the Mood for Love zwischen östlicher und westlicher Ästhetik***Katharina Klung***Bilderwanderung und die Utopie des Anderswo***Alexander Schellow***A\_N\_I\_M\_A\_T\_I\_O\_N***Kristina Köhler***Und am Ende tanzen alle. Zu filmischen Bewegungsphantasien der Mobilisierung***Moderation: Katharina Klung**

Wenn Utopien räumlich und örtlich »entrückt« sind, bedarf es stets einer Bewegung (des Denkens, Sehens oder Sehns), um vom Hier zum Anderswo, vom Jetzt zum Anderswo zu gelangen. Gerade für den Film,

so unsere Arbeitshypothese, lohnt es, Raum- und Zeitkonfigurationen des Utopischen als Bewegungsrelation in den Blick zu nehmen. Über welche Bewegungsmuster, so fragen wir, manifestieren sich Dynamiken des Utopischen im Film? Dabei interessieren uns insbesondere solche Bewegungen, die sich über nationale, körperliche, historische oder mediale Grenzen hinweg ausbreiten, die Bilder, Körper, Räume oder Gesellschaften miteinander verbinden und Sphären miteinander in Austausch bringen, die sonst voneinander getrennt agieren. Über diese Dynamiken zeichnen wir in unseren Vorträgen filmische Grenzüberschreitungen nach, die den Raum des Möglichen oder Denkbaren erweitern; wir zeigen aber auch, wie Filme diese Bewegungen der Entgrenzungen kritisch reflektieren, kommentieren oder ad absurdum führen.

**Simon Frisch***Film ohne Ort und ohne Ereignis. In the Mood for Love zwischen östlicher und westlicher Ästhetik*

*In the Mood for Love* ist ein Film, in dem Vieles, was gezeigt wird, nicht geschieht und, vieles, was geschieht, nicht gezeigt wird. Allein im Bild ist immer wieder der Blick verstellt durch Wände, Türen, Gegenstände, durch Unschärfe, trübe Scheiben aber auch durch leere Bilder. Es gibt mehr, was wir nicht sehen, als was wir sehen. Der Film findet von Ereignissen abgewandt statt. Welcher Art von Ereignissen aber ist er zugewandt, und was ist anstelle dessen, was wir nicht sehen, zu sehen? *In the Mood for Love* ist in seiner ästhetischen Struktur und in seiner Narration geprägt von Verschiebungen und Ausschnitten, die in der asiatischen Ästhetik charakteristisch sind. Aus der Perspektive der Konzepte des »Zure« (Verschiebung) und des »Kire« (Schneiden, Ausschneiden), ergibt sich eine Beschreibbarkeit des Films, die ihn über eine tragischen Liebesgeschichte hinaus betrachtbar und als eine spezifisch arepräsentative filmische Eigenbewegung beschreibbar macht.

**Katharina Klung***Bilderwanderung und die Utopie des Anderswo*

»...jedes Bild ist ein Ergebnis von Bewegungen, die sich vorläufig darin sedimentieren und kristallisieren...« schreibt Didi-Huberman im Kontext seiner Warburg-Studien. Interessant daran ist das Wort vorläufig, denn in den Bildern schlummert eine Kraft, eine Energie, die die Bilder weit über ihre Grenzen hinausträgt. Das Visuelle, egal ob damit die Bildende Kunst, die Fotografie oder aber der Film gemeint ist, konstituiert sich demnach durch spezifische innere und äußere Dynamiken. Diese Bewegungen sollen anhand der (Bild-)Motive der Migration und der territorialen Grenze nachgezeichnet werden. Die Bewegung oder auch die Kraft, wie Aby Warburg es im Kontext seiner Idee des Nachlebens bezeichnet, konstituiert sich auf Ebene der Bildästhetik über Formen und Kontraste (vgl. Boehm 2014). In den Kontrasten, die auf diegetischer Ebene zwischen Stillstand und Bewegung des Figürlichen, aber auch zwischen den Formen und Farben an der Oberfläche des filmischen Bildes entstehen, formieren sowohl die ästhetischen Vorstellungen der Grenze als auch die Utopien des Anderswo. Utopien treten in den Filmen somit nicht nur motivisch und als Narrativ in Form eines alternativen, phantasierten Weltentwurfes in Erscheinung, vielmehr sind sie dem filmischen Verfahren

und der ästhetischen Kategorie des Kontrastes als Spur des Imaginären ohnehin immanent.

Die Filme *Nuovomondo*, *Takhté Siah* und *Frontier Blues*, in denen die Migration, die territoriale Grenze, aber auch die Utopie des Anderswo weniger als Hintergrund für oder Ausgangspunkt der Narration, sondern vor allem als ästhetische Kategorien bzw. Bildmotive gedacht werden, stehen im Mittelpunkt der Überlegungen, die sich schließlich mit dem Film *The Congress* beispielhaft zusammenführen lassen.

#### Alexander Schellow

A\_N\_I\_M\_A\_T\_I\_O\_N

Das Bedürfnis, das Animation animiert, besteht weder darin, die Scherben einer zerstückelten Realität durch die Verknüpfung von Bildern zu kitteln (und diene diese Verknüpfung auch selbst einer »Erzählung« von Fragmentierung), noch darin, ihre fehlende Einheit stellvertretend durch das Kontinuum einer Technologie zu ersetzen. Die Zersetzung der »Welt« bedeutet nicht ihr Verschwinden, vielmehr verweist sie auf deren unaufhörliche Neu-Zusammensetzung und -Perspektivierung, hier und jetzt. A\_N\_I\_M\_A\_T\_I\_O\_N versucht entlang der Analyse der filmischen Prozesse von SIE ([indexfilm.de/projects/developing/ohne-titel/](http://indexfilm.de/projects/developing/ohne-titel/)), die Frage nach einer Möglichkeit von Geschichte durch eine Praxis der Animation hindurch neu zu stellen.

#### Kristina Köhler

*Und am Ende tanzen alle. Zu filmischen Bewegungsphantasien der Mobilisierung*

Wenn Johnny und Baby am Schluss von *Dirty Dancing* ihren Tanz aufführen, endet dieser nicht mit der legendären Hebefigur. Sie tanzen im Zuschauerraum weiter inmitten der anderen Gäste, die sich nach und nach von ihren Stühlen erheben und mittanzen – bis sich der Zuschauerraum kaum merklich in eine Tanzfläche verwandelt hat. Über das gemeinsame Tanzen werden die Spannungen und Konflikte, die der Film bis dahin verhandelt hatte, fast schon märchenhaft aufgelöst. Interessanterweise wird dieser Wechsel in den »konjunktivischen Modus« über Bewegungsmuster vermittelt, in räumliche und körperliche Bewegung übertragen.

Ausgehend von der Bewegungsfigur des kollektiven Tanzens, die sich seit Beginn der Filmgeschichte in unterschiedlichen Variationen artikuliert, möchte ich in meinem Beitrag argumentieren, dass es zum besonderen (utopischen?) Potenzial des Kinos gehört, solche Momente der Entgrenzung in und als Bewegung erfahrbar zu machen. Dabei ist einerseits zu fragen, inwiefern das Kino mit diesen Bewegungsformen nicht auch einen Diskurs über die eigene Bewegtheit führt – und sein Publikum als »bewegte Gemeinschaft« adressiert. Andererseits gilt es herauszuarbeiten, wie ambivalent diese Bewegungsphantasie im Film verhandelt wird: Setzt das kollektive Tanzen einerseits eine Bewegung in Gang, die soziale, nationale, ethnische Unterschiede zu überwinden verspricht, entwickeln viele dieser Filme auch eine kritische Perspektive auf die »kinetische Utopie« der Moderne (Sloterdijk).

#### 3.6 AG-Treffen

##### AG Daten und Netzwerke

#### 3.7 AG-Treffen

##### AG Medienkultur und Bildung

#### 3.8 Kommission Recht

*Mittagspause | Donnerstag, 01.10.2015, 13:15 – 14:30*

#### Session 4

Donnerstag, 01.10.2015, 14:30 – 16:30 Uhr

#### 4.1 Panel

Out of joint. Filmische Übertragungsformen des Utopischen zwischen Riss und Schwelle, Spiegel und Verdacht, Mimesis und Hybris

#### Rania Gaafar

*Possible Worlds. Spektren und Spekulationen filmischer Bildutopien*

#### Matthias Wittmann

*Einschlüsse und Heraussichten. Der Spiegel im Spiegel des iranischen Films*

#### Alena Strohmaier

*»Where is this place?«. Hybridräume und der Moment des Utopischen in Filmen der iranischen Diaspora*

#### Lisa Åkervall

*In sync. Normcores mimetische Utopien glatter Oberflächen*

**Moderation: Daniel Eschkoetter**

Utopien können nicht betreten werden. Sie sind keine Landnahmen, sie sind eben Nicht-Orte. Als solche formulieren sie sich in Zwischenzeiten und Zwischenräumen aus. Peter Szondi sah in dieser »Auffassung der Zeit als einer Zwischenzeit, eines Nicht-mehr und Noch-nicht,« den »Wesenszug moderner Geschichtsphilosophie« schlechthin. Während die Romantiker aus einem Restaurationsbedürfnis heraus noch versuchten, das Noch-Nicht aus dem Nicht-Mehr abzuleiten und das große Ganze in die Zukunft zu verzeitlichen, suchten und suchen post-katastrophische, auch: post-romantische Poetiken (cf. Walter Benjamin) das Utopische im Widerstand des Fragments gegen das Ganze auf und in den Friktionen zwischen Mikroereignissen und materiellen Überresten wie Überschüssen. Was Übersetzbarkeit und Erinnerbarkeit garantiert, ist demnach nicht die überzeitliche Kontinuität sich gleich bleibender utopischer und revolutionärer Potentiale, sondern die Herstellung utopischer und revolutionärer Momente aus der Gegenwart heraus: aus der memorialen Verkettung von medialen Störungen, Rissen und (Licht-)Brechungen, aus aufgeschobenen Verkettungen und Suspensionen narrativer Funktionen,

aus nicht-messianischen Involutionen in Zeit und Raum. In der filmisch-medialen Konfrontation von Kontingenzen, Inkommensurabilitäten, inmitten den Zeitperformanzen (post-)kinematographischer Konstellationen entstehen Zufluchtsräume, Zwischenräume und Zwischenzeitlichkeiten für mögliche Welten. Dieses Utopieverständnis soll im Rahmen des Panels nicht nur ausdifferenziert werden, sondern entlang von (Zerr-) Spiegelkonstruktionen, hybriden Räumen, Frakturen/Fraktalen im iranischen Film, entlang von medialen Verdachtsmomenten, Spektren des Realen sowie Diskursen des Mimetischen in medienökologischen, post-kinematographischen Formen soll eine Topographie und Mnemographie utopischer (Trans-)Figurationen erarbeitet werden, auch als Form einer anderen historiographischen Wissensgenerierung.

#### Rania Gaafar

*Possible Worlds. Spektren und Spekulationen filmischer Bildutopien*

Filmisch-mediale Zeiträume materialisieren Kontingenzen des Utopischen. Der Vortrag diskutiert die Interrelation von medialen Spektren und des Spekulativen hinsichtlich eines anderen (neuen) Realismus in zeitgenössischen Beispielen des (vorwiegend) installativen Films (u.a. Johan Grimont, Rabih Mroué, Omer Fast). In einer neuen (Zu)Ordnung der Bilder, in ihrer »Montrage«, wird etwas Singuläres, Multistabiles sichtbar, enthoben aus dem zeiträumlichen Kontinuum des Ganzen: Es ist, nach den selbstreflexiven Spiegelspielen des »Realismus« der Postmoderne und des durch den Konstruktivismus induzierten Zweifels an der Wirklichkeit, die Evidenz des Verdachts als filmische Resilienz des Kriegstraumas, der Erfahrung des Exils und der Migration, die im Vordergrund einer ästhetischen Verhandlung von möglichen (Filmbild-) Welten steht. In Form von Zwischenbildern, der zeiträumlichen Materialisierung der Spur im/als Bild, den Performanzen des »Reenactments« im Kontinuitätsprinzip, figurieren filmisch-mediale Formen des Spektralen als nicht mehr reduzierbare Refugien dessen, was man als mögliche Welten/Possible Worlds bezeichnen kann. Das utopische Moment dieser Bildwelten ist in den nunmehr materialisierten Signifikanten des Verdachts zu suchen. Als Kontrapunkte zu televisuellen Kriegsszenarien und den globalen Zirkulationen digitaler Archivbilder, öffnen die Spektren des (post-kinematographischen) Bildes einen submedialen Raum, der sich als Schwellenerfahrung des filmischen Bildes spurenhaft wahrnehmen lässt und auf einen anderen medialen Realismus verweist, der sich wiederum spekulativ in der Sichtbarkeit verbirgt. In der Camouflage filmischer Bilder, in Archivmaterial und mobilen Digitalbildern zeigt sich der »Eigensinn« der Bilder in den Erscheinungen des Spektralen, die nicht nur als assemblierende Strukturprinzipien eingesetzt werden, sondern vielmehr inhärente Signaturen einer neuen filmisch-medialen Ordnung sind.

#### Matthias Wittmann

*Einschlüsse und Heraussichten. Der Spiegel im Spiegel des iranischen Films*

Das iranische Kino vor wie nach der Revolution (1979) ist voller Spiegelbilder: blendende Spiegel, verhüllte Spiegel, Spiegelscherben, Rückspiegel, wandernde Spiegel, Spiegelabyrinth, etwa bei Mohsen Makhmalbaf und seiner Tochter Samira oder in den surrealen Bilderwelten von Parviz Kimiavi, Bahram Beyzaie und Bahman Farmanara. Die dort

zu findenden Spiegelkonstruktionen etablieren komplex verzweigte Hetero- wie Utopologien. Sie zeigen, was dem Bild äußerlich ist, »indem es Bild ist«, wie es in Foucaults Ordnung der Dinge über die fiktive Tiefe von *Las Meninas* heisst. Sie zeigen auf eine Absenz, verweisen auf ein Nebenan, das dem Bild vermittels der Reflexion einverleibt wird, aber trotzdem ein eingeschlossener Ausschluss bleibt, ein Warteraum (Chakrabarty) oder radikales Anderswo, das auch durch einen Schwenk in dieser Form nicht eingeholt werden könnte. Nicht zuletzt in diesem collageartigen Aufriss räumlicher Kohärenz und zeitlicher Kontinuität, in diesen schizoïden Blickstrukturen liegt, mit Benjamin betrachtet, das allegorische und mnemonische, ein- und übertragende (meta-phora) Potential der Spiegel/Scherben.

Spiegel spiegeln nie sich selbst, sie sind aber auch nie das, was sie spiegeln. Schon gar nicht spiegeln sie das Publikum, sondern verkörpern das Scheitern der Repräsentation. Als Bildformen, die ein Publikum aus sich heraus konstruieren oder dieses allererst suchen, formulieren sie gerade im iranischen Kino spezifische Kommunikationsutopien. Mein Vortrag beschäftigt sich mit den in Spiegelkonstruktionen des iranischen Kinos versiegelten Utopien und sucht hierbei den etablierten Großtheorien zum Spiegel (Foucault, Lacan etc.) einen transformierenden Spiegel vorzuhalten. Im Durchgang durch die filmimmanenten Material- und Erfahrungslinien dieser im iranischen Kino anzutreffenden Spiegelbilder sollen Bausteine einer anderen Spiegeltheorie entwickelt werden.

#### Alena Strohmaier

*»Where is this place?«. Hybridräume und der Moment des Utopischen in Filmen der iranischen Diaspora*

Ein schwarzes Bild, aufgenommen mit einer Handykamera. In der Mitte des Bildes flackern zerstreute Lichter, die die Umrisse eines Mehrfamilienhauses erahnen lassen. In der Ferne sind Rufe zu hören, in der Nähe spricht eine Frauenstimme: »Where is this place? Where is this place where the blood of its youth is spread on the street, and some stand and pray on those same streets?«. Das schwarze Bild mit den zerstreuten Lichtern lässt den Ort im Dunkeln – die Szene könnte überall stattfinden. Das Datum des am 20. Juni 2009 hochgeladenen Youtube-Videos, die von der Frauenstimme gesprochene Sprache Farsi, sowie die am Ende gegebene Antwort: »This is Iran«, betonen die Bedeutung von Raum im Kontext populärer Aufstandsbewegungen.

Dieser Vortrag beschäftigt sich mit der Frage nach der Verortung von kulturellen Prozessen im Kontext der grünen Revolution im Iran 2009. Nicht das Wie, sondern vor allem das Wo soll dabei im Zentrum stehen. In einer ersten Beobachtung wird davon ausgegangen, dass das Filmschaffen in der Diaspora nicht getrennt vom Filmschaffen im Iran gedacht werden kann, sondern beide zusammen einen gemeinsamen kulturellen/medialen Raum bilden. Daraus lässt sich eine Veränderung der Darstellungsmodi von einem Nebeneinander von Ästhetiken und Narrationslinien zugunsten hybrider Ästhetiken und Narrationslinien beobachten. Anhand ausgewählter Filmbeispiele soll eine Entwicklung ästhetischer Strategien von einer Parallelität von Räumen hin zu einer Komprimierung von Räumen aufgezeigt werden. In dieser Komprimierung von Räumen liegt das Versprechen möglicher (anderer) Welten, ein Verdachtsmoment des Utopischen. Das Utopische der Hybridbildungen spiegelt sich innerdiegetisch wieder, in den transitären Orten der Diaspora und macht so

Räume der Übertragung und Übersetzung auf.

Hierzu sollen, von den postkolonialen Raumkonzepten ausgehend, die Filmbeispiele auf ihren utopischen Gehalt hin Medien räumlich und Räume mediatisiert zu denken untersucht werden.

#### **Lisa Åkervall**

*In sync. Normcores mimetische Utopien glatter Oberflächen*

Mein Vortrag analysiert Transformationen des Utopischen in postkinematographischen Medienökologien anhand der mimetischen Utopie Normcore der Trendvorschaugruppe K\_hole. Postkinematographisch sind Medienökologien, deren dominantes Medium nicht mehr das Kino ist. Deren Transformationen des Utopischen sind Wendungen ins Mimetische. Die Utopie ist nicht mehr der kritische Widerstand des Fragments gegen das Ganze, sondern eine scheinbar unkritische hypermimetische Affirmation des Gegebenen. Damit koinzidiert eine veränderte Ästhetik des Utopischen: Diese zeichnet sich nicht mehr durch Störungen, Risse & Suspensionen aus, sondern durch eine glatte Oberflächenästhetik scharf gestochener Bilder, eingängiger Infographiken & kommerzieller Rhetoriken auf der Grenze zwischen Kritik & Affirmation.

Normcore bezeichnet in K\_holes Trendvorschau Youth Mode: A Report on Freedom eine Analyse sich transformierender Verhältnisse zwischen Individuum & Gemeinschaft, Differenz & Normativität, sowie einen utopischen Entwurf einer möglichen Gemeinschaft & eine Art Anleitung zur Gemeinschaftsfindung in zeitgenössischen Pop & Jugendkulturen. Normcore setzt auf Adaptierbarkeit statt Exklusivität, Empathie statt Antagonismus & unterscheidet sich so von Strategien, bei denen Abgrenzung die Norm ist. Normcore beschreibt auf der sozialen & ästhetischen Ebene ein Chamäleon-ähnliches mimetisches Vermögen sich beliebig anzupassen. Auf den ersten Blick scheint Normcore sich durch blinde Komplizenschaft mit dem Gegebenen auszuzeichnen & die alternativlose Ökonomie des Neoliberalismus & seine Subjektivierungsformen mimetisch zu verdoppeln.

Mein Vortrag zeigt entgegen seiner scheinbar unkritischen Haltung & glatten Oberflächenästhetik das (post)kritische Potential des Konzepts Normcore auf, das durch Strategien der Appropriation und Adaption zugleich Effekte technologischer & ökonomischer Entwicklungen auf zeitgenössisches Alltagsleben kritisch beleuchtet & eine mimetische Utopie entwirft.

#### **4.2 Panel**

#### **Mediale Ästhetiken der Utopie in der aktuellen Kunst**

##### **Christiane Heibach**

*Zwischen Klimakapsel und Terraforming.*

*Ökologische Utopien in der Medienkunst*

##### **Michaela Ott**

*Das Utopische des Virtuellen?*

##### **Irene Schütze**

*Zur Abwesenheit »großer« Utopien. Subjektiv-pragmatische Utopie-Entwürfe in der zeitgenössischen bildenden Kunst*

##### **Sebastian Mühl**

*Utopiebezüge in der Gegenwartskunst*

#### **Moderation: Angela Krewani**

Das 20. Jahrhundert kann als das Jahrhundert der Utopien (im Sinne von Visionen einer besseren Welt) und ihres Scheiterns verstanden werden. Im Bereich der Künste können die Hochzeiten der Avantgarden (die 1910er und 20er Jahre sowie die 60er Jahre) zugleich als die Utopie-intensivsten Jahre gesehen werden – Jahre, die durch dramatische politische und gesellschaftliche Krisen gekennzeichnet waren. In dieser Zeit fanden gleichzeitig auch mediale Revolutionen statt: In den 10er und 20er Jahren durch die Durchsetzung von Radio und Film als Massenmedien, in den 60ern durch Fernsehen, Computer und Video, hinzu kommt in den 80er und 90er Jahren (der Zeit des Falls des Eisernen Vorhangs) die kulturelle Durchsetzung des Internets. Diese neuen Medien befeuerten jeweils zusätzlich die Phantasien über gesellschaftliche Veränderungen oder erzeugten sie sogar erst.

Die Künste schließlich bemächtigten sich des utopischen Denkens im Verbund mit der experimentellen Nutzung neuer und alter Medien, um deren Ausdrucksvermögen den Visionen annähern zu können. Utopische Ästhetiken werden somit einerseits aus der Entwicklung neuer Medien gespeist und revolutionieren andererseits das Darstellungspotential »traditioneller« Medien. Sie geben den utopischen Gedankenexperimenten mediale Gestalt und machen sie somit sinnlich erfahr- und erlebbar. Die Künste sind damit die Dispositive des Utopischen schlechthin, indem sich in ihnen Diskurse und ästhetisch-mediale Gestaltung von Utopien kreuzen.

Doch wie steht es heute um das utopische Denken in den Künsten? Gibt es im Angesicht so vieler gescheiterter Utopien des 20. Jahrhunderts überhaupt noch Utopie-Entwürfe und wenn ja welche? Gibt es identifizierbare Zuordnungen derart, dass bestimmte Künste und Kunstmedien jeweils bestimmte Typen von Utopien entwickeln? Das Panel diskutiert das Selbstverständnis der Künste und ihre Utopie-gestaltenden Funktionen in der Gegenwart.

#### **Christiane Heibach**

*Zwischen Klimakapsel und Terraforming.*

*Ökologische Utopien in der Medienkunst*

Seit den 70er Jahren lässt sich – nahezu zeitgleich mit dem Erscheinen der berühmten Warnschrift *The Limits to Growth* des Club of Rome 1972 – in den Künsten ein zunehmendes Interesse für Fragen der Ökologie beobachten, das nicht zuletzt auch der Bewegung der Land Art zugrunde liegt. Seitdem haben die Künste immer wieder versucht, Visionen von Gesellschaften unter den Bedingungen einer ökologischen Kehrtwende zu veranschaulichen – sei es, indem sie Artefakte, ökologische Projekte oder ganze Gesellschaftsentwürfe umsetzen. Von Buckminster Fullers geodätischen Domen über Joseph Beuys' *7000 Eichen* und seiner Kohabitation mit einem Koyoten bis hin zu Prototypen neuer Lebenswelten, sei es als autarke, selbstregulierende Klimakapseln, sei es als Schaffung neuer Lebensräume auf anderen Planeten (Terraforming), reichen die Visionen, die vor allem in der Installations- und Medienkunst sowie in Literatur und Film das Genre der »Ökonomie« hervorgebracht haben. Dabei verweisen diese Visionen immer auch auf dahinterstehende Modelle über das Mensch-Umweltverhältnis. Sie sind damit nicht nur Spiegel gesellschaftlicher Tendenzen, sondern auch Spiegel des Wissens



über das Klima. Darüber hinaus können sie Klimawandelprozessen neue Darstellungsdimensionen eröffnen, indem sie ihnen sinnlich-(nach) erlebbare Evidenz verleihen, wodurch die Utopie – zumindest im Bereich der Installationskunst – zeitweise topisch und konkret werden kann. Der Beitrag arbeitet verschiedene Typen von Klimakunst in verschiedenen Medien anhand von Beispielen heraus, um deren Dimensionen des Utopischen offenzulegen. Dabei stellt sich auch die Frage, ob bestimmte mediale Konstellationen bestimmte Formen von Ökotopten hervorbringen oder ob ihnen eine spezifische medienübergreifende Ästhetik zu eigen ist. Schließlich ist die Klimakunst auf ihr Verhältnis zu Tendenzen im öffentlichen und wissenschaftlichen Klimadiskurs zu prüfen.

#### **Michaela Ott**

*Das Utopische des Virtuellen?*

Unter dem »Virtuellen« wird in verschiedenen Diskursen Unterschiedliches verstanden; häufig aber wird es mit einer utopischen, nicht raumzeitlich zuweisbaren, aber Verwirklichbarkeit versprechenden Potentialität verbunden. So verweist es in Leibniz' Philosophie auf die angenommene Unendlichkeit von Welten und als differentielle, inaktuelle Seite des Wirklichen bei Deleuze auf ungedachte, Neues hervorbringende Aktualisierungen. In der digitalen Technologie verbinden sich mit ihm phantastische Vorstellungen von immersiven Welten oder Erwartungen an andere, häufig aktivistische Kunstartikulationen in der Gegenwart. Bei der jüngsten Transmediale wurden unter dem Titel »play as a common« virtuelle Spielkombinatoriken vorgestellt, in welchen der Spieler diese nicht nur nutzen, sondern eigenständig weiterentwickeln und damit erweiterte Partizipationsmodi auf den Weg bringen kann. Als Labor für die Entwicklung erwünschter »Computer Counter Cultures« unter dem Zeichen von »Digital Futures« soll hier Ruth Catlows *Furtherfield-Laboratorium* und Kunstgalerie und das dort angebotene Spiel *Play your Place* vorgestellt werden, das sich der Erforschung von Commons und der Erörterung utopischer Wunschvorstellungen hinsichtlich kommender Kollektive widmen will.

#### **Irene Schütze**

*Zur Abwesenheit »großer« Utopien. Subjektiv-pragmatische Utopie-Entwürfe in der zeitgenössischen bildenden Kunst*

Rückblickend auf das 20. Jahrhundert scheinen besonders die 1910er und 20er Jahre für die Formulierung und Visualisierung »großer« Utopien offen gewesen zu sein. Ziel vieler Avantgarde-Bewegungen war es, das Leben grundlegend durch Kunst zu verändern und sogar neue Lebensräume – etwa den Weltraum – zu erobern. Die oftmals technik-affinen Projekte scheiterten an fehlender Machbarkeit, aber auch an politischen Rigorismen – der utopischen Entwürfe selbst (z.B. im italienischen Futurismus) oder des politischen Umfeldes (z.B. bei der russischen Avantgarde). In den 1960er und 70er Jahren lässt sich eine weitere Welle von Utopien in der bildenden Kunst wahrnehmen. Mittels neuer Kunstformen wie z.B. Happening und Aktion verbreiteten Künstler\_innen wie z.B. Joseph Beuys politisch-soziale Gesellschaftsentwürfe.

Heute sucht man nahezu vergeblich nach der Präsentation »großer« Utopien in der bildenden Kunst, während sie in anderen Künsten wie

Literatur, Film, Games, Architektur verbreitet sind (wenngleich häufig als Dystopien). Lediglich Ansätze oder Momente des Utopischen lassen sich in der bildenden Kunst finden. Diese Ansätze zeichnen sich, wie Iwona Blazwick, Direktorin der Whitechapel Art Gallery, beobachtet hat, oftmals durch Pragmatismus und/oder Subjektivität aus. Der Vortrag wendet sich Gründen für die Abwesenheit »großer« Utopien zu: etwa dem Unbehagen von bildenden Künstler\_innen in ideologische Sackgassen zu geraten, der Dominanz selbstreferentieller künstlerischer Konzepte oder aber der Zurückdrängung des Narrativen. An Hand von Beispielen aus der aktuellen bildenden Kunst soll das Subjektive (z.B. in den Malereien von Antje Majewski) und das Pragmatische (z.B. in den Installationen von Yto Barrada) heutiger Utopie-Entwürfe beleuchtet werden sowie auf Besonderheiten ihrer medialen Vermittlung und Ästhetik eingegangen werden.

#### **Sebastian Mühl**

*Utopiebezüge in der Gegenwartskunst*

Bis heute stellt die Utopie ein zentrales Betrachtungsfeld der Kunst dar. Utopiekonzepte sind Bezugspunkte künstlerischer Praktiken, die ein politisches Selbstverständnis artikulieren und sie bilden Fluchtlinien im Hinblick auf die Formulierung politischer und ästhetischer Überzeugungen im Verhältnis von Kunst, Politik und Gesellschaft. Die Thematisierung der Utopie erscheint im Rahmen der Gegenwartskunst selbst jedoch sehr widersprüchlich. Analytische Bezugnahmen auf die Utopien der Avantgarden und der klassischen Moderne in der zeitgenössischen Modernerezeption treten neben empathische Neuformulierungen politischer Utopien im Kunstaktivismus der Gegenwart sowie neben mikrotopische Ansätze aus dem Umfeld einer Relationalen Ästhetik. Mein Vortrag möchte drei kurze Fallbeispiele aus meinem derzeitigen kunstwissenschaftlichen Dissertationsvorhaben »Utopiebezüge in der Gegenwartskunst« vorstellen, die auf unterschiedliche künstlerische Perspektivierungen des Topos Utopie in der Kunst verweisen und die ein je verschieden konzipiertes Verhältnis von Kunst, Utopie und Politik erfordern. Während in der Modernerezeption von Liam Gillick die Kunst selbst noch durch eine Übernahme und Rettung modernistischer Mythologeme zum Ort eines utopischen Vorscheins verklärt wird, bringen die Arbeiten des russischen Kollektivs Chto Delat die politische Utopie des Kommunismus erneut auf die Bühne und setzen sie dabei für eine selbst nicht mehr utopisch gedachte ästhetische Reflexion frei. Die Partizipationskunst von Rirkrit Tiravanija wiederum steht modellhaft für die Idee vom Kunstwerk als gesellschaftlichem Zwischenraum. Das Werk wird hier zum Schauplatz einer sich im Hier und Jetzt realisierenden Mikro-Utopie versöhnter Intersubjektivität zwischen den am Werk beteiligten Akteuren. In meinem Vortrag werden die jeweiligen künstlerischen Alternativen analysiert und ihre Beziehung zueinander mit Blick auf das systematische Verhältnis von Kunst, Utopie und Politik stichpunktartig geklärt.

#### 4.3 Panel

##### Utopische Genres – generische Utopien

###### **Ivo Ritzer**

*Glokaliät und Genremigration.*

*Zum utopischen Potential hybrider Medienkulturen*

###### **Peter W. Schulze**

*Die »Dritte Welt« als Ort der Utopie im Revolutionsfilm*

###### **Sarah Reininghaus**

*»Leben ist nur auf der Erde. Und das nicht für lange.«.*

*Zum Verhältnis von Raum und Zeit im Endzeitfilm*

###### **Peter Scheinpflug**

*»Nothing can go wrong«. WESTWORLD und die Utopie der reinen Genres*

**Moderation: Peter W. Schulze und Ivo Ritzer**

Utopisches Denken und Entwürfe idealer Gesellschaftsordnungen sind durch bestimmte Gattungs- und Genreformen geprägt. Thomas Morus' namensgebende Publikation *Utopia* bedient sich bekanntlich der literarischen Gattung des Dialogs (insbesondere der sokratischen Dialoge Platons); zugleich hat Morus' *Utopia* die Entwicklung des utopischen Essays, aber auch etwa des utopischen Romans maßgeblich geprägt. Somit ist die Utopie nicht nur durch Gattungen und Genres geprägt, sondern transzendiert deren Grenzen simultan auch.

Das aus der AG Genre Studies der GfM entwickelte Panel widmet sich den Funktionen, Potentialen und Bedeutungen von Genremustern für die Darstellung von Utopien, speziell in ihren sozialen, kulturellen und gesellschaftspolitischen Dimensionen, aber auch epistemologischen Implikationen. Zu thematisieren ist hierbei insbesondere das Spannungsfeld von Fiktionalität und Faktizität sowohl in den gesellschaftlichen Entwürfen als auch in den generischen Konfigurationen selbst. Neben der Reflektion über genrespezifische Projektionen idealer Gesellschaftsordnungen gilt es, auch die medienspezifischen Formen der Verräumlichung und Verzeitlichung von Utopien zu bestimmen, die wiederum durch bestimmte Genreformen geprägt sind. Mithin ist es speziell der Konnex von medialer Performativität und generischen Strukturen, den das Panel der AG Genre Studies sowohl theoretisch wie auch anhand konkreter Fallstudien thematisieren wird.

###### **Ivo Ritzer**

*Glokaliät und Genremigration. Zum utopischen Potential hybrider Medienkulturen*

Das Paper intendiert, die Migration von Genres im Kontext transnationaler Medienkulturen zu diskutieren. Dazu wird der bislang vor allem sozialwissenschaftlich diskutierte Begriff der »Glokaliät« (Roland Robertson) fruchtbar gemacht, um die Gleichzeitigkeit von De- und Re-Territorialisierung einer grenzenüberschreitenden (Post)Moderne zum Ausdruck zu bringen. In der Verwobenheit von Globalisierung und Lokalisierung wird das Lokale dem Globalen mithin nicht entgegengesetzt, sondern vielmehr als dadurch umschlossen begriffen. Aus dieser Perspektive rekurren Prozesse der Lokalisierung auf globale Netzwerke, während globale Organisationen wiederum spezifische lokale Traditionen

affirmieren. De- wie Re-Territorialisierungen beruhen im Zeitalter digitaler Netzwerke nicht mehr notwendigerweise auf einer physikalischen Enträumlichung als auf der Pluralisierung transnational verfügbarer Imaginationen, die massenmedial als »globale kulturelle Flüsse« (Arjun Appadurai) zur Zirkulation kommen. Am Beispiel von ausgewählten Genres der Medien Fernsehen und Film will das projektierte Paper zeigen, wie durch Lokalisierung global zirkulierender Genretraditionen asymmetrische Machtverhältnisse tendenziell unterlaufen werden können und generische Appropriationen einen partizipatorischen Möglichkeitshorizont für subalterne Subjektivitäten eröffnen. Der in der Glokalisierung sich konstituierende »Dritte Raum« (Homi Bhabha) einer hybriden Medienkultur soll dabei als spezifisch utopisches Potential diskutiert werden, das insbesondere im ästhetischen Feld der Genrekonvention eurozentrische Hierarchien zu durchkreuzen vermag.

###### **Peter W. Schulze**

*Die »Dritte Welt« als Ort der Utopie im Revolutionsfilm*

In den 1960er und 70er Jahren avancierte die »Dritte Welt« zu einem utopischen Ort gesellschaftlicher Umbrüche, der sich im Medium Film in generischen Utopien niederschlug. Diese wechselseitige Durchdringung von Genre und Utopie nahm vor allem im Revolutionsfilm Gestalt an. Der Vortrag widmet sich den medien- und genrespezifischen Darstellungen der »Dritten Welt« am Beispiel des Revolutionsfilms unter besonderer Berücksichtigung zeitlicher und räumlicher Konfigurationen von Utopie. Anhand ausgewählter Beispiele werden charakteristische Formen der Verzeitlichung von Utopie herausgestellt, etwa die genrespezifische »Teleologie der Revolution«. Die Verräumlichung von Utopie im Revolutionsfilm wird nicht nur in ihren filmästhetischen Dimensionen behandelt, sondern auch mit Blick auf das Dispositiv Kino, das einige Filmemacher zu einem Ort »revolutionärer Praxis« umgestalteten.

###### **Sarah Reininghaus**

*»Leben ist nur auf der Erde. Und das nicht für lange.«.*

*Zum Verhältnis von Raum und Zeit im Endzeitfilm*

Der geplante Beitrag »Zum Verhältnis von Raum und Zeit im Endzeitfilm« fragt danach, inwiefern durch das Konzept der Foucault'schen Heterotopie die Kategorie der Zeit zum Topographischen hinzugezogen wird.

Bei den herangezogenen Filmbeispielen soll es sich um Endzeitfilme handeln, die den nahenden Weltuntergang in der Zukunft skizzieren und deren Szenarios damit erschreckender sind als jene der nur pessimistisch die Gesellschaft betrachtenden Dystopien. Sie weisen somit also den zeitlichen Aspekt einer Zukunftsprojektion auf und präsentieren darüber hinaus heterotopisch anmutende Räume. Zudem wird zu zeigen sein, ob und falls ja, welche in der Notsituation neu entstandenen Utopien entworfen werden. Besondere Beachtung soll dabei der Fragestellung zukommen, welche Formenrepertoires genutzt und ausgestaltet werden und welche generischen Konventionen zum Tragen kommen.

### Peter Scheinpflug

»Nothing can go wrong«. *WESTWORLD* und die Utopie der reinen Genres

Der Genre-Hybrid *Westworld* (1973) eröffnet ein Potenzial für genre-theoretische Reflexionen, das bisher von der Forschung wenig beachtet worden ist und das gerade für eine Tagung zum Thema »Utopien« besonders interessant ist. Was *Westworld* nämlich forciert in Szene setzt, ist ein Modell von reinen Genres, wie es in den frühen 70er Jahren noch immer sehr verbreitet war. Der Film hingegen stellt die Vorstellung, dass es reine Genres gäbe, nicht nur als utopisch aus, sondern verweist auch auf die Exklusions- und Abgrenzungsstrategien, die notwendig sind, um die Utopie aufrechtzuerhalten. In seiner dystopischen Wendung wirft der Film schließlich auch Fragen danach auf, welche Gewalt an Konventionen und am Publikum notwendig ist, um Genres innerhalb einer Erzählung zu modifizieren, zu hybridisieren oder zu wechseln. Dabei thematisiert der Film zunächst die Lust der Besucher an den idealen Genre-Welten und setzt schließlich die Transgressionen der Genre-Konvention räumlich als Flucht in andere Genre-Welten in Szene. In diesem Sinne wird der Vortrag die Strategien herausarbeiten, durch die *Westworld* ein Verständnis von reinen Genres als Utopie vorführt, und auf dieser Grundlage auch über die utopischen Züge von Genre-Modellen und die ihnen eingeschriebenen idealen Rezeptionsmodi sowie Lustpotenziale für das Publikum reflektieren.

#### 4.4 Panel

#### Strahlende Zukünfte. Utopische Entwürfe im Atomic Age

##### Lisa Schreiber

*Radiumutopien. Radium als Wunderheilmittel und Urkraftelement*

##### Eva Schauerte

»Atomurbia« und das Prinzip der optimalen Verteilung

##### Sebastian Vehlken

*Die Unmöglichkeit einer Insel. Atomic Energy Islands und der Hydrogen Vector*

##### Nils Menzler

*Utopie einer negativ entropischen Welt. Lyndon LaRouches Fusionskraft*

##### Moderation: Sandra Pravica

Bevor Joseph Beuys als Mitglied einer friedensbewegten und Wollpulli-bewehrten Musik-Combo und dem legendären Song Sonne statt Reagan die Wunschwelt eines atomwaffen- und atomkraftfreien Zeitalters besingt, waren es einige Jahrzehnte lang vor allem atomare Utopien selbst, welche die Phantasie der Menschheit beflügelten: Strahlende Zukünfte wurden dabei ganz explizit im positiven Sinne verstanden.

Unser Panel geht anhand von vier Fallbeispielen utopischer Entwürfe seit Beginn des Atomic Age der Halbwertszeit von Utopien nach. Es untersucht dabei einerseits, inwieweit jene unwirklichen Räume durch medientechnische Effekte produziert werden. Andererseits können die dort eingebrachten Medientechniken wiederum als Strategien angesehen werden, jedweder Utopie das »Unwirkliche« zu entreißen und sie als Wunschwelt in den Bereich des Berechenbaren und Realisierbaren zu integrieren. Darüber hinaus folgen atomare Utopien einer spezifischen Narrativität des Infinite Jest: Nicht nur postulieren sie z.B. unendliche

Anwendungsbereiche und eine niemals versiegende Energieversorgung, sondern auch eine Form von Fortschritt, die Zukunft zugleich multispektral immer neu entwirft und im gleichen Moment durch Operationalisierung löscht.

So zeigt sich in den hier präsentierten Entwürfen das Atomic Age als eine Epoche, in der sich die »anhänglichen Nachfahren der Zeit und die hartnäckigen Bewohner des Raumes« (M. Foucault) in neue Verhältnisse gesetzt sehen, und in der sich der Begriff der »Utopie« nachhaltig neu justiert – nicht zuletzt, wenn sie uns heute als vergangene Utopien begegnen.

##### Lisa Schreiber

*Radiumutopien. Radium als Wunderheilmittel und Urkraftelement*

Zu Beginn des 20. Jahrhunderts waren die Erwartungen an das Element Radium noch ungetrübt. Mit der Entdeckung des Elements durch Marie und Pierre Curie 1898 ging eine Euphorie über den »Wunderstein« einher, der von den Übeln der leiblichen Existenz befreien, den Prozess des Alterns verlangsamen und Fruchtbarkeitsprobleme lösen sollte. Radium und andere natürliche Strahlen wurden in der medizinischen Therapie angewendet, waren in der Balneologie verbreitet und Konsumprodukte wie Schokolade, Seife, Cremes, Puder und Eau de Cologne wurden mit den Strahlenstoffen versetzt. Dieser Vortrag soll den Aufstieg und jähren Absturz des medizinisch-utopischen Gesundheitstrends der 1920er Jahre beleuchten, der mit den Hoffnungen durchzogen war, die Welt in ein Zeitalter der Krankheitslosigkeit zu führen. Im Zentrum stehen auf der einen Seite die ästhetischen und diskursiven Strategien, Radium als Wunderheilmittel zu konfigurieren, sowie die Identifizierung jener Wirklichkeitseffekte der Radiumutopie auf der anderen Seite.

##### Eva Schauerte

»Atomurbia« und das Prinzip der optimalen Verteilung

Am 15. April 1946, ein dreiviertel Jahr nach den Unglücken von Hiroshima und Nagasaki, unterbreitet eine kleine Gruppe von Chicagoer Wissenschaftlern der Fachgemeinde des Bulletin of the Atomic Scientists einen in vielfacher Hinsicht utopischen Vorschlag. In ihrem Aufsatz zum *Dispersal of Cities and Industries* entwerfen die Soziologen Edward Shils und Lawrence Klein zusammen mit dem Ökonom Jacob Marshak und dem Physiker Edward Teller ein topologisches Modell, welches das gesamte US-amerikanische Staatengebiet einer Struktur des suburbs, der Vorstadt, und somit sowohl Häuser als auch Fabriken einem Raster der optimalen Verteilung unterwirft: »In an atomic war, congested cities would become deathtraps. A country like the United States with a large part of its population concentrated in big cities along the eastern seaboard is particularly vulnerable to the devastating impact of atomic bombs. Would it help to disperse our cities and industries, to spread homes and plants over the countryside, or even to build underground accommodations?« Neben den im Anschluss an diese rhetorische Frage kreativ verhandelten verkehrs- und transportlogistischen sowie sozialen Implikationen der Dispersion mag es spätestens die vorgelegte Kostenkalkulation gewesen sein, die der öffentlichen Akzeptanz und einer Realisierung des Projektes langfristig im Wege standen. Der Vortrag setzt sich eingehend mit dem im

Bulletin of the Atomic Scientists erschienenen und ein Jahr später vom Life Magazin aufgearbeiteten Entwurf auseinander und situiert ihn im mediengeschichtlichen Kontext aktivistischer Technoutopien. Dabei soll neben der Beleuchtung des Konkret-Utopischen zwischen Fortschrittsteleologie und »prometheischer Scham« auch die konsiliarische Funktion des Utopischen untersucht und hinsichtlich der Institution und Funktion des Think Tanks genauer beleuchtet werden, die im Policymaking des Kalten Krieges eine prominente Rolle einnimmt.

#### Sebastian Vehlken

*Die Unmöglichkeit einer Insel. Atomic Energy Islands und der Hydrogen Vector*

Im IIASA-Think Tank geht es in den 1970ern heiß her: Unter Wolf Häfele, dem »Vaters des Schnellen Brüters« in der BRD, finden dort (noch zu entwickelnde) Nukleartechnologien wie Fast Breedern und Fusionsreaktoren massiv Eingang in Computersimulationsmodelle von Energieversorgungszukünften. Im Kontext der damaligen Ölkrise projizieren sie eine Ära unbegrenzter nuklearer Energieproduktion.

Mittels Techniken wie der Placement Decision Analysis für die geographische Bestimmung geeigneter Orte für großangelegte »Energieparks« rechnen einige Mitarbeiter aus Häfeles Team dabei mit einem klassischen utopischen Ort – der Insel: Wenn Atomkraft auch Kraftstoff ersetzen soll, braucht es einen ölonabhängigen Fuel Cycle. Und ein Trägermedium für atomar erzeugte Energie würde zugleich die hochgefährlichen Anlagen von der zuvor notwendigen Nähe zu den Orten des Energieverbrauchs entkoppeln. Die Lösung heißt Hydrogen Cycle. Und vor dem Hintergrund zeitgenössischer Architekturvisionen wie K. Kikutakes Aqua-polis entwerfen die IIASA-Mitarbeiter C. Marchetti und W. Langenaar auf Südsee-Atollen angesiedelte, atomare Energy Islands zur atomaren Wasserstoffherzeugung bzw. künstliche Atom-müll-Entsorgungsinselfn in der Nordsee.

Damit wird erstens »Inselhaftigkeit« als Rechenergebnis vielfacher Anschlussdynamiken pro-duziert: Erst Infrastrukturen der Verbreitung von Energieträgern oder Atmosphärenendynamik-Modelle zur Bestimmung von Fallout bei einem GAU definieren passende Orte für Energy Islands. Denn soviel ist klar: Im Atomic Age ist die Insel ein Ort der Unmöglichkeit, und damit der U-topos an sich. Und zweitens lässt sich eine Landnahme vormals utopischer Bereiche erkennen: Szenariotechnik, Systems Analysis und Computersimulation vollziehen einen »Angriff der Gegenwart auf die übrige Zeit« (A. Kluge), der nicht nur das Zukünftige immer schon löscht, sondern auch das Utopische immer schon greifbar zu machen versucht und damit sei-nem utopischen Charakter enthebt.

#### Nils Menzler

*Utopie einer negativ entropischen Welt. Lyndon LaRouches Fusionskraft*

Der amerikanische Parteiführer und Synkretist Lyndon LaRouche verbreitet in seinen Schriften kosmologische, politische, kulturelle und ökonomische Theorien. So möchte mit seiner »physischen Ökonomie« die Weltwirtschaft revolutionieren, die großen Städte der Welt mit einer futuristischen Magnetbahn vernetzen und den technischen Fortschritt mit fantastischen Entwürfen für Atom- und Fusionskraftwerke vorantreiben. Dies alles unter pseudo-marxistischen und Putin-freundlichen Vorzei-

chen. Politisch wird LaRouche als exzentrischer Verschwörungstheoretiker eingeordnet; in seinen Arbeiten zeigen sich jedoch Phantasmen, deren Ursprünge in Science-Fiction und Wissensgeschichte liegen. Der Vortrag möchte darunter dem Aspekt der Atom- und Fusionskraftutopie nachgehen und der Vorstellung von »negativer Entropie«, die LaRouche entwirft. In LaRouches Zukunftsvorstellung hängt alles miteinander zusammen, nicht nur die Bahnhöfe des Magnetbahnnetzwerkes, sondern alle Bewegungen von internationalen Geldströmen oder Wetterphänomene. Und sein Universum strebt auf eine vollständige Ordnung zu. Emblematisch gefasst ist dies in der von ihm propagierten Kernfusion, die Abfall, letztlich Chaos wieder in etwas Verwertbares verwandeln soll. In LaRouches Modell ist Technik gleichbedeutend mit der Beseitigung von Rest. Dies kulminiert in LaRouches emphatischem Ausspruch »Es gibt keine Grenzen des Wachstums«, mit dem die berühmte Redewendung des Club of Rome ins Gegenteil verkehrt wird.

Der Vortrag will diese Utopie historisch perspektivieren, indem gefragt wird, inwieweit sie vielleicht Kind eines inzwischen vergangenen, technikoptimistischeren Atomic Age ist, oder ob ihr Weltbild vielmehr Ausdruck eines verschwörungstheoretischen Denkens ist, das keinen Platz für Zufall und systemische Effekte als Triebkräfte von Geschichte sieht, sondern dem Phantasma von vollständiger Verknüpfung und Determinierung anhängt.

#### 4.5 Panel

##### **Augenblicke, die bleiben dürften – Kinematografische Modi von Zeitlichkeit und Utopie**

###### **Hanno Berger**

*Der utopische Moment im Revolutionsfilm*

###### **Christian Fischel**

*Nekrotopia. Zeit und Zählung und Zombies*

###### **Tobias Haupt**

*Die Liebenden und die Toten. Die Utopie des (ver-)bleibenden Körpers*

###### **Matthias Grotkopp**

*Verbrechen und Zeit. Filmische Utopien der Arbeit*

###### **Moderation: Hauke Lehmann**

Die klassische Utopie der Morus'schen Spielart stellt sich auf den ersten Blick als eine räumliche Ordnung bzw. als Verräumlichung einer sozialen Ordnung dar, die keinen Ort hat, zu der es keinen Weg hin gibt und in der die Zeit selbst still zu stehen scheint. Dieses Stillstehen wollen wir hinterfragen und zum Anlass nehmen, um nach dem Bezug von Utopie und Zeitlichkeit zu fragen.

Denn auf den zweiten Blick eröffnet sich ein ganzes Panorama aus zeitlichen Utopien und utopischen Zeitlichkeiten: Da wäre der Wunsch, die Zeit anzuhalten, zu beherrschen oder aus der Zeit herauszufallen und von Schicksal allen Vergänglichem ausgenommen zu sein. Was passiert aber, wenn etwa das Ewigkeitsversprechen der Liebe über den Tod hinaus ernst genommen wird? Was passiert, wenn in der Imagination eine Grundregel der Vergänglichkeit – die Toten sind und bleiben tot – verletzt wird und wie ordnet dies die Arithmetiken des Politischen neu? Am anderen Ende des Spektrums finden wir die Idee des magischen Moments, des revolutionären und unwiederbringlichen Jetzt!, in dem eine andere Gemeinschaft oder eine andere Subjektivität plötzlich möglich scheint. Und

nicht zuletzt gestalten filmische Utopien der Zeit die Möglichkeit, den Ausbruch aus den alltäglichen Routinen und Wiederholungen zu denken. Inwiefern gerade der Film Formen des utopischen Denkens entwickelt hat, darauf weist nicht zuletzt die Vielzahl an utopischen Zeitlichkeiten in der Filmtheorie – von Vertovs Intervall über Bazins Mumifizierung der Veränderung bis hin zum Zeit-Bild bei Deleuze. Unser Fokus liegt daher nicht auf den Strategien der Darstellung utopischer oder utopie-ähnlicher Sachverhalte, sondern darauf, anhand der Topoi Revolution, Tod, Liebe und Arbeit nach dem utopischen Potential in konkreten Inszenierungsweisen des filmischen Bildes zu fragen: Inwiefern durchkreuzen bestimmte Erfahrungsmodi gegebene Ordnungen des Sag-, Denk- und Fühlbaren? Wie werden Utopien als abweichende, partikuläre Weltansichten artikulierbar?

### Hanno Berger

#### *Der utopische Moment im Revolutionsfilm*

Dass Revolutionen und die hinter ihnen stehenden Theorien eine enge Beziehung zur Utopie pflegen, scheint unmittelbar evident. Revolutionen haben nicht nur oftmals Utopien zum Ziel, kaum eine Geschichte und kaum eine Theorie der Revolution konzipiert den Verlauf der Revolution zudem ohne den »magische[n] Augenblick der allgemeinen Solidarität, wenn ›alles möglich scheint‹« (Žižek 2012).

Geht es nun in Filmen um Revolutionen, tritt die Ausmalung eines andauernden utopischen Zustandes häufig in den Hintergrund. Der Utopie mangle es an Dramatik, so die diesbezügliche in der Forschungsliteratur zu findende These (Schmitz 2008). Nichtsdestotrotz unterhalten Revolutionsfilme gerade in ihren Inszenierungen des »magischen Augenblicks«, dem Augenblick, indem sich der Verlauf der Revolution entscheidet und zu einem glücklichen Ende geführt wird, eine enge Verbindung zur Utopie. In diesen Augenblicken manifestiert sich in kondensierter Form, wie die Filme den Weg aus der Gegenwart konzipieren und welche utopischen Entwürfe sie entwickeln. Ausgehend von den in der Revolutionstheorie vorherrschenden kinetischen Metaphern (Bewegung der Gestirne (Arendt 1963), Lokomotive (Marx 1850), Notbremse (Benjamin 1940), Funken (Lenin 1902)), die benutzt werden, um das Phänomen der Revolution begreifbar zu machen, wird im Zentrum des Vortrages die Analyse der Metaphern stehen, mit denen die Filme den utopischen Moment der Revolution inszenieren. Diese Analyse wird sich beziehen auf die von Hermann Kappelhoff und Cornelia Müller (Kappelhoff/Müller 2011) ausgearbeitete Methode zur Untersuchung von multimodalen Metaphern in audiovisuellen Medien.

### Christian Pischel

#### *Nekrotopia. Zeit und Zählung und Zombies*

»Die Toten sind tot.« Die Historikerin Caroline Arni (2006) erinnert daran, dass erst die sich stetig vergrößernde Distanz eine Erfahrung von Geschichtlichkeit stiftet. Es kann gelesen werden als die Bedingung einer intakten Zeitstruktur. Umgekehrt, wenn die Toten auferstehen, befinden wir uns dann zwangsläufig am apokalyptischen Ende der Zeit? Offensichtlich erheben die Untoten Einspruch gegen die Verfügungssillusion historischer Zeit, wie sie die Moderne entwickelt hat. Als eine ihrer

zentralen Zeitindices kann spätestens nach Thomas Robert Malthus Essay *On the Principle of Population* (1798) die wachsende Bevölkerung aufgefasst werden. Die Kurve verläuft exponentiell; die Masse wird epidemisch. Massenpsychologie (Le Bon 1895), Bakteriologie (vgl. Sarasin/Berger/Hänseler/Spörri 2006) und Massenmedien (Lenin 1901) – um nur einige zu nennen – versuchen sich der großen Zahl zu bemächtigen. In der historischen Fluchtlinie von Biopolitik und sozialer Epistemologie erscheinen Zombies als politische Fiktion, in der sich die infektiöse, sprachlose und rein triebhafte Überzahl durchgesetzt hat. Die Vielen sind aus der Sphäre des Politischen verbannt zum Preis einer ausgesetzten Zeitlichkeit, insofern alles, was die Geschichte als Errungenschaft hatte qualifizieren können, mit einem Mal kassiert worden ist. Hatte George A. Romero und (mit ihm das Genre) vor allem das hereinbrechende Ereignis im Blick, wenden sich andere wie z.B. Das *The Walking Dead*-Franchise (2003–heute) auch seriellen Formaten zu. Eine Zeitlichkeit kommt damit zum Tragen, in der Nachstaatlichkeit und Vorstaatlichkeit (vgl. Westerngenre), die Dystopie der Vermassung und die Utopie von der »Übersehbarkeit des sozialen Geschehens« (Zeisel 1933) sich wechselseitig überblenden. In diesem Sinne versucht der Vortrag eine politisch-ästhetische Lektüre des Genres anhand seiner Inszenierungen von Geschichtlichkeit.

### Tobias Haupts

#### *Die Liebenden und die Toten. Die Utopie des (ver-)bleibenden Körpers*

Dass der tote, verwesende und sich in Auflösung befindliche Körper nicht mehr Teil der Gesellschaft sein kann, haben die Verlegungen der Friedhöfe aus den Zentren des öffentlichen Lebens an die Peripherie deutlich werden lassen. Das Verbrennen oder Vergraben des gestorbenen Menschen zielt somit nicht nur auf den Ausschluss aus einer wie auch immer gearteten Gemeinschaft ab, sondern bezeichnet ebenso das Ende jeder aktiv gestalteten Form von Zeitlichkeit, die fortan nur noch als biologischer Determinismus verrinnt. Zugleich bedeutet der Tod auch das Ende der intimsten Form der Gemeinschaft, der des liebenden Paares. Der moderne Horror- wie Undergroundfilm stellt hier durchaus provozierend die Frage, was geschehe, wenn sich das Individuum nach dem Tod des geliebten Partners nicht mit dessen Verschwinden arrangieren will, die Ewigkeit also, die jedwede Theorie wie Theologie der Liebe – der ihren utopischen Kerngedanken fasst – fordert, transformiert wird, zu einem Moment des Verweilens des toten Körpers an den Orten des einstigen Lebens. Der Vortrag möchte daher nach den Inszenierungsstrategien dieser Form von Utopie fragen, die mit dem (ver-)bleibenden Körper angesprochen wird und sich in ihm konkretisiert. Der konservierende Topos des Mediums – ähnlich dem der Fotografie –, dass es stets Geister und tote Menschen reanimiert in Szene zu versetzen mag, wird durch die Momente der dauernden wie schleichenden Verwesung unterminiert. Inhärent ist dieser Paarbildung von Liebendem und Leiche, dass sie nur noch im Verborgenen stattfinden kann, sich zurückzieht ins Private des eigenen Hauses, um somit sprichwörtlich nicht mehr am Leben teilzunehmen. Zentral soll nach den Poetiken dieser Filme gefragt werden und nach dem sich einstellenden Zuschauergefühl, welches changiert zwischen dem melodramatischen Gestus des Immer schon zu spät-Seins (Melodram), der queren Romantik nicht vollendeter Liebe (Liebesfilm) und dem evozierenden Ekel des sich zersetzenden Körpers (Horrorfilm).



**Matthias Grotkopp***Verbrechen und Zeit. Filmische Utopien der Arbeit*

Gibt es so etwas nicht-entfremdete Arbeit? Und wenn ja, wie sieht das aus? Würden wir es noch als Arbeit erkennen? Oder wäre es schon Kunst (die bekanntlich viel Arbeit macht)? Diese Fragen treiben nicht nur politische Ökonomen um, sondern auch ein ganz bestimmtes Genre des unterhaltenden Films: Der heist-Film. Dieser widmet sich den historischen und kulturellen Mustern, in denen sich Stadt, Arbeit, Wertschöpfung und Öffentlichkeit generieren. Dabei machen die Filme grundlegende Antinomien des Gemeinwesens erfahrbar, wie der Imperativ zur Individualität, zur ökonomischen und sozialen Unabhängigkeit und die gleichzeitige Angewiesenheit auf Gemeinschaft und Anpassung sowie die Erfahrung von urbaner Anonymität.

Die Filme gestalten dabei eine utopische Projektion des Verbrechens als zugleich Arbeit und Kunstwerk und machen so den Übergang aus der Zeitlichkeit der Routine und Wiederholung in die vom Alltag abgetrennte, besondere und einmalige Zeitlichkeit der Kunst denkbar. Für den homo faber auf der schiefen Bahn ist die Vereinbarkeit von professionalisierter und reproduzierbarer Arbeitsteilung mit einem interesselosen Wohlgefallen und ästhetischen Genießen, mit dem freien Spiel vorstellbar – auch und gerade dort, wo das Scheitern des coups die Fortsetzung des ästhetischen Gelingens ist.

Zentrum dieser utopischen Vereinbarkeit ist die filmische Erfahrung eines spezifischen Verhältnisses zur Zeit. Die Zeit- und Raumregime urbaner Lebens- und Arbeitswelten werden lückenlos vermessen und es entsteht eine Spannung zwischen einem Bild der Beherrschung dieser Regime einerseits und der gnadelosen Auslieferung an sie andererseits. Für die Zuschauer entsteht so die Erfahrung einer Betrachtung von Stadt und Arbeit im Modus des kritischen timings, als Erfahrung der Geschichtlichkeit und Kontingenz unserer Vorstellungen von Arbeit, Raum und Zeit, welche zugleich die Utopie einer anderen Art und Weise, sich in einer gemeinsamen Welt einzurichten, denkbar macht.

**4.6 Workshop****Kritik und Praxis: Spielräume digitaler Utopien****Marcus Burkhardt***Zur Utopie der kritischen technischen Medienpraxis***Clemens Apprich***Vergessene Zukunft. Radikale Netzkulturen in Europa***Sebastian Gießmann***Netzpolitik im Alltag***Katja Grashöfer***Wissen, was zählt. Das Projekt »Wikipedia« zwischen Utopie und Praxis***Irina Kaldrack***Utopie/Verdacht. Spielräume der Forschung***Theo Röhle***Regel/Bruch. Digitales Spiel als Arbeit, Ernst, Experiment und Utopie***Moderation: Katja Grashöfer und Marcus Burkhardt**

Im digitalen Zeitalter herrscht kein Mangel an Utopien. Tech-

nische Träume gehören ebenso wie Versprechen neuer und vor allem besserer Kultur-, Gemeinschafts- und Lebensformen zu den Spielräumen des digitalen Kosmos. Jenseits aller Heilsversprechen und Schreckensszenarien entpuppt sich die digitale Wirklichkeit stets als vielschichtig, spannungsgeladen und heterogen. Vernetzung, Kollaboration, Partizipation, Transparenz und Offenheit stehen Überwachung, Automatisierung, Zentralisierung und Intransparenz gegenüber.

Inmitten dieser Gemengelage werden Fragen nach der Ausgestaltung des digitalen Lebensraumes immer wieder neu drängend und dringend. Wie kann, soll und darf Zukunft unter dem Vorzeichen des Digitalen aussehen? Was sind Visionen, die entwickelt werden wollen? Und was ist gegenwärtig von den Utopien vergangener Internettage geblieben? Welche Ideen sind zu »konkreten Utopien« (Bloch) geworden? Diese und weitere Fragen sollen im Workshop der AG Daten und Netzwerke diskutierend ausgelotet werden. Betrachtet werden sollen dabei nicht nur Utopien, die mögliche Zukünfte entwerfen, Hoffnungen artikulieren und Alternativen präsentieren, sondern auch Strategien, Taktiken und Bemühungen diese abstrakten Projektionen zu konkretisieren. Im Spannungsfeld von Kritik und Praxis soll debattiert werden, mit welchen Utopien die digitale Medienwelt und ihre Erforschung experimentiert: Welche Spielräume der Intervention und Mitgestaltung gibt es? Kann die kritische Reflexion der Medienumwelt produktiv gewendet werden? Ist medienwissenschaftliche Forschung in Zeiten von Big Data selbst eine digitale Utopie?

Anknüpfend an Inputs von Clemens Apprich, Marcus Burkhardt, Sebastian Gießmann, Katja Grashöfer, Irina Kaldrack und Theo Röhle will der Workshop einen Raum für gemeinsame Diskussionen über die Spielräume digitaler Utopien eröffnen.

**4.7 AG-Treffen****AG Populärkultur und Medien****4.8 Kommission Lehre**

*Kaffeepause | Donnerstag, 01.10.2015, 16:30 – 17:00*

**Preisverleihungen, Mitgliederversammlung**

**Donnerstag, 01.10.2015, 17:00 – 20:00 Uhr, HS24**

**Best Publication Award Gender und Medien der AG Genderstudies/ Queerstudies**

**Karsten-Witte-Preis der AG Filmwissenschaft**

**GfM-Mitgliederversammlung**

**anschließend Empfang**

**Abendprogramm: Mash-Up | Afrofuturismus**

**Donnerstag, 01.10.2015, ab 21:00 Uhr, Iwalewahaus**

## Session 7 Freitag, 02.10.2015, 09:00 – 11:00 Uhr

### 7.1 Panel Die Vielen – zu Ikonografie und Diskursivierung einer Figuration

**Anne-Kristin Langner**

*Spiel der Vielen*

**Stefanie Diekmann**

*Die Vielen auf dem Platz*

**Evelyn Runge**

*#ArabSpring: Fotos ohne journalistischen Filter? Über die Vielen als Bürger, Bildgeber und Betrachter*

**Volker Wortmann**

*Choreografien der Vielen. Die Darstellung von Zombieapokalypsen und die Idee der Masse*

**Moderation: Stefanie Diekmann**

Die Vielen, so ließe sich etwas lapidar formulieren, sind der Horror oder die Hoffnung. Ob das eine oder das andere, hängt wesentlich von ihren Aufttrittsformen ab, unter denen die Masse oder die Meute traditionell den dystopischen Szenarien zugeordnet werden, während die Vielen als Schwarm oder als »Multitude« in die Entwürfe utopischer (Medien) Zukünfte integrierbar sind. In der Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Erscheinungsbildern der Vielen untersucht dieses Panel die Zusammenhänge von Figurationen und Diskursivierung einer Formation, deren utopisches Potenzial nicht zuletzt darin besteht, die Kategorien von Individualität vs. Kollektivität in sich aufzuheben.

**Anne-Kristin Langner**

*Spiel der Vielen*

Im Zuge der gegenwärtigen Gamifizierung des Alltags bilden Individuen vielerorts temporäre Kollektive in Form von Spielgemeinschaften, beispielsweise im Bereich des Online-Gaming, aber auch in »Live«-Auftritten. So zeigt das Beispiel *Frozen Grand Central*, wie urbaner Raum im Modus des Spiels für die Vielen gestaltbar wird: Ein Bahnhof als Ort der alltäglichen Hektik wird durch das Einfrieren von 207 Personen zu einem Ort der Entschleunigung. Dieser Stillstand rekurriert gleichzeitig auf nondiegetische Computerspielmomente. Die Bereitschaft zur Vergemeinschaftung über ludische Strukturen kann diesem Beispiel folgend für einen gewissen Zeitraum die Bewegungsmöglichkeiten innerhalb eines Raumes und die Wahrnehmung von Personen verändern. Über dieses Szenario hinausgehend wird der Konstellation der Vielen als Spielgemeinschaft grundsätzlich das Potenzial zugeschrieben, über die Einrichtung eines Spielraums im Alltäglichen soziale Strukturen neu aushandeln zu können. Der Beitrag »Spiel der Vielen« interessiert sich für die zunehmende Aufladung des Alltags mit ludischen Strukturen und für das Szenario der Vielen als einer temporären Spielgemeinschaft. Überdies fragt der Beitrag danach, inwieweit die Reflexion spielerischer Praktiken vermehrt und dauerhaft auf das generelle Verständnis von Kultur

einwirkt und als Modell für kommunikative Handlungsweisen der Vielen, zum Beispiel im Social Web, begriffen werden kann.

**Stefanie Diekmann**

*Die Vielen auf dem Platz*

Die filmische Dokumentation des gesellschaftlichen Umbruchs findet gerne auf dem Platz statt: dort, wo politische Positionen vertreten werden, wo sich Öffentlichkeit und Gegenöffentlichkeit figurieren, wo einer Agenda Gestalt gegeben wird, wo die Vielen unterwegs sind, um sich, je nach Stand der Dinge, zur Masse, zur Menge, zu Parteien oder zu Gruppierungen, zu Akteuren oder zu Zuschauern zu formieren. Dem dokumentarischen Blick scheint der Platz nicht mehr und nicht weniger in Aussicht zu stellen als die prinzipielle Beobachtbarkeit politischer Aushandlung. Jetzt und hier, vor Ort, im historischen Moment, unter Beteiligung einer Vielzahl, der Sympathie nicht zuletzt abgängig davon zufällt (oder entzogen wird), wie ihr Auftritt im Bild organisiert ist.

Die Beobachtungen haben stattgefunden: auf dem Maidan (S. Loznitsa, Maidan, 2014), auf dem Tahrir Platz (J. Noujaim, The Square, 2013), auf dem Alexanderplatz (Th. Heise, Material, 2009) und andernorts. Wie die Vielen als politische Akteure und Adressaten dabei in Erscheinung treten, ist eine Frage, zu der die Filme unterschiedliches Material liefern, und die im Zentrum des Vortrags steht.

**Evelyn Runge**

*#ArabSpring: Fotos ohne journalistischen Filter? Über die Vielen als Bürger, Bildgeber und Betrachter*

Die »Arbellion« gilt als Social Media-Revolution. Viele Bürger artikulierten, informierten und koordinierten sich und andere via Twitter, Facebook und anderer Social Media. Journalisten wurden dabei zu Schlüsselfiguren innerhalb der Social Media-Kanäle: Sie übten vermehrt eine kuratorische Praxis aus; die Vielen hingegen wurden zum Newsroom, zu Rechercheuren und Faktenprüfern. In der Berichterstattung, sowohl in Text- als auch in Bildform, lassen sich somit Verschiebungen in den Rollenverteilungen erkennen. »Die Vielen« wurden nicht nur auf Laien-, sondern auch auf Profiaufnahmen abgebildet, und sie waren selbst als Produzenten und Distributoren von Bildmaterial tätig.

Der Beitrag »#ArabSpring: Fotos ohne journalistischen Filter?« untersucht ihren Auftritt dementsprechend als den von Bürgern, Bildgebern und Betrachtern. Profifotografen treten nach wie vor als Individuen auf, die Vielen als ihr Motiv und zugleich als ihre Zulieferer und Konkurrenten. Das Verhältnis des Individuums zum Kollektiv wird befragt. In Einzelfällen hat die Arbellion aus Akteuren Protagonisten gemacht, aber auch aus Laien Fotografen, die nun beispielsweise in den Nachwuchsprogrammen des World Press Photo Award gefeatured werden und in Ausnahmefällen für etablierte Agenturen arbeiten.

**Volker Wortmann**

*Choreografien der Vielen. Die Darstellung von Zombieapokalypsen und die Idee der Masse*

Der Zombie ist die Figur des populären Films, mit der seit den 30er Jahren des 20. Jahrhunderts die Ängste des Individuums in der Mas-

sengesellschaft verhandelt werden. Dabei geht es zum einen um das Andere, das Fremde, das einen heimsucht, damit aber auch um den Zustand des gesellschaftlichen Subjekts und dessen Infragestellung durch soziale Apathie und Ent-Individualisierung. Allein strahlt der Zombie kaum Gefahr aus; sein Bedrohungspotenzial entfaltet sich vielmehr in den verschiedenen Figurationen der Masse: als uniforme Arbeitssklaven wie in *White Zombie* (Victor Halperin 1932), als ubiquitär auftauchende, unkontrollierbare und sich situativ organisierende Untote wie in *Night of the Living Dead* (George A. Romero, 1968), oder als fluide, amorphe Substanz wie zuletzt in *World War Z* (Marc Foster, 2013), in dessen Tableaus der Ansturm der Infizierten an die Bewegungsmuster von Insektenvölkern erinnert. Der Vortrag interessiert sich vor allem für diese Choreografien der Vielen, für die entsprechenden Figurationen von Masse und Kollektiv und für die damit verbundenen Ängste. Er wendet sich in erster Linie neueren Filmen und Serien zu (*The Returned*, Robin Campillo, 2004; *Les revenants*, Fabrice Gobert, 2012; *Warm Bodies*, Jonathan Levin, 2013; *In the Flesh*, Dominic Mitchell, 2013/14), deren Aktualisierungen der Figur ganz neue Konfliktlinien etablieren. Zombies treten hier nicht länger als homogene Masse auf, sondern als loser Verbund individuierter Wiedergänger, konfrontiert mit verschiedenen Optionen der Vergemeinschaftung, deren einziges Gemeinsames ihr fragiler Zustand ist.

## 7.2 Panel

### Joyful Submission: Social Tuning

#### **Jutta Weber**

*Affective Social Media Surveillance. Über mächtige Algorithmen, Stalking und Postsozialität*

#### **Oliver Leistert**

*Die Verrechnung von Affekt*

#### **Serjoscha Wiemer**

*Die Utopie der Insekten. Überlegungen zum Musik-Werden und den Intensitäten algorithmischer Ästhetik*

#### **Maurício Liesen**

*Ex-communicatio. Eine Kritik an der mathematischen Utopie der Kommunikation*

#### **Moderation: Markus Rautzenberg**

Slavoj Žižek hat vor vielen Jahren das Bild eines lustvollen Delegierens eingeführt, um zu veranschaulichen, wie Menschen immer schon Aufgaben an andere (humane und non-humane) Agenten übertragen haben. Social Media, Suchmaschinen und Computerspiele können in diese Perspektive eingereiht werden, um zu verdeutlichen, wie sehr ein passives Genießen sich hier mit artikuliert. Wir tun, um feststellen zu können, dass wir einem vorgegeben Weg folgen, wir wählen, um einsehen zu müssen, dass längst für uns gewählt worden ist.

Zwei Panels, unter dem Titel *Joyful Submission*, beschäftigen sich mit hierfür unterschiedlichen Szenarien. Panel I – *Social Framing* – konzentriert sich auf die freiwillige Ab- und Aufgabe und unbewusst-lustvolle Übergabe an ein algorithmisches Tun/Tun-Lassen/Erfassen von Handlung und Bewegung. Daten konvertieren in Zustände, präindividuelle Logiken errechnen subjektive Befindlichkeiten, das lustvolle Verfolgen von Netzbebewegungen mündet in paranoische Kontrolle, freiwillige Exhibition verkehrt sich in zwanghafte Bildlichkeit. Gegen-Strategien können für Momente jedoch aufblitzen, wenn autistische und andere Abkopplungsmanöver einen

Zustand monadenhafter Einschließung und großer Verweigerung bilden.

#### **Jutta Weber**

*Affective Social Media Surveillance. Über mächtige Algorithmen, Stalking und Postsozialität*

Die Nutzung von Online-Daten, Profilen und Mustern übt nicht nur auf Geheimdienste oder Konzerne, sondern auch auf Alltagsnutzerinnen eine große Anziehungskraft aus: Man sieht nach, wer gerade bei Whatsapp online ist, googelt Schulkameraden im Netz oder inszeniert die eigene Lebensgeschichte auf Facebook. Es scheint zunehmend wichtig zu werden, nicht nur allzeit erreichbar zu sein, sondern auch wahrgenommen/nicht allein gelassen zu werden oder sich als Teil eines größeren Zusammenhangs zu fühlen.

In meinem Beitrag möchte ich der Frage nach den Logiken und Versprechungen der Social Media Surveillance nachgehen und erste theoretische Ansätze zu ihrer Erklärung entwickeln, die die interne Logik und materiale Struktur von Datenpraktiken und die Macht der Algorithmen berücksichtigen, ohne dabei die soziokulturelle Dimension der Social Media Surveillance zu vernachlässigen. Um zu verstehen wie partizipative, lustvolle und spielerische Formen der Überwachung kapitalisiert werden, wie sie unterstützende Effekte haben und sich neue bottom-up Logiken der Macht rekonfigurieren, ist es wichtig, die epistemologische und ontologische, aber auch politische und Alltagsdimension von Social Media Surveillance zu analysieren.

#### **Oliver Leistert**

*Die Verrechnung von Affekt*

Die gegenwärtige Ökonomie zielt zunehmend auf die Auswertung und Verwertung von Affekt und Stimmung in netzwerk- und datenbankbasierten Medientechnologien ab. Unter Begriffen wie Sentiment- und Moodanalyse werden u.a. soziale Netzwerke nach Zustimmung oder Ablehnung von Marken, Produkten, sowie politischen und sozialen Entwicklungen durch komplexe Algorithmen maschinell untersucht. Gleichzeitig indizieren Bewegungsprofile potentielle Gefahrensituationen z.B. während Sportevents und Massendemonstrationen, um stets aufs Neue Interventionsszenarien auf Affekt geleitete Körper zu errechnen.

Affekt, so scheint es, ist in die Phase seiner Manipulierbarkeit eingetreten. Zwar ist dies für viele Einzelmedien, wie Film und Fernsehen, ein alter Hut. Im Kontext der aktuellen ubiquitären Verdattung von Alltagssituationen ergeben sich jedoch, so die These des Vortrages, neue Qualitäten einer bio- und psychopolitischen Regulation und Kontrolle, da diese Form des Regierens auf ein präindividuelles Prozessieren des Dividuum abzielt. Dies liegt am letztlich stets neu zu errechnenden Gegenüber, das aus statistisch zusammengesetzten und kontextlosen »data flecks« (Fuller) besteht. Das so Verrechnete bedingt deutliche Modulationen: die »Konvertierung« von Affekt zwischen digitalen und nicht-digitalen Entitäten muss durch a-signifikative Semiotiken (Guattari) wie z.B. Protokolle geschehen. Hier wird Affekt zuallererst zugerichtet und in-formiert. Anschließend installieren konkurrierende technische Zeitregime entkoppelte Interventionsphasen, die die Zeit der dividuellen Körper angreifen. Der Vortrag will sich tastend in ein Feld offener Fragen begeben. Dies nicht zuletzt um zu erkunden, ob sich in der Auseinandersetzung mit diesem Feld nicht auch automatisch eine Af-

firmation des Feldes einstellt. Damit stellt der Vortrag explizit die Frage, wie eine historisch-kritische Perspektivierung dieses Themas möglich ist.

#### **Serjoscha Wiemer**

*Die Utopie der Insekten. Überlegungen zum Musik-Werden und den Intensitäten algorithmischer Ästhetik*

In der Musik spielen algorithmische Formen eine wesentliche Rolle. Dies ist traditionell als eine spezifische Nähe zwischen Musik und Mathematik gedacht worden. Leibniz bezeichnete Musik als »die versteckte arithmetische Tätigkeit der Seele, die sich nicht bewusst ist, dass sie rechnet.« Für Deleuze und Guattari ist das Material musikalischer Komposition seit der Moderne (Debussy) »eine molekularisierte Materie«. Zum einen wird Musik damit über »Schnelligkeits- und Langsamkeitsverhältnisse«, bzw. über »Geschwindigkeitsvariationen zwischen Klangpartikeln« charakterisiert, zum anderen wird Musik die Fähigkeit attestiert »Funktionen, Formen und Subjekte« mitzureißen, um »Partikel und Affekte aus ihnen herauszulösen.«

Algorithmische Kompositionsformen und elektronische Tanzmusik (EBM, Electronica) treffen sich darin, Klangmaterie auf Basis formaler algorithmischer Codes zu erzeugen, zu organisieren und zu variieren. Sie unterwerfen sich den Gesetzmäßigkeiten von Maschineninterfaces und Klangformungsalgorithmen, um a-subjektive Kräfte wahrnehmbar zu machen und in kosmische oder maschinische Wahrnehmungen einzutauchen. Molekulare Variationen von Klangmaterie entstehen dann als Überschneidungen zwischen kontrollierter Programmierung und der freigesetzten quasi-autonomen Handlungsmacht maschinisch-informativischer Gefüge.

In algorithmischer Musik werden genau diese Überschneidungen ästhetisch stilbildend; sie bilden die Basis der nicht-klanglichen Kräfte, die spezifisch zur Wahrnehmbarkeit gelangen. Musik-Werden als Ausdrucks-Block wird in der Musiktheorie von Tausend Plateaus darum auch als Insekten-Werden beschrieben; die Instrumentalität der Insekten ersetzt die Stimmlichkeit der Vögel. Das Leitinstrument hierfür ist der Synthesizer, weil er die Konjugation heterogener Elemente, ihr »ineinander verwandeln« ermöglicht.

#### **Maurício Liesen**

*Ex-communicatio. Eine Kritik an der mathematischen Utopie der Kommunikation*

Der alltägliche Gebrauch des Kommunikationsbegriffs wird überwiegend von zwei Utopien beherrscht: Einerseits ist es der Glaube an die Mathematisierung, Optimierung und Kontrolle der Kommunikation. Andererseits kommt ihm ein starkes Verlangen nach Konsens in einer störungsfreien intersubjektiven Beziehung zu. Ersteres ist ein Erbe aus der Kybernetik und den Informationstheorien, letzteres aus dem sozialpsychologischen Interaktionsmodell. Paradoxe Weise wurden diese Utopien gegen das ebenfalls utopische Phantasma einer Kommunikation als vollkommene Kommunion – als ekstatische Einswerdung – eingerichtet. Die Geschichte des Kommunikationsbegriffs ist die Geschichte einer Verdrängung der mystischen bzw. unsagbaren Aspekte der Kommunikation, die aber diesem Wort innewohnen. Der griechische Ursprung wurde sowohl als Kommunikation als auch als Kommunion ins Lateinische übersetzt. Lange vor der technischen Verwendung des Kommunikationsbegriffs ist im Deutschen das Wort »Mitteilung« die wortwörtliche Übersetzung der

lateinischen *communicatio*. Eine medienphilosophische Debatte über den Mitteilungs- und Kommunikationsbegriff steht allerdings noch aus.

In diesem Vortrag geht es um eine Kritik an einer mathematischen Kommunikationsutopie, die sich in verschiedenen theoretischen Ansätzen und alltäglichen Gebräuchen des Kommunikationsbegriffs – von Mensch-Computer-Kommunikation bis zur Kommunikationsgesellschaft – verbreitet hat. Gleichzeitig ist diese Präsentation ein Plädoyer für die Herausarbeitung eines philosophischen Konzeptes, das vor allem die ethische und existenzielle Dimension der Kommunikation herausstellt. Die Relevanz einer Kommunikations- bzw. Mitteilungsphilosophie für die Medienwissenschaften soll in diesem Vortrag mit dem Denken u.a. von Jaspers, Heidegger, Bataille, Levinas, Lyotard, Nancy und Mersch diskutiert werden.

### **7.3 Panel** **Utopias of Reality**

#### **Veronika Pöhl**

*»Europa – Icy Moon of Jupiter«. Zur visuellen Inszenierung eines unsichtbaren Ortes.*

#### **Anne Ganzert**

*»The Quest – Live the Fantasy«*

#### **Anna Grebe**

*From »Utopia« to »Newtopia«. Soziale Utopien und Reality-TV*

#### **Michel Schreiber**

*Beuys – Bloch. Soziale Plastik als Vor-Schein der Kunst*

#### **Moderation: Markus Spöhrer**

Das Panel versammelt eine Reihe divergenter Lagerungen in der medialen (Re-)Präsentation von Utopie und begreift »Utopie« wie »Realität« darin als jeweils differenzielle und gegenläufige Pole in Konstellationen des Wandels wie auch der Kontinuität. Dabei werden Utopien sowohl in ihren wirklichkeits- und sozialkritischen als auch eskapistisch-fantastischen Wendungen darauf hin untersucht, wie sie in ihrem jeweiligen Bezug zu einer Realität medial hergestellt, dargestellt und gestaltet werden. Die sozialkritischen Implikationen der Utopie werden in zwei verschiedenen Szenarien untersucht und herausgearbeitet: Der Prozessualität in der Dopplung von Realraum und -ort und sowohl positiv besetztem, sozialem Raum als auch imaginärem Nicht-Ort, geht Michel Schreiber anhand Joseph Beuys' *7000 Eichen* als künstlerischer Utopie nach. Anna Grebe untersucht die paradoxe Situation eines vorgeblich gesellschaftskritischen Neuentwurfs unter ‚realistischen Bedingungen‘ und dessen medial spektakularisierter Verwertung im Reality-TV-Format *Newtopia*. Das fantastische Potential der Utopie wird unter der Perspektive eines Realismus der Darstellung verhandelt, der das jeweils Dargestellte unter verschiedenen Vorzeichen besonders glaubhaft machen soll. Veronika Pöhl zeigt anhand visueller Praktiken in Bildern von NASA-Presseveröffentlichungen auf, wie unsichtbare Orte durch vertraute Bildschemata imaginär eingeholt und darstellbar gemacht werden. Anne Ganzert untersucht anhand des Reality-TV-Formats *The Quest*, wie sich realistische Darstellungskonventionen und die Gestaltung eines utopischen Sehnsuchtsorts überkreuzen. Dabei verweisen sowohl »Utopie« wie auch »Reality« wechselseitig aufeinander als konstruierte Versprechen von Wirklichkeit und bildlich angenähertem und dennoch entfernten So-Sein. Ziel der

Untersuchung der Gestaltung von Utopien ist es, spezifische Ästhetiken des Realitäts-Versprechens in ihrer mediale Verfasstheit darzustellen.

**Veronika Pöhl**

»Europa – Icy Moon of Jupiter«. Zur visuellen Inszenierung eines unsichtbaren Ortes.

Der Vortrag befasst sich mit der visuellen Inszenierung unsichtbarer Orte in populärwissenschaftlichen Illustrationen in Presseveröffentlichungen der NASA. »Epistemische Dinge«, wie ein möglicher Lebensraum unter der gefrorenen Oberfläche des Jupitermondes Europa, werden dabei durch visuelle Narrativierungen als Orte dargestellt, deren reale Erkundung sich dadurch ebenso als finanzierungslogisch gewinnbringend darstellt, wie sie durch Anschlüsse im Imaginären auch als Sehnsuchtsorte, auf die sich eine erhöhte Aufmerksamkeit zur richten habe, stilisiert werden.

Der oszillierend a-topische und realräumliche Charakter astronomischer Orte und ‚ihrer‘ Repräsentation verschärft sich im Bereich bildgebender Verfahren im Weltraum, insofern diese Bilder überhaupt erst sichtbar machen und auf ihre Vervollständigung durch Bildbearbeitungsverfahren, Kontextwissen und in der Imagination angewiesen sind. Dennoch werden diese Bilder, deren Referenten durch wissenschaftliche Hintergrundinformationen zudem ein besonderer, wissenschaftlich-objektiver Realitätsstatus zugeschrieben wird, als ‚realistische Wahrnehmung‘ nur vorläufig nicht persönlich erfahrbare Orte vermittelt. Besonders populäre Wissenschaftsbilder, an ein breites, nichtprofessionelles Publikum gerichtet, werden auf besondere Anschaulichkeit hin optimiert, die ‚Einblicke‘ und ‚Ansichten‘ vermitteln sollen. Am Beispiel neuerer Meldungen im Zuge der Entdeckung möglicher Wasservorräte auf Europa wird nachvollzogen, wie aus fragmentarischen und unansehnlichen Detailaufnahmen durch Bildbearbeitungen und entsprechende Narrativierungen ein imaginärer Ort geschaffen wird, dessen reale Erkundung dadurch vorangebracht werden soll. Ebenso wird dargestellt, wie ein nicht wahrnehmbarer und somit auch nicht räumlich verorteter Un-Ort, der nur durch Messdaten und (bisweilen veraltete) Bildaufnahmen indiziert ist, durch visuelle Verfahren und Anschlüsse im Imaginären in den Bereich des Perzeptiv-Vorstellbaren übersetzt wird.

**Anne Ganzert**

»The Quest – Live the Fantasy«

*The Quest* (USA, ABC, 2014) ist eine gamedoc Serie, gedreht in einer Burg mit kostümierten Komparsen, gescrripteten Rollen und CGI. In meinem Vortrag werde ich Aspekte des Utopischen bei *The Quest* betrachten: die topologische Utopie Everrealm, die Utopie eines magischen Mittelalters und das utopische Versprechen der Immersion.

12 KandidatInnen, die Paladine, betreten durch einen Tunnel einen Nicht-Ort (outopos), die Welt von Everrealm – dem »ewigen Reich« samt Drachen, Magie und Schicksalsgöttinnen. Everrealm hat zwar keinen Ort (der Drehort liegt in Österreich) aber 11 benachbarte Monarchien samt Ständegesellschaft. Es wird von den Paladinen als guter Ort (entopos) und als Sehnsuchtsort beschrieben, obwohl es weder gewaltfreie/gerechte Welt noch politische/soziale Utopie ist. Die Paladine sind outlanders, genießen aber Privilegien in Castle Sanctum. Schließlich soll the one true hero gefunden werden und eine dystopische Zukunft abwenden und den

Idealzustand des Friedens wiederherstellen. Die Grundidee, dass Schicksal, Talent und Mut zu Erfolg führen, wird dabei mit den Lebensläufen des Casts kontrastiert: nerds, deren Flucht in phantastische Erzählungen nun endlich in Form von Everrealm nicht mehr nur Sehnsuchtsort ist. Gleichzeitig wird hier der Wunsch danach als utopisch und realitätsfremd inszeniert.

Zu Beginn jeder Episode fragen die ProduzentInnen: »what if we took real people and put them into a fantasy world?« Ihre Versprechen von Immersion und Historizität werden durch Strategien aus Brett- und Kartenspielen, Rollenspielen, sowie Cosplay oder LARPing umgesetzt und durch CGI angereichert, um schließlich »the feel and the grit and the authenticity of a fantasy movie, like things that we worked on, like Lord of the Rings« (Mark Ordesky, exec. prod.) zu erreichen. Auch wenn Everrealm keine politische oder ideologische Utopie ist, erfüllt *The Quest* dennoch die Prämisse »Utopias are public fantasies« (vgl. Rabkin/Simon, Fantasy and Utopia, 2002).

**Anna Grebe**

From »Utopia« to »Newtopia«. Soziale Utopien und Reality-TV

Am 23. Februar 2015 beginnt in Deutschland eine neue und doch in ihren Mustern sich anderen Formaten desselben Genres ähnelnde Reality-TV-Show, die Menschen unterschiedlichster Herkunft ein Jahr beim Aufbau einer »neuen Gesellschaft« mithilfe von 105 Kameras und 57 Mikrofonen beobachtbar macht: *Newtopia*, aus dem Hause Endemol stammend, kündigt dem Zuschauer vor Sendestart auf seiner Homepage von der Authentizität und der impliziten dramaturgischen Freiheit des Staffellaufes durch seine 15 gecasteten Teilnehmer\_innen: »NEWTOPIA IST EIN GROSSES ABENTEUER mit echten Menschen, mit echten Gefühlen und mit echten Träumen. Ist ein besseres Leben möglich, wenn man völlig selbst bestimmen kann, wie dieses Leben aussehen soll?« Basierend auf dem Konzept des seit 2014 in den USA mit wenig Erfolg und in den Niederlanden mit höchsten Zuschauerquoten ausgestrahlten von den Machern als »sozialen Experiment« gekennzeichnete Reality-TV-Show *Utopia* wird schon in der namentlichen Referenz auf Thomas Morus' Roman deutlich, dass es hier um die medialisierte Spektakularisierung einer alternativen Staats- und Gesellschaftsform zu gehen scheint, im Rahmen derer Formen menschlichen Zusammenlebens unter der Beobachtung des Zuschauers ausgehandelt werden sollen. Doch dieses televisuell produzierte *Utopia* ist natürlich nicht so bedingungs- und voraussetzungslos, frei und alternativ wie von seinen Machern behauptet, wie in diesem Vortrag analysiert und kritisch diskutiert werden soll. Vielmehr ist *Newtopia/Utopia* in höchstem Maße als sozio-medial präfiguriertes Experimentalsystem aufzufassen, das ein Bild eines Vergemeinschaftungsprozesses hervorbringt, dessen Zuschreibung von Liveness und Reality mithilfe audiovisueller Produktionsmittel als auch PR-Strategien so gleichsam utopische als auch heterotopische Effekte zeitigt.

**Michel Schreiber**

Beuys – Bloch. Soziale Plastik als Vor-Schein der Kunst

Josep Beuys wird häufig in Verbindung mit seiner Steiner-Lektüre, mit der Idee des Künstlers als Schamane oder im Zusammenhang der



Fluxus-Bewegung gelesen. Selten wird der Versuch unternommen ihn oder einzelne Arbeiten aus seinem Werk als utopisch zu begreifen. Genau das soll hier getan werden. Dafür wird der Begriff der Sozialen Plastik näher erläutert, dann widmet sich der Vortrag der utopischen Funktion der Kunst, wie sie von Ernst Bloch formuliert wurde und am Ende wird aufgezeigt, wie einzelne Arbeiten von Joseph Beuys aus der Perspektive beider Konzepte unter zur Hilfenahme eines prozessualen Verständnisses des sozialen Raumes interpretiert werden können. Zuletzt wird durch die Analyse von *7000 Eichen* Stadtverwaltung statt Stadtverwaltung – die utopische Kunsttheorie Blochs als wissenschaftliche Methode zur Interpretation von Kunst und Bewegung im Raum bestimmt werden können. Im sozialen Raum, der sich mit Michel De Certeau im Unterschied zum stabilen Ort als prozessuale Relation verstehen lässt, schafft Beuys mit *7000 Eichen* eine Manifestation seiner Idee der sozialen Plastik. Diese war nicht im Augenblick ihrer Installation abgeschlossen, sondern schuf im Laufe der Zeit ein anderes Bewusstsein für den Raum der Stadt Kassel und der Kunst selbst. Dabei kann Kunst hier mit Bloch als Vor-Schein verstanden werden, also als Ort des Noch-Nicht oder eben als Un-Ort des Werden. Dabei gilt es sich immer die doppelte Bedeutung der Vorsilbe u bewusst zu machen: u-topia meint sowohl »eu-topia«, als auch »ou-topia«; also den guten, möglichen Ort, als auch den tatsächlichen Nicht-Ort. So verbindet sich in dieser Arbeit die Prozessualität des sozialen Raumes, in der Dialektik aus Möglichkeit und Abwesenheit, mit dem prozesshaften Raum der Kunst, dieser muss jedoch in der Spannung zwischen, möglichem guten Ort und Nicht-Ort gedacht werden. Aus dieser Spannung entwickelt sich in der Folge die utopische Funktion der Kunst. Dies kann eindrücklich am Werk Joseph Beuys' gezeigt werden.

#### 7.4 Panel

##### **Bewegungs-Bilder. Protest und Utopie in politischen Gegenwartsfilmen**

###### **Jens Eder**

*Politik, Affekt und Utopie im Webvideo*

###### **Chris Tedjasukmana**

*Kamera-Aktivismus und die »Utopie Öffentlichkeit«*

###### **Julia Zutavern**

*»Unterdrückte Mehrheit« oder die Rhetorik der Umkehrung*

###### **Britta Hartmann**

*»Isch des ein Gelaber!«. Arroganz der Macht und Macht der Ironie in »Alarm am Hauptbahnhof«*

###### **Moderation: Julia Zutavern**

Die parallele Entstehung des »Web 2.0« und zahlreicher Protestbewegungen im Zuge der Finanzkrise, des Arabischen Frühlings und neuer Wellen des Rassismus, Sexismus und der Homophobie brachte eine Vielzahl aktivistischer Netzvideos und Dokumentarfilme hervor. Neben Handvideos, deren Amateurcharakter die Authentizität der Bilder bezeugen sollte, finden sich auf entsprechenden Online-Plattformen zunehmend auch professionell wirkende, hochauflösende Aufnahmen, die soziale Ungleichheit und/oder das Gemeinschaftsgefühl der dagegen demonstrierenden Menge zum Ausdruck bringen. Solche neuen Gemeinschaftsbilder korrespondieren nicht selten mit der in jenen Kontexten diskutierten Utopie einer gerechteren Gesellschaft und anderen Form von Politik ohne Führungsfiguren und feste Programme. Auf der anderen Seite doku-

mentieren viele Filme den konkreten Eigensinn von Aktivist\_innen, der tendenziell anti-utopisch erscheint.

Das Panel widmet sich daher aktuellen Protestfilmen und Webvideos im Spannungsfeld von Utopie und konkretem Eigensinn. Mit Blick auf die Geschichte des politischen Films soll in vier Beiträgen auch der Frage nachgegangen werden, inwiefern filmische Erzählungen und deren Wahrnehmungen – als narrative Diskursbewältigung und durch die Produktion politischer Affekte – selbst konkrete Utopien darstellen können.

###### **Jens Eder**

*Politik, Affekt und Utopie im Webvideo*

Welchen Affektstrategien folgen diejenigen politischen Webvideos, die hinsichtlich Zuschauerzahl oder Wirkung als besonders erfolgreich gelten können? Inwiefern sind ihren Strategien einerseits Angst erzeugende Dystopien, andererseits aktivierende Utopien eingelagert? Welche kollektiven und gruppenbezogenen Affekte, welche Resonanzen mit politischen Gruppierungen kommen dabei ins Spiel? Und können auch implizite Utopien als affektive Versprechen wirksam werden? Der Beitrag wird sich mit diesen Fragen anhand bekannter und aktueller Beispiele beschäftigen.

###### **Chris Tedjasukmana**

*Kamera-Aktivismus und die »Utopie Öffentlichkeit«*

Der Beitrag vergleicht aktuelle Protestfilme und aktivistische Webvideos mit Beispielen aus dem politischen Kino um 1968, um nach der Aktualität der »Utopie Öffentlichkeit« zu fragen. Diese wurde als alternative, subalterne und transformative Gegenöffentlichkeit imaginiert, während zugleich die Ausblendung von Machtasymmetrien und Differenzlinien in der bürgerlichen Utopie freier, gleicher und multiperspektivischer Kommunikation kritisiert wurde. Mit Blick auf aktuelle Protestvideos und lokal-temporäre Öffentlichkeiten (Festivals, Publikumsgespräche, Online-Archive) soll nach utopischen Momenten einer »anderen« Öffentlichkeit in postkinematografischen Medienumgebungen gefragt werden, die über den politischen Funktionalismus vieler aktivistischer Filme hinausgehen.

###### **Julia Zutavern**

*»Unterdrückte Mehrheit« oder die Rhetorik der Umkehrung*

In Helke Sanders *Die allseitig reduzierte Persönlichkeit* (BRD 1977) gibt es eine bemerkenswerte Bettszene: ER verspricht IHR, einen Knopf ihres Nachthemds anzunähen, und schläft dann ein, als sie ihm von ihrer Arbeit erzählt. Sie arbeitet an einem Ausstellungsprojekt über Berlin und fragt sich, ob ihre »Fotos von der Mauer Berlin wirklich in einer völlig anderen Perspektive zeigen und nicht nur eine Umkehrung sind von den üblichen Touristenfotos«, während sich die Szene – in Bezug auf die Repräsentation der Geschlechterrollen – selbst auf dem schmalen Grat zwischen »anderer Perspektive« und »Umkehrung« bewegt. Heute scheinen derartige Zweifel an der identitätspolitischen Wirksamkeit umgekehrter Rollenszenarien verfliegen. Kurzfilme wie *Majorité Opprimée* (Éléonore

Pourriat, F 2010) oder *Imagine A World Where Being ›Gay‹ The Norm & Being ›Straight‹ Would Be The Minority!* (Kim Rocco Shields, USA 2013) zeigen reale Diskriminierung mit vertauschten Rollen: den von Bevormundung und Belästigung bestimmten Alltag eines Mannes in einem von Frauen dominierten Paris oder die Verzweiflung eines heterosexuellen Teenagers in einer heterophoben amerikanischen Vorstadt – (anti-)utopische Figurenkonstellationen in realistischen Settings, die auf YouTube Millionen Klicks erzielen. Der Vortrag diskutiert die narrativen Voraussetzungen, Effekte und Wirkungsabsichten solcher Umkehrungen sozialer Machtverhältnisse im historischen Vergleich.

#### **Britta Hartmann**

»*Isch des ein Gelaber!*«. *Arroganz der Macht und Macht der Ironie in »Alarm am Hauptbahnhof«*

»Oben bleiben« – unter diesem Motto formierte sich der von breiten Kreisen der Bevölkerung quer durch alle sozialen Schichten, Altersgruppen und weltanschauliche Orientierung getragene Widerstand gegen das »Stuttgart 21« (S21) benannte Großprojekt von Deutscher Bahn und dem Land Baden-Württemberg. Die Redeweise von den »Wutbürgern« ging um. Im Verlauf der Auseinandersetzung weitete sich der ursprünglich anti-utopische Protest zum Widerstand gegen ein politisches System, das den aufbegehrenden Bürgern mit obrigkeitstaatlischen Mitteln entgegentrat und sie die Härte der Polizeigewalt spüren ließ. Im Unterschied zu einem Bewegungsfilm wie *Stuttgart 21: Denk mal!* (D 2011, Lisa Sperling/ Florian Kläger), der die Formierung des Massenprotestes nachzeichnet und einen aktivistischen Standpunkt einnimmt, vermeidet *Alarm am Hauptbahnhof* (D 2011, Wiltrud Baier/Sigrun Köhler) diese Parteinahme zugunsten einer vorrangig distanziert-registrierenden Position. Der Film zeigt die Auseinandersetzungen zwischen S21-Gegnern und Befürwortern am Rande der Montagsdemonstrationen, die Filmemacherinnen büßen eine Kamera beim umstrittenen Wasserwerfer-Einsatz der Polizei im Stuttgarter Schlossgarten ein, sie sehen den Schlichter Heiner Geißler kommen und wieder gehen und enden mit der Landtagswahl 2011, die den Grünen einen Erdrutsch-Sieg einbrachte. »Eine persönliche Chronik über Macht, Staat und Bürger, montiert aus den kleinen Geschichten am Rande einer großen Erregung« ([www.alarm-am-hauptbahnhof.de](http://www.alarm-am-hauptbahnhof.de); 15.02.2015), charakterisieren sie selbst den Ansatz ihrer Untersuchung mit den Mitteln des Films. Der Vortrag arbeitet die ironischen Strategien heraus, mit denen der Film der Arroganz und bürokratischen Kälte der Macht begegnet, aber auch Verwunderung über manche Spielarten des Protestes zum Ausdruck bringt.

#### **7.5 Panel**

##### **Utopien der Wiederbelebung**

#### **Gottfried Schnödl**

*Vom Untergang der Utopie. Technikdeterminismus und Wiederholungszwang um 1900*

#### **Matthias Koch**

*Utopie | Dystopie | Medienwissenschaft*

#### **Anneke Janssen**

»*Denn Zeit und Zufall treffen sie alle*«.

*Die mediale Auferstehung unberechenbarer Berechenbarkeit*

#### **Jan Müggenburg**

*Athens 2.0. Die vielen Leben der Kybernetik*

#### **Moderation: Claus Pias**

Die Suche nach Auswegen aus der Gegenwart beginnt nicht selten mit einem Blick in die Vergangenheit. So liegt dem Entwurf einer Alternative des Bestehenden in der Regel ein Abgleich von Gegenwart und Vergangenheit zu Grunde, aus dem die »Kritik, dessen was ist, und die Darstellung dessen, was sein soll« (Horkheimer) überhaupt erst hervorgehen kann. Rückwärtsgewandtheit, das Festhalten an dauerrevolutionären Ideen und die Wiederbelebung gescheiterter Denkfiguren bilden daher nicht selten die Kehrseite utopischen Denkens. Und selbst wenn utopische Entwürfe auf einen absoluten Bruch mit der Gegenwart zielen, können sie letztlich nur in der Kontinuität ihrer eigenen geschichtlichen Verfasstheit wirksam werden. Dazu gehören nicht zuletzt die jeweiligen medienepestemologischen Möglichkeitsbedingungen von Utopien, die sich z.B. in impliziten geschichtsphilosophischen Modellen oder einer Auseinandersetzung mit technischen Denkfiguren äußern.

Das Panel möchte diese doppelte Zyklizität von Utopien untersuchen. Es geht davon aus, dass das Denken von Neuanfängen einerseits als Wiederkehr von Vergangenen verstanden werden muss und andererseits Medien des Zyklischen voraussetzt. Gottfried Schnödl analysiert das simultane Aufkommen von Technik- und Geschichtsdeterminismus um 1900 und erschließt so dystopische Zukunftsmodelle der Zeit. Jan Müggenburg widmet sich den vielen Neuanfängen kybernetischen Denkens, das bis in unsere Gegenwart und Disziplin hinein ihr utopisches Potential aus der Rekursion rekursiven Denkens schöpft. Am Beispiel der Denkfigur des Zufälligen wird Anneke Janssen auf die Paradoxalität einer berechenbaren Unberechenbarkeit eingehen, die in Form eines gewünschten Bruchs mit dem gegenwärtigen Kontext auch ein Problem für das utopische Denken selbst darstellt. Matthias Koch fragt aus wissenschaftshistorischer und -theoretischer Perspektive, welche Funktionen und Effekte solche emphatischen Erzählungen im Fach Medienwissenschaft haben.

#### **Gottfried Schnödl**

*Vom Untergang der Utopie. Technikdeterminismus und Wiederholungszwang um 1900*

Die Frage nach der Unterscheidung von Dystopie und Utopie impliziert die Frage nach dem jeweils zugrundeliegenden Technikbegriff. Utopien werden in der Regel produziert, Dystopien erlitten; Utopien

feiern die Technik als Instrument zu bewusst geplanten Optimierungen, Dystopien beschreiben technische Umwelten als unentrinnbares Schicksal. Eine ähnliche Unterscheidung ließe sich hinsichtlich der utopischen bzw. dystopischen Modi der Rekursion treffen: Stellt Geschichte in einem Fall einen Fundus an möglichen Ansatzpunkten dar, aus denen vermeintlich zukunftssträchtige Aspekte ausgewählt werden können, wird sie im anderen Fall zur Determinante des unausweichlich Kommenden.

Der Vortrag zeichnet die Verbindung dieser beiden Momente anhand von Texten von Ernst Kapp, Paul von Lilienfeld und Oswald Spengler nach. Dabei wäre zunächst eine Entwicklung zu beschreiben, die von Kapps Kippfigur der Technik als Organ der Gesellschaft – die gleichzeitig den Kulminationspunkt eines instrumentellen Technikverständnisses und dessen Gegenteil, nämlich einer In-Eins-Setzung von Technik und »menschlicher Natur« darstellt – bis hin zu den posthumanen Maschinenvisionen Spenglers reicht. Anschließend wäre die These von der Entdifferenzierung von Mensch und »seiner« Technik auf die diachrone Ebene zu übertragen und eine Entdifferenzierung von Mensch und »seiner« Geschichte zu konstatieren. In Ansätzen bahnt sich bereits bei Lilienfeld ein Geschichtsverständnis an, das von der Vorstellung teleologischer Entwicklungen abgeht, um ein »Werden« an deren Stelle zu setzen, das nach inneren Gesetzen abläuft und sich so jeder bewussten Beeinflussung entzieht. Spenglers kulturelle »Lebenszyklen« machen zuletzt deutlich, dass in diesem Kontext von ausgewählten Rekursionen auf die Vergangenheit im Dienste sinnvoller Zukunftsgestaltung keine Rede mehr sein kann: Geschichte kann hier nicht gemacht, sie muss wiederholt werden.

### Matthias Koch

*Utopie | Dystopie | Medienwissenschaft*

Utopische | dystopische Erzählungen sind Extremfälle des vielschichtigen wechselseitigen Verhältnisses zwischen Medialität und Historizität. Sie sind zukunfts- und geschichtshistorische Aufnahmen statischer, von der Geschichte gelöster Zustände. Anders als etwa Prognosen lassen sie dem historiografischen Interesse daran (in Abwandlung eines prägnanten historischen Diktums), wie es eigentlich gewesen sein wird, keinen Raum. Gleichwohl zielen sie in der Regel auf die Gegenwart ihrer Modellierung und darauf zu erkennen, wie es eigentlich ist und (im Falle der Dystopie: nicht) sein sollte. Solche und andere Charakteristika von Utopien | Dystopien lassen sich, so die Annahme, auch medienwissenschaftshistorisch und -theoretisch nutzen.

Jene Medialität legt es nahe, das für deren historisch-theoretische Beschreibung Zuständigkeit beanspruchende Fach selbst zum Thema zu machen und nach der Funktion von Utopien und Dystopien für die Medienwissenschaft zu fragen. Der Vortrag nimmt dies zum Anlass einer kleinen, im Sinne der Wechselseitigkeit der Grundbegriffe zugleich fortschritts- und verfallsförmigen Zeitgeschichte der Medienwissenschaft. Er fragt nach Selbst- und Fremdzuschreibungen, die dem Fach in seinen unterschiedlichen Phasen Erkenntnispotential zusprechen oder Erkenntnisdämmerung vorhalten.

Utopien | Dystopien lassen sich so – salopp gesagt – als disziplinäre Arbeitsbeschaffungsmaßnahmen verstehen, die in der Academia institutionelle und deskriptive Dringlichkeit anzeigen. Im speziellen Fall der Medienwissenschaft erhält dabei etwa die letztlich unaufhebbare epistemologische Aporie am Grund einer Wissenschaft von den Bedin-

gungen der Wissenschaft die Funktion eines Motors sowohl utopischer als auch dystopischer Entwürfe. Sie fundieren institutionelle und deskriptive Verheißungen beider Stimmungen dabei nicht nur in Phasen der Konstituierung, sondern sie kehren auch in jenen der Selbstreflexion und -historisierung wieder.

### Anneke Janssen

*»Denn Zeit und Zufall treffen sie alle«. Die mediale Auferstehung unberechenbarer Berechenbarkeit*

Ende des 18. Jahrhunderts, zur europäischen Hochzeit des romantischen Subjektbefindens und der selbstreflexiven Wahrnehmung des Individuums, hält Pierre Simon de Laplace in Paris die ersten Vorlesungen über seinen Wahrscheinlichkeitsversuch. Einige Jahre später ist in der dazugehörigen Publikation zu lesen:

»Bei den Dingen, welche nur wahrscheinlich sind, ist die Verschiedenheit der Daten [...] eine Hauptursache der Mannigfaltigkeit ...]« Laplace legt damit den Grundstein der Utopie, durch Daten dem Zufall habhaft zu werden, die sich über 200 Jahre später im Phantasma der Weltanalyse und -vorbestimmung durch Big Data wiedergebiert. Mit dem Auftauchen des universell programmierbaren Computers in den 1940er-Jahren erhält das datsche Utopia neuen Aufwind, weil die Rechenmaschine die massenhafte Verarbeitung von Daten möglich machte. Stanislaw Ulam, der hier als Protagonist der Kybernetik auftritt, nahm zu dieser Zeit in Los Alamos die mathematischen Grundlagen kinetischer Berechnungen (Elektromagnetik, Hydrodynamik und Wärmediffusion) als formalen Ausgangspunkt, implementierte zufällige Zahlenfolgen und eröffnete damit den Kampf gegen die von Laplace und Maxwell heraufbeschworenen Dämonen.

Der Vortrag soll den Versuch unternehmen, den Weg der Zufallskonstruktion an den Rittersteinen Laplace und Los Alamos nachzuziehen, um der Frage nachzugehen, inwiefern sich der aktuelle Aufstand der Algorithmen, noch der Utopie Unberechenbares berechenbar zu machen, bedient. Welche Rolle spielt der Zufall im Zwischenraum von Natur und Technik? Wo sind die historischen Grenzen der Extrapolation?

### Jan Müggenburg

*Athens 2.0. Die vielen Leben der Kybernetik*

Am 18. März 1966 rief Heinz von Foerster die Mitarbeiter seines Biological Computer Laboratory an der University of Illinois zu einem Gespräch in sein Büro. Gemeinsam mit dem Air Force Office of Scientific Research und dem Biologen Humberto Maturana hatte Foerster den Plan ausgearbeitet, mit seiner Forschergruppe an die University of Georgia in Athens zu wechseln. An seiner eigenen Fakultät hatte das kybernetische Labor zuletzt mit finanziellen Engpässen und hochschulpolitischem Gegenwind zu kämpfen. Der von Norbert Wiener und Warren McCulloch gut zwanzig Jahre zuvor auf den Weg gebrachten Idee einer Philosophie mit anderen Mitteln sollte so noch einmal zu einem Neuanfang verholten werden. Die Archivmappe mit dem von Foerster selbst gewählten Titel *Athens 2.0* aus dem Nachlass des BCL verrät, mit welchem Text er sich auf sein Mitarbeitergespräch vorbereitet hatte. Sie enthält den im gleichen Jahr erschienen Aufsatz des Historikers Thomas Nipperdey »Die Utopie des Thomas

Morus und der Beginn der Neuzeit«.

In meinem Vortrag nehme ich diese Episode aus der »zweiten Welle der Kybernetik« (Hayles) zum Anlass, um über die vielen Renaissancen der Kybernetik als interdisziplinäres Wissenschaftsprojekt nachzudenken. Von ihrer ersten Formulierung in den 1940er Jahre bis zu ihrer jüngsten Wiederbelebung als »Neocybernetics« im Rahmen posthumanistischer Theoriebildung (Clarke, Hansen) ist die Geschichte der Kybernetik geprägt von Neuanfängen. Dabei wird das immer gleiche Spiel von Wiederholung und Differenz bemüht, indem ein utopischer Wissenschaftsentwurf einem defizitären akademischen Horizont gegenüber gestellt wird. Gemeinsam ist all diesen Wiederbelebungen, dass sie in einem metadiskursiven Rahmen stattfinden, welcher die eigene Rekursivität offen reflektiert. Die vielen Leben der Kybernetik entpuppen sich dabei als »projektformige« Diskursprojekte (Luhmann), die ihr forschungsstrategisches Potential aus einer Rekursion rekursiven Denkens schöpfen.

#### **7.6 Workshop** **Utopie & Revolution. Figurationen des Radikalen**

**Katharina Fink**

*Utopian Chic. Radikale Zukünfte*

**Tobias Rupprecht**

*Globale Utopien. »entangled history« am Ende des Kalten Kriegs*

**Marco Russo**

*Vom religiösen Sozialismus zum apokalyptischen Denken*

**Nadine Siegert**

*Feminine Militanz als kollektiver Utopianismus*

**Moderation: Katharina Fink, Nadine Siegert**

In diesem Workshop möchten wir die Frage nach der Radikalität von medialisierten Bildern von Utopien stellen – ausgehend von der Annahme, dass solche Bilder zum einen wirkungsmächtig sind, zum anderen einer Logik der Sinnfälligkeit folgen. Im speziellen interessieren uns Bilder, die Utopien gesellschaftlicher Revolutionen vermitteln, entwerfen oder auch antizipieren. Solche Zukunftsentwürfe können zwischen politisch-ökonomischen Pragmatismus und nostalgischen Utopien changieren, wobei sich die Frage nach dem originär Neuen stellt. Die zentrale Frage ist die Verhandlung aktueller und historischer Zukunftsentwürfe in Ikonographien von Revolutionen und die Erforschung der visuellen Archive, auf die dabei rekurriert wird.

Die Frage nach »Figurationen des Radikalen« ist im Workshop bewusst offen formuliert: Utopie und Revolution kann vieles umfassen; immer jedoch geht es um radikalen sozialen Wandel, der sich im Bild ausdrückt, oder in ihm entsteht.

Die Bilddiskussionen finden in der vom Teilprojekt 5 der Bayreuth Academy of Advanced African Studies entwickelten Methode des »Icon Lab« statt. Hier steht das Bild zum einen in seiner formalästhetischen Präsenz aber auch in seinem historisch-kulturellen Kontext im Mittelpunkt und wird in Gruppendiskussionen beschrieben, analysiert und interpretiert. Mehr dazu unter: [www.bayreuth-academy.uni-bayreuth.de](http://www.bayreuth-academy.uni-bayreuth.de)

#### **7.7 AG-Treffen**

##### **AG Fernsehgeschichte und Television Studies**

#### **7.8 AG-Treffen**

##### **AG Medienwissenschaft und politische Theorie**

#### **7.9 AG-Treffen**

##### **AG Interfaces**

*Kaffeepause | Freitag, 02.10.2015, 11:00 – 11:15*

#### **Session 8**

##### **Freitag, 02.10.2015, 11:15 – 12:45 Uhr**

#### **8.1 Panel**

##### **Was erreichen Fans?**

##### **Partizipationskultur zwischen Utopie und Nostalgie**

**Sophie Einwächter**

*Alles ohne Geld. Alternative Ökonomien in Fangemeinschaften*

**Vera Cuntz-Leng**

*Alpha, Beta, Ohweia. Utopien von Gender und Macht in Alpha/Beta/Omega-Slash*

**Andreas Wagenknecht**

*Die Utopie der Vollständigkeit. Sammeln als Fanaktivität und Markt am Beispiel des Vinyl-Revivals (im Heavy Metal)*

**Moderation: Sven Stollfuß**

Fast eben so häufig, wie sie in der öffentlichen Wahrnehmung pathologisiert und abgewertet werden, werden Fans romantisiert und überhöht. Von Henry Jenkins' sentimentaler Beschreibung einer »Weekend Only World«, die das Potenzial zum alternativen Gesellschaftsentwurf hat, bis zum sich in den Fan Studies immer noch hartnäckig haltenden Ermächtigungsdiskurs, der darauf aufbaut, dass Fans Texte gegen ihre ursprünglich intendierte Botschaften lesen und umarbeiten. Fankultur wird häufig attestiert, quasi eine tatsächlich realisierte gesellschaftliche Utopie zu sein – also im Hakim Bey'schen Sinne einen Raum zu bieten, den es anderswo nicht gibt: für besondere Erlebnisse, Kreativität, soziale Interaktionen und innovative mediale Schöpfungen. Wie Cornel Sandvoss betont, ist aber durchaus infrage zu stellen, ob das Rezipieren und Umdeuten von medialen Produkten tatsächlich mächtiger zu machen vermag: »the question of who cares about the way we consume media texts as fans, is the same as who cares about the holes we cut into our jeans« (»Fans, the mirror of consumption« S.15). Das Panel widmet sich deshalb der Frage nach dem, was Fankultur erreichen kann, an tatsächlicher sozialer, diskursiver, ökonomischer oder kultureller Konsequenz. Es sollen Geschlechterverhältnisse, wirtschaftliche Dynamiken

und mediale Produktion in den Blick genommen und untersucht werden, ob und inwiefern Fankultur mediale oder soziale Ordnungen zu beeinflussen und somit Gesellschaft weiterzuentwickeln oder gar zu revolutionieren imstande ist und wo Fandom rückwärtsgewandt oder gar repressiv ist und daher solche Zuschreibungen Resultat verklärender Darstellungen und Überhöhungen sind.

### Sophie Einwächter

*Alles ohne Geld. Alternative Ökonomien in Fangemeinschaften*

Soziale digitale Netzwerke befördern eine Kultur des Tauschens, Teilens und Schenkens in neuer Größenordnung. In ihrer Betrachtung wird die Frage, was Menschen in ihrem Handeln motiviert, wenn nicht Geld, zu einer zentralen Überlegung, die sich am Beispiel von Fankulturen und -gemeinschaften exemplarisch illustrieren lässt.

Erkenntnisse der Motivationspsychologie legen nahe, im fankulturellen Umfeld unterschiedlich gelagerte intrinsische und extrinsische Stimuli zu lokalisieren, die ein schöpferisch-unternehmerisches Verhalten von Fans durchaus im Einklang mit einem rational-ökonomischen Verständnis erklären lassen. Innerhalb von Fangemeinschaften der Fantasy-Szene lässt sich ein Streben nach Akkumulation alternativer Kapitalformen wie Formen der Beachtung, Wissen und Szene-relevanten Exklusivrechten beobachten.

Der Beitrag diskutiert diese Dynamiken und stellt die Frage, inwiefern fankulturelle Ökonomien als produktiv und zukunftsweisend zu verstehen sind. Fest steht: In die Hierarchien sozialer Netzwerke kann man sich nicht einkaufen; wer sich in Fankreisen einen Namen gemacht hat, hat sich Reputation über Wissen, Können oder besondere Leistungen erworben. Wenn in fankulturellen sozialen Netzwerken nicht die Macht des Geldes regiert, sondern andere Kapitalformen seinen Platz einnehmen, steigen auch die Chancen einer Demokratisierung von kultureller Produktion, denn die alternativen Kapitalien scheinen auf den ersten Blick gleichmäßiger verteilt als ökonomisches Kapital. Während es diesen Umstand genauer zu untersuchen gilt, ist zugleich festzustellen, dass von Fans freiwillig erbrachte Leistungen immer auch den offiziell Produzierenden kultureller Güter zuarbeiten, und so liegt die Befürchtung einer Ausbeutung dieser Alternativwirtschaft stets nahe. Die Möglichkeit des Missbrauchs ist immer gegeben, wenn jemand motiviert ist, unbezahlt Arbeit zu verrichten, während eine andere Partei von diesem Umstand profitiert.

### Vera Cuntz-Leng

*Alpha, Beta, Ohweia. Utopien von Gender und Macht in Alpha/Beta/Omega-Slash*

Die kritische Auseinandersetzung mit Fanfiction und dem Slash-Subgenre kann auf drei Jahrzehnte produktiver Forschung zurückblicken. Feministin Joanna Russ war 1985 eine der ersten, die sich für Slash-Fanfiction interessierte und als unkommerzielle, unkontrollierte und deshalb auch unzensurierte Pornografie von Frauen für Frauen lobpries. Henry Jenkins bewertete in *Textual Poachers Slash* ebenfalls sehr positiv als »reaction against the construction of male sexuality on television and in pornography; slash invites us to imagine something akin to the liberating

transgression of gender hierarchy [...], a refusal of predetermined gender characteristics in favor of a play with androgynous possibility« (S.189). Hier klingt er an, der Gedanke von Slash als utopischem Freiraum, in dem die vorherrschenden gesellschaftlichen Regeln versuchsweise übertreten werden dürfen und dem daher möglicherweise das Potenzial zur grundlegenden Umwälzung gegeben ist. Ein paar Seiten weiter nennt Jenkins Slash sogar wörtlich »utopian visions of romantic bliss« (S.196). Doch wurde dieses Versprechen überhaupt je eingelöst bzw. wird es das auch heute noch? Am Beispiel des Alpha/Beta/Omega-Phänomens, das seit 2010 etwa kontinuierlich an Popularität gewinnt und dem eine starke Hierarchisierung zu eigen ist, da unter Bezugnahme auf Konzepte aus der Verhaltensbiologie im jeweiligen Narrativ dominierende (Alpha) und sich unterordnende (Beta/Omega) Instanzen fest verankert sind, soll im Rahmen dieses Vortrags durch close readings einzelner Texte in den Fandoms zu den TV-Serien *Supernatural* (2005–) und *Sherlock* (2010–) die von Fans imaginierten Machtverhältnisse, Geschlechterbilder, Begehrenskonstellationen und sexuellen Praktiken auf ihr subversives, insbesondere auf ihr non-heteronormatives Potenzial hin abgeklopft werden. Wieviel von Slash-Fandom ist queere Utopie, wieviel bloß maskierte rückwärtsgewandte Romantisierung von Heteronormativität?

### Andreas Wagenknecht

*Die Utopie der Vollständigkeit. Sammeln als Fanaktivität und Markt am Beispiel des Vinyl-Revivals (im Heavy Metal)*

Folgt man Rose/Schäfer/Schmidt-Lux (2010), haben Fans eine emotionale Beziehung zu ihrem Fanobjekt und investieren viel Zeit und/oder Geld. Fans bestimmter Musikgenres zahlen oft hohe Summen für Vinylpressungen kanonischer Alben, jagen diesen jahrelang im Internet oder auf Plattenbörsen hinterher und erleben Glücksmomente, können sie sie letztlich in ihre Sammlung stellen. Das Revival der Schallplatte seit den 2000er Jahren hat Wonneberg (2007) zufolge bewirkt, dass »der Schallplattenfreund von heute eher ein Sammler als ein Techniker« (S.5) ist.

Der Vortrag zeigt anhand des Heavy Metal-Fandoms auf, dass Sammeln im Allgemeinen und das von Schallplatten im Besonderen als populärkulturelle Praxis und Fanaktivität ihren wesentlichen Antrieb durch die utopische Vorstellung erfährt, die Sammelnden könnten ihre Sammlungen eines Tages vervollständigen. Eine Sammlung kann nahezu nie komplett sein; sollte sie es wider Erwarten doch einmal werden, entwirft eine minimale Nuancierung des gegenwärtigen Sammelobjekts eine neue Utopie der Vollständigkeit und wird zum Motor des Weitersammelns. Hier gelten die gleichen intrinsischen und extrinsischen Faktoren, in die Einwächters Beitrag eingeführt hat. Darüberhinaus geht aber der Erwerb einer Schallplatte mit einer Akkumulation ökonomischen Kapitals einher, da ausgewähltes Vinyl mittlerweile eine Wertanlage mit hoher Rendite darstellt. Inwieweit kann also gegenwärtig das Sammeln als ein alternativer zukunftsweisender Entwurf zur immateriellen Anlage von Geld und damit auch als ein Geschäft und Absatzmarkt verstanden werden? Ein Geschäft besonders mit den Fans, welches u.a. durch limitierte Kleinstauflagen und Sondereditionen befeuert wird und davon lebt, mangels neuer Utopien darüber, wie der Musik-Markt im Zeitalter (illegaler) digitaler Kopien gerettet und am Leben erhalten werden kann, die Wiederbelebung und das Revival des »Dinosauriers« unter den auditiven Speicher-



medien als alternative ökonomische Zukunft zu verkaufen.

## 8.2 Panel

### Utopische Potenziale und Grenzen des Posthumanismus

#### **Dieter Mersch**

*More Than Human? Zu Paradoxien des Posthumanismus*

#### **Philipp Kleinmichel**

*Die ethische Weigerung. Zum posthumanistischen Existentialismus*

#### **Marie-Luise Angerer**

*Das Kapern der Differenz*

**Moderation: Christine Hanke**

Der Begriff des Humanismus hat eine lange und ambige Geschichte; seine Bedeutungen reichen vom Renaissance-Humanismus mit seiner Referenz auf die römische Humanitas über ethische Konzepte, den Universalismus der Aufklärung und des Deutschen Idealismus bis zum Neohumanismus des 19. und frühen 20. Jahrhunderts mit seinem anthropozentristischen Menschenbild. Nach Sartre bleibt sogar jede Philosophie wesentlich auf den Menschen bezogen. Seit Heidegger (Brief über den Humanismus) in die Kritik geraten ist, umfasst demgegenüber der »Anti-« und »Posthumanismus« ein mindestens ebenso breites Spektrum von Zuschreibungen: als »Krise« oder »Ende« des Menschen, über den »Tod des Subjekts« bis zur Kritik des Cartesianismus und Machtfiguren menschlicher Souveränität sowie dem damit verbundenen Universitätsanspruch der Vernunft. Vom Poststrukturalismus über die Dekonstruktion bis zu ANT und Theorien der Mensch-Maschine-Entgrenzung kann aber als deren Gemeinsames ein »Antizentrismus« (Mark Greif) und ein Utopismus der Liberation durch Vervielfältigung von Differenz angesehen werden.

Das Panel fragt einerseits nach dem Schicksal dieses ursprünglichen utopischen und zeitkritischen Potenzials, andererseits nach den Paradoxien und Grenzen posthumanistischer Konzeptualisierungen sowie ihrem Verhältnis zum Politischen und zu einem ethisch konnotierten Humanismus.

#### **Dieter Mersch**

*More Than Human? Zu Paradoxien des Posthumanismus*

Bereits in den 1960er Jahren schreibt Irving Howe »The human creature, no longer a Quixote or a Faust, will become a docile attendant to an automated civilization [...], and the »aura of the human« will be replaced by the nihilism of satiety.« Und Leslie Fiedler setzt die Propaganda vom »Ende des Menschen« hinzu und verkündet ein paar Jahre später die Ära einer »radical transformation (under the impact of advanced technologies) of Homo sapiens to something else: the emergence [...] of »mutants among us.« In der Frühzeit begrifflicher Prägungen wird die Ambivalenz von Konzepten gewöhnlich sensibler erfahren: Beide Passagen zeugen ebenso von neuer Künftigkeit wie von Schrecken. Das posthumanistische Projekt, das der Vortrag eins liest mit Konzepten der Postmoderne, der Posthistoire und der Morgenröte eines kybernetischen Zeitalters steckt voller Fallen und Paradoxien. Dazu gehört zum einen, dass die posthumanistischen Netzwerke aus Menschen und Dingen, die Brian Massumi »more than human« nennt, weiterhin humanistischen Beschreibungsfiguren folgen und damit selbst noch »zentristisch« argumentieren.

Andererseits bleibt die Beziehungen zwischen posthumanistischen Differenzkonzepten und ihrer Politizität zum Ethischen völlig unklar. Die Figur der »Partizipation« beispielsweise erscheint selbst normativ, zumal sie umgekehrt nicht in der Lage ist, Konzepte der Gerechtigkeit angemessen zu denken. Einzig Jacques Derrida hat mit Blick auf eine »Ethik der Gabe« und seinen Überlegungen zu Vergebung und zur Todesstrafe eigene Entwürfe zu einer posthumanen Ethik vorgelegt, die allerdings im Gegensatz zu Emmanuel Lévinas' Humanismus des anderen Menschen, der ausdrücklich und gegen Heidegger den Anschluss an humanistische Traditionen sucht, lediglich partikular bleiben.

#### **Philipp Kleinmichel**

*Die ethische Weigerung. Zum posthumanistischen Existentialismus*

Der Erfolg des Posthumanismus lässt sich, wie ich in meinem Vortrag zeigen werde, vor allem als Effekt einer kulturimmanenten Abwertung der humanistischen Werte und Begriffe beschreiben. So werden im posthumanistischen Diskurs Begriffe und Kategorien wie Geist, Würde oder Freiheit strategisch durch Begriffe des Körpers, der Libido-Energien, Netzwerke und des Leben ersetzt und umgewertet. Alle Differenzen zwischen Menschen und Tieren oder zwischen Menschen und Maschinen werden hier – mehr oder weniger explizit – dekonstruiert. Übrig bleiben einerseits statistisch und zahlenmäßig beschreibbare Quanten von Leben – vitale, affektive und energetische Körper –, andererseits utopische Visionen einer neuen, allumfassenden, total-affektiven Gemeinschaft von Menschen, Dingen und Tieren.

Jenseits dieser kulturimmanenten Umwertung der humanistischen Werte und Begriffe operiert aber auch die posthumanistische Theorie vom subjektlosen und dezentrierten Menschen immer noch als Auslegung, Entwurf und Erfindung des Menschen; nur dass sich dieser neue Entwurf der menschlichen Existenz eben gerade durch eine ethische Weigerung charakterisieren lässt, dieser besonderen Existenzweise keine höhere Bedeutung und grundsätzlichere Freiheit mehr zuzuweisen als anderen Lebewesen. Im zweiten Teil meines Vortrags werde ich daher anhand einer Untersuchung der Diskussion zwischen Heidegger und Sartre über den Humanismus zeigen, dass auch der Posthumanismus, der versucht, die Tradition des humanistischen und metaphysischen Denkens seit der Aufklärung zu überwinden, strukturell der humanistischen Tradition verhaftet bleibt. Denn genauer betrachtet geht auch in der posthumanistischen Bestimmung des Menschen als affektiver und energiegeladener Körper, die Existenz dem Wesen voraus und bestätigt damit einerseits Sartres idealistische Bestimmung des Existentialismus' als Humanismus und schreibt sich andererseits in die von Heidegger diagnostizierten metaphysischen Grenzen des Humanismus ein.

#### **Marie-Luise Angerer**

*Das Kapern der Differenz*

In *The Posthuman* (2013) tritt Rosi Braidotti zu einer Weltanschauung der posthumanen Kondition an. Die positive Seite wäre: Die Befreiung aus dem Korsett eines dichotomen Denkens, stattdessen würde sich jede Differenz in ein Netz von Verbindungen und Interaktionen auflösen; der Humanismus werde in seiner Werteskala grundlegend dekonstruiert. Doch

gibt es mindestens zwei Momente, die gegen eine derart umfassende Befreiung antreten: Die neoliberale Weltordnung und eine anti-theoretische Grundhaltung. Ist unser gesamtes Theoriegebäude, fragt sich Braiddotti daher, an die Ideologie des Humanismus derart geknüpft, dass ohne diesen auch keine theoretische Differenz mehr möglich ist? Stattdessen werde das Handeln diverser agencies als eine Sozialität generierendes Tun gefasst, oder, wie Sherry Turkle 1995 schrieb, würden Theorien in Netzaktivitäten gekippt: »Thus, more than twenty years after meeting the ideas of Lacan, Foucault, Deleuze and Guattari, I am meeting them again in my new life on the screen. But this time, the Gallic abstractions are more concrete. In my computer-mediated worlds, the self is multiple, fluid, and constituted in interaction with machine connections.« (Sherry Turkle, *Life on the Screen*. 1995, 15) Bekanntlich hat Sherry Turkle diesen Optimismus längst gegen einen großen Kater eingetauscht, der sie in *Alone Together* (2011) zum Aufruf antrieb, doch wieder miteinander zu reden anstatt nur zu facebooken.

Ich möchte in meinem paper die These vertreten, dass die verlorengangene Differenz mit einem medialen Moment zu tun hat, das auf ein Missverständnis in der Mediendiskussion verweist: mit dem Fortschreiten technischer Machbarkeit blieb die phantasmatische Dimension auf der Strecke und bewirkte mit, dass der Komplex des Technischen sich auf Überwachung und (Selbst-)Kontrolle zu reduzieren begonnen hat.

### 8.3 AG-Treffen AG Auditive Kultur und Sound Studies

#### 8.4 Panel The Future Will Be Past Perfect

##### Henriette Gunkel

*Spekulative Temporalitäten der Utopierahmen in Cedric Idos Twaaga*

##### Maja Figge

*Utopische Archive. Erinnerung und Zukünftigkeit im postkolonialen Kino*

##### Nanna Heidenreich

*Anders Wo. Queeres Kino und Migration*

**Moderation: Chris Tedjasukmana**

Queer, Postkolonialität, Afrofuturismus: drei kulturelle und politische Praktiken, drei kritische Theorieansätze. Sie sind mit filmischem Arbeiten verbunden, dem es um die Frage der Zukünftigkeit in der Auseinandersetzung mit der Vergangenheit geht. Das Panel will diesen Verhandlungen von Zeitlichkeit anhand neuer – utopischer – Filmformen nachgehen. Was passiert, wenn verschiedene Zeitlichkeiten in einem filmischen Moment zusammenkommen? Was ist das utopische Potential, das die Suspension von linearer Zeitlichkeit beinhaltet? Wir sind interessiert an Filmformen, die das Spekulative, das sich an den Grenzen des Wissens bewegen, ebenso mit einbeziehen wie die filmische Erinnerung und Begleitung anticolonialer Kämpfe um Unabhängigkeit. In diesem Panel geht uns um utopische Archive postkolonialer Filme und deren ästhetische und chronopolitische Setzungen. Um ein queeres Kino, das den Blick nicht auf das Was sondern auf ein Wo richtet, auf ein Wo der unbestimmten Zonen, der Berührung, oder der Schwelle zu den Perspektiven der Migration. Und um afrofuturistische Imaginationen, deren

Utopien keine Zukunft entwerfen, sondern als radikale Infragestellung des Hier und Jetzt zu verstehen sind. Es ist der Versuch Édouard Glissants »prophetische Vision der Vergangenheit« als Methode im Kino – auf der Leinwand, in der Projektion, im Zuschauerraum und im Archiv – fruchtbar zu machen.

##### Henriette Gunkel

*Spekulative Temporalitäten der Utopierahmen in Cedric Idos Twaaga*

Dieser Vortrag nähert sich dem Konzept der Utopie aus der Perspektive spekulativer Praktiken und Ästhetiken in gegenwärtigen afrikanischen Filmproduktionen an. Im Zentrum der Analyse wird Cedric Idos *Twaaga* (2013) stehen, ein Kurzfilm, der das Spekulative und Futuristische mit einer dekolonialisierenden, filmischen Erinnerung verhandelt. Fragmente von Geschichte werden dabei mit der Gegenwart verbunden, und gleichzeitig durch Praktiken der spekulativen Fiktion gewendet; eine lineare Zeitlichkeit wird somit suspendiert. Diese theoretische und ästhetische chronopolitische Intervention, die an den Grenzen des Wissens angesiedelt ist, macht dabei Zwischenräume auf, die in gewisser Weise weder dystopisch noch utopisch sind, sich dieser Binarität gar verweigern zu scheinen. Damit referieren Twaaga und andere afrikanischen SF Produktionen auf den Afrofuturismus, der ähnlich wie José Muñoz' »feeling utopia« im Kontext der Queer Theory als radikale Infragestellung des Hier und Jetzt zu verstehen ist.

##### Maja Figge

*Utopische Archive. Erinnerung und Zukünftigkeit im postkolonialen Kino*

In *Zersplitterte Welten* (1986) schlägt Édouard Glissant die Vorgehensweise der »prophetischen Vision der Vergangenheit« vor; darunter versteht er die Aufgabe des Schriftstellers, die gewaltvolle Vergangenheit (des Kolonialismus, der Middle Passage und der Versklavung) zu erinnern, ihr Fortwirken in der Gegenwart aufzudecken und schließlich diese Effekte in die Zukunft zu projizieren. Der Vortrag möchte diese Methode für die Auseinandersetzung mit den Filmformen des postkolonialen Kinos öffnen: Ausgangspunkt ist der Film *Concerning Violence* (2014) von Göran Ollson, der den Text von Frantz Fanons *Les Damnés de la Terre* (1961) mit Nachrichtenmaterial und Reportagen schwedischer JournalistInnen verschränkt, die anticoloniale Kämpfe in den 1960er bis 1980er Jahren vor allem in Angola, Mozambique und Guinea-Bissau dokumentieren. Diese Montage ruft die Frage nach dem filmischen Umgang mit Zeitlichkeit, dem Verhältnis von Erinnerung und Zukünftigkeit, auf, aber auch die Frage nach dem »utopischen« Archiv. Hierfür betrachte ich zum einen Raoul Pecks vielbeachteten Essayfilm *Lumumba – La Mort du Prophète* (1991), der mit einem archäologischen Vorgehen (vgl. Marks 2000), das mit Lumumba verbundene Versprechen der Unabhängigkeit Kongos dem Vergessen entreißt und für die Zukunft öffnet, wie sich an der ästhetischen Verschränkung der Zeitlichkeiten im Film nachvollziehen lässt. Zum anderen wende ich mich dem Archiv des »Militant Image« (vgl. Eshun/Gray 2011), den trikontinentalen Filmbeziehungen und -praktiken, die die Kämpfe um Unabhängigkeit begleiteten: Sarah Maldorors Spielfilm *Sambizanga* (1972), der, in Kongo gedreht, ein Ereignis aus den Anfängen der Kämpfe um Befreiung von der portugiesischen Kolonialherrschaft in

Angola aufgreift. Auch hier richtet sich Erzählung der Vergangenheit sich auf die Zukunft, die noch nicht erreichte Unabhängigkeit.

**Nanna Heidenreich**

*Anders Wo. Queeres Kino und Migration*

Vor kurzem justierte Marc Siegel die leitende Frage der legendären 1989 Konferenz zu Queer Cinema »How do I look?« neu und schlug vor, dass heute nach dem »Wo« zu fragen wäre: »Where do I look?« An die Stelle der hermetischen Beugung einer weiteren Liebespaarkonstellation richtet sich der Blick in jüngeren queeren Film- und Videoarbeiten auf die »Welt da draußen«: So z.B. in *Jaurès* von Vincent Dieutre (F 2012) und *Mondial 2010* von Roy Dib (LIBN 2014). Die »Welt da draußen« ist unter anderem bestimmt von den Bewegungen und Erzählungen der Migration. Im Anschluss an Siegel möchte ich in diesem Beitrag untersuchen, wie verschiedene Schnittstellen von queerem Kino und die Perspektive der Migration im Kino (und jenseits davon) konfiguriert werden – in dezidiert Abgrenzung zu additiven Identitätskonzepten und Filmfiguren (zB als der schwule iranische Flüchtling, die lesbische ägyptische Künstlerin im Exil usw.). Dabei kommen sowohl ältere post\_koloniale Arbeiten wie *Touki Bouki* von Djibril Diop Mambéty (SEN 1973) und *Nadia El Fanis Bedwin Hacker* (F/TUN/M 2003) ins Spiel und zur Sprache, sowie ganz aktuelle Arbeiten, wie Hans Scheugels *Dear John* (A 2015) und Nicolas Cillins' *Gineva* (CH 2015). Queeres Kino, in seiner homonormativen Version, hat verschiedene Narrative des Ursprungs und der Herkunft erzeugt, wie die des Coming Outs. Diese zeitlich und räumlich eindeutig gerichteten Narrative teilt dieses Kino mit zahlreichen ebenso normativen filmischen Erzählungen von Migration. Demgegenüber möchte ich nun Queer Cinema und das Kino der Perspektive der Migration als »lebendige Archive« begreifen, in denen Erinnerung und Geschichte nicht die Funktion haben, eine gerichtete Erzählung in Gang zu setzen, sondern unordentliche Zeitlichkeiten zuzulassen – es sind Archive möglicher Zukunft und kritischer Einschnitte in die Gegenwart. Zugehörigkeit und Ankunft sind nicht mehr das Ergebnis dieser audiovisuellen Inszenierungen, sondern Teil ihrer Verhandlungen des Asynchronen.

#### 8.5 Panel

#### **Utopien des Bewahrens vs. Planung einer neuen Welt – Ost- und Westdeutsche Planungs- und Rationalitätsdiskurse der 1960er und 1970er Jahre**

**Tobias Conradi/Theo Röhle**

*Plan/Spiel. Zukunftsentwürfe im Computer 1960-1980*

**Martin Schmitt/Annette Schuhmann**

*Scoring the Future. Kreditrating und Bonitätsprüfungen als Informationalisierung des Menschen in den Kreditinstituten Ost- und Westdeutschlands.*

**Janine Noack**

*Die Berechenbarkeit des Krieges. Computer und Simulation als Kriegsinstrumente der Bundeswehr und NVA.*

**Moderation: Rolf F. Nohr**

Im Dialog zwischen medienwissenschaftlichen und zeithistorischen Perspektiven sollen in diesem Panel Planungsutopien im Zeitraum der 1960er und 1970er Jahre untersucht werden. Dies beinhaltet zunächst einen Vergleich, der auf den ungleichen Charakter des Planens in Ost- und Westdeutschland eingeht: In den 1960er Jahren herrschte eine beson-

dere Form des Planungsoptimismus. Angetrieben von einem utopischen Verständnis der Modellierbarkeit und Simulierbarkeit von Welt, wurde Planung als rationale, »sachgerechte« Verwaltung der Gesellschaft verstanden. Innerhalb dieser Vorgaben oblag es den Individuen, ihre Pläne zu verwirklichen, letztlich nur beschränkt durch den Markt als unsichtbar lenkende Hand. In der DDR galt das planwirtschaftliche Ideal einer staatlichen Steuerung und intervenierenden Vorausplanung als Grundlage ihres Wirtschafts- wie auch Gesellschaftssystems. Der sich, wie im Westen auch, auf wissenschaftliche Sachkompetenz berufende Plan war das Werkzeug der SED zur Realisierung ihres politökonomischen Alleinanspruchs im Staat.

Vor allem der Computer nahm in den unterschiedlichen Planungsdiskursen eine tragende Rolle als Ermöglichungsmaschine durch perfekte, rationale Kalkulation ein. In den Beiträgen soll diese Rolle daher durch den Systemvergleich als zentrale Fragestellung herausgearbeitet werden. Am Computer wird modelliert, gerechnet, simuliert, geplant; kurz: in einem utopischen Glauben an Rationalität und Berechenbarkeit Zukünfte entworfen. Im Westen gerät das utopische Verhältnis zur Planung im Strukturwandel ab den 1970er Jahren in eine Krise. Die Möglichkeiten langfristiger und zentraler Planung werden zunehmend skeptisch betrachtet. Damit wuchs auch der Zweifel gegenüber einer mit utopischen Hoffnungen aufgeladenen Informationstechnologie. Ihrer Durchsetzung tat dies allerdings keinen Abbruch.

Anhand von historischen Fallbeispielen wollen wir der spezifischen Rolle des Computers für die Entwicklung der Planungskonjunkturen in unterschiedlichen

**Tobias Conradi/Theo Röhle**

*Plan/Spiel. Zukunftsentwürfe im Computer 1960-1980*

Als »Optimalplanung« bezeichnete man in den späten 1950er Jahren Versuche, basierend auf den Modellen des Operations Research und unterstützt durch den Computer betriebswirtschaftliche Abläufe effizienter zu gestalten. An die Seite dieser vollständig formalisierten Kalkulationen mit klar definierten Zielvorgaben traten in der BRD Anfang der 1960er Jahre Unternehmensplanspiele. Diese verbanden betriebswirtschaftliche Modelle mit experimentellen ökonomischen Settings und institutionalisierten so das Verhältnis zwischen Computer und Planung. In der spielerischen Ausbildung von Führungskräften verbanden sich determinierte, kooperative und kompetitive Elemente zu komplexeren Subjektivierungsprozessen. Die Utopie der Planung und die Rolle des Computers als Garant für deren Realisierbarkeit bleiben dabei zunächst ungebrochen.

Mit dem 1972 veröffentlichten Bericht des Club of Rome zu den »Grenzen des Wachstums« tritt eine andere Seite der Planungsutopie in Erscheinung. Die Behauptung einer umfassenden Planungs- und Steuerungs-rationalität als Versicherung gegen Kontingenz und Entropie wird hier erkennbar brüchig. Während die Prognosen selbst durchaus dystopischen Charakter annehmen, ist die Vorstellung, den drohenden Zusammenbruch durch eine warnende Schrift aufhalten zu können, grundlegend utopisch angelegt. Die (durch Planung ermöglichte) Antizipation der zukünftigen Krise gibt also Anlass, im Jetzt planerisch tätig zu werden und »gegenzusteuern«. Damit offenbart sich ein neuer, ambivalenter Zug der Planung: Zunehmende Planungskepsis wird kompatibel mit einer zeitlich

gestaffelten Form der Planungsutopie.

### Martin Schmitt/Annette Schuhmann

*Scoring the Future. Kreditrating und Bonitätsprüfungen als Informationsalisierung des Menschen in den Kreditinstituten Ost- und Westdeutschlands.*

»Planen – Sparen – die Zukunft meistern« lautete noch 1968 das Motto des Weltspartages der Sparkassen 1968 in Hamburg. Der Slogan sprühte vor Planungsoptimismus der Wirtschaftswunderjahre. Die Planung der Zukunft bildete dabei immer ein Teil der Arbeit in Kreditinstituten. Jeder vergebene Kredit ist ein Handel mit dem der Zukunft inhärenten Risiko. Aus den bisher gewonnenen Daten über den Kunden, so die Rationale eines Bankers, sollte sein zukünftiges Verhalten in Hinblick auf die Zahlungsfähigkeit ermittelt und damit das Zukunftsrisiko vermindert werden. Ab den 1960er-Jahren setzten Banken zu diesem Zweck zum ersten Mal Computer ein, um den Banker in der Verarbeitung der vorhandenen Daten zu unterstützen. Im sogenannte credit-scoring kumulierte die Anwendung von Computern und dem aus dem Militär stammenden Operational Research in der Vorstellung, mittels Algorithmen aus den Daten der Vergangenheit die Zukunft zu prognostizieren, also in das jetzt zu holen und mit einem Wert zu versehen. Anfangs war dies noch eine ferne Utopie angesichts mangelnder Software und den Limitationen der Hardware. Mit der Profilierung und Verbreitung leistungsfähiger Hardware und ausgefeilteren Softwarelösungen rückte die Realisierung dieser Utopie in den scheinbaren Bereich des Möglichen: Den Mensch durch seine Daten zu erfassen, zu bewerten und in der digitalen Maschine zu berechnen. In diesem Beitrag soll die Entwicklung dieser Vorstellung im Bankenbereich nachgezeichnet und das dahinterliegende Gedankengebäude einer aus der Kybernetik stammenden »computational metaphor« analysiert werden. Beantwortet werden sollen die Frage danach, welche Rolle der Computer darin als Ermöglichungsinstrument spielt? Welche Datenbestände werden zur Informationsalisierung des Menschen, also dessen digitale Konstruktion, herangezogen? Kommt es zu einer Kolonisation der Zukunft, in der prognostiziertes Verhalten das tatsächliche Verhalten überlagert?

### Janine Noack

*Die Berechenbarkeit des Krieges. Computer und Simulation als Kriegsinstrumente der Bundeswehr und NVA.*

Die Geschichte des Computers wird gerne als eine Geburt aus den Forschungslaboren des Militärs erzählt. Die Computertechnik sollte nicht nur Logistikprozesse vereinfachen, höhere Offiziere entlasten und im Gefechtseinsatz unterstützen. In einem sich verschärfenden Kalten Krieg, der durch die Möglichkeit der atomaren Auslöschung nur an seinen Peripherien geführt werden konnte, wurde die Computertechnologie selbst zu einer Waffe in der Modellierung einer hypothetischen Auseinandersetzung. Einerseits verband sich im Computer vor allem ab den frühen 1960er-Jahren Strategie und die Planung, wie und mit welchen Mitteln die eigenen Strategien ausführbar seien. Die jeweiligen Konfliktparteien basierten ihre Entscheidungen wie Waffenentwicklungen, Strategien oder Zukunftsplanungen auf den antizipierten »Zügen« der Gegenseite. Zwar war eine solche Systemanalyse auch ohne Computer denkbar. Allerdings gaben erst die neuen Maschinen der Theorie ihre Muskeln in der Faszi-

nation wissenschaftlicher Rationalität. Die Vorstellung der computergestützten Berechenbarkeit des Krieges beförderte andererseits gleichermaßen den technischen Wandel, wie sie von ihm befördert wurde, da in den Simulationen den Möglichkeiten von Systeme im Entwicklungsstadium gleiches Gewicht zukommen ließ, wie erprobten Systemen.

In diesem Beitrag soll die Computerisierung der Bundeswehr und der NVA im Hinblick auf die Veränderungen durch den Einsatz von Hard- und Softwaretechnologie in Simulationen untersucht werden. Im Spannungsfeld des Kalten Krieges können Computer auch als eine Metapher für technologische Dominanz interpretiert werden. Diskurse und Utopien, die mit dem Wunsch der technologischen Dominanz verbunden waren, waren nicht nur in den USA und der Sowjetunion, sondern auch im deutschen Militär relevant. Die technologischen Entwicklungen in der NVA und der Bundeswehr waren damit auch durch die ständige gegenseitige Beobachtung im virtuellen wie realen Raum miteinander verflochten.

### 8.6 Panel

#### Filmische Gegenwelten. Die Utopie als Kritik und Aufruf zu politischem Handeln

##### Henriette Bornkamm

*Utopien und Dystopien im Spannungsfeld Orient-Okzident*

##### Andrea Reiter

*Utopische Perspektiven im politisch-aktivistischen Dokumentarfilm*

##### Simon Spiegel

*Bilder einer besseren Welt. Die Utopie im nichtfiktionalen Film*

##### Moderation: Margrit Tröhler

Ein Hauptproblem der Utopieforschung ist die fehlende Einigkeit darüber, was mit ihrem zentralen Begriff gemeint ist; verstehen die Literaturwissenschaft und Teile der Politologie unter »Utopie« die fiktionale Beschreibung eines – besseren – Staatswesens in der Tradition der morusischen »Utopia«, wird Utopie in der eher philosophisch ausgerichteten Forschungslinie in der Folge von u. a. Karl Mannheim und Ernst Bloch als anthropologische Konstante verstanden, als Moment des »Noch nicht«, der letztlich allem menschlichen Handeln innewohnt. Obwohl die drei im Panel vereinten Projekte von unterschiedlichen Utopiebegriffen ausgehen, verbindet sie, dass die Utopie jeweils eine Reaktion auf einen konkreten, als defizitär empfundenen historischen Moment darstellt. Wenden sich die Spielfilme in Henriette Bornkamms Vortrag »Utopien und Dystopien im Spannungsfeld Orient-Okzident« gegen Orientalismus-Klischees, thematisieren die von Andrea Reiter in »Utopische Perspektiven im politisch-aktivistischen Dokumentarfilm« untersuchten Dokumentarfilme die negativen Folgen des Zerfalls des jugoslawischen Vielvölkerstaats. Die Dokumentar- und Propagandafilme, die in Simon Spiegels »Bilder einer besseren Welt« im Fokus stehen, sind schließlich konkrete Entwürfe besserer Staatswesen und somit immer auch Kritik an der jeweiligen politischen und sozialen Situation.

Die in den untersuchten Filmen entworfenen Utopien – ob konkret ausgestaltet oder nur als Möglichkeitshorizont angedeutet, ob im Spielfilm oder Dokumentarfilm – fungieren somit alle als Gesellschaftskritik. Sie zielen letztlich nicht auf eine utopische Zukunft, sondern auf die Verbesserung ihrer jeweiligen Gegenwart. Allen Filmen ist somit ein aktivierender Impetus gemein, der darauf abzielt, die Rezipienten im Idealfall zu



politischer Aktion zu bewegen.

### Henriette Bornkamm

*Utopien und Dystopien im Spannungsfeld Orient-Okzident*

Die erste eigenständige Filmindustrie Afrikas entstand während der 1920er Jahre in Ägypten. Nach einer ein Jahrzehnt dauernden Stummfilmphase avancierten Musicals und Komödien, die das Leben im mondänen Kairo thematisierten, zu den beliebtesten Genres. Die Filmschaffenden am Nil setzten das Medium Film gezielt ein, um das Ägyptenbild europäischer Filme zu korrigieren. Ägypten war schon um die Jahrhundertwende ein beliebter Drehort für Travelogues und später auch für fiktionale Filme. Bevorzugte Sujets waren Aufnahmen von Pyramiden, Schlangenbeschwörern und verschleierte Frauen. Im Fiktionalen waren karge Wüstenlandschaften, kriegerische Beduinen, intrigante Sultane sowie deren Harem beliebt. Damit reproduzierten die europäischen Regisseure das durch den Orientalismus aufgebrachte Klischee, »die Semiten als ein Beispiel für Stillstand« anzusehen (Said 2009: 268). Die Ägypter antworteten darauf u. a. mit Filmen, die kultivierte Großstadtbewohner auf der Suche nach wahrer Liebe zeigen.

Mein Dissertationsprojekt, das ich im Vortrag präsentieren werde, geht der Frage nach, welche utopischen Momente in den Selbst- und Fremddarstellungen Ägyptens in europäischen und ägyptischen Filmen der 20er bis 40er Jahre auftauchen und wie diese in Ägypten und Europa rezipiert wurden. Dabei gehe ich von einem Utopie-Begriff aus, bei dem die Utopie zeitkritisch »am Zustand einer Gesellschaft, ihrer Wirtschaft, ihrem Gemeinwesen, ihrer Politik, ansetzt, um den ›kritischen‹ Zustand zu beleuchten« (Kufeld 2011: 268). Die Untersuchung schließt auch dystopische Darstellungsweisen ein, – etwa wenn sich männliche Europäer und Ägypterinnen ineinander verlieben, ein Tabubruch, der oft mit dem Tod endet.

*Kufeld, Klaus: »Zeit für Utopie«. In: Nida-Rümelin, Julian/ Kufeld, Klaus (Hg.): Die Gegenwart der Utopie: Zeitkritik und Denkwende. Freiburg im Breisgau: Verlag Karl Alber, 2011.*  
*Said, Edward: Orientalismus. Frankfurt a.M.: Fischer, 2009.*

### Andrea Reiter

*Utopische Perspektiven im politisch-aktivistischen Dokumentarfilm*

Dokumentarfilme befassen sich mit der Wirklichkeit. Doch sobald sie über das reine Repräsentieren hinaus Kritik an den gegenwärtigen Verhältnissen üben und eine gesellschaftliche Wirkung anstreben, gehört ein »utopisches Bewusstsein« zu ihrer Grundausstattung. Dabei verstehe ich Utopie im Sinne Ernst Blochs als »Hoffnung und ihre [...] menschenwürdigen Inhalte« (Bloch 1979 [1959]: 5), als »anthropologische Kategorie auf jene den Menschen schlechthin auszeichnende Sehnsucht, über das unbefriedigende Hier und Jetzt hinauszugelangen« (Seeber 2005: 336). Im Rahmen meines Dissertationsprojekts, aus dem ich erste Ergebnisse vortragen werde, analysiere ich die utopische Dimension eines Korpus nichtfiktionaler Filme aus den Ländern des ehemaligen Jugoslawien. Nach 1991 entstanden dort zahlreiche Dokumentarfilme, die sich kritisch mit dem Zerfall der Republik beschäftigen. Sie verhandeln Gewalt im Krieg, Ideologie, Propaganda, politische Machtstrukturen und die weitreichenden gesellschaftlichen Veränderungen. Dabei wird in ihren ästhetischen und rhetorischen Strategien sowie in ihrer kritischen Posi-

tionierung eine politisch-aktivierende Haltung erkennbar.

Die untersuchten Filme bedienen sich Formen der Subjektivität und Multiperspektivität, Brüchen und fiktiver Elemente, um beim Zuschauer Reflexionen auszulösen. Ihr utopisches Potenzial offenbart sich somit nicht in der Ausgestaltung eines Staatswesens, sondern in der Vorstellbarkeit einer Alternative, die einen ersten Schritt hin zu »Denkwenden« (Kufeld 2011: 19) darstellen kann.

*Bloch, Ernst: Das Prinzip Hoffnung. Band I. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1979 [1959].*  
*Kufeld, Klaus: »Zeit für Utopie«. In: Nida-Rümelin, Julian/ Kufeld, Klaus (Hg.): Die Gegenwart der Utopie: Zeitkritik und Denkwende. Freiburg im Breisgau: Verlag Karl Alber, 2011.*

*Seeber, Hans Ulrich: »Warum der klassische Utopie-Begriff nach wie vor nützlich ist. Anmerkungen aus literaturwissenschaftlicher Perspektive.« EWE 16, 3, 2005, S. 336-337.*

### Simon Spiegel

*Bilder einer besseren Welt. Die Utopie im nichtfiktionalen Film*

Die literarische Utopie ist eine altehrwürdige Gattung, die beginnend bei Thomas Morus' *Utopia* (1516) auf eine lange Tradition zurückblicken kann. Im Medium Film konnte sie einem allgemeinen Konsens zufolge dagegen nie richtig Fuß fassen, denn ihr fehlen sowohl ein handlungstreibender Konflikt als auch individuelle Figuren. Untersuchungen zur filmischen Utopie beschränken sich deshalb in der Regel auf Dystopien. Ausgehend von Thomas Schölderle, der dafür plädiert, *Utopia* als Prototyp der Gattung zu betrachten, argumentiere ich, dass die angebliche Filmuntauglichkeit der Utopie die Folge eines grundlegenden Irrtums ist. Denn in den klassischen Utopien dient der narrativ-fiktionale Rahmen meist als Vorwand für die Darstellung des Staatsentwurfs, der je nach Text als konkretes politisches Programm gedacht ist oder auch bloß als kritisches Gegenbild zum Status quo fungiert. In jedem Fall ist der Bezug auf eine konkrete historische und soziale Realität zentral. Folglich scheinen nichtfiktionale Formen, die sich durch eine assertorische Haltung auszeichnen, besser geeignet für filmische Utopien als der Spielfilm; dies gilt insbesondere für den politisch-aktivistischen Dokumentar- resp. Propagandafilm.

In meinem Habilitationsprojekt untersuche ich anhand eines historisch und stilistisch breiten Korpus verschiedene Ausprägungen der positiven Utopie im nichtfiktionalen Film. Im Zentrum stehen die Transformationen der utopischen Topoi – sowohl inhaltlicher wie formaler Art – im Medium Film resp. die Frage, inwieweit sich bereits ein eigenständiger filmischer utopischer Diskurs herausgebildet hat. Aus filmtheoretischer Sicht ist dabei vor allem von Interesse, wie die Filme mit der – scheinbar – paradoxen Situation umgehen, dass innerhalb eines dokumentarischen Films fiktive Szenarien entwickelt und visualisiert werden.

*Schölderle, Thomas: Utopia und Utopie. Thomas Morus, die Geschichte der Utopie und die Kontroverse um ihren Begriff. Baden-Baden: Nomos 2011.*

## 8.7 AG-Treffen

### AG Fotografieforschung

## 8.8 AG-Treffen

### AG Medienwissenschaft und Wissenschaftsforschung



Mittagspause | Freitag, 02.10.2015, 12:45 – 14:00

## Session 9

**Freitag, 02.10.2015, 14:00 – 16:00 Uhr**

### 9.1 Panel

#### **Smartphone-Versprechen. Utopische Konfigurationen mobiler Gemeinschaften**

##### **Nikola Marie Plohr**

*Biedermeier 2.0: Die Utopie der guten alten Zeit. Smartphone-Gemeinschaften zwischen Nostalgie und Entschleunigungs-Apps*

##### **Katja Glaser**

*Street Art-»Utopien«.*

*Auf »Hexenjagd« mit dem Berliner Künstler-Duo Various & Gould*

##### **Philip Hauser**

*Ich und mein Clan. Gemeinschafts-Utopien in Clash of Clans*

##### **Mathias Denecke**

*Hifi-Versprechen als un/mögliche Konfiguration der Relation von App und Usern*

**Moderation: Isabell Otto und Julia Ihls**

Das Smartphone ermöglicht die Teilhabe an mobilen und digital vernetzten Gemeinschaften. Dabei fungiert das Gerät nicht nur als mobiles Kommunikationsmittel, das Versammlungen ad hoc koordinierbar macht und so als Instrument der politischen oder sozialen Partizipation dienen kann. Vielmehr findet Gemeinschaftsbildung und -auflösung zunehmend nicht nur als Miteinander am selben Ort statt, sondern in medialen Relationen zwischen raumzeitlich dispersen, mobilen Usern und Geräten. Eine große Rolle spielen dabei die vielfältigen medialen Prozesse, die sich im Zusammenspiel von Hardware und Software, Mobilfunk- bzw. Computertechnologie und App-Kultur in den Operationen des Smartphones abwechseln und überlagern. Das Gerät wird in den Praktiken des Gebrauchs nicht nur zum mobilen Computer oder Telefon, sondern fungiert auch als Kamera, Musikplayer, Spielzeug, Taschenlampe, Wecker, etc. Das Panel fragt nach den utopischen Konfigurationen von Gemeinschaften, die aus diesem pluralen Medien-Werden des Geräts hervorgehen. Wir folgen der Annahme, dass die nur in medialen Operationen des Mit-Teilens gegebene und stets unabgeschlossen verfertigte Smartphone-Gemeinschaft ein Horizont ist, an dem sich User-Praxen orientieren, der aber stets nur als noch zu erreichende, in die Zukunft oder in die Vergangenheit verschobene utopische Figuration oder gar Fiktion von Gemeinschaft gegeben ist. Gemeinschaftsbildung und -auflösung wird jedoch auf Smartphone-Displays in Form von Status-, Standortmeldungen, Bilder-Galerien oder Adresslisten vorübergehend sicht- und beschreibbar. Somit gilt es, die Produktivität von Versprechen und utopischen Entwürfen für die Vorgänge der Herausbildung von Smartphone-Gemeinschaften auszuloten und nach ihren Rückseiten und Zumutungen zu fragen. Die Vorträge des Panels erkunden dies in Fallstudien und nehmen dabei unterschiedliche Gemeinschafts-Utopien

##### **Nikola Marie Plohr**

*Biedermeier 2.0: Die Utopie der guten alten Zeit. Smartphone-Gemeinschaften zwischen Nostalgie und Entschleunigungs-Apps*

»Ach wie schön war es, als wir noch alle beisammen saßen, redeten und lachten und niemand abgelenkt war durch den Blick auf sein Smartphone. Ach wie schön war es doch, auch mal nicht erreichbar zu sein.« Aussagen wie diese entwerfen einen nostalgischen Blick auf eine Vergangenheit vor der digitalen Vernetzung und der Verwendung mobiler Devices. Die Utopie einer »guten alten Zeit«, die sich durch die Brille der Gegenwart als von den Zumutungen und Inanspruchnahmen durch die technologische Bedingung befreit präsentiert, kann sich erst im Zuge der zunehmenden digitalen Vernetzung herausbilden. Sie fungiert als Abgrenzungsfolie, als nostalgischer Effekt und als unwiederbringlicher Zustand, als rückwärtsgewandte Utopie. Über die Melancholie eines Seufzers hinausgehend entwickelt sich derzeit ein Trend, der die Utopie »Großmutterns Zeiten« in digitale und mediale Produkte einschreibt. Die Smartphone-Gemeinschaft Biedermeier 2.0 konfiguriert sich neben Handarbeit-Tutorials und Dawanda-Shop auch über sogenannte »Entschleunigungs-Apps«. Die App *Moment* fungiert als Tracking-App, die den täglichen Gebrauch des Smartphones protokolliert und selbstgenerierte »Moments« der Nicht-Erreichbarkeit vorsieht. *Baiersbronn* entwirft einen Ort der Entspannung, der mit Protagonisten wie dem Köhler und dem Bader an vergangene Entspannungspraktiken erinnert. Beide Apps versprechen portable Momente der Entspannung und des Stressabbaus, wobei *Moment* eine zeitliche Komponente des Utopischen bedient, *Baiersbronn* hingegen die Utopie als Irgendort und Nirgendort zwischen Virtualität und Aktualität entwirft. Der Versuch, den Zumutungen alltäglicher Vernetzung und der Inanspruchnahme durch das Device zu entgehen, führt zu Vergemeinschaftungen, die sich als Hinwendung zu einer Zeit vor der digitalen Vernetzung in eben dieser herausbilden und sichtbar werden.

##### **Katja Glaser**

*Street Art-»Utopien«.*

*Auf »Hexenjagd« mit dem Berliner Künstler-Duo Various & Gould*

Street Art gilt per se als eine orts- und situationsbezogene, urbane Kunstform im öffentlichen Raum. Im Zuge aktueller Vernetzungs- und Globalisierungsprozesse findet sich Street Art jedoch längst nicht mehr nur im Stadtraum verortet, sondern sieht sich mit der Einspeisung und Kreuzung digital vernetzter, mobiler Medien konfrontiert. Street Art vernetzt sich! Anhand eines konkreten Fallbeispiels, dem *Witch Hunt* des Berliner Künstlerduos Various & Gould, soll dieser Dynamik nachgespürt und auf ihr utopisches Potenzial hin befragt werden. Die Hexenjagd der Künstlerduos ist hierbei als »interaktive Schnitzeljagd« angelegt: Smartphone-User sind dazu aufgefordert, die im Stadtraum verklebten und mit QR-Code versehenen Poster aufzufindig zu machen und einzulesen. Auf diese Weise erhalten sie, vor Ort und in situ, orts- und situationsbezogene Zusatzinformationen: zum einem zum Leben der portraitierten Personen, zum anderen liefert der dekodierte Code Wegbeschreibungen zum nächsten Plakat. Entgegen der in der Diskussion zu mobilen Endgeräten oftmals proklamierten »placelessness« wird hier also gerade der lokale

Ortsbezug verstärkt.

Der Utopie-Begriff soll im Rahmen meines Vortrags kunstpraktisch ausgelegt und – jenseits gängiger Konzepte – als explizit positive Eröffnung gedacht werden. Diskutiert wird, ob und inwiefern die im Projekt angelegten Verortungs-/Lokalisierungs- und Erweiterungspraktiken neue, möglicherweise utopische Raum-Zeit-Konfigurationen eröffnen. Es wird gefragt, wie und wo jene Utopien zu denken, zu orten und zu verorten sind. Gleichzeitig wird ausgelotet, ob und inwiefern durch den Gebrauch mobiler Smartphone-Technologien die orts- und situationsbezogene Konfiguration von Smartphone-Gemeinschaften ausgeweitet bzw. angereichert wird. Lassen mobile Medien, neben der Akzentuierung lokativer Gesichtspunkte, einzelne Werke möglicherweise auch an ästhetischer Relevanz gewinnen?

#### Philip Hauser

*Ich und mein Clan. Gemeinschafts-Utopien in Clash of Clans*

Nach wie vor ist *Clash of Clans* eine der erfolgreichsten Spiele-Apps für Smartphone und Tablet. Wie der Titel des Spiels bereits suggeriert, bilden die Clans dabei ein Kernelement. Als Zusammenschlüsse von bis zu 50 Spielern entstehen innerhalb der Spieler-Gemeinschaft unzählige weitere kleine Gemeinschaften, die sich gegenseitig unterstützen und gemeinsam gegen andere Clans in den Krieg ziehen. Tritt ein Spieler einem Clan bei, so entsteht eine Zugehörigkeit, indem der Clan-Name unter dem Spieler-Namen angezeigt wird und der Spieler Zugang zum Clan-Chat erhält. Dagegen reduziert sich die Gemeinschaftserfahrung auf Spiel-Ebene auf wenige Funktionen. Der einzelne Spieler bleibt nach Clan-Beitritt weitestgehend auf sich gestellt. Besonders miss- und gelungene Aktionen haben so zwar unmittelbar Einfluss auf den jeweiligen Spieler. Für den Clan zählt jedoch nur das quantitative Ergebnis, also der Punktegewinn. Erfolge werden so weniger stark gefeiert, jedoch Misserfolge auch weniger durch die Gemeinschaft »geflamed«.

Gerade durch die Separierung der Spieler wird der Raum des Spiels zur Utopie einer Gemeinschaft, die sich gegenseitig unterstützt und virtuell zur Harmonie gelangt, weil effektive Unterstützung auf Spiel-Ebene nahezu vollständig verhindert wird. Die Spieler finden zur Gemeinschaft, weil sie gemeinsam allein spielen. Diese Utopie der Gemeinschaft bleibt für den einzelnen Spieler real, solange ausreichend Punkte generiert werden, was schlussendlich eine höhere Investition von (optional) Geld und vor allem aber Zeit bedeutet. Somit kommt eine zeitliche Komponente ins Spiel, die konsequent aufs Zukünftige ausgerichtet ist: die kontinuierliche Verbesserung der eigenen Basis. Die Wartezeit kann dabei in und mit der Gemeinschaft überbrückt werden. Dank der mobilen Spieleplattform Smartphone, das ein »überall« und »jederzeit« ermöglicht, gelangt die Utopie der Gemeinschaft in *Clash of Clans* so zur Realität.

#### Mathias Denecke

*Hifi-Versprechen als un/mögliche Konfiguration der Relation von App und Usern*

Social Media Apps wie Instagram, Facebook oder WhatsApp locken ihre User, indem sie Allkonnektivität mit anderen Usern und ständige Verfügbarkeit trotz Mobilität versprechen. Die Musik-App WiMP (wireless

music player) setzt jedoch zuerst auf den Rückzug des App-Users aus einer Community. WiMP entwirft dazu verschiedene Szenarien des Musikhörens, die in ein facettenreiches Narrativ gebettet werden. Darin geht die Entmaterialisierung von Tonträgern – von der CD zum Streaming – mit dem qualitativen Verlust von Musik einher. Diesen Mangel gleicht die App aber in der Nutzung des nun technologisch möglichen, verlustfreien Hi-Fi-Hörens im Stream aus. Damit erfolgt der eindeutige Rückbezug zu den Praxen des Musikhörens vor der Entmaterialisierung.

Was in der CD-Ära meist nur Musikaficionados mit der notwendigen Zeit und den finanziellen Ressourcen vorbehalten blieb (Hennion), können nun alle User einräumen. Die App verspricht Hörgenuss, weniger die Verknüpfung mit anderen Usern durch die Musik bzw. geteilten Musikgeschmack (copy, edit, share). Der User wird auf sich und Musikhören an sich (zurück)geworfen. Sie teilen sich nicht lediglich kommunikativ in einer online-Community mit. Sie teilen viel wesentlicher, so die These, jeweils ihre Relationierung zur Musik als HiFi-Hörer mit allen anderen Usern. Jeder WiMP-User teilt mit allen anderen WiMP-Usern je seine (erneut) technologisch ermöglichte HiFi-Hingabe.

Der Vortrag behandelt ausgehend vom App-Versprechen kritisch die Frage, inwieweit aus quasi-utopischen User-Konfigurationen und einer vorstrukturierten Community von Audiophilen, aktualisierte, wesentliche und somit nicht lediglich simulierte »als-ob« (Tholen) User-Relationen entwachsen können. Der Vortrag schreibt sich weiter in das Panel »Smartphone-Versprechen« ein, indem über die obigen raumzeitlichen Bezüge die Ambivalenzen der »Wege aus der Gegenwart« aufgegriffen werden.

#### 9.2 Panel

##### Unschärfe Horizonte. Ränder und Grenzen in utopischen (Bild-)Welten

#### Peter Podrez

*...und kein Ende in Sicht! Utopische Räume im postapokalyptischen Film und Computerspiel*

#### Alexander Kreische

*Darstellungsstrategien von Grenzziehungen in filmischen Utopien*

#### Elke Möller

*Und vor dem Film die Utopie. Utopische Potentiale des Filmvorspanns*

#### Stephanie Boniberger

*Das Happy End im Filmmusical. Visualisierungsstrategien utopischer Ein- und Übertritte*

#### Moderation: Kay Kirchmann

»So unbestimmt, wie der Text über die Gestalt dieser Idealstadt bleibt, so wenig ist von einer solchen auf der Utopia-Karte zu sehen«, moniert die Kunsthistorikerin Anna-Lena Krämer an dem von Holbein gestalteten Titelblatt von Thomas Morus' *Utopia* (1518). Das Panel begreift diese Unbestimmtheiten demgegenüber als Ermöglichungsbedingungen utopischer Entwürfe schlechthin, und dies v.a. in der Konstruktion eines Außen, einer Grenze zum Nicht-Utopischen. Jede Utopie, sei sie nun fiktional, wissenschaftlich oder philosophisch formuliert, führt einen (oft implizit verbleibenden) Horizont ihres Geltungsbereiches mit sich, ob in epistemischer, temporaler, spatialer oder soziokultureller Hinsicht. Die Existenz und Persistenz eines Jenseits des utopischen Modells ist für dieses selbst konstitutiv, denn ansonsten verlören die imaginären Welten

in der Differenzlosigkeit grundsätzlich ihre Beobachtbarkeit. Derartigen strukturellen Paradoxien wird konzeptionell dadurch begegnet, dass die Utopien die Grenzen ihres Gültigkeitsbereichs bewusst unscharf lassen, sodass die Fragen eines Davor/Danach wie auch die Optionen einer räumlichen Verortung innerhalb eines Weltganzen im Ungefähren verschwimmen. In bildzentrierten Medien korrelieren diese epistemologischen und narrativen Dimensionen mit den gegebenen Grenzen des Bildraums und der hierdurch zwangsläufig aufgerufenen Frage nach einem hors champ. Emblematisch hierfür sind wiederum die verschiedenen Versionen des Inselmotivs von *Utopia*, die als Prozess zunehmender Verunklarung der Horizonte und Innen-Außen-Bezüge betrachtet werden können. Das Panel versucht nun in einer medienübergreifenden Synopsis diese unscharfen Horizonte utopischer (Bild-)Welten in den Blick zu nehmen, um aus deren jeweiliger Formulierung von Liminalität Aufschlüsse über die strukturellen Grundlagen und das Selbstverständnis der Textsorte zu gewinnen.

#### Peter Podrez

...und kein Ende in Sicht! Utopische Räume im postapokalyptischen Film und Computerspiel

Postapokalypsen werden meist gleichgesetzt mit dystopischen Gesellschaftsentwürfen: Ressourcenmangel, Anarchie oder das survival of the fittest-Prinzip sind Motive, die in Filmen wie der *Mad Max*-Trilogie, *The Road* u. v. a. m. sowie Computerspielen wie *Metro 2033*, der *Fallout*-Reihe u. a. immer wieder herausgearbeitet werden. Indes verwehrt diese Perspektivierung den Blick auf das utopische Potenzial postapokalyptischer Erzählungen. Denn obwohl sich dieses nicht sofort offenbart, werden de facto in jeder noch so zerstörten Welt auch (Überlebens-)Räume etabliert, in denen utopische (Gesellschafts-)Vorstellungen entstehen können. Eher selten handelt es sich dabei um konkrete Manifestationen innerhalb der Diegese, vielmehr verlagert sich die Vorstellung des Utopischen ins Diffus-Imaginäre. Ob solche utopischen Räume in der diegetischen Gegenwart gefunden werden müssen, in einer idealisierten Vergangenheit angeblich bereits existiert haben oder in eine nicht näher thematisierte Zukunft projiziert werden, stets treten sie als Potentiale auf, deren spatiale und temporale Grenzen oder überhaupt Möglichkeitsbedingungen in verschieden gearteten Unschärfen verschwimmen. Welcher Art diese Unschärfen sind, liegt schließlich auch in der Spezifik des erzählenden Mediums begründet, was deutlich wird, wenn man bedenkt, dass die Utopie in der Postapokalypse von vielen Games als »possible world« konstituiert wird, deren Aktualisierung von den Handlungen und Entscheidungen der Spieler abhängig ist.

Der Vortrag will die verschiedenen Arten von utopischen Räumen und deren Unschärfen herausarbeiten, um so das utopische Potenzial postapokalyptischer Erzählungen freizulegen. In Anbindung an die kulturgeschichtliche Tradition der Utopie als Textgattung lässt sich schließlich die Frage stellen, inwiefern ausgerechnet Postapokalypsen utopische Diskursvarianten unserer Zeit sind.

#### Alexander Kreische

Darstellungsstrategien von Grenzziehungen in filmischen Utopien

Ausgehend von der dem Utopischen innewohnenden Spezifik von räumlicher und/oder zeitlicher Andersartigkeit bietet sich ein Blick auf die ästhetischen Strategien an, die in der filmischen Konstruktion dieser Andersartigkeit zum Einsatz kommen. Grundsätzlich lässt sich einerseits bemerken, dass Entwürfe eines permanenten Idealzustandes notwendigerweise eine dem hic et nunc entzogene, grenzenlose Totalität und zugleich absolute Statik ihres Systems beanspruchen müssten. Dieser Zustand außerhalb von Raum und Zeit scheint dem Film zuwiderzulaufen – bedenkt man etwa, dass die Einstellung des filmischen Bewegungsbildes im Deleuz'schen Verständnis mit ihren beiden Polen immer Veränderung ausdrückt. Darüber hinaus dürfte dieser Zustand damit auch dem klassischen narrativen Film des Aktionsbild-Paradigmas mit seinem Verlangen nach Ereigniskonstruktion durch Aufbau und Überschreitung von Grenzen diametral entgegenstehen. Andererseits werden im narrativen Film immer wieder Versuche unternommen, diese unterschiedlichen Formen der Begrenzung unter anderem auf diegetisch-topographischer aber auch auf medialer Seite zu kontestieren oder sogar aufzulösen – und damit einhergehend auch diese utopischen Grenzen sowie die Grenzen des im Medium Darstellbaren zu reflektieren. In diesen Fällen geht es also darum, die Dislokation des Utopischen – seine Verschiebung hin zu anderen Räumen und/oder Zeiten – aufzuheben und im Medium eine Art Grenzenlosigkeit zu inszenieren. Ein Blick auf diese zwei teils miteinander verbundenen Seiten der Utopiekonstruktion im Film eröffnet ein breites Register von möglichen Fragestellungen. Der Vortrag soll anhand einiger Fallbeispiele die ästhetischen Strategien solcher Grenzkonstruktionen (etwa in Shyamalans *The Village*) sowie -dekonstruktionen (wie in Nolans *Interstellar*) untersuchen. Zudem soll das Augenmerk auf die in diesem Kontext genutzten intermedialen Bezugnahmen zu Malerei, Fotografie oder digitalen Bildformaten gerichtet werden.

#### Elke Möller

Und vor dem Film die Utopie. Utopische Potentiale des Filmvorspanns

An der Grenze zwischen diegetischem und nicht-diegetischem Raum kommt dem Vorspann häufig der Status einer Keimzelle der nachfolgenden Narration zu. Konstruiert der Vorspann einen genuin eigenen Bildraum, wird er zur Einschreibefläche einer Virtualität, die als Utopie verhandelt werden kann. Utopien wie Vorspanne entwickeln eine eigene, allegorische Wirklichkeit. In der Verschleifung von Gegenwart und Zukunft fungieren beide nicht selten als Komplexitätsverwalter. Keineswegs ist die Utopie des Vorspanns dabei auf die Narration beschränkt. Vielmehr etabliert sich mit der Entwicklung und Erprobung neuer filmischer Bildlichkeiten im Vorspann eine Art »Utopie des Filmdesigns«, die – im Rekurs auf Lev Manovich – als Reformulierung der alten, utopisch fundierten Differenz »alter« und »neuer« Medien auftritt. In mehrfacher Hinsicht als Schwellenphänomen des Films verstanden, figuriert der Vorspann als eine Art ou topos, der zum Aushandlungsort von Bestimmtheit und Unbestimmtheit im Verhältnis von Narration und filmischer Bildlichkeit wird.

Gefragt wird nach paratextuellen Bündelungen latenter utopischer Horizonte, die etwa in filmischen Formulierungen gescheiterter Sozialutopien notwendig für deren Erzählbarkeit sind und die Utopie des Films als kritischem, potentiell auf die nichtfilmische Realität einwirkendem Medium befördern. Vergleichsmöglichkeiten bieten auch im Vorspann

präfigurierte Verschiebung dystopischer Endzustände in immer fernere Zeithorizonte. Gerade diese permanente Verschiebung unscharfer Möglichkeitsräume steht quer zu den Einzelphänomenen und zeitigt sich auch als in Bildlichkeit und Diskurs fundierte Sentenz technischer oder ästhetischer Utopie. Im Sinne der übergeordneten Idee einer strukturellen Analogie möchte der Vortrag mithin den paratextuellen Status des Vorspanns als Träger einer filmischen Utopie diskutieren und ausgewählte Vorspanne unterschiedlicher Genres hinsichtlich der Spielarten sozialer, technischer und ästhetischer Utopien beobachten.

#### **Stephanie Boniberger**

*Das Happy End im Filmmusical. Visualisierungsstrategien utopischer Ein- und Übertritte*

Der Entwurf utopischer Momente oder Welten wird für das amerikanische Filmmusical nicht nur immer wieder als eines der zentralen konstitutiven Genremerkmale beschrieben, sondern v.a. anhand der Unterscheidung von Narration und Nummer reflektiert. In Abgrenzung zur innerfilmischen Realität generieren die musikalischen Einlagen imaginierte oder existierende Welten mit einem utopisch-transformativen Potential, in denen alle noch so verborgenen Wünsche, Sehnsüchte oder Dringlichkeiten der Protagonisten entgegen der vorab dominierenden Problematiken und Restriktionen realisierbar erscheinen. In diesem attestierten Spannungsverhältnis übernimmt nun der finale Moment – die Bildung des Paares – eine zentrale Funktion. Jane Feuer, Rick Altman und Richard Dyer stimmen zumindest darin überein, dass das Filmmusical stets die Gegensätze, die es etabliert, in diesen finalen Momenten überwindet. Dabei begnügt es sich, so die Annahme, nicht lediglich mit dem Überwinden der Gegensätze, sondern verwebt, überführt und konkretisiert diese in einem transformierten, häufig utopisch aufgeladenen Entwurf einer nun möglichen erscheinenden Zukunft. Das nun glückliche, meist frisch verheiratete Paar hat nicht nur die unüberwindbar scheinenden Differenzen hinter sich gelassen, sondern befindet sich gleichzeitig am Übergang in eine gemeinsame, aber noch unbestimmte Zukunft. Im Vortrag sind es nun genau diese im Happy End oder den Schlusseinstellungen des Filmmusicals unscharf bleibenden Übergänge/Über- und Eintritte und die Frage nach deren bildlicher Inszenierung in Gestalt unscharfer, ungenauer Demarkationslinien oder Horizonte, die untersucht und systematisiert werden sollen. Dabei scheinen vor allem im Vergleich zu den Schlusseinstellungen anderer Genres, wie z.B. der Romantic Comedy, die sich durch eine ähnliche Dualität der Narration auszeichnet, Rückschlüsse auf filmische Visualisierungsstrategien offener, oder zunächst offen bleibender utopischer Lebenshorizonte möglich.

#### **9.3 Workshop**

##### **Cinephile Online-Archive: Praxis und Utopie**

**Florian Krautkrämer**

**Guido Kirsten**

**Alexander Karpisek**

**Sebastian Lüttger**

**Moderation: Florian Krautkrämer**

Neben den bekannten illegalen Piraterienetzwerken, realisiert sich

im weltweiten Netz, schwer lokalisierbar und weitgehend unbekannt, seit mittlerweile zehn Jahren ein alter cinephiler Traum: der Traum der instantanen Zugänglichkeit verstreuter Werke der Filmgeschichte aus fast allen Regionen und fast allen Epochen. Mit Ausnahme von aktuellen Hollywood- und Bollywood-Produktionen, hinter deren kommerzieller Auswertung zu mächtige Interessen stehen, findet sich hier fast alles: unbekannte Meisterwerke, vergessene Debütfilme, Experimentelles und Abseitiges neben ehemaligem Mainstream, meist in verschiedenen Qualitätsstufen und nicht selten mit Untertiteln in verschiedenen Sprachen, die von Nutzern der Plattform selbst angefertigt wurden. Im Gegensatz zu den kommerziellen Piraterienetzwerken werden die cinephilen auch von den Nutzern gepflegt und mit zahlreichen weiteren Informationen angereichert. Die Quasi-Währung, mit der man für die Beteiligung zahlt, ist häufig die Beteiligung selbst.

Der Workshop möchte unterschiedliche Aspekte eines solchen Netzwerks genauer betrachten. Von mehreren kürzeren Beiträgen ausgehend sollen die verschiedenen Beobachtungen zum Gegenstand abgedeckt und schließlich an der Schnittstelle des Utopischen zusammengeführt werden, also dort, wo der freie und anonyme Zugang zu allen Filmen und eine ideologisch befreite Spectatorship verhandelbar scheinen. Themen sind u.a.: ökonomische Umverteilungsprozesse, digitale Cinephilie, Übersetzungen und Untertitelungen, weltweite Vernetzung, Filmarchive, Distribution, Copyright, Bildqualität und Störung.

Als »Insider« sitzt der Autor, Künstler und Programmierer Sebastian Lüttger mit auf dem Podium, der an zahlreichen Projekten zu Kino und Copyright beteiligt war oder ist.

#### **9.4 Panel**

##### **Arbeit jenseits der Arbeit**

**Ulrich Meurer**

*Kurze Reise ins Land der Paarhufer: Über politische Aisthesis in STO LYKO und SWEETGRASS*

**Vrääth Öhner**

*Die Arbeit des Amateurs*

**Lena Stölzl**

*Utopie des Dazwischen*

**Valentin Mertes**

*Phantasiearbeit: Das Kino als »Zeitort« der Utopie*

**Moderation: Andrea Seier**

In einer Zeit, in der das Paradigma der Arbeit seine utopischen Potenziale weitgehend aufgebraucht zu haben scheint (Stichwort Prekariat, Generation Praktikum, Neue Selbstständigkeit), kann eine Analyse zeitgenössischer und historischer Arbeitsformen im Spiegel medialer Repräsentationen den Blick auf Modelle alternativer Arbeitsprozesse schärfen, in denen die Grenze zwischen Arbeit und Nicht-Arbeit verschwimmt oder neu verhandelt wird. Die vier Panelbeiträge versuchen verschiedene theoretische Konzeptionen von Arbeit an Beispielen aus dem Dokumentar-, Amateur- und Essayfilm auf ihr utopisches Potenzial hin zu befragen. Während Ulrich Meurer das Verschwinden bestimmter vorindustrieller Arbeitsweisen als politische Aisthesis liest, verfolgt Vrääth Öhner die Spuren von widersprüchlichen Arbeitsbegriffen im Amateurfilmdiskurs. Lena Stölzl untersucht die Utopie Arbeit als Gegenbild des amerikani-



schen Traums und Valentin Mertes die Potenziale des Kinos als »Zeitort« für die Entfaltung utopischer Phantasie.

#### Ulrich Meurer

*Kurze Reise ins Land der Paarhufer: Über politische Aisthesis in STO LYKO und SWEETGRASS*

Es gibt kein Bild der Arbeit – ob kritisch oder euphorisch, ob als Traum ihres Endes oder tayloristisches Diagramm –, das nicht einen utopischen Zug aufweise. Der Vortrag will Art und Ort dieses Idealweltlichen in zwei Dokumentarfilmen aufsuchen, die zwar auf zutiefst utopische Gattungen rekurrieren (die Pastorale, den Western), zugleich aber deren Obsoleszenz angesichts industrialisierter Produktionsverfahren konstatieren: *Sto Lyko* (C. Koutsospyrou/A. Hughes, 2013) folgt dem Alltag von Ziegenhirten in Griechenlands Nafpaktia-Region; *Sweetgrass* (I. Barbash/L. Castaing-Taylor, 2009) begleitet den letzten Trail von Schafzüchtern in das Absaroka-Beartooth Gebirge in Montana. Was sich hier wie dort als nostalgischer »Abgesang« auf traditionelle Lebens- und Arbeitsweisen gerieren mag, das scheint doch in anderer, doppelter, kaum rückwärtsgewandter Hinsicht utopisches Potential zu entwickeln: Als »kurze Reisen ins Land des Volkes« (Ranciére) versprechen die beiden Existenzbilder aus Zeiten sozio-ökonomischen Niedergangs keine Besserung. Vielmehr tragen sie die Orte, Bilder und Stimmen derjenigen, die keine Stimme haben, dem Bereich des Sinnlichen an (und über dessen Neuaufteilung hinaus erhält dieses Sinnliche eine Geschichte, indem es jetzt – im Moment des Films – jene Unwahrenommenen nicht mehr gibt, indem deshalb die Zeit des Archivs den Raum der Politik ergänzt). Weiter aber offenbaren *Sto Lyko* und *Sweetgrass* ein Bemühen, uns das Untergehende spürbar nahe zu bringen. Jenseits von »Atmosphäre« oder lesbarer Bildbedeutung bestünde mithin ein utopischer Zug auch im Anspruch, eine politische Aisthesis zu realisieren – Gegenstand, Form, Medialität trügen nicht länger zu einer symbolischen Struktur bei, sondern bewirkten eine »kritische Affektion«.

Zu diskutieren wäre, wie sich jene Sinnlichkeiten (Ranciéres Feld des gesellschaftlich Wahrnehmbaren und die sensorischen Qualitäten des Dokumentarbilds) in den Utopien von Mensch und Huftier verschränken.

#### Vrääth Öhner

*Die Arbeit des Amateurs*

1976 dreht Jean-Luc Godard für das französische Fernsehen sechsmal zwei Sendungen (*Six fois deux*). In einer davon ist Marcel zu sehen, ein Amateurfilmer. Godard interessiert sich in erster Linie für die Handgriffe des Amateurs: Er zeigt ihn am Schneidetisch zu Hause und am Arbeitsplatz in der Uhrenindustrie. Gilles Deleuze hat die Episode im selben Jahr für die *Cahiers du cinéma* kommentiert. Obwohl die Bewegungen, die Marcel hier wie dort ausführt, sich zum Verwechseln ähneln, bestehe ein großer Unterschied zwischen ihnen: Für seine Arbeitskraft als Uhrmacher will Marcel bezahlt werden, für seine Arbeit als Filmamateur hingegen nicht. Nun erinnert die Differenz, auf die Deleuze und Godard hinweisen, zwischen der lebendigen Arbeit des Amateurs und der »Reproduktion der Arbeit als Arbeitskraft in einem geschlossenen Tauschprozess« an einen nur allzu bekannten Topos des Amateurdiskurses: Seit der Mitte des 19. Jahrhunderts wurde die schöpferische Arbeit der Amateure immer wieder der bloß reproduktiven der professionellen Fotografen (und später

Filmemacher) entgegengestellt. Weil derselbe Diskurs auf der anderen Seite aber ebenso unablässig versucht hat, die bei der Filmproduktion anfallenden Tätigkeiten vom Stigma der Arbeit zu befreien, eignet er sich in besonderer Weise für die Rekonstruktion der utopischen Potenziale, die historisch mit einer Form von Arbeit, die keine Arbeit sein sollte, verbunden wurden.

#### Lena Stölzl

*Utopie des Dazwischen*

In der forschenden Auseinandersetzung filmischer Dokumentationen mit der Geschichte tritt das Spannungsverhältnis von Repräsentation und Flüchtigkeit in die bildliche Darstellung. Um die Grenzverläufe definiertorisch zu beschreiten, braucht es eine Theorie des Dazwischen. Jener Vorraum-Bereich, der für Siegfried Kracauer geschichtliche wie fotografische Wirklichkeit auszeichnet, stellt ein solches Modell und soll hier einen Ausgangspunkt markieren. Im Vorraum wird das »zu imposante Entweder-Oder« der letzten Dinge verweigert, dadurch aber auch in Aussicht gestellt, das heißt, es wird für sich verneint, aber nicht geleugnet. Konfrontiert sich der filmische Blick mit Geschichtsresten, lässt das eine Topographie des Vorrums im Bild sichtbar werden. Deutlich wird dies in der Auseinandersetzung mit visuellen Momenten der Leere, die historische Schauplätze in ihrem Verlassen-Sein inszenieren. In *California Company Town* (Regie: Lee Ann Schmitt, USA 2008) wandert der Blick zielgerichtet an Orte in Ruinen und erzählt die Geschichte des amerikanischen Traums, den Mythos des Westens von der Kehrseite her. Im Verfall, im Versagen, im Verlust zeigt sich auch die Sehnsucht nach jenem Wohlstand, der nicht oder nicht mehr ist. Die Arbeit, die als Mittel zum Zweck eine Erlösung des durch Erfolg von aller Last emanzipierten Individuums in Aussicht stellt, wird hier selbst zur entrückten Utopie: Etwas, dessen Fehlen als Leerstelle im Bild markiert ist. In unbewegten Einstellungen wird die Hybridität vermittelt, die dieser Ironie der Geschichte geschuldet ist. Die Expedition geht nicht nur an Orte, sondern in die Schichten der Zeit, um sie zu entzerren. Das eröffnet den Raum, um die Geschichte weiter zu entfalten und auch ihre verlorenen Potentiale und nicht eingelösten Prospekte zu umfassen.

#### Valentin Mertes

*Phantasiearbeit: Das Kino als »Zeitort« der Utopie*

»Man muss diese versteinerten Verhältnisse dadurch zum Tanzen zwingen, dass man ihnen ihre eigne Melodie vorsingt!« Den analytischen Zugang zu dieser versteinerten Wirklichkeit findet Marx über den Begriff der toten Arbeit, die sich in Form von Geschichte gegenüber der jeweils aktuellen lebendigen Arbeitskraft positioniert. Dabei schlägt sich die lebendige Arbeit in der Produktion nieder, um dort im jeweiligen Produkt zu verschwinden. Diese historische »Masse der toten Arbeit stellt sich der lebendigen Arbeit als Übermacht dar.« Unter dem Blick des Engels der Geschichte lässt Benjamin diese Übermacht zu einem Trümmerhaufen gerinnen, der sich seit dem paradiesischen Sündenfall als historischer Katastrophenzusammenhang sukzessive akkumuliert. Utopien entstehen aus der Erfahrung solch destruktiver Wirklichkeiten und antworten auf sie mit Gegenbildern bzw. Gegenöffentlichkeiten. Als konkrete Entwürfe



entspringen sie dem »Antirealismus der Gefühle« (Kluge), wodurch die Gefühle als Unterscheidungsvermögen zum Seismografen der gesellschaftlichen Wirklichkeit werden und der Output an Phantasie-Waren zu Orientierungsmarken in einer »neuen Unübersichtlichkeit« (Habermas). Das Kino als »Zeitort« (Kluge) antwortet einerseits auf das Bedürfnis nach Orientierung, ist aber auch gleichzeitig für die massenhafte Reproduktion von Unübersichtlichkeit verantwortlich. Dazwischen entfaltet sich die »utopische Phantasie« in den Köpfen der ZuschauerInnen. Sie ist »die lebendige Arbeit des Moments und verhält sich dabei zugleich als Glücksucher und als Kritiker unerträglicher Verhältnisse.« (Kluge) In seinem Film *Der Angriff der Gegenwart auf die übrige Zeit* verhandelt Kluge diese Beziehung zwischen Phantasie und Kino aus ihrer historischen Interdependenz. Dabei sollen in meinem Vortrag die im Film verwendeten ästhetischen Verfahren der Montage und Zitation als Möglichkeitsbedingungen von utopischer Phantasie untersucht werden.

## 9.5 Panel

### Durch Regeln in die Utopie

#### **Arno Görgen/Rudolf T. Inderst**

*Enhancing History. »Wolfenstein: The New Order« als ludo-dystopischer Weltentwurf*

#### **Cyrus Mobasheri**

*Spielregeln als Beschreibung einer Utopie in Persuasive Games*

#### **Ann-Marie Letourneur**

*Developing Utopia. Zur Simulation der marxistischen Utopie in The Tomorrow Children*

#### **Daniela Kortebusch**

*Breaking the rules. Zusammenhänge von Regelverstößen und dystopischen Weltentwürfen in digitalen Spielen*

#### **Moderation: Cyrus Mobasheri**

Utopien stellen die Regeln unserer Gesellschaftsordnung immer in Frage. Dabei muss eine Utopie selber ein alternatives Regelsystem beschreiben, dessen Regeln eine Lebensgestaltung der Zielgruppe innerhalb des Systems ermöglichen, die überwiegend verlockender wirkt als der Status Quo. Utopie und Regel lassen sich somit nicht von einander trennen, seien es nun Marktregeln, Verhaltensregeln oder religiöse Regeln. Regelbasierte Spiele sind mit ihren simulierten Spielwelten immer auch Weltentwürfe und somit wie geschaffen für die Agitation für oder wider eine Utopie.

Der erste Vortrag von Cyrus Mobasheri will deshalb zeigen, wie speziell dieses Medium mit Ausdrucksmitteln, die nur ihm eigen sind, die Beschreibung von Utopien bewerkstelligt, und mit der analytischen Betrachtung von Persuasive Games am Beispiel von *The Landlords Game*, dem Vorgänger von *Monopoly*, sowohl chronologisch als auch strukturell die Basis legen für die folgenden Vorträge.

Ann-Marie Letourneur wird dann darauf aufbauend beispielhaft einige Spielmechaniken von *The Tomorrow Children*, die sich aus den Regeln ergeben, anschauen und die daraus resultierende Spieldynamik auf ihre Kohärenz mit den Idealen des Kommunismus untersuchen, welche das Spiel in den Vordergrund rückt, sowie auf die Kompromisse, die der Spielbarkeit geschuldet sind, eingehen. Dabei wird der Fokus genauso auf den Umgang mit Spielverderbern im Spiel gelegt und gedeutet, als auch das

Label »Indie Spiel« selbst als utopischer Kampfbegriff gegen die etablierte Spielebranche hinterfragt.

Daniela Kortebusch wird dann aus der zuvor diskutierten Indie-Spiele-Sparte Spiele herausuchen, die den Regelbruch als vermeintlichen Weg in die Utopie selbst thematisieren und somit direkt auf dem Konzept des aus den Regeln ausbrechenden Spielverderbers aufbauen und so den Kreis schließen, indem der zuvor aufgebaute Zusammenhang zwischen Regel und Utopie weiter untersucht wird.

#### **Arno Görgen/Rudolf T. Inderst**

*Enhancing History. »Wolfenstein: The New Order« als ludo-dystopischer Weltentwurf*

Utopische Erzählungen sind fester Bestandteil der heutigen populärkulturellen Unterhaltungsindustrie, der sich seit etwa 35 Jahren auch in Video- und Computerspielen wiederfindet. Der hohe demographische Verbreitungsgrad, sowie der zunehmende Anspruch der Spieleindustrie, nicht nur unterhaltende, sondern auch intellektuell herausfordernde kulturelle Artefakte schaffen zu wollen, hat im Bereich der Spieleentwicklung in Kombination mit strukturellen und inhaltlichen Schnittflächen zwischen Genre und Medium zu einem vermehrten Zugriff auf utopische Erzählstoffe geführt. Es ist auffällig, dass insbesondere zwei inhaltliche Tendenzen in der Umsetzung dieses symbiotischen Verhältnisses zu identifizieren sind: Zum einen stellen viele utopische Spiele Heterochronien vor, die vor allem mit alternativen Zeitentwürfen kritische Perspektiven auf die jeweiligen historischen Rahmungen ermöglichen. Zum anderen ist es auffällig oft die Entwicklung des Menschen zum Übermenschen, die in Form von negativen Enhancement-Erzählungen aufgegriffen wird. Die Vortragenden möchten daher anhand des Spieles *Wolfenstein: The New Order* (MachineGames, 2014) die wichtigsten Strukturelemente sowohl der heterochronen Konstruktion solcher Spiele, als auch der kritisch-reflexiven Betrachtung posthumaner Selbstverbesserungsdiskurse betrachten.

Dazu soll im ersten Teil des Vortrags *Wolfenstein* in die Tradition »antinationalsozialistischer Dystopien« gestellt werden. Dabei soll auf die Spielinhalte (Schauplätze und Figurenkonstellationen), sowie die spielbegleitende Marketingkampagne des Publishers eingegangen werden. In einem zweiten Teil greift der Beitrag die posthumanistischen Erzählelemente des Spiels auf, und verortet diese sowohl in einem populärkulturellen wie auch einem bioethischen Rahmen. Schließlich soll erörtert werden, ob *Wolfenstein* tatsächlich als ethische Technologie (Sicart) die kritische Auseinandersetzung mit Posthumanismus und Nationalsozialismus befördern kann.

#### **Cyrus Mobasheri**

*Spielregeln als Beschreibung einer Utopie in Persuasive Games*

Zu oft werden die Implikationen der Spielregeln bei Spielen für die Interpretation der Aussage vernachlässigt. Dabei liegt gerade in der Systembeschreibung die größte Ausdrucksmöglichkeit von regelbasierten Spielen, weil die Annahmen, die für die Simulation getroffen werden, viel über das zugrunde liegende Weltbild aussagen. Das ist besonders relevant, wenn es um die Beschreibung utopischer Gesellschafts- oder

Wirtschaftsentwürfe in Spielen geht.

Anhand des Spiels *The Landlords Game* von Elizabeth Maggie aus dem Jahr 1904, welches die Inspiration für *Monopoly* war, soll dargestellt werden, wie sich speziell durch Spielregeln das utopische Potential einer neuen Wirtschaftsordnung und ihre Auswirkungen beschreiben lassen. Es sollen also die Ausdrucksmittel der Spielregeln analysiert sowie die Geschichte des Spiels beleuchtet und in den politischen Diskurs der Zeit, den Georgism, eingeordnet werden.

Zum Schluss soll ein Vergleich mit der Klasse der Persuasive Games stattfinden und herausgearbeitet werden, inwiefern sich dieses Spiel von anderen Persuasive Games durch seinen utopischen Ansatz in Abgrenzung zum Ist-Zustand unterscheidet und wo die Gemeinsamkeiten liegen. Dabei will ich mich soweit möglich auf das Konzept der Procedural Rhetoric von Ian Bogost in seinem Buch *Persuasive Games* beziehen und die bedeutenden Aspekte als Design Pattern für eine grundsätzlichere und abstraktere Analyse zerlegen, um daraus exemplarisch rhetorische Figuren für Spielregeln nachzuweisen. Am Ende möchte ich die Aussagen der Regeln als Argumente in natürliche Sprache transkribieren.

#### **Ann-Marie Letourneur**

*Developing Utopia. Zur Simulation der marxistischen Utopie in The Tomorrow Children*

Das im Rahmen der GamesCom 2014 exklusiv für Sonys Playstation 4 angekündigte Spiel *The Tomorrow Children* stellt den Kommunismus in den Mittelpunkt seiner spielerischen Open World-Simulation. In dem postapokalyptischen Szenario erhält der Spieler die Möglichkeit, am Wiederaufbau der Zivilisation entlang deutlich gekennzeichnete marxistische Ziele und Werte teilzunehmen.

Die im Oktober und November 2014 für einige Tage und nur durch ausgewählte Teilnehmer »anspielbare« Alpha-Version des für dieses Jahr angekündigten Titels enthielt bereits mehrere Aspekte, die sich für eine Auseinandersetzung mit medienvermittelten Utopien eignen – von dem in das Spiel- und Regelsystem implementierten kommunistischen Gestus bis zum Verhalten der Online-Spielergemeinschaft und der Akzeptanz einiger auf den ersten Blick ungewöhnlicher Spielregeln. Dementsprechend könnte insbesondere der Vergleich der Alpha-Version mit dem Volltitel – sofern der Release es erlaubt – gewinnbringende Einsichten zu der Entwicklung eines utopischen Szenarios im Medium des Computer- und Videospiele verschaffen: Welche der explizit als Utopie auftretenden, kommunistischen Gestus zum Ausdruck bringenden Regeln und Funktionslogiken sind im Volltitel beibehalten, bzw. welche werden zu Gunsten der Spielbarkeit aufgegeben? Wie geht das Spiel mit dem im Bereich der Online-Games oftmals vorhandenen »Spielverderber« um? Das als Indie Game beworbene Spiel ist aber auch jenseits der in ihm enthaltenen utopischen Fiktion ein interessanter Untersuchungsgegenstand, handelt es sich bei der Beschreibunggröße »indie« doch um ein Label, das das Versprechen einer »unabhängigen« Entwicklung und Entstehung impliziert, vermeintlich künstlerische Freiheit und Selbstbestimmung der Entwickler bedeutet und demnach auch hinsichtlich des Versprechens einer »utopischen« Medienorganisation relevant erscheint.

#### **Daniela Korteusch**

*Breaking the rules. Zusammenhänge von Regelverstößen und dystopischen Weltentwürfen in digitalen Spielen*

Digitale Spiele als Medium bieten unermessliche Potenziale, Spielräume individuell zu kreieren und somit alternative Gesellschaftssysteme sowie utopische Weltentwürfe für Spielerinnen und Spieler erfahrbar zu machen. Gesellschaftliche Traditionen können dabei nicht nur simuliert, sondern darüber hinaus auch modifiziert werden bis hin zu Konstruktionen fiktiver Spielwelten. Grundlegender Bestandteil von Spielen sind ihre Regelsysteme, sowohl in ihrem Programmcode als auch auf der operationalen Ebene, die in diesem Beitrag fokussiert wird. In Anlehnung an kulturanthropologische Theorien von Johan Huizinga sollen insbesondere Regelverstöße eine zentrale Rolle spielen. Inwiefern diese die Utopien mitgestalten oder aber unausweichlich zu dystopischen Wendungen führen, wird anhand von ausgewählten digitalen Spielen, u.a. aus dem Independent Bereich, diskutiert.

»Every day the same dream« des italienischen Entwicklerstudios Molleindustria skizziert den Tagesablauf eines Mannes in einer uniformen Leistungsgesellschaft, der bei gleichbleibenden systemkonformen Handlungen stets repetiert wird. Bereits zu Beginn suggeriert das Spiel, dass Zuwiderhandlungen Veränderungen herbeiführen. Zwar impliziert dies einen Ausbruch aus der Monotonie, endet jedoch letztlich in einer Katastrophe. Auch *The Path* von Tale of Tales, das das Märchen »Rotkäppchen« der Brüder Grimm neu interpretiert, entwirft eine düstere Welt, in der nur ein Widersetzen gegen vermeintliche Handlungsempfehlungen zum eigentlichen Spielziel führt. Anhand der genannten Beispiele soll in dem Beitrag schließlich implizite Gesellschafts- und Zeitkritik reflektiert und diskutiert werden.

### **9.6 Panel**

#### **Medieninduzierte Utopien vom Menschen**

##### **Sandra Nuy**

*Von elektrischen Jünglingen und anderen Denkfiguren der Filmtheorie*

##### **Petra Missomelius**

*Selbstvermessung, Selbstbild und Selbstsorge*

##### **Jochen Venus**

*Medien kollektiver Abwesenheit und künstlicher Paradiese*

##### **Sven Stollfuß**

*Technohuman Utopia. Transhumanismus und Medientheorie*

**Moderation: Rainer Leschke/Peter M. Spangenberg**

Bis dato hat noch jedes historische Medium eigene Vorstellungen vom Menschen entwickelt, von dem über seine Position im Raum definierten Subjekt der Camera Obscura, über den Bürger der bürgerlichen Öffentlichkeit bis zum Bildungsroman, dem elektrischen Jüngling Vertows, Kracauers hypnotisierten Kinogängern, den interaktiven Rezipienten der Netzwerke und den reaktionsschnellen Subjekten an den Controllern der Computerspiele. Ziel der beiden Panels ist es, die wechselseitige Konstituierung von Medium und Menschenbild mittels ihres utopischen Impacts sichtbar zu machen.

Jedes Medium sieht eine Leerstelle für den Menschen vor, die es in der Regel als Utopie annonciert. Und die jeweiligen Gegner des neuen Mediums reagieren dann darauf, dass sie dieses Menschenbild als Dystopie zu denunzieren suchen. Medientechnologien sollen zumeist die Wunden heilen, die die alten Techniken geschlagen haben. Bei medieninduzierten Utopien vom Menschen geht es mithin um den Kern der Enkulturation von neuen Medien in historischen und aktuellen Medienkulturen. Es geht um das gesellschaftliche und politische Potential, das Medien zugeschrieben wird und das sie in der Regel allenfalls rudimentär auszufüllen in der Lage sind, denn alle historischen medieninduzierten Utopien haben sich noch immer als unerfüllte Versprechungen erwiesen, was dafür sorgt, dass hinreichend viel für neue Medien zu wünschen übrig bleibt.

#### Sandra Nuy

*Von elektrischen Jünglingen und anderen Denkfiguren der Filmtheorie*

Medienutopien des beginnenden 20. Jahrhunderts lassen sich als dreifach strukturierte Narrative begreifen: mediale Technologien formen auf der einen Seite Visionen von Mensch-Medien-Hybriden, auf der anderen Seite geraten der menschliche Körper und seine Sinnesorgane zu metaphorischen Leitbildern der Beschreibung neuer Medien und ihrer Apparaturen. Die damit einhergehende Thematisierung der Beziehung von Wahrnehmung und Medien schlägt sich außerdem in der theoretischen Auseinandersetzung mit den ästhetischen Bedingungen des Wahrgenommenen nieder.

Als Folge technikbegeisterter Vorstellungen einer Rationalisierung und Mechanisierung treten in der Zwischenkriegszeit verschiedene künstlerische Praxen sowie theoretische Konzepte biomechanischer Performanz in Erscheinung, doch es sind vor allem die Technologien der Kinematografie, die mit (politischen) Utopien verbunden werden. Entsprechend unternimmt der Vortrag eine Re-Lektüre filmtheoretischer Schriften der Historischen Avantgarde und überprüft diese im Hinblick auf Narrative und Denkfiguren einer Mensch-Medien-Verbindung. So wird der Neue Mensch in einer Neuen Gesellschaft aufgerufen, wenn Dziga Vertov in den Kinoki-Manifesten den elektrischen Jüngling kreiert, erschaffen durch die filmische Wahrnehmung der Welt. Doch wird nicht allein der Mensch als Mängelwesen (Arnold Gehlen) technologisch zur Vollendung geführt, vielmehr befreit der Schöpfungsakt der Montage von raum-zeitlichen Zwängen und ermöglicht die Konstruktion eines neuen Körpers. Die Sichtbarkeit eben dieses Körpers evoziert in die Zukunft gerichtete Konzepte einer idealen politischen Ordnung. Während die Regisseure des russischen Revolutionsfilms in der Montage das Mittel einer politischen Filmdramaturgie und – ästhetik sahen, galt Bela Balasz das neue Medium in seiner Materialität als Hoffnungsträger zur Entwicklung einer international verständlichen Sprache: der sichtbare Mensch als Wegbereiter des Internationalen Welthumanismus.

#### Petra Missomelius

*Selbstvermessung, Selbstbild und Selbstsorge*

Wird dem Selbstbild gemeinhin Reflexion des Selbsterlebens und sozialer Rückmeldungen zugrunde gelegt (Hurrelmann 2002), so geht die Verdatung zudem mit einem in den digitalen Vermessungstechnologien

begründeten Selbstkonzept einher. Dieses basiert auf der Datenausgabe an der Schnittstelle zwischen der Digitaltechnologie (smartwatch, Uhr, App etc.) und dem physischen Körper als Datenquelle. Die Daten betreffen Messungen nicht explizit wahrgenommener Körperfunktionen und -regungen wie Schritte, Puls, Atmung, Nährstoffzufuhr, Stoffwechsel etc., welche zu konstituierenden Bestandteilen einer Vorstellung vom »Ich« avancieren: »It's all about MY self« verkündet der Lifelogger Jim Gemmell.

Die Einschätzung dieser Daten als Selbstvergewisserung (-Schutz und -Absicherung als technologisch determinierte Selbstsorge) beinhaltet auch den Blick auf und die Sorge um – wenn schon nicht zu verhindernde – Schwächen und Mängel, welchen es entgegen zu wirken gilt. Im Gegensatz zum Leib scheint der Mensch über seinen verdateten Körper instrumentell verfügen, ebenso wie ihn manipulativen Eingriffen unterziehen zu können, um die Vorstellung vom »Ich« sichtbar werden zu lassen. Indem der menschliche Körper Teil des technischen Dispositivs wird, ist er zugleich mit der Vorstellung technischer Evolution und technologischer Entwicklungsdynamik der Steigerung konfrontiert (Kurzweil 2005).

#### Jochen Venus

*Medien kollektiver Abwesenheit und künstlicher Paradiese*

Das Wort Utopie bezeichnet zunächst ein literarisches Sujet: den kontrafaktischen Entwurf einer vollkommenen Gesellschaftsordnung. Ein solcher Entwurf wäre jedoch unverständlich, wenn es nicht einen gemeinsam geteilten Sinn des Utopischen gäbe, ein kollektives Motiv gesellschaftlichen Fortschritts, das sprachlich angespielt werden kann. Und dies ist keineswegs trivial. Nach der »Austreibung des Geistes aus den Geisteswissenschaften« kann man nicht mehr mit Ernst Bloch umstandslos auf einen menscheitsgeschichtlich universellen »Geist der Utopie« setzen.

In meinem Beitrag möchte ich der Frage nachgehen, wie sich der Sinn des Utopischen medial konstituiert. Ausgehend von systemtheoretischen Überlegungen zur medialen Konstitution des Sozialen lässt sich zeigen, dass bestimmte mediale Strukturen geeignet sind, die Verbindlichkeit des Sozialen momentan auszusetzen und im Kontext der gemeinsamen Anwesenheit einander wahrnehmender Personen eine kollektive Abwesenheits- und Freiheitserfahrung herbeizuführen. Diese kollektive Abwesenheits- und Freiheitserfahrung spannt den Sinnhorizont des Utopischen auf. Die medialen Strukturen, die derart das Utopische vermitteln, lassen sich besonders prägnant in Inszenierungspraktiken der Religion, der Politik, der Popkultur und nicht zuletzt der kommerziellen Werbung wiederfinden und erklären ein Gutteil ihres spezifischen Aufmerksamkeits- und Sinnpotenzials.

#### Sven Stollfuß

*Technohuman Utopia. Transhumanismus und Medientheorie*

Die Möglichkeiten avancierter Technologien – gerade im Kontext der Forschung zu den Converging NBIC Technologies (nanotechnology, biotechnology, information technology, cognitive science) – haben in den vergangenen Jahren eine ganze Reihe an Visionen des human enhancements nach sich gezogen. Insbesondere im Umfeld des Transhu-

manismus werden radikale Modifikationen des Menschen lanciert; z.B. mit Konzepten wie »Substrate-Independent Minds« (Koene) oder »Whole Body Prosthetics« (Vita-More). Im Zuge eines Strebens nach »the best life« (Savulescu, Bostrom, Harris) erachtet man es gar als eine »moralische Verpflichtung« (in erster Linie gegenüber sich selbst), die Möglichkeiten der genetischen/biologischen Manipulation vollumfänglich zu nutzen; etwa zur Steigerung der körperlichen und mentalen Fitness, zur Verlängerung der Lebensdauer oder auch einfach nur zu Optimierung der äußeren Erscheinung. Im Kielwasser sogenannter »transhuman values« (Bostrom) als auch einer »transhuman philosophy« (More) verstehen sich solcherart Forderungen als Nullpunkt einer technologischen Gestaltbarkeit des Menschen zunächst und zuvorderst im Dispositiv kybernetischer Kultur (Hayles). Der auf diese Weise prädisponierte (technohuman) Körper ist somit endgültig Produkt »medientechnischer Verfahren« (Kittler). Die Abkehr vom vermeintlich »natürlichen Körper« zeitigt das Projekt um eine nachhaltige Garantie auf »the best life« bzw. »the best outcome« angesichts eines umfassenden Regulations- und Optimierungsprinzips transhumaner Leistungsideo-logie.

Im Rahmen des Vortrags sollen diese Entwicklungen diskutiert und vor allem vor dem Hintergrund ihrer medientheoretischen und -epistemologischen Voraussetzungen reflektiert werden. Mit Blick auf die Synthese von »medientechnischen« und »anthropologischen Paradigmen« soll der Frage nach dem hierin virulenten Menschenbild in Abhängigkeit seiner medialen Bedingtheit nachgegangen werden. Zentral für die Argumentation ist dabei ein anthro-informatischer Zug

### **9.7 AG-Treffen** **AG Animation**

### **9.8 AG-Treffen** **AG Medien und Kunst/Kunst und Medien**

**Kaffeepause | Freitag, 02.10.2015, 16:00 – 16:15**

## **Session 10** **Freitag, 02.10.2015, 16:15 – 18:15 Uhr**

### **10.1 Panel** **Produktion, Partizipation, Algorithmen**

#### **Anna Wiehl**

*Wenn aus anarchischen Zettelkästen Utopien erwachsen – Database documentaries als ergebnisoffene Experimentalanordnungen*

#### **Nihal Kantekin & Leslie Carmen Gauditz**

*Algorithmen als Utopie?*

#### **Miriam Drewes**

*»Werde Teil eines Films«. CROWD FUNDING als Utopie der Teilhabe*

**Moderation: Marina Knauer**

#### **Anna Wiehl**

*Wenn aus anarchischen Zettelkästen Utopien erwachsen – Database documentaries als ergebnisoffene Experimentalanordnungen*

Auch wenn eine der primären Intentionen des Dokumentarischen in *Representing Reality* (Nichols) besteht, so tragen dokumentarische Figurationen im Sinne eines komplexen Interagierens von symbolischen, technologischen und anthropologischen Aktanten) immer auch ein epistemisches und performatives Potential in sich: Dokumentationen wirken auf bestehende Wissensstrukturen und Realitätskonstruktionen zurück und können Innovationen, experimentelle Entwürfe und zukunftsgerichtetes Handeln anstoßen – welches nicht selten (noch) »utopische« Züge trägt. Dies gilt noch verstärkt für das weite Spektrum neu entstehender digital vernetzter dokumentarischer Figurationen, besonders database- und Korsakov-Documentaries. Diese non-fiktionalen digitalen Narrationen, die auf a-teleologischen, teilweise opaken dynamischen Relationen zwischen kurzen Video-Clips basieren, geben im Gegensatz zu anderen digital (documentary) narratives gerade nicht einen festen Weg vor, dem der Nutzer folgen muss; sie stellen vielmehr ergebnisoffene Experimentalanordnung dar, (z.B. *archiving R69*; *Planet Galata*). Zugleich erinnern sie in ihrer »Vernetztheit« an digitale Zettelkästen. Dabei kommt einerseits in den häufig poetischen K-Docs deren assoziativ-kreative, anarchische Potential zum Tragen; zugleich schwingt aber immer der »systematisch-rationale« Charakter solcher dokumentarischer databases mit. Diese produktive Spannungsverhältnis ermutigt, »Fakten« und »Wissen« gegen den Strich zu lesen, was zu utopischen (Gegen-)Entwürfen von Vergangenheit, Gegenwart aber auch Zukunft führt.

Ausgehend von modifizierten Ansätzen der ANT sowie einer Poetologie des Wissens werden paradigmatische dokumentarische Figurationen im Sinne des practical turns als wirkungsmächtige »networks«/»worknets« untersucht. Dabei gilt es allerdings zu hinterfragen, ob database- und K-docs zwar nicht theoretisch großes Potential bergen aber aufgrund ihrer konkreten medialen Realisierung noch selbst als »mediale Utopien« zu sehen sind.

### Nihal Kantekin & Leslie Carmen Gauditz

#### *Algorithmen als Utopie?*

Unser Vortrag betrachtet Utopie auf intentionaler Ebene und konzentriert sich auf die subjektiv positiv konnotierte Vorstellung von Vergemeinschaftung. Die Frage ist, wie kann Technik Utopien fördern? Um eine mediensoziologische und technische Perspektive aufzuzeigen, wird beispielhaft das Vergemeinschaftungspotenzial der Kennenlern-App »Tinder« diskutiert.

Der intentionale Utopiebegriff ist ein Gedankenexperiment, mit Schölderle gesprochen ein »Denkbild der Kritik«. Im Verständnis von Ernst Bloch werden technische, architektonische oder medizinische Utopien inkludiert. Als konkrete Utopie ist für ihn die Vorstellung, dass Menschen als soziale Wesen idealerweise in Gruppen leben und agieren, möglich. Die Utopie überwindet damit die Methodik des Infragestellens und beherbergt eine Realisierungsmöglichkeit. Deshalb vertreten wir die These, dass formalisierte technische Abläufe, im spezifischen Algorithmen, die Umsetzung von konkreten Utopien unterstützen: Da für einen Algorithmus ein Problem definiert wird (hier: geringe Vergemeinschaftung in modernen Gesellschaften), sind für die Lösung (Utopie der Vergemeinschaftung) einzelne konkrete Handlungsvorschriften (Handlungsanpassung) in definierten Einzelschritten programmiert.

Der Beitrag ist als Vortrag mit interaktiven Elementen konzipiert. Diese wenden analog den beziehungsstrukturierenden Algorithmus von Tinder an, um die These des Vortrages zu verdeutlichen. Tinder unterstützt eine Art der Vergemeinschaftung nach der Logik subjektiver Attraktivität. Es ermöglicht Menschen in relativer räumlicher Nähe, nach gegenseitiger Sympathiebekundung, durch eine einfache Handbewegung, in Kontakt zu treten. Dann können Bilder (Momente) und Texte (Chat) ausgetauscht werden. Das ist das definierte Ende des Algorithmus. So ist Tinder in der formalisierten Begrenzung freier menschlicher Intentionalität bei der Abwicklung der Kontaktknüpfung, eine Möglichkeit der Vergemeinschaftung.

### Miriam Drewes

#### *»Werde Teil eines Films«. CROWD FUNDING als Utopie der Teilhabe*

Politisch gesellschaftliche Utopien im Film sind ein klassisches Sujet der Filmwissenschaft. Vergleichsweise selten hingegen werden Herstellung, Finanzierung und Organisation von Filmen im Zusammenhang mit utopischem Denken thematisiert. Dabei verbirgt sich hier eine ausgesprochen interessante Fragestellung. Dass der Film ein schöner Schein sei, hinter dem nicht zuletzt die Bedingungen, unter denen er entstanden ist, verschwinden, ist eine der klassischen Denkfiguren der Kulturkritik des 20. Jahrhunderts. In ihrem Namen sind die industriellen und ökonomischen Rahmenbedingungen der Filmproduktion und -distribution wiederholt kritisch hinterfragt worden. Die Problematik hat sich allerdings merklich verschärft, seit der Film nicht mehr allein als kommerzielles Produkt, sondern ausdrücklich auch als Kunst verstanden wird. Im Gegensatz zu Waren, lastet auf Kunstwerken eine besondere Wahrheitspflicht, die sich aus dem für die Moderne typischen, emphatischen Verständnis von Kunst als Ort der Utopie ergibt.

Unter diesen Umständen reicht es nicht länger aus, die Hürden und Hindernisse einer Filmproduktion vorzuführen, wie es das Genre des »Film-im-Film« schon früh und auf meist komödiantische Weise präsentierten. Darauf hat der Autorenfilm mit offensiver Systemkritik reagiert. In den Filmen von Jean-Luc Godard etwa sollte die Filmproduktion selbst als Ort kapitalistischer, hierarchischer und entfremdeter Produktion entlarvt werden. Ein ähnlicher Impetus artikuliert sich in den Künstlerkollektiven der 1960er und 1970er Jahre, zu denen u.a. auch der 1971 in Deutschland gegründete Filmverlag der Autoren zu zählen ist.

Diese ausdrücklich von utopischem Denken getragene Gesellschaftskritik ist mittlerweile ebenso historisch geworden wie ein großer Teil der Produktions- und Verwertungsbedingungen, gegen die sie sich wandte. Ihr egalitärer Impetus aber ist auch im Zeitalter von Digitalisierung und globalisierter Verwertung keineswegs völlig verschwunden.

### 10.2 Panel

#### Zum utopischen Potential des Fernsehens

##### **Silke Fürst**

*»Deutschland schaltet ab«. Mit der self-fulfilling prophecy zurück in die utopische Vergangenheit*

##### **Thorsten Lorenz**

*Protest als mediale Utopie. Wie Visionen programmtaugliche Marken werden.*

##### **Susanne Eichner**

*»Imagined communities« und »imagined utopia«? Dänische Fernsehserien und transnationale Rezeptionsstrategien*

##### **Gerd Hallenberger**

*Unterhaltung als Utopie. Utopien der Unterhaltung*

##### **Moderation: Mirjam Kappes**

##### **Silke Fürst**

*»Deutschland schaltet ab«. Mit der self-fulfilling prophecy zurück in die utopische Vergangenheit*

Der Film *Free Rainer. Dein Fernseher lügt* (D/A 2007) entwirft das Bild einer fernsehbereiten und fernsehbewussten Gesellschaft, die den Weg zurück in die Buch- und Geisteskultur findet und den Sinn für die Natur und das soziale Leben (wieder)entdeckt. Durch die Referenz auf Aldous Huxleys Roman *Brave New World* verweist der Film auf seinen utopischen Charakter. Die im Film entworfene schöne neue Welt ist eine Rückkehr in die Vergangenheit und dient als Folie für die kritische Reflektion der gegenwärtigen Verhältnisse. Mehr noch aber konstruiert die Utopie eine Allmacht des Fernsehens, mit deren sukzessiver Dekonstruktion die Befreiung der Gesellschaft einhergeht.

Diese Dekonstruktion setzt bei der Fernsehquotenmessung an. Durch die Manipulation der Quoten werden bis dahin erfolgreiche Privatsender in eine Finanzierungs Krise gestürzt. Zugleich ändern sich die Erwartungen der Produzenten, was das Publikum sehen will. Noch entscheidender für die kulturelle Revolution ist jedoch die Medienberichterstattung über die überraschenden TV-Quoten und die sich verändernden Bedürfnisse des Publikums. Inszeniert werden Titelcover der nationalen und internationalen Leitmedien (etwa »Deutschland schaltet ab«, Focus) sowie Straßenumfragen (»Endlich denkt Deutschland wieder«). Diese gesell-



schaftlichen Selbstbeschreibungen haben selbstverstärkende Wirkungen und sorgen schließlich dafür, dass die Manipulation zur Wirklichkeit wird. Auch ohne das weitere Zutun der Protagonisten trifft die deutsche Bevölkerung nunmehr eine »wertvolle« Auswahl und verschreibt sich zugleich dem Konzept der »Diätetik«, das bereits seit den 1950er Jahren die Diskussion um den Fernsehkonsum prägt (Irmela Schneider 2003, hier 74f.). Dabei wird ausgeblendet, dass die utopische Vergangenheit vormals ebenso Gegenstand der Kritik war (Lesesuchtdebatte). Der Beitrag analysiert die Mechanismen dieser inszenierten »self-fulfilling prophecy« und diskutiert Logik, Ausblendungen und Brüche der entworfenen Utopie.

### Thorsten Lorenz

*Protest als mediale Utopie. Wie Visionen programmtaugliche Marken werden.*

Im Fernsehen ist jeder Utopist willkommen: als Protestler und Revolutionär. Die Utopiekraft des Massenmediums, seine Gefräßigkeit für Themen des Zukünftigen, des Anderseins, die Lust am Insularen ist unermesslich. Die Medienindustrie schmückt sich mit Alternativlern, die sich einst aus Randgruppen rekrutierten, inzwischen aber selbst erfolgreich zu dem Markt gehören, gegen den sie sich ursprünglich wandten. Der Werbe- und Programmmarkt liebt diese fremden und faszinierenden Welten des Ausstiegs. Utopie ist Programm und Programm-Marketing der Massenmedien.

Die Firma Endemol war schon immer dieser Medienkritik voraus. Zynisch-souverän produziert sie konstruktivistische Selbstorganisations-Utopien an ortlosen Orten wie Containern, auf Inseln, in Camps, im Dschungel und jüngst in *Newtopia*. Der Wilde ist das Vor- und Nachbild dieser Ausstiegs-Inszenierungen. Damit diese Experimente funktionieren, müssen sie von Medien abgeschottet werden. Umso besser lassen sich diese Utopieebenen mit Medien beobachten.

Protest als mediale Utopie erzählt von den Anfängen und Enden dieser Programm-utopien und -idiotien, die unter dem Banner der Revolution oder des Ausstiegs segelten: von dem Rotaprint-Medium der Kommune1, das die Revolution verkündete, bis zum insularen RTL-Robinson Crusoe ihres Modells Rainer Langhans; von Jeans-Imperien, die Demonstranten zur Werbeikone erklärten, bis zu protestierenden Glücksgesellschaften in Marketing von Autofirmen und Raiffeisenbanken. Born to be wild: Utopien sind Marken des Mainstreams und damit reine Medien-Gegenwart. Als politische Alternative wurden einst Whole-Earth-Kataloge und Selbstorganisations-Utopien geschmiedet, deren Leser sehr real im Silicon Valley aus- und einstiegen. Be foolish hieß ihr Ausstiegsslogan, mit dem sich auch Steve Jobs zum Milliardär nährte. Das neueste Keyword des Werbemarketings aber heißt »Wir«. Die Revolution hat sich werbeaffin zur Partizipation domestizieren lassen. WIR sind die neue Medienutopie.

### Susanne Eichner

*»Imagined communities« und »imagined utopia«? Dänische Fernsehserien und transnationale Rezeptionsstrategien*

Als Teil eines größeren Forschungsprojekts zum internationalen Erfolg dänischer Fernsehserien untersucht dieser Beitrag Rezeptionsstrategien und Prozesse der Bedeutungsgenerierung durch ein nicht-einheimisches (»non-resident«) Publikum. Der Beitrag beruht auf einer empirischen Studie (Rezeptionsstudie und Medienberichterstattungsanalyse) die im

Frühjahr 2015 in Deutschland durchgeführt wurde.

Folgt man Straubhaars Idee der »cultural proximity« oder Collins Aus-führung zur »language of advantage«, so sollten dänische Fernsehserien – als kulturelle Produkte einer »small nation« – eigentlich keinen globalen Erfolg erzielen. Doch die internationale Beliebtheit dänischer Serien steht im Gegensatz zu den genannten Annahmen. Wie lässt sich dieser Erfolg aus Rezipientenperspektive erklären? Unter Heranziehung des öffentlichen Diskurs über die Serie als auch die tatsächlichen Aneignungsstrategien eines »non-resident« bzw. kulturell und linguistisch »distanzierten« Publikums nähert sich der Beitrag dem Thema an. Insbesondere werden dabei Selbst- und Fremdkonzepten, die sich sowohl in den öffentlichen Diskursen als auch in den Rezeptionsstrategien aufspüren lassen, verfolgt. Zeitgenössische Fernsehserien stellen ihrem Publikum Angebote zu Selbst- und Fremdkonzepten, zu lokalen, nationalen oder transnationalen Identitätsimaginationen bereitstellen, auf die sich dieses bezieht. Auf Grundlage des empirischen Materials werden Erklärungsansätze verhandelt, beispielsweise: Welche Rolle spielen Aspekte der kulturellen Nähe, des »sich-Erkennens« im Text? Welche Rolle spielen utopische Imaginationen, der Wunsch nach einer »desired proximity of modernity« (Iwabuchi), mit Dänemark als idealisierter Gesellschaft der sozialen Stabilität und Gleichberechtigung? Oder sind Rezeptionsstrategien und Bedeutungsgenerierung universal zu betrachten, interpretieren verschiedene kulturelle und »nationale« Publika aufgrund des transkulturellen Zustands von Welt kulturelle Produkte weitgehend gleich?

### Gerd Hallenberger

*Unterhaltung als Utopie. Utopien der Unterhaltung*

Allen Unterhaltungsangeboten in allen Medien wohnt immer ein utopisches Moment inne: Wer diese Angebote nutzt, kann sich aus dem Hier und Jetzt für eine gewisse Zeit an einen anderen, nicht real existierenden Ort versetzen, der schöner, besser, spannender, interessanter, packender ist als die eigene Realität. Dies gilt für alle Medienangebote: vom Buch über Theater, Fotografie, Varieté, Film, Hörspiel, Tonträger, Fernsehsehsendung bis hin zu allem, was es im Internet gibt, um nur einige Beispiele zu nennen.

Besonders klar ersichtlich wird dieses utopische Moment dort, wo es kaum durch vordergründige »Inhalte« verstellt wird – Geschichten etwa, die Sinn versprechen, oder Akteure und Charaktere, die Einfühlung verlangen. Die reinste Form von Unterhaltung war immer schon die, wo es eigentlich um nichts geht, sondern »nur« um Unterhaltung, wie etwa in Varieté, Zirkus, Filmrevue, Fernsehshow und Popmusik.

Die Gesetze und Regeln der Alltagswelt, hier sind sie aufgehoben. Der Zauber Künstler verspottet die Gesetze der Logik, die Hochseilartistin die Gesetze der Schwerkraft, der Popsong verspricht, dass drei Minuten des Hörglücks ein Leben lang nachhallen können. Seit der Etablierung des Fernsehens als Leitmedium ist eine besondere Form der nonfiktionalen Unterhaltung zum Inbegriff dieses utopischen Versprechens geworden: die Fernsehshow. Wenn man sich die Entwicklung der Fernsehshow in Deutschland anschaut, lässt sich feststellen, dass es im Laufe der Zeit sehr unterschiedliche Utopien waren, die dem Genre »Fernsehshow« ihr jeweiliges Erscheinungsbild gegeben haben: In den 1950er Jahren war ihr Traumbild die große Las-Vegas-Show – Um 1970 war es die Versöhnung von Unterhaltung, Bildung und Sozialkritik in der großen gesellschaftskritischen Show – Heute ist es die von Publikumsinteressen bestimmte Show – wenn schon

die Stimmabgabe an der Wahlurne keine große Bedeutung mehr zu haben scheint.

### 10.3 AG-Treffen

#### AG Filmwissenschaft

### 10.4 Panel

#### Animation, Guerilla, Nonsense: Utopien in Populär- und Subkultur

##### **Matthias Clemens Hänselmann**

*Das utopische Potential der konkreten Animation*

##### **Ingo Landwehr**

*U-Topos. Der fantastische Mr. Fox und sein Blick auf die unterirdische Utopie*

##### **Stephan Oliver Görland**

*Kommunikationsguerilla und Utopie*

##### **Drehli Robnik**

*Der Geist der Atopie, oder Let's Put the Loch in Bloch. Versuch in einer Filmtheorie des Nonsense als (schwaches) Gesetz und Versetzung mit Simon Pegg*

##### **Moderation: Ivo Ritzer**

##### **Matthias Clemens Hänselmann**

*Das utopische Potential der konkreten Animation*

Utopien sind räumlich (alter-spatial) oder zeitlich (alter-temporal) konzipierte Entwürfe eines Alternativzustands. Sie enthalten i.a.R. eine Kritik der gegenwärtigen Zustände, indem sie als fiktiven Istzustand darstellen, wie es tatsächlich sein sollte/könnte. Utopien kritisieren Hierarchien, soziale/ökonomische Determinationen etc.

Konventionelle Medien (Literatur/Film), mit denen sich Utopien entwerfen lassen, gestalten diese meist als sekundäre Weltmodelle, d.h. als fiktive Modelle einer alternativen Welt, ohne dass tatsächlich auf die Realität eingewirkt würde. Die konkrete Animation dagegen wurde in neuerer Zeit (Brand, Cooper, BLU) als Medium wiederentdeckt, mit dem sich utopische Entwürfe an der Realität selbst vornehmen bzw. direkt auf diese aufprojizieren lassen. Konkrete Animation nutzt oft Wahrnehmungsbedingungen der physisch-greifbaren Wirklichkeit, um auf deren Basis Bildanimationen zu erreichen. So können etwa Einzelbilder auf die Wände eines U-Bahnschachts gesprayed werden, die dann im Auge des daran vorüberfahrenden Fahrgastes als Einzelphasenbilder fungieren und nach kinematografischem Prinzip zu Bewegungsabläufen verschmelzen. Konkrete Animation erreicht so mindestens zweierlei:

- 1) Sie widersetzt sich experimentell-kreativ und nonkonformistisch starren Produktionsbedingungen: Sie ist kaum an best. Materialien, Lokalitäten, Ästhetiken oder an die arbeitsteiligen Herstellungsverfahren der konventionellen Studioanimation gebunden.
- 2) Sie vollzieht sich im konkreten Raum, greift oft direkt in die Wirklichkeit ein und transformiert diese in eine virtuelle Utopie. Soziale Brennpunkte sind nicht zufällig meist ihr Einsatzgebiet. Besonders an den Utopien der konkreten Animation ist daher, dass sie nicht alter-temporal oder alter-spatial sind, sondern implizit argumentieren, dass das utopische Potential der Wirklichkeit vom eigenen Wahrnehmungsstandpunkt abhängt, indem sie eine alternative Weltsicht im Kopf des Betrachters und in Wirklichkeit erzeugen

##### **Ingo Landwehr**

*U-Topos. Der fantastische Mr. Fox und sein Blick auf die unterirdische Utopie*

»I don't want to live in a hole anymore. It makes me feel poor.« (Mr. Fox)

»We are poor. But we are happy.« (Mrs. Fox)

In den Untergrund gehen: Abtauchen. Verschwinden. Sich der Beobachtung entziehen. Ein Ausgang aus der Kontrollgesellschaft wird nicht selten im Untergrund gesucht. Der unterirdische Raum taugt als Projektionsfläche für utopische Vorstellungen. Die Verborgenheit dessen, was sich unter der Oberfläche befindet, befördert die Fantasie. So reicht das Spektrum unterirdischer Utopien von Hohlwelttheorien bis zum sprichwörtlichen (Sponti-)Strand, der unter dem Pflaster liegt.

In der Fabel *Fantastic Mr. Fox* von Roald Dahl und besonders in deren Verfilmung von Wes Anderson wird dieses utopische Potenzial zugespitzt befragt. Dem Gang in den Untergrund unterliegen dabei subversive wie gleichsam reaktionäre Motive. Unterirdisch lebende Tiere, allen voran der Fuchs, verkörpern die ambivalente Sehnsucht nach einem Glück im Entzug. Mit den spielerischen Mitteln des Animationsfilms werden von Anderson narrative und bildliche Untergrund-Stereotypen zitiert, zelebriert und ausgehöhlt. Der fantastische Mr. Fox wirft dadurch nicht nur einen pointierten Blick auf Gesellschafts- und (Sub-)Kultureskapismen, er beleuchtet auch und sehr deutlich die mediale Bedingtheit der unterirdischen Utopie.

##### **Stephan Oliver Görland**

*Kommunikationsguerilla und Utopie*

Die Utopie hat es schwer. Der Parlamentarismus und Kapitalismus haben mit ihren Versprechungen den Siegeszug durch die westliche Hemisphäre angetreten. Um sich der Utopie wieder zu nähern, muss dementsprechend erst die Basis hierfür geschaffen und altbekanntes Denken aufgebrochen werden. Dieses Abstract und der daraus folgende Vortrag sollen das Verhältnis von der Utopie und Medien- und Kommunikationsguerilla aufzeigen.

Medien- und Kommunikationsguerilla ist eine handlungstheoretische Strategie der Medienaneignung. Die Medien sind bei dieser Aneignung weniger Ausgangspunkt als Ort der Vermittlung und Auseinandersetzung. Nützliche Helfer im Spiel um Verfremdung und Entstellung kultureller Codes. Und somit Bühne. Medienguerillas kapern die (Medien-)Logik, indem sie die Symbolik der Macht nicht entwerfen, sondern semiotisch umdeuten. Schon Roland Barthes hinterfragte 1971: »Ist die beste Subversion nicht die, die Codes zu entstellen, statt sie zu zerstören?« Der Guerillero entwendet also die altbekannten Codes, ruft Verwirrung hervor und stellt sie mit etwas anderem in Verbindung. Das kann das verfremdete Wahlplakat einer Partei sein, die umgedeutete Werbung eines Großkonzerns, oder die medial gefakte Pressekonferenz. So z.B. die Aktivistengruppe »The Yes Men«, die es schafften, das Augenmerk wieder auf eine längst vergessene Industriekatastrophe zu lenken. Durch Infragestellung der Legitimität der Macht – und das ist es, was Medien- und Kommunikationsguerilla macht – können die erforderliche Räume, in denen die Utopien gedeihen, wieder hergestellt werden. Kommunikations- und Medienguerilla nennt diese Utopien nicht konkret

sondern lädt, und das ist der große Unterschied zu anderen Vermittlungswegen, selbst zum Nachdenken an. Der systematisch hergestellte Bruch in der Wahrnehmung wird zum Bruch der Kontingenz der Verhältnisse, des Bekannten – und ist somit die Abstraktionsleistung des Rezipienten und die Öffnung dessen für die eigene Utopie.

#### **Drehli Robnik**

*Der Geist der Atopie, oder Let's Put the Loch in Bloch: Versuch in einer Filmtheorie des Nonsense als (schwaches) Gesetz und Versetzung mit Simon Pegg*

Es geht um politische Filmtheorie: Ansätze zum/am/mit (Mainstream)Film, deren Theorie-Optik auf folgendes scharfstellt: Bildwerdung, Wahrnehmbarkeit, Erfahrbarkeit von Möglichkeiten, Praktiken, auch Hindernissen, von Subjektivierungen, die unvorhergesehen, gegenhegemonial, insbes. demokratisch-dissensual sind. Als Einstieg die Frage: Wenn solche Filmtheorien utopische Züge tragen, was ist die Topik der Voraussetzungen, unter denen sie utopisch – in Entortungen, Zeitbrüchen, Zukunftsöffnungen – denken? Dasselbe anders: Welchen Preis hat der Einsatz des Konzepts/Imaginariums Utopie (oder einer ähnlich starken Ladung)? Der Preis einer Utopik radikaler Brüche mit kapitalvermachteter Gegenwart, und sei es im Namen von Gegenwärtigkeit als Sinn ohne Ziel, kann im Anrufen eines Heils bestehen, das besteht – in der Welt ohne Menschen oder im Glauben ohne Welt-Bild (Deleuze), im Evident-Werden des Unvergleichlichen (Nancy), in Reinigung der Form als Prozedur der Treue zur Idee (Badiou), im Übersetzen von Politik in Kunst (Rancière); oder – zwei messianisch-utopistische Klassiker – im Vorausphantasieren eines »Goldgrundes der Utopie« (Bloch) oder im »Utopia of the in-between« (Kracauer). Jedoch: Kracauers Name für das, was Film und Geschichte wahrnehmen lassen, ist nicht auf eine Ethik des rein Mikro-Partikularen, Transitorischen reduzierbar. Vielmehr wäre Kracauers »kunstlose« Antagonistik und seine Anmutung von Entgründung (Loch-Utopik) im Sozialen – beides durch Film – mit einem Label zu verknüpfen, das bei Rancière auftaucht: Mit der »Atopie« kriegen wir ein bisschen Politik am Film ohne teure Vollkommenheitsvoraussetzungen wie in den genannten Utopiken. An atopischer Versetzung wäre allerdings das Moment der (kritischen, solidarischen) Setzung festzuhalten; auch die Störung am Ort des Gesetzes, ohne Gesetz-Ansprüche, zumal gegen rassistische Normalisierung, ganz preiszugeben. Dasselbe anders, in Nonsense-Bildform, zeigt Simon Pegg, insbes. in *Hot Fuzz* (2007).

#### **10.5 Panel**

#### **Körperutopien, Technikdystopien und Ludotopien**

##### **Martin Hennig**

*Drücke U für Utopie. Technikutopien vs. -dystopien im Computerspiel*

##### **Simon Ledder**

*Körperutopien in digitalen Dystopien*

##### **Felix Raczkowski**

*Ver-spielte Welt. Die Ludotopien der Gamification*

##### **Hans-Joachim Backe**

*Die Utopie der gespielten Apokalypse. Zum utopischen Potential des Zombie-Survival Genres*

##### **Moderation: Andreas Rauscher**

Das Panel betrachtet die in Videospielen reflektierten Diskurse bezüglich technologischer und gesellschaftlicher Entwicklungen im Kontext von dystopischen und utopischen Entwürfen. In den letzten Jahren entwickelte sich insbesondere in der Diskussion eines transhumanistischen Menschenbildes eine verstärkte Relevanz des Mensch-Maschine-Verhältnisses, das in Videospielen als Selbstaussage des Mediums interpretiert werden kann. Die Veränderbarkeit des Körpers in Spielen wie *Deus Ex: Human Revolution* oder *BioShock* bezieht prägende Diskurse aus dem Bereich der Human Enhancement Technologies ein und verhandelt diese durch die aktive Rolle der NutzerInnen neu. Die Steuerbarkeit des digitalen Körpers durch diverse (Zukunfts-)Techniksznarien ermöglicht die Erprobung von Handlungsoptionen in utopischen wie dystopischen Settings mittels Stellvertreter und damit mitunter auch ein paralleles Erleben von Momenten des einen Extrems im anderen. Hier knüpfen auch Konzepte der Gamification als Ludotopie an, indem sie dem Computerspiel eigene Mechanismen auf den Alltag zu übertragen suchen und dabei gezielt die verspielte Welt als utopische Vision präsentieren.

##### **Martin Hennig**

*Drücke U für Utopie. Technikutopien vs. -dystopien im Computerspiel*

Utopien und Dystopien vollziehen sich im Computerspiel bevorzugt anhand der Verhandlung von Mensch-Technik-Verhältnissen. Heute thematisieren auffällig viele Ableger unterschiedlichster Spielgenres technische Körpermodifikation sowie die Folgen einer vollständig technisierten Umwelt oder fußen auf Überwachungsszenarien. Der anvisierte Beitrag strebt an, derartige Phänomene in einen gemeinsamen Rahmen zu stellen und die technologischen Innovationen ins Verhältnis zu utopischen und dystopischen Gesellschaftsentwürfen innerhalb der Spielewelten zu setzen. Die Fetischisierung von Technik in Untersuchungsbeispielen aus den Jahren 2010–2015 verweist dabei auf eine generelle Tendenz der Amalgamierung von Mensch-Maschine-Verhältnissen. Allerdings wird bei Gesellschaftsdystopien häufig die Fiktionalität des Dargestellten akzentuiert und die Angst vor autonomen Maschinen geschürt, während Technikutopien in der Regel zahllose Anknüpfungspunkte zur Gegenwart der Nutzer/innen beinhalten und technische Artefakte hier niemals ihren Prothesencharakter verlieren.

Gleichzeitig oszillieren Computerspiele laufend zwischen dem Appell an den freien Willen der Nutzer/innen sowie dessen Einengung durch werksseitige Vorgaben (unsichtbare Levelgrenzen, konsequenzlose Entscheidungsmöglichkeiten usw.). Die geschickte Kaschierung derartiger Beschränkungen macht eine subtile Lenkung der Spieler/innen erforderlich. Die gehäufte Thematisierung von Technologie im Computerspiel scheint dabei auf eine sich im Rahmen der Medienentwicklung steigernde selbstreflexive Tendenz zu verweisen, denn potenziell denkt das Computerspiel anhand der Verhandlung von Autonomie in Mensch-Maschine-Verhältnissen auch über sich selbst nach (vgl etwa den Überwachungsdiskurs in *The Stanley Parable*, Galactic Cafe, 2013). Im Vortrag sollen deshalb die intradiegetischen Verhandlungen von Technologie als Selbstaussagen des Mediums interpretiert werden, welche wiederum in utopische und dystopische Selbststrahlungen münden.

**Simon Ledder***Körperutopien in digitalen Dystopien*

In manchen neueren First-Person-Spielen habe ich die Gelegenheit, meinen Körper mit neuen Möglichkeiten auszustatten; ihn weit über die Grenzen des derzeitigen Mensch-Seins hinauszubringen. Damit sind diese Spiele mitten im Diskurs um die sogenannten Human Enhancement Technologies (HET) zu verorten. Die Digitalen Spiele setzen damit an einem Punkt an, der sich in der Literatur bereits im 20. Jh. abgezeichnet hat: Nicht länger die Gesellschaft oder der Staat ist das zu Ändernde in der utopisch gedachten Zukunft, sondern der Körper steht im Fokus der zeitgenössischen Utopie.

Die Fortführung des utopischen Ziels mit anderen Mitteln schlägt in der Darstellung des Settings zumeist um ins Dystopische: Die Welten von *Deus Ex: Human Revolution*, *BioShock* oder *Bionic Commando* werden beschrieben und erlebt als zerbrochene Gesellschaften, in denen Konkurrenz und Machtstreben zum Untergang führen bzw. geführt haben. Der »verbesserte« Körper hingegen kann mit wenigen Klicks derart modifiziert werden. Blitze zu schießen oder drei Meter hoch zu springen. Diese spielerische Erfahrung des »verbesserten« Körpers steht damit im vermeintlichen Gegensatz zur dystopischen Welt, in der ich mich bewege. Die Dystopie bricht jedoch auch in den gespielten Körper wieder herein, da ich jeweils Situationen erlebe, in denen ich nicht ganz Herr meines eigenen Körpers bin. In Momenten von Ohnmacht bzw. gezieltem Systemausfall erlebe ich eine Fremdsteuerung, die als warnendes Mahnmal die Diskurse HET und Überwachung verknüpft. Zugleich wird in allen Spielen »Behinderung« als zu überwindendes, leidvolles Phänomen konstruiert, und HET als ein Lösungsansatz postuliert. Der generell biopolitische Zugang wird teilweise sogar expliziert.

Im Vortrag soll aufgezeigt werden, inwiefern die ausgesuchten Spiele mit dem Motiv der Körperutopie die Diskurse um HET, Ableism und Überwachung konstruieren.

**Felix Raczkowski***Ver-spielte Welt. Die Ludotopien der Gamification*

Seit ungefähr sechs Jahren firmiert der Begriff der Gamification gleichermaßen als Marketing-Buzzword, als Prinzip für den Geltungsanspruch von Game-Designern, als rotes Tuch der Computerspielforschung und als Beweis für das positive Potential digitaler Spiele in der öffentlichen Wahrnehmung. Typischerweise wird er, gleichermaßen elegant wie uneindeutig, als das Bestreben definiert, Mechanismen und Elemente digitaler Spiele auf nicht-digitale Zusammenhänge zu übertragen (Deterting et al. 2011). Auf diese Weise sollen unliebsame Alltagstätigkeiten, von der Hausarbeit über den Schulbesuch bis hin zum Beruf, motivierender und unterhaltsamer werden, einfacher von der Hand gehen und auch an Effizienz gewinnen. Game-Designer wie Jesse Schell beschwören die »Gamepocalypse« (Schell 2010) herauf, eine Art ludische Singularität, ab deren Eintritt nicht mehr nur einzelne Institutionen, sondern die gesamte westliche Lebenswelt den Regeln eines Spiels gehorchen soll. Der Vortrag wird diese Visionen einer verspielten Welt medienkritisch skizzieren (worin genau besteht z.B. die Rolle des digitalen Spiels in diesen mo-

tivierenden Arrangements?) und wissenschaftlich kontextualisieren. Dabei stehen besonders die in den 50er- und 60er Jahren im Zusammenhang mit dem pragmatischen Ansatz des Neobehaviorismus entstandenen Utopien im Vordergrund, die eine vollständig verhaltensmodifizierte und auf diese Weise optimierte Zukunftsvision entwarfen. Die wissenschaftlichen Utopien der Behavioristen (am prägnantesten durch Skinners Roman *Walden Two* (1948) auf den Punkt gebracht) und die optimistischen Design-Theorien der Befürworter von Gamification werden gegeneinander gelesen. Dabei wird die Frage zu beantworten sein, inwiefern die gespielten Zukünfte, die uns in TED-Talks und populären Ratgebern in Aussicht gestellt werden, immer schon die Vergangenheit einer verhaltensmodifizierten Gesellschaft aufrufen.

**Hans-Joachim Backe***Die Utopie der gespielten Apokalypse. Zum utopischen Potential des Zombie-Survival Genres*

Im Computerspiel werden, wie in anderen Medien auch, utopische und dystopische Szenarien häufig unreflektiert verwendet. Eine über Mediengrenzen hinweg zu beobachtende Ausnahme bildet das Zombie-Survival Genre. Wie in Robert Kirkmans Comicserie *The Walking Dead* (USA 2003-) und den davon inspirierten Film-, TV- und Comicpublikationen ist auch in Spielen die Auslöschung der Menschheit durch eine Zombie-Epidemie ein Horrorszenario, das von einer Auseinandersetzung mit utopischen Konzepten nicht loszulösen scheint. Zurückgeworfen auf familiäre und dörfliche Strukturen, ohne hochentwickelte Technologien, Verwaltungs- oder Ordnungsmacht bewegen sich die Überlebenden in einem prekären Raum zwischen Barbarei und einer neuen, potentiell utopischen Menschlichkeit.

Im Computerspiel kommt zu dieser narrativen noch die simulativ-performative Komponente hinzu, die in die Realität hineinreichende utopische Dimensionen erschließt. Der Beitrag diskutiert am Beispiel von *DayZ* (Dean Hall, 2012) die Zusammenhänge zwischen sozialen, ökonomischen und medientechnologischen Faktoren der virtuellen Apokalypse. Während in anderen Onlinespielen Verhaltensregeln und Moderatoren für Ordnung sorgen und beständige Stufenaufstiege oder exklusive Ausrüstungsgegenstände sozialen Status markieren, wird in *DayZ* um das nackte Überleben der Avatare gekämpft – mit allen Mitteln. Kooperation oder Einzelgängertum, Vertrauen oder Misstrauen gegenüber anderen Überlebenden sind sehr viel zentraler als die Bedrohung durch Hunger, Durst und Zombies. Dementsprechend organisieren sich Spieler\_innen hier auch anders als sonst üblich nicht nach Militär- oder Managementprinzipien, sondern als auf Kooperation basierende soziale Gemeinschaften. Darüber hinaus entwickelt die Fanbasis das Spiel beständig weiter, um nuanciertere Interaktionen und nachhaltigeres Wirtschaften zu ermöglichen. Insofern ist *DayZ* eben nicht nur die Repräsentation potentiell utopischer Zustände, sondern simuliert sie und bringt sie hervor.



## 10.6 Panel Globale Bildwelten

### Sven Grampp

*An alle alles jetzt! Weltfernsehprojekt OUR WORLD*

### Carolin Anda

*Imaginierte Paradiese in sozialen Netzwerken.*

*Lokative Medien und die Entstehung idealer Urlaube*

### Christina Natlacen

*Fotomontagen großstädtischer Utopien auf illustrierten Postkarten*

### Julia Rommel

*Ubiquität. Eine praktizierte Utopie?*

**Moderation: Lina Maria Stahl**

### Sven Grampp

*An alle alles jetzt! Weltfernsehprojekt OUR WORLD*

Mit dem Fernsehen ist, laut McLuhan, endlich ein weltumspannendes Netz permanenter und simultaner Informationszirkulation etabliert. Wir leben also nach dieser Vorstellung bereits in einer buchstäblich utopisch globalen Medienwelt immerwährender Präsenz. Solch eine Utopie treibt in den 1960er nicht nur verschrobene akademische Elfenbeinturmbewohner um, sondern findet auch Eingang in konkrete televisuelle Programmgestaltungen. Ist doch in diesen 1960er Jahren nicht nur die Satellitentechnik tatsächlich so weit fortgeschritten, dass sie zur transnationalen wie transkontinentalen Liveübertragung von Großereignissen genutzt wird. Darüber hinaus wird diese Entwicklung flankiert von der Vision eines gemeinsamen Weltfernsehens. Durch das Satellitenfernsehen sollen demzufolge nicht nur herausragende Ereignisse möglichst überall auf der Erde übertragbar sein, sondern es sollen Konzepte, Programme und Kooperationen entwickelt werden, die ein transnationales, ja globales Fernsehprogramm liefern, und zwar zur Einübung ins Weltbürgertum. Utopische Experimente in dieser Richtung finden sich spätestens seit 1962. Mit einem dieser Projekte möchte ich mich im Vortrag näher beschäftigen. Unter dem Titel *Our World* wird 1967, koordiniert von der BBC, ein Programm ausgestrahlt, bei dem die gesamte Welt einbezogen werden sollte. Von Tunis bis Tokio, von Wladiwostk bis Winnipeg, an 42 Orten in 18 Ländern wurden Kameras positioniert für Live-Schaltungen, in 31 Ländern rund um den Globus sollte das Ergebnis zu sehen sein. Die konkrete audiovisuelle Ausgestaltung der Utopie eines Weltfernsehens führt zum einen immer wieder klar vor Augen, dass sie eigentlich unmöglich ist. Zum anderen werden in der Sendung Maßnahmen ergriffen, diese Unmöglichkeit in Unschärfen zu verschatten. Die hier angedeuteten Zusammenhänge zwischen Globalität, Utopie und Fernsehen sollen anhand einer kleinteiligen Analyse der Sendung *Our World* nachgezeichnet werden.

### Carolin Anda

*Imaginierte Paradiese in sozialen Netzwerken.*

*Lokative Medien und die Entstehung idealer Urlaube*

»Jennifer in paradise«. Ein Urlaubsfoto von 1987 mit paradiesischem Strand, blauem Meer und Jenni, oben ohne, in den Wellen sitzend. Eine Utopie in zweierlei Hinsicht – handelt es sich hierbei um das erste bearbeitete Photoshop Foto und noch dazu zeigt es das anscheinend menschenleere Bora Bora in der Urlaubssaison.

Mittlerweile sind solche Urlaubsfotos Teil alltäglich geposteter Datenkonvolute in sozialen Netzwerken geworden. Instagram Filter erlauben eine zeitnahe Bearbeitung von Schnappschüssen, Meerblicke erhalten Likes und Kommentare bei Facebook, indem sie die Sehnsucht nach der Ferne und den Wunsch, ähnliche Fotos im eigenen digitalen Fotoalbum anzusammeln, schüren.

Mit Hilfe von Tagging, können den Bildern geografische Angaben (Geotags) hinzugefügt werden, die sich auf digitalen Karten visualisieren lassen. So zeichnet sich eine Überlagerung ortsspezifischer Motive ab, die mehr als zuvor ideale Urlaubswelten entstehen lässt. Die angesammelten Fotos und Informationen zu einem Ort konstruieren diesen durch persönliche Kommentare und Geschichten. »Lokative Medien« loten die Beziehungen zwischen Online und Offlinewelten neu aus, indem sie Orte neu markieren und mit Erlebnissen füllen. Beispiele von Places und der App Swarm verdeutlichen, dass geografische Markierungen durch diese Anwendungen verschoben werden. So sind es Strände, Lokalitäten und Attraktionen, die Urlaubsorte in »Places to be« verwandeln. Softwares sorgen dafür, dass aktuelle und modifizierte Inhalte unter den Usern gestreut werden, um eine Partizipation anzuregen. Dadurch entstehen Rankings, die touristische Ziele bewerben und dazu einladen traumhafte Reisen anzutreten.

Der Vortrag verfolgt dabei die These, dass das Utopische bereits im Urlaubsfoto angesiedelt ist und durch soziale Netzwerke eine neue Dimension erhält, da technische, kommerzielle und usergenerierte Mechanismen ineinander greifen.

### Christina Natlacen

*Fotomontagen großstädtischer Utopien auf illustrierten Postkarten*

Bildern aus dem Kontext des Tourismus ist von Anfang an ein utopisches Moment eingeschrieben, handelt es sich doch großteils um konstruierte und inszenierte Räume, deren Ziel es nicht ist, vordergründig Realität wiederzugeben, sondern vielmehr Sehnsucht auszulösen. Diese Funktion verfolgen auch die in den 1890er Jahren aufkommenden illustrierten Postkarten. Als Medium zeichnet sich die Postkarte primär durch das Verbinden von zwei räumlich getrennten Orten mittels einer Textbotschaft innerhalb eines bestimmten Zeitraums aus. Über das Bildmotiv wird der andere Ort an den Heimatort der AdressatInnen angebunden; eine Verknüpfung zwischen dem Hier und Dort ist die Folge. Um 1900 hat sich bereits in den Großstädten Europas eine florierende Industrie für die kostengünstige Erzeugung von illustrierten Postkarten etabliert. Mittels Fotografie werden die repräsentativsten Ansichten der Städte reproduziert. Dabei wird häufig aus Vorlagen bestimmter Hintergrundmotive und Staffagefiguren gewählt und so ein fiktives Bild konstruiert. Eine Besonderheit stellen collagierte Fotopostkarten wie diejenigen von den Verlegern Lederer & Popper aus Prag dar, welche sich explizit mit städtischen Zukunftsvisionen auseinandersetzen. Ausgelöst durch die Industrialisierung und Technisierung der Städte wird auf spielerische Weise ein Szenario entworfen, das aus utopischen Verkehrskon-



zepten und Architektorentwürfen besteht.

Dieser Vortrag möchte auf Grundlage dieses kulturhistorisch interessanten Bildmaterials zunächst das Konzept des Bildraums dieser Vorderseiten von Postkarten untersuchen. Gerade durch die Wahl der Fotomontage wird es möglich, sich von Raum und Zeit der Wirklichkeit zu lösen und verschiedene Ebenen gleichzeitig ins Bild zu setzen. Der Vortrag möchte aber auch dem Medium Postkarte generell gerecht werden, indem er ihre spezifischen medialen Eigenschaften auf deren utopisches Potenzial hin untersucht.

**Julia Rommel**

*Ubiquität. Eine praktizierte Utopie?*

Ubiquität ist zugleich Konzept und gelebter Alltag: An mehreren Orten zugleich präsent zu sein, entspricht unserem Ideal eines mobilen, flexiblen und global vernetzten Individuums. In der Voraussetzung eines fest in unserer Kultur verankerten und alltäglich überprüfbar-euklidischen Anschauungsraums erscheint Ubiquität jedoch als unerreichbare Utopie, setzt diese doch eine entsprechende Aufteilung oder Vervielfältigung des Körpers voraus. Dem Menschen scheint Ubiquität, ganz im Sinne des theologischen Ursprungs dieses Begriffs, als ausschließlich göttliches Attribut verwehrt zu sein.

Dennoch wird Ubiquität in unserem alltäglichen Umgang mit Medientechnologien zur ständigen Herausforderung: Wir erleben Situationen, in denen die Frage nach unserer Lokalisierung nicht mehr eindeutig beantwortet werden kann. Unser »technifiziertes Handeln« wird zum irritierenden Moment unserer Selbstwahrnehmung durch welches wir eine »Uneindeutigkeit unserer Präsenz« erfahren. Darüber hinaus ist dieses technifizierte Handeln Ausdruck für eine durch Medien inspirierte »Präsenz-Vision«, eine Vision, die uns vorspielt, zugleich mit und ausserhalb unseres Körpers zu sein.

Innerhalb eines Spannungsfelds von Macht- und Begehrensllogik der Medien entwickelt sich Ubiquität als eine Art »praktizierte Utopie« von durch die Technologie selbst initiierten Konzepten und gelebten Handlungsweisen des Individuums. Medien versprechen uns eine Erfahrung »anderer Raumsituationen«, indem sie unsere Imagination mit Simulationen von Raum und Präsenz »anfüttern«. In der Wechselwirkung mit unserem sozialen Umfeld entwickeln wir eine kulturelle Praxis der permanenten Reorganisation und Inszenierung von Raum. Im Kontext aktueller Medien entstehen dabei unterschiedliche Präsenzqualitäten, welche in meinem phänomenologisch argumentierenden Vortrag beispielhaft dargestellt werden sollen.

**10.7 AG-Treffen**

**AG Gender Studies/Queer Studies**

**10.8 AG-Treffen**

**AG Medienphilosophie**

**Mensa-Abendpause | Freitag, 02.10.2015, 18:15 – 19:00**

**Keynote 2**

**Freitag, 02.10.2015, 19:00 – 20:30 Uhr**

**Orit Halpern**

**Party im Glashaus**

**Freitag, 02.10.2015, ab 21:00 Uhr**

**Session 13**

**Samstag, 03.10.2015, 09:00 – 11:00 Uhr**

**13.1 Panel**

**Gestern ist morgen. Retrofuturismus in der Popkultur**

**Marcus S. Kleiner**

*Retro Vision. Zur Retro(u)topie in der Popkultur*

**Marcus Stiglegger**

*Vintage Vision. Zur Retro(u)topie der Popmusik am Beispiel von »Steampunk«*

**Thomas Wilke**

*Violence Vision. Zur Retro(u)topie von Black Power im Soul*

**Moderation: Marcus S. Kleiner**

Retrofuturismus ist das utopische Versprechen einer vergangenen Gegenwart, das eine zukünftige Vergangenheit gegenwärtig performativ werden lässt. Dieses Versprechen erzeugt als Modus der Produktion und Betrachtung die Retrospektive. Die Retrospektive wird von der Zeitgebundenheit an ihre jeweilige Gegenwart bestimmt. Ihrer Zeit entflieht die Retrospektive ideologisch- und ästhetisch-visionär, ohne sich selbst als gegenwärtig überschreiten zu können. Retrospektiven sind Gegenwartsdiagnosen und Gegenwartsästhetiken, deren Adresse die Möglichkeiten und Grenzen der Veränderung der Wirklichkeit ist. Hierbei lassen sich zwei Tendenzen beobachten: einerseits markiert die Vergangenheit das Zukünftige als das zukünftig-vergangene Utopische; andererseits markiert das Zukünftige das Vergangene als das vergangen-zukünftige Utopische. Zukunftsvisionen der Vergangenheit und Vergangenheitsvisionen der Zukunft spielen eine prominente Rolle in Popkultur. In der Popmusikultur etwa dominieren nicht die Retrospektiven, sondern Retrowellen, deren ausschließliches Kennzeichen es ist, wie Simon Reynolds in *Retromania* (2011) betont, dass sie Modewellen sind, deren Inhalt eine rückwärts orientierte Mode ist. Grundlagen aktuell vorherrschender Stil-Codes bzw. aktueller ästhetischer Konzepte werden hierbei nicht verwendet, noch werden diese in Retro-Kulturen als deren originäre Neuschöpfungen hervorgebracht. Die Beschäftigung mit der Vergangenheit steht der Arbeit an der Zukunft im Weg. Von popkulturellen Retrowellen geht, so Reynolds, kein utopisches Denken aus. Im Panel wird, ausgehend von der kritischen Lektüre des anti-utopischen Retro-Pop-Konzepts von Reynolds, eine exemplarische Diskussion der utopischen Potentiale des Retrofuturismus und der Retro-Kulturen in der Popmusik mit Blick auf »Steampunk« und »Soul« geführt. Popkulturelle Retro-Kulturen werden grundlegend als utopische (Medien-)Kulturen aufgefasst.

### Marcus S. Kleiner

*Retro Vision. Zur Retro(u)topie in der Popkultur*

Retrofuturismus – Utopie, als Fortschritt, durch Rückblick? Retro-Kultur – Subversion durch Recycling? Oder steht die Beschäftigung mit der Vergangenheit der Beschäftigung mit der Zukunft in der Popkultur im Wege? Für Simon Reynolds ist die Antwort eindeutig: Nostalgie, Sampling-Kultur und Retromania – die Pop(musik)kultur recycelt sich zu Tode und stellt damit ihre eigene Zukunft infrage. Die Idee des Retrofuturismus besteht hingegen darin, in der Gegenwart durch die Auseinandersetzung mit der Vergangenheit Ideen für die Zukunft aufzuspüren – dies ist ihr utopischer Kern. In der Pop(musik)kultur erschöpft sich, wie Reynolds betont, die Auseinandersetzung mit der eigenen Vergangenheit durch die Flucht in die Pop-Archive. Ein Beispiel für diese dystopische Retro-Kultur in der Popmusik, die temporär stilprägend ist, aber keinerlei Utopie in sich trägt, in ihrer Gegenwart nur gegenwärtig ist und nach dieser selbst zum Gegenstand für Zitationen und Retro-Recycling wird, ist Lana Del Rey: Sie sieht aus wie eine Hollywood-Diva im Look des White Trash, singt von den verlorenen Träumen Amerikas und setzt ihre Musikvideos aus grobkörnigen Archivsequenzen zusammen. Sie ist hierbei vollkommen nostalgisch. Die Frage, wie die Zukunft des Pop aussieht, beantwortet Reynolds nicht explizit, er hält beides aber zumindest für möglich, wie der Abschlussatz des letzten Kapitels von »Retromania« mit dem Titel »Tomorrow« nahelegt: »I still believe the future is out there.« Dieser Beitrag stellt, ausgehend von einer Diskussion der Bedeutung selbstreflexiver Retro-Kulturen in der bzw. für die Popmusik, eine zur dystopischen Retro-Kritik von Simon Reynolds alternative Perspektive auf die Retro-Kultur dar, die zu den utopischen und progressiven Wurzeln des klassischen Retrofuturismus zurückkehrt – orientiert am Titel dieses Panels: Gestern ist morgen. Retro-Pop ist Utopie-Kultur.

### Marcus Stiglegger

*Vintage Vision. Zur Retro(u)topie der Popmusik am Beispiel von »Steampunk«*

Die Textur von fleckigem Antikleider, durch Berührung polierte Messingbeschläge, bizarre dampfbetriebene Apparaturen, eine Fusion von viktorianischer Industrialisierung und futuristischer Technologie: Was sich in den späten 1980er Jahren zunächst in der Literatur und nach und nach in den anderen narrativen Medien, in Mode und Subkultur etablierte, hatte zu Beginn nicht einmal einen Namen. Dabei ließen sich die Wurzeln dieser Retro-Science-Fiction lange zurückverfolgen, bis zurück zur Geburt der wissenschaftlichen Utopie: zu Jules Verne, Herbert George Wells und Mary Wollstonecraft Shelley. Im 19. Jahrhundert schrieben sie von der Reise in unbekannte Sphären, von der Zeitreise oder der Erschaffung eines künstlichen Menschen, ohne dass sie dabei ein spezielles Genre bedienen mussten. Und selbst als Fritz Lang 1927 seine dampfdurchwirkte Großproduktion *Metropolis* in die Kinos brachte, war noch kein Namen für das Genre gefunden. Heute hat dieses Phänomen einer rückwärtsgewandten, »antimodernen« Science Fiction einen Namen und ein Programm: Steampunk. Steampunk selbst gleicht einer stilistischen Zeitreise. Der Stil kombiniert die Mode und Architektur der viktorianischen Ära Englands und Amerikas mit Elementen des Kolonialismus, der

frühen Industrialisierung und der langsam aufkommenden Technologien: Dampfkraft, aber auch Elektrizität. Steampunk gehört zu der »spekulativen Geschichtsschreibung« (Was wäre wenn...?) und berichtet von der fiktiven Vergangenheit der Zukunft. Erzählende Werke des Steampunk in Literatur, Film und Game können somit per se als Zeitreise betrachtet werden. Aus den literarischen und filmischen Fiktionen hatte sich bis nach 2000 ein spezifischer Kleidungsstil entwickelt, der auf Steampunk-Conventions, in Musikvideoclips und burlesken Bühnenshows (das Karnevaleske ist dort ebenfalls bereits angelegt) und eigenen Internetportalen Verbreitung findet. Der Vortrag wird den Zusammenhang zwischen Retrofuturismus, Steampunk und Popkultur erkunden.

### Thomas Wilke

*Violence Vision. Zur Retro(u)topie von Black Power im Soul*

Im Soul wird stets über eine Kritik der Gegenwart die Utopie einer besseren Welt beschworen. Sei es Curtis Mayfield & The Impressions (*People get ready*, 1965) oder Aretha Franklin (mit Bezug auf Otis Redding: *Respect*, 1967), sei es James Brown (*Say it loud, I'm black and proud*, 1969), oder Marvin Gaye (*What's goin' on*, 1971), seien es Sly Stone (*There is a riot goin on*, 1971), Isaac Hayes (*Black Moses*, 1971) oder Jill Scott Heron (*The Revolution will not be televised*, 1974). Die zeitgenössische musikalische Auseinandersetzung ist nicht nur Selbstzweck oder Ausdruck einer warenförmig-affirmativen Ästhetik, sie gibt Hoffnung und Identität, denn sie eint das Grundverständnis einer sich herausbildenden Black Community mit all ihren Widersprüchen. 2014 erschüttern die Ereignisse in Ferguson und New York die amerikanische Gesellschaft und entfachen eine neuerliche Diskussion um den latenten Rassismus. D'Angelo nimmt das zum Anlass, sein Album *Black Messiah* ein halbes Jahr früher zu veröffentlichen, um ein Zeichen zu setzen. D'Angelo vereint Soul und Hip Hop, popularisierte mit The Soulquarians den Begriff des »Neo-Soul«, ähnlich wie Eriqah Badu, die sich auf *New AmErykah part 1-4th World War* (2008) kritisch mit der Gegenwart auseinandersetzte, um eine dystopische Vision der Welt zu entwerfen. Was heißt und wofür steht heute Black Power im Soul, wenn damit von Künstlern ganz konkrete Forderungen nach einer nach wie vor noch nicht eingelösten Utopie verbunden werden kann? Ist Black Power zwangsläufig mit Gewalt verbunden oder weckt die Heftigkeit einer solchen Utopie reaktive Kräfte? Soziale Utopien sind im Soul durch die enge Verbindung zur unmittelbaren sozialen und musikalischen Vergangenheit zwar stets präsent gewesen, aber vergleichsweise marginal in ihrer Reichweite geworden. Der Beitrag diskutiert beispielhaft die popkulturellen Verflechtungen von Retrowellen im und Utopien des Soul.

### 13.2 Panel

#### **Das Tier in utopischen Konfigurationen medienwissenschaftlicher Analyse und Theorie**

**Sabine Nessel**

*Kino der Arten. Ästhetik und Politik der Tiere im modernen Film seit den 1960er Jahren*

**Julia Bee**

*Tiere spielen. Medialisierungen, Prozesse und das Ereignis der Expression*

**Carlo Thielmann**

*Sinnliche Konfigurationen des Filmtieres als ästhetische Utopie*

**Moderation: Vinzenz Hediger**

Die Ästhetik und Politik der Tiere kann im medienwissenschaftlichen Fachdiskurs die Frage nach dem Utopischen im Kontext gängiger Paradigmen konturieren. Tiere in audiovisueller Modellierung oder als Gegenstand von Medientheorie, -geschichte und -philosophie leiten dazu an, nicht nur den ontologischen und epistemologischen Status des Animalischen, sondern auch den des Humanen zu hinterfragen und progressiv zu entwickeln. So ist die audiovisuelle Modellierung des Tieres einerseits stets intrinsisch verbunden mit symbolischen Ordnungen menschlicher Kulturhegemonie, andererseits eröffnet sie durch medienspezifische Wahrnehmungsangebote auch Räume für alternative Haltungen zu einer Realität menschlicher Superiorität, für alternative Semantiken, Körperlichkeit und Sinnlichkeit. In diese Dialektik schreibt sich das Potential ein, animalische Wirkmacht als Animal Agency zu beschreiben, neue Lesarten zu entwickeln und die kulturelle Semantik des Tieres quer zu etablierten Diskursen und Methoden der Medienwissenschaft zu lesen. Schließlich bietet das Animalische auch als Topos der Kultur- und Medientheorie vielfach Anknüpfungspunkte, um es als wissenschaftliche Utopie »einzufangen« und gleichsam theorie(neu)bildend wirksam werden zu lassen.

Ziel des Panels ist deshalb die Auslotung, Beschreibung und wissenschaftliche Inwertsetzung dieser Potenziale entlang der offenen Frage nach den »utopischen Tieren«.

In den Vorträgen soll es um die Ästhetik und Politik der Tiere im Film seit den 1960er Jahren gehen. Weiterhin werden Mensch-Tier-Beziehungen im Kontext des Spiels als utopischer Modus des Medialen beschrieben und ferner sinnliche Konfigurationen des Filmtieres zwischen semiotischem Körper und phänomenalem Leib aufgezeigt. Materialnahe Analysen, Methodenreflexion und die Auswertung und Ordnung von Theorieangeboten sollen dabei die Einzelvorträge als erkenntnisorientiertes Programm umgreifen.

**Sabine Nessel**

*Kino der Arten. Ästhetik und Politik der Tiere im modernen Film seit den 1960er Jahren*

Ästhetik und Politik der Tiere ist eine im Filmdiskurs von Anfang an fest verankerte Größe. Sie ist insbesondere mit den Darstellungen des Lebens und den unterschiedlichen Lebensdiskursen verbunden. Das »lebende« Bild des Films wird in den filmtheoretischen Schriften (Bazin

1975, Balázs 1924, Kracauer 1960, Morin 1958) in einem anthropologischen Sinne gefasst. Das Tier wird darin als Teil der Lebenswelt des Menschen betrachtet. Seit den 1960er Jahren sind im Bereich des modernen Autorenfilms eine Reihe von Filmen entstanden, deren Tierdarstellungen in einem post-humanen Sinne lesbar sind und die von neuen Präsentationsweisen künden. Letztere zeichnen sich durch eine ethische, die Schaulstellung der Tiere historisierende Perspektive aus. Seit den 1990er Jahren, also zu einer Zeit der digitalen Wende im Film und der Hinwendung zum Körperparadigma in den Geisteswissenschaften, lassen sich vermehrt hybride, speziesübergreifende und analog-digital erzeugte Tiergestalten im Film beobachten. Die neuen Möglichkeiten der digitalen Animation von Tieren treten vielfach vermischt mit traditionellen Verfahren der Aufnahme (Realfilm, Stop-Motion, Knetanimation) in Erscheinung. Der Vortrag wird seine Hypothesen anhand von exemplarischen Filmen vorstellen.

**Julia Bee**

*Tiere spielen. Medialisierungen, Prozesse und das Ereignis der Expression*

Das Spiel wird häufig als Verkörperung des Utopischen gesehen. Spiele, wie jenes von Donna Haraway beschriebene Ereignis des »Beiß-Spiels« zwischen ihrem Hund und einem Esel, stellen aber nicht nur für alltägliche Freund-Feind Unterscheidungen sowie für die Vermessung von Artgrenzen eine Herausforderungen dar, es erfindet neue Weisen des Zusammen-Werdens. Im Spiel, so die These, entstehen artübergreifende neue Praktiken und Existenzweisen, die festgelegte Handlungsprogramme übersteigen und neue Speciations (Artenbildungen, Alfred North Whitehead) hervorbringen.

Spiel ist ein relational operierender Prozess, es selbst stellt mediale Milieus, Praktiken und Objekte her und findet nicht zwischen bereits gegebenen Akteur\_innen statt. Es ist so selbst eine arten- und grenzüberschreitende Form des Anders-Werdens und der Ontogenese. Im Spiel emergieren neue Wahrnehmungsformen und Weisen der Individuation, ganz konkret neue, nicht lineare Handlungsformen: Im Anschluss an Gregory Bateson, der dem Spiel eine zentrale evolutionäre Bedeutung zuspricht, hat Brian Massumi das nicht-humane Spiel als eine Expression des Instinkts beschrieben, die diesen nicht einfach realisiert, sondern auf ihm »improvisiert«. Wie lassen sich daran anschließend mediale, spielerische Formen, die sich auch auf die Weisen der Wahrnehmungen zwischen Tieren und Menschen ausdehnen, beschreiben? Wie kann man das nicht-anthropozentrische Spiel als Ausgangspunkt eines prozessualen Medienbegriffs denken? In dem Vortrag wird es um ein Nachdenken medialer Stratifizierungen und Phyla gehen, also um mediale Konfigurationen, die vom »Paradigma« des Spiels als materialisierender Praxis der Wahrnehmung aus gedacht sind.

**Carlo Thielmann**

*Sinnliche Konfigurationen des Filmtieres als ästhetische Utopie*

In filmischen Modellierungen der Tier-Mensch-Beziehung ist die Dystopie allgegenwärtig. Im Modus der filmischen Repräsentation wird ausnahmslos jedes Tier implizit oder explizit zunächst stets Teil einer symbolischen Ordnung, welche die menschliche Kulturhegemonie her-

stellt und als Position der Dominanz, Ausnutzung und sogar Grausamkeit – man denke etwa an die filmischen Vivisektionen Jean Painlevés – gleichsam legitimiert. In diesem Sinne steht bereits die rechteckige Exaktheit der Leinwand für jene »grundlegende metaphysisch-politische Operation, durch die allein so etwas wie ein ›Mensch‹ bestimmt und hergestellt werden kann« (Agamben 2003).

Für diese medial hergestellte Zäsur zwischen Mensch und Tier kann allerdings die Realität des Films nicht per se vereinnahmt werden. Zugleich eröffnet der Film utopische Wahrnehmungsräume, in denen Tier und Zuschauersubjekt in Beziehungen treten. Als diametrale Position zu einer medialen Semantik der Differenz können deshalb auch transgressive Effekte des audiovisuellen Textes beschreibbar gemacht werden, welche die Utopie spezieübergreifender Sinneswelten verlebendigen. Diese sinnlichen Beziehungen zum Tier sind als nicht realisierbares Ideal aufzufassen. Sie entstehen als Wunsch-Projektionen, die das Faktische der unaufhebbaren Fremdheit des Tieres invertieren und als Phantasma zwischen Zuschauersubjekt und audiovisuellem Text körperlich verräumlichen. Weist Film »das Tier« stets als unerreichbar aus, so realisiert sich der Wunsch nach Kontakt ganz in der Ästhetik der medialen Trennung. Mit meinem Vortrag möchte ich die beschriebene Spannung aus Differenz und sinnlicher Allianz zwischen einer kulturellen Semantik des Filmtieres und dessen »cinästhetischer« (V. Sobchack) Anschlussfähigkeit verorten. In materialnahen Fallstudien sollen Ansätze für ein Beschreibungsmodell der Sinnlichkeit des Filmtieres im Kontext leibphänomenologischer Filmtheorie fokussiert und diskutiert werden.

### 13.3 Panel

#### **3D als mediale Utopie**

**Jens Schröter**

*Holographie als Medienutopie*

**Till Heilmann**

*3D-Drucker. Zur Ideologie des Machens*

**Dominik Maeder**

*Der letzte Schrei. Oculus Rift und die Logik utopischer Sensation*

**Christoph Ernst**

*3D als epistemologische Utopie.*

*Rückkoppelungen zwischen 3D-Medien und implizitem Wissen*

**Moderation: Jens Schröter**

Das Versprechen dreidimensionaler Plastizität medialer Formen, wie es seit dem 19. Jahrhundert in technischen Bildmedien manifest ist, bildet einen Reizpunkt sowohl technologischer als auch ästhetischer Utopien. »3D« referiert auf eine Gruppe heterogener Medien, die sich auf Ebene ihrer Formenbildungen durch das familienähnliche Moment einer räumlich-haptischen Präsenz als »3D«-Medien konstituieren. In dieser Funktion sind »3D«-Medien an der Schnittstelle zwischen der Wirklichkeit eines Mediums und seinen jeweils relativ zu dieser Wirklichkeit imaginierten Möglichkeiten situiert. Obwohl die Markierungen eines mit »3D« einhergehenden »Überschusses« jeweils unterschiedlich ausfallen, lassen sie sich dann einheitlich fassen, wenn sie in den Horizont einer Thematisierung von »3D« als medialer Utopie eingerückt werden. Der Begriff der Utopie beschreibt einerseits die Regulierung des zeitlichen Verhältnisses von manifestem »Ist«-Zustand und imaginiertes Zukunft

eines Mediums. Andererseits ist, qua Etymologie, der Raum- und Ortsbezug von 3D-Medien und ihren Formen impliziert, genauer: der Aspekt ihrer »Nichtörtlichkeit«. Überlegt werden soll, inwiefern 3D-Technologien wie z.B. die Holographie auf medientechnischer Ebene ein Moment der »Nichtörtlichkeit« zuzusprechen ist, das sich aus dem Bruch mit den optischen Prinzipien anderer Medien ergibt und das ästhetisch in der Etablierung einer oft als »gespenstisch« attribuierten »Raumbildlichkeit« beobachtbar ist. Dem folgend rücken vergleichbare Aspekte anderer 3D-Medien in den Blick, in denen die »Nichtörtlichkeit« dreidimensionaler Formen »relokalisiert« wird, etwa die Ding- und Artefaktproduktion durch 3D-Drucker, die Verbindung von 3D-Immersion mit Affektintensitäten, oder Rückkoppelungen von 3D-Ästhetiken mit implizitem Wissen. Die Vorträge des Panels diskutieren mithin die Bedingungen, von denen her »3D« zu einer medialen Utopie wird.

**Jens Schröter**

*Holographie als Medienutopie*

Es gehört zur festen Rhetorik der Darstellungen technologischer Zukunft, dass dort verräumlichte Displays anzutreffen sind – bis hin zu Bildtechnologien, deren dreidimensionale und haptische Darstellungen nicht mehr von den Vorkommnissen realer Gegenstände oder gar Personen unterschieden werden können. Ein vollendeter Realismus ist die phantasmatische Fluchtlinie dieser Medienutopien. Dabei wird in der Regel (neben »der Simulation«) »die Holographie« angerufen als Technologie, die in Zukunft solche Darstellungen ermöglichen soll. Dies wirft interessante Fragen nach dem diskursiven Status der Holographie auf, deren reale Einsätze sich sehr stark von diesen Medienutopien unterscheiden – insbesondere ist am Beispiel der Holographie rekonstruierbar, wie Medienutopien und Medienpraktiken auseinander treten. Somit können Bausteine einer Theorie der Medienutopie erarbeitet werden.

**Till Heilmann**

*3D-Drucker. Zur Ideologie des Machens*

3D-Drucker können als avancierteste apparative Artikulation des Begehrens verstanden werden, digitale Daten im Wortsinne be-greifbar zu machen, d. h. ihre bloß »simulative« Darstellung (in Gestalt von Texten, Bildern und Tönen) am Computer durch die rechnergestützte Herstellung digital modellierter Artefakte zu überwinden. Sie gehören einer Ideologie des Machens an, die eine gleichermaßen handwerkliche wie hochtechnologische Praxis selbstbestimmter Subjekte fordert und den Zusammenhang und Unterschied von medialer Repräsentation und materieller Produktion unter dem Eindruck der Personalisierung und Individualisierung von Digitaltechnik neu verhandelt. Die sogenannte »maker culture« ist fester Bestandteil westlicher Computerkulturen – gerade auch der von Fred Turner beschriebenen Gegenkultur der digitalen Avantgarde in den 1960er und 1970er Jahren. Der Imperativ des Machens hat die gesamtgesellschaftliche Verbreitung von Computern von Anfang an begleitet und seinen Niederschlag in ganz unterschiedlicher Form gefunden (vom make genannten Build-Management-Tool in Unix-Systemen bis zum MAKE-Magazin). Der Vortrag nimmt das Phänomen der 3D-Drucker zum Anlass, die Ideologie des Machens schlaglichtartig zu beleuchten.

**Dominik Maeder***Der letzte Schrei. Oculus Rift und die Logik utopischer Sensation*

Der Vortrag fragt nach den diskursiven und affektiven Erfahrungsmodi dreidimensionaler Bilder und ihrer Mittelbarkeit im Computerspiel anhand der Virtual-Reality-Brille Oculus Rift. Obwohl noch immer nicht serienreif, gilt das head-mounted display längst als »next big thing« nicht nur der Computerspielindustrie, sondern weist projektierte Einsatzmöglichkeiten als Visualisierungstechnologie in zahlreichen Feldern (z. B. militärische Trainingssimulationen, Online-Shopping, Big Data Analyse) auf. Als Utopie eines ökonomischen Kalküls, das auf die entortende und mithin u-topische Erfahrung dreidimensionaler Immersion setzt, zeichnet der Vortrag zunächst diskursanalytisch nach, mit welchen Erfahrungsqualitäten die Oculus Rift und mit ihr die (verspätete) Utopie des Virtual Reality-Gamings assoziiert und annonciert wird. Herausgearbeitet werden soll dabei, dass der attribuierte Immersionsgewinn des dreidimensionalen Bildes stets an die Steigerung und Optimierung individueller Wahrnehmung gebunden ist. Diese Subjekt-Bild-Relation steht jedoch im auffälligen Kontrast zur Tendenz des Computerspiels, seine Bilder als Räume geteilter, kooperativer wie kompetitiver Interaktionen und Erfahrungen etwa im Massive Multiplayer Online-Genre (MMO), bei E-Sport-Events oder in Let's Play-Videos auszugestalten. Im zweiten Teil des Vortrags wird daher anhand von Let's Play-Videos analysiert, wie die subjektive Immersion in das dreidimensionale Bild wieder in den Gegenstand einer geteilten Erfahrung transformiert wird. Gerade in der Fokussierung auf die Ausdrucksbewegung des Schreiens, die in diesen Videos zum Paradigma der Intensität dreidimensionaler Immersion wird, kann – so die These – in Anlehnung an Gilles Deleuze' *Logik der Sensation* (1995) die Auflösung der dargestellten Bildwelt in eine »Gewalt der Sensation« (ebd., S. 29) als Fluchtpunkt der u-topischen Erfahrung dreidimensionaler Bilder gefasst werden.

**Christoph Ernst***3D als epistemologische Utopie**Rückkoppelungen zwischen 3D-Medien und implizitem Wissen*

Der Grundgedanke des Vortrags ist, dass Einschätzungen zur Ästhetik von 3D-Medien auf theoretische Voraussetzungen hin befragt werden können, die sich aus Bezügen dieser Medien zu Theorien des impliziten Wissens ergeben. Vor diesem Hintergrund wird das utopische Moment von 3D-Medien in der Relation zu einem implizitem Praxiswissen gesehen – etwa dort, wo 3D-Medien in der Abgrenzung zu anderen Medien z. B. als »immersiv« Medien oder als Generatoren von mit »haptischem« Körperwissen verflochtenen Präsenzphänomen thematisiert werden. Als ein Nebeneffekt kommt dabei in den Blick, dass semiotische und kognitive Epistemologien die Analogie zur Ästhetik von »3D« genutzt haben, um zentrale Kategorien wie z. B. die Form kognitiver Schemata zu beschreiben. Von diesen Schemata wird angenommen, dass ihre volle dreidimensionale Plastizität nicht in Zeichensystemen repräsentiert werden kann. Skizziert werden soll in dem Vortrag daher sowohl die Bedeutung von implizitem Wissen als Widerlager für utopische Überformungen von 3D-Medien als auch die metaphorische Bedeutung von »3D« als einer Utopie

innerhalb von Theorien des Wissens selbst.

**13.4 Panel****Flucht aus der Zukunft: Die Infektion von Zeit und Raum in den melancholischen Science Fiction Filmen von Resnais, Gondry und Jonze****Herbert Schwaab***Technologien und Wissenschaft als Medien der Melancholie: Prädigitale Zeitreisen bei Alain Resnais***Silke Roesler-Keilholz***Walking Talking oder Zur Ir-Relevanz von Zeit und Raum in Spike Jonzes Her (USA 2013)***Michael Fleig***Digitale Gedächtnistechnologie, Surrealismus und nicht-zukunftsorientierte Utopie in Michel Gondrys Eternal Sunshine of the Spotless Mind***Moderation: Andreas Jahn-Sudmann**

Die Vorträge dieses Panels beschäftigen sich mit Filmen, die als Vertreter des Mindgames gelten können, aber über eine komplexe, verschachtelte und verrätselte Erzählform hinaus weitere Eigenschaften teilen: *Je t'aime, Je t'aime* von Alain Resnais (1969), *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* von Michel Gondry (2004) oder *Her* (2013) von Spike Jonze beziehen sich explizit auf Topoi der Science-Fiction: Die Zeitreise im Film von Resnais, die Vision einer Erinnerungsmanipulation bei Gondry, eine Liebesbeziehung mit einem interaktiven Kommunikationsassistenten in *Her*. In allen Beispielen dient die Projektion auf die Zukunft weniger einer Progression der filmischen Handlung, sondern eher dazu, das Fortlaufen der Handlung stillzustellen, den Bewegungen durch den Raum die Richtung zu nehmen, die Zeit in eine unendliche Gegenwart auszudehnen. Das Panel wird die Frage stellen, welche Bedeutung dieser Infektion von Zeit und Raum gegeben wird, welche Rolle den Technologien zugeordnet wird, wenn sie fast ausschließlich als Vehikel oder Anlass einer melancholischen Verlorenheit der Figuren in den Filmen verstanden werden. Das Panel zielt darauf, diese Veränderung der Erzählung, die unter dem Deckmantel technologischer Utopien geschieht, nicht nur als Zerstörung von Zeit und Raum zu betrachten. Vielmehr sollen die neuen Bewegungen und Zeitlichkeiten des ungebundenen Flanierens in *Her*, die Sichtbarmachung einer neuen Realität des Unbewussten im Sinne des Surrealismus in *Eternal Sunshine* oder die Kopplung von Erinnerungsarbeit und Traumverarbeitung an eine radikale Montageform der Rekursivität, Wiederholung und Verzögerung in *Je t'aime, Je t'aime* herausgestellt werden. Die Flucht aus der Zukunft wird in allen Beispielen nicht nur als deren Infragestellung begriffen, sondern als Flucht in ein anderes Territorium einer (mental)en Gegenwart. Das Panel wird versuchen, die aufgebrochene Zeit- und Räumlichkeit in einer ebenso dezentralen, kollaborativen Vortragsform zu organisieren.

**Herbert Schwaab***Technologien und Wissenschaft als Medien der Melancholie: Prädigitale Zeitreisen bei Alain Resnais*

Susanne Weingarten beschreibt im Anschluss an Lev Manovich die Möglichkeit eines malerischen Umgangs mit Film durch digitale Medien als eine Verräumlichung der Zeit im Film, die zu neuen, Simultanität



fördernder Erzählformen führt. Tatsächlich findet sich bei Resnais bereits ganz ohne digitale Medien ein neuer Umgang mit Zeit in Filmen, die das Moment von Science Fiction, Technologie und Wissenschaft immer wieder als Vorwand für den Entwurf neuer filmischer Zeitordnungen nutzt: So führt das »Steckenbleiben« im Experiment einer Zeitreise in dem Film *Je t'aime, Je t'aime* von 1969 zu einer aufgebrochenen Montage, die den Protagonisten immer wieder denselben traumatischen Moment erleben lässt. Ähnliche Formen des Zusammenführens unterschiedlicher Zeitebenen und Fragmente finden sich in *La vie est un Roman* von 1983, das die Zukunftsvisionen der Reformpädagogik verhandelt, und in *Mon Oncle d'Amérique* von 1980, das seinen Ausgangspunkt in experimentellen Studien der Verhaltenspsychologie findet. Statt aber eine auf die Zukunft gerichtete Progression zu vermitteln, sind die Filme von einer dynamischen Stillstellung durch Formen der Umkreisung, Rekursivität, des Alternierens und der Wiederholung bestimmt. In dem Versuch, diesen dynamischen Stillstand auch als das Entwerfen einer neuen »filmischen« Zeit zu begreifen, soll deutlich werden, dass das Kino von Resnais nicht ausschließlich, wie etwa die Lesarten von Deleuze nahelegen, als Kino des Denkens begriffen werden muss, sondern auch als Reflexion der Effekte von Technologie und moderner Wissenschaft auf die Menschen und wie Technologien zu Medien werden, die sich wunderbar zum Ausdruck von Gefühlen der Melancholie eignen.

#### Silke Roesler-Keilholz

*Walking Talking* oder *Zur Ir-Relevanz von Zeit und Raum in Spike Jonzes Her (USA 2013)*

Tele-Medien sollen das Ferne in die Nähe rücken. Raum und Zeit werden durch die mediale Apparatur überbrückt. In Spike Jonzes minimal futuristisch anmutendem Spielfilm *Her* (2013) scheint der Kommunikationspartner zum Greifen nah. Obwohl es sich bei dem Gegenüber um ein Betriebssystem handelt, entspinnt sich durch die zahlreichen Stunden synchroner Kommunikation eine Art von Intimität. Bemerkenswerter Weise wohnt dem Prozess der verbalen und mentalen Annäherung der beiden Interaktionspartner von Beginn an etwas Melancholisches inne. Spätestens wenn das Betriebssystem abstürzt und vorübergehend eine Kommunikation verunmöglicht, scheint der Verlust vorprogrammiert. Die zuvor konstruierte Intimität scheint ausgelöscht, eine Form von partnerschaftlicher Exklusivität entpuppt sich als Illusion. Wie sehen also Beziehungen in der Zukunft aus? Ist Intimität mit einem Computer generierten System möglich bzw. zukünftig eine Option? Schließen sich Körperlichkeit und virtuelle Identität (doch) aus? All' diesen Fragen spürt Spike Jonze in seinem melancholischen Sci-Fi-Film nach. Ansätze und Konzepte zur KI-Forschung sollen mit den Parametern von Raum und Zeit verschaltet und einer filmischen Co-Lektüre unterzogen werden.

#### Michael Fleig

*Digitale Gedächtnistechnologie, Surrealismus und nicht-zukunftsorientierte Utopie in Michel Gondrys Eternal Sunshine of the Spotless Mind*

Spike Jonze und Michel Gondry haben nicht nur ihren Ruf jeweils einer der bedeutendsten Musikvideo-Regisseure der Welt zu sein gemeinsam. Auch die von ihnen inszenierten Spielfilme stehen sich durch ihre

Melancholie und surrealistischen Anleihen sehr nahe. Während Jonze in seinem aktuellsten Werk *Her* (2013) dezente Elemente der Science-Fiction einbringt, findet sich ein ähnliches Vorgehen bei Gondry bereits 2004 in seinem zweiten und bisher am meisten beachteten Spielfilm *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. Hier spielt er die utopische Idee durch, mittels eines computergestützten Eingriffs in das menschliche Gehirn alle Erinnerungen an eine unglückliche Liebesbeziehung lückenlos aus dem Gedächtnis löschen zu können. Gondry nutzt diesen futuristischen Entwurf einer Gedächtnistechnologie, um innerhalb des Plots die gewohnten Strukturen von Raum und Zeit aufzubrechen. Die daraus resultierende komplexe Erzählform erscheint jedoch innerdiegetisch nur konsequent und plausibel. Damit bietet sich der Film zum einen an, ihn als Reflexion über die Beeinflussung dieser Dimensionen durch zukünftige Technologien zu lesen. Zum anderen liefert er – wie u. a. José van Dijck in *Mediated Memory in the Digital Age* gezeigt hat – einen Ansatz, um Überlegungen zu Erinnerungen und Erinnerungsmedien im digitalen Zeitalter anzustellen. Gleichzeitig wird durch das Motiv einer mentalen, rückwärtsgewandten »Zeitreise« des Protagonisten bis in seine Kindheit die Frage aufgeworfen, ob *Eternal Sunshine* in Anlehnung an André Bretons Ausführungen zum Surrealismus eine andere, nicht-zukunftsorientierte Form des Utopischen skizziert.

#### 13.5 Panel

##### Kultureller Kahlschlag – Das 11. Plenum als Ende einer Utopie

#### Chris Wahl

»Was ist Sozialistischer Realismus?« – »Widerspiegelung der Wirklichkeit, nur viel, viel schöner!«

#### Michael Wedel

*Menschenbilder, Denkfiguren. Plastizität und Provokation in DER VERLORENE ENGEL*

#### Ilka Brombach

*Utopie Kino Ost Filmische Aufbrüche und 11. Plenum an der Filmhochschule in Babelsberg*

#### Ursula von Keitz

*Utopie in Bewegung. Zur körperlichen Performanz in einigen verbotenen Spielfilmen des 11. Plenums*

#### Moderation: Ilka Brombach

Das 11. Plenum des ZK der SED, das vor ziemlich genau 50 Jahren, vom 16. bis 18. Dezember 1965 stattfand, war zugleich äußeres Zeichen und weiterer Anlass für einen drastischen kulturpolitischen Einschnitt innerhalb der damaligen DDR.

Den zeitgeschichtlichen Kontext der Ereignisse rund um das Plenum stellen die Bestrebungen nach einer demokratischen Reform des sozialistischen Gesellschaftsmodells dar, die in den osteuropäischen Ländern ab Beginn der 1960er Jahre wirksam wurden und unter anderem im Prager Frühling mündeten. Parallel zu den politischen und wirtschaftlichen Reformbestrebungen fand ein Aufbruch in den Künsten statt. Im Kino waren es die Neuen Wellen der sozialistischen Länder, die hier, zeitgleich mit jenen in Westeuropa, entstanden.

In diesem Zusammenhang stellten die mit dem 11. Plenum einhergehenden Filmverbote und Zensurmaßnahmen für den Aufbruch innerhalb der DEFA eine starke Zäsur dar, die einzelne Filme genauso wie künstle-

rische Biografien und die gesamte weitere Entwicklung in den Bereichen Spiel- und Dokumentarfilm betraf.

Das Panel rekonstruiert und diskutiert anhand von Einzelfallstudien die Aufbruchsstimmung innerhalb der DEFA und der Filmhochschule in Potsdam-Babelsberg zu Beginn der 1960er Jahre und das jähe Ende vieler Hoffnungen im Zuge des 11. Plenums und direkt mit diesem zusammenhängenden Entscheidungen und Zensurmaßnahmen.

#### Chris Wahl

»Was ist Sozialistischer Realismus?« – »Widerspiegelung der Wirklichkeit, nur viel, viel schöner!«

Die im Titel genannte Definition des Sozialistischen Realismus stammt von Kurt Tetzlaff, der 1955–1960 an der damaligen Deutschen Hochschule für Filmkunst Regie studiert hatte und seit 1961 im DEFA-Studio für populärwissenschaftliche Filme bzw. für Dokumentarfilme als Autor und Regisseur angestellt war. 1964 drehte er im Geiste seines ein Jahr vorher entstandenen und in Leipzig ausgezeichneten Kurz-Dokumentarfilms *Im Januar 1963* über einen harten Winter im Braunkohletagebau einen Film mit jungen Erdöl-Arbeitern in Mecklenburg-Vorpommern. Der Titel: *Es genügt nicht, Achtzehn zu sein*.

Dieser Film war von mindestens zwei Utopien getragen. Die eine war eine gesellschaftliche und betraf die nach der Errichtung des »Imperialistischen Schutzwalls« im August 1961 bestehende Hoffnung auf eine durch die Abschottung nach außen möglich gewordene größere Öffnung nach innen. Für den Film war insb. das Jugendkommuniqué des Politbüros der SED von 1963 maßgeblich, das eine Liberalisierung der staatlichen Jugendpolitik einleitete, weshalb man für einen kurzen Moment die DDR-Jugend auf einem Level mit dem Nachkriegs-Frühlingserwachen in anderen Ländern wählte.

Die zweite Utopie war technisch-ästhetischer Natur: Auf dem Dok-film-Festival in Leipzig hatte Tetzlaff das Aufkommen von Direct Cinema und Cinéma Vérité, also des dokumentarischen Drehens mit leichtem Gerät und synchronisiertem Direktton an Originalschauplätzen und in großer Nähe zu den Protagonisten kennen gelernt. Diese Methodik sollte auch DDR-Filmemachern erlauben, »näher an die Wirklichkeit heranzukommen«, wie es Tetzlaff selbst ausdrückte, und sich vom rhetorischen Off-Kommentar zu stumm gedrehten Bildern zu verabschieden.

Der Vortrag zeichnet nach, warum diese beiden Utopien in dem zunächst gekürzten, 1966 aber endgültig verbotenen und erst 1990 erstmals aufgeführten Kurz-Dokumentarfilm nicht eingelöst werden konnten. Dies geschieht vor dem Hintergrund einer Einordnung in das damalige Dokumentar- und Spielfilmschaffen.

#### Michael Wedel

*Menschenbilder, Denkfiguren. Plastizität und Provokation in DER VERLORENE ENGEL*

Kurz vor seiner Fertigstellung geriet Ralf Kirstens Barlach-Film *Der Verlorene Engel* 1966 in den Sog der vom 11. Plenum ausgelösten Verbots-welle. Unter den verbotenen DEFA-Filmen ist er insofern eine Ausnahme als er keinen Gegenwartsstoff behandelt, sondern ein konkretes Datum der jüngeren Geschichte zum Brennpunkt seiner filmischen Reflexion

über den Zusammenhang von Kunst, Politik und Gesellschaft nimmt. Ein Tag im Leben Ernst Barlachs, der 24. August 1937, gibt dem Geschehen seine Rahmenkoordinaten vor: Es ist jener Tag, der auf die Nacht folgte, in der Barlachs Bronzeskulptur *Der Schwebende*, auch bekannt unter dem Namen »Friedensengel«, von Anhängern der NSDAP aus dem Güstrower Dom geraubt wurde. In eindringlichen Schwarzweißbildern, denen durch Kamera, Licht und Mise en Scène ihrerseits skulptural anmutende Plastizität verliehen wird, folgt die Bewegung des Films über mehrere Zeit- und Realitätsebenen hinweg dem inneren Monolog eines Künstlers, der von existenziellen Selbstzweifeln geplagt wird. Zug um Zug wird auf diese Weise im visuellen Kontrapunkt zu den Aussagen des Ich-Erzählers eine mit seinen Werken noch immer verbundene Dimension gesellschaftlicher Utopie freigesetzt, die sich freilich nur schwer parteipolitisch verrechnen lässt.

In seiner doppelten Mimesis an die Figur und die Figuren Barlachs macht sich Kirstens Film den Modus einer nur aus dem Material hervor zu treibenden Form des ästhetischen Widerstands gegen Barbarei und Fremdbestimmung konsequent zueigen. Die staatlichen Organe der DDR nahmen dies zum Anlass, dem Film – wie vorher schon die Nationalsozialisten Barlach – seine formalistischen, expressionistischen und »mystischen Züge« zum Vorwurf zu machen. Erst 1970/71 konnte der Film, allerdings in verstümmelter Form, öffentlich vorgeführt werden. Meinem Vortrag geht es um die Rekonstruktion der ursprünglichen Gestalt des Films und der Frage nach dem politischen Provokationspotential der in ihr enthaltenen ästhetischen Utopie.

#### Ilka Brombach

*Utopie Kino Ost Filmische Aufbrüche und 11. Plenum an der Filmhochschule in Babelsberg*

Die Verbotsfilme des 11. Plenums gelten nachträglich als Beispiele für ein kritisches Filmschaffen innerhalb der DEFA, das sich durch die Verarbeitung von Gegenwartsstoffen und die offene Thematisierung gesellschaftlicher Missstände auszeichnete. Bei näherer Betrachtung lassen sich trotz der Gemeinsamkeiten sehr verschiedene filmische Auffassungen differenzieren, mit denen die einzelnen Versuche einer Reformierung des DEFA-Kinos verbunden waren. Regisseure der DEFA-Gründergeneration wie Kurt Maetzig standen neben den ersten Absolventen der Deutschen Hochschule für Filmkunst in Potsdam-Babelsberg (DHF) wie Jürgen Böttcher; Filme, die noch vom alten UFA-Stil geprägt waren, neben den neuen, vom Neorealismus inspirierten Filmen. Die Filmhochschule spielte für die Herausbildung jener neuen filmischen Auffassung eine besondere Rolle. Während die Lehrer auch hier den alten DEFA-Stil vertraten, probten die Regie- und Kamerastudenten seit Mitte der 1950er Jahre mit ihren Studentenfilmen bereits den filmischen Aufbruch, der wenig später als Neue Wellen in vielen europäischen Ländern stattfand.

In der ersten Hälfte der 60er Jahre standen mehrere Jahrgänge unter dem Zeichen dieses Aufbruchs. Die Studentenfilme der vorherigen Jahrgänge wie Helmut Nitschkes *Die Sorgenkinder* (1961) oder Jürgen Böttchers *Der Junge mit der Lampe* (1957) wurden ebenso enthusiastisch rezipiert wie die Filme Antonionis oder der Tschechischen Neuen Welle. Der Vortrag möchte das Spektrum filmkünstlerischer Ideen für die Erneuerung des DEFA-Kinos nachzeichnen, wie es Mitte der 1960er Jahre an der DHF entstanden war. Dazu gehören u.a. Lothar Warnekes Idee

eines »dokumentarischen Spielfilms«, Volker Koepps Konzept eines dokumentarischen Reisefilms in *Sommer bei Majakowski* (1967) oder Rainer Simons Spielfilme für Kinder. Dabei sollen die Auswirkungen der kulturpolitischen Repression auf den filmischen Aufbruch diskutiert werden, die zum Ende der 60er Jahre auch den relativen Schutzraum der DHF erreichten.

#### **Ursula von Keitz**

*Utopie in Bewegung. Zur körperlichen Performanz in einigen verbotenen Spielfilmen des 11. Plenums*

Der Beitrag analysiert anhand schauspielerischer Modi und Bewegungsweisen das provokative Potential insbesondere nonverbaler Ausdrucksformen in einigen der verbotenen DEFA-Filme des Jahrgangs 1965/66, darunter *Karla* (R.: Herrmann Zschoche) und *Denk' bloss nicht, ich heule* (R.: F. Vogel). In den Gesten und Haltungen und in der Inszenierung von Körper-Raum-Verhältnissen liegt, so soll im Vortrag gezeigt werden, ebenso ein utopischer Ansatz begründet wie in den Randzonen der sozialistischen Ordnung, die die Rückzugs- und Nischenräume der Topographien eröffnen, in die sich die jugendlichen Protagonisten in diesen Filmen häufig zurückziehen.

### **13.6 Workshop** **E-Learning-Formate zwischen »Utopie« und »Neuland«**

#### **Markus Spöhrer**

*E-Learning. Ein Überblick*

#### **Philipp Speth & Louise Haitz**

*E-Learning als interaktive Studieninformation*

#### **Veronika Pöhl**

*»Konstanz Augmented Classroom«. Blended Learning für internationale Seminarkooperationen*

#### **Thomas Nachreiner**

*Blended Learning in filmwissenschaftlichen Grundlagenveranstaltungen*

**Moderation: Beate Ochsner**

Von staatlichen Initiativen der 1990er Jahre, wie »Schulen ins Netz«, bis zum global ausgerufenen »Year of the MOOC« 2012/2013 begleitet das Thema E-Learning Zusammenhänge von Lernen und Lehren nun schon seit etwa 20 Jahren mit Zukunftsmusik. Mittlerweile haben sich vielfältige Spielarten des E-Learnings herauskristallisiert: Als gemeinsame Bezeichnung für große, institutionell entwickelte MOOCs (Massive Open Online Courses) »traditionelle« Unterrichtsstunden in Kombination mit ausgebauten, elektronischen Lehrapparaten, oder auch die Nutzung unzähliger, häufig auch von Usern generierten Lehr-, Info- und Erklärvideos, die auf speziellen Lern- wie auch allgemeinen Videosharing-Plattformen geteilt werden, stellt sich »E-Learning« als Sammelbegriff sehr diverser Konzepte dar. In einem kurzen Einführungsvortrag wird die Lage aktueller E-Learning Konzepte im Zusammenhang mit universitärer Lehre grob skizziert. Daran anschließend werden mehrere im vergangenen Jahr an den Universitäten Konstanz und Erlangen entwickelte E-Learning-Konzepte erläutert: Ein Projekt zur Implementierung von E-Learning-Einheiten in film- und medienwissenschaftlichen Basisveranstaltungen, ein

Projekt zur interaktiven Studiengangsinformation, und ein Projekt für internationale Seminarkooperationen mittels Videokonferenzsitzungen. Die Konzepte werden kostenlos zur Verfügung gestellt. Wir freuen uns über eine Diskussion jenseits euphorischer Marketingrhetorik und generellem Kulturpessimismus, die hilft, die Thematik kritisch zu beleuchten und auf ihr »utopisches« Potential hin zu befragen.

#### **Markus Spöhrer**

*E-Learning. Ein Überblick*

Markus Spöhrer wird einen kurzen Überblick über Entwicklungslinien des E-Learnings geben und verschiedene, aktuell relevante Konzepte vorstellen und erläutern. Von den »marktführenden« MOOC-Plattformen Coursera, Khan Academy und edX, ihren deutschen Pendanten wie etwa Iversity, über YouTube-»Erklärstars« bis hin zum interaktiven DIY-MOOC-Tool TedEd werden Fragen zur Kommerzialisierung oder freien Nutzbarkeit, Einschränkungen, rechtliche Grauzonen und Möglichkeiten des gewinnbringenden Einsatzes diskutiert.

#### **Philipp Speth & Louise Haitz**

*E-Learning als interaktive Studieninformation*

Philipp Speth und Louise Haitz werden ein Projekt zur interaktiven Studiengangsinformation für den Studiengang Literatur-, Kunst-, Medienwissenschaft an der Universität Konstanz vorstellen. Wie bei vielen medien(kultur)wissenschaftlichen Studiengängen, hier verstärkt durch die Kombination mehrerer kulturwissenschaftlicher Fächer, ergibt sich durch die stark unterschiedlich gelagerten Fachkulturen der Kulturwissenschaften in Deutschland ein besonderer Beratungsaufwand, um im weiteren Sinne kulturinteressierte StudienbewerberInnen zu konkreten Inhalten und ihrer wissenschaftlichen Perspektivierung des jeweiligen Studiengangs zu informieren. Schriftliche Studiengangsbeschreibungen sind dabei häufig sehr abstrakt gehalten und für Studienanfänger kaum für eine fundierte Entscheidungsbildung zur Studienwahl nutzbar. Daher werden in diesem Projekt grundlegende Themen aus den Einführungsveranstaltungen aufbereitet und Erwartungen der Studierenden an ihr Fach mit einem ausführlichen Feedback abgefragt. Die Studieninteressierten können sich so mit ersten Inhalten vertraut machen, sich mit ihren Erwartungen auseinandersetzen und sich reflektiert zu einer möglichen Bewerbung entscheiden.

#### **Veronika Pöhl**

*»Konstanz Augmented Classroom«. Blended Learning für internationale Seminarkooperationen*

Veronika Pöhl wird das im vergangenen Jahr an der Universität Konstanz entwickelte Blended-Learning-Konzept »Konstanz Augmented Classroom« vorstellen. In diesem nach dem Modell des »flipped« oder »augmented classroom« gestalteten Lehrkonzept wechseln sich umfangreiche Onlineeinheiten mit Lehrvideos, Literatur und kleinen Tests zur Vorbereitung mit Diskussions- und Abschlussitzungen in einer Videokonferenz ab, wodurch flexiblere Semester- und Arbeitszeiten für

die Teilnahme an Seminaren mit Diskussionsaustausch für internationale Kooperationen ermöglicht werden.

Anhand des ersten, inhaltlich fertiggestellten (filmwissenschaftlichen) Seminars *Film in Film: Reflective Cinema* werden Möglichkeiten zur internationalen Seminar Kooperation mittels ELearning- Einheiten, Lehrvideos und Videokonferenzsitzungen erläutert.

#### **Thomas Nachreiner**

*Blended Learning in filmwissenschaftlichen Grundlagenveranstaltungen*

Thomas Nachreiner wird in einem Werkstattbericht die laufende Arbeit an einem Blended Learning-Konzept für die Vorlesung »Einführung in die Geschichte der Filmsprache« im BA Theater- und Medienwissenschaft an der FAU Erlangen-Nürnberg vorstellen. Nachdem die Veranstaltung in den Vorsemestern im Bestreben einer »Flexibilisierung der Lehre« vollumfänglich aufgezeichnet wurde, liegt der Fokus der Entwicklung nunmehr auf der Produktion von Onlineeinheiten mit Lehrvideos, die integrativ mit dem begleitenden Tutorium absolviert werden können. Diskutiert wird insbesondere das Verhältnis von Produktionsaufwand und didaktischem Mehrwert sowie die perspektivischen Möglichkeiten und Probleme einer langfristigen und ggf. weiterführenden Verwendung in anderen Kontexten.

#### **13.7 AG-Treffen**

**AG Comicforschung**

#### **13.8 AG-Treffen**

**AG Medienindustrien**

*Kaffeepause | Samstag, 3.10.2015, 11:00 – 11:15 Uhr*

### **Session 14**

**Samstag, 03.10.2015, 11:15 – 12:45 Uhr**

#### **14.1 Panel**

**Utopien des Comics**

#### **Jeanne Cortiel**

*Apokalypse als Utopie. Robert Kirkmans The Walking Dead*

#### **Stephan Packard**

*Unzuverlässiger Cartoon und posthumanistische Utopie. Zu transmedialen Irritationen in Superior Iron Man*

#### **Véronique Sina**

*Gebrochene Helden. Entwürfe von Männlichkeit(en) in Enki Bilals dystopischer Comicwelt*

**Moderation: Hans-Joachim Backe**

Zwar sind Zukunftsvorstellungen im Plot vieler zeitgenössischer Comics – wie auch in Literatur, Film, und im Computerspiel – primär dystopisch, d.h. von einer Kritik gegenwärtiger Missstände und von sozialen, ökologischen und technologischen Risiken bestimmt. Dem stehen andererseits bereits in der Anlage der Genres im Mainstream des Comics zukunfts- und fortschrittsgläubige, technikbejahende Entwürfe gegenüber. Das Ende des menschlichen Zeitalters – um Fredric Jameson (2005) und Slavoj Žižek (2011) umzuformulieren – erscheint heute allerdings leichter vorstellbar als das Ende des Kapitalismus. Jedoch bedeutet dies keineswegs, dass, wie vielfach konstatiert wird, die Utopie tot ist, ganz im Gegenteil. Jameson und Žižek selbst sind die besten Beispiele dafür. Das Panel der AG Comicforschung wendet sich dem utopischen Denken im zeitgenössischen Comic zu, wo Spannungen in der Tradition fiktionaler Zukunftsentwürfe zwischen Antizipation, Aspiration und Fantastik produktive Verwerfungen entstehen lassen. Dabei nutzt der Comic schon im Medium angelegte erzählerische Leerräume und die dadurch entstehenden Instabilitäten, Irritationen und Brüche, um ambivalente utopische Fragmente innerhalb dystopischer oder postapokalyptischer Welten aufzuwerfen. Gerade durch die Fortsetzung und Neuperspektivierung seiner traditionell utopischen Stoffe und Topoi gewinnt der Comicedifferenzierende Spielräume, in denen sich die vermeintliche Unausweichlichkeit einer Utopie und die oft nur scheinbare Freiheit ihrer Vorstellung neu gegeneinander ausspielen lassen.

Fragen ergeben sich insbesondere aus medium-spezifischen Zeit/Raumdarstellungen, posthumaner Körperlichkeit, utopisch/dystopischen Gesellschaftsformen im Comic, der Unzuverlässigkeit von Körperdarstellungen, transmedialen Genrebezügen zwischen Apokalypse, Science Fiction, Superhero Comic, Utopie und Dystopie, sowie aus deren historischer Entwicklung in der Tradition der Comicliteratur und dem utopischen Roman.

#### **Jeanne Cortiel**

*Apokalypse als Utopie. Robert Kirkmans The Walking Dead*

In der gegenwärtigen Diskussion wird – wie auch im CFP für diese Ta-

gung – angesichts eskalierender Zukunftsängste die Dominanz dystopischer Visionen im zeitgenössischen antizipatorischen Erzählen konstatiert. Diese Einschätzung stimmt auch mit der soziologischen Analyse der Gegenwart als »reflexive Moderne« (Anthony Giddens) und »Weltrisikogesellschaft« (Ulrich Beck) überein, in der die Kontinenz von Zukunftserwartungen nicht mehr von göttlicher Vorsehung bestimmt oder durch Risikokalkulationen zählbar ist. Utopien haben angesichts der sich klar abzeichnenden Klimakatastrophe offenbar keinen Raum mehr in Zukunftsvisionen; stattdessen führen uns Disasternarrative in Fiktion und Wissenschaft den Untergang in allen denkbaren Variationen immer wieder neu vor Augen. Bei dem Fokus auf Utopie und Dystopie – beides in der Frühmoderne verwurzelte Formen alternative Welten zu imaginieren – kommt allerdings die anhaltende Produktivität der Apocalypse als spezifisch vormodernes literarisches Genre – das immer auch eine positive Vision einer gänzlich anderen Welt enthält – meist völlig aus dem Blick. Dieser Vortrag wendet sich Robert Kirkmans Comicserie *The Walking Dead* zu, die das Genre der Zombie-Apokalypse nutzt, um sich – so mein Argument – auf utopische Ideen aus dem 19. Jahrhundert zurück zu beziehen. Dieser Bezug zeigt sich sowohl in der visuellen Darstellung von Raum und dessen utopischer Markierung als auch in der Entwicklung der Vater-Sohn-Beziehung und deren stabilisierende Funktion für die Gemeinschaft. Dass die positive Vision immer wieder an physische Grenzen stößt und der serielle narrative Rhythmus die Apokalypse konterkariert hebt deren Ambivalenz hervor, ohne die Möglichkeit der Utopie ganz zu negieren. Der Vortrag ist Teil eines größeren Forschungsprojektes zu Risikotechnologien in der Speculative Fiction (in Literatur, Film, und Comic).

### Stephan Packard

*Unzuverlässiger Cartoon und posthumanistische Utopie. Zu transmedialen Irritationen in Superior Iron Man*

Das Bündel posthumanistischer Utopien, die Körpermodifikationen und -ersetzungen betreffen, kann mit der körperbildorientierten Erzählweise von Comics in besonderer Weise interagieren. So war der ursprüngliche Entwurf von Iron Man eine Variante des Cyborg-Motivs, während die häufig von Widersachern eingesetzte extremis-Technologie Imaginationen zu biologischem Engineering erforscht.

Die 2014 begonnene Marvel-Reihe *Superior Iron Man* kehrt zu diesen Themen der Serie zurück und verwendet sie zu einem inhaltlichen und formalen Spiel mit den Konventionen der Comic-Erzählung: In ihren Bildern ist jeder Körper und Cartoon suspekt. Was Cyborg, was mutiertes Gewebe, was Hologramm und was Maske ist, ändert sich von Seite zu Seite. Der Zweifel am dargestellten Körper greift dabei tief in die Routinen der Comiclektüre ein. Hatte sich das Vorbild der inzwischen abgeschlossenen Reihe *Superior Spider-Man* immer wieder Formen des unzuverlässigen Erzählers bedient, ist es nun die Erzählform des unzuverlässigen Cartoons, dessen routinierte Interpretation die Leserschaft gezielt täuschen kann. Der Beitrag wird die Verschränkung thematischer und formaler Körperimaginationen betrachten und insbesondere darauf eingehen, inwiefern eine Historisierung transmedialer Beziehungen die Verfahren des unzuverlässigen Erzählens transparent machen kann.

### Véronique Sina

*Gebrochene Helden. Entwürfe von Männlichkeit(en) in Enki Bilals dystopischer Comicwelt*

Paris im Jahr 2023 – Dies ist der Schauplatz von *La Foire aux Immortels*, dem ersten Teil der von Enki Bilal kreierten dystopischen Comicreihe *La Trilogie Nikopol* (1980–1992). Als »düstere Zukunftsprojektion einer spätkapitalistischen Gesellschaft, in der sich der Verlust der politischen Ideale im kalten Neon-Look der 1980er Jahre spiegelt« (Knigge 2004, 225), präsentiert die bande dessinée ihren Rezipient\_innen eine durch Fragmentierung und Kontingenz geprägte hypermediale Comicwelt, welche sich aus einer heterogenen Mischung unterschiedlicher Zeichensysteme und intermedialer Verweise speist.

Die »Brüchigkeit« des Gezeigten (bzw. Erzählten) beschränkt sich jedoch nicht nur auf Bilals »grafische Poesie«. Genau wie die sie umgebende Welt sind auch Bilals Comicfiguren sowie die von ihnen verkörperten Entwürfe von Geschlecht durch einen gewissen Grad der Kontingenz und Unbeständigkeit gekennzeichnet. Im Fokus des Vortrags wird mit Alcide Nikopol – dem Protagonisten und Namensgeber der dystopischen Comicreihe – ein gebrochener Held stehen, welcher im Verlauf der Erzählung zunehmend an Souveränität verliert und sich in einem anhaltenden Prozess des Werdens – oder besser gesagt der kontinuierlichen Identitäts(re)konstruktion befindet. Als Cyborg-Figur stellt Nikopol zudem eine uneindeutige Kreatur dar, die gängige Konventionen sowie Kategorisierungen durchbricht und die mit ihnen verbundenen Vorstellungen von Identität und (Geschlechts)körper nicht nur als soziokulturelle Konstrukte entlarvt, sondern gleichzeitig auch für eine stetige Verhandlung öffnet.

### 14.2 Panel

#### Beyond the Human Tellerrand

#### Ingo Frank

*Denkende Maschinen oder Denken mit Maschinen?*

*Von utopischen Denkmaschinen und visionären Denkwerkzeugen*

#### Solveig Ottmann/Christoph Pfeiffer

*the human (brain) project. Willentliche Entthronisierung der Schöpfungskrone oder der Wille zur technoiden Unsterblichkeit*

#### Ania Mauruschat

*Radio E.T.*

*Zur Utopie der Kommunikation mit extraterrestrischer Intelligenz via Funk*

#### Moderation: Stefan Udelhofen

Intelligente Autos, Drohnen, Kampfboter: der einstige Zukunftstraum vom Technosklaven, der dem Menschen alles abnimmt, den Transport, das Töten, womöglich das Denken, steht in der Tür. Die Emergenz heutiger technologischer Blüten lässt gar neuartige Intelligenzen bereits unter uns wähen. Die Idee externalisierter oder fremdartiger Intelligenz weist dabei eine Historie auf, die weit vor moderner Computertechnologie oder Robotik einsetzt und in ihrer jeweiligen Ausprägung, ganz im Sinne von Utopien, offenbar »einem kritischen Reflex auf ihren zeithistorischen Kontext« entspringt (Schölderle 2012).



Die Fragen, welche Auswirkungen die neuen Technologien für die Gesellschaft nach sich ziehen, wie der Umgang mit Denkmaschinen unser Denken beeinflusst, wie sich künstlich erzeugte Gehirne vom Menschen abgrenzen lassen oder wie man mit außerirdischen Intelligenzen kommuniziert, bleiben dabei naturgemäß zunächst unbeantwortet, da erst aus der Rückschau beantwortbar, rufen aber ambivalente Visionen und Diskurse hervor, die die Diskussionen anheizen. »For the society, the impact will be good or bad« schreibt bspw. Licklider 1968 über die Auswirkungen des »Computer as a Communication Device«.

Ziel des Panels ist es, exemplarisch einige dieser Intelligenzen auszuloten und de profundis ad astra auf ihre dys- und eutopischen Implikationen hin zu untersuchen. Vortrag 1 unterscheidet Denkmaschinen von Denkwerkzeugen, um die Utopien selbständig agierender maschineller Intelligenz (Artificial Intelligence) den Utopien der Erweiterung menschlicher Intelligenz (Intelligence Augmentation) gegenüberzustellen. Vortrag 2 widmet sich ausgehend von aktueller Forschung zur Künstlichen Intelligenz diskursgeschichtlich dem Verbleib des Menschen in technoid-utopischem Denken und dem Streben nach Selbstoptimierung. Vortrag 3 behandelt Bemühungen um Erstkontakt und Kommunikation mit außerirdischer Intelligenz mittels geeigneter Radiotechnologie aus medientechnischer und -historischer Sicht.

### Ingo Frank

*Denkende Maschinen oder Denken mit Maschinen?*

*Von utopischen Denkmaschinen und visionären Denkwerkzeugen*

In Heideggers *Schwarzen Heften* findet man folgende dystopische Zukunftsaussicht. »Nach der Schreib-, Zähl-, Rechen-, Buchungs-Maschine ist die Herstellung der Denkmaschine nur noch eine Frage der »Zeit«. Denken ist ja bereits zum Rechnen geworden. Und weshalb soll dieses »Denken« nicht seine Maschine haben? Dem Menschen wird immer mehr abgenommen, sogar das Denken (und schon längst die Besinnung). Die Folge dieses Vorgangs ist, daß der Mensch immer weniger mit sich anzufangen weiß – umso mehr muß er sich mit Apparaturen umgeben.« Der Vortrag vergleicht die Ansätze zu Denkmaschinen und Denkwerkzeugen. Das Ziel dabei ist, zu zeigen, daß die Entwicklung von Denkwerkzeugen erstrebenswerter ist – d.h. Intelligence Augmentation (IA) anstatt Artificial Intelligence (AI).

Die strong AI, die selbständig agierende Denkmaschinen entwickeln wird, wird durch einen wissenschaftshistorischen Rückblick von Descartes' naturphilosophischem Argument gegen die »Mechanisierbarkeit des Geistes« über Turings Imitation Game zu Searles chinesischem Zimmer als nicht zu verwirklichende Utopie eingeordnet: Maschinen können aus prinzipiellen Gründen nicht denken. Die »Mechanisierung angeblich geistiger Tätigkeiten« (wie es so schön im Studien- und Forschungsführer Informatik von 1980 heißt) ist allerdings möglich. Schließlich wird die Utopie der Denkwerkzeuge untersucht. Deren Implikationen werden kritisch analysiert, denn auch hier drohen – wie bei sich verselbständigenden Denkmaschinen – Dystopien. Mit Informatik als »Technische Semiotik« (Nake) verstanden, kommt die Untersuchung entgegen Befürchtungen, wie sie schon in Platons Dialog Phaidros auftauchen, zum Ergebnis, daß Denkwerkzeuge das menschliche Denken wesentlich verbessern können. Visionäre IA-Projekte wie Memex oder Xanadu sollen nicht-lineares Denken unterstützen. Ein nicht-digitales Denkwerkzeug

hat als neue Kulturtechnik bereits in der Antike das Denken auf eine neue Stufe gehoben, wie Havelock in Preface to Plato zeigt.

### Solveig Ottmann/Christoph Pfeiffer

*the human (brain) project. Willentliche Entthronisierung der Schöpfungskrone oder der Wille zur technoiden Unsterblichkeit*

»Understanding the human brain is one of the greatest challenges facing 21st century science. If we can rise to the challenge, we can gain profound insights into what makes us human [...]« (Human Brain Project).

Das von der Europäischen Kommission milliarden schwer geförderte Human Brain Project postuliert, trotz vielfältiger Aufgabenbereiche, projektimmanenter Restrukturierungsprozesse und wissenschaftlicher Verhandlung über die Teilziele, als ein intendiertes Vorhaben das völlige Verstehen und damit die vollständige Emulation des menschlichen Gehirns als einen logischen Schluss der Herangehensweise mit Werkzeugen der computational neuroscience (Sandberg & Bostrom 2008); mithin also die menschliche Kopfleistung von selbigem auf die neuro-mechanischen Füße zu stellen. Zu hinterfragen ist dabei der Umgang der Wissenschaftler mit dem sich zur Unverborgenheit Hingeworfenen, da zwar Hinentwickelten, am Modell linguistischer Forschung (Lim 2014). Die ethische Perspektive hinsichtlich solcher Forschung offenbart traditionsreiche (trans-)humanistische Auseinandersetzung, in deren Fokus die Entwicklungsstufen und Bewertung künstlicher Eigenständigkeit aus vormals menschlicher Hand steht; im Nebel wohnt sich bereits die Perspektive einer technischen Singularität.

Im Beitrag werden die aufgeworfenen Projektionen betrachtet und einerseits in weitere (eu- und dystopische) Technovisionen der jüngeren Vergangenheit eingeordnet, die vom medialen Selbstüberholen und damit potentiellen Ende der biologisch-bedingten Menschheit sprechen (Kurzweil, Hawkins, u.a.). Andererseits wird historisierend der größere Utopie- und Gesellschaftsentwicklungsdiskurs (Adorno, Bloch, Durkheim) herangezogen, um der Frage nach dem Verbleib des sich selbst optimierenden, sich selbst überwindenden und den Tod als Finale abschaffenden Menschen nachzugehen.

### Ania Mauruschat

*Radio E.T.*

*Zur Utopie der Kommunikation mit extraterrestrischer Intelligenz via Funk*

Während Freud in Wien an der Entdeckung des Unbewussten arbeitet, bastelte im Hinterland der USA ein anderer an einer weiteren narzisstischen Kränkung der Menschheit: Der Erfinder Nikola Tesla experimentierte 1899 in Colorado Springs mit der drahtlosen Fernübertragung. Höchst erfolgreich, wie er in dem Artikel »Talking with the planets« (1901) zwei Jahre später berichtete: »I can never forget the first sensations I experienced [...] I felt as though I were present at the birth of a new knowledge or the revelation of a great truth.« Teslas Beschreibung seiner Beobachtung von Störungen, bei denen es sich um von außerirdischer Intelligenz gesteuerte Signale gehandelt haben müsse, dürfte die Ur-Szene der Utopie der Kommunikation mit extraterrestrischer Intelligenz via Funk sein. Wolfgang Hagen relativiert diese Beobachtung zwar durch den Verweis auf Teslas schillernde Persönlichkeit und v.a. auf dessen »manischen« Glauben an den damals vorherrschenden wissenschaftlichen Irrtum des Äthers – die Radiotechnologie jedoch behielt nicht nur für

Astrophysiker im 20. Jahrhundert ungebrochen ihre Faszination. So veröffentlichten beispielsweise Giuseppe Cocconi und Philip Morrison 1959 in *Nature* den Artikel »Searching for Interstellar Communications« und legten damit den Grundstein für das zeitweise von der NASA finanzierte Projekt »Search for Extraterrestrial Intelligence«, kurz SETI. Im Rahmen dessen wurde 1977 auch das sog. WOW!-Signal, das erste und bisher einzige dokumentierte Schmalband-Radiosignal aus dem All von einem Radioteleskop aufgezeichnet. Angesichts dieser bisher bescheidenen Erfolge bei der Suche nach extraterrestrischer Intelligenz wird der Vortrag sich folgenden Fragen widmen: Was für eine Utopie von Kommunikation mit »extraterrestrischer Intelligenz« ist das? Was für ein Konzept von Intelligenz steht dahinter? Welche Rolle spielt die Radiotechnologie für diese Kommunikationsutopie?

#### 14.3 Panel Spielerische Szenarien zwischen utopischen Simulationen und dystopischen Settings.

##### Philipp Bojahr

*Momente der Utopie zwischen Diegese und Konzept*

##### Felix Schröter

*»Good Choices – Happy Citizens«. Zum Entwurf utopischer Szenarien im Computerspiel*

##### Andreas Rauscher

*Playing Games of Future Past. Spuren des Utopischen und Manifestationen des Dystopischen in Videospielen*

**Moderation: Judith Ackermann**

Das Panel betrachtet die in Computerspielen angedeuteten Varianten von Utopien und Dystopien. Diese werden nicht einfach nur innerhalb einer Narration ausformuliert, sondern als Simulation ausgespielt. Das Utopische präsentiert sich in diesem Zusammenhang zwar als ein zukünftiger Zustand, welcher aber von den SpielerInnen durch ihre Spielhandlungen eigenständig erarbeitet werden kann. Auf diese Weise wird die Utopie scheinbar aus dem Moment des Konjunktivischen enthoben, wengleich die Grenze zwischen utopischen und dystopischen Entwürfen stets fließend verläuft.

Die drei geplanten Vorträge widmen sich unterschiedlichen Aspekten von utopischen Szenarien im Computerspiel, reflektieren diese als eine spezifische Form des Worldbuilding und identifizieren und analysieren ästhetische Schnittstellen zu transmedialen Motivtraditionen etablierter Settings der Science-Fiction. Zusätzlich hinterfragen sie, auf welche Weise die Ebene der Formalästhetik utopische Momente des Gameplays ermöglicht und an welchem Punkt die Stimmung ins Dystopische kippt.

##### Philipp Bojahr

*Momente der Utopie zwischen Diegese und Konzept*

Im Hinblick auf Utopie, ganz wertneutral als Entwurf einer aktuell nicht realisierten Gesellschaftsordnung verstanden, erweist sich das Computerspiel als spannungsgeladener Gegenstand, in dem sich Momente der Utopie auf verschiedenen Ebenen äußern und gegenseitig tangieren. Die offensichtlichste Ebene ist der diegetische Inhalt. So können im

Computerspiel – im Anschluss an Literatur, Kino oder Theater – utopische Settings in jeder Form virtuell ausgestaltet und als »Bühne des Spiels« produktiv umgesetzt werden. Neben diesen weit verbreiteten inhaltlichen Inszenierungen lassen sich auch utopische Momente auf der Ebene der Konzeption nachzeichnen – in der Tradition des Spiels als gemeinschaftliche Praktik. In dieser Blickweise bildet das digitale Spiel einen äußerst komplexen Gegenstand, da dessen ludische Konzeption nicht zwingend in einem Gameplay mündet, das sich aus dem – relativ egalitären – Zusammenspiel von mehreren realen Personen ergibt, sondern etwa im »Single-Player« programmatisch allein ein Spieler einer rein technisch betriebenen Simulation von Gesellschaftsvisionen in verschiedensten Rollen (von körpergebundenen Avatar bis zur höheren Macht) gegenüberstellt wird.

In Anbetracht dieser Konstellation lässt sich nun die Frage verfolgen, welche Verzahnungen die Utopien auf der Ebene des diegetischen Inhalts und des konzeptionellen Gameplays aufweisen; etwa inwieweit kommensurable Durchdringung oder heterogene Trennung bzw. Kontrastierung der Ebenen möglich sind (also etwa Spiele mit utopischem Gameplay und zeitgenössischem Setting) und inwieweit diese Typisierung in Abhängigkeit von anderen Klassifizierungen (etwa Genres) neue Perspektiven auf den Gegenstand eröffnet.

Im Besonderen soll dabei die »Zwischenebene« der Formalästhetik Berücksichtigung finden, die als Mittler zwischen Inhalt und Gameplay fungiert und beispielsweise über Strategien wie Karma-Systeme zur Vermittlung oder Unterbindung von utopischen Momenten gegenüber dem Spieler funktionalisiert wird.

##### Felix Schröter

*»Good Choices – Happy Citizens«. Zum Entwurf utopischer Szenarien im Computerspiel*

Der Erfolg transmedialer Unterhaltungs-Franchises hat nicht nur zur Ausbildung medienübergreifender Angebotskonstellationen im Sinne des Transmedia Storytelling geführt (Jenkins 2006), sondern auch einen Paradigmenwechsel in Medienwissenschaft und transmedialer Narratologie nach sich gezogen: Standen zuvor Strukturen und Elemente des Narrativen in Literatur, Film oder Computerspiel im Mittelpunkt, rücken heute transmediale Welten und deren medienspezifische Realisierungen in den Blick (Ryan/Thon 2014). Dabei knüpfen gegenwärtige Formen des *Worldbuilding* (Wolf 2012) nicht zufällig an eine ungleich ältere Tradition der Darstellung möglicher Welten an: die literarische Utopie. Mehr noch: Die Tatsache, dass insbesondere frühe Formen utopischer Literatur narrative Dramaturgie fast völlig der systemischen Darstellung gesellschaftlicher Prozesse und Strukturen unterordnen, legt nahe, ein weiteres Medium auf seine Fähigkeit zur Darstellung utopischer Szenarien zu befragen: das Computerspiel.

Der Vortrag diskutiert mediale Entwürfe utopischer Szenarien als spezifische Form des Worldbuilding, das sich in verschiedenen Medien jeweils spezifischer Darstellungsmodi bedient: Während frühe literarische Utopien auf schwache narrative Rahmungen wie das Motiv des Reisenden zurückgreifen, um gesellschaftliche Prozesse und Strukturen weitgehend im Modus der Deskription zu präsentieren, greift das Computerspiel auf die regelgeleitete Darstellung solcher Strukturen im Modus der Simulation zurück. Utopische Szenarien scheinen dabei insbesondere in

Genres realisiert, deren Spielziel in der Herstellung optimierter Weltzusammenhänge besteht: dem Strategie- und Simulationsspiel (Pias 2002). Anhand der beispielhaften Analyse utopischer Szenarien in *The Sims 3* und *Civilization V* soll dem Verhältnis von Utopie und Simulation nachgespürt werden, um daraus Kategorien zur Beschreibung des Utopischen im Computerspiel zu entwickeln.

#### Andreas Rauscher

*Playing Games of Future Past.*

*Spuren des Utopischen und Manifestationen des Dystopischen in Videospielen*

Bereits in den 1960er Jahren stellte Susan Sontag in ihrem Aufsatz *Die Katastrophenphantasie* fest, dass die besondere Stärke des damaligen Science-Fiction-Films in der sehenswerten Bebilderung von Weltuntergangsszenarien lag. Die utopische Perspektive, die in der literarischen Science-Fiction häufig skizziert wird, findet sich auf der Leinwand primär als Andeutung einer vertagten Option. Selbst das *Star Trek*-Universum, eine der utopischsten Zukunftsvisionen im Mainstream, hält sich lieber mit diplomatischen und/oder handfesten Konflikten an der Final Frontier auf, als zu zeigen, wie das Utopia mit sozialistischem Anstrich innerhalb der Föderation tatsächlich beschaffen ist.

Neben den traditionellen literarischen und filmischen Wechselspielen zwischen Zukunftsängsten und Hoffnungen übt in der Medienlandschaft der vergangenen Jahrzehnte das Videospiel einen zentralen Einfluss auf die Wanderung (interaktiver) Bilder aus.

Ausgehend von der ludischen Fortsetzung transmedialer Traditionen der Science-Fiction untersucht der geplante Vortrag die medienspezifische Umsetzung von Utopien und Dystopien in Videospielen. Am Beispiel stilprägender Game-Reihen wie *Fallout*, *Borderlands* und *Wasteland* wird die ungebrochene ästhetische Attraktivität visuell greifbarer düsterer Zukunftsprognosen in ihrem Verhältnis zu Spielmechaniken, Regeln und Gameplay thematisiert. Als dialektisches Gegengewicht werden die zur Abstraktion neigenden Spuren der Utopie als Spielform und Szenario verfolgt. Die Analyse dieses Spannungsverhältnisses verspricht ausbaufähige Erkenntnisse sowohl in Hinblick auf Genrediskurse als transmediale Prozesse, als auch bezüglich möglicher Modalitäten des spielerischen Worldbuilding zwischen Storytelling und Setting.

#### 14.4 Panel

##### Retrograde Utopien. Filmtone und Geschichte

#### Winfried Pauleit

*Zum utopischen Charakter von Film als Sammlung: Die Tonspur in Jean Painlevés Le Vampire (1939–45)*

#### Rasmus Greiner

*Auditive Geschichtsmodellierungen: Historische Utopie und sinnliches Erfahren in The King's Speech*

#### Mattias Frey

*Akustische Utopie: Ton und Nation in Das Wunder von Bern*

#### Moderation: Winfried Pauleit

Der Film vermag es, Zeitbilder hervorzubringen, die es dem Zuschauer ermöglichen, eine Zukunft zu denken, die unter Umständen von

den tatsächlichen historischen Entwicklungen abweicht. Die filmisch erzeugten Vorstellungen von Geschichte oszillieren demnach zwischen Kontingenz und Determination.

Während das Bild aufgrund seiner fotografischen Indexikalität überwiegend als Repräsentation gefasst und gedeutet wird, ist es vor allem der Filmtone, der eine bestimmte historische Atmosphäre, Lebenswelten und -realitäten sowie politische Klangräume erschafft. Insbesondere die auditive Erzeugung von Nostalgie verwandelt die filmische Vergangenheit in eine unerreichbare, retrograde Utopie. Das Panel greift daher auf die Arbeitsbereiche und Methoden der Audio History zurück, die erforscht, wie Filmsound Geschichte auditiv generieren, modellieren und erfahrbar machen kann.

#### Winfried Pauleit

*Zum utopischen Charakter von Film als Sammlung: Die Tonspur in Jean Painlevés Le Vampire (1939–45)*

Winfried Pauleit untersucht die utopischen, politischen und ästhetischen Implikationen von Jean Painlevés *Le Vampire (1939–45)*, der nicht nur zwischen Dokumentar- und Spielfilm changiert, sondern auch den wissenschaftlichen Film mit Duke Ellington's Black and Tan Fantasy kurzschließt.

#### Rasmus Greiner

*Auditive Geschichtsmodellierungen: Historische Utopie und sinnliches Erfahren in The King's Speech*

Rasmus Greiner untersucht auditive Modellierungen der historischen Lebenswelt und Gesellschaft in *The King's Speech (2010)*, sowie deren sinnliche Erfahrbarkeit, die auch ein utopisches Potential hervorbringt.

#### Mattias Frey

*Akustische Utopie: Ton und Nation in Das Wunder von Bern*

Mattias Frey demonstriert mit der Fallstudie *Das Wunder von Bern (2003)*, wie der Filmtone dazu beitragen kann, eine utopisch-nationalistische Geschichtsdeutung zu propagieren.

#### 14.5 Panel

#### Materialität und Körperlichkeit medialer Dys-/Utopien

**Jana Herwig**

*Die Utopie bloß ertasten. Haptische Medien an der Grenze von Utopie/Dystopie*

**Mareike Sera**

*Von sensuellen zu revolutionären Realitäten*

**Sigrid Kannengießer & Karsten Stempel**

*Mediale Materialität als Objekt gesellschaftlicher Utopien*

**Moderation: Matthias Christen**

**Jana Herwig**

*Die Utopie bloß ertasten. Haptische Medien an der Grenze von Utopie/Dystopie*

»Utopien sind immer medial, insofern sie ohne Sprache, Bilder, Ton nicht vorstellbar sind.« (GfM, Cfp Jahrestagung 2015) Der Vortrag nimmt die Frage nach der Medialität der Utopie und insbesondere ihrer haptischen Aspekte auf und konstatiert dabei eine Inkongruenz: Einerseits ist die mediale Vermittelbarkeit haptischer Empfindungen selbst Gegenstand utopischer Szenarien, und zwar typischerweise solcher, die an der Grenze zur Dystopie operieren – Beispiele sind das Fühlkino, »the feelies«, als Teil der *Brave New World* (1932), oder die Cybersex-Verheißungen der 1990er, die in ihren konkretesten Formen nicht Liebe, sondern Hiebe vermitteln (z.B. Stahl Stenslies *CyberSM*, 1994). Andererseits werden Tasteindrücke, die Inhalt der Utopie sind, selbst nicht durch Tasteindrücke vermittelt: sie werden sprachlich beschrieben oder indirekt über die Adressierung der Fernsinne evoziert, etwa durch Formen der »haptischen Visualität« (Laura Marks 2000) oder der »Audio-Taktilität« (Michal Rinott 2004). In der Tat ist die mediale Vermittlung von Tasteindrücken selbst eine Utopie der Technikforschung, der es bislang nur ausschnittsweise gelungen ist, Wahrnehmungen aus dem komplexen Spektrum der Tasteindrücke zu synthetisieren und technisch zu vermitteln (vgl. die Arbeiten von Martin Grunwald und David Parisi); kommerzielle Anwendungen dieser Forschung sehen wir z.B. im Einsatz von Vibration in Mobiltelefonen oder Force Feedback und Bewegungserfassung bei Spielekonsolen. Durch die Gegenüberstellung von Haptikutopien in den Medien (einerseits) und haptischen Medien als Technikutopie (andererseits) versucht der Vortrag letztlich, Erkenntnisse zur Grenze zwischen Utopie und Dystopie zu gewinnen. Zu prüfen ist, ob denn die Utopie stets einen Freiraum der haptischen Nicht-Artikuliertheit erfordert und umgekehrt, ob die umfassende sinnliche Erfassung, auf die z.B. ein full-body haptic suit abzielt, ohne ein Umschlagen in die Dystopie verwalteter Körper möglich ist.

**Mareike Sera**

*Von sensuellen zu revolutionären Realitäten*

Franco Berardi alias »Bifo« schreibt in *The Uprising: On Poetry and Finance*: »Nur die bewusste Mobilisierung des erotischen Körpers im allgemeinen Intellekt, nur die poetische Wiederbelebung der Sprache, wird den Weg zum Entstehen einer neuen Form der sozialen Autonomie

freigeben.« (Übersetzung des Autors, S. 8)

Bifo's Aussage, dass die Sensibilisierung des erotischen Körpers und die Poetisierung der Sprache als Schlüssel zur gesellschaftlichen Erneuerung zu werten sind, ist eindeutig als utopisch zu werten und deckt sich mit den Überzeugungen des tschechischen Künstlers und Filmemachers Jan Švankmajer. In den Selbstversuchen, ästhetischen Experimenten und theoretischen Schriften seines taktilen Kunst- und Filmschaffens stehen genau diese beiden Aspekte im Vordergrund: die Sensibilisierung des emotionalen Körpers und die Bereicherung einer verarmten sozial-ästhetischen Imagination. Das vorliegende Exposé möchte der Frage nachgehen, wie medial vermittelte, sensuell-emotionale Realitäten utopische Realitäten vermitteln. Als Einstieg dienen die beeindruckenden Selbstportraits der britischen Photographin Polly Penrose (*A Body of Work*, [www.pollypenrose.com](http://www.pollypenrose.com)) Im intimen Kontakt mit alltäglichen, häuslichen Kulissen fotografierte sich die Künstlerin über sieben Jahre hinweg und schafft in ihren Bildern emotionale Realitäten, die in der Spannung zwischen intimer Zugänglichkeit und abwehrender Opazität erstaunen. Eine ähnliche Diskrepanz zwischen intimer Körperlichkeit/Emotionalität und abwehrender Narration entsteht in den Filmen Jan Švankmajer. In dieser Spannung entwickeln sich ungemein kritische und utopische Potentiale, wie gezeigt werden soll. Auf der Grundlage des Utopie-/Mimesis-Begriffs von Paul Ricoeur sowie dem revolutionären Realismus des Denken Bifos und Gilles Deleuzes soll diesen utopischen, subversiven Potentialen nachgegangen werden.

**Sigrid Kannengießer & Karsten Stempel**

*Mediale Materialität als Objekt gesellschaftlicher Utopien*

Die durch Kapitalismus und Leistungsgesellschaft verursachte Vielfachkrise (Demirovic et al. 2011) veranlasst viele Menschen, über andere Formen des Wirtschaftens und Zusammenlebens nachzudenken bzw. diese zu praktizieren. Sei es in Transition Towns, Stadtgärten oder Tauschringen, stets wird versucht, die Schäden durch den Menschen zu verringern, und oft stehen dahinter utopische Konzepte menschlicher Lebenspraxis, die nicht auf Ausbeutung von Natur und Mitmenschen beruhen.

Einige dieser Projekte fokussieren die Materialität der Medien, indem sie sich mit den sozial und ökologisch folgenreichen Produktions-, Aneignungs- und Entsorgungsprozessen von Medienapparaten beschäftigen. Neben der Kritik am Status quo werden mancherorts alternative Apparate entwickelt (z. B. das sog. Fair Phone) oder aber auch weniger schädliche Praxen ausprobiert, so z. B. in Reparaturcafés, mit deren Hilfe auf den Kauf neuer Geräte verzichtet werden soll, indem ältere Modelle wieder in Stand gesetzt werden. Diese konsumkritischen (Medien)Handlungen sind utopische Konzeptionen inmitten der zur Realität gewordenen Dystopien. In unserem Vortrag betrachten wir die Inhalte, Akteure und Kohärenzen dieser Projekte, die die mediale Materialität zum Gegenstand haben. Darauf aufbauen weisen wir auf einer Metaebene auf eine zweite Utopie hin: auf eine holistische Medienwissenschaft. Der Medialitätsbegriff (Kirchmann, 1998) ist um das Vor- und Nachleben des Medialen zu ergänzen. Im Sinne des historischen Materialismus gilt es, über die Stofflichkeit der Medientechnologien hinaus die kontingenten materiellen Bedingungen von Herstellung, Vertrieb, Konsum, Entsorgung in den Blick zu nehmen, um als kritische Wissenschaft die sozialen, ökologischen, ökonomischen und politischen Folgen »der Medien« oder von Medialität analysieren zu

können.

*Demirovic, Alex (2011): VielfachKrise. Im finanzmarktdominierten Kapitalismus. Hamburg.*

*Kirchmann, Kay (1998): Verdichtung, Weltverlust und Zeitdruck. Opladen.*

#### **4.6 Workshop**

##### **GfM 2050**

**Andreas Becker**

*Utopie Universität*

**Peter Koval**

*Obstacle Design*

**Boris Bandyopadhyay**

*Utopien und Gestalten*

**Henrike Rabe**

*Utopien im Labor*

**Moderation: Peter Koval**

Wenn die Medienwissenschaft nach der Utopie fragt, dann kann sie nicht umhin, nach ihrer eigenen Utopie zu fragen. In dem Workshop möchten wir die Teilnehmer mit folgender Frage herausfordern: Wenn Medienwissenschaftler\_innen die Rolle von Wissensarchitekt\_innen einnehmen würden und sich nicht an zeitgenössischen Rahmenbedingungen halten müssten, was für eine Medienwissenschaft würden sie entwerfen und wie?

**Andreas Becker**

*Utopie Universität*

**Peter Koval**

*Obstacle Design*

**Boris Bandyopadhyay**

*Utopien und Gestalten*

**Henrike Rabe**

*Utopien im Labor*

#### **14.7 AG-Treffen**

##### **AG Genre Studies**

#### **14.8 AG-Treffen**

##### **AG Partizipation und Fanculture**

#### **14.9**

##### **Utopia**





