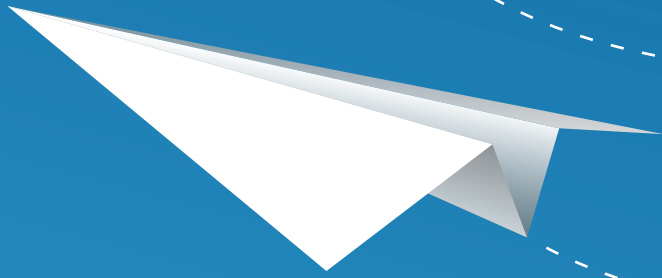


Looppings



Die Tagung findet statt mit freundlicher Unterstützung von

**Bauhaus-Universität
Weimar**

IKMM
INTERNATIONALES KOLLEG
FÜR KULTURTECHNIKFORSCHUNG UND MEDIENPHILOSOPHIE



**Bundesministerium
für Bildung
und Forschung**



**AVINUS
Verlag**

[transcript] Wilhelm::Fink

»Loopings« Jahrestagung der Gesellschaft für Medienwissenschaft 2010 || 30.9–2.10. an der Bauhaus-Universität Weimar

Zur Konzeption der Tagung

Das Thema bezieht sich auf alle denkbaren Formen und Phänomene der Schlaufen und Schleifen, der Rekursionen und Feedbacks, der Wiederkehr und der Wiederholung, der Kehren, Wenden und Turns. Sie sind als Verlaufsfiguren medialer Prozessualität beschreibbar. Sie wirken z.B. zentral in der Konstitution von Medien mit. Das gilt schon in der Wahrnehmung für die Rückkopplung der Sinne (Hand und Auge, Mund und Ohr). Es gilt kulturtechnisch in den Rekursionen grundlegender Operationen von der Strukturgebung der Zeit über Schreiben und Lesen bis zum Messen und Berechnen. Maschinelle Feedbacks sind elementar implementiert als Kerngeschehen der Kybernetik und Datenverarbeitung. Auch gesellschaftliche Prozesse des Regelungs-, Steuerungs- und Kontrollgeschehens beruhen auf Rückbezügen und ihrer Unterbrechung. Eine besonders wirksame Form findet der „Loop“ in den Wiederholungszyklen massenmedialer und kulturindustrieller Zusammenhänge. Schlaufen, Schleifen und Iterationen können in ästhetischen Einsätzen – von barockem Ornament, Zirkus und Kunstflug über Kameronaschwenk

und Tanzfigur bis zum „Loop“ in der Videoinstallation – und zahlreichen anderen Praktiken – etwa dem Spiel – beobachtet und reflektiert werden. Die Praxis des „Reboots“ ist nicht erst mit den digitalen Werkzeugen aufgenommen, sondern prägt bereits die ästhetische Produktion durch Probe und Wiederaufführung, wie sie in den performativen Künsten wie der Musikaufführung, dem Theaterspiel und der Filmaufnahme geübt werden. Wiederkehr, Rückwendung und Renaissance sind aber auch Diskursfiguren, die der Mediengeschichte spezifische Verlaufsformen verleihen und dabei auf Medien reflektieren und in Medien verfahren. Auch in der Entwicklung der Medientheorie behaupten (ihrerseits wiederkehrende) Figuren wie diejenige des theoretischen „Turns“ oder diejenige der „Kehre“ ein erhebliches Gewicht als Beschreibungsformen der Medienreflexion; und nicht zu vergessen sind natürlich die logischen und philosophischen Probleme der Tautologie, des Zirkelschlusses und der wechselseitigen Begründung von Zweck und Ursache. Vor diesem Hintergrund untersuchen 26 Panels auf der Jahrestagung 2010 der Gesellschaft für Medienwissenschaft die Figurationen und Funktionen von Loopings.

Anmeldung und Empfang

Foyer, Bauhausstraße 11

Internet: www.russischerhof.com
EZ 91 €/DZ 114 € inkl. Frühstück (Ablauffrist: 15.08.2010)

Veranstaltungsorte

Keynotes, Panels und AG-Treffen:
Hotel Elephant, Markt 19
Seminarräume, Bauhausstraße 11
Hörsäle, Marienstraße 13
Audimax, Steubenstraße 6
Hörsaal, Karl-Haußknecht-Straße 7
Abendessen am Donnerstag:
Restaurant Versilia, Frauentorstraße 17

Hotel Elephant Weimar, Markt 19, 99423 Weimar
Tel.: 0049 3643 8020; E-Mail: elephant.weimar@arabellastarwood.com
Internet: www.luxurycollection.com/elephant
EZ 99-139 €/DZ 125-165 € inkl. Frühstück (Ablauffrist: 30.08.2010)

Leonardo Hotel Weimar, Belvederer Allee 25, 99425 Weimar
Tel.: 0049 3643 7220; E-Mail: info.weimar@leonardo-hotels.com
Internet: www.leonardo-hotels.com
EZ 65 €/DZ 77 € inkl. Frühstück (Ablauffrist: 19.08.2010)

Amalienhof Weimar, Amalienstraße 2, 99423 Weimar
Tel.: 0049 3643 5490; E-Mail: info@amalienhof-weimar.de
Internet: www.amalienhof-weimar.de
EZ 50 €/2 Raum-APP (1 Pers) 50 € inkl. Frühstück (Frist: 02.08.2010)

Informationen zur Anfahrt unter <http://www.weimar.de>

Hotel Fürstenhof Weimar,
Rudolf-Breitscheid-Straße 2, 99423 Weimar
Tel.: 0049 3643 833 231; E-Mail: info@fuerstenhof-weimar.de
Internet: www.fuerstenhof-weimar.de
DZ (1 Pers) 79 € inkl. Frühstück (Ablauffrist: 30.08.2010)

Catering

Foyer im 1. Stock, Bauhausstraße 11

Hotel Kaiserin Augusta, Carl-August-Allee 17, 99423 Weimar
Tel.: 0049 3643 2340; E-Mail: Empfang@hotel-kaiserin-augusta.de
Internet: www.hotel-kaiserin-augusta.de
EZ 61 € inkl. Frühstück (Ablauffrist: 01.09.2010)

Unterbringung

Für die Dauer der Tagung sind in folgenden Hotels und Pensionen unter dem Stichwort „GFM-Tagung 2010“ Zimmer individuell buchbar.

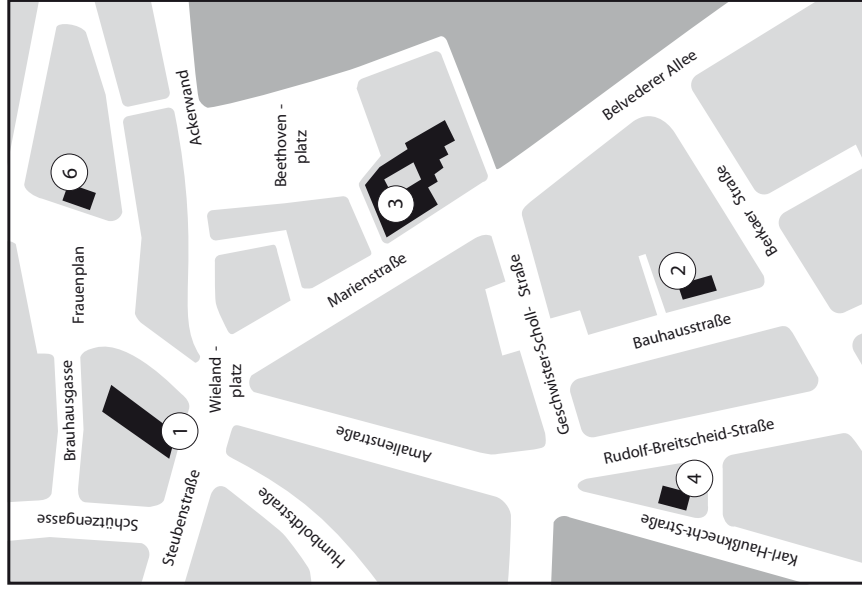
Grand Hotel Russischer Hof Weimar,
Goetheplatz 2, 99423 Weimar
Tel.: 0049 3643 7740; E-Mail: reservierung@russischerhof.com

Hotel am Frauenplan, Brauhausgasse 10, 99423 Weimar
Tel.: 0049 3643 49440; E-Mail: info@hotel-am-frauenplan.de
Internet: www.hotel-am-frauenplan.de
DZ (1 Pers) 62 € inkl. Frühstück (Ablauffrist: 01.09.2010)



GfM Jahrestagung 2010 Lageplan der Veranstaltungsorte für Panels und Vorträge

- 1 Audimax/Universitätsbibliothek
Steubenstraße 6
- 2 Fakultät Medien, Seminarräume
Bauhausstraße 11
- 3 Hörsäle/Mensa
Marienstraße 13
- 4 Hörsaal
Karl-Haußknecht-Straße 7
- 5 Hotel Elephant
Markt 19
- 6 Ristorante Versilia
Frauentorstraße 17



Jahrestagung der Gesellschaft für Medienwissenschaft 2010 || timetable »Loopings«

30.9.	Anmeldung und Empfang <i>Bauhausstraße 11, Foyer</i> Catering <i>Bauhausstraße 11, Foyer im 1. Stock</i>			
12.00	Begrüßung <i>Hotel Elephant, Richard Wagner Saal</i>			
12.15-13.00	Keynote: Gertrud Koch <i>Hotel Elephant, Richard Wagner Saal</i>			
13.00-13.15	Verleihung des Förderpreis Gender <i>Hotel Elephant, Richard Wagner Saal</i>			
14.00-17.00	Audiovisuelle Erzählungen der Wiederkehr, Wiederholung und Iteration. Loopings als narrative und visuelle Formen in Film und Fernsehen Thomas Weber, Florian Mundhenke, Thomas Klein, Alexander Kohlmann, Florian Leitner Moderation: Ursula von Keitz <i>Bauhausstraße 11, Raum 13</i>	Automatismen – Wiederholung – Loopings Ralf Adelmann Andreas R. Becker Tobias Conradi Irina Kaldrack Jeremy Bernstein Sophie Oldenbourg Theo Röhle Renate Wieser Moderation: Florian Muhle <i>Bauhausstraße 11, Raum 14</i>	Loops und Audiomedien/ Audioforschung Frank Schätzlein Axel Volmar Jens Schröter Jan Phillip Müller Michael Harenberg Moderation: Hans-Ulrich Wagner <i>Bauhausstraße 11, Raum 15</i>	Die Formen des Loops Sascha Simons Timo Schemer-Reinhard Benjamin Beil Thomas Hense Jochen Venus Moderation: Rainer Leschke <i>Marienstraße 13, Hörsaal B</i>
17.00-17.30	Imbiss			Kurs: Rekursion Markus Krajewski Bernhard Siegert Ana Ofak Philipp von Hilgers Martin Donner Wolfgang Ernst Frank Hartmann Erich Hörli Friedrich Balke Moderation: N.N. <i>Marienstraße 13, Hörsaal C</i>
17.30-20.00	Loops in der Filmgeschichte – Filmgeschichte als Loop? Brigitte Braun Franziska Heller Kristina Köhler Katharina Klung Moderation: Wolfgang Fuhrmann <i>Bauhausstraße 11, Raum 13</i>	Sichtbarsetzungen – Positionen zur Reflexivität medialer Beobachtung Marian Adolf Tino G. Meitz Guido Zursiege Moderation: Torsten Maurer <i>Bauhausstraße 11, Raum 14</i>	Cycles Recycled – Animation des Unendlichen Erwin Feyersinger Dominik Schrey Johannes Mahlknecht Moderation: Melanie Letschnig <i>Bauhausstraße 11, Raum 15</i>	Beziehungsmuster. Sozialitäten und Techniken der Liebe Anne Dippel Gregor Kanitz Rupert Gaderer Christina Vagt Moderation: Andreas Ziemann <i>Marienstraße 13, Hörsaal B</i>
				Loop hoch 3. Wiederholungen und Schleifen der Selbstreflexion Christine Hanke Marie-Luise Angerer Sebastian Scholz Moderation: N.N. <i>Marienstraße 13, Hörsaal C</i>
20.30	Abendessen <i>Ristorante Versilia, Frauentorstraße 17</i>			Get into the Loop or die trying Rolf Nohr Serjoscha Wiemer Stefan Böhme Moderation: N.N. <i>Marienstraße 13, Hörsaal A</i>

01.10. Anmeldung und Empfang *Bauhausstraße 11, Foyer*
Catering *Bauhausstraße 11, Foyer im 1. Stock*

10.00-13.00	<p>Heimatloopings Silke Martin Ingo Landwehr Stephanie Großmann Ulrike Kuch Anke Steinborn Moderation: Ingo Landwehr</p> <p>Konstruktionen eines Punktes: Vollendung und Beginn des Kreises Peter Podrez Thomas Nachreiner André Grzeszyk Nicole Wiedenmann Sven Grampp Moderation: Kay Kirchmann / Jens Ruchatz</p> <p><i>Bauhausstraße 11, Raum 13</i></p>	<p>Die Ästhetik der Wiederholung. Loops in Musik und Kunst Tilman Baumgärtel Slavko Kacunko Holger Schulze Uwe Breitenborn Gabriele Werner Moderation: N.N.</p> <p><i>Bauhausstraße 11, Raum 15</i></p>	<p>Gewalt, Relationalität, mediale Reflexivität Julia Bee Lisa Handel Maximilian Linsenmeier Dominik Maeder Sven Seibel Stephan Trinkaus Moderation: Reinhold Görling</p> <p><i>Marienstraße 13, Hörsaal B</i></p>	<p>Transaktion & Ereignis Ramón Reichert Boris Traue Christoph Engemann Samuel Sieber Moderation: N.N.</p> <p><i>Marienstraße 13, Hörsaal C</i></p>
13.00-14.30	<p>Mittagessen</p>			
14.30-16.00	<p>Sitzungen der GFM-AGs</p> <p>AG Medienphilosophie AG Gender Studies und Medienwissenschaft AG Filmwissenschaft und Cinema Studies AG Fernsehgeschichte AG Akustische Medien AG Games AG Medienwissenschaft und Wissenschaftsforschung AG Fotografieforschung AG Populärkultur und Medien</p>	<p><i>Bauhausstraße 11, Raum 13</i></p> <p><i>Bauhausstraße 11, Raum 14</i></p> <p><i>Bauhausstraße 11, Raum 15</i></p> <p><i>Marienstraße 13, Hörsaal A</i></p> <p><i>Marienstraße 13, Hörsaal B</i></p> <p><i>Marienstraße 13, Hörsaal C</i></p> <p><i>Karl-Hausknechtstraße 7, Hörsaal</i></p> <p><i>Bauhausstraße 11, Raum 126</i></p>		
16.30-19.00	<p>Loopings in Serie(n) Joan Bleicher Markus Kuhn Gerhard Lüdeker Herbert Schwaab Moderation: Markus Kuhn</p> <p>Kreisbewegungen. Wiederholungen als Kultur- und Körperpraxis in Performance-Künsten Sabine Huschka Matthias Christen Ulf Otto Moderation: Matthias Diekmann</p>	<p>Die permanente Neuerfindung des Ähnlichen – Loop(ing)s in der Popkultur Mathias Mertens Michael Rappe Jochen Bonz Ute Holl Martin Pfeiderer Moderation: Christoph Jacke</p> <p><i>Bauhausstraße 11, Raum 15</i></p>	<p>Bloody Cycles: Geschlecht und Wiederholung Angela Koch Andrea B. Braidt Zara Pfeiffer Moderation: Melanie Letschnig</p>	<p>Wiederholung, Serialität, Loopings Annette Bitsch Michaela Ott Michaela Wünsch Susanne Lummerding Moderation: Ramón Reichert</p> <p><i>Marienstraße 13, Hörsaal C</i></p>
19.30	<p>Keynote: Bruce Clark <i>Steubenstraße 6, Audimax</i></p>			

02.10. Anmeldung und Empfang Bauhausstraße 11, Foyer
Catering Bauhausstraße 11, Foyer im 1. Stock

10.00-13.00	Die Arbeit am Loop Lena Christolova Beate Ochsner Isabeil Otto Julia Zons Alexander Zons Moderation: N.N.	Im Aufschub verweilen. Zeitfiguren ationen bewegter Bilder Barbara Filser Ulrike Hanstein Senta Siewert Moderation: Christiane Voss	Looping und audiovisuelles Stil- repertoire. Figuren der Wiederho- lung und Re-Aktualisierung ästhetischer Formen Britta Hartmann Christoph Wahl Christian Hißnauer Ursula von Keitz Malte Hagener	Wiederholungsstrukturen in Medien und (Medien-)Theo- rien Rolf Parr Andrea Seier Matthias Thiele Hanna Surma Markus Engels Sebastian Scholz Moderation: Markus Stauff	Können Medien fliegen? Tobias Nanz Erhard Schüttpelz Michael Oppitz Thomas Hauschild Pablo Abend Annette Vowinkel Moderation: Erhard Schüttpelz
	Bauhausstraße 11, Raum 13	Bauhausstraße 11, Raum 14	Bauhausstraße 11, Raum 15	Marienstraße 13, Hörsaal B	Marienstraße 13, Hörsaal C

13.00-14.00 Mittagessen

14.00-15.30 Mitgliederversammlung Steubenstraße 6, Audimax

»Loopings« Jahrestagung der Gesellschaft für Medienwissenschaft 2010 | Abstracts

Donnerstag 30.09.10 – 14:00-17:00

Audiovisuelle Erzählungen der Wiederkehr, Wiederholung und Iteration. Loopings als narrative und visuelle Formen in Film und Fernsehen

|| Thomas Weber (Berlin/Bonn) – Die Figur der Wiederholung als Dramaturgie traumatisierter Erinnerung im Frühwerk von Alain Resnais

|| Florian Mundhenke (Leipzig) – Successive Slidings of Pleasure - Narrative, visuelle und metaphorische Loopings in den Filmen von Alain Robbe-Grillet

|| Thomas Klein (Mainz) – Genre und Iteration in Lucas Belvaux' Trilogie *Un couple épatant*, *Cavale* und *Après la vie*

|| Alexander Kohlmann (Hamburg) – Der filmische Blick zurück... Zur erzählerischen Konstruktion von Erinnerung im Kino

|| Florian Leitner (HfG Karlsruhe) – Life is a short circuit. Wie uns Video-Loops helfen, den Tod aufzuschieben

|| Moderation: Ursula von Keitz (Bonn)

„Loopings“ finden sich in Wiederholungszyklen von massenmedialen, kulturindustriellen Programmzusammenhängen ebenso wie auf der Ebene der Dramaturgie einzelner Filme, Filmzyklen oder Serien. Die spezifischen daraus resultierenden Gestaltungsstrategien markieren seit den 1950er Jahren Grenzlinien, mehr noch Übergänge und Amalgamierungen zwischen populärkulturellen und künstlerisch avancierten, meist von Autorenfilmemachern verantworteten Darstellungsformen in Kino und Fernsehen. Mit den daraus hervorgehenden Verfahren wurde der Weg für eine Vielfalt audiovisueller Erzählweisen und Arrangements geebnet, die in entsprechenden filmischen Realisierungen zyklischer Strukturen, von Wiederholungen und Schleifen, Inszenierungsstrategien von Erinnerung sowie Rekursionen und Iterationen sichtbar werden; sie bringen dabei zugleich immer auch spezifische Differenzen und individuelle künstlerische Programme zum Ausdruck, deren Konstruktion und deren jeweilige zeithistorische Bedeutung im geplanten Panel an einzelnen Fallbeispielen untersucht werden sollen. Alain Resnais gehört seit Ende der 1950er Jahre zu den innovativsten Vertretern des modernen französischen Kinos. Dabei verblüfft es, dass er schon in seinen ersten Spielfilmen auf eine Dramaturgie setzt, die von Figuren der Wiederholung geprägt ist, von „Loopings“, die bei ihm zur filmisch-konzeptionellen Darstellung verschiedener Spielarten von Erinnerung bzw. des Verdrängten geraten, die immer zugleich auch das Verhältnis der Zuschauer zum Angesehenen thematisiert. Die Zeit weniger in Form von „Vergangenheitsschichten“ als vielmehr in Form von „Gegenwartsspitzen“ (Gilles Deleuze) eingesetzt hat Alain Robbe-Grillet, der in Filmen wie *L'homme qui ment* (1968) und *La belle captive* (1983) selbst Regie führte. Seine Filme kreisen meta-kinematografisch immer um die gleichen Motive, Gegenstände, Ideen und Wahrnehmungsbilder: Kreativität und Fantasie, (Selbst-)beobachtung und Handlung, Wahrheit und Lüge, Fiktion und Realität, Erinnerung und Selbstvergessenheit, Ernsthaftigkeit und Spiel, Verführung und Schöpfergeist. Die Verschränkung von Innovationen des Arthauskinos mit populären Strukturen zeigt sich nicht zuletzt in Variationen von Serialität. Mit seiner Filmtrilogie *Après la vie*, *Un couple épatant* und *Cavale* (2002) lieferte der belgische Schauspie-

ler Lucas Belvaux ein bis dahin singuläres Experiment des Kinofilms. Im Unterschied zur verbreiteten Strategie der Hybridisierung von Genres innerhalb eines Films, verteilt er die Genres – Komödie, Polar und Melodram – auf drei Filme und drei sich überlappenden Geschichten. In den entsprechenden transgenerischen Iterationen werden Haupt- zu Nebenfiguren, wechseln die Perspektiven auf bestimmte Geschehensabläufe und öffnet sich der Blick für die Bedingungen generischen Erzählens.

|| Die Figur der Wiederholung als Dramaturgie traumatisierter Erinnerung im Frühwerk von Alain Resnais (Thomas Weber – Universität Bonn)

Alain Resnais setzt sich in seinen frühen Filmen vor allem mit dem Thema Erinnerung und Verdrängung auseinander, die er spielerisch mit Wiederholungen, Loopings und Schleifen inszeniert und dabei immer zugleich auch das Blicken der Zuschauer mit thematisiert. Mit dekontextualisierter, assoziativer, achronologischer Montage schafft er eine Form des filmischen Erzählens, die nicht nur die erzählte Form der Erinnerung/Verdrängung bei der Betrachtung nachvollzieht, sondern den Zuschauer auch mit der politischen Situation seiner Zeit konfrontiert. Mit Filmen wie *Hiroshima mon amour* (1958), *Muriel ou le temps d'un retour* (1963) oder *La guerre est finie* (1966) beobachtet er in seinem Frühwerk immer wieder tabuisierte und mit kollektiven Traumata begleitete Themen seiner Zeit, bei denen die Form der Gestaltung selbst zu einer in den jeweiligen Filmen unterschiedlichen Dramaturgie gerät, die den Zuschauer auf eine spezifische Weise mit dem Thema konfrontiert. Hieraus ragt in der Zusammenarbeit mit Alain Robbe-Grillet der in seiner Zeit mit einem gewissen Kultstatus beachtete Film *L'année dernière à Marienbad* (1961) durch seinen prädominanten Formalismus heraus, der sich im Kontext von Resnais' Frühwerk nicht nur als formales Spiel, sondern auch als bitterer Kommentar zur Zeitgeschichte lesen lässt.

|| Successive Slidings of Pleasure – Narrative, visuelle und metaphorische Loopings in den Filmen von Alain Robbe-Grillet (Florian Mundhenke – Universität Leipzig)

Über seine Zusammenarbeit mit Resnais hinaus hat Robbe-Grillet selbst in mindestens zehn Filmen Regie geführt. Seine Filme kreisen meta-kinematografisch immer um die gleichen Motive, Gegenstände, Ideen und Wahrnehmungsbilder: Kreativität und Fantasie, (Selbst-)beobachtung und Handlung, Wahrheit und Lüge, Fiktion und Realität, Erinnerung und Selbstvergessenheit, Ernsthaftigkeit und Spiel, Verführung und Schöpfergeist. Diese Pole werden in der Schwebe gehalten, immer wieder neu verhandelt und unterschiedlich ausgeleuchtet: Wie beim Looping kommen die Filme immer wieder da an, von wo aus sie schon gestartet sind. So können *L'homme qui ment* (1968), *Glissements progressifs du plaisir* (1974) oder *La Belle Captive* (1983) als filmische Paratexte über die Suche nach dem reinen Idealzustand kreativer Selbsterbringung, als filmische Vexierbilder und erzählerische Inquisitionen bezeichnet werden. Handlung und Figuren sind immer nur Aufhänger für wiederkehrende Reflexionen über das schwierige Verhältnis von Kunst und Leben, von Menschen unterschiedlichen Geschlechts oder über Schwindelei und Gewissheit.

|| Genre und Iteration in Lucas Belvaux' Trilogie *Un couple épatant, Cavale* und *Après la vie* (Thomas Klein – Universität Mainz)

Als Schauspieler drehte der belgische Regisseur Lucas Belvaux unter anderem mit Vertretern der Nouvelle Vague, mit Claude Chabrol und Jacques Rivette. Mit seiner Trilogie *Après la vie, Un couple épatant* und *Cavale* lieferte er 2002 seine zweite Regiearbeit und ein bis dahin singuläres Experiment des Erzählfilms. Im Unterschied zur verbreiteten Strategie der Hybridisierung von Genres innerhalb eines Films, verteilt er die Genres – Komödie, Polar und Melodram – auf drei Filme und drei Geschichten, die sich indes überlappen. Im Unterschied zu Krzysztof Kieslowskis Farben-Trilogie begegnen sich bei Belvaux die Figuren mehrfach, wiederholen sich identische Situationen in allen drei Filmen. In den entsprechenden transgenerischen Iterationen werden Haupt- zu Nebenfiguren, wechseln die Perspektiven auf bestimmte Geschehensabläufe, ohne dass sie allerdings im Sinne des unzuverlässigen Erzählers Irritationen erzeugen. Vielmehr öffnet sich der Blick für die Bedingungen generischen Erzählens.

|| Der filmische Blick zurück ... Zur erzählerischen Konstruktion von Erinnerung im Kino (Alexander Kohlmann – Universität Hamburg)

Erinnerung ist ein psychologisches Phänomen, das in verschiedenster Form in unterschiedlichen Medien bearbeitet worden ist. Während in der Literatur oft der Erzählmodus eines Epischen Präteritums dem besonderen Charakter eines subjektiv gefärbten Aufrufs vergangener Ereignisse aus einer späteren Perspektive Rechnung trägt, steht das Medium Film mit der Realisierung audiovisueller Erinnerungsräume vor besonderen Problemen. Filmbilder seien stets gegenwärtig und lassen deshalb eine Konstruktion der von Emotionen gestalteten, traumähnlichen Bilder eines sich erinnernden Protagonisten nur sehr bedingt zu, ist ein verbreiteter Vorbehalt vieler filmwissenschaftlicher Beobachter. Wie es im Medium Film dennoch gelingen kann, den Looping zwischen filmischer Gegenwart und Erinnerung zu realisieren, soll an drei Filmbeispielen aus den neunziger Jahren diskutiert werden, die für einiges Aufsehen in der Kritik und Diskursgemeinschaft sorgten. Die Filme *The English Patient* (USA 1996), *Titanic* (USA 1997) und *Aimée und Jaguar* (D 1999) arbeiten allesamt mit innerfilmischen Erzählinstanzen, die vergangene Ereignisse nicht nur als Nacherzählung aus einer extradiegetischen Perspektive, sondern als einen subjektiv gestalteten innerfilmischen Blick zurück ermöglichen. Bei der Analyse soll ein besonderer Schwerpunkt auf der Herausarbeitung der erzählerischen Mittel gelegt werden, mit denen das Kino analog zur Literatur komplexe Erzählkonstruktionen wie ein Episches Präteritum einzulösen vermag.

|| Life is a closed circuit - Wie uns Video-Loops helfen, den Tod aufzuschieben (Florian Leitner – HfG Karlsruhe)

Der Beitrag begreift die Video- und Post-Video-Ära als Loop-Kultur. Mit dieser Zuschreibung geht es ihm zum einen um eine medientechnisch-geschichtliche Perspektive, die etwa den Einfluss von Feedback-Schleifen auf die Modi visueller Repräsentation beleuchtet. Vor allem aber wird auf eine medienanthropologische Argumentation abgezielt: Es geht darum nachzuzeichnen, inwiefern kulturelle Leitkonzepte durch Loop-Technologien transformiert werden. Eine solche Transformation lässt sich am Beispiel von Closed-Circuit-Loops beobachten: Die Möglichkeit visuellen Echtzeit-Feedbacks formatiert die symbolischen Repräsentationen menschlichen Sterbens neu. Leben erscheint als sich fortwährend wiederholende Bildschleife, durch die der Tod endlos aufgeschoben wird. Eine medientechnische Struktur – der Loop – wird metaphysisch umgeschrieben. Um diesen Umschreibprozess nachzuvollziehen, untersucht der Beitrag die Darstellung des Zusammenhangs von Bildtechnologie und Tod in der Film- und Medienkunst vor und nach der Video-Revolution. Dabei zeigt sich, dass die temporalen Referenzen bewegter Bilder durch die Ausbreitung von Video verschoben werden. Erschien das Bild des Kinematographen in erster Linie als vergegenwärtigte Vergangenheit, so präsentiert sich das Video-Bild im Closed Circuit

als pure Präsenz. Dadurch liefert es den Nährboden für eine Techno-Fantasie, in der ein uralter Traum neu geträumt wird: dass der Mensch durch Technologien wie dem Video-Loop der Zeit und damit dem Tod entkommen könne.

Automatismen – Wiederholung – Loopings

|| Theo Röhle (Universität Paderborn)
|| Ralf Adelman (Universität Paderborn)
|| Andreas R. Becker (Universität Paderborn)
|| Tobias Conradi (Universität Paderborn)
|| Irina Kaldrack (Universität Paderborn)
|| Renate Wieser (Universität Paderborn)
|| Jeremy Bernstein
|| Sophie Oldenbourg
|| Moderation: Florian Muhle

Das Konzept der Loopings richtet einen Fokus auf Wiederholung und Rekursivität; dies legt die Frage nahe, inwiefern solche Prozesse plan- oder steuerbar sind und ob sie bewusst oder unbewusst ablaufen. Wir schlagen vor, uns diesem Thema aus der Perspektive der Automatismen zu nähern. Das Paderborner Graduiertenkolleg „Automatismen“ versammelt Projekte, die sich mit Phänomenen der Strukturentstehung außerhalb geplanter Prozesse befassen. Automatismen verstehen wir als Praktiken der Formung und Formierung, die in Kategorien der Funktion zu denken sind, wenngleich sie sich nicht auf eine im Voraus berechenbare Rationalität reduzieren lassen. Sie fügen sich zu einem mächtigen Regime von ‚Logiken‘ zusammen, die ihre Wirkungen im Rücken der Beteiligten entfalten. An vielfältigen Beispielen lässt sich beobachten, wie zyklische Reproduktionsprozesse in Automatismen münden. Umgekehrt tendieren Automatismen dazu, sich als Wiederholung zu manifestieren. Videoloops in der Katastrophenberichterstattung münden in visuelle Stereotypen; Feedbackschleifen in der Online-Werbung bilden die Grundlage für neue Kontrollstrategien; Nationalitätsschemata in Reiseberichten bestätigen und verdichten sich in der Wiederholung; politische Argumentationsmuster schichten sich auf und werden als Topoi nahezu beliebig verwendbar. Im Aspekt der Wiederholung verschränken sich Loopings und Automatismen. Der inhaltliche Grundgedanke des Panels ist, dass sich die Konzepte dadurch wechselseitig erhehlen. Auch die Form des Panels soll dem Gedanken des Loopings entsprechen. Statt einer linearen Abfolge von Vorträgen besteht das Panel aus drei unterschiedlich gestalteten Blöcken: Im ersten Block steht das Material im Zentrum. Im Rahmen einer Diskussionsrunde (Podium) stellen die Beteiligten in kurzen Statements ausgewählte Beispiele vor. In gegenseitigen Kommentaren werden deren Charakteristika diskutiert und die Bezüge zum Tagungsthema herausgestellt. Die Diskussion wird ins Publikum geöffnet. Der zweite Block erprobt eine völlig andere Herangehensweise, hier steht die Erfahrung im Vordergrund. Videokompilationen, Soundarrangements oder Live-Performances bieten einen experimentell-ästhetischen Zugang zum Thema Automatismen/Wiederholung/Loopings. Im dritten Block kehren wir zur Podiumsdiskussion zurück, nun mit dem Schwerpunkt auf Theorie. Die analytische Aufarbeitung des bisher Entwickelten eröffnet das Feld. Es geht um Konzepte, die die Wechselbeziehungen zwischen Automatismen und Wiederholung fassen. Dabei ist auch die Reichweite der Modelle kritisch zu reflektieren. Die Diskussion beginnt ein weiteres Mal mit kurzen Statements, die vom Podium kommentiert werden. Anschließend wird das Publikum einbezogen.

Loops und Audiomedien/Audiodorschung

|| AG Akustische Medien
|| Frank Schätzlein (Universität Hamburg) – Loops als Gestaltungsmittel radiophoner Kunst
|| Jens Schröter (Universität Siegen) – „Auto-Reverse“

|| Axel Volmar (Universität Siegen) – Auditive Medienkulturen - vom Klang und dem Hören im Allgemeinen zu sozio-technischen Netzwerken als Gegenstand der Audioforschung

|| Jan Philip Müller (IKKM Weimar) – Geschlossene Rillen und Ton-Spuren. Strategien der Wiederholung in der Musique Concrète Pierre Schaeffers und im Sound Design Walter Murchs für THX 1138

|| Michael Harenberg (HKB Bern) – „Es wird immer weiter geh'n, Musik als Träger von Ideen ...“ Die Ästhetik musikalischer Medialität des Digitalen im Loop

|| Moderation: Hans-Ulrich Wagner

|| Auditive Medienkulturen – vom Klang und dem Hören im Allgemeinen zu sozio-technischen Netzwerken als Gegenstand der Audioforschung (Axel Volmar – Universität Siegen)

Der einleitende Beitrag stellt das Thema „Akustische Medien – mediatisierte Klänge“ als Forschungsrichtung vor, zu der im Februar 2010 an der Universität Siegen eine erste Tagung unter dem Titel „Auditive Medienkulturen. Methoden einer interdisziplinären Klangwissenschaft“ stattfand. Die verstärkte Auseinandersetzung mit dem Auditiven in den Medien und der Mediatisierung des Klangs kann im Kontext eines in den letzten Jahren an verschiedenen Stellen beschriebenen „Acoustic Turn“ oder „Auditive Turn“ gesehen werden, wird hier aber in einer neuen Forschungsrichtung konkretisiert: vom Klang und dem Hören im Allgemeinen zu sozio-technischen Netzwerken als Gegenstand der Audioforschung.

|| „Auto-Reverse“ (Jens Schröter – Universität Siegen)

In einem in Vorbereitung befindlichen Forschungsprojekt geht es um die Geschichte der HiFi-Technologien und insbesondere ihrer Exzesse, in der die Grenzen des ‚Analogen‘ wie des ‚Digitalen‘ verhandelt und ausgelotet werden. Nach einer Skizze des Projekts soll ein Beispiel, welches zum Tagungsthema ‚Loopings‘ passt, diskutiert werden – die Auto-Reverse-Funktion bei Tapedecks, bis zu ihren technischen Speziallösungen in den Tapedecks von Nakamichi.

|| Loops als Gestaltungsmittel radiophoner Kunst (Frank Schätzlein – Universität Hamburg)

Die Arbeit mit Loops als Produktionsverfahren im Tonstudio und Mittel der dramaturgischen Gestaltung akustischer Kunstformen wie elektronische Musik, radiophone Musik/Kunst und Hörspiel hat eine lange Tradition, die von Werken aus den ersten Studios für elektronische Musikproduktion bis hin zum Gegenwartshörspiel („Pophörspiel“) reicht – das Tonband entwickelt sich dabei vom Speichermedium zum künstlerischen Gestaltungsmittel. Mit der in den neunziger Jahren eingeführten digitalen Produktionstechnik wird der Einsatz dieses dramaturgischen Mittels perfektioniert, durch die softwaregestützte Bearbeitung deutlich vereinfacht und in der Verbindung von Musik und Radiokunst zu einem wichtigen Element neuer Formen der Hörspiel- und Audiokunst. Der Vortrag beschreibt die technische und künstlerische Entwicklung und fragt nach den Unterschieden und Gemeinsamkeiten in der Verwendung von Loops als dramaturgisches Element verschiedener radiophoner Formen.

|| Geschlossene Rillen und Ton-Spuren. Strategien der Wiederholung in der Musique Concrète Pierre Schaeffers und im Sound Design Walter Murchs für THX 1138 (Jan Phillip Müller – Bauhaus-Universität Weimar) Zwei der bedeutendsten Protagonisten in zeitgenössischen Diskursen zum Filmtone, Michel Chion und Walter Murch, berufen sich auf eine Genealogie des Umgehens mit und des Redens über Sound, die mit der Musique Concrète Pierre Schaeffers um 1950 einsetzt. In einer Gegenüberstellung der diskursiven und medialen Strategien rund um die Musique Concrète einerseits und der Sound-Montage von Walter Murch für den Film THX 1138 (George Lucas, USA 1971) andererseits erweist sich der Begriff des „Klangobjekts“ als ein Punkt, an dem sich ihre genealogische

Verbindung und ebenso wie einige entscheidende Verschiebungen zwischen ihnen kondensieren lassen. Dabei spielen der Loop und die Wiederholung eine zentrale Rolle. Die „Sillon Fermé“ (die „geschlossene Rille“) ist in Schaeffers Argumentation eines der grundlegende Experimente in der Musique Concrète. Anstatt in einer Spirale fortzulaufen und so die Schallereignisse in einer linearen Zeit aufzuzeichnen und wiederzugeben, wird dabei die Rille der Schallplatte nach einer Umdrehung in sich selbst, in einem Kreis, geschlossen, sodass sie sich bei der Wiedergabe laufend wiederholt. Mit der Wiederholung, so argumentiert Schaeffer, wird ein „kausales Hören“, das nach sichtbaren Klangquelle sucht, unterbrochen, denn sie verlagert die Aufmerksamkeit auf die Erfahrung des Hörens und die klanglichen Eigenschaften des Gehörten selbst. Ebenso entzieht sich diese „konkrete Musik“ der Logik herkömmlicher Musik, die von einem dahinterstehenden symbolischen Notensystem kontrolliert wird. Sie befreit so, die Rhetorik Schaeffers zuspitzend gesagt, das Klangobjekt aus den Fesseln der alltäglichen und konventionalisierten Hörmuster. Gleichzeitig aber garantiert die Wiederholung die Idealität eines eigenständigen und selbstidentischen Klang-Objekts. So wird letztlich auch der Verweis des Klangobjekts auf die Medientechniken, nämlich die Schallplatte und später das Tonband, die den Ausgangspunkt seiner Herstellung bilden, getilgt. Walter Murchs Sound Montage in THX 1138 spielt mit einer ähnlichen Autonomisierung des Klangs vom Visuellen. Trotzdem wird hier die Identifizierung des Klangobjekts in immer neuen Bild-Ton-Beziehungen und Nicht-Beziehungen laufend destabilisiert, sodass sie tendenziell nie abgeschlossen ist. Und das, was bei Schaeffer die Wiederholung des immer selben Soundfragments ist, öffnet sich hier in eine Kette von Instanzen der Übertragung, Aufnahme und Wiedergabe, bei der sich jedes Medium, das der Klang durchläuft, als Spur mit einschreibt, wenn Murch zunächst etwas aufnimmt, es dann mit einem Sender in den Äther schickt, um es dann mit einem Radio verzerrt und verwaschen zu empfangen und mit dem Tonbandgerät aufzuzeichnen, oder wenn er seine Aufnahme in einer Turnhalle abspielt, um eine stark verhallte Tonspur zu produzieren. Der Film THX 1138 thematisiert in seiner Darstellung einer totalitären und durchmedialisierten Gesellschaft eben diese Übertragungsketten. Immer könnte hinter einer Ansage im Funkverkehr wiederum kein sprechender Mensch, sondern nur ein Wiedergabegerät stecken. Und andersherum ist überhaupt alles Hörbare potentiell Gegenstand seiner Aufzeichnung durch Überwachungstechnologien und einer unendlichen Kette von Übertragungsvorgängen, von der nicht klar ist, vom wievielten Glied dieser Kette der Zuschauer von THX 1138 nun jeweils Zeuge wird. Das Klangobjekt in THX 1138 ist also immer gerade dabei zu werden.

|| „Es wird immer weiter geh'n, Musik als Träger von Ideen ...“ Die Ästhetik musikalischer Medialität des Digitalen im Loop (Michael Harenberg – HKB Bern)

Nach der von allen Regeln und Dogmen der klassischen Musik mühsam emanzipierten progressiven Rockmusik der 60er und 70er Jahre war der technoide Loop nicht nur ästhetisch eine ungeheure Provokation. Gegen jede Geste musikalisch-medialer Individualität zelebrieren die Maschinen die filigrane zeitliche Dehnung 4n-facher Zustände, womit sie die kunstvolle Wiederholung als Element phonetischer, metrischer, syntaktischer, semantischer, narrativer und medialer Strukturen nach Mozart verhöhnern. Was aber ist die Kraft des Ostinaten, jenseits von digitalen Doppelgänger-Phantasmen und -(Leit-)Motiven, primitiver Rituale und medialer Trance? Die Medialität virtueller Räume des Digitalen und das, was in und mit nichthierarchisch, aber dynamisch ineinander verschachtelten linearen Strukturmodellen des Kompositorischen geschieht, ist das Thema in bezug auf den epochalen Bruch der neuen Qualität einer spezifischen Ästhetik des Digitalen nach der explorierenden Phase strenger ästhetischer Figurationen und ihrer nichtlinearen Strukturen. Die mediale Virtualität kompositorischer Ästhetik wie eine Ästhetik medialer Virtualität lässt sich als eine der resultierenden Optionen zeigen und hilft, diese neue Qualität beschreibbar zu machen, solange uns

eine grundlegende Philosophie des Virtuellen fehlt. Im Kern geht es um neuartige Ansätze von irreversiblen Zeitstrukturen und damit einer mathematisch abgeleiteten strukturellen Expansion formaler Kausalität, die neuartige Zugänge zur Dynamisierung medialer Prozesse gestatten. Dabei besteht die Herausforderung heute einerseits darin, die formalen Strukturprozesse rückgekoppelt auf die Programmsteuerung selbst zu denken und zu erproben. Was bedeuten Loops, Serien, Pattern und Reihen in Bezug auf formale Strukturen? Andererseits erleben wir eine neue Qualität in der Öffnung dieser Prozesse aus elitären Expertenzirkeln hin zu kollaborativen Werkzeugen, mit denen die neuen musikalischen Bewegungsgesetze des Digitalen spielerisch und vor allem kollektiv erprobt werden können. Damit ist eine neue Qualität virtueller Referentialität geschaffen, die einen möglichen ästhetisch-kompositorischen Handlungsrahmen aufspannt, der belastbare Referenzen im Imaginären des Künstlerischen ebenso liefert wie wieder an reale Orte und Körper rückkoppelbare (kompositorisch-mediale) Strategien im Reellen der Membranen von Bildschirmen und Multitouchoberflächen. Es entstehen ästhetisch interessante, konstitutiv hörbare Figurationen einer Zwischenleiblichkeit von je neuen Hörräumen, die durch ihre Simulationsleistungen neue vorwegnehmende imaginäre Einbildungskräfte erzeugen und den semiotischen wie den imaginären Körper des Hörens ins Zentrum stellen. Der qualitative Sprung von alten simulativ-analogen zu neuen virtuellen rechnergestützten musikalischen Strategien und medialen Verfahren identischer Kopien, wie er vor allem in der zeitgenössischen akustischen Medienkunst erprobt wird, provoziert die Frage nach einem Epochenbruch im Umgang mit Modellen medialer Virtualität, wie sie z.B. an der Frage avancierter loopbasierter ästhetischer Kompositionsprozesse deutlich werden. Der eingesetzte Wandel hin zu einer Epoche nachhaltiger Verkehren des Abhängigkeitsverhältnisses zwischen diskreter „Information“ und loopbasierter „Materialität“ sowie die Auflösung der Macht durch Herrschaft über Materie und Mechanik den man als „Metalithicum“ bezeichnen könnte, wird durch die alltägliche Erfahrung der Fluidisierung ehemals starrer Qualitäten, den Umgang mit dynamischen Netzwerken und interaktiven Interfaces vorangetrieben und damit künstlerisch weiter zugespitzt.

Die Formen des Loops

- || Rainer Leschke (Universität Siegen)
- || Sascha Simons (Universität Siegen) – Video-Loops in Webvideos
- || Timo Schemer-Reinhard (Universität Siegen) – Loops des Interfaces
- || Thomas Hensel (Universität Siegen) – Loops und andere Kreise
- || Jochen Venus (Universität Siegen) – Leere, Stille, Referenzlosigkeit
- || Benjamin Beil (Universität Siegen) – Loopings im Gamic Cinema und im Cinematic Gaming

Dass es sich bei Loops um Formen handelt, die ganz offensichtlich an der Zeit sind, steht außer Frage. Redundanzen, Schleifen und Zirkelstrukturen lassen sich auf allen Niveaus allenthalben in der aktuellen Medienproduktion, wenn auch mit deutlich sich unterscheidenden ästhetischen Ansprüchen beobachten. Zugleich sind auch diejenigen charakteristischen Orte im Mediensystem zu benennen, an denen Loops quasi notorisch auftreten. Allerdings weisen solche Loops trotz all ihrer strukturellen Ähnlichkeiten stets außerordentlich unterschiedliche Erscheinungsformen auf. Das Panel „Die Formen des Loops“ soll einer Reihe dieser Erscheinungsformen nachgehen. Sascha Simons untersucht „Video-Loops in Webvideos“. Diese Loops, die sich aufgrund der Charakteristik der Produktionsformen des Materials auf Online-Plattformen quasi naturwüchsig in den Copy and Paste Prozeduren und den Mash Up Kulturen ereignen, schreiben den Loop als Form bereits strukturell den medialen Produktionsprozessen ein. Timo Schemer-Reinhard beschäftigt sich mit den „Loops des Interfaces“, indem er den verschiedenen Bezugnahmen nachgeht, die sich im Interface vermitteln und die sich immer wieder auf das Medium, dem sie zugeordnet sind, zurückbiegen und solcherart fortwährend Loops konstituieren. Dass Loops ins-

besondere an den Schnittstellen von verschiedenen Medien und Medienformen entstehen, soll auch der Beitrag von Benjamin Beil erweisen. Er geht in „Loopings im Gamic Cinema und im Cinematic Gaming“ jenen Loops nach, die sich aus den verschiedenen Modi der Bezugnahme von Computerspiel und Film ergeben. Nicht zuletzt soll die ironische Spannung, die im Potential eines solchen fortgesetzten intermedialen Bezugs zu entstehen vermag, analysiert werden. Thomas Hensel beschäftigt sich in „Loops und andere Kreise“ mit einem Computerspiel, in dem dem Spieler immer wieder die Fertigkeit abgefordert wird, einen möglichst vollkommenen Kreis zu zeichnen. Es geht dabei um eine bildwissenschaftliche Näherung an die Schleifenstruktur von Computerspielen und die dadurch freigesetzten möglichen Reflexionsschleifen. Den semiotischen Effekten von Loops, nämlich „Leere, Stille, Referenzlosigkeit“, will Jochen Venus auf die Spur kommen. Er erweist damit den Loop als eine semiotisch riskante Form, deren Omnipräsenz nicht zuletzt aufgrund dieses Risikos besondere Beachtung verdient. Der Loop ist damit zugleich auch eine besonders bemerkenswerte mediale Form der Negativität.

Kurs: Rekursion

- || Martin Donner (Wien)
- || Wolfgang Ernst (Berlin)
- || Frank Hartmann (Bauhaus-Universität Weimar)
- || Erich Hörl (Ruhr Universität Bochum)
- || Markus Krajewski (Bauhaus-Universität Weimar)
- || Ana Ofak (MPI Berlin)
- || Bernhard Siegert (IKKM Weimar)
- || Philipp von Hilgers (MPI Berlin)
- || Friedrich Balke (Bauhaus-Universität Weimar)

Vom lateinischen *recurrere* abgeleitet, zeigt die Rekursion ein Zurücklaufen, die Rückkehr zum Ausgangspunkt oder eine Kurswende an. Zwei Bedeutungsebenen schwingen im Begriff stets mit: Wiederholung und Differenz. Beide Semantiken eint, dass sie immer vorsätzlich sind. Eine Route nochmals beschreiten, die eigenen Schritte abzählen, der geistige *ground hog day*: all diese Strategien bergen die Möglichkeit der Selbstreflexion, der Korrektur sowie einer leichten Verschiebung. Ebenso wichtig erscheint zudem die Ermöglichung einer anderen, komplexeren Kenntnis der sich verzweigenden Wege. Anders als die These von der Komplexitätsreduktion vermuten ließe, zielt die Rekursion darauf ab, die Vorteile eines erneuten Durchlaufs zu erproben und zu bilanzieren. Das Panel nimmt einerseits Kurs auf die Erkundung sowohl denkfigurlicher wie etymologischer als auch pragmatischer und praxisnaher Eigenschaften der Rekursion. Was Rekursion in Bezug auf mediale und kulturtechnische, physikalische und philosophische Prozesse in sich birgt und mit sich bringt, soll einerseits durch Ausflüge in ihre Geschichte und Theorie analysiert und illustriert werden. Andererseits gilt es, aktuelle Rekursionen am Werk (z.B. beim PageRank von Google oder anhand der Frage, wie Theseus aus dem Labyrinth herausfindet) vorzuführen und zu diskutieren.

Donnerstag 30.09.10 – 17:30-20:00

Loops in der Filmgeschichte – Filmgeschichte als Loop?

- || Franziska Heller (Universität Zürich)
- || Kristina Köhler (Universität Zürich)
- || Katharina Klung (Universität Zürich)
- || Brigitte Braun (Universität Trier)
- || Moderation: Wolfgang Fuhrmann

Die Geschichte des Films ist seit jeher geprägt von Wiederaufnahmen und Variationen. Neben wiederkehrenden Erzählmustern und stereotypen Inszenierungsstrategien im klassischen Hollywoodkino werden

Rückgriffe in das Bild- und Figurenarsenal der Filmgeschichte auch von den Avantgarden immer wieder als künstlerischen Strategien produktiv gemacht. Gleichzeitig wird die Frage der Wiederholung auch auf einer methodologischen Ebene virulent: Sie deutet auf unterschiedliche Konzeptionen von Zeitlichkeit hin, die filmhistoriographischen Modellen zugrunde liegen. Vor diesem Hintergrund möchte das Panel „Loops in der Filmgeschichte – Filmgeschichte als Loop?“ Wiederholungsstrukturen (in) der Filmgeschichte nachgehen und über die dezidiert historische wie historisierende Reflexion eine mögliche Affinität des Films zum Loop als Bewegungsmodell seiner Geschichtsschreibung ausloten. Kann das Konzept des Loops eine Neujustierung filmhistoriographischer Prämissen leisten, oder lässt er uns nur eine terminologische Pirouette drehen? Einer revisionistisch-orientierten Geschichtsschreibung ‚Wiederholungsschleife‘ interessieren wir uns insbesondere für das iterierende Potenzial einer ausgehend vom Loop gedachten Filmhistoriographie. Unser Blick richtet sich also nicht so sehr auf die Konstanz und Kontinuität wiederkehrender Bildformen und Strukturen, sondern vielmehr auf deren transformatorisches Vermögen, das Verschiebungen und Anpassungsprozesse impliziert und freisetzt. Das Konzept des Loops soll auf zwei Ebenen erprobt werden: In einem ersten Teil wird ausgehend von der konkreten Bildlichkeit das Phänomen zeitlich sowie räumlich rotierender filmischer Formen in den Blick genommen. So untersucht Kristina Köhlers (Universität Zürich) Vortrag Pirouetten und tänzerische Drehbewegungen als wiederkehrende Bildfiguren der Filmgeschichte, die den Film und seine Geschichtsschreibung auch strukturell in schwindelerregende Kreisel- und Drehmomente versetzen. Geesa Tuch (Universität Zürich) widmet sich der transnationalen Zirkulation filmischer Formen in den 1940er Jahren, wobei die räumliche Dimension des Loops in den Fokus genommen wird. Im zweiten Teil des Panels werden diese Denkmuster auf der medientheoretischen Ebene reflektiert. Brigitte Braun (Universität Trier) behandelt das Wiederkehren alter Filme in neuen Medien. Avanciert der Ausdruck „digital“ tatsächlich, wie Elsaesser schreibt, zur Metapher für die Zirkulation medialer Formen? So wird Franziska Heller (Universität Zürich) abschließend die konzeptuellen Konsequenzen für die Filmhistoriographie zusammenfassen, indem sie nach den memopolitischen wie wahrnehmungstheoretischen Folgen der digitalen Re-Konstruktion von Filmgeschichte fragt: Welche Loops haben sich bereits in den letzten Jahren über die wiederkehrende digitale Restauration derselben Filme etabliert?

Sichtbarsetzungen – Positionen zur Reflexivität medialer Beobachtung

|| Marian Adolf (Zeppelin University Friedrichshafen)- Über die Reflexivität der Medien im Mediatisierungskonzept

|| Tino G.K. Meitz (Universität Tübingen) – Reflexivität der Mediennutzung. Zur sozialen Konstruktion medialer Wirkungen

|| Guido Zurstiege (Universität Tübingen) – Mimikry und Medialität. Zur Instrumentalisierung von Medienvergessenheit

|| Moderation: Torsten Maurer

Mit der Bezugnahme auf Verlaufsfiguren medialer Prozessualität rückt logisch zweierlei in den Vordergrund: ein Medium bzw. ein Medienangebot als Referenzobjekt sowie ein Mediennutzungsprozess als Referenzraum. In dem Panel soll anhand dreier Beiträge der komplementäre Zusammenhang von medialen Referenzobjekten und prozessualen Referenzräumen diskutiert werden. Die drei Beiträge nähern sich dieser Themenstellung empirisch auf drei unterschiedlichen Ebenen der Abstraktion: Medienangebote, Medienakteure und Mediensysteme. Mit Bezug auf Prozesse der gesellschaftlichen Mediatisierung wirft Marian Adolf in seinem Beitrag „Über die Reflexivität der Medien im Mediatisierungskonzept“ die Frage auf, inwiefern ‚Mediatisierung‘ in Form von Rückkoppelung Auswirkungen auf die Medien und das Mediensystem selbst hat. Verbunden mit dieser Form des ‚loopings‘ ist gleichsam die sinnkonstitutive Ausblendung eben jener Reflexion der Grammatik

unserer „Interpretationsverhältnisse“ (sensu S. Krämer), wenn Guido Zurstiege unter dem Beitragstitel „Mimikry und Medialität. Zur Instrumentalisierung von Medienvergessenheit“ die besonderen Reflexionspotentiale werblicher Kommunikationsangebote als Exempel prototypischer Medientexte anführt, die über die Reflektion anderer medialer Textsorten in Form deren Zitation, deren Nachahmung, die medieneistemologischen Prämissen erst recht sichtbar setzen. Die Werbung, so lautet das Argument, zitiert, recycelt und reflektiert die Bedingungen konventionalisierten Zeichengebrauchs innerhalb medialer Angebote, um auf diese Weise Aufmerksamkeit zu erzielen. Sie macht damit rekursiv sichtbar, was in der habitualisierten Mediennutzung notwendigerweise ausgeblendet wird: die medieneistemologischen Voraussetzungen medialer Sinnbildungsprozesse. Tino G.K. Meitz wendet die Reflexivierung der medieneistemologischen Voraussetzungen schließlich in Form der empirischen Beobachtung auf der Ebene der Medienakteure an, indem er der Frage nachgeht, inwieweit die Aufforderung zur bewussten Einblendung der Konventionen und konstitutiven Elemente unserer Mediennutzung sowohl die Rezeptionssituation als auch die Medienangebote und Medien selbst verändert. Mit der reflexiven Rückkoppelung der medialen Bedingungen unserer Mediennutzung im Rahmen einer teilnehmenden Beobachtung wird hiermit die Fragestellung verfolgt, inwiefern und unter welchen Bedingungen die Reflektion des Mediengebrauchs wirkungskonstitutiv im Rahmen medialer Sinnbildungsprozesse sein kann.

|| Über die Reflexivität der Medien im Mediatisierungskonzept (Marian Adolf – Zeppelin University Friedrichshafen)

Das Feld der Mediatisierungsforschung erlebt zurzeit, trotz aller vorhandenen konzeptionellen Unschärfe, eine neue Konjunktur. Im Zentrum steht – zumindest im Diskurs der Kommunikationswissenschaft – der Versuch den Metaprozess (Krotz) der historischen Durchdringung der modernen Lebenswelt durch, mit und in den Medien theoretisch wie empirisch zu fassen. Dabei fokussiert man insbesondere auf die technische Ausdifferenzierung der Kommunikationskanäle, die quantitative Zunahme an Medienangeboten und die Durchdringung kultureller Formen und sozialer Interaktionen. Wenig beachtet wird hingegen die Auswirkung der Mediatisierung auf die Medien selbst. Zwar gibt es punktuelle Studien zur Konkurrenz alter und neuer Medien (vor allem in der und betreffend die Journalistik), jedoch gibt es kaum systematische Untersuchungen der Mediatisierung des Mediensystems (wohl auch weil man glaubt mit dem Schlagwort der Ökonomisierung sei alles bereits verstanden). In den hier zu vermutenden Rückkoppelungseffekten mögen sich jedoch wesentliche Mechanismen des Gesamtprozesses verbergen; insbesondere ist die exponentiell zunehmende Geschwindigkeit der Mediatisierung möglicherweise an diese rückbezügliche Wirkung des Gesamtprozesses gekoppelt. Mein Beitrag will daher zentrale Einfallsschneisen und Modi eines solchen medialen „loops“ identifizieren, um dadurch Aspekte der Medialität der Mediatisierung in die Untersuchung zu re-integrieren.

|| Reflexivität der Mediennutzung. Zur sozialen Konstruktion medialer Wirkungen (Tino G.K. Meitz – Universität Tübingen)

Mit der Verstrickung eines Beobachters in den wechselseitigen Zusammenhang von Medienangebot als Referenzobjekt und Mediennutzungsprozess als Referenzraum gerät die Mediengebundenheit kognitiver und kommunikativer Praktiken verstärkt in den Blick. Zwar sind die medieneistemologischen Voraussetzungen im Moment der Mediennutzung invisibilisiert, jedoch erscheinen sie zumindest rekursiv bewusstseinsfähig in der Reflektion unserer eigenen (medialen) Praktiken. Der Beitrag macht sich die Bewusstseinsfähigkeit der Selbstbeobachtung des Mediengebrauchs im Rahmen einer teilnehmenden Beobachtung zu Nutze. Die Beobachtung der Handlungsweisen von Akteuren wird hierbei mit der konkreten Aufforderung an diese Nutzer gekoppelt, ihren Mediengebrauch zu kommentieren, zu evaluieren sowie die textuellen Bedin-

gungen der angebotenen Inhalte reflexiv auf die strukturellen Voraussetzungen eines spezifischen Mediums zu beziehen. Im Fokus steht hierbei die Beobachtung von Veränderungen in Bezug auf die eigene Rezeptionswahrnehmung der Teilnehmer sowie der reflexiven Zuschreibung sinnkonstitutiver Aspekte an die rezipierten Medienangebote sowie das Medium selbst. Die konkrete Bewusstmachung der medialen Voraussetzungssysteme innerhalb der eigenen Mediennutzung, so die hier forschungsleitende Annahme, erlaubt mittels der Rekursion auf die voraussetzenden Bedingungen die Beobachtung sozialer Konstruktionsleistungen und verweist in diesem Kontext auf Wirkungsdimensionen medial vermittelter Kommunikation. Sie positioniert damit den medialen Wirkungsbegriff nicht ausschließlich auf der Ebene der Textualität eines Medienangebotes, sondern im kontextuellen Zusammenhang von Angeboten und strukturellen Bedingungen des jeweiligen Mediums sowie im Rahmen der Sinnzuschreibungen in Form sozialer und kultureller Praxen der Mediennutzer. Wenn Medien jenseits der Zeichenhaftigkeit der durch sie vermittelten Inhalte selbst semantische Wirkungen entfalten (sensu W. Nöth 1997), wenn diese Wirkkraft die „Modalitäten unseres Denkens, Wahrnehmens, Erfahrens, Erinnerens und Kommunizierens prägt“ (S. Krämer, 1998: 14), so ist von empirischen Interesse, wie die Sichtbarmachung jener Modalitäten, das Bewusstwerden des eigenen Handelns mit Medien, mediale Wirkung reflexiv konstituiert.

|| Mimikry und Medialität - Zur Instrumentalisierung von Medienvergessenheit (Guido Zurstiege – Universität Tübingen)

Werbung begegnet uns in aller Regel nicht heimlich und verdeckt, sondern offensiv und offensichtlich. Wie Niklas Luhmann gesagt hat, nimmt die Werbung damit vor den Augen eines Massenpublikums gewissermaßen die Todsünde der Medien auf sich: Sie deklariert ihre Motive, verschleierte indessen ihre Mittel. Vor dem Hintergrund historischer und aktueller Beispiele, von der Marktplatzrede über die Plakatkunst des 19. bis hin zum Branded Entertainment des 20. und 21. Jahrhunderts, werde ich in meinem Vortrag zeigen, dass die Werbung bei der Wahl ihrer Mittel frei ist, eben weil sie ihre Motive offenlegt. Ich werde zeigen, dass diese Freiheit der Werbung in Bezug auf die Wahl ihrer Mittel, die Freiheit der Reflektion über ihre Mittel beinhaltet. Zwar legt die Werbung in aller Regel keine umfassende Rechenschaft über die jeweils verfolgte Gesamtstrategie ab, sie reflektiert indessen – vor aller Augen – seit jeher über die Mittel, die ihr zur Verfügung stehen. Werbung ist daher ein geradezu prototypischer Medientext (sensu E. L. Wyss), der zitiert, mischt und montiert, was immer an Populärkultur sich anbietet. Durch die gezielte Enttäuschung unserer Erwartungen, durch gezieltes kulturelles Recycling, durch die gezielte Störung habitualisierter Routinen, durch Loopings und reflexive Bezüge, so lautet mein Argument, produziert die Werbung das, worum es ihr im Kern geht: Aufmerksamkeit. Durch all dies, so werde ich weiter zeigen, empfiehlt sich die Werbung aber auch als höchst geeigneter Zugang zur Beobachtung von Gesellschaft und Kultur. Besonderes Augenmerk wird darauf gelegt, dass sich für die Werbung in der spielerischen Bezugnahme auf jenen medialen Rahmen, in dem sie sich uns präsentiert, ein geradezu unerschöpflicher Fundus für reflexive Bezugnahmen bietet. Werbung instrumentalisiert den Umstand, so lautet mein Argument, dass sich Prozesse der Medienrevolution als Normierungs- und Normalisierungsprozesse vollziehen. Damit wir Medien erfolgreich nutzen können, damit wir uns voll und ganz auf den medial vermittelten Sinn und weniger auf die medienepistemologischen Voraussetzungssysteme medial vermittelter Sinnbildungsprozesse konzentrieren können, müssen wir die technischen und sozialen Voraussetzungen der Mediennutzung im Akt der Mediennutzung ausblenden. Medienvergessenheit ist damit eine entscheidende Bedingung jeder habitualisierten Mediennutzung. Werbung erzielt vor diesem Hintergrund Distinktionsgewinne dadurch, dass sie alltäglich bewährtes, in langen Sozialisationsprozessen angeeignetes Wissen über die Lesbarkeit von Medienangeboten, Wissen darüber, wie man in gesellschaftlich annehmbarer Weise Medienangebote richtig rezipiert, durch Erwar-

tungsenttäuschung herausfordert. Durch diese sehr gezielte reflexive Operation eröffnet die Werbung für ihre Betrachter den Zugang zum ästhetischen Erleben von Werbung und empfiehlt sich damit zugleich aus medienwissenschaftlicher Sicht als ausgezeichnete Zugang zur Beobachtung von Medienvergessenheit, weil sie professionell sichtbar macht, was wir habitualisiert ausblenden müssen, um Medien erfolgreich zu nutzen.

Cycles Recycled – Animation des Unendlichen

|| Dominik Schrey (Universität Karlsruhe) – Re-Animationen: Der Animationsfilm und das Archiv

|| Erwin Feyersinger (Universität Innsbruck) – VJing und animierte Loops

|| Johannes Mahlknecht (Universität Innsbruck) – „Like a Wheel Within a Wheel“: Animierte Filmtitel als Element narrativer Wiederholung im modernen Hollywoodfilm

|| Moderation: Melanie Letschnig

Zyklen prägen Animation auf allen Ebenen. Wiederholungen, Schleifen, Kreisbewegungen und Feedback-Loops begegnen uns in nicht nur im Bild selbst oder als narrative Strategien, sondern ebenso in der Produktion, Distribution und Rezeption. Oder vielmehr: Gerade weil die Produktionstechnik der Animation vielfach auf Loops basiert, finden wir diese auch auf allen anderen Ebenen wieder. Bei der Produktion finden sich Wiederholungen schon auf der kleinsten Ebene. Jedes Einzelbild, an dem Animationskünstler arbeiten, steht im Bezug zum Bild davor und zum Bild danach. Dieser Arbeitsprozess beinhaltet nicht nur ein ständiges Wiederholen und leichtes Abändern von Bildern, sondern häufig auch ein wiederholtes Durchblättern oder Abspielen der bisher angefertigten Sequenz. Der Animationsprozess beinhaltet des Weiteren ein ständiges Kopieren und Vervielfältigen der Einzelbilder. Beim Zeichentrickfilm z.B. werden Vorstudien zu skizzenhaften Einzelbildern, die Assistenten vervollständigen. Diese Zeichnungen werden entweder in den Computer gescannt oder traditionellerweise auf Folien übertragen und schließlich auf Zelluloid belichtet (oder in einem digitalen Format gespeichert). Bisweilen stehen am Anfang dieser Wiederholungskette weitere Bilder: entweder die Einzelbilder eines Realfilms (im Falle der Rotoskopie) oder ältere animierte Sequenzen aus dem Archiv. Animierte Sequenzen selbst bestehen oft aus iterativen Bewegungen, den sogenannten cycles. Das Ende einer Bewegung ist ihr Anfang und somit entsteht eine Bewegungsschleife. Diese iterativen Bewegungen spielen wiederum in der Entwicklung der Animation eine wichtige Rolle: phylogenetisch z.B. im Zoetrop, in dem sich endlos vor allem kurze gezeichnete Szenen wiederholen, und ontogenetisch in der Animationsausbildung, wenn z.B. das Erstellen von walk cycles erlernt wird. Iterationen finden sich nicht nur bei Bewegungen, sondern auch auf höheren narrativen Ebenen. Wie sich Bewegungssequenzen wiederholen, so wiederholen sich auf Situationen und Szenen – innerhalb eines Filmes, aber auch über mehrere Kurzfilme oder Episoden einer animierten Fernsehserie. Cartoons z.B. greifen auf einfache Figurenkonstellationen zurück, die ähnlich strukturierte Gags immer wieder durchdeklinieren (z.B. *Road Runner* und *Wile E. Coyote*). Es finden sich weitere zyklische narrative Muster in animierten Filmen, etwa das Rückkoppeln des Endes eines Films mit dem Anfang, manchmal verbunden durch eine durchgängige Metamorphose des Bildes (z.B. in den künstlerischen Filmen Georges Schwizgebels). Dramaturgisch verwenden animierte Filme viel häufiger zyklische Formen als einen klassischen Spannungsbogen. Paul Driessens *The End of the World in Four Seasons* etwa zeigt in mehreren Panels zyklisch wiederholte Situationen, die sich teilweise aufeinander beziehen und nur zum Teil weiterentwickeln. Schließlich gibt es auch Loops in der Distribution: Kurzfilme und ihre inhaltliche Struktur eignen sich besonders gut, um sie wiederholt zu zeigen, etwa als Füller im Fernsehen, als Vorfilme oder als Clips in der U-Bahn. Animationen passen ausgesprochen gut zur Serien- und Wiederholungskultur des Loops. Dieses Panel wird aus verschiedenen Perspektiven Loops und Zyklen als Wesensmerkmal der Animation untersuchen.

Beziehungsmuster. Sozialitäten und Techniken der Liebe

|| Anne Dippel (Berlin/Wien)

|| Gregor Kanitz (Bauhaus-Universität Weimar)

|| Rupert Gaderer (Bauhaus-Universität Weimar)

|| Christina Vagt (Berlin)

|| Moderation: Andreas Ziemann

Liebe codiert soziale Beziehungen und Ereignisse – genauer, deren (Un-)regelmäßigkeit. Sie induziert, organisiert und steigert „Beziehungsmuster“ im weitesten Sinne. Die Beiträge dieses Panels begreifen Liebe weniger als Darstellungsphänomen innerhalb spezifischer Einzelmedien, wie sie vor allem als Narrative der Literatur und des Films in extenso analysiert wurden, sondern fokussieren Liebe als Sozialisations-, Bindungs-, aber auch Ausschlussprinzip. Hierbei überlagern sich technische wie symbolische, physische wie psychische Rückkopplungen. Unter diesen Prämissen ist das Panel in vier Themenbereiche gegliedert, wobei die BeiträgerInnen in historisch-diskursanalytischer und technikphilosophischer Perspektive Fragmente, Architekturen, Schaltkreise und Abhängigkeiten der Liebe untersuchen.

|| Anne Dippel (Berlin/Wien) Der Beitrag befasst sich mit antiker Liebesdichtung der äolischen Lyrikerin Sappho von Lesbos. Auf drei Ebenen werden anhand ausgewählter Fragmente Loopings als Schleifen und Schlingen der Wiederholung von Liebe analysiert: auf symbolischer Ebene die ewige Anrufung im Gebet an das Göttliche, insbesondere Aphrodita; auf imaginärer und zugleich struktureller Ebene die Lieder des Menschen Sappho, Lehrerin und Liebende, deren Schicksal beständig wiederkehrender Abschied und Neuerleben von Liebe zu sein scheint; sowie auf technischer Ebene Sapphos Dichtung in Reimform. Ihre Lieder sind erfahrene Liebe im Looping der Schrift: eine singend-sagende Wiederkehr von lyrisch-diskreten Algorithmen fortlaufender Konsonanten und Vokale.

|| Gregor Kanitz (Weimar) In der notorischen Epochenschwelle um 1800 findet ein Umbruch in der Konzeption pädagogischer Liebe statt. Beobachtbar ist ein Wandel der Erziehungsarchitektur. Findet philanthropische Erziehung vor allem innerhalb eines insulären Gesamt-Territoriums statt, so wird die pädagogische Übertragung und Rückkopplung von Liebe wenige Jahre später bei Pestalozzi vor allem als „inneres“ Prinzip vorgestellt. Die „geheiligte Wohnstube“ bietet nun ein familiäres Ensemble, innerhalb dessen das ödipale Dreieck Techniken der Nähe installiert.

|| Rupert Gaderer (Weimar) Der Ausgangspunkt des Beitrags ist ein Bild aus dem späten 18. Jahrhundert, und zwar eine Gravur A. Boissiers mit dem Titel *Les Amants électrisés par l'amour* (1797); eine unter unzähligen Darstellungen der Allegorie Liebe. Für die zeichenhaft-ästhetische Darstellung von Liebe inszenierte A. Boissier Apparaturen, Theorien und experimentelle Verfahren der zeitgenössischen Elektrizitätslehre. Mehr noch: Liebe wird als elektrotechnischer Regelkreis verstanden, als das Öffnen und Schließen von Kontakten, als Steuerung der elektrostatistischen Auf- und Entladung menschlicher Körper.

|| Christina Vagt (Berlin) Der letzte Vortrag diskutiert das Verschwinden der Sorge als Gegenstand philosophischer Medienkritik. Nach Bernhard Stiegler zerstören die televisuellen Psychotechnologien der Konsumgesellschaft die transindividuellen Signifikanten des Sozialen und damit die Liebe. Die Pay-TV-Serie *True Blood* kreiert eine solche Gemeinschaft der Süchtigen rund um die pharmaka unserer Gegenwartskultur und stellt ihrerseits die Medien aufklärerischer Vermittlung in Frage. Sucht oder Sorge – was sind die medialen Bedingungen und Spielräume dieser Sozialitäten?

Loop hoch 3. Wiederholungen und Schleifen der Selbstreflexion

|| AG Wissenschaftsforschung und Medienwissenschaft

|| Marie-Luise Angerer (KHM Köln)

|| Sebastian Scholz (TU Darmstadt)

|| Christine Hanke (Universität Potsdam)

Die AG nutzt Ansätze der Science (& Technology) Studies (STS) als methodische und theoretische Inspirationsquelle für die Untersuchung medienwissenschaftlicher Fragestellungen. Da sich STS der Frage zuwendet, wie Wissen produziert/generiert wird, legt eine Bezugnahme auf deren Ansätze gleichzeitig eine Reflexion der Gegenstandsbildung der Medienwissenschaften nahe (einen ersten Loop gewissermaßen). Die Bezugnahme auf Instrumentarien der Science Studies ist in den Medienwissenschaften jedoch mittlerweile derart populär geworden, dass es an der Zeit erscheint, unter dem Thema „Loopings“ einen reflexiven Blick auf deren Einsatz und Verwendung zu werfen. (2. Loop) Signifikantes Beispiel in diesem Zusammenhang ist die ubiquitäre (und kaum methodologisch reflektierte) Bezugnahme auf Latour und die Akteur-Netzwerk-Theorie. In einer Analyse der verschiedenen Rekurse auf ANT/Latour in den Medienwissenschaften sollen deren Probleme und Potentiale kritisch hinterfragt werden. In einem weiteren Loop wäre methodologisch nach der Produktivität von (immerwährenden) Loops und Rekursionen zu fragen (=Reflexivität der Reflexivität): der Loop würde – ‚kurzgeschlossen‘ mit Michel Foucaults Diskursanalyse, aber auch mit dekonstruktivistischen Ansätzen wie etwa Judith Butlers – bedeuten, jede Wissensproduktion (auch die ‚kritische‘) immer wieder neu zu befragen und in Bewegung zu bringen. In diesem 3. Loop ginge es demnach um eine Reflexion der diskursiven Funktion von Loops und Turns in der Wissensproduktion und in wissenschaftspolitischen Strategien.

|| Reflexion der Generierung medienwissenschaftlicher Gegenstände in den Medienwissenschaften (1. Loop)

|| Reflexion des Einsatzes von STS in den Medienwissenschaften (Bsp.: Ubiquität Latours) (2. Loop)

|| Reflexion der Reflexion der Reflexion ... – kein Ende in Sicht? (3.-x. Loop)

Get Into the Loop or Die Tryin. Die Zirkularität der (Selbst-)Optimierung im Computerspiel

|| Rolf F. Nohr (Universität Braunschweig)

|| Serjoscha Wiemer (Universität Braunschweig)

|| Stefan Böhme (Universität Braunschweig)

Der Computer – und sein herausgehobenes Format, das Computerspiel – scheinen fast ausschließlich aus Schleifen, Rekursionen, Wiederholungen, Regelkreisen, Feedback-Loops und Rücksprungstrukturen zu bestehen. Das Panel möchte die Verknüpfung solcher Looping-Strukturen mit daraus entstehenden oder darauf aufsetzenden linearen Fortschrittsfiguren diskutieren. Bei genauerer Betrachtung stellen die kreisförmigen Figuren im Computerspiel eben keine Endlosschleife im Sinne einer andauernden, unveränderten Wiederholung des Status quo dar. Vielmehr produzieren spezifische zirkuläre Strukturen eine lineare, prozessuale Achse des Fortschritts – oftmals im Sinne eines Optimierungs- oder Anpassungsprozesses. Beispielsweise ist das mehrfache Durchspielen eines Spielabschnitts von einem Savepoint aus einerseits eine (kreisförmige) Bewegung, gleichzeitig aber auch eine Optimierung im Sinne einer immer besseren subjektiven Adaption an Spielanforderungen, technisches Gestell und/oder die Steigerung der körperlichen ›Passung‹. Das spielende Subjekt kehrt in der Kreisbewegung nicht mehr zum Ausgangspunkt A zurück, sondern befindet sich an A'. Somit sind zwei verschränkte prozessuale ‚Bewegungsdynamiken‘ zu konstatieren: die des Loopings als spielmechanische, didaktische Repetition und die der linearen Bewegung als sukzessive Approximation. Gleichzeitig sichert diese Verbindung aus Wiederholung und Fortschritt

die Stabilisierung und Fortschreibung eines übergeordneten Zustands, nämlich der Passung von subjektiven Dispositionen und spielerischem Schwierigkeitsgrad: Parallel zur Adaption der Spieler an das Spiel erfolgt eine Adaption des Spiels an die Spieler. Die so sicher gestellte und das Subjekt kontinuierlich adressierende Optimierung aktualisiert den Grad der ‚Herausforderung‘ und schafft damit beständige Anschlusswartungen. Jenseits der grundsätzlichen Darstellung dieser Doppelfigur aus linearer und zirkulärer Dynamik soll die Ambivalenz und Dialektik dieses Zusammenhangs anhand dreier Fallbeispiele vorgestellt und vertieft werden.

|| Echtzeit im Cybernetic Loop (Serjoscha Wiemer)

Echtzeit als temporale Form der Rückkopplung von User-Experience und technischer Reaktionszeit bildet das techno-ästhetische Paradigma sensomotorischer Immersion in aktionsorientierten Videospielen. In dem ‚Natürlich-Werden‘ der Struktur „informatrischer Kontrolle“ (Galloway 2006) wird die Erfahrung eines „kybernetischen Kontinuums“ (Millington 2009) produziert. Im permanenten Feedback des Programms werden Aspekte der Selbstbeobachtung hybridisiert, sodass im Echtzeit-Feedback Selbstwahrnehmung und Selbstführung gleichsam ‚natürlich‘ ineinandergreifen können. Im Panel soll die grundsätzliche techno-ästhetische Struktur der Echtzeit aufgezeigt, analysiert und an ausgewählten Beispielen (u.a. Health- und Fitness-Games) plausibilisiert werden. Gefragt werden soll zudem nach der Schließung bzw. dem Aufbrechen der Feedback-Struktur. Führen Gewöhnung und affektive Adressierung nur immer tiefer in den cybernetic loop hinein? Oder bieten womöglich gerade Wiederholung und Affekt – mit ihren eigenständigen temporalen Formen – Ansatzpunkte, um die endgültige ‚Schließung‘ des Loops zu verhindern?

|| Die Optimierung der Optimierung – Computerspiele als komplexe Selbstnormalisierungstrainings (Stefan Böhme)

Die vielfachen Durchläufe einzelner Abschnitte eines Spiels sind zunächst der notwendigen Akkommodation des Spielers an die Spielregeln und die jeweiligen Anforderungen geschuldet. Analysiert man Computerspiele im Sinne der Kritischen Diskursanalyse (Jäger 2009) als Diskursfragment, stellt der lineare Fortschrittsprozess der sukzessiven Approximation bei spezifischen Spielen eine Selbstoptimierung des Spielers dar, und zwar nicht nur in Bezug auf das konkrete Spiel oder den Computer als Arbeitswerkzeug, sondern auch als eine Normalisierung in Hinblick auf transversal Spiel und andere Medien durchquerende Diskursstränge. Allgemein kann das Selbstmanagement im Spiel dabei als „komplexes Selbstnormalisierungstraining“ (Link 2009) aufgefasst werden, sowie die Zirkularität als eine Figur des „Re-Entry“ (Parr 2003). Dabei verbinden sich medientechnische und medienästhetische Eigenschaften des Spiels, die das einzelne Subjekt adressieren, mit gesamtgesellschaftlichen Regelungs- und Steuerungsmechanismen.

|| Anschlusswartungen / Ökonomie des Spiels (Rolf F. Nohr)

Computerspiele scheinen eine hohe Genrestabilität zu besitzen. In einer Perspektive von Looping/linearem Fortschritt jedoch löst sich der Begriff des „Genres“ zugunsten des Begriffs „Anschlusswartung“ auf. Das erfolgreiche Durchspielen eines Spiels evoziert das Begehren, die Erfahrung des Spiels (und die Erfüllung dessen Siegbedingung) zu verlängern. Es entsteht die subjektive Erwartung eines Anschlusslebens. Dieser Wunsch nach Anschluss kann durch die direkte Wiederholung des Spiels erfüllt werden, oder – weitaus befriedigender – durch ein weiteres möglichst ähnliches Spiel. Auf den ersten Blick scheint die Existenz und ‚marktdeterminierende‘ Praxis der Genrestabilität und Serialität dies (nicht nur im Bezug auf das Computerspiel sondern auch hinsichtlich vieler populärkultureller Mediengüter) evident zu bestätigen. Hierbei zeigt sich aber die kulturelle Ware als ambivalent. Einerseits muss sie um Anschlusswartung generieren zu können eine hohe Ähnlichkeit mit dem letzten Produkt aufweisen, also ein Versprechen

geben, das alte Produkt dadurch zu verlängern, ihm trotz seiner Neuheit sehr ähnlich zu sein. Andererseits muss ein Kulturgut stets originell sein, um sich verkaufen zu können. Aus dieser Ambivalenz entsteht eine doppelte Codierung, aber eben auch die angesprochene doppelte Dynamik (Looping vs. Linearität) des kulturellen Produkts: Es ist nur verkäuflich nach Maßgabe seiner Neuheit (Weiterentwicklung und Optimierung), muss aber, um dem Konsumenten zu überzeugen, bekannt sein (Looping, Wiederkehr).

Freitag 01.10.10 – 10:00-13:00 Uhr

Heimatloopings

|| Silke Martin (Bauhaus-Universität Weimar)

|| Ingo Landwehr (Bauhaus-Universität Weimar)

|| Stephanie Großmann (Universität Passau)

|| Ulrike Kuch (Bauhaus-Universität Weimar)

|| Anke Steinborn (Bauhaus-Universität Weimar)

|| Moderation: Ingo Landwehr

Das Panel Heimatloopings wird sich in exemplarischer Weise mit unterschiedlichen Schlaufen und Schleifen von ‚Heimat bildenden‘ Mensch-/Raum-Beziehungen beschäftigen. Heimat als konkreter Ort spielt in diesem Zusammenhang ebenso eine Rolle wie Identifikation. Das Panel will dem Begriff der Heimat, wie er insbesondere in Film und Fernsehen präsentiert wird, nachgehen und dessen visuelle und akustische Rekursionsfiguren freilegen. Dabei beschränkt sich die Auseinandersetzung nicht nur auf die landschaftlichen Alpenformationen in fiktionalen deutschsprachigen Berg- und Heimatfilmen, sondern umfasst auch die Beschäftigung mit Musik, Architektur, Geschichts- und Identitätsbildung in und durch dokumentarische Film- und Fernsehformate sowie experimentelle Videokunst. Ein erster Beitrag beschäftigt sich mit dem Jodeln als experimentelle Vokal- und Gesangsform am Beispiel des Schweizer Dokumentarfilms *Heimatklänge* (CH/D 2007, Stefan Schwieter). Während das Jodeln in vorhistorischer Zeit insbesondere als Verständigungsform, als wortloses Rufen von Mensch zu Mensch bzw. als Lockruf für das Vieh diente, stellt es sich hier als stimmliches Instrument dar, das zwischen traditionellen Jodelklängen, experimentellen Rufformen und Obertongesang changiert und dabei Tierstimmen ebenso imitiert wie Maschinengeräusche. Diese experimentelle Jodelkunst ermöglicht zwei Heimatschleifen ganz besonderer Art: zum einen das Jodeln als rekursiver Rufgesang im Schweizer Alpenmassiv, der durch die landschaftliche Begrenzung und das Echo wieder in das Innere des Körpers (der Figur, des Zuhörers) zurückführt und zum anderen als weltumspannendes Klangnetz, das durch die experimentelle Stimmkunst von drei Schweizer Vokalartisten akustisch von der Schweiz über die Mongolei bis nach Amerika aufgespannt wird (Silke Martin, Weimar). Weiterhin wird am Beispiel *Alpenfestung – Leben im Réduit* (2009) aus dem Schweizer Fernsehen (SF1) untersucht, wie das Fernsehen sein historiographisches Potenzial entfaltet und dabei rekursive Eigenschaften, z.B. Repräsentation, Narration, Serialität, Ereignis oder Wiederholung verhandelt. Die Alpen und besonders die „Alpenfestung“ dienen hierbei gleichsam als mythisierter Hintergrund wie als Resonanzraum televisueller Heimat (Ingo Landwehr, Berlin/Weimar). Ein dritter Fokus des Panels beschäftigt sich mit der Frage, wie im Heimatfilm der 1950er Jahre der ländliche Raum durch musikalische Mittel zum semantischen Raum der ‚Heimat‘ aufgeladen wird. Denn sowohl die Texte der intradiegetischen Lieder als auch die Korrelation von weitläufigen Naturaufnahmen mit extradiegetischer symphonischer Musik tragen zu einer Inszenierung der Größe ‚Heimat‘ als Idylle bei. Welche Funktion musikalische Strukturen bei der Herausbildung der für den Heimatfilm spezifischen Ideologeme übernehmen, steht im Mittelpunkt dieses Beitrags (Stephanie Großmann, Passau). Ein vierter Beitrag nimmt die Bedeutung der Architektur im Heimatfilm als Klischee und Motiv der ständigen

Wiederholung auf. Im Heimatfilm spielen Klischees eine wichtige Rolle zur Authentifizierung des Gefilmten. In diesem Teil des Panels soll daher die Architektur des Alpenraums im Hinblick auf die Bildung von Klischees, das heißt als Rückgriff und Variation von vermeintlich originalen Bauwerken, untersucht werden (Ulrike Kuch, Berlin/Weimar). Mit dem fünften Teil des Panels wird der Kreis zur experimentellen Akustik des ersten Vortrags geschlossen und dem Heimatbegriff im Kontext von Technologie und Zivilisation nachgegangen. In seinem Video *Anthem* (1983) visualisiert der kalifornische Künstler Bill Viola einen ‚Loop-Gesang‘ auf die amerikanische Zivilisation. Neben dem strukturellen Looping – dem strophenförmigen Aufbau – und dem akustischen Looping des elektronisch verzerrten Schreies sind dem Werk verschiedene visuelle Loopings inhärent. Thematisch und ästhetisch wird die Wechselwirkung der Oppositionen Licht und Dunkel, Zivilisation und natürlicher Ursprung fokussiert. Im Zentrum des Geschehens stehen der Mensch und die Frage – Was ist Heimat? (Anke Steinborn, Berlin/Weimar).

Konstruktionen eines Punktes: Vollendung und Beginn des Kreises

- || Kay Kirchmann (Universität Erlangen) – Aporien des Wiederbeginns
- || Jens Ruchatz (Universität Erlangen) – *Number 6* mit Camus gelesen
- || Peter Podrez/ Thomas Nachreiner (Universität Erlangen) – Points of Return. Durchlaufpunkte im Computerspiel
- || André Grzeszyk (Universität Erlangen) – Die Suche nach dem Ursprungsbild. Amok und seine medialen Kreisläufe
- || Nicole Wiedenmann (Universität Erlangen) – Sprung in die Zeit. Markierungspunkte in filmischen Zeitreisen
- || Sven Grampp (Universität Erlangen) – Der verschlafene Punkt. Zur Lesbarkeit des Loops in Andy Warhols *Sleep*
- || Moderation: Jens Ruchatz/Kay Kirchmann

In der Kulturgeschichte steht der Kreis von alters her symbolisch für Vollkommenheit und Ewigkeit, als Figur ohne Anfangs- und Endpunkt. Geht man indes von der dynamisierten Figuration des Loops aus, so erweist sich das Gestaltwerden der Kreisform als äußerst voraussetzungsvoll, konkret: als beobachtungsabhängiges Schwellenphänomen. Erst im (idealisierten) Punkt, an/in dem ein voller Umlauf der Kreisbewegung abgeschlossen ist, konstituiert sich der Kreis als Kreis. Somit haben seine Anfangs- und Endlosigkeit selbst einen Anfang, der nicht notwendig das Enden oder Aussetzen der Bewegung, wohl aber die Vollendung der Kreisbahn voraussetzt. Die Konstitution des Loops impliziert damit zunächst weniger Endlosigkeit als Gedächtnis, damit das (nochmalige) Durchlaufen desselben Punktes überhaupt als Wiederholung beobachtbar ist. Endlosigkeit stellt sich erst her, wenn zum einen die Wiederkehr als solche erkannt und zum anderen die Zeitdifferenz als belanglos gesetzt wird. Über das Ineinandergreifen von Ende und Anfang bringt der Umschlagpunkt weitere Differenzen ins Spiel und stellt sie zugleich in Frage: Was als Bewegung aufgefasst wurde, zeigt sich in diesem Moment als – wengleich bewegter – Stillstand. Was einem Beobachter zuvor als linear erschienen haben mag, schließt sich mit einem Mal zur Kreisform. Dieser Umschlags- und Durchlaufpunkt wird sich in vielerlei Hinsichten als ein Oszillieren zwischen Zirkel und Linie erweisen, das nicht zuletzt auch medienhistorisch im Rotationsprinzip der optisch-mechanischen Spielzeuge einen Anfangspunkt der Geschichte des Bewegt-Bildes markiert. Das Panel möchte in der Konzentration auf die konstitutive Funktion dieses Punktes für die Generierung von Loops eine Zugriffsweise wählen, bei der neben den epistemologischen und perzeptiven Voraussetzungen der Kreis-Identifikation vor allem die Morphologien in den Blick geraten, mit denen dieser Umschlagpunkt in unterschiedlichen Medien (Film, Fernsehen, Game) inszeniert und darin auf unterschiedlichen kategorialen Ebenen (Narration, Zeitlogik, Serialität, Re-Start etc.) wirksam wird. Es macht nämlich durchaus einen Unterschied, ob die Konstruktion solcher Umschlagpunkte explizit markiert, dem Beobachter freigestellt oder sogar überspielt wird, ob der erneute

Durchlauf als Wiederkehr des Immergleichen oder als Bifurkations- und Ausgangspunkt von Differenz gesehen wird.

Die Ästhetik der Wiederholung. Loops in Musik und Kunst

- || Tilman Baumgärtel (Royal University of Phnom Penh) – Die Maschine zu einer schlampigen Maschine machen. Zur Ästhetik des Loops
- || Slavko Kacunko (Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf) – Vom ‚Closed Circuit‘ zum ‚Digital Dogma‘ und darüber hinaus: Videofeedback – ein medienkulturwissenschaftlicher Grundbegriff?
- || Holger Schulze (Universität der Künste Berlin) – Das Schwingen der Dispositive. Zur Medienanthropologie der Resonanz
- || Marc Ries (HfG Offenbach am Main) – DVD-Looping. Anmerkungen zu einer Strategie postkonditionaler Ästhetik
- || Gabriele Werner (Universität Wien) – Von der Kurvengometrie und dem Technischen des barocken Ornaments – und der Unbrauchbarkeit des Begriffs ‚Kehre‘ für eine mediale Repräsentationstheorie
- || Uwe Breitenborn (HS Magdeburg) – ‚Wen interessieren Feedbacks? Zur Funktionalität und Rezeptionsgeschichte eines stilbildenden Effekts zeitgenössischer Musik‘
- || Slavko Kacunko (Heinrich-Heine Universität Düsseldorf) – Vom ‚Closed Circuit‘ zum ‚Digital Dogma‘ und darüber hinaus: Videofeedback – ein medienkulturwissenschaftlicher Grundbegriff?
- || Moderation: N.N.

Das Videofeedback stellt ein ästhetisches, mediales und kulturelles Schwellenphänomen dar, das in unterschiedlichen Modellen der Medienkulturgeschichte durchaus kontrovers verhandelt wird. Für das ‚medienanalytische‘ Paradigma entscheidend, bleibt sein mediales Spezifikum innerhalb der Medienverbünde von diversen ‚genealogischen‘ oder ‚archäologischen‘ Ansätzen eher unterschätzt. Auch die evolutions- und diskursgeschichtlichen Ansätze konnten bislang die Rolle und Bedeutung des Videofeedback für die kulturellen selbst- und fremdreferenziellen Beobachtungstechniken nicht abschließend definieren. Wenn man die ästhetischen und kommunikativen Möglichkeiten der elektronischen Interaktion insgesamt in Betracht zieht, zeigt sich in aller Deutlichkeit, dass die kulturelle Bedeutung der durch das Videofeedback verfügbaren Möglichkeit der visualisierten ‚Echtzeit‘ das Potenzial hat, gar zu einem medienkulturwissenschaftlichen Paradigma aufzusteigen. Um diese (selbst rückgekoppelte) Potenzialität als Aktualität – und vice versa – begreifen zu können, versucht der Beitrag das Videofeedback als Spiegelbild prominenter medienwissenschaftlicher Fragestellungen darzustellen.

|| Das Schwingen der Dispositive. Zur Medienanthropologie der Resonanz (Holger Schulze – Universität der Künste Berlin)

Die Wiederholung hat einen schlechten Ruf. Nicht nur in den Künsten, der Musik, der Literatur, den Wissenschaften und der Philosophie – außer sie tritt gekonnt verklausuliert oder camoufliert auf. Dieser medienanthropologische Beitrag untersucht das Potenzial der Wiederholung am genuin auditiven Beispiel der Resonanz. Mediale Übertragung vollzieht sich im Feld der ‚auditiven Dispositive‘ (Grossmann 2008) durch spezifische Ausprägungen der Wiederholung: durch Schwingung, Puls und Resonanz. Zur Analyse dieser Übertragungen bietet sich darum die Theorie der ‚transmission‘ an, wie sie in der médiologie nach Régis Debray entwickelt vorliegt (Debray 1992, 2000 u.a.). Ausgewählte Beispiele aus dem angewandten Feld der ‚aural architecture‘ (Blesser 2006), der klanganthropologischen Theorie der Resonanz (Schulze 2008) und einer stark mit Körperresonanzen arbeitenden Musik und Klangkunst (vgl. z.B. Jeff Mills, Mark Bain, Sun O))), Moondog u.a.) werden in diesem Beitrag nach mediologischer Methode auf ihren Umgang mit dem auditiven Dispositiv hin untersucht. Es soll gezeigt werden, wie Resonanzen gegenwärtig eine Grundlage avancierter Übertragung und Gestaltung von Klängen bilden. Medienanthropologisch nutzen sie das

jeweilige Dispositiv nicht nur zur Übertragung – sondern bringen es materiell und physisch zum Schwingen.

|| Die Maschine zu einer schlampigen Maschine machen. Zur Ästhetik des Loops (Tilman Baumgärtel – Royal University of Phnom Penh)
Loops spielen in der bildenden Kunst und der Musik der Nachkriegszeit eine entscheidende Rolle. In meinem gerade fertiggestellten Buch „Jetzt und für immer. Zur Geschichte und Ästhetik des Loops“ stelle ich dar, wie Loops ab Ende der 40er Jahre von einem technischen Effekt zu einem ästhetischen Mittel werden, das in der Kunst, aber vor allem in der Musik ursächlich für ganze Genres – von der musique concrète über die Minimal Music und den Rock’n’Roll des frühen Elvis Presely bis zu Techno – werden sollte. Ausgehend von dem reichen Material aus dieser Recherche will ich einige ästhetische Charakteristika der Arbeit mit Loops definieren. Warum arbeiten Musiker und Künstler mit medialer Wiederholung, die ja oft genug als geisttötend, monoton und abstumpfend betrachtet wird? Die künstlerische Arbeit mit Loops erscheint dabei als der Versuch, aus den maschinellen Wiederholungen von technischen Medien (wie Tonband, Sequenzer oder Computer), aus dem strikten, fehlerfreien Ablaufen von Medienmaschinen ein Element der Differenz zu entwickeln. Wie ich zeigen will, geht es den besten künstlerischen Arbeiten mit Loops immer auch darum, deren „komplizierten inneren Wiederholungen“ (Deleuze) hinter den scheinbar maschinell gleichförmigen Wiederholungen an die Oberfläche zu bringen und ihnen einen quasi-organischen Charakter zu verleihen. Gleichzeitig enthält die künstlerische Arbeit mit Loops auch ein selbstreferentielles Element, weil es das Dispositiv von Aufzeichnungsmedien in den Mittelpunkt stellt und konstruktiv einsetzt.

|| DVD-Looping. Anmerkungen zu einer Strategie postkonditionaler Ästhetik (Marc Ries – Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main)
Ich möchte an einem kleinen Phänomenen eine größere Veränderung innerhalb der gegenwärtigen Kultur besprechen. Beinahe jede DVD offeriert auf ihrer Menu-Seite einen Loop aus Bild- und Musikelementen des jeweiligen Films. In einer früheren Arbeit habe ich versucht, dieses Looping als Kennzeichen einer neuen Ästhetik, also eines neuen Wahrnehmungssystems zu skizzieren, einer „postkonditionalen“ Ästhetik. „Postkonditional“, da ihre wesentliche Eigenschaft darin besteht, die Konditionen der alten Medien aufzusprengen und ihr Material in einen völlig „unbestimmten“ Gebrauch, also in eine „unscharfe“, nicht-kohärente Wahrnehmung zu überführen. Die auf den DVD-Menus angelegten Loops sind eine kleine häretische Geste im Dienste dieser Ästhetik, da sie zum einen die beliebige Verwendbarkeit des filmischen Materials innerhalb ihrer „versatilen“ Logik anzeigt, zum anderen eine neue psycho-mediale Affekt-Anbindung an das Material zelebriert. Man verfällt dem Spiel der beliebigen Oberflächen-Variationen und die Wiederholung selbst produziert – als ontologische? (Deleuze) – Bild- und Tonwerte, die ihre Herkunft, die Herkunft aus Repräsentation und Identität, völlig unbedeutend machen. Es wird sich zeigen, dass DVD-Loopings exemplarisch sind für die mannigfachen Artikulationen einer postkonditionalen Ästhetik in der Gegenwart.

|| Von der Kurvengeometrie und dem Technischen des barocken Ornaments – und der Unbrauchbarkeit des Begriffs „Kehre“ für eine mediale Repräsentationstheorie (Gabriele Werner – Universität Wien)
Antonio Bossis Stuckornament für den „Weißen Saal“ der Würzburger Residenz (1744-45) ist ein in Schlingen geformter Loop. Er repräsentiert nicht eine physikalisch oder phänomenologisch begründbare Zeitlichkeit und lässt sich auch nicht mit einer der Filmtechnik entnommenen Bildlichkeit einer Wiederholungsschleife beschreiben. Seiner morphologischen Gesamtstruktur unterliegt ein mathematischer Formsinn, der sich auf die Kegelschnitt- und Kurvengeometrie sowie des Infinitesimalkalküls zurück führen lässt. Kreise, Ellipsen, Kurven und Ovale sind die Zeichen einer Syntax, die sich nicht allein aus einer Mathematisie-

rung der Form ableitet, sondern aus einem umfassenden Begriff des Technischen. Das Technische bezeichnet nicht das instrumentell oder apparativ erzeugte Bild – das wäre die Technik –, sondern die Etablierung eines Regelsystems, mit dessen Hilfe Formen zu einem überindividuellen Stil werden. Dieses Regelsystem ist das wissenschaftstheoretische Programm einer Mathesis universalis. Die Beschreibung des barocken Stils oder wie im Falle Bossis des Rokoko-Ornaments ist nicht deshalb von Bedeutung, um den Formwechsel von der Linearperspektive der Renaissance zur Kurvengeometrie aufzuzeigen, sondern den ideengeschichtlichen Wechsel in der Auffassung von Repräsentation von einer naturbezogenen Abbildlichkeit zu einer Hervorbringung im Sinne eines Hin-, Dar- und Vorstellens. Denn im Vollzug dieses Wechsels liegt der Ursprung für die theoretischen Begründungen der „Kehre“ und der „Turns“, der ontologischen, der ikonischen und der numerischen Differenz, der Suche nach der Wesenheit des Seins im Unterschied zum Seienden. So kennzeichnen die Turns nicht die Wiederkehr des Wechsels, sondern die Wiederaufführung einer Seinssuche. Das Technische nicht als Gestell zu dämonisieren, sondern in seiner Soziabilität und damit Kommunikationsfunktion zu entmythisieren, hieße aus diesem „Loop“ auszusteigen.

|| Wen interessieren Feedbacks? Zur Funktionalität und Rezeptionsgeschichte eines stilbildenden Effekts zeitgenössischer Musik (Uwe Breitenborn – HS Magdeburg)

Rückkopplungen sind in der Musik populär geworden. Man hört sie überall. Die Gewöhnung an das einst verstörende Potential führte dazu, dass man Feedbacks heutzutage kaum noch bewusst wahrnimmt. Das Eintreten des Feedbacks in die Musikgeschichte und dessen Wahrnehmungsvita ist ein historischer Prozess. Eingebettet in Abläufe von Technikentwicklung, Popkultur, Revolte und Musikgeschichte gewinnt das Feedback an Einfluss und wird schließlich Medium und Zeichen dieser Prozesse. Das Feedback, jenes Fiepen und Dröhnen gibt uns sinnlich Auskunft über eine ganze Reihe kultureller Entwicklungen des 20. Jahrhunderts. Hinter dem Musizieren mit Rückkopplungstönen scheint ein kommunikativer Prozess moderner Gesellschaften auf. Das Feedback hat eine erstaunliche Karriere in der Soundgeschichte hingelegt. Was als technikbedingtes Störgeräusch begann, avancierte durch spezifische Spieltechniken, durch Lust und experimentellen Mut einiger Musiker und Produzenten zu einer sounddominanten Komponente und machte dort in stilbildender Weise Karriere. Wie ein großes Puzzle lässt sich die Geschichte zusammenfügen: Neuropsychologie trifft hier auf Musikgeschichte als Sozialgeschichte, technische Fragen werden zu Stilfragen. Berlioz, Wagner, Verdi – viele Unvermutete sind im Rückkopplungsdiskurs ebenso unterwegs wie die wohlbekannten Protagonisten aus dem unabhängigen und klassischen Rockbereich. Es geht um Körpererfahrung, Primärerlebnisse, Elektrizität und radikale Attitude, die eben nicht nur Punk zu eigen ist. Aber wen interessieren 2010 akustische Rückkopplungen noch? Löst der semantische Überfluss moderner Mediengesellschaften Relevanzstrukturen dieses Sounddetails auf? Bedeutet dieser Sound noch etwas, oder lässt sich die Bedeutung des Feedbacks nur noch historisieren?

Gewalt, Relationalität, mediale Reflexivität

|| Reinhold Göring (Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf)

|| Julia Bee (Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf)

|| Lisa Handel (Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf)

|| Maximilian Linsenmeier (Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf)

|| Dominik Maeder (Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf)

|| Sven Seibel (Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf)

|| Stephan Trinkaus (Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf)

Wenn es richtig ist, dass der Mensch in einem steten Austauschprozess mit seiner Umgebung steht und dass seine Subjektivität aus einer Bewegung der Faltung, der selbstbezüglichen Bewegung dieser Relatio-

nalität auf sich zu verstehen ist, dann müssen Bilder, im visuellen, aber auch im sprachlichen und szenischen Sinne, eher als direkter Ausdruck von Relationalität und weniger als Repräsentation von Beziehungen verstanden und analysiert werden. Kulturelle Bilder sind Einschreibungen solcher Beziehungen, über die eine interpersonelle Verständigung möglich wird. Daraus entsteht der Aspekt der Repräsentation, der letztlich aber doch wiederum als eine Faltungsbewegung bestimmt werden muss. Damit stellt sich aber zum einen sehr direkt die Frage nach der Medialität der Relationalität und bzw. ihrer Einschreibungen. Wenn Relationalität ein Prozess ist, ein Werden, dann bilden die Einschreibungen Verzögerungen, Widerstände, Rahmen, die doch auch wieder in immer wieder neuen Zusammenhängen aktualisiert und verändert werden. Sie sind wahrscheinlich auch kaum ohne Bezug auf einen Modus der Wahrnehmung oder Erfahrung zu bestimmen. Lassen sich mediale Formen des Films, des Fernsehens, der Musik als solch ein Spiel von Verzögerung und Beschleunigung, Erinnerung und Apperzeption beschreiben?

Zum anderen ist eine Folge des grundsätzlichen Angewiesenseins des Subjekts auf einen steten mentalen und körperlichen Austauschprozess mit seiner Umgebung seine Verletzbarkeit. Diese Ausgesetztheit des Subjekts, wie sich sowohl mit Emmanuel Lévinas als auch mit Judith Butler sagen ließe, ist die Bedingung von Sozialität ebenso wie die Möglichkeit ihrer gewaltsamen Bedrohung oder gar Zerstörung. Wenn Gewalt als eine Ausnutzung und Zerstörung der Relationalität begriffen werden muss, wie lassen sich dann Bilder der Gewalt verstehen? Sind sie Widerstände gegen die Zerstörung von Relationalität, sind sie Repräsentation, die sich an die Stelle der Bilder des Werdens setzen, sind sie selbst zerstörerisch? Wie ist das Verhältnis von affektiver Ansprache oder gar Überwältigung und medialer Reflexivität?

Transaktionen & Ereignis

|| Christoph Engemann (IKKM Weimar) – Information - Kommunikation - Transaktion: Digitale Identitätsmedien und die Gouvernemedialität der Transaktion

|| Ramón Reichert (Universität Wien) – The Global Loop: Transaktionen auf Finanzmärkten

|| Boris Traue (Goldsmith College London) – Sorge und Soziabilitätstechniken: zur Wechselseitigkeit von Interaktion und Transaktion

|| Samuel Sieber (Universität Basel) – Politik und Medien in der Schleife der Iterationen

Transaktion ist ein zentraler Begriff sowohl medialer Systeme als auch gesellschaftlicher Übertragungsgeschehen. Bei Serveranwendungen, Betriebssystemen und im Internet findet er genauso Anwendung wie für Kaufgeschäfte, Verwaltungsvorgänge, Schenkungen und Titelvergaben. Schließlich ist die Transaktion die fundamentale Operation einer essentiellen Kulturtechnik unserer Gesellschaft: der Datenbank. Trotz dieser Prävalenz und des selbstverständlichen Gebrauchs fehlt im medienwissenschaftlichen Diskurs bislang eine Auseinandersetzung mit dem Phänomen Transaktionen. Darüber hinaus ist zu konstatieren, dass in den Sozialwissenschaften eine Reflektion der Medialität der Grundlagenkategorie Transaktionen bislang ausgeblieben ist. Transaktionen sind eine besondere Klasse medialer Operationen, bei denen Übertragung und Dokumentation ineinanderfallen. Eine nichtdokumentierte Transaktion existiert nicht. Jeder Transaktion ist ihre Rücknahme implizit, und entsprechend sind Rückbezüge und Unterbrechung für Transaktionen wohldefiniert. Bei Transaktion wird auf beiden Seiten des Übertragungsgeschehens der Ein- bzw. Ausgang dokumentiert und dieser für den Fall des Abbruchs oder Rücknahme der Transaktion vorgehalten. Für Transaktion besteht somit mindestens einen virtuellen Loop, bei dem der erreichte Zustand mit dem Ausgangszustand in Beziehung gesetzt wird. Transaktionen sind mithin Techniken der Organisation von Stabilität und Erwartbarkeit, die als solche in besonderer Beziehung zum Ereignis stehen. Mediale Gestalt, Genealogie und Status des Ereignisses in Transaktionen sollen im Panel exemplarisch anhand des E-Government, der

Medialität der Transaktion an den Börse und in ökonomischen Übertragungsgeschehen sowie an der Transaktionalisierung sozialer Beziehungen untersucht werden.

|| Information – Kommunikation – Transaktion: Digitale Identitätsmedien und die Gouvernemedialität der Transaktion (Christoph Engemann – IKKM Weimar)

Genau im Jahre 2000 veröffentlichten die Verwaltungswissenschaftler Jörn von Lucke und Heinrich Reiner mann die ‚Speyerer Definition von Electronic Government‘. Mit der hier getroffenen Unterscheidung von Information – Kommunikation – Transaktion findet sich diese achtseitige Schrift quer durch die Lastenhefte und Gesetzestexte deutscher E-Government Projekte zitiert. Transaktionsfähigkeit wird als die höchste, durch digitale Identitätsmedien herbeizuführende Stufe des Electronic Government definiert. Ziel ist die sogenannte „Neue Erreichbarkeit von Personen, Abläufen, Daten und Objekten“, die eine „neue Gestaltbarkeit gerade der grenzüberschreitenden Beziehungen“ durch die Verwaltung zeitige. Die hier imaginierte wechselseitige Adressierbarkeit von Verwaltung und ihren Gegenständen unterliegt dem Telos einer Totalität, die alle Ereignisse und Objekte in die Transaktionsfähigkeit überführen will. Anhand Lucke und Reiner manns Textes wird ein Aufriss einer Genealogie der Transaktionsfähigkeit der nicht-digitalen wie der digitalen Welt entwickelt, die darauf Abstellt die Monopolisierung bestimmter Referenzmedien durch den Staat als entscheidende Komponente sowohl historischer als auch aktueller Gouvernemedialitäten auszuweisen.

|| The Global Loop: Transaktionen auf Finanzmärkten (Ramón Reichert – Universität Wien)

Die Geschichte der Kommunikationsmedien zeigt, dass sich die Börse seit der Mitte des 19. Jahrhunderts in einem tiefgreifenden medialen Umbruch befindet. Der Börsenticker (1867), das Telefon (1878), das elektronische Display (1923), der Fernschreiber in den 1940er Jahren und das computerunterstützte Aufzeichnungs- und Speichersystem der frühen 1960er Jahre haben die räumliche Repräsentationsordnung der Börse in ein temporal organisiertes Kommunikationsnetz transformiert. Im Zeitraum von 1867 bis in die frühen 1960er Jahre hat etwa die New Yorker Stock Exchange eine Serie maßgeblicher Technologien zur Aufzeichnung, Verwaltung, Archivierung und Übermittlung von Börsendaten eingeführt. Diese Wissensmedien produzieren gemeinsam mit den Übertragungsmedien – von der Telegrafie bis zum Internet – immer auch neue Formationen ökonomischen Wissens. Im engeren Sinn stehen die Binnengeschäfte der Börse für die Kapitalgenerierung und die Steuerung von Kapitalflüssen. In ihrem Inneren überlagern sich Finanz- und Informationsströme: tagtäglich zirkulieren marktrelevante Daten, Informationen und Wissen über Verbreitungsmedien. Die idealtypische Entkopplungsthese der Finanzmärkte interpretiert die Übertragungsmedien und die durch diese ermöglichte Transitivität von Daten und Informationen aber bloß als ein Schmiermittel der Preisbildung. Diese Annahme legt nahe, dass Medien primär als einseitige Informationskanäle fungieren würden und blendet aber die Tatsache aus, dass Mediendiskurse auch die Erwartungen der Marktteilnehmer und damit auch die Märkte beeinflussen. In der medialen Öffentlichkeit dient die Außendarstellung der Börse zur ökonomischen Selbstvergewisserung: sie firmiert als ein Spiegel der allgemeinen Wirtschaftslage und ist ein privilegierter Ort ökonomischer Sinnstiftung. In diesem Sinn ist sie Gegenstand populärer Aufmerksamkeit und popularisierender Diskurse, die ihr bestimmte Außenwirkungen – etwa als ein Gradmesser der konjunkturellen Entwicklung der Wirtschaft und der sozialen Wohlfahrt – zuschreiben. Mit der gesellschaftlichen Institutionalisierung der Börse rückt sie als Medium des Wirtschaftssystems in das Blickfeld popularisierender Diskurse. Im Rahmen ihrer Medialisierung bleibt sie jedoch auch immer mit zielgruppenspezifischen Repräsentationsformen des ökonomischen Sprachgebrauchs untrennbar verbunden. So erfasst der Gebrauch von popularisierenden Mechanismus- und Organismus-Me-

taphern auch die mediale Darstellung des Börsengeschehens. Wie kann vor dem Hintergrund dieser Frage- und Themenstellungen ein Zugang zum Finanzmarktwissen entwickelt werden, dem es vor allem darum gehen soll, das Finanzhandeln als Resultat medialer Dispositive, sozialer Prozesse und historischer Konjunkturen zu beschreiben?

|| Sorge und Soziabilitätstechniken: zur Wechselseitigkeit von Interaktion und Transaktion (Boris Traue – Goldsmiths College, London)

Transaktionen sind Handlungen ohne Dauer, bei denen Gabe und Dokumentation ineinsfallen. Da sie ohne dokumentarische Techniken keinen Bestand haben, lassen sie sich nicht-transaktionalen ‚sozialen Handlungen‘ scheinbar gegenüberstellen. Soziales Handeln und das sie begleitende Bewusstsein weist – mit Bergson und Husserl – eine Dauer auf, die jede Interaktion, d.h. Wechselwirkung stabilisiert und zugleich die Bedingung ihrer Transformation ausmacht. Die mit der Dauer verbundene Erinnerung ermöglicht Sorge, d. h. langfristige Bindungen. Die Transaktion dagegen, weil juristisch und informationell, duldet nicht die Dauer und ihre Unbestimmtheit; sie ist konstitutiv punktuell und bedarf zu ihrer Veranlassung die Bedienung spezieller Repräsentations-, Authentifizierungs- und Feedbacktechniken. In den modernisierungstheoretischen Analysen von Marx, Weber und Foucault zeigte die Gegenüberstellung von ‚lebendiger‘ Handlung und ‚registrierender‘ Transaktion ihr kritisches Potential, das allerdings begrenzt ist. Im Vortrag soll im Anschluss an Maurizio Lazzarato und Bernard Stiegler argumentiert werden, dass Interaktion und Transaktion in einem Wechselseitigkeitsverhältnis stehen, das durch ‚Soziabilitätstechniken‘ organisiert wird. In networking-Praktiken und Selbsttechniken werden Handlungen durch den Sog von Transaktionalität intensiviert, und Transaktionen werden in gegenwärtigen ‚programmindustriellen‘ Strategien darauf angelegt, dauerhaftes Erleben auszulösen.

|| Politik und Medien in der Schleife der Iterationen (Samuel Sieber – Universität Basel)

Im „Zeitalter der Gouvernamentalität“ (Michel Foucault) sind Medien weder als bloß abhängig noch als losgelöst von Politik zu denken. Die politische Verknüpfung von Macht und Subjektivität, die in Gestalt von Kontroll- und Selbsttechnologien das Geflecht der Normierungsstrategien herausbildet, operiert medial: Erst die Speicherungs- und Vermittlungstechnologien generieren dasjenige regierungstechnologische Wissen, das sich wiederum in ihnen allererst formieren und kommunizieren lässt. Wahrheitsregime der Politik sind ohne die „Wahrheitstechnologien“ (Michel Foucault) massenmedialer Kommunikation weder denk- noch realisierbar. In diesem Sinne sind wir konfrontiert mit den Diskurseffekten einer genuinen „Gouvernementalität“ (Christoph Engemann).

Politisches Handeln „verfängt“ sich deshalb regelmässig in medialen Schleifen. Die Medialität des Politischen beschränkt sich dabei nicht auf „symbolische Politik“ (Murray Edelman), „politische Vermittlungs-rationalität“ (Ulrich Sarcinelli) oder „Mediokratie“ (Thomas Meyer). Medien diktieren als Wahrheitstechnologie Handlungs- und Wahrnehmungsweisen im Feld des Politischen, das sie zugleich freisetzen wie einschränken. Sie eröffnen und produzieren ein Feld des kollektiv Imaginären, in welchem diskursiv und medial eingerahmte Vorstellungen, Visionen und Affekte des Politischen zwar verhandelt werden, nicht aber das jeweilige Dispositiv des medialen Rahmens selbst (Thomas Meyer, Andreas Dörner, Georg Christoph Tholen). Bestimmte Formen des „Politainment“ (Andreas Dörner), der „Ästhetisierung“ des Politischen und der „Anästhetisierung“ der „kulturkonsumierenden Öffentlichkeit“ (Thomas Meyer, Jürgen Habermas) verweisen deshalb nicht nur auf eine instrumentelle und intentionale Orientierung der Politik an den Medien, sondern auf eine ihr vorgängige mediale „Policey“ (Michel Foucault), die das Feld des Politischen, näherhin des politisch Artikulierbaren, reguliert und verändert – ein iterativer Prozess. Diese politische Medialität offenbart sich insbesondere in Zeiten der Revolten, Krisen und Katastrophen. Hier scheinen sich mediale Entwicklungen vor den politischen Ereignissen

richtiggehend zu überschlagen: Breitete sich die iranische Revolution 1978 über das Speichermedium der Tonbandkassette aus (Michel Foucault), so war es 2009 der Mikroblogging-Dienst Twitter, der gleichorts der Opposition als politisches (Haupt-) Instrument der (internationalen) Gegeninformation diente. Die Reaktionen auf die Zerstörung Haitis im Januar 2010 durch mehrere Erdbeben manifestierten sich nicht minder medial: von der „Google Haiti Disaster Response Map“ über virtuell-interaktive Rundgänge durch die Trümmerfelder mittels ausgefeilten 360°-Videotechnik bis zur Spenden-Dauersendung auf MTV überschlugen sich die Entwicklung und Etablierung medialer Technologien und ihrer politischen Kommunikationsstrategien. Zu analysieren sind also Formen der politischen Medialität, welche im Zeitalter der Gouvernamentalität überhaupt erst die Voraussetzung des Politischen bilden und politisches Handeln rekursiv auf die Medien beziehen. Eine Untersuchung dieser Rekursionen und Iterationen verspricht Einblicke in die Mikrophysik der Macht medialer Dispositive.

Freitag 01.10.10 – 16:30-19:00

Loopings in Serie(n)

|| Joan Bleicher (Universität Hamburg) – Loopings in Serien

|| Markus Kuhn (Universität Hamburg) – YouTube als Loopingbahn

|| Gerhard Lüdeker (Universität Bremen) – Serialität, Situativität und Konstanz der Figuren in neueren amerikanischen Fernsehserien

|| Herbert Schwaab (Universität Regensburg) – Der melodramatische Loop: Irrfahrten und Rundreisen in Film und Fernsehen

|| Moderation: Markus Kuhn

Serien rufen schon von ihrer Grundstruktur, der regelmäßigen Wiederkehr formaler Grundmuster, die Assoziation loopingartiger Bewegung, einer Schleifenstruktur wiederkehrender Elemente und Momente auf. Entwicklungen finden durch Veränderungen und Variationen in der prozessualen Wiederkehr vergleichbarer Folgenstrukturen statt. Von dieser auf der Hand liegenden Grundidee, Serialität als Spielart des Loopings zu verstehen, sollte man jedoch einen Schritt weitergehen: zur Frage, ob es auf verschiedenen abstrakteren und/oder konkreteren Ebenen nicht weitere, die Grundstruktur übergreifende oder unterlaufende Formen des Loopings gibt: ist eine Daily Soap so betrachtet nicht die Wiederkehr immergleicher Figurenentwicklungen, Vereinigungen und Trennungen? Sind bestimmte Formen serieller Entwicklungen nicht zugleich Schleifen der Rekursivität? Mit diesen Leitfragen wollen wir drei verschiedene Serienformate in unterschiedlichen Medien konfrontieren: die Daily Soap im deutschen Fernsehen, die ‚Qualitätsserien‘ im amerikanischen Fernsehen und (pseudo-)interaktive Webserien. Joan Bleicher wird in ihrem Vortrag zeigen, wie in Langzeitserien, u.a. Daily Soaps, in unterschiedlichen Zeitrhythmen von etwa zwei bis drei Jahren mit einer Art zirkulärer Dynamisierung des Zielpublikums ältere Zuschauer werden durch jüngere ersetzt, die zu älteren werden, die wieder ersetzt werden etc. – eine auffällige Form der Wiederkehr ergibt: etablierte Figuren durchleben die gleichen Probleme, sind in die gleichen Konflikte eingebunden und machen die gleichen Entwicklungen durch wie einige Jahre zuvor. Wenn neue Figuren eingeführt werden, werden sie in vergleichbare Konstellationen eingebettet wie andere Figuren zuvor. Die Iteration kurzzeitiger Entwicklungen gerät zu einem Hamsterrad immergleicher Konflikt- und Handlungsstrukturen. In seinem Vortrag zu Serialität, Situativität und Konstanz der Figuren in neueren amerikanischen Fernsehserien möchte Gerhard Lüdeker anhand neuerer amerikanischer TV-Serien zeigen, inwiefern dort das Subjekt in der Spätmoderne als flexibler Mensch mit situativer Identität abgebildet, es aber gleichzeitig mit einem stabilen, quasi-modernen Kern ausgestattet wird, der beruhigend und anziehend auf den Zuschauer wirkt. Es werden genau die Momente wiederholt, in denen die Figuren von ihrem stabilen Selbst abweichen müssen, um sich den Umständen anzu-

passen. Während die Figuren ansonsten schwer festzumachen sind, weil sie über kein stabiles, narrativ herleitbares Selbst mehr verfügen, gibt ihnen die permanente Wiederholung der Momente der Abweichung vom eigentlichen Ich genügend Konstanz, um emotionale Anteilnahme zu ermöglichen. Markus Kuhn untersucht in seinem Vortrag YouTube als Loopingbahn die serielle Struktur pseudoauthentischer Webserien, die die Form regelmäßigen Videobloggens imitieren. In dem berühmtesten Beispiel, in dem die angebliche YouTube-Userin lonelygirl15 durch Webcam Aufnahmen aus ihrem Zimmer von ihrem Jugendleben erzählte, gibt es verschiedene Varianten des Loopings: am offensichtlichen in der seriellen Wiederholung der gleichen Aufnahme- und Kommunikationskonstellation. Auf einer zweiten Stufe wird der Radius erweitert, indem weitere Figuren in das fiktionale System sukzessiver Postings ‚eingespeist‘ werden, sodass mehrere schleifenartige Bewegungen interferieren: die jeweilige Serie an Filmclips der einzelnen Figur und die umgreifende Serie der Clips des lonelygirl-Kosmos zusammen. Die Integration pseudo-interaktiver Strukturen in die Serie regte zugleich eine Flut skandierender, oftmals ebenfalls serieller Postings nicht fiktiver YouTube-User an. Die Serialität formaler Loopings ging somit selbst in Serie, was einen der produktiven Mechanismen YouTubes beschreibt und erklärt, wieso lonelygirl15 als Phänomen und Symptom der Erfolgsinitiation von YouTube gewertet wurde.

|| Der melodramatische Loop: Irrfahrten und Rundreisen in Film und Fernsehen (Herbert Schwaab – Universität Regensburg)

Dieser Beitrag wird im Zusammendenken von Filmphilosophie und Fernsehwissenschaft auf eine spezifische Struktur des Aufschubs und der Rekursivität hinweisen, die eng mit melodramatischen Darstellungsmustern verknüpft ist. Die Daily Soap gelangt als Endlosserie an kein Ende und bringt eine genuin zirkuläre Struktur hervor, die eher von Steigerung und der Akkumulation ungelöster Probleme als von Auflösung und Entlastung geprägt ist. Dieser melodramatische Loop ergibt sich nicht nur aus dem Ausdrucksexzess des Genres und seines von Kontingenzerfahrung geprägten Ursprungs im 19. Jahrhundert (vgl. Peter Brooks), sondern auch aus der Segmentierung und Serialisierung des Fernsehtextes. Auf diese Weise bildet die Soap, wie Jane Feuer auf die Prime-time Soap *Dynasty* bezogen darlegt, die Gefühlsstrukturen und verborgenen Defizite einer Gesellschaft ab, die keinen Ausweg kennt und in einem Zirkel gefangen ist. Der melodramatische Loop findet sich aber auch im modernen Kino wieder, so in einigen Filmen von Alain Resnais wie in *Je t'aime, Je t'aime* (1968), der die Zeitreise seines Protagonisten in eine Irrfahrt von Wiederholungen von Erinnerungsfragmenten verwandelt, oder in dessen Film *Mon Oncle d'Amérique* (1980), der in einer alternierenden Montage das Melodrama dreier miteinander verknüpfter Leben als ein filmisches Laborexperiment interpretiert, das sich in einer Reihung von Impulsen, Reaktionen, Ausweich- und Fluchtbewegungen auflöst. Aktuell findet der melodramatische Loop seine stärkste Ausprägung Serien wie *Lost* oder *24*, deren Strukturen weniger von globalen Verschwörungen, sondern eher von dem Modus des melodramatischen Erzählens von Soap Operas geprägt sind (vgl. Hermes; McPherson). Komplementär dazu sind die Entwicklungen im Kino von David Lynch zu sehen, melodramatisches Erzählen, das bereits die Fernsehserie *Twin Peaks* (1990-1991) und den Film *Mulholland Drive* (2001) prägt, in *Inland Empire* (2006) zu einer rekursiven, verrätselten Extremform steigert. Dieser Beitrag wird herausstellen, dass alle diese Beispiele an einer von der Populärkultur, von Genrekonventionen und Gefühlsstrukturen hervorgebrachten Denkfigur der melodramatischen Zirkularität partizipieren und dadurch ihre unterhaltenden Effekte erziehen, zum einen durch eine Struktur des rhythmischen Alternierens zwischen einzelnen Segmenten, die sich auf sich selbst bezieht, zum anderen durch die Widerspiegelung einer Rekursivität und einem der Gegenwart-Verhaftet-Sein, das als Verarbeitung der Erfahrung des Menschen in der modernen, vernetzten Medienkultur gedeutet werden kann – als das Gefühl, überall zu sein und niemals ankommen zu können.

Kreisbewegungen. Wiederholungen als Kultur- und Körperpraxis in Performance-Künsten

|| Matthias Christen (Ruhr-Universität Bochum/FU Berlin) – Looping the Loop. Transgression und rituelle Wiederholung als Kulturpraktiken im Zirkus und Zirkusfilm

|| Sabine Huschka (FU Berlin) – Tänze Wiederholen: Akte der „Re-konstruktion“ im zeitgenössischen Tanz

|| Ulf Otto (Universität Hildesheim)

Theater, Tanz und Zirkus kennen Loops, Schleifen und Zirkel als elementare Bewegungsformen. An deren körperlichen Vollzug lagern sich jedoch auf vielfältige Weise weiterführende Prozesse der Wiederholung an. Diese Schleifen zweiter Ordnung folgen den unterschiedlichsten Zwecken und kulturpolitischen Agenden. Reenactments historischer Ereignisse, wie sie in den 1960er Jahren aufkommen, erlauben Zuschauern und Beteiligten im theatralen Nachvollzug das körperliche Wieder-Erleben der Vergangenheit. Die Rekonstruktion von Choreografien der 60er und 70er Jahre verhelfen dem Zeitgenössischen Tanz in der Auseinandersetzung mit vergangenen Performances zu einer eigenen, körperpraktischen Historiographie und kulturgeschichtlichen Legitimation. Im Zirkus wiederum und seiner filmischen Rückkopplung, dem Zirkusfilm, helfen wiederkehrende (Erzähl-)formen die rituelle Überschreitung kultureller Normen regeln, die beide betreiben. Im Rahmen des Panels sollen Ansätze aus Tanz-, Film- und Theaterwissenschaft zusammengeführt und an unterschiedlichen Beispielen aus dem Bereich der Performance- oder Körper-Künste konkretisiert werden, um die Spannungsfelder auszuloten, die sich zwischen dem Loop als physischer Bewegungsfigur und der iterativen Schleifenbildung als Kulturpraxis auftun.

|| Matthias Christen – Looping the Loop. Transgression und rituelle Wiederholung als Kulturpraktiken im Zirkus und Zirkusfilm

Loopings, Saltos und luftgymnastische Übungen an Rotationsapparaten – ob mit bloßer Körperkraft oder technischen Hilfsmitteln ausgeführt – gehören fest zum historisch gewachsenen Programmbestand des Zirkus. Als Bewegungsfiguren und körperlicher Vollzug sind sie an vorzirkensische Erfahrungsregister rückgekoppelt und überschreiten Grenzen, die den Zuschauerinnen und Zuschauern im täglichen Leben gesetzt sind, sei es durch physikalische Gesetze oder unzureichende ausgebildete Kompetenzen. Loopings und Saltos eröffnen dadurch wie alle zirkensischen Attraktionen einen Raum hochambivalenter Freiheit. Diese verlangt, so die These des Vortrags, nach einer Regelung durch iterative Strukturen; Nummern- und Programmformate fungierend als solche Schlaufen zweiter Ordnung. Zirkusfilme wie Arthur Robisons *Looping The Loop* (D 1928) greifen auf vorfilmische Bewegungsfiguren zurück. Zugleich dehnen sie das diesen eigenen transgressive Potential im Zug der Erzählhandlung auf weitere – soziale, politische, moralische – Normbereiche aus. Diese neuerliche Grenzüberschreitung erfordert weiterführende Regelungs- und Kontrollmaßnahmen. Der Zirkusfilm hat, wie zu zeigen sein wird, zu diesem Zweck eigene, regelhaft wiederkehrende Erzählformen ausgebildet. Ausgehend vom Looping als artistischer Bewegungsfigur untersucht der Vortrag im Übergang vom Zirkus zum Film die Wechselwirkung zwischen der Transgression kultureller Normen und ihrer Bändigung mittels iterativer (Erzähl-)Strukturen.

|| Tänze Wiederholen: Akte der „Re-konstruktion“ im Zeitgenössischen Tanz (Sabine Huschka – FU-Berlin)

Die kulturelle und theatrale Praxis des Tanzes beruht auf steten Wiederholungen. Ihre Prozesse prägen das Gedächtnis seiner körperpraktischen Kunst, sei es um Bewegungen zu wiedererkennbarer Gestalt zu formen, Tänze in ein ästhetisches Repertoire zu überführen, oder um sie durch Re-konstruktionen vor dem Vergessen zu schützen. Als ästhetische Gattung körperlicher Aktivität findet der Tanz seine kulturelle Form und Historiographie in Rekursionen, deren Rück-bezüge ein steter Neu-Beginn eignet. Umspielt von dem Wissen, im Looping kein identi-

fikatorisches Moment zu finden oder zu schaffen, haben stattdessen Prozesse der Zeitschichtung statt, die etwa mit gegenseitigen Verschiebungen und Überlagerungen von Eigenem und Fremden umgehen. Denn während im Wiederholen von Bewegungsabläufen die Inkorporierung einer Ästhetik auf dem Spiel steht, ermöglicht und durchkreuzt der Körper in Akten der Re-konstruktion historischer Choreographien die Arbeit am 'Original'. Eingelassen in Verfahren der Übertragung, der Wiederbelebung und des Auflesens historischer wie medialer Materials Spuren der Tänze, vollziehen sich die Prozesse der Aktualisierung der Choreographien selbst in loopings. Die Medialität jener re-konstruktiven Körper-Arbeit aufzuzeigen, bildet das Interesse des Vortrags. Herausgestellt werden die Akte der wiederholenden Aneignung und Sichtbarmachung historischer Tanzwerke, mit denen sich in jüngster Vergangenheit der zeitgenössischen Tanz im Sinne einer praktischen Historiographie auseinandersetzt. Im Mittelpunkt wird Martin Nachbars Zyklus *Urheben_Aufheben* (2000-2009) stehen, in dem eine kontinuierliche Annäherung an Dore Hoyers Zyklus *Affectos Humanos* (1963) vollzogen wird, die in Differenz zu modernen Rekonstruktionen von Arila Siegert (1989) oder Susanne Linke (1992) eine tänzerische und diskursive Auseinandersetzung mit den Prozessen des Loopings in Szene setzt.

Die permanente Neuerfindung des Ähnlichen – Loop(ing)s in der Popkultur

|| Mathias Mertens (Universität Hildesheim) – Bloße Materie. Frisbee, Hula-Hoop und Jo-Jo als Herausforderung der implizit kunsttheoretischen Popkulturforschung

|| Michael Rappe (Hochschule für Musik und Tanz Köln) – Wiederholung – Paraphrase – Variation. Anmerkungen zum globalisierten Gebrauch eines Breakbeats

|| Jochen Bonz (Justus-Liebig-Universität Gießen) – „Just Another Diamond Day“. Zur Reiteration Vashti Bunyans in der Musik des New Weird America

|| Ute Holl (Universität Basel) – DiskutantIn

|| Martin Pfeleiderer (Universität Hamburg) – Diskutant

|| Moderation: Christoph Jacke (Universität Paderborn)

Das Themenfeld der AG Populärkultur und Medien ist eng mit dem Thema Loopings verknüpft: Ob als Pop(uläre)-Loopings oder als Looping-Pop, kaum ein gesellschaftlicher Bereich funktioniert derart deutlich über das Wechselspiel von Redundanz und Variation, Alt und Neu wie die Populärkultur. Im Pop hat sich ein Spiel der kleinen Variation in der großen Wiederholung perfektioniert – und zwar insbesondere ermöglicht und geformt durch Medien und Medientechnologien auf den vielfältigen Feldern der Populärkultur: der neuste Popsong variiert das Immergleiche und sorgt dafür, dass dieses Gleiche stets in homöopathischer Dosis Ungleich erscheint. In der Populärkulturforschung werden ästhetisch-mediale Verfahren des Loops bislang eher konstatiert als reflektiert. Ausnahmen bilden Diedrich Diederichsens und Joseph Schloss' Beobachtungen an der Funktionsweise von Loops im HipHop. Diederichsen und Schloss realisieren, dass hier eine mediale Form (HipHop-Track) aus der Wiederholung eines Samples besteht, das in der Reiteration seinen Bedeutungsgehalt verändert. Anstatt für etwas Diskretes, in der Vergangenheit Liegendes zu stehen, spricht das Sample in generalisierender und vager Form von Vergangenem; dies jedoch mit Nachdruck, auf präsenzistische Weise in der Gegenwart. Diese Beobachtung einer komplexen Verbindung von Alt und Neu im Loop des HipHop nimmt das Panel zum Anlass, die Frage nach popkulturellen Funktionsweisen des Loops als Mittel der Bedeutungsgenerierung aufzuwerfen. Das Panel fokussiert Loops als Mittel der Bedeutungsgenerierung a) an der populistischen Wiederholung als wesentlich materiellem, nicht-hermeneutischem Charakter und Grundzug populärkultureller Ästhetik und b) an Fallbeispielen spezifischer zeitgenössischer Erscheinungsformen und Verfahren der Wiederholung im Pop, in denen sich materielle und hermeneutische Aspekte mischen.

Zu a) Wir gehen der Frage nach, ob die immer wieder beschworenen Phänomene der industriellen Fertigung, der Serialität, der „Umkleidung eines Immergleichen“, der Angleichung und der Entautonomisierung nicht Symptome für das grundlegende Prinzip von populärer Kultur sind: dem Primat der Wiederholung (und eben nicht der Wirkung bzw. der massenhaften Verbreitung, die damit prinzipiell verwechselt werden). Das Zyklische, Evolutionäre, Topische populärer Kultur ist vor diesem Hintergrund möglicherweise besser mit biologischen beziehungsweise physiologischen Konzepten zu erfassen, als mit hermeneutischen, interpretativen Ansätzen.

Zu b) An Fallbeispielen untersuchen wir die spezifischen ästhetisch-medialen Qualitäten zeitgenössischer popkultureller Wiederholungsphänomene. Folgende Fragen bilden dabei den Horizont: Welche „Existenz“ (Latour) kommt den Referenten der Wiederholung zu? Welche „Rauheiten“ (Barthes) weisen popkulturelle Artefakte auf? In welcher Weise verbinden sich in der Wiederholung im Pop die Register des „Symbolischen“, „Imaginären“ und „Realen“ (Lacan)? Inwiefern bietet die afro-amerikanische Ästhetik, deren Spuren im Pop allgegenwärtig sind, auf Wiederholung und Variation basierende Techniken der Kommunikation und Bedeutungsgenerierung an? Schließlich: Welche gesellschaftlichen Dynamiken lassen sich an den popkulturellen Erscheinungsformen der Wiederholung ablesen?

Bloody Cycles: Geschlecht und Wiederholung

|| AG Gender und Medien der GfM

|| Angela Koch (Kunstuniversität Linz) – „Das Rectum als Grab?“ - Zur Vergewaltigung von Männern durch Männer

|| Andrea B. Braidt (Universität Wien) – Sex and Blood and Rock n' Roll. Blutlassen in *True Blood* (HBO 2008; Allan Ball)

|| Zara Pfeiffer (München) – Sigalit Landau: Barbed Hula. Die wiederkehrende Inszenierung von Verletzbarkeit

|| Moderation: Melanie Letschnig

Geschlecht und Wiederholung sind in vielfacher Weise aufeinander bezogen: Geschlechterordnungen basieren auf Wiederholungsstrukturen, auf repetitiven Praktiken der Stabilisierung, Verschiebung, Aneignung und/oder Verwerfung; im Rahmen der medienwissenschaftlichen Geschlechterforschung und Theoriebildung lassen sich des Weiteren Wiederholungsschleifen im Sinne von wiederkehrenden Motiven, Themen und Fragestellungen ausmachen (wie beispielsweise die Verzahnungen von Gewalt, Sexualität und Geschlecht); und schließlich konstituieren die medialen Techniken selbst Geschlechtervorstellungen und lassen sie zirkulieren. Das Panel versammelt und rekapituliert motivische und theoretische Wiedergänger der medienwissenschaftlichen Geschlechterstudien: Untersucht wird etwa die Figuration des Vampirs in den vielfältigen medialen Aktualisierungen der letzten Jahre. Als Untoter in einem ewigen Loop gefangen begegnet uns der Vampirismus in literarischen Bestsellern (die Twilight Serie von Stefanie Meyers 2005-2008) und ihren Verfilmungen (Twilight, Catherine Hardwicke, USA 2008; New Moon, Chris Weitz, USA 2009), in Cinematic TV Serien wie True Blood (HBO) oder in der schwedischen Literaturverfilmung Let the Right One In (Thomas Alfredson, S 2008). Die Vergewaltigung von Männern durch Männer im Film (wie etwa Deliverance von John Boorman, USA 1972, Irréversible von Gaspar Noë, F 2002, oder Twentynine Palms von Bruno Dumont, F/D/USA 2003) stellt einen „bloody cycle“ dar, der sich im Gegensatz zum Rape-Revenge-Film nicht um einen Kampf zwischen den Geschlechtern dreht, sondern die Frage nach der Verletzbarkeit des Menschen an sich aufwirft und damit Vorstellungen von Männlichkeit sowohl reproduziert als auch irritiert. Des Weiteren werden die Subjektivierungszyklen und Grenzziehungen, die mit Sigalit Landaus Performance sichtbar gemacht werden können, in den Blick genommen. Es wird die Frage nach der Verknüpfung von Weiblichkeit und Verletzbarkeit gestellt. Im Panel werden u.a. mediale und längere Filmbeispiele gezeigt, die ausführlich im Plenum diskutiert werden sollen.

Wiederholung, Serialität, Loopings

|| Michaela Wünsch (Universität Wien)

|| Annette Bitsch (Humboldt Universität Berlin)

|| Michaela Ott (HFBK Hamburg)

|| Susanne Lummerding (Universität Wien)

|| Moderation: Ramón Reichert (Universität Wien)

In dem Panel wird Formen der Wiederholung, der Rekursion und Serialität in spezifischen ästhetischen Produktionen, wie dem künstlerischen Film und Fernsehserien, aber auch in der philosophischen Reflektion der Ästhetik und des Wissens nachgegangen. Dazu gehört auch, die Wiederholung von der Rekursion und Serialität zu unterscheiden. Gemeinsam sind ihnen jedoch eine zirkuläre Zeitform und die Hervorbringung von Differenz aus dem Bestehenden. Der Vortrag "Entropie und Wiederholung bei Freud und Lacan" von Anette Bitsch wird das Konzept des Todestriebes bzw. Wiederholungszwangs bei Freud und Lacan auf der Basis der jeweils unterschiedlichen zugrundeliegenden medialen Aprioris darlegen. Im Brennpunkt wird die jeweils verschiedene Adaption des Entropiebegriffs stehen — thermodynamisch-materialistisch bei Freud, informationstheoretisch aus Lacans Perspektive. Michaela Wünsch wird daran anschließend in ihrem Vortrag vorschlagen, wie diese beiden Entropiebegriffe und die daraus folgenden Konzepte der Wiederholung kompatibel sind mit Formen der Wiederholung im Fernsehen. Dabei unterscheidet sie eine auf Kontinuität, Erinnerung und Stabilisierung ausgerichtete Form der Wiederholung mit einer auf Diskontinuität, Vergessen und Katastrophe beruhenden Wiederholung und setzt diese in ein Verhältnis zur Serialität des Fernsehens. Michaela Ott wird ausgehend von Deleuze's Auseinandersetzung mit Freuds Konzept des Todestriebes dessen Thesen zur Wiederholung und Differenz darlegen. In Susanne Lummerdings Vortrag "StrangeLoop or: How We Learned to Love the Edge" geht es um die Topologien des Politischen entlang des Möbiusbands und am Beispiel eines Films. Ein auf mysteriöse Weise im labyrinthischen U-Bahn-Netz von Buenos Aires verschwundener Zug, der – scheinbar unauffaltbar in einem Möbius-Loop unterwegs – unauffindbar bleibt, dient als Projektionsfläche für komplexe rekursive Schleifen in Gustavo Mosqueras Film Möbius (1996). Ausgehend von Mosqueras filmischem Rekurs auf die mathematische Figur der Möbiusschleife richtet der Vortrag den Fokus auf den Aspekt Kante der Möbiusschleife, die – als differentielles ‚Entweder/Oder‘, als gleichwohl prekäre Orientierungsfunktion – für eine kritische Reformulierung der Begriffe der Medialität und des Politischen produktiv zu machen ist.

Samstag 02.10.10 – 10:00-13:00 Uhr

Die Arbeit am Loop

|| Isabell Otto (Universität Siegen) – Shared Diary Systems

|| Beate Ochsner (Universität Konstanz) – „Broadcast yourself!“ oder: Selbstdarstellungsvideos als Technologien des Selbst

|| Julia Zons (Universität Konstanz) – Der Pantelegraph

|| Lena Christolova (Universität Konstanz) – Unendliche Schleifen in den Werken von Max Bill und Rodney Graham

|| Alexander Zons (Universität Konstanz)

Wenn man Loops als Rückkopplungsschleifen versteht, so geht es bei der Analyse dieser Verläufe meist um von einem Beobachter konstruierte – geschlossene Systeme. Rückkopplungen sind im Sinne der Kybernetik Rekalibrierungsprozesse. Ein System stellt sich ein, Information wird prozessiert. Solche Schleifen ermöglichen, die Einbahnstraße massenmedialer Kommunikation in einen Kreislauf zu verwandeln – zumindest der Konzeption nach. Mittels Medien werden solche Prozesse stabilisiert, auf Dauer gestellt. Das Panel wird sich insbesondere mit der Arbeit an dieser Stabilisierung befassen. Wie geben Medien/gibt Technik genug Halt, Redundanz, um die Identität eines Systems zu gewährleisten? Wo und wie greifen Medien in solche Kreisläufe ein? Das Panel

wird somit den Fokus auf den Wandel der Kreisläufe/Loops legen und der Frage nachgehen, wie diese Variabilität in Konzepten des Loops beschreibbar ist.

|| Unendliche Schleifen in den Werken von Max Bill und Rodney Graham (Lena Christolova – Universität Konstanz)

Der Vortrag bezieht die Logik der endlosen Schleifen und Einflächner Bills auf die Looperfahrten des „Gerundeten“ und „Perforierten“ in dem Werk von Graham. Entstammen die Begriffe des Perforierten und Gerundeten nicht einfach historischen Looperfahrten der sie hervorbringenden Maschinerie, Mechanik und Bewegungsarten oder exponieren sie tatsächlich eine „Begründbarkeit der Gestaltlogik“ (Max Bill). Sind die „Einflächner“ Bills in der Lage, eine Demarkationslinie zu ziehen zwischen den „gerundeten“ Loops, deren Anfang und Ende in der Wiederholung unerkant bleiben, und den „perforierten“ Loops, die ihre Basis als einen stetig neuen Einsatz identischer Notationselemente wahrnehmbar machen möchten.

|| „Broadcast yourself!“ oder: Selbstdarstellungsvideos als Technologien des Selbst (Beate Ochsner – Universität Konstanz)

Mit dieser Aufforderung zur Selbstdarstellung greift YouTube auf das Prinzip nutzergenerierter Webinhalte zurück und weitet es auf Bewegtbilder aus. Ziel des Vortrags ist es, das Verhältnis zwischen dem Selbst der Performierenden sowie den kulturellen und medialen Techniken aufzuzeigen. Die These lautet, dass die Videos sich im wesentlichen durch Wiederholungen und Audiomedialisierung älterer Medienprozesse auszeichnen, um in modifizierter Version massenmedial reproduziert, distribuiert, kommentiert und verwertet zu werden. In einer sich durch beständige Zirkulation der Artefakte auszeichnenden Producers-Kultur entwickelt sich so ein Archiv ästhetischer Formen, Formate und Genres, die eine neue Art von Kanonisierung erzeugen, z. B. das YouTube-eigene Starsystem, das im Rahmen komplexer Rückkopplungsschleifen Netzwerkknotenpunkte mit mehr oder weniger hohem Aufmerksamkeitsgrad (Relevanz) erzeugt.

|| Shared Diary Systems (Isabell Otto – Universität Siegen)

Medien des Zeitmanagements verwalten den Tages-, Wochen- oder Jahresablauf, indem sie in den Loop der rekursiven Ordnungen wiederkehrende und einmalige Ereignisse einschreiben. Sie sind entscheidend an der Verzahnung von Arbeitsprozessen in Unternehmen beteiligt und stabilisieren so Verlaufsformen der Kollaboration. Systeme wie der Meeting Maker, die Oracle Collaboration Suite oder Web-basierte Anwendungen wie der der Google Calendar konkurrieren um die beste Ökonomie geteilter Zeitpläne und versprechen Kollaboration in Echtzeit. Der Vortrag möchte diese Praktiken des kollektiven Zeitmanagements an ausgewählten Beispielen analysieren, um sie medientheoretisch zu beleuchten: Inwiefern handelt es sich hierbei um mediale Verfahren der kollektiven Intelligenz, die menschliche und nichtmenschliche Handlungsverläufe durch eine „Arbeit am Loop“ synchronisieren? Unterbrechung des Empfangs.

|| Der Pantelegraph (Julia Zons – Universität Konstanz)

Der Erfolg des Pantelegraphen, einem Bildtelegraphen von 1863 beruht vor allem auf Wiederholung. Der Pantelegraph ist der erste Bildtelegraph, der kommerziell genutzt wird. Ein Bild wird zeilenförmig abgetastet, um dann beim synchronisierten Empfänger zeilenförmig wieder zu erscheinen. Eine Uridee der Bildtelegraphie wird hier nicht angewandt: das spiralförmigen Abtastens eines Zylinders. Diese Idee ist zwar noch in den Apparat eingeschrieben, der Zylinder verliert aber eine zentrale Eigenschaft, indem er aufgebogen wird. Die Übertragung funktioniert als Unterbrechung des kontinuierlichen Flusses und der Wiederholung des Vorgangs. Der Vortrag soll zeigen, wie einerseits der Pantelegraph die Unterbrechung nutzt, um genormte Wiederholung zu generieren, und andererseits wie ein neues Medium in bestehende Kreisläufe eingefügt wird.

Im Aufschub verweilen. Zeitfigurationen bewegter Bilder

|| Barbara Filser (Bauhaus-Universität Weimar) – Der Taumel des Raums und der Taumel der Zeit. Wenn sich die Kamera im Kreis bewegt

|| Ulrike Hanstein (Universität Erfurt / Bauhaus-Universität Weimar) – Körpergirlanden und Kinomythologie. Jack Smiths latente Bilder

|| Senta Siewert (Universität Bochum) – Zeitspiegelungen. Expanded Cinema von Guy Sherwin

|| Moderation: Christiane Voss

Augustinus' Frage „Was ist also ‚Zeit‘?“ beantworten die Bildfolgen des Films häufig mit einer narrativen Artikulation von Zeit. Erzählerisch entfaltet und konfiguriert werden Erfahrungen der Zeit, die auch bei den audiovisuellen Bildern des Films vor allem als subjektive Anschauung, vermittelt über das Zeiterleben fiktiver Figuren, zur Erscheinung kommt. Wie aber lassen sich die Zeitordnungen nicht narrativ motivierter und nicht linearer Bewegungsformen und -dynamiken theoretisch bestimmen? Was passiert, wenn die audiovisuellen Bilder aus ihrer Darstellungsfunktion für eine fiktionale Wirklichkeit heraustreten und beginnen, Pirouetten zu drehen? Wie präsentieren audiovisuelle Bilder Zeit und Dauer? Und wie gestalten sie durch Rhythmen, zyklische Zeitstrukturen, Choreographien im profilmischen Raum, Kamerabewegungen und Effekte der Postproduktion Bilderzeiten, als Figurationen einer in sich bewegten, nicht aber als gerichtet voranschreitend erfahrenen Zeit? Für den Undergroundfilm, für die Videokunst oder für das Expanded Cinema ist der zeitliche Charakter der Filmerfahrung selbst als ästhetischer Prozess eines bildlichen Operierens zu beschreiben. Im Zentrum stehen dabei Transpositionen zwischen der Konstitution der Zeit in der profilmischen Performance und der Zeitlichkeit filmtechnischer Verfahren der Aufzeichnung, Montage und Wiedergabe. Die Beiträge des Panels widmen sich der Frage, wie sich zeittheoretische Konzepte und audiovisuelle Zeit-Konfigurationen in der gleichermaßen zeitenthobenen und zeitdiktierenden Modalität der Film-Zeit denken lassen.

Looping und audiovisuelles Stilrepertoire. Figuren der Wiederholung und Re-Aktualisierung ästhetischer Formen

|| Britta Hartmann (Universität Bonn) – Ethnografie des Alltags: *24h Berlin – Ein Tag im Leben*. Wiederholungsstrukturen und Montageform in der Echtzeitdokumentation

|| Christoph Wahl (Universität Potsdam) – Immer wieder doppelt sehen. Zum kontinuierlichen Looping des Stilmittels „Mehrfachbelichtung“

|| Christian Hißnauer (Universität Göttingen) – Perspektiven auf den Tod eines Schülers. Fokalisierung als serielles Prinzip

|| Ursula von Keitz (Universität Bonn) – Der Loop als Funktion der komischen condition humaine. Zu den Videoperformances von Ulrich K. Diekmann

|| Sarah Greifenstein (FU Berlin) – „Déjà-vu – Das eigene Wahrnehmen erinnern.“ Die Doppel-Helix-Struktur in David Lynchs *Mulholland Drive*.

|| Moderation: Malte Hagener (Universität Lüneburg)

„Loopings“ sind nicht nur als dramaturgische Gestaltungsstrategien in Film und Fernsehen zu begreifen, die das Erzählen, die Konstruktion von Gedächtnis und verschiedene Formen zyklischer Wiederholung als Programm insbesondere des art cinema und einer filmischen Moderne flankieren, sondern betreffen ebenso Mikrostrukturen audiovisuellen Gestaltens. Dabei entdeckt das Fernsehen die schleifenartige Bewegung insofern wieder, als sie sie zu querschnitthaften oder auch poly-perspektivischen Erzählmustern fortschreibt, die klassische Scheidung von Haupt- und Nebenfiguren zugunsten eines nicht-hierarchischen Mosaiks von Figuren mit deren je spezifischen Wahrnehmungshorizonten umformt. Das Panel gilt primär dem Feld der Montage als genuin technisch-ästhetischem Dispositiv des Films und seiner medialen Auffaltungen Fernsehen und Videokunst. Die Beiträge begeben sich aber auch an die Ränder des ‚normalen‘ Programms einer Werk- oder Einzel-filmanalyse, als sie einerseits den Looping-Begriff im Sinne einer Opti-

on fassen, die ein bestimmtes, weit in die prä-kinematographische Ära zurückverfolgbares Montageelement darstellt, das in ihren je medienhistorisch re-aktualisierten ästhetischen Funktionen beschrieben wird. Andererseits gilt der Blick Phänomenen audiovisueller Zeitgestaltung und -wahrnehmung, die das traditionelle Repertoire des Erzählens mit bewegten Bildern, das auf Kurzweiligkeit, Überbrückung und Ausspannung leerer, aktionsloser Zeit sowie auf eine Zielspannung gerichtet ist, durch Zeitdeckung, Wiederholung und Variation des scheinbar Immergleichen aufsprengt.

|| Ethnografie des Alltags: *24h Berlin – Ein Tag im Leben*. Wiederholungsstrukturen und Montageform in der Echtzeitdokumentation (Britta Hartmann – Universität Bonn/Berlin)

24h Berlin – Ein Tag im Leben (D 2009) fängt einen einzigen Tag im Leben der Großstadt und seiner Bewohner ein; ausgestrahlt wird das 24-Stunden-Programm genau ein Jahr nach der Aufnahme und in exakter Synchronisierung von erzählter Zeit und Erzählzeit. Der Montage kommt dabei die diffizile Aufgabe zu, eine Vielzahl von parallel sich entwickelnden Alltagsgeschichten präsent zu halten, sie zu rhythmisieren, aufeinander zu beziehen und in der Anordnung und Strukturierung einen Eindruck von der Vielgestaltigkeit und zugleich der Flüchtigkeit des Lebens zu vermitteln. Iterative Muster und Strukturen sind dabei von besonderer Bedeutung für die Erfahrbarkeit von Alltag und – weitreichender – der Alltagsdimension von Geschichte.

Der dokumentarische Modus der Echtzeitdokumentation ist ethnografisch, insofern das Format Einblicke in Bereiche innerhalb unserer Kultur ermöglicht, die als ‚anders‘ ausgewiesen sind und mit binnenethnologischem Interesse befragt werden. Im polyphonen Raum der chronikalischen Alltagserzählung mit ihrer „offenen Logik der wahrnehmbaren Möglichkeiten“ (Tröhler) formiert sich ein Display der gesellschaftlichen und (sub)kulturellen Einbindungen im sozialen Gefüge der Stadt. Das Format bietet ein spezifisches kommunikatives Handlungsspiel an: Die Erkundung von Alterität und Differenz, aber auch von Gemeinsamkeiten und Übereinstimmungen der Lebensformen und Alltagspraxen regt an zur Selbstvergewisserung und imaginären kulturellen Eingemeindung.

|| Perspektiven auf den Tod eines Schülers. Fokalisierung als serielles Prinzip (Christian Hißnauer – Universität Göttingen)

Es ist mittlerweile ein medienwissenschaftlicher Allgemeinplatz, dass sich Serien durch ein Spannungsverhältnis von Wiederholung, Varianz und Innovation auszeichnen. Dies bezieht sich aber in erster Linie auf narrative Muster. In einigen Fällen gibt es auch Schleifen in dem Erzählten selbst (bspw. in dem Dreiteiler *Das Haus in der Karpfengasse* (1965; Kurt Hoffmann)). Dabei werden bereits erzählte Teile aus der Perspektive einer anderen Figur erneut erzählt; bspw. als Ankerpunkte, um verschiedene Erzählstränge miteinander zu verknüpfen. In Krimiserien wie *Cold Case* oder *CSI* geht dies in der Regel einher mit einer Unzuverlässigkeit der fokalisierten Rückblenden, die von den Ermittlern durchschaut und aufgelöst wird (Fokalisierung ist dabei nur innerhalb einer Folge relevant). Wie keine andere Produktion hat *Tod eines Schülers* (1981; Claus Peter Witt) Fokalisierung auch Folgen übergreifend zu einem seriellen Prinzip gemacht, ohne dass dabei der Aspekt des unzuverlässigen Erzählens eine Rolle spielt. Es stellt sich die Frage, wie Fokalisierung in dieser Fernsehspielserie als serielles Prinzip eingesetzt wird und wie sich dies auf die Narration und Dramaturgie auswirkt (und wie sich dies von anderen Beispielen unterscheidet).

|| Immer wieder doppelt sehen. Zum kontinuierlichen Looping des Stilmittels „Mehrfachbelichtung“ (Christoph Wahl – Universität Potsdam)

Die Übereinanderlagerung von heterogenen Bildern ist eine Strategie, die stark mit der Entwicklung der europäischen Projektionskünste – vor allem ab dem 18. Jahrhundert – sowie mit der medialen Beschwörung von Geistern verbunden ist. Über die Geisterfotografie gelangte

die Doppel- oder Mehrfachbelichtung schließlich auch als Stilmittel ins Kino, wo André Bazin sie 1946 rückblickend vordringlich in fantastischen und in schwedischen Filmen lokalisierte und für veraltet erklärte. Michel Chion behauptete 40 Jahre später sogar, sie sei mit dem Stummfilm untergegangen. In meinem Vortrag möchte ich nicht nur diese beiden etwas einseitigen und voreiligen Schlüsse widerlegen, sondern ganz allgemein beschreiben, wie das Stilmittel „Mehrfachbelichtung“ sich über Jahrzehnte hinweg etablieren und halten konnte, weil es im Zuge des ständigen medialen Wandels – Laterna Magica, Fotografie, Stummfilm (Kamerabelichtung), Tonfilm (optischer Printer), Videokunst, digitales Multimedia – immer wieder seine technische Basis (und damit auch sein Erscheinungsbild) sowie vor allem seine inhaltliche Funktion veränderte und auf diese Weise eben nicht veraltete.

|| Der Loop als Funktion der komischen condition humaine. Zu den Videoperformances von Ulrich Diekmann (Ursula von Keitz – Universität Bonn)

In seiner grundlegenden Schrift über das Lachen hat Henri Bergson die Mechanische und die Wiederholung als wesentliche Konstituenten des Komischen hervorgehoben. Mechanik und Reduplikation in der life action sind Effekte des Agierens des Schauspielers, der durch Sprache und Bewegung auf der Bühne ein zur Rolle gehörendes Erscheinungsbild des Komischen bzw. Lächerlichen erzeugt. Dies gilt ebenfalls für das exzentrische Körperspiel des stummen Film-Slapsticks, dessen Jonglieren mit Wiederholungen (etwa bei Buster Keaton) auf Zeitschleifen hinausgehen, die den narrativen Progress gelegentlich stören, indem ein Charakter dominiert, der dem Lernen gegenüber immun ist. Die zeitgenössischen digitalen Postproduktions-Tools ermöglichen es, Mechanik- und Reduplikationseffekte durch die Interaktion von Darstellung und bildtechnologischer Verarbeitung des aufgenommenen audiovisuellen Materials, anknüpfend an satirische Experimente der 1940er Jahre, zu künstlerischen Formen weiterzuentwickeln, in denen der Loop als Figur der Automatisierung erscheint. Der Frankfurter Maler, Video- und Installationskünstler Ulrich Diekmann nutzt die Techniken digitaler Bildbearbeitung in seinen, in Zusammenarbeit mit dem Filmemacher Christian Appelt produzierten Video-Performances, indem die video-graphierten Szenen im Sinne einer medialen ‚Körperverwertung‘ derart verfremdet werden, dass sie sich zu einem Katalog komischer condition humaine formen. Der Beitrag untersucht die Bedeutung des Loops in den Videoarbeiten von Diekmann/Appelt.

|| Déjà-vu – Das eigene Wahrnehmen erinnern. Die Doppel-Helix-Struktur in David Lynchs *Mulholland Drive* (Sarah Greifenstein – FU Berlin)

Die Filme von David Lynch werden von der Filmkritik aber auch in filmwissenschaftlichen Untersuchungen oft als postmodern beschrieben. Zeitstrukturen, Figurenkonstruktionen und narrative Bezüge scheinen sich aufzulösen. Trotzdem sind Sinnzusammenhänge nicht völlig ausgehebelt. Persönlichkeitsspaltung, Dekonstruktion von Wirklichkeit und Traumzustand sind beliebte Stichworte, um die surrealen, grausamen und verstörenden Bilder Lynchs zu fassen. Dabei greifen die meisten Autoren auf Konzepte von Narration zurück (Felix 1998, Orth 2005, Seeßlen 2003), um diese als normative Abweichung zu klassischen Konzepten von Erzählung beschreiben zu können. Was in solchen Beschreibungen jedoch unberücksichtigt bleibt, ist die ästhetische Form, welche das Narrativ eines Traumzustandes erst im Wahrnehmungserleben des Zuschauers herstellt. Daher bezieht sich der folgende Ansatz (Greifenstein unveröff. 2007) auf das Konzept filmischer Expressivität (Kappelhoff 2004) in einem phänomenologischen Zugang zu audiovisuellen Bildern (Chion 2006). In *Mulholland Drive* steht die berühmte Szene im Club Silencio exemplarisch für die ewige Wiederkehr als poetisches Konzept in Lynchs Film. In der Szene werden akustische Klang- und visuelle Bildobjekte voneinander getrennt, um deren Zusammengehörigkeit zu betonen. Die Stimme der Sängerin ertönt noch, obwohl ihr Körper in sich zusammensackt. Der Magier spricht aus, was Programm

ist: „It's all an illusion“. Trotz des Wissens glauben wir in dieser Szene an die Einheit dieser getrennten Elemente, die Einheit von Stimme und Körper. In ähnlicher Weise verfährt der Film in seiner Gesamtstruktur. Die auf die Clubszene folgende narrative Umkehrung begründet die gesamte Doppelhelix-Struktur des Films als eine Trennung des ersten vom zweiten Teil. Am offensichtlichsten wird dies anhand der Namen der Protagonistinnen, welche die beiden Schauspielerinnen einfach austauschen. Genauso wird mit allen anderen Inszenierungsweisen verfahren, Bildformen, Klanggestalten und Worte werden wiederholt, um als zusammengehörig wahrgenommen zu werden. Die Wiederholung lässt den Zuschauer an sein eigenes Wahrgenommenhaben erinnern. Das Déjà-vu als Wirkungsprinzip wird durch diese extreme Form der Wiederholung bei Lynch auf die Spitze getrieben. Alle Szenen, Gespräche, Blicke und Gegenstände werden durch schlichte Wiederholung einem Sinnzusammenhang unterworfen, der sich nicht aus einer bestehenden Narration heraus bestätigen lässt, sondern der allein in der Erinnerungsform vom Zuschauer Erfüllung findet und sich als hermeneutische Aktivität in narrativen Bezugsetzungen niederschlägt. Höhepunkte dieser filmischen Doppel-Helix-Struktur bilden dabei zahlreiche Filmzitate, welche filmische Loopings in ihrer reinsten Form darstellen.

Wiederholungsstrukturen in Medien und (Medien-) Theorien

|| Rolf Parr (Universität Bielefeld) – Ein kleines Panorama medientheoretischer Denkmodelle von Wiederholung

|| Andrea Seier (Universität Wien) – Wiederholungsschleifen in Theorieinnovationen: Bruno Latours Kritik an Diskursanalyse und Dekonstruktion

|| Matthias Thiele (Technische Universität Dortmund) – Weltuntergang als Reproduktionszyklus der Massenmedien

|| Markus Engels (Universität Bielefeld) – Wiederholungsstrukturen in Computerspielen

|| Hanna Surma (Ruhr-Universität Bochum) / Sebastian Scholz (Technische Universität Darmstadt) – Differenz und Wiederholung: Erzählstrukturen in aktuellen Fernsehserien

|| Moderation: Markus Stauff

Auf einer übergeordneten Ebene fragt das Panel, ob Elemente und Strukturen von ‚Wiederholung‘ jedweder Art als ein mögliches Bestimmungselement von ‚Medialität‘ neben anderen zu begreifen sind. Dementsprechend beginnt die Sektion mit einer Bestandsaufnahme der in der Medienwissenschaft bereits vorhandenen Denkmodelle von ‚Wiederholung‘ (R. Parr). Gefragt wird hier, ob und wie die verschiedenen Medientheorien von ‚Wiederholen‘ handeln und was in Umkehr der Blickrichtung die thematisierten ‚Wiederholungsstrukturen‘ über die Spezifik der jeweiligen Medien aussagen. Eine zweite Gruppe von Vorträgen nimmt dann einzelne Medien wie Fernsehen (M. Thiele, H. Surma/S. Scholz) und Computerspiele (M. Engels) sowie spezielle Sektoren, Genres und Formate genauer in den Blick und arbeitet die Operativität der in ihnen jeweils anzutreffenden Formen von Wiederholung auf so unterschiedlichen Ebenen wie Inhalt, Erzählstruktur und Spielstruktur heraus. Dabei wird es unter anderem um die Erzähllogik von Zeitsprüngen und -schleifen in Sitcoms, die elaborierte Verschränkung von spielerischen und narrativen Wiederholungsstrukturen im Computerspiel *Syberia* und um die thematischen Reproduktionsschemata der Fernsehberichterstattung zu internationalen Konferenzen gehen, auf denen das Überleben des Planeten auf dem Spiel steht (Kairo 1994 und Kopenhagen 2009). Den Abschluss bildet auf einer Metaebene die Frage nach Argumentationsschleifen in der (medien-)wissenschaftlichen Theoriebildung, die exemplarisch an Bruno Latours Auseinandersetzung mit benachbarten Theorieansätzen der actor-network theory und seiner Rückkehr zur realistischen Haltung dargelegt werden (A. Seier).

Können Medien fliegen?

|| Tobias Nanz (Justus-Liebig-Universität Gießen) und Erhard Schüttpelz
(Universität Siegen) – Einleitung

|| Thomas Hauschild (Universität Halle)

|| Michael Oppitz (Berlin) – Jenseitsreisen durchs Diesseits - im Film
(Moderation: Thomas Hauschild)

|| Pablo Abend (Universität Siegen) – Fliegen mit Google

|| Annette Vowinckel (Potsdam) – Flugzeugentführungen in der gefühlten
Endlosschleife

|| Moderation: Erhard Schüttpelz

