

(dis)orienting media
and narrative mazes

conference | ruhr-university bochum

10.11.- 11.11.2011

www.disorienting-media.de

INDEX

WELCOME!	3
CONFERENCE TOPIC	3
CONFERENCE SCHEDULE	4
KEYNOTES	6
<i>Nanna Verhoeff</i> Utrecht University (NL)	6
<i>Jason Mittell</i> Middlebury College (USA)	6
<i>Rolf F. Nohr</i> HBK Braunschweig (D)	6
ABSTRACTS	7
<i>Andreas Becker</i>	7
<i>Benjamin Beil</i>	8
<i>Alina Bothe</i>	9
<i>Matthias Brüttsch</i>	10
<i>Nadine Dablé</i>	11
<i>Julia Eckel</i>	12
<i>Benjamin Eugster</i>	13
<i>Katja Hettich</i>	14
<i>Miklós Kiss</i>	15
<i>Bernd Leiendecker</i>	16
<i>Felix Lenz</i>	17
<i>Dominik Maeder</i>	18
<i>Daniela Olek</i>	19
<i>Julius Othmer & Andreas Weich</i>	20
<i>Daniela Petrosel</i>	22
<i>Christine Piepiorka</i>	23
<i>Sven Pötting</i>	24
<i>Kathrin Rothemund</i>	26
<i>Martin Schlesinger</i>	27
<i>Tristan Thielmann</i>	28
<i>Nele Uhl</i>	29
<i>Peter Vignold</i>	31
<i>Janine Wahrendorf</i>	32
<i>Gabriele Weyand</i>	33
<i>Uwe Wippich</i>	34
SPATIAL ORIENTATION ... IN BOCHUM	35

WELCOME!

Dearest (dis)oriented friends,

Welcome to the conference *(DIS)ORIENTATION – (dis)orienting media and narrative mazes* at the Ruhr-University Bochum. We are very pleased by your interest and want to thank you for your participation and your manifold and interesting contributions. We wish you and all of us inspiring and productive discussions during the next two days. If any problems, questions or disorientations arise, feel free to ask us or our conference assistants anytime.

Have a good time!

Julia Eckel (M.A.) // Bernd Leiendecker (M.A.) // Daniela Olek (M.A.) // Christine Piepiorka (Dipl./M.A.)

CONFERENCE TOPIC

Google Maps, Google Street View, GPS and portable navigation devices – due to technical media spatial orientation in our world appears to be as easy as never before. But at the same time it seems that media technologies – with their abundance of information, references and functions – complicate orientation. Hypertext and databases, worldwide interconnectedness and the diversity of programs open up virtual spaces in which orientation is only possible with the help of media (search engines, social networks, electronic program guides, etc.). The new spatial structures seem to disorient users only to (re-)position them through innate tools, classification systems and directories.

Interestingly, media themselves reflect their disorienting properties self-referentially by using them as an effect of entertainment: on the one hand this includes cinema's non-linear, multiperspectival or unreliable narratives, which purposefully disorient the audience and which have experienced an increase in popularity since the 1990s (*21 GRAMS*, *MEMENTO*, *THE SIXTH SENSE*, *MAGNOLIA*, etc.); on the other hand this phenomenon is traceable in the complex narrative networks of recent TV-series (*LOST*, *FLASHFORWARD*, as well as *THE WIRE*, *HEROES*, etc.), which have constituted an experimental ground for temporal, spatial and personal disorientation. They transform being disoriented into an incentive, confusion into a pleasure and the solution of the puzzle (aka re-orientation) into the prevalent purpose.

But how can this challenge to our sense of (dis)orientation be assessed? Can the labyrinths of digital mediascapes be put in relation to the narrative mazes of contemporary film and television productions? Does fictional space show connections to "a spatiality of media" in a broader sense?

However, by focusing on the idea of (dis)orientation we do not only want to emphasize space itself, but also movements in space thus examining temporal aspects as well: we perambulate spaces in which we find our way or not, which allow us straight transit in the case of easy orientation, but which can also leave us restlessly searching or helplessly standing still.

The conference wants to encourage discussion about (dis)orientation in the visual, auditory, narrative, virtual and digital "space-time" of media.

CONFERENCE SCHEDULE

THURSDAY | 10.11.2011

13:00-13:15 introduction | room 1

13:15-14:30 KEYNOTE | **NANNA VERHOEFF** (Utrecht University (NL))
A Visual Regime of Navigation: Locative Media and Digital Archives
| room 1 | **e**
Chair: Bernd Leiendecker / Christine Piepiorka

14:30-15:00 coffee break

15:00-16:00 panel 1a | room 1 | **e**
NETWORKED NARRATIVES

Daniela Olek (Bochum)
TV for the Post-TV Generation?
Television Series as Hypertextual Narrations

Daniela Petrosel (Suceava)
Reader's (Dis)Orientation in Interactive Fiction

Chair: Kathrin Rothemund

16:00-16:15 coffee break

16:15-17:45 panel 2a | room 1 | **g**
**NAVIGATION &
RÄUMLICHE ORIENTIERUNG**

Tristan Thielmann (Siegen)
Trackless Tracing: Auf dem Weg zu kartentlosen
lokativen Medien?

Uwe Wippich (Bochum)
Haltewunschtaaste, Entwerter und ...

Janine Wahrendorf (Bochum)
Street Art und Culture Jamming als Zurücker-
oberung des urbanen Raumes

Chair: Elke Rentemeister

17:45-18:00 coffee break

18:00-19:15 KEYNOTE | **JASON MITTELL** (Middlebury College (USA))
Serial Orientations: Mapping the Narrative Worlds of Contemporary Complex Television
| room 1 | **e**
Chair: Daniela Olek / Christine Piepiorka

20:00 Conference Dinner at the „ORLANDO“ (only with prior registration)

panel 1b | room 2 | **g**
**CHAOTISCHE ZEITEN - ACHRONOLOGIE
IN AUDIOVISUELLEN NARRATIONEN**

Matthias Brütsh (Zürich)
Verkehrte Welt? Rückwärtserzählen in Film,
Fernsehserie und Literatur

Julia Eckel (Bochum)
Zeitenwende(n) des Films – Temporale Desorien-
tierung im zeitgenössischen Erzählkino

Chair: Maximilian Busch

panel 2b | room 2 | **e g**
GEHIRNSTÜRME

Benjamin Eugster (Zürich)
From Mabuse's Eyes to 9/11's Mashups. *Manipulation Aesthetics* as Audiovisual Style and Topos.

Felix Lenz (Frankfurt)
Intertextuelle Orientierungen beim filmischen
Erzählen von Desorientierung am Beispiel von
Dominik Grafts *DEINE BESTEN JAHRE*

Kathrin Rothemund (Lüneburg)
From Antz to Brains. Komplexität in Aronofskys
π (USA, 1998)

Chair: Jacqueline Eikelmann

FRIDAY | 11.11.2011

10:00-11:30 panel 3a | room 1 | **g**
DIGITALE IRRWEGE & LANDMARKEN

Benjamin Beil (Siegen)
Von der *Unreliable Narration* zur *Unreliable Prosthesis* – (Des)Orientierungsstrategien des zeitgenössischen Computerspiels

Martin Schlesinger (Bochum)
Game Space Odyssey

Julius Othmer/Andreas Weich (Braunschweig)
Lost in Digitalization? Profile als Orientierungs-
grundlage in computerbasierten Medienkulturen

Chair: Rolf F. Nohr

panel 3b | room 2 | **g**
**(DES)ORIENTIERUNG JENSEITS
VON HOLLYWOOD**

Andreas Becker (Frankfurt)
Unbestimmtheitsstellen in Yasujiro Ozus Filmen

Sven Pötting (Köln)
Linea Sur – Eine Reise durch die lange Nacht Argentinien

Nele Uhl (Lüneburg)
So weit ich mich erinnern kann. Diskontinuität der diegetischen Wirklichkeit in *Leolo* (1992) von Jean-Claude Lauzon.

Chair: Nadine Dablé

11:30-11:45 coffee break

11:45-13:00 KEYNOTE | **ROLF F. NOHR** (HBK Braunschweig (D))
Die Kabine als ›anderer Ort‹. Mediale Positionierungen.
| room 1 | **g**
Chair: Julia Eckel / Bernd Leiendecker

13:00-14:00 lunch break

14:00-15:00 panel 4a | room 1 | **e**
TELEVISUAL (DIS)ORIENTATION

Dominik Maeder (Wien)
Re-orienting the Familial. Televisual Domesticity in Contemporary US Serial Drama.

Christine Piepiorka (Bochum)
Lost in Narration

Chair: Jason Mittell

panel 4b | room 2 | **g**
**MEDIALE (UN)ORDNUNGEN
DES WISSENS**

Alina Bothe (Berlin)
(des)orientiertes Erinnern – virtuelle Zeugnisse der Shoah

Chair: Uwe Wippich

15:00-15:30 coffee break

15:30-17:00 panel 5a | room 1 | **e**
**RE-ORIENTATION IN
CINEMATIC MAZES**

Miklós Kiss (Groningen)
Navigation and Puzzle Films: Real-life Embodied Experiences Underlying Narrative Categorization

Bernd Leiendecker (Bochum)
Leaving the Narrative Maze. The Plot Twist as a Device of Re-orientation

Gabriele Weyand (Mainz)
Order from Chaos – Re-orientation in Complex Cinema

Chair: Sophie Einwächter

panel 5b | room 2 | **g**
**DISTANZÜBERWINDUNG –
FLANIEREN, FAHREN, FERNSPRECHEN**

Katja Hettich (Bochum)
(Dis)Orienting Romance: Flanieren als Genreprinzip in Richard Linklaters *BEFORE SUNRISE* und *BEFORE SUNSET*

Peter Vignold (Bochum)
Vergessen, Verdrängen, Erinnern – Traumatische (Des-)Orientierung in V. Gallos *THE BROWN BUNNY*

Nadine Dablé (Lüneburg)
Zur gleichen Zeit an einem anderen Ort: Das (des)orientierende Telefon im Film

Chair: Christian Stewen

17:00-17:15 closing remarks | room 1

KEYNOTES



NANNA VERHOEFF | Utrecht University (NL)
A Visual Regime of Navigation: Locative Media and Digital Archives

10.11.2011 // 13:15 - 14:30 h // room 1 // (e)



JASON MITTELL | Middlebury College (USA)
Serial Orientations: Mapping the Narrative Worlds of Contemporary Complex Television

10.11.2011 // 18:00 - 19:15 h // room 1 // (e)



ROLF F. NOHR | HBK Braunschweig (D)
Die Kabine als ›anderer Ort‹. Mediale Positionierungen.

11.11.2011 // 11:45 - 13:00 h // room 1 // (g)

ABSTRACTS

ANDREAS BECKER
Unbestimmtheitsstellen in Yasujirô Ozus Filmen

11.11.2011 // 10:00 - 11:30 h // room 2 // panel 3b: (Des)Orientierung jenseits von Hollywood // [g]

Ausgehend von Roman Ingardens Begriff der Unbestimmtheitsstelle möchte ich danach fragen, inwiefern Erzähllücken (und deren Ergänzung) kulturspezifisch sind und dies exemplarisch an Yasujirô Ozus Filmen aufzeigen. Insbesondere interessiert mich dabei die Raumdarstellung und die Entwicklung der Charaktere, die eben nur durch Ergänzung dieser Leerstellen erschließbar werden. Dabei möchte ich zeigen, dass es eines bestimmten, meistens aus dem lebensweltlichen Alltag stammenden, Vorwissens bedarf, um diese Erzähllücken zu füllen. So ist es für eine interkulturelle Rezeption immer auch wichtig, dieses inexplizite Wissen zu versprachlichen, um eben jene für den „natural-viewer“ selbstverständlichen Gegebenheiten zu erläutern. Und es geht auch darum, eben jene Aspekte überhaupt erst wahrnehmbar zu machen. Denn üblicherweise würde auf sie nicht aufmerksam gemacht. Zwei mögliche Beispiele können zur Erörterung dienen. Die Raumdarstellung bzw. die Verschränkung von Räumen zu Beginn von *OZU SÔSHUN* (Früher Frühling, 1956) und die Schlusszene von *BANSUN* (Später Frühling, 1949), in der Noriko (Setsuko Hara) heiratet, man aber den Bräutigam nicht sieht. Ozu erwartet in beiden Fällen vom Zuschauer ein Vorwissen über die japanische Kultur und eine Kompetenz im Lesen von Zeichen, das intradiegetisch nicht vermittelt wird. Im Anschluss daran möchte ich kurz entwickeln, wie Edmund Husserls Konzept von Welt dazu dienen kann, die unterschiedlichen kulturellen Wissenshorizonte theoretisch zu beschreiben.

Andreas Becker, Dr. phil, Film- und Medienwissenschaftler, wissenschaftlicher Mitarbeiter (Lehrkraft für besondere Aufgaben) am Institut für Theater-, Film- und Medienwissenschaft Frankfurt am Main. Veröffentlichungen zur Zeitraffung und Zeitdehnung im Film, zur Chronofotografie, zur Filmtheorie, zum japanischen Film. Derzeit Arbeit an einem Forschungsprojekt zur Wechselwirkung zwischen europäischem und japanischem Film.

BECKER, Andreas: „Mit dem Blick des Anderen. Seh- und Raumerfahrung im westlichen und im japanischen Film“, in: Ders. (Hrsg.); Doll, Martin (Hrsg.) (u.a.) (2008): Mimikry, Schliengen (Argus), 92-109.
BORDWELL, David: Ozu and the poetics of cinema, Princeton, NJ 1994. Ders.: Visual Style in Cinema. Vier Kapitel Filmgeschichte, Frankfurt am Main 2001.
BURCH, Noël: To the Distant Observer. Form and Meaning in the Japanese Cinema, Berkeley 1979, Kap. Ozu Yasujirô, 154-185.
Ingarden, Roman: Vom Erkennen des literarischen Kunstwerkes, Tübingen 1968.
Ders.: Das literarische Kunstwerk. Mit einem Anhang von den Funktionen der Sprache im Theaterschauspiel, Tübingen 1972.
RICHE, Donald: Ozu. Berkeley, Calif. 1974.

BENJAMIN BEIL

Von der *Unreliable Narration* zur *Unreliable Prosthesis* – (Des)Orientierungsstrategien des zeitgenössischen Computerspiels

11.11.2011 // 10:00 - 11:30 h // room 1 // panel 3a: Digitale Irrwege & Landmarken // [g]

Während sich das zeitgenössische Computerspiel einerseits geradezu von einem »Raumfetischismus« (Nohr 2007) besessen zeigt – d.h. es geht um die spielerische (meist kämpferische) Aneignung immer größerer, detaillierterer und immersiverer Spielwelt-Areale –, lässt sich andererseits eine zunehmende Destabilisierung dieser Spielräume beobachten. Der Spieler bewegt sich durch Traum- und Wahnwelten mit »unberechenbaren« Funktionslogiken, virtuelle Raumstrukturen werden durch Diskontinuitäten und Stilisierungen aufgebrochen – von paradoxen Portal-Verzweigungen über 2D-/3D-Hybridisierungen bis hin zu unmöglichen Räumen (Beil 2009).

Zentrum dieser Desorientierungsstrategien ist oftmals die Avatarfigur, die hier zum gestörten Filter (Chatman 1990, Branigan 1984) der Umgebungswahrnehmung wird. Damit schließt das Computerspiel an die Ästhetiken des aktuell vieldiskutierten Mindfuck- oder Mindgame-Movies (Elsaesser 2009) an (welches wiederum (postmoderne) »Dramaturgien des subjektiven Zweifels« (Weber 2008) weiterführt). Bemerkenswert ist nun allerdings, dass die narrativ-räumliche Desorientierung im Computerspiel oftmals an Spielmechaniken gekoppelt wird, angefangen bei diversen audiovisuellen Irritationen, die den Spielfluss stören, bis hin zum gezielten Aussetzen der Avatar-Steuerung. Anders formuliert: Über die Doppelrolle des Avatars als Interface-Elemente (als Werkzeug des Spielers) und als Figur der diegetischen Spielwelt werden narrative Desorientierungsstrategien sozusagen spielerisch »(re-)interpretiert«, in eine narrativ-spielerische Dramaturgie des Kontrollverlusts umgesetzt. Der Avatar wird zur *Unreliable Prosthesis* (Klevjer 2006).

Der Vortrag möchte entlang verschiedener Fallbeispiele aufzeigen, wie sich der »Kurzschluss« narrativer und spielerischer Desorientierung in der Hybridstruktur des zeitgenössischen Computerspiels manifestiert.

BEIL, Benjamin (2009): »Spiel mit der Perspektive. Von gedrehten, gequetschten und unmöglichen Räumen im Computerspiel«, in: Gundolf Winter et al. (Hg.): *Das Raumbild: Bilder jenseits ihrer Flächen*, München, 239-257.

BRANIGAN, Edward (1984): *Point of View in the Cinema. A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*, Berlin.

CHATMAN, Seymour (1986): »Characters and Narrators. Filter, Center, Slant, and Interest-Focus«, in: *Poetics Today*, 7/2, 189-204.

ELSAESSER, Thomas (2009): *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino*, Berlin.

KLEVJER, Rune (2006): *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Single-player Computer Games*, Bergen. NOHR, Rolf F. (2007): »Raumfetischismus. Topographien des Spiels«, in: Klaus Bartels/Jan-Noël Thon: *Computer/Spiel/Räume*, Hamburg, 61-81.

WEBER, Thomas (2008): *Medialität als Grenzerfahrung. Futurische Medien im Kino der 80er und 90er Jahre*, Bielefeld.



Benjamin Beil, Dr. phil., Studium der Medienwissenschaft, danach wissenschaftlicher Mitarbeiter im Forschungskolleg „Mediennumbrüche“ der Universität Siegen im Teilprojekt „Virtualisierung von Skulptur“, zurzeit Postdoc-Stipendiat der Fritz Thyssen Stiftung, Forschungsprojekt: „Avatarbilder – Avatar als Bild. Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels“.

ALINA BOTHE

(des)orientiertes Erinnern – virtuelle Zeugnisse der Shoah

11.11.2011 // 14:00 - 15:00 h // room 2 // panel 4b: Mediale (Un)ordnungen des Wissens // [g]

Ein erstes Bild auf dem Computerbildschirm. Ein alter Mann in seinem Wohnzimmer, irgendwann in den 1990er Jahren. Die Stimme zittert, ist brüchig. Ein Satz ist zu hören. „My sisters wants to return to Auschwitz one day, to say Kaddish for my parents, because that is where they died.“ Dann ein Mausklick und das nächste Bild erscheint. Wiederum ein älterer Mann, die Stimme fest, der Blick direkt auf die Zuhörenden gerichtet. Ein weiterer Satz: „Then we saw these wooden bunk beds.“ Ein weiterer Mausklick, weitere Bilder und Sätze...

Die Ausschnitte sind jeweils Segmente aus den virtuellen Zeugnissen Überlebender der Shoah, die die Survivors of the Shoah Visual History Foundation, gegründet von Steven Spielberg, im Visual History Archive gesammelt hat. Dieses Archiv ist einzigartig in seiner Quantität wie Qualität. Es umfasst mehr als 48.000 Zeugnisse Überlebender der Shoah, die in 56 Ländern und mehr als 30 Sprachen abgelegt worden sind. Die Zeugnisse liegen in digitalisierter Form vor. Als erste Universität in Europa hat die Freie Universität Berlin bereits 2006 Zugang zu diesem Archiv erhalten.

Sämtliche Zeugnisse des Archivs werden nach der Digitalisierung komplex erschlossen, so dass es möglich ist, basierend auf einem mehr als 60.000 Einträge umfassenden Thesaurus, sekundengenaue einzelne Segmente in den teils vielstündigen Zeugnissen zu suchen, auszuwählen und abzuspielen. Für den Suchbegriff „Aufstand im Warschauer Ghetto“ werden beispielsweise zehn Zeugnisse gefunden, durch die entsprechenden Segmente in den Zeugnissen lässt sich dann per Mausklick „switchen“. Zugleich ist Bestandteil der Erschließung, dass die einzelnen Zeugnisse aufbereitet werden und während der Rezeption dieser Zeugnisse zusätzliche Informationen zur Verfügungen stehen, die ein Erfassen der Zeugnisse deutlich erleichtern.

Zwei gegenläufige Prozesse sind dementsprechend zu beobachten: Zum einen bedeutet die Möglichkeit nacheinander durch eine Vielzahl an virtuellen Zeugnissen zu schalten und nur kurze Ausschnitte aus diesen wahrzunehmen, dass die Narration des Zeugnisses an sich durchbrochen wird und Erinnerungen nur noch fragmentarisch wahrgenommen werden: desorientierte Erinnerung. Zum anderen führt die Rahmung der Zeugnisse durch zusätzliche Informationen und weiterführende Hinweise dazu, dass die Erinnerung Überlebender, die nicht immer ganz linear gesprochen wird, linearisiert wird: orientierte Erinnerung. Beide Prozesse werden erst durch die mediale Spezifik virtueller Zeugnisse in einem digitalen Archiv möglich.

Ziel des Beitrags ist es zu zeigen, wie entlang der Pole Orientierung und Desorientierung Muster der Erinnerung an die Geschichte der Shoah durch die mediale Spezifik der neuartigen virtuellen Zeugnisse im Spannungsfeld von Linearität und Fragmentarisierung neu auszutarieren sind. Um die Aus Handlungsprozesse stabil beschreiben zu können, wird das digitale Archiv als ein Zwischenraum der Erinnerung konzipiert und somit an die zwischenräumliche Komponente der Virtualität rückgebunden.



Alina Bothe (*1983), M.A., Studium der Geschichtswissenschaft, Politikwissenschaft und Ost- und südeuropäischen Geschichte an der Freien Universität Berlin. Promotion am Osteuropa-Institut, Abteilung Geschichte der Freien Universität Berlin zum Thema „Digital History – Geschichte im Internet“.

MATTHIAS BRÜTSCH

Verkehrte Welt? Rückwärtserzählungen in Film, Fernsehserie und Literatur

10.11.2011 // 15:00 - 16:00 h // room 2 // panel 1b: Chaotische Zeiten // [g]

Entrüsteter Gesprächspartner: «Trotzdem, ein Film muss doch einen Anfang, eine Mitte und ein Ende haben!» – Jean-Luc Godard: «Ja, aber nicht unbedingt in dieser Reihenfolge».

Dass die filmische (wie die literarische) Erzählform bezüglich ihres dramaturgischen Aufbaus und der zeitlichen Anordnung von Storyelementen große Freiheiten genießt, ist nicht erst seit Godards Bonmot bekannt. Trotzdem kommt es nur selten vor, dass die chronologische Abfolge radikaler in Frage gestellt wird, als dies einzelne Rückblenden zu tun vermögen. Die konsequente Umkehr der Abläufe in der rückwärts orientierten Erzählung stellt eine besonders herausfordernde Variante durchgreifender Neuordnung dar, stellt sie doch die fürs Verständnis der Handlung ansonsten zentrale Abfolge von Ursache und Wirkung auf den Kopf.

Welche Formen filmischer (und literarischer) Rückwärtserzählung sind bisher in Erscheinung getreten? Was genau läuft überhaupt rückwärts und was nicht? Welche Auswirkungen hat die Umkehr der Chronologie auf elementare Aspekte der dramaturgischen Gestaltung wie die Erzählperspektive, Spannungserzeugung oder Sympathie lenkung? Wie läuft der Rezeptionsprozess ab, der in permanentem Spannungsverhältnis zwischen expliziter Rückwärtsdarstellung und impliziter Vorwärtsnorm steht? Fragen dieser Art versucht der Vortrag anhand ausgewählter Beispiele aus Film (HAPPY END, BETRAYAL, MEMENTO IRRÉVERSIBLE, 5x2), Fernsehserie (SEINFELD: BETRAYAL, X FILES: REDRUM, STAR TREK: BEFORE AND AFTER) und Literatur (*Spiegelgeschichte*, *Counter-Clock World*, *Times Arrow*) zu beantworten, mit besonderem Augenmerk auf Strategien narrativer Des- und Neuorientierung.



*Matthias Brüttsch (*1969), Dr. phil., Studium der Filmwissenschaft, Anglistik und Geschichte an den Universitäten Zürich und Montpellier. 2007 Promotion in Filmwissenschaft an der Universität Zürich. Lehrbeauftragter (seit 1998), wissenschaftlicher Assistent (2000–2006) und Oberassistent (seit 2007) am Seminar für Filmwissenschaft der Universität Zürich. Co-Leiter der Internationalen Kurzfilm-tage Winterthur (1999-2003), Präsident der Kommission «fiction» der Zürcher Filmstiftung (2005–2007), Mitglied der Eidgenössischen Filmkommission (seit 2006) sowie Stiftungsrat von Swiss Films (seit 2007).*

NADINE DABLÉ

Zur gleichen Zeit an einem anderen Ort:
Das (des)orientierende Telefon im Film

11.11.2011 // 15:30 - 17:00 h // room 2 // panel 5b: Distanzüberwindung // [g]

Die Inszenierung des Telefons im Film fällt durchaus vielfältig aus. Ob Netzverlust oder Missverständnis, falsch verbunden oder einfach aufgelegt, Drohanruf oder Liebesgeflüster: Telefone verbinden einerseits disparate Räume, akzentuieren zum anderen aber auch gerade die räumliche Trennung der Telefonierenden. In dieser spezifischen Dialektik aus Nähe und Ferne hat das filmische Telefon ein dramaturgisches Potential, das eines näheren Blickes wert ist.

Filmische Telefonate haben eine lange Tradition. Ihr erzählerisches Wirkungsvermögen zeigt sich etwa wenn im klaustrophobischen Raum einer Telefonzelle, die die Figur von ihrer unmittelbaren Umwelt trennt, das Telefon selbst zur alleinigen Handlungsmöglichkeit wird, das der Figur trotz der Isolation ein aktives Agieren ermöglicht. Oder umgekehrt, wenn durch das Telefon explizit auf das fehlende Kommunikationspotenzial, die Handlungsunfähigkeit der Protagonisten verwiesen wird.

Telefonate eröffnen zusätzliche Räume – nicht nur kommunikative, sondern durchaus auch physische – und bewirken so eine komplexe Verschachtelung des szenischen Geschehens. Ein Telefonierender kann Teil zweier Räume und damit zweier Situationen gleichzeitig sein. Das Visuelle und das Akustische können auseinanderdriften, wenn ein Telefonierender der Wahrnehmung der Zuschauer entzogen ist oder der Körper der Stimme bzw. die Stimme des Körpers beraubt wird.

Neue Kommunikationsmedien haben in den letzten Jahren neben diesen konventionellen auch ganz neue Konstellationen räumlicher Interdependenzen eröffnet. Einer Untersuchung dieses intermedialen Zusammenspiels der filmischen Darstellung von telefonischer Kommunikation mit ihrem dramaturgischen Potential zur (Des)Orientierung widmet sich der Vortrag.



Nadine Dablé, Dr. des., Studium an der Universität Konstanz, Promotionsstipendiatin an der Universität Lüneburg mit dem Dissertationsprojekt „Leerstellen transmedial“ (2007-2010), zurzeit angestellt in der Graduate School der Universität Lüneburg.

JULIA ECKEL

Zeitenwende(n) des Films – Temporale Desorientierung im zeitgenössischen Erzählkino

10.11.2011 // 15:00 - 16:00 h // room 2 // panel 1b: Chaotische Zeiten // [g]

Desorientierung ist in den meisten Fällen ein räumlich gedachtes Phänomen, das mit der Frage „WO bin ich?“ einhergeht. Die Frage „WANN bin ich?“ ist hingegen weniger geläufig, denn während unsere räumliche Vorstellung eine Bewegung innerhalb von drei Dimensionen erlaubt, verwehrt uns die vierte das Bewegen in ihr. Und selbst die Idee von Zeit als linearer Verlauf erweist sich bei genauerer Betrachtung als nichts anderes, als eine räumliche/bildliche Metapher für ein Phänomen, das uns in seiner stets gegenwärtigen Flüchtigkeit als unfassbar erscheint.

Nicht zu wissen, WANN man ist, gehört also in den meisten Fällen in den Bereich des Psycho-Pathologischen, in science-fiktionale Zeitreise-Phantasien – oder aber ins Kino. Denn gerade der Spielfilm, als raumzeitliche Illusion, ermöglicht es, die zeitliche Linearität des Betrachtungsvorgangs von der zeitlichen Linearität des betrachteten Inhalts zu lösen und somit zeitliche Konfusionen zu kreieren.

Dies geschieht vor allem im Erzählkino der letzten 20 Jahre in einer interessanten Vielfalt, die ich in meinem Vortrag genauer beschreiben möchte. Filme wie MEMENTO, 21 GRAMM, 11:14, LOLA RENNT oder EXISTENZ erscheinen uns dank ihrer achronologischen Gestaltung als seltsame Wahrnehmungsexperimente, die zeitliche Desorientierung stiften und parallel, in der expliziten Zurschaustellung der Konstruiertheit der präsentierten Raum-Zeit-Universen, die gleichzeitige Linearität und Nonlinearität des Filmischen an sich betonen.

Der Vortrag will anhand dieser und ähnlicher Beispiele Zeitkonzepte und Narrations-Muster nonlinearer Filme typologisieren und der Frage nachgehen, inwieweit das temporal nonlineare Erzählen im Diskurs um eine mögliche (postmoderne) „Krise der Linearität“ zu verorten ist.



*Julia Eckel (*1982), M.A., ist Doktorandin am Institut für Medienwissenschaft der Ruhr-Universität Bochum und eine der OrganisatorInnen dieser Konferenz. Seit Oktober 2009 ist sie Promotionsstipendiatin der Fakultät für Philologie der Ruhr-Universität und arbeitet an einem Dissertationsprojekt mit dem Arbeitstitel „Das ‚Audioviduum‘ – Eine Diskursgeschichte des Anthropomorphen in audiovisuellen Medien“. 2002-2005 Bachelor-Studium der Medienwissenschaft und Sozialpsychologie/-anthropologie an der Ruhr-Universität Bochum, 2005-2008 Master-Studium der Medienwissenschaft in Bochum und am Seminar für Filmwissenschaft der Universität Zürich. 2008-2009 Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl von Prof. Dr. Eva Warth am Institut für Medienwissenschaft in Bochum. Im Frühjahr 2012 erscheint ihr Buch „Zeitenwende(n) des Films – Temporale Nonlinearität im zeitgenössischen Erzählkino“.*

BENJAMIN EUGSTER

From Mabuse's Eyes to 9/11's Mashups. Manipulation Aesthetics as Audiovisual Style and Topos.

10.11.2011 // 16:15 - 17:45 h // room 2 // panel 2b: Gehirnstürme // [e]

In June 2011 the German TV station „Pro7“ launched an advertisement campaign for the sci-fi series V – THE VISITORS. Instead of reminding various scenes from the series the TV spot neither offers any information regarding the TV station's authorship nor about the actual program it is advertising for. Only the name of the website www.habt-keine-angst.de during the last seconds of the video reminds the viewer of a particular interest of the campaign, namely to conceal and obfuscate any practical information and to sustain suspense and curiosity at the same time. The spot itself consists of a sequence of image-eries from overexposed childhood idylls to the time lapse of a blooming blossom. Their combination with a soothingly repeated mantra („don't be afraid“) easily elicits associations with the hypnotic aesthetics of sect propaganda or the poetics of insurance commercials. In a close analysis of this enigmatic marketing campaign and its linkage to convergence culture I want to discuss a trans-medial „aesthetics of manipulation“ broadly reflected and perpetuated throughout media history.

From the late modern phantasm of hypnosis in Dr. Mabuse or Caligari and Sergej Ejzenstein's reflexological film theory this audio-visual strategy appears throughout the last century in a broad thematic and stylistic variation reaching into the most recent revival of conspiracy theories in political discourse and popular culture. The dismissal of a particular medial dispositive as in Baudry's apparatus theory (which has its pseudo-scientific counterpart in the condemnation of television as a „brainwashing“ media) re-inscribes itself into the audio-visual representations of „media manipulation“ itself. Whereas the arrangement of a brainwash sequence like the one in PARALLAX VIEW (or A CLOCKWORK ORANGE, SOYLENT GREEN, CYPHER, LOST etc.) shows the spectator as dominated by the cinema screen, the media stimulus in a movie like THE RING (the mysterious you-will-die-in-one-week-video-tape) puts more emphasis on chemical (dust and scratches) and analogue distortions (white noise, interlacing) in order to convey a distinct aesthetic appearance of its „manipulating“ effects as opposed to the realistic diegesis it is embedded in. This very same re-inscription of other media's aesthetics attains new significance in more recent online videos such as ZEITGEIST or mash-ups of 9/11 footage on YouTube. In order to add to their own credibility they try to undermine precedent or competing media (e.g. television) by highlighting them as biased, manipulative or even hypnotic. The relationship between a distractive „disorientation“ inside of these audio-visual mazes and the orientation by dint of mythical media phantasms (hypnosis, brainwashing) has to be critically reflected.



Benjamin Eugster, B.A., is a Master-Student of Popular Cultures (Populäre Kulturen). He studied Popular Cultures, Film Studies and Slavic Studies at the University of Zürich (2006-2010). Since 2010 he leads the B.A.-tutorage „introduction to film history“. He contributed to the symposium for young visual anthropology BLIX 2009 in Tübingen with a presentation entitled „Der Blick in den Zerrspiegel: Ästhetisch-historische Dimensionen des Vergnügens am Un-Perfekten“. He was also a participant of the Workshop „IMAGE MATCH: Visueller Transfer, Imagescapes und Intervisualität in globalen Bild-Kulturen“ with a contribution concerning the visual process of coming to terms with 9/11 in Video-Mashups on the video platform YouTube.

KATJA HETTICH

(Dis)Orienting Romance: Flanieren als Genreprinzip in Richard Linklaters BEFORE SUNRISE und BEFORE SUNSET

11.11.2011 // 15:30 - 17:00 h // room 2 // panel 5b: Distanzüberwindung // [g]

Der Flaneur kann als symptomatische Figur der Moderne gelten. Der Stadtspaziergänger avancierte Mitte des 19. Jahrhunderts zum privilegierten Subjekt urbaner Wahrnehmung und damit zum Träger der Erfahrung von Moderne überhaupt. Als Topos und narratives Prinzip ist die Flanerie nicht nur mit dem Beginn moderner Literatur verknüpft. Die typischen Merkmale wie das bereits in der Lyrik Baudelaires gestaltete und in seinen kunsttheoretischen Schriften proklamierte kaleidoskopische Sehen präfigurieren Wahrnehmungs- und Darstellungsweisen des Kinos, das sich vor allem mit Großstadtfilmen der 1920er und 1930er Jahre die literarische Tradition der Flanerie für das eigene Medium aneignete.

Spätestens im Zuge postmoderner Theoriebildung wird jedoch von Kulturkritikern und Künstlern immer wieder das Ende des Flaneurs deklariert. Dabei lässt sich die Frage aufwerfen, inwiefern nicht gerade die Flanerie eine Brücke zwischen modernem und postmodernem Denken schlägt, eröffnet doch die konstitutive Richtungslosigkeit Erfahrungswesen von Welt und Selbst, die sich nicht den stabilen Polen von Orientierung und Desorientierung zuordnen lassen, wie sie die Moderne in ihrer Zielgerichtetheit etabliert hat. Noch immer nutzen Filmemacher das Prinzip der Flanerie als Topos und ästhetische Ausdrucksform, wobei gerade über die Variationen des klassischen Modells sich wandelnde Subjekt-, Welt- und Erfahrungsmodelle und die Möglichkeiten ihrer narrativen und medialen Vermittlung verhandelt werden.

Ein solcher Rückgriff bei gleichzeitiger Variation des Flanerie-Konzepts lässt sich in Richard Linklaters BEFORE SUNRISE (1995) und BEFORE SUNSET (2004) beobachten. Der Vortrag wird zum einen skizzieren, wie der Topos hier den Veränderungen von Stadtwahrnehmung in der Postmoderne angepasst wird. Vor allem soll aber aufgezeigt werden, wie die Flanerie in diesen Filmen sowohl thematisch als auch narrativ und ästhetisch für eine spezifische Ausformung innerhalb der Romantic Comedy funktionalisiert wird, und zwar dergestalt, dass hier die für das Genre gemeinhin als äußerst stabile Konvention geltende Zielgerichtetheit des Plotverlaufs hin auf ein Happy End in den Hintergrund tritt.



Katja Hettich, M.A., Studium der Film- und Fernsehwissenschaft, Publizistik und Kommunikationswissenschaft und Romanistik in Bochum und Rennes (1999-2006), Stipendiatin des Allgemeinen Promotionskollegs und Lehrbeauftragte am Romanischen Seminar der Ruhr-Universität Bochum (2007-2010), seit 2010 wissenschaftliche Mitarbeiterin am Romanischen Seminar der Ruhr-Universität Bochum, Promotion im Fach Romanische Philologie zu Emotionalisierungsstrategien im französischen Roman des Realismus-Naturalismus.

MIKLÓS KISS

Navigation and Puzzle Films: Real-life Embodied Experiences Underlying Narrative Categorization

11.11.2011 // 15:30 - 17:00 h // room 1 // panel 5a: Re-orientation in Cinematic Mazes // [e]

David Bordwell ponders upon questions of cinematic understanding based on real-life experiences the following way: "Recognizing the contents of realistic images (...) depends heavily upon our everyday perceptual abilities. Similarly, filmic storytelling relies upon cognitive dispositions and habits we've developed in a real-world context" (2011).

My presentation aims at dealing with these „cognitive dispositions“, based on embodied experiences we bring into our film-viewing. Within that I highlight our real-life skills of orientation and navigation, and their consequences on our evaluations and categorizations of different storytelling experiences. Consequently my talk consists of two parts.

- (I.) Providing a theoretical frame, first I update the approach of embodied experientiality in narrative mapping, claiming a key role for skills of orientation and navigation as ecological foundations of elementary „source-path-goal“ schemata (Lakoff 1987, Johnson 1990, Fauconnier & Turner 2002, Gallese & Lakoff 2005, Slors 1998, Menary 2008).
- (II.) Secondly I bring this explanation of cognitive dispositions into the field of narrative categorization: Once the overlap is established between skills of orientation and navigation used in real-life environments and narrative structures, one can make the explanations useful for contributing to the vague, still continuous debates on the categorization of narrative complexity (Buckland 2009 vs. Bordwell 2006, Grodal 2009).



Miklós Kiss, PhD, teaches film in the Department of Arts, Culture and Media Studies at the University of Groningen. He has been an assistant and researcher at the University of Jyväskylä, Finland, where he received his PhD. His research interests include narrative and cognitive film theory, film-induced tourism, and the questions of orientation in the film-diegetic and narrative worlds. He is the author of "Between Narrative and Cognitive Approaches. Film Theory of Non-linearity Applied to Hungarian Movies" and co-editor of Narratívák 7.

BORDWELL, David. 2008. *Poetics of Cinema*. Routledge.
BORDWELL, David. 2011. *Common Sense + Film Theory = Common-Sense Film Theory?* <http://www.davidbordwell.net/essays/commonsense.php> (28-06-2011).
BUCKLAND, Warren. 2009. (ed.) *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Wiley-Blackwell.
FAUCCONNIER, Gilles & Mark TURNER. 2002. *The Way We Think. Conceptual Blending and the Mind's Hidden Complexities*. New York: Basic Books.
GALLESE, Vittorio & George LAKOFF. 2005. "The Brain's Concepts: The Role of the Sensory-Motor System in Conceptual Knowledge." *Cognitive Neuropsychology*, 21 (0), pp. 1-25.
GRODAL, Torben. 2009. *Embodied Visions*. New York: Oxford UP.
JOHNSON, Marc. 1990. *The Body in the Mind*. Chicago & London: The University of Chicago Press.
LAKOFF, George. 1987. *Women, Fire, and Dangerous Things*. Chicago & London: The University of Chicago Press.
MENARY, Richard. 2008. "Embodied Narratives." *Journal of Consciousness Studies*, 15, No.6, pp. 63-84.
SLORS, Marc. 1998. "Two Conceptions of Psychological Continuity" *Philosophical Explorations*, 1, No.1, pp. 61-80. Brief biographical statement

BERND LEIENDECKER

Leaving the Narrative Maze. The Plot Twist as a Device of Re-orientation.

11.11.2011 // 15:30 - 17:00 h // room 1 // panel 5a: Re-orientation in Cinematic Mazes // [e]

One of the more common ways to lure an audience into the narrative maze of a film, factually unreliable narration has become more and more prevalent in the last two decades as a narrative device and as a topic of research for film scholars. However, most of the scientific attention has been focused on how unreliability is created. Its resolution, which usually occurs shortly before the end of a film, has been analyzed considerably less. This resolution is usually called a plot twist even though one might argue that the term epistemological twist is more exact.

Obviously, the plot twist designates a key moment in the narrative maze of unreliable narration. In its most common form, it offers a way out of the narrative maze that has been constructed up to that point. The mysterious and confusing events that have been presented so far are explained and henceforth the film usually follows a very classical pattern of narration, which can be likened to a straight line rather than a maze.

In order to achieve re-orientation, the plot twist can employ a variety of strategies and storytelling devices which a) underline its importance for the overall film and b) establish what „really“ happened, at least to a certain extent. The aim of this presentation is to analyze how these devices are put to use and how their use changes with when the overall complexity of the unreliable narration increases.



*Bernd Leiendecker (*1982), M.A., is an assistant lecturer at the Ruhr-University Bochum and one of the organizers of this conference.. He is currently working on his PhD-thesis which focuses on the history of unreliable narration in film. He studied Media Studies and French Literature in Bochum, Graz and Paris.*

FELIX LENZ

Intertextuelle Orientierungen beim filmischen Erzählen von Desorientierung am Beispiel von Dominik Grafts *DEINE BESTEN JAHRE*

10.11.2011 // 16:15 - 17:45 h // room 2 // panel 2b: Gehirnstürme // [g]

Ausgehend von Dominik Grafts *DEINE BESTEN JAHRE* (D, 1998), der die komplette Desorientierung einer Fabrikanten-Gattin nach dem Unfalltod von Mann und Sohn behandelt und erzählt, wie sie Orientierung über die wirklichen Rahmenbedingungen ihres Lebens gewinnt, möchte ich parallele Narrative zu diesem Film in Blick nehmen: *DREI FARBEN BLAU* (1993) von Kieslowski, *ROTE WÜSTE* (1964) von Antonioni und *NOTORIOUS* (1946) von Hitchcock. Alle Filme verbindet eine desorientierte Hauptfigur, die eine räumliche Diffusion durchmacht. Und vor allem verbindet sie, dass sie allesamt als orientierende Quellfilme für *DEINE BESTEN JAHRE* dienen. Ich möchte so aufzeigen, wie *DEINE BESTEN JAHRE* von weiblicher Desorientierung in unserer Epoche mit heutigen Formmitteln erzählt und dabei seine ästhetischen Entscheidungen bis ins Detail durch orientierende Anlehnung und Abgrenzung gegenüber den skizzierten Vorbildern gewinnt.



*Felix Lenz (*1974), Dr. phil., Regisseur und Cutter eigener Kurzspiel- und Experimentalfilme. Lehrbeauftragter an den Universitäten Frankfurt, Marburg, Bonn, Hamburg, Paderborn und dem Filmhaus Frankfurt mit den Schwerpunkten Drehbuchschreiben und visuelle Dramaturgie. Freier Drehbuchlektor für die ARD Degeto Film GmbH, freier dramaturgischer Berater für Autoren. Aktuelle Forschungsschwerpunkte: Dominik Graf, Die Urelemente im Spielfilm.*

DOMINIK MAEDER

(Re-)Orienting the Familial. Television Domesticity in Contemporary US Serial Drama.

11.11.2011 // 14:00 - 15:00 h // room 1 // panel 4a: Televisual Disorientation // [e]

Commonly dubbed „Quality TV“, contemporary US TV Series are frequently being described as disorienting established televisual forms and the audience expectations that go along with them by the means of complex narrations (Mittell 2006; Booth 2011), ambivalent characters (Eick 2008) and cinematic aesthetics (Nelson 2007).

Putting these assertions into perspective, I shall argue that Serial Drama as the dominant current dramatic form only challenges televisual conventions insofar as its genuine processuality (Schabacher 2010; Maeder 2011) problematizes temporal rather than topographical patterns of orientation. Therefore Serial Drama does not negate established televisual themes and aesthetics, but reevaluates them with (re-)orientation in time taking the place of visual and narrative conventions focusing on spatial orientation.

I shall show this with regard to the discursive as well as visual genesis of domesticity in the HBO series *BIG LOVE* (2006-2011): Portraying a Utah-based polygamous Mormon family, the series dramatizes the conflict between a pastoral model of familial domesticity and competitive public life. However, both spheres are not depicted as being topographically separated but rather woven into a dynamic “Telepistemology of the Closet” (Chambers 2003), thereby transforming TV's classic theme of domesticity (Hartley 1999) into a process-oriented figure of emergence.



*Dominik Maeder (*1982), M.A., has studied media and cultural studies (B.A.) and media culture analysis (M.A.) at the Heinrich-Heine-University Düsseldorf. He is currently working on his PhD-project “Krise und Transformation televisueller Gouvernementalität in US-amerikanischen TV-Serien und deutschsprachigen Reality-Shows” at the University of Vienna. He holds a scholarship at the research training group “Das Reale in der Kultur der Moderne” at the University of Konstanz.*

BOOTH Paul (2011): “Memories, Temporalities, Fictions: Temporal Displacement in Contemporary Television”, in: Television & New Media, 12(4)/2011, S.370-388

CHAMBERS, Samuel A. (2003): “Telepistemology of the Closet; or, The Queer Politics of Six Feet Under”, in: The Journal of American Culture 26(1)/2003, S.24-41.

EICK, Dennis (2008): “Dexter: Das Wesen des Bösen”, in: Seiler, Sascha (Hg.): Was bisher geschah. Seriellles Erzählen im zeitgenössischen amerikanischen Fernsehen. Köln: Schnitt, S.148-159.

HARTLEY, John (1999): Uses of Television. London/New York: Routledge.

MAEDER, Dominik (2011): „Das serielle Subjekt. Eine Skizze zur Poetologie des serial dramas“, in: Eichner, Susanne/Mikos, Lothar/Winter, Rainer (Hg.): Transnationale Serienkultur. Theorie, Ästhetik, Narration und Rezeption neuer Fernsehserien. Wiesbaden: VS [to be released].

MITTELL, Jason (2006): “Narrative Complexity in Contemporary American Television”, in: The Velvet Light Trap, 58/2006, S.29-40.

NELSON, Robin (2007): “Quality TV Drama. Estimations and Influences Through Time and Space”, in: McCabe, Janet/Akass, Kim: Quality TV. Contemporary American Television and Beyond. London/New York: I.B. Tauris, S.38-51.

SCHABACHER, Gabriele (2010): „Serienzeit. Zu Ökonomie und Ästhetik der Zeitlichkeit neuerer US-amerikanischer TV-Serien“, in: dies./Meteling, Arno/Otto, Isbaell (Hg.): „Previously on...“ Zur Ästhetik der Zeitlichkeit neuerer TV-Serien. München: Wilhelm Fink, S.19-40.

DANIELA OLEK

TV for the Post-TV Generation? Television Series as Hypertextual Narrations.

10.11.2011 // 15:00 - 16:00 h // room 1 // panel 1a: Networked Narratives // [e]

In 2006 the television series *LOST* (USA 2004-10, ABC) was called „TV for the post-TV generation“ (Time Magazine). The question which comes in mind immediately is why? What has influenced the viewing behavior so the term audience doesn't seem to fit any longer? How does the behavior of the viewers differ? What are the reasons for this transformation? And – more interesting – how has it influenced the mode of narrating in television? If we observe the contemporary television narrations we detect that the narration is no longer confined to television itself – and this is not limited to such a highly complex TV series as *LOST*.

In this talk I will discuss how several television series, which are primarily enclosed textual systems, are opened up by using different media platforms for their narration at once, so it crosses the media boundaries. Furthermore I will discuss how the viewer is embedded within the story as a result and becomes an interactive user. Due to this spacial construction of narrations, in which the different parts have to be searched on different platforms, the disorientation of the viewer is a genuine risk. Based on the intermedial interaction of media and their genres I will argue that these transformations are (but not exclusively) the consequences of the impact of the internet and its related textual organization.



*Daniela Olek (*1977), M.A., is a graduate assistant at the media studies department of the Ruhr-University Bochum and one of the organizers of this conference. She studied comparative literature and media studies in Bochum. Currently she is working on her PhD-thesis which focuses on fictional characters in transmedia television series. She is the author of „Lost und die Zukunft des Fernsehens. Die Veränderung des seriellen Erzählens im Zeitalter von Media Convergence“.*

Jede Orientierung erfolgt immer auch über und in Medien. Heute sind diese Medien auf ihrer apparativen Ebene zumeist computerbasiert und die Orientierung im Realraum immer auch eine Orientierung in Datenräumen. Die Verortung im Realraum über Medien (z.B. per GPS) ist dabei genauso möglich wie die Verortung beispielsweise in Computerspielen durch Handlungen im Realraum (z.B. mittels der Wii, oder Xbox 360 Kinect). Die grundlegende These des hier skizzierten Vortrags ist, dass dem Konzept des Profils eine zentrale Funktion und Bedeutung bei der Orientierung in und durch computerbasierte(n) Medien zukommt.

Computerbasierte Profile sind in diesem Kontext zunächst als Wissenskomplexe zu charakterisieren, die bestimmte Attribute eines Subjekts in Form von Daten in einem vorgegebenen Ordnungsraster strukturieren. Das grundsätzliche Ziel ist dabei gleichzeitig die Vermessung als auch die Produktion von Datensubjekten zu verschiedenen Zwecken.

Zunächst dienen Profile der Identifizierung von Individuen. Für die Orientierung mittels computerbasierter Medien ist dies unmittelbarer notwendig, um Handlungen und Bewegungen im Raum an ein konsistentes Subjekt rückbinden zu können. Neben diesem ganz basalen „Ich bin gerade hier“ ermöglichen viele Profile jedoch auch eine Orientierung im Raum über die Zeit: Durch das Bewegungsprofil meines Handys wird beispielsweise nachvollziehbar, wo ich wann war und somit auch abschätzbar wann ich wo sein werde. Dabei, aber beispielsweise auch durch Nutzerprofile in Musikportalen wie Last.fm, die die personalisierte Filterung von Angeboten und Informationen ermöglichen, werden Orientierungspraktiken wissbar und können meine eigene Orientierung verändern oder als Orientierung für andere dienen.¹ Profile stehen somit als Wissenskomplex immer auch in Relation zu anderen Profilen. Über das Konzept der Konsumentenprofile ist es beispielsweise bei Amazon möglich, „Orientierungshilfen“ der Form „Kunden, die dieses Produkt angesehen haben, interessierten sich auch für folgendes“ zu produzieren. Gleichzeitig erfolgt über Profile u.a. auf Social Network Sites eine Verortung der Subjekte in verschiedenen Datenräumen: sowohl über naturalisierte Kategorien wie dem biologischen Geschlecht als auch über die politische Gesinnung oder die Anzahl der Kontakte bzw. „Freunde“. Auf Online-Dating Sites strukturiert diese Art der profilbasierten Orientierung sogar die Suche nach einem potentiellen Beziehungspartner und wirkt so direkt auf realweltliche Praktiken, sowie soziale Ordnungen und Orientierungen ein. Neben der kritisch zu analysierenden Setzung der dabei verwendeten Kategorien ist die Orientierung der eigenen Subjektivität auf der Grundlage meines Profils und seiner Verortung in statistischen und/oder diskursiv gesetzten Norm(al)feldern interessant.² In Computerspielen wie bei-



Julius Othmer (*1982), M.A., Studium der Medienwissenschaft, Technik der Medien und der Soziologie an der Technischen Universität Braunschweig und der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig. DFG-Promotionsstipendiat im Graduiertenkolleg „Automatismen“ an der Universität Paderborn mit dem Dissertationsprojekt „Selbstverdatungsmaschinen. Computerbasierte Profile als Wissenskomplex zur Subjektivierung und Automatisierung in der aktuellen Medienkultur“.



Andreas Weich (*1984), M.A., Studium der Medienwissenschaft, Technik der Medien und der Politikwissenschaft an der Technischen Universität Braun-

schweig und der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig. DFG-Promotionsstipendiat im Graduiertenkolleg „Automatismen“ an der Universität Paderborn mit dem Dissertationsprojekt „Selbstverdatungsmaschinen. Computerbasierte Profile als Wissenskomplex zur Subjektivierung und Automatisierung in der aktuellen Medienkultur“.

spielsweise Wii Fit orientiert sich der Spieler über sein Profil u.a. an den Parametern, die der Body Mass Index vorgibt und richtet ggf. seine sportlichen Aktivitäten daran aus. Aus diesen Beobachtungen und Annahmen lassen sich verschiedene Fragen zur Beziehung zwischen Profilen und der (Des)Orientierung ableiten, die im hier skizzierten Vortrag bearbeitet werden sollen: Sind Profile eine Reaktion auf die vielfältigen Desorientierungen in computerbasierten Medienkulturen? Welche diskursiven Einschreibungen lassen sich in den Profilen finden und wie beeinflussen diese die Praktiken der Orientierung? Sind computerbasierte Profile ein Medium der Selbstreflexion, das auf die Konstitution von Subjekten und der Orientierung ihrer Arbeit an sich selbst zurückwirkt? Vor dem Hintergrund dieser und weiterer Fragestellungen werden wir Orientierung mittels computerbasierter Profile an verschiedenen Beispielen von Location based media, über Social Network Sites und Computerspiele betrachten und analysieren.

1) Hieran wäre auch das Konzept der Vermittlung gesellschaftlichen Orientierungswissens nach Neitzel, Nohr und Wiemer anschlussfähig. Vgl. Neitzel, Britta / Nohr, Rolf F. / Wiemer, Serjoscha (2009) *Benutzerführung und Technik-Enkulturation. Leitmediale Funktionen von Computerspielen*. In: *Leitmedien. Konzepte, Relevanz, Geschichte*. Hrsg. v. Daniel Müller, Annemone Ligensa & Peter Gendolla. Bielefeld: Transcript, S. 229-254, darin insbesondere S. 251.

2) Vgl. hierzu auch Link, Jürgen (1997) *Versuch über den Normalismus. Wie Normalität produziert wird*. Opladen: Westdeutscher Verlag.

schweig und der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig. DFG-Promotionsstipendiat im Graduiertenkolleg „Automatismen“ an der Universität Paderborn mit dem Dissertationsprojekt „Selbstverdatungsmaschinen. Computerbasierte Profile als Wissenskomplex zur Subjektivierung und Automatisierung in der aktuellen Medienkultur“.

DANIELA PETROSEL

Reader's (Dis)Orientation in Interactive Fiction

10.11.2011 // 15:00 - 16:00 h // room 1 // panel 1a: Networked Narratives // [e]

Regarded as one of the main genres of electronic literature, Interactive Fiction combines narrative devices with game elements. By expanding some traditional literary techniques, and by incorporating visual displays and graphics animation, this type of narrative provides a different set of experiences to the reader/player.

The purpose of this study is to analyze various ways in which Interactive Fiction (dis)orients its readers/players. Assuming that we are no longer dealing with a reader, but with an interactor (Nick Monfort), the paper intends to tackle the changes occurred when the text leaps from the flat page of the printed book to the interactive environment of the screen. The immersion into the digitalized fictions determines the user to be involved in a participatory model. Thus, while the reader is taught to behave like an Author, this very process of apprenticeship destroys the narrative tension. Closely guided on the literary pathways, being a participant or an observer, the reader is equally disoriented by the aggressive audio and visual stimuli, or by the impression of three-dimensional space. Overwhelmed by the constant reconfiguration of visual shapes, the reader loses the sense of tranquility usually associated with the act of linear/ literary reading.



*Daniela Petrosel (*1977), PhD, is a lecturer at the Department of Romanian Language and Literature, Faculty of Letters and Communication Sciences, „Ștefan cel Mare” University of Suceava, Romania. Her fields of interest are Romanian Literature, Literary Criticism, and Theories of Reading. She teaches courses on History of Romanian Literature, Europeanism and Ethnocentrism, the Theory of Parody etc. She obtained the Ph. D. in Philology, and published her thesis in 2006 under the title Rhetorics of Parody. She edited two volumes with different topics on Romanian literature and criticism, and published various papers in collective volumes. Her recent research focuses on the relations between literature and technology with an emphasis on Avant-Garde, science-fiction and cyberfiction.*

CHRISTINE PIEPIORKA

Lost in Narration

11.11.2011 // 14:00 - 15:00 h // room 1 // panel 4a: Televisual Disorientation // [e]

Currently, there is a variety of television series, which are apparently designed differently than ever before and that may be considered innovative. Most recently a further development in serial narrative has become very clear: an innovative transformation of the complex serial narrative evokes a new generation of U.S. television series. But what are the main difference to conventional forms of television series? Based on these latest changes, I will analyse the reconceptualisation of storytelling under the term „Narrative Complexity” coined by Jason Mittell.

In my paper I work out specific characteristics of narrative complexity, which include the importance of visual style, a paradoxical time structure, the complexity of the plot- and story arcs, self-referentiality and the dramatic feature of unfolding a narrative transmedia universe crossing television boundaries.

Furthermore, I want to discuss the implications of this paradigm shift in TV-presentation and in narration for the ongoing reconceptualisation of (self-)understanding of the viewer. The focus will not be on a viewer behavior that leads to an abolition of the binary opposition of media text and consumer as well as to a culture of participation because of transmediality.

Instead I want to argue the effect of the dissolution of traditional narrative structures and a viewer concept based on (dis)orientation in intraserial narrative complexity: The loss and recovery of oneself.



*Christine Piepiorka (*1981), Dipl./M.A., is a PhD student at the Ruhr-University Bochum and one of the organizers of this conference. Currently she is writing her PhD-thesis about complex narrations in television series as a symptom of a paradigm shift which includes a new kind of conception of TV formats in a trans-medial enviroment and a new (self-)conception of the viewer. She gained a Diploma in media management from the Business and Information Technology School Iserlohn in 2005 and a M.A. in media studies from the Ruhr-University in 2009. From 2005 to 2006 she worked for several film- and TV-productions. Her first book „Lost in Narration – Narrative Complexity in der aktuellen US-amerikanischen Fernsehseriengeneration” was published in 2011.*

Das argentinische Kino erlebt seit einigen Jahren – so Filmwissenschaftlerin Deborah Shaw – eine „qualified success story.“ Die brutale und planmäßige Auslöschung von vermeintlich „subversiven Elementen“ durch die von 1976 bis 1983 herrschenden, wechselnden Militärdiktaturen, der geschätzte 30.000 Personen zum Opfer fallen, die Pauperisierung breiter Bevölkerungsschichten im Rahmen der neoliberalen „Strukturanpassung“ der 1990er Jahre sowie die Bewältigung der Folgen des Staatsbankrotts 2001/2002, sind die zentralen Themenkomplexe des sogenannten „Nuevo cine argentino“ („Neues Argentinisches Kino“). Man könnte bei oberflächlicher Betrachtung konstatieren, dass – quantitativ betrachtet – die Beschäftigung mit der „langen Nacht Argentiniens“, wie der Historiker und Regisseur Osvaldo Bayer die Zeit der Militärdiktatur nennt, im Medium Film in den letzten Jahren nachgelassen hat. Schaut man sich die Werke genauer an, so kann man feststellen, dass sie in vielen Filmen vielmehr subtiler behandelt wird; indirekter: als Spur in der Gegenwart oder als Spur, Marke und Wunde in Körpern, Sprechweisen, Orten und materiellen Objekten.

Im Rahmen meines Vortrags, möchte ich Strategien der Desorientierung im „Neuen argentinischen Kino“ in Filmen über die Militärdiktatur anhand konkreter Beispiele vorstellen.

1) MOEBIUS (Regie: Regiekollektiv von Studenten der Universidad de Cine (FUC) von Buenos Aires, Gesamtleitung: Gustavo Mosquera, Produktionsjahr 1996). Unter dem Begriff der non-lieux (Nicht-Orte) fasst der französische Anthropologe Marc Augé die weithin abstrakten Räume zusammen, welche die gegenwärtige Welt immer stärker prägen, in denen man wohl oder übel immer mehr Zeit verbringt. Dazu gehören zunächst Verkehrsmittel, beziehungsweise Verkehrswege wie Hochgeschwindigkeitsbahnen, Autobahnen, Untergrundbahnen, sodann Wartebereiche wie Flughäfen, Hotelketten etc. Die Handlung von MOEBIUS ist an einem solchen „Nicht-Ort“ angesiedelt, im U-Bahn-Netz von Buenos Aires. Eine Bahn ist verschwunden. Alles deutet darauf hin, dass sie im erweiterten Streckennetz, das sich wie ein Möbiusband verhält, als Geisterzug umherirrt. Die hierdurch ausgelöste Suche in Bibliotheken und unterirdischen Gängen sowie die Aufhebung der Realität „an einem Punkt“ stellt unweigerlich Bezüge zu den fantastischen Erzählungen von Jorge Luis Borges her. Gleichzeitig dringt die Geschichte in die Gegenwart. Samt der Bahn sind auch ihre Passagiere verschwunden. Sie enden als desaparecidos – Verschwundene – wie der Großteil der Diktaturoppfer, deren Verbleib und exakte Zahl letztendlich nicht aufgeklärt werden kann, da betäubte Gefangene oder Leichen von Getöteten teilweise aus Frachtflugzeugen in den Atlantik geworfen worden sind.

Nebenbei bemerkt, lassen sich auch andere Werke, die in dieser Konferenz thematisiert werden, am treffendsten als „borgesianisch“ bezeichnen, die also dem literarischen Kosmos des Schriftstellers Jorge



Sven Pötting (*1978), M.A., Mitarbeiter am Institut für Theater-, Film- und Fernsehwissenschaft an der Universität zu Köln, Mitarbeiter an der Bergischen Universität Wuppertal, Chefredakteur des Internetportals kinolatino.de, lebt in Köln und Buenos Aires.

Luis Borges zu entstammen scheinen. Als ein Beispiel ließe sich die narrativ komplexe Serie *Lost* nennen.

2) *Los RUBIOS* (Albertina Carri 2003) ist ein Hybrid zwischen Dokumentation und Fiktion, eine Reflexion über ein persönliches und kollektives Trauma, das aus der Militärdiktatur entstanden ist. Kunst, intellektuelles Spiel und Realität liegen dicht und untrennbar nebeneinander. Obwohl es in der argentinischen Literatur zahlreiche solcher „Spielformen der Wirklichkeit“ gibt, in denen Realität fingiert wird, Information und Desinformation verschränkt sind (man denke zum Beispiel neben dem Oeuvre von Borges an Werke von Julio Cortázar, Alan Pauls oder Tomás Eloy Martínez) wird *Los RUBIOS* in der argentinischen Kritik aber fast ausschließlich als Dokumentarfilm gewertet, an den ein Authentizitätsanspruch gestellt wird. Unbeachtet bleiben interessanterweise die Strategien der Desorientierung, die bereits im Drehbuch angelegt sind, die sich in Erzählweise und Ästhetik des Films aufzeigen lassen, sich aber auch bis in den filmischen Epitext weiterverfolgen lassen.

KATHRIN ROTHMUND

From Antz to Brains. Komplexität in Aronofskys π (USA, 1998)

10.11.2011 // 16:15 - 17:45 h // room 2 // panel 2b: Gehirnstürme // (g)

Ein Mann sitzt auf einer Bank im Park und beobachtet seine Umgebung. Sein Blick bleibt schließlich an den Bäumen in seiner Nähe haften, deren Äste und Blätter sich im Wind bewegen. Diese Aufnahme von sich im Wind wiegenden Blättern bilden nicht nur einen visuellen Rahmen für die Narration des Films, sondern verorten den Film in einem Referenzsystem filmhistorischer Bezüge.

Durch diese Szenen findet ein Verweis auf die frühe Filmgeschichte und die Filme der Lumières statt, denn die Blätter im Wind können einen Hinweis auf den psychischen Zustand des Protagonisten in der diegetischen Welt von π geben. Am „Zittern der vom Wind erregten Blätter“ macht Kracauer aus, dass der Film die Möglichkeit der Abbildung der physischen Realität hat. Dem gegenüber wird im Film π die Beschäftigung des Protagonisten mit dem Zustand seines Gehirns gestellt, das nicht nur in Analogie zum Computer gedacht werden muss, sondern darüber hinaus vor allem auch immer wieder die Frage nach dem Wahrnehmungsraum des Films aufwirft.

Der Film π (USA, 1998) von Darren Aronofsky ist ein Film, in dem Komplexität in doppelter Hinsicht eine zentrale Rolle spielt. Zum einen wird Komplexität inhaltlich und motivisch in die Narration eingewoben indem die Nummerologie der Kabbalah, Zusammenhänge des Aktienmarktes und kybernetische Fragestellungen thematisiert werden, zum anderen weist der Film eine komplexe Erzählstruktur auf, die im Rahmen des Vortrags näher beleuchtet werden sollen.

Im Vortrag soll daher der Zustand der komplexen Wahrnehmungswelt des Protagonisten näher betrachtet werden, um darüber die Differenz von subjektiven Wahrnehmungsbildern und objektiver Realitätsdarstellung in der diegetischen Welt des Films in Frage zu stellen, die wiederum nur unter Rückgriff auf die Komplexität als zentralen Themenkomplex des Films verstanden werden kann.

Das Verwischen der Grenze zwischen diesen beiden Präsentationsmodi ist gerade für Mind Game Movies ein zentraler Aspekt narrativer Komplexität und führt zu einer konstanten Desorientierung des Zuschauers. Es stellt sich daher die Frage nach dem Referenzsystem von Aktuellem und Virtuellem: Während objektive und subjektive Bilder gleichberechtigt nebeneinander stehen, müssen sich Zuschauer über andere Hinweise orientieren, um den Gehalt von Bildern bestimmen zu können, was in π – so die grundlegende These des Vortrags – durch filmhistorische Bezüge vollzogen werden kann.



Kathrin Rothmund, M.A., hat an der Friedrich-Schiller-Universität in Jena ihr Studium der Medienwissenschaft, Amerikanischen Literaturwissenschaft, Angewandten Ethik und Wirtschaftswissenschaft absolviert. Ihre Magisterarbeit setzt sich mit der Geschlechterkonstruktion in den Filmen von Joel und Ethan Coen auseinander. Seit 2007 ist sie Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Angewandte Medienforschung an der Leuphana Universität Lüneburg. Dort arbeitet sie an ihrer Dissertation zur Ästhetik und Komplexität zeitgenössischer Prime Time Serien im US-amerikanischen Fernsehen. Weitere Forschungsschwerpunkte neben Fernsehtheorie sind Filmgeschichte, -ästhetik und Kindermedien.

MARTIN SCHLESINGER

Game Space Odyssey

11.11.2011 // 10:00 - 11:30 h // room 1 // panel 3a: Digitale Irrwege & Landmarken // (g)

Flow cannot be understood without interruption or function without glitching. This is why glitch studies is necessary. (Glitch Studies Manifesto)

Mit ihrem Glitch Studies Manifesto (2011) hat Rosa Menkman sowohl einen theoretischen, aber vor allem praktischen Aufruf zur dauerhaften Desorientierung vorgelegt. Der von ihr gewünschte Bruch mit Erwartungen, Genres und Interfaces unterschiedlicher medialer Konstellationen, ist in Arbeiten der Glitch Art und als „critical trans-media aesthetics“ (Menkman, 2011) vor allem in bewegten Bildern, in den Dokumentationen von Glitches, als audiovisuelle Störungen, compression artifacts, analoges und digitales Rauschen zu beobachten. Im Sinne einer „historiography of the glitch“ geht es Menkman dabei nicht um eine zeitgenössische Kunstform, sondern um ein allzeitiges, kritisches Medienbewusstsein, das abseits von Mode und Macht stets die 'anderen' Seiten und Formen der Medien erforscht; wobei die eigene Verwirrung und Orientierungslosigkeit als Hoffnung auf unvorhersehbare Ausformungen von Dispositiven programmatisch bleiben muss.

Neben den abstrakten Ausbrüchen einer Glitch-Ästhetik fallen die Glitches in Video- und Computerspielen, die game glitches, zumeist anschaulicher aus. Aber auch hier geht es in einer beständigen Suche nach Umwegen und Auswegen aus dem gameplay und den Grenzen einer game engine um die Sichtbarmachung des unsichtbaren medialen Funktionierens und der versteckten Bilder hinter den Bildern. Während in neuen Spielen wie z.B. L.A. Noire (2011) detailliertere Karten, höhere Auflösungen oder menschlichere Mimiken mittels immer besserer motion capture Verfahren vom linearen Fortschrittsglauben einer Upgrade-Kultur erzählen, gibt es die Hoffnung auf Unterbrechung dieser Perfektion, eine Freude an der Dysfunktion, an der Schönheit des Scheiterns und die Utopie neuer medialer Realitäten.

“Force the audience to voyage the acousmatic videoscape” – in meinem Vortrag möchte ich vor allem auf Menkmans sechsten Punkt ihres Manifests eingehen und erläutern, inwieweit mit Tom Gunnings “Cinema of attractions” (Gunning, 2000) und mit Michel Chions Konzept des “Akusmatischen” (Chion, 1994:71pp) im Falle der game glitches von einem Internet-Dokumentarfilm-Genre gesprochen werden kann, in welchem sich ein neuartiger Typ von „acousmètre” (129) manifestiert, der den Zuschauer in der Desorientierung orientiert.

CASCONE, Kim – “The Aesthetics of Failure”, 2000. <http://www.hz-journal.org/n3/cascone.html>
CHION, Michel (1994) – Audio-Vision. Sound on Screen, New York, Columbia University Press.
GUNNING, Tom – “The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator, and the Avant-Garde”: STAM, Robert, MILLER, Toby (Eds.), Film and Theory: An Anthology, Malden, Mass./Oxford, UK, Blackwell, 2000, 229-235.
MENKMAN, Rosa – “Glitch Studies Manifesto”: LOVINK, Geert and SOMERS MILES, Rachel (Ed.), Video Vortex Reader II: Moving Images Beyond YouTube, Amsterdam, Institute of Network Cultures, 2011, 336-347.
MENKMAN, Rosa – „The use of artifacts as critical media aesthetics”, 2009. <http://aboutrosamenkman.blogspot.com/2009/03/publications.html>
MORADI, Iman – Glitch Aesthetics, Dissertation, School of Design Technology, Department of Architecture, The University of Huddersfield, January 27th 2004. http://www.oculasm.org/glitch/download/Glitch_dissertation_print_with_pics.pdf
RIZZO, Teresa – “YouTube: the New Cinema of Attractions”, 2008. http://scan.net.au/scan/journal/display.php?journal_id=109
TOLINO, Aldo – Gaming 2.0 - Computer Games and Cultural Production. Participation Analysis of Computer Gamers in a convergent Media Culture and taxonomy of ludic artefacts, Dissertation, University of Applied Arts Vienna, 2008. http://io-noi-aldo.sonance.net/gaming-2-0/Gaming_2_0_Thesis_lowres.pdf



Martin Schlesinger, M.A., Studium der Medienkultur an der Bauhaus-Universität Weimar und der Comunicação Social an der Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte. Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Medienwissenschaft der Ruhr-Universität. Dissertationsprojekt mit dem Arbeitstitel „Bilder der Enge“. Teilnehmer am Daad Probral-Projekt „Bilder außerhalb: Medienwandel des Films der Gegenwart“ zwischen der Ruhr-Universität Bochum und der Universidade Federal de Minas Gerais.

Wie kann man ein Netzwerk unabhängig von einer Karte denken? Die Performativität lokativer Medien scheint aufs engste mit kartographischen Darstellungsformen verknüpft. Dies hat weitreichende epistemologische Konsequenzen. So werden die Begriffe „Tracking“ und „Tracing“ häufig synonym verwendet, obwohl sie durch einen wesentlichen Unterschied gekennzeichnet sind: Während Tracking immer unabdingbar mit einer Aufzeichnung verbunden ist, setzt Tracing als mehr oder weniger kontinuierliche Verfolgung einer Bewegung keine Trajektorie, keine Wegbeschreibung voraus. Wie folgenreich diese Differenzierung in eine vorgelagerte und integrierte Aufzeichnung nicht nur für die Logik der Navigation, sondern auch die kognitive Geographie ist, will dieser Beitrag anhand ausgewählter Beispiele der analogen und digitalen Navigation nachzeichnen.



*Tristan Thielmann (*1971), Dr. phil., Wissenschaftlicher Mitarbeiter im DfG-Projekt „Kultur-geographie des Medienumbruchs analog/digital“ der Universität Siegen. Vorstandsmitglied der Research School „Cultural and Media Studies“ an der Universität Siegen. Mitherausgeber der Buchreihe „Locating Media/ Situierte Medien“ im Transcript-Verlag Bielefeld. Zurzeit Visiting Fellow am Comparative Media Studies Program des Massachusetts Institute of Technology (MIT), Cambridge, Massachusetts.*

Im Medium Film kam es in den letzten Jahrzehnten zu einem verstärkten Trend in Richtung Desorientierung der RezipientInnen. Das Spiel mit dem Zuschauer wurde von Filmen wie *FIGHT CLUB*, *THE SIXTH SENSE*, *MEMENTO*, *A BEAUTIFUL MIND*, *SHUTTER ISLAND* u.a. auf die Spitze getrieben. Dabei liegt die Faszination gerade in dem Wechselspiel von Orientierung und Desorientierung. Den RezipientInnen wird eine erzählte Welt präsentiert, die ihnen Orientierung bietet, sie werden durch Diskrepanzen in der filmischen Erzählung desorientiert, um letzten Endes den Film als unzuverlässig, multiperspektivisch oder nicht-chronologisch erzählt zu entlarven und durch diesen Akt oder diese Erkenntnis wieder die Orientierung zurückzugewinnen.

Bemerkenswerterweise wurde bisher in der Diskussion um die Theorien des unzuverlässigen, komplexen, inkohärenten, nicht-chronologischen, multiperspektivischen Erzählens oder die possible worlds-Theorie nur selten ein Bezug zur filmischen Diegese hergestellt. Das ist insofern prekär, als dass es sowohl bei der filmischen Diegese, als auch bei den verschiedenen filmnarratologischen Konzepten, um die Orientierung der RezipientInnen geht. Durch die Diegesis, die filmische Erzählung, muss sich die Rezipientin eine möglichst detaillierte raumzeitliche Vorstellung der erzählten Welt, der Diegese, bilden, um sich in dieser orientieren zu können. Weiter ausdifferenziert kann innerhalb der Diegese eine diegetische Wirklichkeit ausgemacht werden, die vergleichbar mit unserer außerfilmischen Wirklichkeit ist und die raumzeitlichen Gesetzen unterliegt. Die angesprochenen filmnarratologischen Konzepte zielen darauf ab, die mentale Konstruktion der diegetischen Wirklichkeit zu unterwandern, um die RezipientInnen diesbezüglich zu desorientieren.

Bei genauerer Betrachtung der oben genannten Filmbeispiele stellt man fest, dass es sich immer um eine temporäre Desorientierung handelt, die spätestens am Ende des Films durch einen plot-twist aufgelöst wird. Das heißt, dass es den RezipientInnen letzten Endes immer möglich ist, die diegetische Wirklichkeit, das Zuverlässige im Film, zu konstruieren, an dem das Unzuverlässige dann gemessen werden kann.

Ausnahmen bilden dabei unter anderem einige Filme David Lynchs (*LOST HIGHWAY*, *MULHOLLAND DRIVE*, *INLAND EMPIRE – A WOMAN IN TROUBLE*) bei denen die Desorientierung auch nach Ende des Films weiter bestehen bleibt. Hier geht die Desorientierung noch einen Schritt weiter, indem es den RezipientInnen nicht mehr möglich ist, eine diegetische Wirklichkeit innerhalb des Films zu konstruieren. Durch eine unzuverlässige, inkohärente Erzählweise wird die erzählte Welt im Film in ihren Grundfesten angegriffen, was eine tiefer gehende, unauflösbare Desorientierung zur Folge hat.

Mein Beitrag zielt auf ebendiese Art der Desorientierung ab, die schon



*Nele Uhl (*1984), seit 2004 Studium der Angewandten Kulturwissenschaften mit den Schwerpunkten Sprache & Kommunikation, Musik und Medien & Öffentlichkeitsarbeit an der Leuphana Universität Lüneburg. Zurzeit schreibt sie ihre Magisterarbeit zum Thema „Diskontinuität der diegetischen Wirklichkeit in *Leolo* (1992) von Jean-Claude Lauzon“. Tätigkeit als Filmvorführerin im Scala Programmokino in Lüneburg.*

in einem frühen Beispiel, dem Film *LEOLO* (1992) von Jean-Claude Lauzon, ausgemacht werden kann. Im Mittelpunkt der Betrachtung stehen dabei zum einen die drei Aspekte Zeit, Raum und Figuren, die, so das Plädoyer des Beitrags, in diesem Film für die Unmöglichkeit einer diegetischen Wirklichkeit wesentlich sind. Zum anderen liegt mein Fokus auf der Theorie des unzuverlässigen Erzählens und eng damit verbunden auf der possible worlds-Theorie, die sich anbieten, um sich dem Film hinsichtlich darauf wie er erzählt ist, zu nähern. Gerade in Bezug auf das Thema (dis)orientation spielt der Film *LEOLO* eine wichtige Rolle, da es hier um eine subtilere und doch grundsätzlichere Art der Desorientierung geht. Hier wird kein Spiel mit dem Zuschauer gespielt. Zunächst verwirrt der Film nur auf Grund der vielen verstörenden Momente auf der Handlungsebene, gibt den RezipientInnen aber das Gefühl, den Film prinzipiell naturalisieren zu können. Erst bei mehrmaliger Rezeption eröffnen sich immer mehr unauflösbare Diskrepanzen auf allen Narrationsebenen des Films, die die Konstruktion einer diegetischen Wirklichkeit als unmöglich herausstellen.

PETER VIGNOLD

Vergessen, Verdrängen, Erinnern – Traumatische (Des-)Orientierung in Vincent Gallos *THE BROWN BUNNY*

11.11.2011 // 15:30 - 17:00 h // room 2 // panel 5b: Distanzüberwindung // [g]

Film als audiovisuelles Speichermedium ist untrennbar mit dem Konzept des sich Erinnerns verknüpft. Einmal aufgenommen, ist das Filmbild permanenter Bestandteil des filmischen Gedächtnisses und kann bis zu seiner vollständigen physikalischen Vernichtung stets wieder abgerufen und originalgetreu reproduziert werden.

Fast folgerichtig haben Filme immer wieder das Gedächtnis, das Vergessen und das sich Erinnern auf unterschiedliche Arten und Weisen aufgegriffen. Zu den prominenteren Vertretern dieser „Gedächtnisfilme“ gehört Christopher Nolans *MEMENTO* (USA, 2000), der das nur noch fragmentarisch funktionierende Kurzzeitgedächtnis seines Protagonisten durch a-chronologische Narration und Montage für den Zuschauer erfahrbar macht und sich mit Engell und Elsaesser als so genanntes „Mind-Game Movie“ bezeichnen lässt. Auch in Vincent Gallos entschleunigtem Road Movie *THE BROWN BUNNY* (USA, 2002) spielen verlorene Erinnerungen eine zentrale Rolle, jedoch sind es nicht die vergessenen, sondern die verdrängten, deren schmerzhaftes Bewusstsein eine Neubewertung der bezeugten Bilder notwendig machen. Auch dieser Film spielt ein Gedankenspiel mit dem Zuschauer, wenn er die Folgen eines verdrängten Traumas und der daraus resultierenden Schuldgefühle nicht erklärt, sondern ihn unmittelbar und direkt damit konfrontiert. Im meinem Vortrag möchte ich zeigen, welche filmischen Mittel sich der Film bedient, um dies zu leisten, wie diese in die Narration eingreifen und dadurch teilweise widersprüchliche Wirkungen erzeugen, wie der Film Konzepte des Road Movie aufgreift und zum Stillstand bringt, sowie welche Rolle die Erzeugung von Authentizität bei der Darstellung der inneren Desorientierung seines Protagonisten spielt.



*Peter Vignold (*1971), studiert Medienwissenschaft und Kommunikationswissenschaft an der Ruhr-Universität Bochum. Davor war er u.a. als Videoproduzent und Redakteur tätig. Seit 2007 schreibt er Filmkritiken für Deadline – Das Filmmagazin.*

JANINE WAHRENDORF

Street Art und Culture Jamming als Zurückeroberung des urbanen Raumes

10.11.2011 // 16:15 - 17:45 h // room 1 // panel 2a: Navigation & räumliche Orientierung // (g)

In den sechziger Jahren erkannten die Situationisten ein Problem der modernen kapitalistischen Gesellschaft. Mit Hilfe der Massenmedien kreiert diese auf visueller Ebene Pseudo-Bedürfnisse und macht ihre Bevölkerung damit zu einer passiven und affirmativen Masse. Guy Debord und andere Situationisten benannten dies als das Spektakel – eine Welt des Scheins.

Durch aktuelle mediale Entwicklungen lässt sich nun vielleicht sogar das Spektakel 2.0 ausrufen. Die Stadt ist ein medial besetzter Raum. Überall, selbst auf öffentlichen Toiletten, wird man von Werbung eingehüllt.

Moderne Kunstströmungen wie die *Street Art* und vor allem Aktivisten des *Culture Jammings* (insbesondere des *Adbusting*) kämpfen für die Rückeroberung des mittlerweile immer mehr privatisierten öffentlichen Raumes und damit für ein Recht an der eigenen Umwelt. Ihre Projekte sollen die Stadt zu einem Ort der Kommunikation zwischen ihren Bewohnern machen und reihen sich somit in eine ganze Reihe von aktuellen Gegenentwürfen der bestehenden Konsumkultur ein. *Street Art* und *Culture Jamming* benutzen mediale Strukturen für ihre eigenen Ziele und hebeln so gekonnt ganze Werbekampagnen aus. Gleichzeitig unterstützen *Street Art* Künstler die Wiederbelebung des Flaneurs. Die urbane Stadt wird kreativ erlebbar und der Beobachter weg gelenkt von Konsumtempeln und Einkaufsstrassen. So sollen gegebene Strukturen unterlaufen und neue Stadtteile belebt werden. Die Aktivisten bieten ästhetische Alternativen zu auferlegten Organisationen im städtischen Raum an und setzen künstlerische Akzente.

Kunst wird hier zu einem selbstreflexiven Mittel, um mit Strukturen, z.B. im Straßenverkehr oder auf Werbeflächen, zu spielen, diese abzuwandeln und zu unterlaufen. Dabei schaffen sie Möglichkeiten einer Form von Reorganisation, die kapitalistische Zwecke ignoriert und eine alternative Erfahrung der Stadt möglich machen soll.

Im Sinn der Situationisten werden damit Situationen erschaffen – Möglichkeiten um dem Spektakel zu entkommen und den Schein des modernen Kapitalismus zu entkräften. Situationen, die überraschen und den Betrachter kurzzeitig desorientieren und irritieren, um ihren Blick auf ein größeres Bild frei zu machen.

Im Vortrag soll also, nach einer Klärung der theoretischen und historischen Zusammenhänge, besonders auf die Spannung zwischen privatisiertem öffentlichen Raum, Flaneur und Kunst eingegangen und eine mögliche ästhetische Umorientierung im städtischen und politischen Wirkungsfeld aufgezeigt werden.



Janine Wahrendorf (*1985), B.A., Bachelor of Arts in Theater und Medienwissenschaft. Seit Oktober 2010 Masterstudium der Medienwissenschaft an der Ruhr-Universität Bochum. Praktika u.a. beim Internationalen Videofestival Bochum und in der *Düsseldorfer Redaktion der monatlichen Zeitschrift für Filmkritik Playtime*. Freie Journalistin für den Festivalblog der jungen Bühne (herausgegeben durch die Theaterzeitschrift *Die Deutsche Bühne*).

GABRIELE WEYAND

Order from Chaos – Re-orientation in Complex Cinema

11.11.2011 // 15:30 - 17:00 h // room 1 // panel 5a: Re-orientation in Cinematic Mazes // [e]

As the complexity of the globalized world is rapidly increasing, cinema itself shows numerous signs of growing complexity over the past 15 years. Respective phenomena have attracted scholarly attention, be it under the label of "puzzle film" (Buckland), "modular narrative" (Cameron), "mind game film" (Elsaesser), "network narrative" (Bordwell) or "database narrative" (Kinder, Manovich) among others.

One of the many aspects of complexity in contemporary cinema can be found in episodic films "that critically weaken or disable the causal connections of classical narrative" (Cameron) and lack a central perspective (Treber), thus rejecting the very means that usually provide orientation in classical narrative.

In this paper, I will argue that we have to leave behind our accustomed ways of looking for orientation in narrative as suggested by traditional narrative theory and that insights into "other ways of sequencing and 'linking' data, than that of the story" (Elsaesser) may be provided by complex systems theory. The cross-disciplinary theories of complex systems have been developed to understand and deal with the specific logic of complex systems. As such, I will suggest, they offer bountiful concepts that can help to better understand the peculiarities of complex cinema.

By taking a close look on three episodic films, *CRASH* (Paul Haggis 2004), *TRAFFIC* (Steven Soderbergh 2000) and *BABEL* (Alejandro González Inárritu 2006), I will explore how these films provide orientation and create meaning. I intend to show that the complex systems approach with concepts such as "patterns which connect" (Bateson) and "order from noise" (von Foerster) provides means of understanding the connections of the filmic elements that are fundamentally different from the linear approach of narratology that always manages to finally reassemble a fragmented plot into a linear story. In these films, I will argue, the lack of traditional means of orientation does not lead into chaos, but sharpens the senses to perceive different means of orientation that seem to be more appropriate to navigate a complex (film-) world.



Gabriele Weyand, PhD in film studies from the University of Mainz and a MBA in Systemic Organization Development from the University of Augsburg. She works as a commissioning editor of international feature film at *Zweites Deutsches Fernsehen* and is an independent researcher with a keen interest in the application of the complex systems approach to the field of film and media studies. She published a book on the films of Francis Ford Coppola and publishes regularly in "Psychologie heute" and "Familiendynamik – Systemische Praxis und Forschung" on the topic of psychology and film.

BUCKLAND, Warren (ed.) (2009): *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Chichester: Wiley-Blackwell.

CAMERON, Allan (2008): *Modular Narratives in Contemporary Cinema*. New York: Palgrave Macmillan.

TREBER, Karsten (2005): *Auf Abwegen. Episodisches Erzählen im Film*. Remscheid: Gardez! Verlag.

BATESON, Gregory (2000): *Steps Towards an Ecology of Mind*. Chicago: The University of Chicago Press.

FOERSTER, Heinz von (2003): *Understanding Understanding. Essays on Cybernetics and Cognition*. New York: Springer.

Eine Probe aufs Exempel medialer Raumtheorien bzw. der Medialität des Raumes ist ein Gehäuse mit Interface, ausgestattet mit einem Ein- und Ausgabesystem, in welchem Raum als Ware verhandelt wird, eine Rechenmaschine einprogrammierter Kategorisierung von Zeit, Raum und Subjekt.

Diese Materialisierung computanter Verrechnung von Nicht-Orten, Heterotopien, transitorischen Räumen und geografischer Orientierung, von Mittel und Zweck, von standardisierter Zeit und Bewegung ist der Fahrkartenautomat. In und mit dem Fahrkartenautomaten begegnet nicht nur die technische Verkörperung disziplinärer Strategien, sondern die Anforderung, das eigene Verhältnis zu Raum und Zeit mit dem maschinellen Angebot abzugleichen, es gleichsam durch einen Filter laufen zu lassen, um dann zu tun wofür der Apparat optiert – ohne je ganz sicher zu sein, ob diese Option auch optimal ist. Diese Anpassungsleistung erfordert ein mediales Ensemble, welches über den konkreten Ort hinausgreift, welches zugleich stationär und mobil ist. Denn schließlich geht es um die Ausdrucks-Berechtigung eines Wunsches, dessen interaktives Gegenstück während des erhofften und erwünschten Transportes die „Haltewunschtafte“ ist.

Zum Fahrkartenautomaten gehört jedoch noch ein weiteres Gerät, eine Dependence, die den Fahrgast erwartet oder ihm in den Weg tritt: der Entwerter. In früheren Zeiten konnten der Erwerb der Mitfahrberechtigung und die Entwertung des dazu erforderlichen Ausweises in eines fallen: Das Mensch-Medium des Schaffners, der zugleich die Autorität einer institutionalisierten Beförderung verkörperte. Nun sind Fahrkartenautomat, Entwerter und Haltewunschtafte Teil eines medialen Handlungskomplexes, der diese Verkörperung in ein technisch-mediales Ensemble transformiert hat.

Erforderlich dafür ist eine Mensch-Maschine-Interaktion, deren Bedingung in gleich mehrfacher Hinsicht „Orientierung“ erfordert: Die Orientierung zwischen Start und Ziel und das Versprechen anzukommen, die über einen geografischen Raum gelegte Struktur von Linien, Verkehr und Linienverkehr, die Orientierung über Zeit als Verhältnis von Warten und Eilen, die vorausgesetzte Akzeptanz niemals gelesener Beförderungsbedingungen, das Kosten-Kalkül sowie ganz einfach – oder eben nicht: Die Bedienung der Apparatur. So ist dieses maschinelle Versprechen der Orientierungskonvergenz immer wieder in hohem Maße disorientierend. Es erfordert eine Vielzahl von Übersetzungsleistungen, die nicht immer und nicht in jedem Fall zielführend sind, sondern eher verwirrend. Doch was für eine Art der Verwirrung ist das, die zugleich überfordernd erscheint und hilflos machen kann, die aber zugleich ein widerständiges Moment gegen eine technisch organisierte Überschreibung von Ort und Raum beinhaltet? Was ist das kulturelle Potential des Fahrkartenautomaten – und wie ist dieses an seine spezifische Medialität gekoppelt? Welche narrativen Labyrinth des öffentlichen Personennahverkehrs werden durch dieses Gerät generiert und welche Auswirkung hat die Transformation des Schaffners in eine Maschine auf das Verhältnis von Orientierung und Narration?

Diese Fragen eines konkreten Mediums der (Des-)Orientierung sind Gegenstand des Beitrags von Uwe Wippich.



Uwe Wippich, M.A., Studium von Theologie und Medienwissenschaft, langjährige Tätigkeit als Gemeindepastor, Mitarbeiter am Institut für Medienwissenschaft an der Ruhr-Universität Bochum, aktuell Stipendiat der Mercator-Stiftung und Mitarbeiter der Mercator Research-Group „Spaces of Anthropological Knowledge“ im Bereich „Medien und anthropologisches Wissen“. Promotion mit einem Projekt zur (paradoxen) Medialität des lebendigen Herzens über die medialen Formationen des Wissens vom Herzen und der Verbindung von Herz, Affekt und Identität.

SPATIAL ORIENTATION ... IN BOCHUM

The conference takes place in the „Mensa“-building of the Ruhr-University Bochum (Universitätsstraße 150, 44801 Bochum).

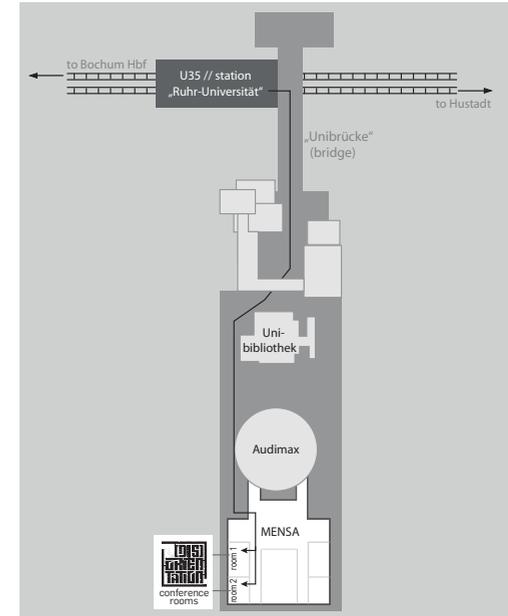
How do I get to the Ruhr-University?

By bus and train from Bochum Central Station

From Bochum Hauptbahnhof (Central Station) take the U35 towards Bochum Querenburg (Hustadt) and get out at stop „Ruhr-Universität“. (Ticket needed: Preisstufe A). On weekdays the subway U35 leaves every 5 minutes and reaches the university within 9 minutes.

By car

Motorway A43, interchange „Bochum-Witten“, exit at „Bochum-Querenburg/Universität“ (exit no. 19). Universitätsstraße direction „Universität/Zentrum“, exit at „Uni-Mitte“ (about 2 km). Free parking is sign posted.



How do I find the conference rooms without getting lost on campus?

When you reach the U35-stop „Ruhr-Universität“ go upstairs and turn right. Walk along the bridge and past the „Universitätsbibliothek“ on the right side of the building (down the stairs). Walk straight ahead and past the „Audimax“ on the right side, too. There you see the „Mensa“-building: walk into it through the revolving door on your left and then turn right. The conference rooms can be found on the right side of the hall.



How do I get to the „Orlando“ on Thursday evening?

The conference dinner will take place on November 10th at the restaurant „ORLANDO“ - Alte Hattinger Straße 31, 44789 Bochum (City).

From the university you can go there by underground and tramway: Take the U35 back to Bochum Hbf. Then take the tramway 308 or 318 (towards „Dahlhausen“ or „Hattingen“) and get out at the second stop („Schauspielhaus“).

...or just follow the rest of the conference crowd after the second Keynote. We'll wait for everyone in the „Mensa Foyer“ and go there together.

ORGANISERS

Julia Eckel (M.A.)

Bernd Leiendecker (M.A.)

Daniela Olek (M.A.)

Christine Piepiorka (Dipl./M.A.)

LOCATION

Conference rooms in the „Mensa“-building of the Ruhr-University Bochum

TEAM

Maximilian Busch / Sonja Kirschall / Eleni Kolitsi / Alexander Pötters / Mareike Theile / Peter Vignold

CONFERENCE LANGUAGES

German & English

CO-OPERATION PARTNERS

Institut für Medienwissenschaft

Ruhr-University Research School

Fakultät für Philologie

Rektorat der Ruhr-Universität Bochum

Gesellschaft der Freunde der RUB e.V.