


## IFK\_AKADEMIE 2007: MIND-GAME MOVIES – ZUR PHILOSOPHIE EINER NEUEN FILMFORM


Internationales Forschungszentrum Kulturwissenschaften (Wien)


Zeit: 12.-18. August 2007.

Ort: IFK, Wien.

Kontakt: IFK, Internationales  
Forschungszentrum Kulturwissen-  
schaften, Reichsratsstraße 17, 1010  
Wien, Österreich;  
Tel.: +43 1 504 11 26-29;  
Fax: +43 1 504 11 32;  
E-Mail: musner@ifk.ac.at  
<http://www.ifk.ac.at>

 **Bewerbungsschluss:** Der Antrag ist  
per Post bis spätestens 1. März 2007  
(Fax oder E-Mail nicht zulässig; es  
gilt das Datum des Poststempels) zu  
senden an:  
IFK, Internationales  
Forschungszentrum Kulturwissen-  
schaften, z. Hd. Dr. Lutz Musner  
Reichsratsstraße 17, 1010 Wien  
Österreich.

 **Arbeitsprache:**  
Deutsch. Bewerbungen aus dem  
nicht-deutschsprachigen Raum sind  
willkommen.

 **Stipendienumfang:**  
Alle ausgewählten BewerberInnen,  
insgesamt maximal 20 Personen,  
erhalten vom IFK ein Stipendium,  
das Unterbringung im Einzelzimmer  
und Verpflegung sowie die  
Bereitstellung der Arbeitsunterlagen  
beinhaltet. Die Reisekosten sind  
selbst zu tragen. Die Verständigung  
über die erfolgreiche Bewerbung  
erfolgt zum ehest möglichen Zeit-  
punkt. Dann werden auch die  
organisatorischen Details bekannt  
gegeben.

### Zielsetzungen

Mit den seit 2003 jährlich stattfindenden Akademien will das IFK folgende Ziele realisieren:

- Stärkung kulturwissenschaftlicher Verfahren und Perspektiven in den Geistes- und Sozialwissenschaften
- Nachwuchsförderung im Wege einer intensiven Zusammenarbeit von jungen und bereits arrivierten ForscherInnen

### Rahmenthema: Mind-Game Movies – Zur Philosophie einer neuen Filmform

ForscherInnenFilmwissenschaft und Philosophie haben ein Interesse an einem spezifischen Corpus von Filmen gemeinsam, der sich vielleicht bereits zu einem neuen Genre ausgebildet hat und den provisorischen Namen »Mind-Game Movies« verdient. Wir verstehen darunter eine Gattung von Filmen, die gewiss nicht homogen ist, aber dennoch symptomatischen Charakter hat und sich vom »modernen« und vielleicht auch »postmodernen« Kino unterscheidet. Obwohl es auch hier Vorläufer gibt, wird diese Filmform besonders seit den 1990er-Jahren diskutiert, vor allem in Hinblick auf Filme wie *The Matrix* (1999), *Memento* (2000), *Fight Club* (1999), *The Game* (1997), *Donnie Darko* (2001) sowie *Lost Highway* (1997), *Mulholland Drive* (2001), *Being John Malkovich* (1999) und *The Truman Show* (1998). Deren Hauptmerkmal ist eine mehr oder weniger radikale Verunsicherung des/der Zuschauers/in, was die Wahrnehmung der fiktionalen Welt und den mentalen Zustand des/der Protagonisten/in betrifft.

Vom Standpunkt der Philosophie empfiehlt es sich, um die beiden Namenselemente »mind« und »game« genauer zu verstehen, zunächst den Stellenwert von Selbstreferenz vom deutschen Idealismus bis zur gegenwärtigen »Philosophy of Mind« zu rekapitulieren. Der Film, so ist unsere Überzeugung, kann in diesem Kontext auf eine allein ihm eigene Weise bestimmte Konzepte zum einen der Subjekt-Objekt-Relation, des Wissens und der Selbstpräsenz und zum anderen des Realismus, der Mimesis und des Simulacrum herausfordern. Während die Philosophie auf den Idealismus durch eine sprachphilosophische Wende reagiert hat, die sich mit der des Pragmatismus überlagert (z. B. beim späten Wittgenstein, dessen Denkweise von Hilary Putnam, Stanley Cavell und Richard Rorty innovativ weitergeführt wurde), hat man in der Filmwissenschaft parallel dazu, aber mit anderen Theorieansätzen, auf die cartesianisch-kantianische Ausgangslage mit verschiedenen Variationen der Apparatus-Theorie und mit Hilfe des lacanschen »Spiegelstadiums« reagiert. Letztere erfuhren wiederum eine neue Wende, angeregt einerseits vom Denken Gilles Deleuzes sowie in Bezug auf kognitivistische Ansätze. Nicht Subjektivität, sondern Intersubjektivität, Sprache, soziale, und d. h. auch körper- und affektbezogene Praxis konstituieren demnach die Referenz zur Sphäre der Objekte, des Wissens und zum Sein. Speziell im Pragmatismus lautet die Antwort: »Vertrauen«. Wenn »mind« also »other minds« mit einbezieht, so sind »games« nur möglich, wenn man sich auf etwas verlässt oder einlässt. So fragil dieses Vertrauen auch sein mag, es erlaubt immerhin, radikal relativistische Positionen zu vermeiden, wie sie gewöhnlich den »post-modernistischen« Konstruktivismen zugeschrieben werden. Namentlich Cavell bietet dabei die Möglichkeit, eine post-skeptizistische Epistemologie auch für die Filmtheorie fruchtbar zu machen. Ähnliche Ansätze kann man im französischen Denken finden, neben Deleuze (und seinem »Glauben in die Welt«, den der Film zurückgebe) bei Jean-Luc Nancy (und der »Evidenz« des Films), bei Alain Badiou (und seiner Ontologie des »Ereignisses«) wie auch bei Jacques Rancière und seiner Ästhetik.

### Subthemen:

#### Die »Mind-Game Movies« – Film-Ontologien des (Un-)Möglichen? (Thomas Elsaesser)

Ähnliche Aspekte der Narration, der Identität und Handlungsmacht, der Artikulation von

Raum und Zeit wie in den oben genannten Hollywoodfilmen, finden sich auch in anderen Produktionen, wie z. B. in Tom Tykwers *Lola rennt* (1998), Lars von Triers *Breaking the Waves* (1996), Peter Howitt, *Sliding doors* (1998), Julio Medems *Tierra* (1991), Alejandro González Iñárritus *21 Grams*, Alejandro Amenabars *Abre los Ojos*, Pedro Almodovars *Habla con ella* (2003), Kim Kii Duks *Bin-Jip* (2004), Wong Kar Weis *2046* (2004) oder Michael Hanekes *Caché* (2005). Als ein »Genre-im-Werden« sind »Mind-Game Movies« also eine globales und nicht nur nationales Phänomen, deren Publikum zwar minoritär ist, die jedoch eine intensiv engagierte, oft kenntnisreiche und fachkundige internationale Fangemeinde ansprechen. Was die Filme für eine »Philosophie-im-Werden« interessant macht, ist die Tatsache, dass sie epistemologische Probleme zur Diskussion stellen (wie wissen wir, was wir wissen?), dass sie die sinnliche Wahrnehmung hinterfragen (können wir unseren Sinnen trauen?) und dass sie ontologischer Skepsis Raum geben (was die Existenz anderer Welten und Wahrnehmungszustände »zwischen den Welten« betrifft). Probleme dieser Art stehen auch im Zentrum philosophischer Fragestellungen, die im Umfeld post-cartesianischer Kritiken zur Philosophie des Geistes erörtert werden und die sich mit dem Verhältnis Körper-Geist, Materie und Wahrnehmung, Subjektivität und Intersubjektivität, der Sprache und des Performativen beschäftigen.

### Ein Spiel mit Perspektiven (Josef Früchtl)

Ein Lösungsvorschlag, die der deutsche Idealismus auf die von ihm selbst erzeugten erkenntnistheoretischen Probleme anbietet, ist die Konzeption des Spiels. Schon bei Kant »zeugt es dafür, dass der Mensch in die Welt passe«. Diese vermittelnde Leistung des ästhetischen Spiels lässt sich heute präziser reformulieren. Die Erfahrung einer Angemessenheit von Mensch und Welt, Subjekt und Objekt erscheint zwar als pure Evidenz oder als bloßes Faktum des Sich-auf-etwas-Verlassens, wie Wittgenstein dies vor einem ganz anderen, »sprachspielerischen« Hintergrund beschreibt. Aber was als einheitlich, einfach und nicht weiter begründbar erscheint, könnte auch, so die These, Resultat einer (mal gleitenden, mal sprunghaften) Bewegung zwischen verschiedenen Begründungsformen sein, die einander wechselseitig bedürfen, Resultat eines permanenten Wechsels zwischen (möglicherweise drei) kognitiven Perspektiven (Davidson). Es könnte, mit anderen Worten, das Ergebnis eines »Spiels« der »interrationalen Urteilskraft« (Seel) sein. Das Vertrauen in die Wirklichkeit ist nicht mehr und nicht weniger als ein Vertrauen in diesen Perspektivenwechsel. So verstanden, hält der »parallax view«, was er bei Slavoj Žižek nach altem dualistischen Muster nur verspricht. Und so verstanden, ist dann die weitere, konkrete Frage, auf welche Weise speziell der Film den cartesianisch verzweifelten Kindern der (Post-)Moderne den »Glauben an die Welt« wieder zurückgeben kann. Er kann dies, so die weitere These, konsequenterweise nur, wenn er selber mit den epistemisch leitenden Perspektiven spielt. In diesem Sinne bieten »Mind-Game« Filme in der Tat Philosophie auf der Leinwand.

### Müssen wir glauben, was wir sehen? (Gertrud Koch)

Film ist zur gleichen Zeit äußerlich, ein Objekt, auf das wir uns beziehen können, und innerlich, eine Wahrnehmung, die flüchtig ist in der Zeit. Film als Bewegungsbild ist zeitbasiert, und nur in der Zeit entfaltet sich das Objekt »Film«, von dem wir dann sprechen, als wäre es außerhalb von uns. Das komplexe Spiel mit Wahrnehmung und Bewusstsein ist dem Film eingeschrieben und verbindet ihn mit Ästhetiken der Illusionierung. Mit dieser ästhetischen Prämisse haben sich Filme und ihre Theorien auseinander gesetzt. Eine Basis, die neu zu überdenken ist – auch angesichts der digitalen Medien, die einerseits mit Strategien der »special effects« die Illusionsbildung komplettieren wollen und andererseits genau die mimetische Basis verlassen, auf die das »Glauben« in der Täuschung einmal angewiesen war. Diese Spannung soll an filmtheoretischen und philosophischen Texten und durch Filmanalysen reflektiert werden. Dabei geht es um Fragen des Realismus, der Illusion und der Wahrnehmung.

### The mind is a game – filmische Reflexionen einer postmetaphysischen Semiotik (Johan Hartle)

In zwei Hinsichten kann man sagen, dass mentalistische Positionen in der kulturtheoretischen Fokussierung von »mind« durch den Begriff des Spiels angefochten und vermutlich überwunden worden sind. Erstens steht die sprachpragmatische Wende Ludwig Wittgensteins mit dem Begriff des Sprachspiels gegen jene bewusstseinsphilosophischen Konzeptionen der Sprach- und Bedeutungstheorie, die eine Hypostase des Geistes zur Voraussetzung hatten. Die linguistische Wende hat jedoch zu einer Zuspitzung geführt, die

zu Recht als »linguistischer Essentialismus« kritisiert wurde. Das Sprachphänomen wurde darin zum dominanten Metaphänomen kultureller Praxis stilisiert, was nicht zuletzt zu einer Verengung der kulturwissenschaftlichen Perspektive führte. Insofern lässt sich die Metapher des Spiels zweitens auch gegen eine Verhärtung des Sprachprimats verwenden. In einer Rückbesinnung auf die vielfältigen (sprachlichen, musikalischen, ikonischen, räumlichen etc.) semiotischen Quellen und Ausdrucksformen zeigt der Begriff des »mind-game« somit einen spielerischen Perspektivwechsel an. Dieses postmetaphysische Konzept kulturellen Artikulationsvermögens bewegt sich zugleich auf philosophischer und kinematographischer Ebene. Als siebte Kunst, die jene anderen sechs in sich zu vereinigen vermag und somit eine idealtypische Reflexionsform semiotischer Vielfalt darstellt, zielt das Kino ebenso wie die zeitgenössische Philosophie im Zeichen von »mindgames« auf eine Neukonzeption mentaler Prozesse. An die Stelle des Sprachprimats reflexiven Kinos (die abstrakten Sonozeichen der Nouvelle Vague) tritt (parallel zur Überwindung des linguistischen Essentialismus) eine popularisierte Form der Reflexivität, die jene gleichsam sinnlich ausbreitet.

### **Spiel und Schrecken – Verschiebungen im Horrorfilm (Siegfried Mattl)**

Manche der »Mind-Game« Filme kommen in der Genre-Form des Psycho-Horrors bzw. werden diesem Genre zugeordnet. Hierzu wären u. a. *Others* von Alejandro Amenábar (2002) und *The Sixth Sense* von M. Night Shyamalan (1999) zu nennen. Abweichend vom Genre bauen sie indes nicht auf einer »starken« Referenz zu initialen Ereignissen in der Vergangenheit oder zur Psychopathologie des Protagonisten. Das Unheimliche ist nicht das wieder andrängende Verdrängte, sondern der Bedeutungswechsel der semantischen Einheiten, die durch eine überraschende Wendung (plot-twist) *ex post* eine neue Interpretation entgegen der narrativen Konvention erhalten. Die bereits latenten Hinweise erhalten einen logischen Sinn, der dem Nicht-Rationalen (etwa der Kommunikation zwischen Lebenden und Toten) auf ästhetisch indifferenten Ebenen filmischer Realität Anerkennung verschafft. »Mind-games« rühren damit an die Konzeption der »Programmidentität« des Menschen, das in der »Artificial Intelligence« (Moravec) entwickelt worden ist: Der Wahrheitsstatus eines Sachverhalts liegt in der Kohärenz des Regelwerks. Entgegen der dort vorwaltenden affirmativen Sicht schicken uns die »mind-games« indes erneut auf die Suche nach Referenzen, weniger nach »objektiven« bzw. externen Wirklichkeiten denn nach den kulturellen Konstruktionsprinzipien, die uns »Vertrauen« in die Welt geben.

### **Auswahl der TeilnehmerInnen:**

Gesucht werden DoktorandInnen und PostdoktorandInnen, die nicht älter als 35 Jahre sind und ein zentrales Interesse am Projekt der Kulturwissenschaften und Cultural Studies haben. Die Auswahl der TeilnehmerInnen erfolgt durch die IFK\_faculty im April 2007. Anschließend nehmen die Mitglieder der IFK\_faculty mit den StipendiatInnen Kontakt auf, um die einzelnen Beiträge für die Akademie sowie die weitere Vorgangsweise zu vereinbaren.

### **Bewerbungsunterlagen:**

- Stammdatenblatt (siehe Antragsformular)
- Tabellarischer Lebenslauf und Lichtbild
- Tabellarischer Bildungsgang (Schule, Universität, etc.), Kopie des letzten akademischen Abschlusszeugnisses; gegebenenfalls eine Liste der wissenschaftlichen Veröffentlichungen
- Themenvorschlag zu einem der fünf Subthemen (maximal 1 Seite)