

Filosofi og Populærkultur

Fredag, d. 2. november 2007, kl. 10.00- 18.00
SDU Odense, lokale 100 v/ Hovedindgangen

- 10.00 - 10.05 *Introduktion, Praktiske oplysninger*
v/ Cynthia M. Grund
- 10.05 - 10.55 *Illusioner er virkelige - om filosofiens forhold til populærkulturen*
v/ Carsten Fogh Nielsen
- 10.55 - 11.45 *Fantasy og det fantastiske som kulturel refleksion*
v/ Laura Feldt
- 11.45 - 12.15 *Når Tv-serier bliver litterære.*
-Virkelige og fiktive referencerammer i tv-serier.
v/ Kean Bruhn
- 12.15 - 13.00 Frokost
- 13.00 - 13.50 *"Somebody call a goddamn paramedic"*
-Voldens optik hos Pasolini, Haneke og Verhoeven.
v/Jon Auring Grimm
- 13.50 - 14.40 *Tid, klip og betydning*
v/ Mikkel Leffers Svendstrup
- 14.40 - 15.30 *Meta-Python: We interrupt this presentation to annoy you and make things generally irritating.*
v/ Søren R. Frimodt-Møller
- 15.30 - 16.00 Kaffepause
- 16.00 - 16.50 *"Etics. It's LIKE ethics - but it's not"*
- Kripkenstein og Derrida som gangsta-rappere.
v/Jon Rostgaard Boiesen
- 16.50 - 17.40 *Christian Poulsen og kunsten at snyde i spil.*
v/ Kasper Porsgaard
- 17.40 - 18.00 Afrunding/Diskussion

Institut for Filosofi, Pædagogik og Religionsstudier, SDU

og

Institut for Filosofi og Idéhistorie, AU

Præsenterer

den 3. årlige konference om

Filosofi og Populærkultur

Fredag, d. 2. november 2007, kl. 10.00- 18.00

SDU Odense, lokale 100 v/ Hovedindgangen

Kom og Hør

**Carsten Fogh Nielsen, Laura Feldt, Jon Auring Grimm,
Jon Rostgaard Boiesen, Kasper Porsgaard, Søren R. Frimodt-Møller,
Mikkel Leffers Svendstrup, Kean A. Bruhn og Cynthia M. Grund.**

For yderligere oplysninger på <http://www1.sdu.dk/kalender>.

Illusioner er virkelige! - om filosofiens forhold til populærkulturen

v/ Carsten Fogh Nielsen

Hvad er populærkultur, og hvorfor bør filosofien beskæftige sig med populærkulturelle fænomener? Mit foredrag vil være et forsøg på at levere svar på disse grundlæggende spørgsmål. Efter kort at have skitseret en minimaldefinition af populærkultur vil jeg, inspireret af en række hegelianske betragtninger, argumentere for, at filosofien ikke alene kan beskæftige sig meningsfuldt med populærkulturelle fænomener, men rent faktisk er *forpligtet* på at tage populærkultur alvorligt. På den baggrund vil jeg efterfølgende, ud fra Stephen Mulhalls diskussion af *Alien*-filmserien, skitsere tre forskellige måder, hvorpå filosofien meningsfuldt og frugtbar kan reflektere over og relatere sig til populærkulturelle fænomener: Populærkultur betraget hhv. som pædagogisk hjælpemiddel for filosofien, som genstand for filosofiske tænkning og teoretisering, og som en særegen og selvstændig form for filosofisk refleksion.

Fantasy og det fantastiske som kulturel refleksion

v/ Laura Feldt

Fantasy-genren og den fantastiske litteratur er blevet meget populær; dette vidner *Harry Potters*, *Ringenes Herres* og *Narnias* succes om, for blot at nævne nogle få eksempler. På trods af sociale stereotyper og ofte trivielle handlingsmønstre eller et meget tydeligt politisk eller religiøst-didaktisk indhold fastholder "det fantastiske" sin popularitet. Hvordan fastholdes denne vedvarende appel hinsides de simple budskaber, gentagne mønstre og det nostalgiske præg, som genren nogle gange beskyldes for? Og hvordan kan "det fantastiske" popularitet begribes filosofisk?

Dette foredrag vil gå til spørgsmålene ved at tage fat i det kulturelle arbejde, som det fantastiske udfører i form af kompensatoriske/eskapistiske, ludistiske, subversive og meta-spekulative funktioner. Foredraget vil foreslå, at funktionerne hænger sammen med de sammenblandinger af kategorier og grænseoverskridelser, som fx et monster er et klart udtryk for, og som hører til de karakteristiske træk ved fantasy. Med monstret som eksempel vil foredraget forsøge at vise, hvordan det fantastiske i sin fænomenologi lægger op til en 'detektivisme' (søgen efter mening), der giver mulighed for kulturel refleksion. Fantasy-genrens alternative verdener, væsener og handlinger og det fantastiske udforskning af det overnaturlige, det monstrøse, det vidunderlige og det uhyggelige spiller med god grund en vigtig rolle i kulturen.

Når tv-serier bliver litterære. Virkelige og fiktive referencerammer i tv-serier

v/ Kean Bruhn

Tv-serier refererer, ligesom andre værker, til enten andre fiktive verdener eller vores reale virkelighed. Dette gør de især, fordi de gerne vil give seeren noget at sammenligne serien med. (Et eksempel; *C.S.I.*'s Gil Grissom henviser tit til Sherlock Holmes og sætter dermed sig selv og tv-serien i forhold til en fiktiv karakter.) Dette skaber et litterært udgangspunkt i serierne, som sætter os i stand til at kigge på seriens indre arbejde med sig selv. Foredraget vil, ud fra William Irwins arbejde med allusioner og bogen *Reading Television* af John Fiske og John Hartley, se på referencens brug i tv-serier, og hvorfor vi finder dem interessante.

Meta-Python: We interrupt this presentation to annoy you and make things generally irritating.

v/ Søren R. Frimodt-Møller

Begrebet selvreference har anvendelser inden for vidt forskellige områder. Inden for logikken og sprogfilosofien er begrebet især forbundet med paradokser (f.eks. "denne sætning er falsk"), og hvordan man undgår dem. Inden for kunsten og litteraturen er selvreference en måde at henlede tilskuerens opmærksomhed på værket qua værk – en illusionsbrydende effekt, der samtidig gør os bevidste om de udsigelsesmekanismer, vi netop nu betragter. Den legendariske serie *Monty Python's Flying Circus* opererer på alle disse niveauer af selvreferencediskussionen: Både i konkrete sketches, der tager udgangspunkt i paradokser, i påfaldende hyppige diskussioner af sprog og forskellige former for udsigelse og i den konstante leg med illusionsbrud, brud af den nye illusion, der erstattede den gamle, brud af denne illusion osv.

Foredraget vil søge at illustrere, hvordan store dele af serien således kan betragtes som et stykke effektiv "edu-tainment" om abstrakt tænkning.

"Somebody call a goddamn paramedic!" - Voldens optik hos Pasolini, Haneke og Verhoeven

v/ Jon Auring Grimm

Volden spiller en central rolle i Pasolinis *Salo*, Hanekes *Funny Games* samt Verhoevens *Robocop*. Hver af de nævnte film undersøger direkte eller indirekte voldens optik og udstiller optikkens absurditet og tragiske komik. Jeg vil med udgangspunkt i de anførte film belyse voldens dehumaniserende optik og absurditet og yderligere perspektivere disse betragtninger til indsigter fra blandt andre Marquis de Sade, Sartre, Klossowski, Camus og Nietzsche.

• Pasolini påtvinger os libertinerens lystfulde optik og kritiserer derved den konventionelt accepterede vold samt den "retfærdige" vold (*Salo*).

• Haneke anvender volden til at rette en skarp kritik mod vores voldsforbrug i diverse medier (*Funny Games*, *Bennys Video*).

Derudover stiller han sig kritisk over for meningskonstituerende rekonstruktioner af begivenheder som tilfredsstillende forklaringer på voldsepisoder (*71 fragmentet*).

• Verhoeven udpensler volden til det absurde og genfinder derfor i voldens optik et komisk aspekt (*Robocop*, *Starship Troopers*). Dette kobles elegant sammen med samfundssatire, kapitalismekritik og dehumanisering. (Det gælder for så vidt både *90210* overmenneskene i *Starship Troopers*, fjenderne der er kæmpeinsekter og helten i *Robocop*).

Igennem foredraget vil jeg vise klip fra de anførte film, og jeg vil på forhånd advare mod stærke billeder.

Tid, klip og betydning

v/ Mikkel Svenstrup

Jeg vil i dette foredrag tage afsæt i den russiske instruktør Andrei Tarkovskijs tanker om filmen og dens ontologi. Når film optages, sker der en fastfrysning af tid – en fiksering af virkeligheden, der leverer råstoffet til den færdige film.

Tid er altså filmens materiale og klippeprocessen den organiseringsproces, der skaber filmens betydning og rytme. Den direkte tid visualiseres på lærredet i både filmens klipperytme og ikke mindst i de enkelte optagelsers interne rytmer. Tarkovskij betegner disse interne rytmer som *tidspres*. Det er tidspres fra forskellige optagelser, der i klippeprocessen skal kædes sammen og hermed give filmen dens overordnede struktur og rytme. Der er ingen nødvendig kontinuitet i rytmen. Den tid, filmene fremstiller, er mental tid uden objektiv målestok. Klippeprocessen sammenligner Tarkovskij med skulptørens arbejde, hvor marmorblokken blot er erstattet af tid. Der knyttes i fremstillingen bånd til Gilles Deleuzes fremstilling af *tidsbilledet* og for at holde den populærkulturelle vinkel, vil de konkrete diskussionseksempler være taget fra spaghettiwestern-braget *Keoma*.

"Etics. It's LIKE ethics – but it's not!" - Kripkenstein og Derrida som gangsta-rappere

v/ Jon Rostgaard Boiesen

I det satiriske nyhedsshow *The Daily Show* kunne man den 3. maj 2007 opleve noget så sjældent som introduktionen af et nyt filosofisk begreb – *etics*. Begrebet blev introduceret i forbindelse med et indslag om en "No snitchin'"-kampagne, der ifølge indslaget skulle køre i de sorte miljøer i USA, og som handler om, at man – uanset hvad – ikke skal sladre til politiet. Da studievært Jon Stewart bad den tilkaldte *senior black correspondent* Larry Wilmore forklare, hvordan det kunne være etisk ikke at sladre til politiet, svarede Wilmore, at det ikke handler om *etics*, men om *etics*, der, som det forklaredes, består af de seks basale regler: *Don't back down from a fight – Get money – Hold ya own – Mind ya business – Don't snitch – Look fresh*. Ved hjælp af Kripkes læsning af Wittgensteins regelfølgeovervejelser og Derridas overvejelser om lovens kraft vil jeg i mit foredrag se nærmere på forholdet mellem *etics* og *etics*, overveje hvad dette forhold fortæller os om forholdet mellem lov, moralitet, etik og vold og argumentere for, at gangstarapperne har en langt bedre pointe, end Stewart giver dem (*street credit* for).

Christian Poulsen og kunsten at snyde i spil

v/ Kasper Porsgaard

Fænomenerne sport og spil synes at være så gamle som den vestlige kultur selv, hvorved de også er jævndrende med et andet vigtigt kulturfænomen: filosofien. Alligevel har der tilsyneladende været kold luft mellem filosofien og sporten i mindst to tusinde år. I det tyvende århundrede finder sporten og spillet dog endelig vej ind i den filosofiske kanon. Således bruger Hans-Georg Gadamer i *Sandhed og Metode* fænomenet spil/leg til at udvikle en ontologisk funderet teori om 'forståelse'; og i en anden lejr - den franske socialteori - har Pierre Bourdieu udviklet en teori om det sociale 'felt', hvori begrebet 'spil' indtager en vigtig position. I mit oplæg vil jeg argumentere for, at filosofiens opdagelse af sporten dog langtfra er fuldført. Således overser begge filosoffer nemlig en fundamental side af spillet, idet de helt undgår at forholde sig til fænomenet 'snyd'. Fænomenet snyd er – dette er min tese – en helt fundamental del af ethvert spil, hvilket formentlig kan begrundes ontologisk såvel som psykologisk: Ontologisk: snyderi har ikke med forholdet til den anden (modspilleren) at gøre. Den vigtigste indikation herpå er, at folk gladeligt snyder i selv kabale! Snyd må snarere ses som en nødvendig modpart til spillets regler, og er altså en ontologisk komponent af begrebet spil. Psykologisk: spil, hvor snydmuligheden konkret er reduceret til et minimum, vil enten medføre psykisk afvigende spillere (som i professionel skak) eller må søge at kompensere for den manglende snydmulighed ved at inddrage 'tilfældigheder' i større grad (som i f.eks. Ludo eller kortspil). Jeg vil argumentere for, at snyderiets mulighed udgør netop subjektivitetens plads i spillet. Den, der spillede et spil, hvor muligheden for at snyde var helt reduceret, ville ikke længere være subjekt men selv blot en brik. Undervejs i oplægget vil vi konkret komme ind på kabaler, skak, ludo, poker og Christian Poulsens mavepumper. Til slut lægges der op til diskussion af følgende problematiske fænomener: (1) Zinedine Zidane's brystskalle på Materazzi ved VM sidste år og (2) Cykelsportens dopingproblem.