

Institut for Filosofi, Pædagogik og Religionsstudier præsenterer

Filosofi og Populærkultur

Fredag den 7. november 2008

SDU-Odense i Auditorium 100, 10-18

Alle er velkomne. Der er gratis adgang til alle foredrag.

Program

- 10.00–10.10 **Introduktion**
v/Cynthia M. Grund
- 10.10–10.50 **Landskabsæstetik og computerspil**
v/ Bjarke Liboriussen
- 11.00–11.40 **Filosofi fra den virkelige verden i – og om – den virtuelle verden**
v/ Cynthia M. Grund og Jesper Pilegaard
- 11.50–12.30 **Filosofisk spildesign**
v/Lars Konzack
- 12.30–13.30 Frokostpause (Frokost på egen regning.)
- 13.30–14.10 **Filosofi og underholdning - udkast til et forskningsprogram**
v/ Carsten Fogh Nielsen
- 14.20–15.00 **“Har din kæreste nogensinde stemt dig ud af soveværelset?” – reality-tv og etik**
v/ Kean A. Bruhn og Line S. Kristoffersen
- 15.10–15.50 **Intertekstualitet mellem myte, fortælling og animationsfilm: Fra det hellige til det filosofisk-litterære; fra det filosofisk-litterære til det populær-højkulturelle.**
v/Claudio Cifuentes-Aldunate
- 15.50–16.10 Kaffepause (Kaffe på egen regning.)
- 16.10–16.50 **Italiensk genrefilm – et spejl af Hollywood**
v/ Mikkel Leffers Svendstrup
- 17.00–17.40 **Litterær darwinisme – et problematisk paradigme**
v/Søren Mortensen
- 17.40–18.00 Afrunding
- 19.00 Fællesspisning på egen regning; tilmelding på <http://blog.philpopculture.dk/#home>.

For mere information om initiativet *Philosophy Meets Popular Culture*, see <http://www.philpopculture.dk>

Institut for Filosofi, Pædagogik og Religionsstudier, SDU præsenterer

Filosofi og Populærkultur

The Complete

Fourth Season



Fredag den 7. november 2008
SDU-Odense i Auditorium 100, 10 - 18

Foredrag med

Cynthia M. Grund (SDU, Odense), Jesper Pilegaard (SDU, Odense),
Mikkel Leffers Svendstrup (AION, København),
Carsten Fogh Nielsen (AU, Århus),
Kean Andrew Bruhn (SDU, Odense), Line Kristoffersen (SDU, Odense),
Lars Konzack (spilforsker), Søren Mortensen (SDU, Odense),
Claudio Cifuentes-Aldunate (SDU, Odense)
og Bjarke Liboriussen (SDU, Odense)

Alle er velkomne. Der er gratis adgang til alle foredrag. Se også:
Philosophy meets Popular Culture on www.philpopculture.dk

Landskabsæstetik og computerspil

v/ Bjarke Liboriussen

Computerspil kan med udbytte anskues fra en landskabsæstetisk synsvinkel funderet i psykologi og filosofi. Computerspils-landskabet kan opfattes som miljø eller billede; den grundlæggende forskel giver os to muligheder:

1. Vi oplever miljø *eller* billede, eller
2. Vi oplever landskabet som begge dele samtidigt.

Psykologisk set harmonerer den første mulighed fint med Vygotsky (og giver anledning til at fokusere på visse special-subjektpositioner), mens den anden harmonerer med Piaget (og giver anledning til at fokusere på kognitiv kortlægning af spilverdener). Filosofisk set kan Vygotsky-Piaget-modsætningen beriges gennem spejling i en tilsvarende Dewey-Kantmodsætning.

Filosofi fra den virkelige verden i – og om – den virtuelle verden

v/ Cynthia M. Grund og Jesper Pilegaard

Med udgangspunkt i materiale samlet onsite under Grunds ophold i juli 2007 og juli 2008 i Rhode Island som Scholar in Residence ved den irsk-engelske filosof George Berkeley (1685-1753) amerikanske hjem, Whitehall (1729-1731), har Grund og Pilegaard arbejdet sammen for at bygge en virtuel udgave af Whitehall tilgængelig fra SDU-SL, SDU's campus i *Second Life*. Huset og dets omgivelser – døbt *Percipitopia* – er tænkt som en portal ind i filosofiens og idéhistoriens verden.

Navnet *Percipitopia* har som sit udspring Berkeleys velkendte motto *esse est percipi aut percipere: to be is to be perceived or to perceive*. Berkeleys filosofi indeholder mange elementer, som gør, at den kan fungere som en katalysator for indfletning af yderligere filosofiske indsigter og indspil omkring de metafysiske, erkendelsesteoretiske og etiske spørgsmål, som opstår i kølvandet på vores omgang i og med den virtuelle virkelighed. Vi kigger nærmere på disse spørgsmål, mens Grund (avatarnavn *Gunhild Soderstrom*) og Pilegaard (avatarnavn *Bitterleaf Menges*) viser rundt i *Percipitopia* og SDU-SL.

Filosofisk spildesign

v/ Lars Konzack

Der har i spilforskningen været megen fokus på teknologi og pædagogik, narratologi og ludologi samt brugerundersøgelser, men knap så megen fokus på, hvad spillene kan fortælle filosofisk, bortset fra en genintroduktion af 1970'ernes ideologikritik, der primært har forholdt sig til propagandaspil.

Jeg ønsker at stikke et spadestik dybere og se, hvordan rolle- og computerspil mere bredt kan bruges til at præsentere og designe filosofiske ideer i spil uden nødvendigvis at forfalde til simplistisk propaganda.

Særligt interessant er det naturligvis, hvis spillene tilbyder nogle fremstillingsmåder, som vil være svære om ikke umulige at fremvise i noget andet medie.

Oplægget er baseret på artiklen "Philosophical Game Design", der kommer i antologien *The Video Game Theory Reader 2* redigeret af Bernard Perron & Mark J.P. Wolf.

Filosofi og underholdning – udkast til et forskningsprogram

v/ Carsten Fogh Nielsen

Underholdning gennemsyrrer det moderne samfund. Nye digitale lagringsmedier, internetets eksplosive udbredelse og de moderne massemediers fremvækst har således gjort underholdning let tilgængelig og allestedsnærværende og har dermed gjort underholdningsbranchen til en af de hastigst voksende dele af den moderne markedsøkonomi. Denne udvikling rejser en række grundlæggende spørgsmål. Hvilken rolle spiller underholdning i det menneskelige liv og det menneskelige samfund? Hvorfra stammer menneskets tilsyneladende umættelige behov efter underholdning? Ja, hvad er underholdning i det hele taget for en størrelse?

Spørgsmål som disse er inden for de sidste 10-15 år blevet stadigt mere centrale inden for medie- og kommunikationsforskningen. I mit foredrag vil jeg først argumentere for, at også filosofien har et interessant og væsentligt bidrag at yde til diskussionen af denne type spørgsmål. Derefter vil jeg skitsere et forslag til en frugtbar filosofisk tilgang til spørgsmålet om underholdningens betydning for og rolle i det moderne samfund.

"Har din kæreste nogensinde stemt dig ud af soveværelset?" – reality-tv og etik

v/ Kean Andrew Bruhn og Line Schmidt Kristoffersen

Efter årtusindskiftet er der blevet mere og mere fokus på virkelige mennesker i virkelige situationer. Tv-mediet er især skabt til den "doku-soap-quiz"-genre, vi ser i tv-shows som "Robinson", "Big Brother" og "Sandhedens Time".

Med det postmoderne publikums meget korte koncentrationsevne er det nødvendigt for genren at nyskabe sig selv ustandseligt. Dette har gjort, at genrens chok-effekter hele tiden skal eskaleres med fare for at overskride både deltageres og publikums etiske grænser.

Man kan stille sig selv spørgsmålet, hvor den etiske grænse går mellem tv-studiet og tv-stuen? I en tid, hvor der er tvivl, om reality-tv i virkeligheden er scriptet, altså en stærkt redigeret udgave af virkeligheden, er det da etisk forsvarligt at lade iagttageren tro på den? Og hvor mange "uskyldige" kan man tillade sig at ofre i jagten på sejren? Disse er nogle af de spørgsmål, vi vil komme ind på i løbet af denne omgang af vores "15-minutes of fame."

Intertekstualitet mellem myte, fortælling og animationsfilm:

Fra det hellige til det filosofisk-litterære; fra det filosofisk-litterære til det populær-højkulturelle

v/ Claudio Cifuentes-Aldunate

Mit bidrag vil fokusere fundamentalt på tre analytiske genstande, hvilke vil blive præsenteret i intertekstuel dialog.

Disse genstande er:

1. Den græske myte om Minotauren
2. Jorge Luis Borges' fortælling "Asterions hus" (La casa de Asterion)
3. Den korte animationsfilm *Minotauromaquia* af Pablo Etchevarry.

Italiensk genrefilm – et spejl af Hollywood

v/ Mikkel Leffers Svendstrup

Vi skal sammen på en historisk tur gennem den italienske B-film-branches storhedstid. Fra slut-50'ernes sværd- og sandaltosserier over svinske cowboys og hårde politimænd til lumre kannibaler i midt-80'erne.

Den italienske filmbranche (i hvert fald den underlødige afdeling) har op gennem tiden lukreret på enhver tænkelig mulighed for at tjene penge. Hollywoods populære genrefilm er blevet kopieret og karikeret i et hav af herlige italienske produktioner med en volds- og sexfaktor helt i top. Er det genreparodi eller bare ren og skær udnyttelse? Hvor går grænsen? Er Argentos film egentlig bedre visuelle repræsentationer af psykoanalytiske problemstillinger, eller var etikken slået helt ud af kurs i støvlandet? Det er alt sammen spørgsmål, der behandles i dette lynkursus i moderne italiensk filmkulturhistorie med filosofiske indskud fra den skarpladte seksløber.

Litterær darwinisme – et problematisk paradigme

v/Søren Mortensen

Gennem 1990'erne til i dag har Darwins evolutionsteori fået stadig større indflydelse som kilde til forståelse af især film og litteratur. Den såkaldte litterære darwinisme søger således via evolutionspsykologien at redegøre for indholdet af (især) litteratur, men også musik, billedkunst m.m. Den litterære darwinisme står i kontrast til de dominerende analyseformer i det 20. årh.; herunder poststrukturalisme, freudianismen m.fl. Darwinistiske litteraturer prætenderer at kunne foretage analyser på et videnskabeligt grundlag og søger dermed at bidrage til et nyt litteraturvidenskabeligt paradigme. Foredraget giver en indføring i den litterære darwinisme og problematiserer denne metode som plausibel videnskabelig indfaldsvinkel til analysen af litteratur. Dog tilkendegives det, at den litterære darwinisme har en vis berettigelse inden for især populærkultur. Den darwinistiske analyse tager nemlig udgangspunkt i såkaldte 'adaptationer'; dvs. almenmenneskelige kognitive og motoriske evner, som muliggør overlevelse og reproduktion. Darwinistisk analyse forklarer således populærkultur ud fra dens betydning for løsningen af specifikke adaptationsproblemer. Populærkulturen har da også været det primære fokus for darwinistiske analyser.