

Institut for Filosofi, Pædagogik og Religionsstudier, SDU, Odense, præsenterer



Carsten Fogh Nielsen

Rikke Schubart

Gert Balling

Cynthia M. Grund

Thessa Jensen

Lars Konzack

Lars Geer Hammershøj

Filosofi på skærmen

Fjernsyn, film og computerspil set fra filosofiske perspektiver
11. nov. 2005, 10-18, lok. 100

Filosofi på skærmen

10.00-10.45: "Prime-time" filosofi

v/Cynthia M. Grund

10.45-11.30: What Would Buffy Do?

- *Buffy the Vampire Slayer* og dydsetikken, v/Carsten Fogh Nielsen

11.30-12.00: Pause

12.00-12.45: Computerspil i et filosofisk perspektiv

v/Lars Konzack

12.45-13.30: Kan Pixeline blive sur?

- Ethiske overvejelser i forhold til computerspil og børn, v/Thessa Jensen

13.30-14.30: Frokost

14.30-15.15: Androidens betydning for den tidlige film og senere science fiction-film

v/Gert Balling

15.15-15.30: Pause

15.30-16.15: Superhelte og selvdannelsens skyggesider

v/Lars Geer Hammershøj

16.15-17.00: Krig i de gode gamle dage: Spielberg og krigens vidner

v/Rikke Schubart

17.00-17.15: Pause

17.15-18.00: Diskussion

"Prime-time" filosofi

I snart fem årtier har den amerikanske underholdningsindustri formået at producere et antal fjernsynsserier, der - på trods af, at de er blevet brandet som ren og skær underholdning - afspejler og beskæftiger sig med lødige problemstillinger inden for filosofi og idéhistorie. Det er sågar min erfaring efter mange år som filosofilærer - og tv-seer - at de elementer, som har gjort udvalgte populære serier tankevækkende for kritiske fjernsynskiggere, er netop bearbejdelsen af disse problemstillinger. Foredraget vil:

- (1) give et overblik over et udvalg af sådanne serier igennem de seneste 50 år;
- (2) give et indblik i nogle af de filosofiske problemer, som de formår at præsentere og bearbejde;
- (3) fremsætte nogle overvejelser over, hvad det er for værktøjer, disse tv-serier råder over, som gør dem velegnede til at kombinere underholdning med både dannelse og uddannelse.

Cynthia M. Grund er lektor i Filosofi ved Institut for Filosofi, Pædagogik og Religionsstudier, SDU. Hun arbejder blandt andet med logik og sprogfilosofi, betydningsteori i al almindelighed, musikfilosofi og kulturprodukters relation til filosofi i bred forstand.

What Would Buffy Do? *Buffy the Vampire Slayer* og dydsetikken

Indenfor den dydsetiske tradition har det, lige siden Aristoteles, været almindeligt at hævde, at forestillingen om den dydige moralske agent kan tjene som en handlingsvejledende standard for almindelige "ikke dydige" moralske agenter. Eller sagt på en anden måde: Det dydsetiske svar på spørgsmålet "Hvad skal jeg gøre?" er ofte blevet formuleret som "Gør hvad en dydig person ville gøre i din situation." Med hjælp fra den amerikanske TV-serie *Buffy the Vampire Slayer* vil jeg i mit foredrag argumentere imod denne påstand og søge at vise, at forestillingen om den moralsk dydige person ikke kan benyttes som handlingsvejledning i moralsk vanskelige situationer. Dydsetikken bør således søge en anden formulering af sit grundlæggende handlingsvejledende princip.

Carsten Fogh Nielsen: Ph.d-studerende ved Afdeling for Filosofi, Institut for Filosofi og Idéhistorie, Aarhus Universitet. Interesseret i Kant, moderne moralfilosofi, science fiction og amerikanske TV-serier.

Computerspil i et filosofisk perspektiv

Foredraget vil handle om, hvordan spil og leg i computerspil kan forstås ud fra legens filosofiske idéhistorie gennem eksempelvis Friedrich Schiller, Johan Huizinga og Hans-Georg Gadamer. Der vil endvidere blive inddraget tanker fra J. R. R. Tolkien, C. S. Lewis og Umberto Eco.

Lars Konzack, ph.d., adjunkt i interaktive digitale medier, Institut for Kommunikation, Aalborg Universitet Formand for Spilforskning.dk Arbejder især med den ludologiske begrebsafklaring i forhold til digitale spil, men forsøger samtidig at sætte spil i relation til forståelsen af fiktionsverdener, som de kendes fra computerspil.

Kan Pixeline blive sur? - Ethiske overvejelser i forhold til computerspil og børn

I foredraget vil jeg se på de filosofiske muligheder, computerspil for børn giver. Herunder vil jeg vise eksempler, der kan skabe debat omkring etiske problemstillinger, opdragelsesmuligheder og afprøvning af sociale kompetencer gennem spillene. Der vil blive vist eksempler fra forskellige spil, herunder ikke kun børnespil.

Thessa Jensen, ph.d. adjunkt i interaktive digitale medier, Institut for Kommunikation, Aalborg Universitet Arbejder især med de etiske problemstillinger omkring interaktive digitale medier og børn. Herunder er udvikling af spil, metoder til afprøvning af samme, samt overvejelser omkring påvirkning, markedsføring, tværkulturelle problemstillinger og lignende en del af forskningsområdet.

Androidens betydning for den tidlige film og senere science fiction-film

Med mit oplæg ønsker jeg at vise at den tidlige film på den ene side overtager androidens medierende rolle, og at den gennem sit apparatur, ligesom androiden, teknisk oversætter verden i billedet af sin egen funktionsmåde. På den anden side ændrer storbyen karakter i sin synkronisering og rationalisering og afføder en ny perceptionsmåde relateret til moderniteten. En perceptionsmåde, som udgør en udfordring til den nye kunst - netop at indoptage den tekniske reproduktion i sig hvilket med filmen sker gennem at indkorporere det nye kunstprojekt i filmens apparatur. Ofte med en androide foran linsen.

Gert Balling, cand. mag PhD. Forsker tværvideenskabeligt i forholdet mellem menneske og teknologi. Uddannet i Danmark, Tyskland og USA. Har skrevet og redigeret adskillige artikler og bøger om emnet menneske-teknologi i forskellige perspektiver og medvirker med jævne mellemrum i radio og TV som formidler af de etiske og moralske dilemmaer den ny teknologi fører med sig.

Superhelte og selvdannelsens skyggesider

I filosofien er der tradition for at undersøge tidens 'sociale patologier'. I et socialanalytisk perspektiv kan de nyere film om superhelte (*Spiderman*, *Hulk*, etc.) opfattes som kulturelle udtryk for den patologiske individtype, som kan betegnes 'grandios selvdannelse'. To træk kendetegner i denne henseende superheltene: De har ikke selv valgt det (ufrihed), og de er ensomme (deficit af socialitet).

Lars Geer Hammershøj er adjunkt ved Institut for Pædagogisk Filosofi, og tilknyttet forskningsprogrammet Socialanalytisk Samtidsdiagnose ved DPU.

Krig i de gode gamle dage: Spielberg og krigens vidner

Med *Schindlers Liste* (1993), *Saving Private Ryan* (1998) og tv-serien *Band of Brothers* (*Kammerater i krig*, 2001) søsatte Steven Spielberg et ambitiøst projekt om at gen-erindre anden verdenskrig og hermed genskrive den kollektive historie. I mit foredrag vil jeg se på Spielbergs narrative brug af erindring og vidnebeskrivelser. "Earn this!" siger kaptajn Miller, inden han dør efter at have reddet menig Ryan. Har Ryan fortjent sit liv? Har vi fortjent de helteåder, krigsveteranerne erindrer i *Band of Brothers*? Og husker de nu også allesammen rigtigt? Hukommelsen er, ligesom øjenvidnets beretning, en tricky ting. Men ét er sikkert: Spielberg vil have os til at huske historien på ny. Min opgave er på kritisk vis at dekonstruere Hollywoods nye fortællinger om krig.

Rikke Schubart er lektor ved Center for Medievidenskab, SDU. Hun arbejder blandt andet med den postmoderne amerikanske krigsfilm.