

Jahrestagung der GfM 2020

Institut für Medienwissenschaft/Ruhr-Universität Bochum

Thema: Experimentieren

Call for Papers

1. Experimentieren in Medienwirklichkeiten

Experimentieren kann als epistemologischer Anspruch der Moderne verstanden werden, eine Wirklichkeit über ihre Leerstellen und eine prinzipielle Ergebnisoffenheit zu adressieren. Experimente sind der Zukunft zugewandt, indem sie aus der Vergangenheit eine Gegenwart extrapolieren und so alle drei Zeitebenen dem Forschenden zugänglich machen. Experimentieren bedeutet, aktiv einer Situation gegenüberzutreten und epistemische Ungewissheiten als Handlungsspielräume für die Generierung neuen Wissens auszutariieren. Wissen und Nichtwissen sind im Experimentieren ineinander verschränkt und bringen einen eigenen Raum des Forschens hervor, dessen schöpferisches Potenzial immer wieder neue Formen annimmt. Wie Hans-Jörg Rheinberger schreibt, „hat sich der Forscher mit dem Experiment eine empirische Struktur geschaffen, eine Umgebung, die es erlaubt, in diesem Zustand des Nichtwissens um das Nichtwissen handlungsfähig zu werden“. Medien sind an der Herstellung dieser epistemische Anschließbarkeit und Überprüfbarkeit garantierenden Strukturen auf verschiedenen Ebenen beteiligt, tragen konstitutiv dazu bei, Wirklichkeit experimentell hervorzurufen und darüber Wissen zu produzieren.

2. Medien des Experiments, Experimente der Medien

Das Experiment kann ab dem 17. Jahrhundert als grundlegende empirische Methode der neuzeitlichen Naturwissenschaften identifiziert werden, wie es u. a. die Forschungen von Galileo Galilei, Francis Bacon oder Isaac Newton greifbar machen. Einem vermeintlich objektiven, unmittelbaren Erkenntnisgewinn entgegenstehend, zeigt gerade das Experimentieren den ausschlaggebenden Einfluss von Medien. Zunächst tritt die Praktik als erfahrungswissenschaftliche Versuchsanordnung und als Hilfsmittel – welches Wissen durch Kontrolle, Wiederholbarkeit und Systematik hervorbringt und stabilisiert – für ein forschendes Subjekt als epistemologischer Garant auf; später wird der Mensch – und mitunter der Experimentierende selbst – zum instabilen Objekt des Experiments. Die Experimentalpsychologie, die experimentelle Ästhetik und die (vor)technischen Medien des 19. Jahrhunderts machen in einer Weiterentwicklung deutlich, dass Medien nicht nur rigoroser Bestandteil der Wissensentstehung sind. Medien sind zugleich Experimentalanordnungen, die Wahrnehmungsfähigkeiten als historisch variable

definieren und Wissen unter jene Bedingungen stellen, die sie selbst sind. Dies zeigen seit 1850 die apparativen Formationen der Fotografie, der Kinematografie und der Stereoskopie und ihre „Techniken des Beobachtens“ (Jonathan Crary), die Subjektpositionen markieren und die analogen Medien des 20. Jahrhunderts prägen. Die Medien des Experiments gehen in den Experimenten der Medien auf.

3. Experimental Turn

Was sich aus den beschriebenen Konstellationen schon ableiten und vor allem Mitte des 20. Jahrhunderts nachvollziehen lässt, ist eine über wissensherstellende Kontexte hinausgehende Expansion experimentaler Formen, die Peter Galison dazu bringen, vom postmodernen Experimentieren zu sprechen: Sogenannte „trading zones“, verwobene Verhältnisse von Theorie und Experiment, kondensieren soziale, diskursive, mediale und epistemische Einflüsse. Die damit einhergehende Annäherung von Wissenschaft und Kunst lässt die Forschung von einem „New Experimentalism“ sprechen (Hannes Rickli). Neben avantgardistischen Praktiken, wie sie im experimentellen Theater, in der experimentellen Musik und dem Experimentalfilm gefunden werden können, zeigen sich Versuchsanordnungen auch innerhalb der Populärmedien, die ihre eigenen, aber auch macht- und soziopolitische, geschlechterbedingte und postkoloniale Grenzen austesten und so die gesamte Gesellschaft zum Labor werden lassen („Big Brother“, „Dschungelcamp“, „Deutschland sucht den Superstar“). Ab den 1960er-Jahren lässt sich von einem Experimental Turn sprechen. Theorien, Modellbildungen und Simulationen, wie sie z.B. durch den Wissenskomplex der Kybernetik vorgegeben sind, ästhetisch-künstlerische und dokumentarische Praktiken, die radikal Wirklichkeit befragen bzw. aus den Fugen bringen wollen, aber auch mediale Formen wie Video, Fernsehen oder das Computerspiel konstituieren auf politische wie spielerische Art und Weise den Testfall. Alle Lebensbereiche, so scheint es, erfahren durch populäre wie künstlerische Medien eine ‚Experimentalisierung‘.

4. Wissen und Erfahrung neu verhandeln

Die mediale Praxis und Prozessualität des Experimentierens geht von einem epistemischen ‚Energiefeld‘ aus, das Wissen, Erfahrung und Wahrheit vervielfacht, so dass Wirklichkeit, anstatt vorgegeben, immer erst zum Aushandlungsprozess oder zur ontologischen Verschränkung (Karen Barad) wird. Dass diese Spielfelder zwar prominent in Wissenschaft und Kunst angesiedelt, aber weder räumlich noch ästhetisch oder diskursiv auf diese festgelegt sind, dient als Anregung für die Medienwissenschaft, alle Bereiche medial bedingten Handelns unter dem Blickwinkel des Experiments und der Experimentalisierung zu befragen. Als medial durchdrungen erscheint Wirklichkeit perzeptiv, epistemologisch und politisch instabil – und gerade deswegen auf Medien angewiesen. Vormalig explizit avantgardistische Formen der Wirklichkeitsbefragung

münden nicht zuletzt unter Vorzeichen des Digitalen in ubiquitäre, buchstäblich handliche Medienpraktiken, etwa in ‚Experimenten des Selbst‘ und Selbstdokumentationen. Dies lässt darauf schließen, dass gegenwärtig datenbasierte, mikrotemporale und räumlich verteilte Zirkulationsformen des Medialen, die die Fassbarkeit von Wirklichkeit implodieren lassen, weitergehende historische, analytische und theoretische – auf jeden Fall: experimentelle – Beobachtung und Befragung benötigen. Experimente fordern die Medienwissenschaft immer wieder neu heraus: Ohne Experimente keine Medien, ohne Medien kein Experiment.

Panelformate

EXPERIMENT! Das Thema der Jahrestagung wird auch auf der Ebene der Panel erstgenommen. Folgende Formate können eingereicht werden:

DISCUSS!

Eingereicht wird eine **Fragestellung, die von vier bis maximal sechs Personen auf einem Podium diskutiert** wird. Der inhaltliche Rahmen der Diskussion wird von den Organisator_innen festgelegt; sie bestimmen zudem die Teilnehmer_innen des Podiums. Jede_r Diskussionsteilnehmer_in bereitet ein kurzes Eröffnungsstatement von etwa fünf Minuten Länge vor, danach wird die Diskussion für das gesamte Podium und das Plenum geöffnet.

Bei Bedarf kann die Diskussion von externen Moderator_innen geleitet werden.

OBSERVE!

Grundlage des Panels ist die **gemeinsame Arbeit an Materialien**, die von den Organisator_innen vorbereitet und mit bestimmten Fragestellungen zur gemeinsamen Betrachtung, Analyse und Diskussion gestellt werden. Dabei kann es sich um die gemeinsame Lektüre eines Textes handeln, das Sichten eines Films, die Betrachtung verschiedener Fotografien, das Spielen eines Games, etc. Ziel dieses Material-Workshops ist der intensive Austausch über die gewählten Materialien. Die Organisator_innen des Workshops fungieren als Moderator_innen.

Interessenten melden sich im Vorfeld der Tagung für den jeweiligen Workshop an und erhalten die Materialien zur Vorbereitung in digitaler Form, etwa über einen Download-Link oder einen passwortgeschützten Moodle-Kurs.

Die Verteilung der Materialien kann vom Organisationsteam der Tagung übernommen werden.

EXCHANGE!

In diesem Format steht der internationale und/oder interdisziplinäre Austausch im Mittelpunkt. Die Organisator_innen können **Forscher_innen aus dem Ausland** und/oder **aus einem anderen Fach** einladen. Gewünscht ist größtmögliche Internationalität und Interdisziplinarität.

Den Organisator_innen eines Exchange-Panels bleibt überlassen, wie viele externe Forscher_innen sie einladen möchten, und welche Form für den gemeinsamen Austausch gewählt wird. Denkbar sind neben klassischen Vorträgen also ebenfalls Materialworkshop, Podiumsdiskussion, etc.

Das Organisationsteam der Tagung kann sich in begrenztem Umfang an den Reise- und Übernachtungskosten für internationale Gäste beteiligen.

TEAM UP!

Für dieses Panelformat soll ein **Thema eingereicht werden, das entlang von unterschiedlichen Fragestellungen** bearbeitet wird (maximal vier). Die Organisator_innen legen Thema und Fragestellungen fest, die im Vorfeld auf separaten Plakaten notiert werden. Nach einer kurzen Einführung durch die Organisator_innen werden die anwesenden Teilnehmer_innen in gleichgroße Gruppen geteilt, die sich im Viertelstundentakt von Plakat zu Plakat bewegen. Jede Plakatstation wird von einer_einem Moderator_in aus dem Organisationsteam betreut.

Die Moderator_innen fassen nach jedem Wechsel die vorherigen Ergebnisse für die aktuelle Gruppe kurz zusammen und notieren neue Aspekte zur jeweiligen Frage.

Nachdem sich alle Gruppen zu jeder Fragestellung geäußert haben, kommen die Teilnehmer_innen wieder im Plenum zusammen. Die Moderator_innen stellen nacheinander die Ergebnisse ihrer Plakate vor, danach wird eine abschließende Diskussion für alle Teilnehmer_innen geöffnet.

PRESENT!

Für dieses Format können **Einzelvorträge** (deutsch/englisch) von maximal 20 Minuten Länge eingereicht werden. Das Organisationsteam der Tagung gruppiert die Einzelvorträge anschließend zu Panels. Die Moderation wird von einer Person aus dem Organisationsteam der Tagung übernommen.

IMPROVISE!

Ein offenes Format! Eingereicht werden können Ideen für Formate, die in den bisherigen fünf Optionen nicht genannt wurden. Gefragt ist inhaltliche und organisatorische Kreativität. Beispiele können das Ausprobieren neuer (oder das Festhalten an klassischen) Präsentationsformen sein, Vernetzungs- und Planungstreffen für zukünftige Publikationsprojekte oder Konferenzen, Gründungen neuer Initiativen, etc.

Termine und Adressen

www.rub.de/gfm2020

Deadline für die Einreichungen ist **der 31.3.2020**.

Rückfragen unter:
gfm2020@rub.de