

**F A H N E N**

24. OKT

10:20 UHR

**F L U C H T**

KUNSTUNIVERSITÄT LINZ

**A U S D I G I T A L E M**

EX-POSTMUSIK, 4. STOCK

**K R I E G S**

EIN TOTAL REFUSAL SYMPOSIUM

**G E B I E T**



total refusal

# Fahnenflucht aus digitalem Kriegsgebiet

## 10:20 Einführung

**Helmut Lethen**

*Lichtblicke in der digitalen Sackgasse?*

Die Sucht des Spielers bezieht sich nicht lediglich auf das Spiel selbst, sondern strebt vor allem auch nach den Grenzen des Spiels.

Prof. Dr. Helmut Lethen, geboren in Mönchengladbach, ist Germanist und Kulturwissenschaftler und hält derzeit eine Gastprofessur an der Linzer Kunstuniversität.

## 11:00 Keynote

**Stephan Schwingeler**

*Störung als künstlerische Strategie – Digitale Spiele als politische Bedeutungsträger*

KünstlerInnen stören Computerspiele, ihre audiovisuellen Oberflächen und Strukturen, um ihre Aussagen und Bedeutungen zu verändern und ihre politischen Bedeutungen als künstlerische Aussagen umzudeuten.

Prof. Dr. Stephan Schwingeler, geboren in Dortmund, ist Medienwissenschaftler, Kunsthistoriker und Kurator und hält derzeit eine Professur für Medienwissenschaft an der Hochschule für angewandte Wissenschaft und Kunst in Hildesheim (Fakultät Gestaltung).

## 12:00 Pause & Ausstellungsbesuch

**Total Refusal**

*Friendly Fire im MEMPHIS Artspace Linz*

*Total Refusal* zeigen die Vorab-Version ihres neuen Films *How to Disappear*, sowie ausgewählte Interventionen in zeitgenössischen Videospielen.

## 14:00 Panel 1

**Ernst Strouhal**

*Transformation der Spiele – Vom Spiel zum Krieg und retour*

Wie verändern sich Spiele am Vorabend von Kriegen? Wer gewinnt und wer verliert dabei? Sind Spiele gute Diener der Propaganda? – Berichte aus der analogen Welt

Prof. Dr. phil. Ernst Strouhal ist Wiener Kulturhistoriker und Publizist und arbeitet derzeit unter anderem als Universitätsprofessor an der Universität für Angewandte Kunst in Wien.

**Benjamin Beil**

*The Art of Saying Nothing – Krieg und Frieden im Computerspiel*

Aus einer materialnahen, kulturhistorischen Perspektive wird die im Grunde paradoxe Verbindung zwischen Krieg und Spiel sowie die komplexe bildästhetische Wechselwirkung des digitalen Kriegsspiels mit medialen Kriegsdarstellungen hinterfragt.

Benjamin Beil, Professur für Medienwissenschaft mit Schwerpunkt Digitalkultur, Philosophische Fakultät der Universität zu Köln, Institut für Medienkultur und Theater.

**Ruth Dorothea Eggel**

*real.life.gaming.events – Kulturanthropologische Überlegungen zu ambivalenten Gaming Praktiken zwischen Krieg und Geborgenheit*

Im Kontext von Gaming Events zeigt sich die Verdichtung von zeitgenössischen Dynamiken rund um Subjektivierungsprozesse von GamerInnen, Gaming als Vergnügungserlebnis und selbstbestimmte (Konsum-)Erfahrungen. Mit einem kulturanalytischen Zugang werden diese Praktiken vor einem gesellschaftspolitischen Kontext betrachtet.

Ruth Dorothea Eggel M.A. M.A., geboren in Graz, ist derzeit wissenschaftliche Mitarbeiterin und Promovendin an der Abteilung Kulturanthropologie/Volkskunde am Institut für Archäologie und Kulturanthropologie der Universität Bonn.

## 16:00 Panel 2

**Jona Kleinlein**

*Hidden Conflicts*

*Hidden Conflicts* ist ein 25-minütiger Hybrid-Dokumentarfilm, der ausschließlich im Videospiel *Arma 3* (Bohemia Interactive) gedreht wurde und die in einer Spielergruppe entstehenden Dynamiken und moralischen Diskussionen zeigt.

Jona Kleinlein B.A., geboren Stuttgart, ist Multimedia Künstler und Filmmacher und lebt und arbeitet derzeit auf den Lofoten (NO).

**Ulrich Brandstätter**

*Produktives Spielen*

Der Vortrag eröffnet Perspektiven auf die Vereinbarkeit kreativen Schaffens mit digitalen Spielen.

Dipl.Ing. Ulrich Brandstätter MA, arbeitet in Linz als Spieleentwickler und -Theoretiker.

## 17:00 Pause mit Spielgelegenheit

## 18:00 Panel 3

**Margarete Jahrmann**

*Art and Anti War Games*

Durch künstlerische Eingriffe wird die Rhetorik des digitalen Spiels zum Anti-Kriegs Aktivismus. Der Vortrag durchläuft die Geschichte der *Anti War Games*, beleuchtet moderne AI und Face Recognition Toys und überprüft ihre politische Wirksamkeit in einem ludischen Experiment.

Prof. Dr. Margarete Jahrmann, geboren in Pinkafeld (AT), ist Medienkünstlerin und Kunsthistorikerin und unterrichtet derzeit an der Hochschule für Gestaltung und Kunst (Fachbereich Game Design) in Zürich.

**Philipp Bojahr**

*Momente der Störung im analogen und digitalen Kriegsspiel*

Von menschlichen bis zu nicht-menschlichen und von intentional bis zu kontingent operierenden Akteuren – der Kreis der Spielverderber ist vielgestaltig.

Dr. Philipp Bojahr, geboren in Recklinghausen, ist Medienwissenschaftler und arbeitet derzeit als wissenschaftlicher Mitarbeiter im Cologne Game Lab an der Technischen Hochschule Köln.

**Robin Klengel, Leonhard Müllner & Michael Stumpf**

*Fahnenflucht aus digitalem Kriegsgebiet*

Das *Total Refusal* Kollektiv untersucht und praktiziert Strategien zur künstlerischen Intervention im zeitgenössischen Computerspiel. Dabei reibt es sich an, übertritt und sprengt die Grenzen des Mediums.

Mag. art. Leonhard Müllner arbeitet als Künstler im öffentlichen und digitalen Raum und schreibt momentan an seiner Doktorarbeit an der Linzer Kunstuniversität am Institut für Kunst und Kulturwissenschaften.

Robin Klengel MA arbeitet in Graz und Wien als interdisziplinärer Künstler, Illustrator, Kulturanthropologe und Vizepräsident des Forum Stadtpark.

Michael Stumpf studierte Philosophie an der Universität Wien. Er arbeitet als Künstler, Gestalter und Kulturtheoretiker.

# Fahnenflucht aus digitalem Kriegsgebiet

Wie lässt sich das Videospiele als eines der weltweit größten Unterhaltungsmedien als künstlerisches Material verwenden? Welche Aneignungsstrategien entwickeln KünstlerInnen und die Community um die wachsenden Städte, Kriegslandschaften und Welten der Videospiele parasitär umzunutzen?

In einem interdisziplinären Symposium wird das Grenzland am digitalen Schlachtfeld abgegangen. Dabei diskutieren WissenschaftlerInnen aus kulturanthropologischer (Ruth Eggel), medien- und kulturwissenschaftlicher (Margarethe Jahrmann, Benjamin Beil, Philipp Bojahr, Helmut Lethen, Leonhard Müllner, Robin Klengel, Michael Stumpf),

kunst- und kulturhistorischer (Stephan Schwingeler, Ernst Strouhal) und spieleentwicklerischer (Ulrich Brandstätter) Perspektive. Weiters werden künstlerische Positionen (Jona Kleinlein, Total Refusal) in die Diskussion eingebunden.

Den praktischen Anschluss bildet dabei die zeitgleich stattfindende Ausstellung *Friendly Fire* des Künstlerkollektivs *Total Refusal*, das sich mit künstlerischer Intervention in aktuellen Videospiele beschäftigt und nun in Linz seine Arbeiten zu diesem medienkulturell so aktuellen Thema präsentiert.



## kunstuniversität linz

Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung

Total Refusal

Josef Berghammer-Weg 7  
4600 Thalheim

leonhardmuellner.com  
leonhard.muellner@ufg.at  
robin.klengel@mur.at  
michael.stumpf@liwest.at

