



RABBIT EYE
Zeitschrift für Filmforschung

CfP: „Die 90er – Das virtuelle Jahrzehnt“ – Rabbit Eye 014

Deadline für Themenvorschläge: 01. Juni 2024

Waren die 1980er das Jahrzehnt der boomenden Populärkultur, so könnte man die 1990er als **Jahrzehnt der Entgrenzung und Befreiung**, des Auslotens neuer Möglichkeiten und des Spiels mit Identitäten, Räumen und Wirklichkeiten betrachten. Nach dem Zerfall des Ostblocks und der Erosion politischer Gewissheiten, dem Erstarken der populär geprägten Medienkultur und dem Siegeszug des Computers und des Internets stellte sich zunehmend die Frage, wie die hierdurch entstandenen kulturellen Freiräume aufgefüllt werden und was ‚Wirklichkeit‘ und ‚Identität‘ nach dem von Francis Fukuyama konstatierten „Ende der Geschichte“ bedeuten könnten.

Eine Vielzahl an Spielfilmen der Dekade verhandelt dieses Ausloten der Möglichkeiten – gewissermaßen als medialisierte Erscheinungsformen des angerissenen Diskursfeldes – auf einer ontologischen Ebene. Für den populären Mainstreamfilm wären u.a. zu nennen *THE LAWNMOWER MAN* (USA 1992), *VIRTOUSITY* (USA 1995), *JOHNNY MNEMONIC* (CDN/USA 1995), *STRANGE DAYS* (USA 1999), *HACKERS* (USA 1995), *DARK CITY* (USA/AUS 1998), *THE THIRTEENTH FLOOR* (BRD/USA 1999) oder *EXISTENZ* (CAN/GB 1999). Wer bin ich? Was ist Realität? Was ist möglich? Was kann ich überhaupt sicher wissen? Diese Phänomene im Film (und in anderen Medienformaten) reichen vom Spiel mit Realitäten (etwa parallele Universen, mediale Wirklichkeiten, Träume, Phantasien, das ‚Jenseits‘, die Psyche einer Figur als ‚Handlungsort‘), über das Spiel mit Identitäten (Doppelgänger- und Wiedergängerfiguren, geheime oder unzuverlässige Identitäten) bis hin zum Cyberspace und Virtual Reality, in denen beide Aspekte, die **Neuerfindung der Wirklichkeit** und die **Neuerfindung des Selbst**, technisch wie ästhetisch ihre Zuspitzung erfahren. In diesen Hinsichten fungieren derartige Filme auf besondere Weise als Formen der Wirklichkeitskonstruktion und zugleich als „Selbstbeobachtung der Gesellschaft“ (S. J. Schmidt, *Kalte Faszination*).

Wir möchten Phänomene dieser Art mit dem **Schirmbegriff des ‚Virtuellen‘** fassen, da hier das Ausloten von Subjekt(-ivität) und Wirklichkeit nicht allein auf einer sozialen, kulturellen oder gesellschaftspolitischen Ebene verhandelt wird, sondern der physischen Wirklichkeit zusätzlich ein ontologisch ‚Anderes‘, eine andere Realität, entgegengestellt wird. Eine derartige Kopplung ist semantisch vielfältig funktionalisiert, entfaltet bestimmte Wirkungseffekte und eröffnet – allgemein gewendet – neue Möglichkeiten der Wahrnehmung, der Interaktion und des Denkens. Das Virtuelle wird so zu einem *der* medienkulturellen Signa der 1990er-Jahre überhaupt.

Prägend für das ‚virtuelle Jahrzehnt‘ ist über den Film hinaus auch die in wegweisenden Texten zur Postmoderne und ihrer Rezeption beobachtbare ‚**Virtualisierung**‘ in **Medientheorie, Philosophie und Kulturtheorie**, die teils gar in den Mainstream hineindiffundiert (etwa in THE MATRIX [USA/AUS 1999], worin der Protagonist sich als Fanboy von Jean Baudrillards *Simulacres et Simulation* [1981] outet). Die Frage, was Wirklichkeit ist, was eine Simulation von Wirklichkeit bedeutet und ob überhaupt eine ‚wirkliche‘ Wirklichkeit existiert, alles das ist Ausdruck einer Tendenz (insbesondere der frankophilen) philosophischen Theoriebildung, die man begrifflich als ‚Virtualisierung der Wirklichkeit‘ fassen könnte. Hierzu zählen neben Jean Baudrillard Autoren wie Gilles Deleuze und Felix Guattari, aber auch Paul Virillio, Vilém Flusser, Marshall McLuhan und Donna Haraway, die sowohl im akademischen als auch im öffentlichen Feld, etwa im Feuilleton, breitenwirksam agierten und teilweise selbst zu popkulturellen Ikonen avancierten.

Wir möchten mit einem Abstand von fast einem Viertel Jahrhundert erneut einen Blick auf dieses Jahrzehnt werfen, das – zumindest in der abendländisch geprägten westlichen Konsumkultur – atmosphärisch zwischen Weltuntergangsphantasie (im sog. Y2K crash), Mystery und ewig andauernder Party changierte und sich kulturell wie theoretisch auf den finalen gesellschaftlichen Zustand der Postmoderne eingestellt hatte, in dem Altbekanntes fortwährend ironisch zitiert (z.B. PULP FICTION [USA 1994], dekonstruiert (z.B. LOST HIGHWAY [USA/F 1997]) oder zur *bricolage* verarbeitet werden würde (z.B. William Shakespear’s ROMEO + JULIET [USA 1996]) und in dem Paul Feyerabends „**anything goes**“ das **bestimmende Credo** sein sollte. Es kam bekanntlich anders.

Mit dem Schwerpunktthema „Die 90er – Das virtuelle Jahrzehnt“ interessieren wir uns für Beiträge, die neben Filmen ebenso Serien (z.B. STAR TREK – THE NEXT GENERATION [USA 1987–1994]), Computerspiele (wie etwa *Wolfenstein 3D* [USA 1992]) und andere audiovisuelle Formate der 1990er-Jahre (etwa Werbefilme, Musikvideos, Dokumentationen oder TV-Sendungen) unter Berücksichtigung ihrer Thematisierung/Ästhetik von Virtualität betrachten oder ihre Bedeutung für spätere Jahrzehnte und unsere aktuelle Medienlandschaft untersuchen – beispielsweise für filmische oder serielle Retrospektiven und das aktuelle Revival der 90er. Es geht uns dabei um die Bedeutung und (medien-)kulturelle Reichweite sowohl von einzelnen Filmproduktionen, -reihen oder -genres als auch der Medienkultur insgesamt sowie der Medientheorie (inklusive Medienphilosophie und Kulturtheorie). Die Eingrenzung auf ein Jahrzehnt ist nicht zuletzt aufgrund des dynamischen und hochgradig referenziellen Charakters von ‚Kultur‘ im Allgemeinen und der Popkultur im Besonderen nicht unproblematisch, sodass wir unter den ‚90ern‘ eine Phase verstehen, in der die ‚Kulturen‘ vorangegangener Dekaden, speziell der 70er und 80er, nachwirken und die ihrerseits wiederum in die 2000er-Jahre und bis heute hineinstrahlt.

Beiträge können sowohl Medienprodukte, Phänomene oder Theorieansätze der 90er-Jahre zum Ausgangspunkt nehmen als auch aktuelle Entwicklungen aufgreifen und deren Wurzeln am Ende des 20. Jahrhunderts freilegen. Es sollte deutlich werden, was Virtualität und Virtualisierung für

diesen Abschnitt der Medienkulturgeschichte bedeutet und welche Potenziale mit ihnen verbunden sind. Kernmedium der Ausgabe soll jedoch das Medium Film sein.

Mögliche Themen und Gegenstände können sein, beschränken sich aber nicht auf:

- *Virtuelle ‚Realität‘ im Film*: Virtualisierung der erzählten/dargestellten (Lebens-)Wirklichkeit; Modellierung und ontologische Konstituierung von ‚Welt‘
- *Virtualität und filmische Selbstreflexivität*: Textsortenspezifische Formen und generische Spezifika (z.B. Spielfilm vs. Werbespot), Virtualität und filmisches Erzählen (virtualisierende Erzählstrategien)
- *Virtualität und Figur*: ‚Personen‘-Konzepte, mental-subjektive Repräsentationen, Körper/Geschlecht/Identität, filmische ‚Anthropologie‘
- *Virtualität und Raum/Virtualisierung des Raums*: Raumstrukturen im Film, Raumerleben und -erfahrung, Künstlichkeit vs. Natürlichkeit des Raums
- *Audiovisuelle Ästhetiken des Virtuellen*: audiovisuelles Spektakel; intermediale Schnittstellen und Konfigurationen; Verhältnisse zwischen Film, Computer, Musikvideo usw.
- *Formen, Funktionen und Diskursivierung des Cyberspace, Cyberpunk oder Augmented Reality*
- *Aktuelle Remakes der und Retrospektiven auf die 1990er-Jahre*
- *Theoretisierung und Theorien der Virtualität und ‚Virtualisierung‘ in Medientheorie, Medienphilosophie und Kulturtheorie*

Erwünscht sind pointiert argumentierende Beiträge mit einem Umfang von 10 bis 15 Seiten (30.000 bis 45.000 Zeichen inkl. Leerzeilen), die gut lesbar und gegenstandsbezogen das ‚virtuelle Jahrzehnt‘ der 1990er-Jahre behandeln. Themenvorschläge mit kurzem Abstract (von max. einer Seite Länge) und kurzem CV werden erbeten bis zum **01.06.2024**. Die fertigen Texte sollen bis zum **31.01.2025** vorliegen. Die Veröffentlichung von Rabbit Eye 014: „Die 1990er. Das virtuelle Jahrzehnt“ ist für den **Herbst 2025** geplant.

Kontakt: Stephan Brössel (s.broessel@uni-muenster.de) und Oliver Schmidt (oliver.schmidt@tuhh.de)