

Vorwort
Studium universale
Interdisziplinäre Vorlesungsreihe der Universität Leipzig

Wintersemester 2004/2005

Virtuelle Welten

Die reale Welt entspricht der natürlichen, physischen Aussenwelt, deren Signale als Bilder, Buchstaben, Töne und Düfte von verschiedenen Menschen vergleichbar erlebt werden. Die virtuelle Welt entspricht einer abbildhaften oder fiktiven Welt. Sie gibt es seit jeher im Märchen, im Traum, in der darstellenden Kunst, in der Literatur, in der Politik und in der religiösen Erfahrung. Da diese „alte“ virtuelle Welt weitgehend von der menschlichen Phantasie, dem künstlerischen und religiösen Talent erschaffen ist, ist es eine primäre Welt.

Die „neue“ virtuelle Welt ist das Kind des technologischen Zeitalters, das durch die Integration digitaler Technologien erwachsen geworden ist und sich heute als eine selbstständige, hochkomplexe Lebenswelt in der natürlichen Außenwelt etabliert hat. Diese virtuelle Welt ist primär maschinengesteuert. Sie beruht auf einem Netzwerk von High-Tech-Systemen, zu denen Computerterminale, Satellitensender und Telemaschinen gehören. Zusammen schaffen sie virtuelle Räume, deren Mauern aus Kabelkanälen, Telgrafendrähten, Faxmaschinen und Handys gebaut sind. In dieser elektronisch generierten Welt sind die Gesetze von Schwerkraft, Raum und Zeit aufgehoben. Die Datenspeicherung scheint unbegrenzt und erlaubt, die dem Menschen gesetzten Grenzen zu überschreiten. Gleichzeitig ist der Mensch nicht mehr das Maß der Dinge und vermehrt abhängig von den immateriellen Zeichen der technischen Telekommunikation. Die digitalen Netzwerke überschreiten Ländergrenzen und Kontinente, wodurch die physische Welt auf ein globales Dorf komprimiert wird. Der Prozess der Globalisierung hat alle Bereiche unseres Lebens erfasst, genannt seien die Naturwissenschaft mit der High-Tech-Medizin, die Wirtschaft mit den globalen Finanzmärkten, die Politik mit den transnational agierenden politischen Gemeinschaften, Kunst und Architektur, bei denen die klassischen menschlichen Proportionen aufgehoben sind. Virtuelle Welten und Globalisierung bedingen einander. Sie signalisieren den Beginn eines neuen Zeitalters.

Das Studium universale hat für das Wintersemester 2004/05 das Programm mit dem Ziel ausgearbeitet, an die primäre virtuelle Welt unter verschiedenen Aspekten zu erinnern. Die Vorträge zur digitalen virtuellen Welt stellen beispielhaft deren Vor- und Nachteile dar und fordern zu einem emanzipierten und kontrollierten Umgang mit den neuen Möglichkeiten auf.

Im Juli 2004

Katharina Spanel-Borowski

27.10.2004

Hörsaal 22, 18:15 – 19:45 Uhr

Reflexionen über die Zukunft der politischen Utopie

Im Kern geht es um eine Bestandsaufnahme der Situation des utopischen Denkens nach dem Zusammenbruch der realsozialistischen Systeme in Ost- und Mitteleuropa.

Trifft es zu, daß das utopische Denken seine Zukunft bereits hinter sich hat? Oder gibt es Varianten utopischer Visionen, die bei der Lösung der anstehenden Probleme des 21. Jahrhunderts unverzichtbar sind? Saage entfaltet die These, dass die autoritär-etatistische Linie des utopischen Denkens an ihr Ende gekommen ist. Aber er betont auch die Lernfähigkeit des utopischen Diskurses seit Morus. Sie ermöglicht dem utopischen Denkansatz, sich zu erneuern und als regulatives Prinzip angesichts massiver Fehlentwicklungen im globalen Kontext zu wirken.

Prof. Dr. Richard Saage

Richard Saage wurde 1941 in Tülow (Niedersachsen) geboren. Zunächst zum Chemotechniker ausgebildet, erwarb er das Abitur im Zweiten Bildungsweg. Von 1965 bis 1972 studierte er an der Johann Wolfgang-Goethe-Universität Frankfurt am Main Politikwissenschaft, Geschichte und Philosophie. Promotion 1972, Habilitation 1981. Er ist seit 1992 Professor für Politikwissenschaft an der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg, seit 1998 Ordentliches Mitglied der Sächsischen Akademie der Wissenschaften zu Leipzig.

Literatur

Saage, Richard: *Utopische Profile*, Bd. 4: Widersprüche und Synthesen des 20. Jahrhunderts, Münster 2004.

03.11.2004

Hörsaal 22, 18:15 – 19:45 Uhr

Virtuelle Gärten, oder: die Duplizität des Paradieses

Die Bedeutung von „virtuell“ entstand erst ab 1990 parallel zum Medium „Computer“. Die Gartenkunst hat es mittlerweile für sich entdeckt: heute plant man in CAD und erfaßt in GIS. Sind diese Produkte deshalb auch virtuelle Gärten?

Der ursprüngliche Gebrauch „virtuell“ in Optik und Quantenmechanik bezeichnet Unschärfen oder Reflexionen. Vielleicht eignet sich dies Bild besser, um auf Gärten angewendet zu werden. Sind sie nur vergrößerte oder verkleinerte Abbilder einer Wirklichkeit oder nehmen sie sie voraus?

Tatsache ist, daß Gärten mehrere Funktionen übernehmen können: Als literarisches Motiv sind sie Seelenspiegel (Goethes Wahlverwandtschaften), Ursymbol (Paradies) oder Traum (Colonna). Als Malerei werden sie idyllisch, arkadisch, heroisch usw. dargestellt. Und als Grünanlage können sie sowohl als Schule (Kew Gardens), als Miniaturreich (Villa Hadriana) und Theater (Versailles) dienen. Sind sie also nur Konstrukt oder Folie? Oder sind sie auch virtuell?

Prof. Dr. Marcus Köhler

Studium der Kunstgeschichte, Publizistik und Germanistik in Berlin (FU / TU) und London (Courtauld Institute), Junior Fellow in Dumbarton Oaks, Trustees of Harvard University, Washington D.C., Forschungsassistent Institut für Grünplanung und Gartenarchitektur (Universität Hannover), Professur für Gartendenkmalpflege an Fachhochschule Neubrandenburg. Dissertation zu deutsch-russischer Gartengeschichte. Publikationen zur Geschichte der Architektur und Landschaftsgestaltung.

Literatur

Art of the Garden, Ausstellungskatalog Tate Britain, London 2004.

Hunt, John Dixon: *The Picturesque Garden in Europe*, London 2002.

Im Internet

www.fh-nb.de

10.11.2004

Hörsaal 22, 18:15 – 19:45 Uhr

Computerspiele als Erzieher zu Kampf und Krieg?

In den vergangenen Jahren sind immer wieder Computerspiele auf den Markt gekommen, die einerseits bei den zumeist männlichen Spielern auf großes Echo stießen und die andererseits von den Jugendschutzbehörden argwöhnisch beobachtet wurden. Jugendliche „fahren ab“ auf Kampf- und Kriegsspiele wie „America’s Army“ Oder „Command and Conquer“, während Politik, Pädagogik und Eltern nach Verbot und Zensur rufen. Der Vortrag wird eine Übersicht über die verschiedenen Spiele und ihre Thematiken geben und anschließend vorstellen, wie denn die Jugendlichen, wenn sie sich zum Spielen treffen oder im „Netz“ verabreden, bei diesen „Parties“ miteinander in Interaktion treten. Es könnte sein, dass das soziale Miteinander der Spielenden ebenso wichtig, wenn nicht wichtiger ist als die problematischen Gehalte der diskutierten Spiele.

Prof. Dr. Winfred Kaminski

Geboren 1948 in Kiel, Studium in Düsseldorf und Frankfurt a.M., Promotion im Hauptfach Philosophie 1975, Wiss. Mitarbeiter an der J. W. Goethe-Universität 1975–1986, seit 1990 Professor an der Fachhochschule Köln, Habilitation in Erziehungswissenschaft 1991, Ernennung zum apl. Professor für Erziehungswissenschaft an der J.W.-Goethe-Universität, seit 2003 Direktor des Instituts für Medienforschung und Medienpädagogik der Fakultät für angewandte Sozialwissenschaften der FH Köln.

Im Internet

www.sw.fh-koeln.de/www

24.11.2004

Hörsaal 22, 18:15 – 19:45 Uhr

Filme machen mit Computerspielen: Wie geht das?

Ego-Shooter wie Doom, Quake oder Halflife sind Darwinismus in neuer Form. In diesen 3D-Welten hat der Spieler das simple Ziel, in einer Welt voll von Terroristen und Monster zu überleben, indem er so viele seiner Gegner wie möglich tötet. Die Faszination und Immersionskraft dieser Spiele beruht darauf, dass die Welt entsprechend der Aktionen des Users ständig in Echtzeit und übergangslos neu berechnet wird und so die User auch wieder blitzschnell reagieren müssen. Diese komplexe Aufgabe leistet das Herz der Computerspiele, die sogenannte Game Engine. Nicht wenige fürchten, dass Ego-Shooter sowohl aus wohlherzogenen als auch aus sozial auffälligen Teenagern emotionslose, realitätsentrückte Killer machen, die das Gefühl für die Tragik von Tod und Krieg verlieren und dadurch verrohen. Als Beweise für diese populäre vorwissenschaftliche These werden gerne die Amokläufer in Littleton, Bad Reichenhall und Erfurt angeführt, bei denen die jugendlichen Attentäter nachweislich leidenschaftliche Computerspieler waren. Was kaum einer weiß, ist, dass Ego-Shooter ein nützliches Werkzeug zur Filmproduktion sein können. 3D-Animations-Filme, die meist von Amateuren durch die Manipulation von Game Engines von Ego-Shootern hergestellt werden, werden als Machinima's bezeichnet. Die Machinima-Bewegung ist Ausdruck eines emanzipierten Umgangs mit Computerspielen entgegen der industriell und gesellschaftlich gewöhnlich erwarteten Nutzungsbedingungen und Gratifikationen. Mit dieser Unterwanderung gelingt Machinima-Produzenten der Eintritt als „Player“ in eine andere Welt, die ihnen gewöhnlich aus technischen und finanziellen Gründen verschlossen bleiben würde.

Dr. Karin Wehn

geboren am 11.10.1967 in Siegen, 1988 bis 1995 Studium an der Universität Siegen und an der University of Ulster at Coleraine in Nordirland in den Fächern Englische Sprachwissenschaft, Angewandte Sprachwissenschaft, Englische Literaturwissenschaft und Neuere deutsche Literaturwissenschaft. 1995 bis 1999 wissenschaftliche Mitarbeiterin im DFG-Forschungsprojekt „Fernsehkrimi in Ost-, West- und Gesamtdeutschland“ an der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg. Promotion zum Thema „Der West- und ostdeutsche Fernsehkrimi im Dualen Rundfunksystem“ an der Universität Halle-Wittenberg 2000. Seit August 1999 wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Universität Leipzig, Institut für Kommunikations- und Medienwissenschaft. Oktober 2001 bis März 2003 Gastprofessur im Bereich Gesellschafts- und Wirtschaftskommunikation an der Universität der Künste, Berlin. Seit April 2004 Gastprofessur an der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg am Institut für Medien und Kommunikation.

Im Internet

www.animation-le.de.vu

08.12.2004

Hörsaal 22, 18:15 – 19:45 Uhr

Virtuelle Architektur: Veränderungen im Denken und Handeln?

Anhand von aktuellen Beispielen wird zunächst aufgezeigt, welchen Nutzen virtuelle Architekturen besitzen. Darüber hinaus legt der Autor dar, wie Darstellungstechniken das Bauen verändert haben und verändern werden. Zum Schluß steht die Frage, wie anomische und virtuell erzeugte Formen in gebaute Strukturen überführt werden können.

Prof. Dipl.-Ing. Burkhard Pahl

geb. 1955, Architekturstudium an der TU Darmstadt und ETH-Zürich, praktische Tätigkeit als Architekt in Düsseldorf und Darmstadt, zahlreiche prämierte Bauten und Projekte, Träger der Joseph Maria Olbrich Plakette des BDA, Preis des Deutschen Stahlbaus 2002, hier Auszeichnung für das Konzept der FIS-Weltcup Skisprungschanze Willingen, IOC/IAKS Award 2003 u.a., verschiedene Lehraufträge im Bereich Architektur und Bauingenieurwesen, seit 01.04.1997 Professur für Entwerfen und Konstruktives Gestalten an der Universität Leipzig, Gutachter- und Preisrichtertätigkeit, zahlreiche Forschungsprojekte zu ressourcenschonendem Bauen, innovativer Bauweisen und multimedialer Darstellung von Werkstoffen im Bauwesen, Projektpartner im EU-Forschungsvorhaben UTN II.

Im Internet

www.uni-leipzig.de/~konst

15.12.2004

Hörsaal 22, 18:15 – 19:45 Uhr

Virtuelle Welten von Dante bis „Matrix“

Unser Alltag sowie auch unsere Freizeit/Unterhaltung werden heutzutage wesentlich von der Computertechnologie und den neuen Medien beeinflusst. In diesem Kontext wird oft ein zunehmender Realitätsverlust beklagt und auf die Gefahren dieser neuen Medien und ihrer simulierten Welten hingewiesen. Der futuristische Film „Matrix“ hat diese Problematik auf populäre Weise thematisiert und ein spannendes, hochtechnologisiertes Verschmelzen von Scheinwelt und Realität vor Augen geführt. Doch ist die Problematik der als real empfundenen Scheinwelt wirklich so neu? Sind Simulationen und virtuelle Welten zwangsläufig an die moderne Technologie gebunden? Könnte man nicht auch Dantes Hölle als Cyberspace verstehen und ist Prosperos Insel in Shakespeares „Der Sturm“ nicht zumindest teilweise eine fremdgesteuerte künstliche Welt?

Dr. Betsy van Schlun

- 1992–1994: Studium der englischen und amerikanischen Literaturen am Mills College, Oakland, Kalifornien.
1994–1999: Studium der Amerikanistik, Anglistik und Germanistik an der Rheinischen Friedrich-Wilhelms-Universität in Bonn. (Magisterabschluß)
1999–2004: Promotion an der Universität Leipzig bei Prof. Dr. Elmar Schenkel; Studium der Kunstgeschichte an der Universität in Bonn
2004: Promotionsabschluß; Titel der Dissertation: Science and the Imagination: Mesmerism, Media and the Mind in Nineteenth-Century English and American Literature

Literatur

Dante: *Göttliche Komödie*
Shakespeare: *Der Sturm*
Bulwer-Lytton: *The Haunted and the Haunters*
Edward Bellamy: *Looking Backward 2000–1887*
Kipling: *The Brushwood Boy*
Dickens/Collins: *The Frozen Deep*
Poe: *A Tale of the Ragged Mountains*

Filme

Matrix
The Sixth Sense

12.01.2005

Hörsaal 22, 18:15 – 19:45 Uhr

Himmel und Hölle im Buddhismus: Virtuelle Welten oder reale Orte

Der Buddhismus kennt eine Vielzahl von Götterhimmeln, Buddhaländern und Höllen. Seit alters her hoffen die Gläubigen auf Wiedergeburt in einem Himmel oder in einem Buddhaland und fürchten den Sturz in eine Hölle. Dabei ist der ontologische Status dieser Jenseitsbereiche unter den buddhistischen Gelehrten stets umstritten gewesen. Die Auffassungen reichen von einer idealistischen oder psychologistischen Interpretation (alle Welten sind bloß Vorstellung) bis hin zur Identifikation der diversen Welten mit konkreten Orten im Kontext einer sakralen Topographie. In dem Referat sollen die wichtigsten der Himmel, Buddhaländer und Höllen vorgestellt, ihre Bedeutung für die Heilserwartung der Menschen gewürdigt und die Diskussion um ihre Seinsweise in Grundzügen nachgezeichnet werden.

Dr. Christoph Kleine

Studium der Religionswissenschaft sowie der Japanologie und der Philosophie an der Universität Marburg und der Bukkyō-Universität Kyōto (Japan), 1991 Erlangung des Magister Artium, 1995 Promotion über den buddhistischen Erneuerer Hōnen (1133–1212), 1996-1997 Forschung als Post-Doc-Stipendiat der École Française d'Extrême-Orient am Hōbōgirin-Institut in Kyōto, 2001 Habilitation mit einer Arbeit über Gehalt, Form und Funktion religiöser Biographien im ostasiatischen Buddhismus, seit Anfang 2002 wissenschaftlicher Mitarbeiter und Privatdozent am Religionswissenschaftlichen Institut der Universität Leipzig.

Literatur

Chappell, D.W.: *Chinese Buddhist Interpretations of the Pure Land*. In: *Buddhist and Taoist Studies*, I.M.Saso, Honolulu 1977, Seite 23–53.

Kleine, Christoph: *Kosmologie und Soteriologie im ostasiatischen Buddhismus*. In: Zeller, D.: *Religionen im Wandel der Kosmologien*, Frankfurt a.M. 1999, Seite 255–267.

Kloetzli, W. R.: *Buddhist Cosmology: Science and Theology in the Images of Motion and Light*, Dehli 1989.

Matsunaga, A. and Matsunaga, D.: *The Buddhist Concept of Hell*, New York 1972.

Sadakata, A.: *Buddhist Cosmology: Philosophy and Origins*, Tokyo 1997.

Teiser, S.F.: *The Scripture of the Ten Kings and the Making of Purgatory in Medieval Chinese Buddhism*, Honolulu 1994.

19.01.2005

HS 22, 18:15 – 19:45 Uhr

Das Internet zwischen Kontrolle und Selbst-Koordination

Das Internet, so sagt man, lässt sich weder abschalten noch kontrollieren. Es sind die Nutzer und nicht die Regierungen, die seine Entwicklung bestimmen. Unbestreitbar ist, dass sich das Internet einer nationalen Aufsicht entzieht. Vergleichbar mit der Luft oder den Weltmeeren handelt es sich um ein transnationales Phänomen, das sich, wenn überhaupt, nur durch Abstimmungen auf der internationalen Ebene gestalten lässt. Angesichts von Computerviren, Würmern und Spam stellt sich gleichwohl die Frage: Wer ist für das Internet eigentlich zuständig? Und wie kann jenseits der nationalen Grenzen ein demokratischer Willensbildungsprozess über die „Verregelung“ des Datenflusses in Gang gesetzt werden? Der Vortrag wird auf diese Fragen keine abschließenden Antworten geben, aber er unterrichtet darüber, welche Lösungen zur Zeit zur Debatte stehen und wo und in welcher Form über diese verhandelt wird.

Dr. Jeanette Hofmann

Promotion in Politikwissenschaft an der Freien Universität Berlin (1992), seither empirische Forschung zunächst in der Techniksoziologie, seit 1994 Internetforschung am Wissenschaftszentrum Berlin und an der Technischen Universität Berlin, seit WS 2003/04 Lehrstuhlvertretung an der Universität Duisburg-Essen im Bereich Politik und Kommunikation. Neben der Forschung vielfältiges Engagement im Bereich digitaler Rechte (www.privatkopie.net) sowie derzeit im Rahmen des UN Weltgipfels zur Informationsgesellschaft (www.worldsummit2003.de).

Im Internet

www.duplox.wz-berlin.de/people/jeanette

26.01.2005

Institut für Kunstpädagogik, Ritterstraße 8–10, 18:15 – 19:45 Uhr

Der konstruierte Körper in den Bildern der Kunst und digitalen Medien

Die Bilder der Kunst von der Renaissance bis zu den Videoclips des Musikfernsehens spiegeln das Verständnis ihrer Zeit gegenüber dem menschlichen Körper. Das so konstruierte und reflektierte Körperbild zeigt mehrere Facetten, es zeigt z.B. die philosophische Sicht auf den Menschen wie es das naturwissenschaftliche Interesse indiziert. Stets ist das präsentierte Körperbild im künstlerischen Fokus auch an die medialen Entwicklungen und Möglichkeiten gebunden. So resultiert für das Körperbild der jüngeren Bildgeschichte ein Spannungsbogen vom Akt als bildnerischer Skulptur, von der durchinszenierten Performance bis zum Körper als Chiffrenträger des sozialen Protestes, von der Reduktion des Körpers auf gentechnische Formeln bis hin zu biologischen Visionen düsterster Art. In Ausschnitten wird das Referat dem Körperbild in seinen hinterlegten Diskursen und Innovationen nachgehen.

Prof. Dr. Johannes Kirschenmann

Johannes Kirschenmann, Jg. 1954, Dr. phil., Studium der Kunst, Politik und Geschichte in Tübingen und Kassel, 20 Jahre im hessischen Schuldienst, Lehraufträge an der Uni Gießen, Promotion über „Medienbildung in der Kunstpädagogik“ an der Universität Leipzig, seit 2001 Professor an der Akademie der Bildenden Künste München, Lehrstuhl für Kunstpädagogik, Mitherausgeber von „Kunst+Unterricht“.

Literatur

Seifert, Anja: *Körper, Maschine, Tod*, Wiesbaden 2004.

Social creature: how body becomes art, Ausstellungskatalog, Ostfildern-Ruit 2004.

Rieger, Stefan: *Die Ästhetik des Menschen: Über das Technische in Leben und Kunst*, Frankfurt a.M. 2002.

26.01.2004

HS 22, 18:15 – 19:45 Uhr

Der Computer als Operateur

Folgende Themen werden behandelt:

- Leipzig als Medizinstandort mit langer Tradition und Innovation
- Interdisziplinäre Zusammenarbeit z.B. in der Informationstechnologie
- Möglichkeit von endoskopischen Eingriffen an den Herzkranzgefäßen
- Zusammenspiel der „Werkzeuge“ Videokamera, Steuerkonsole und Mensch
- Computersimulation als Werkzeug der chirurgischen Ausbildung
- Vor- und Nachteile computergestützter OPs aus medizinischer und ökonomischer Sicht
- Quo vadis?

Prof. Dr. Friedrich-Wilhelm Mohr

Geboren 1951 in Prenzlau, Studium der Medizin in Berlin, Bonn und Sydney, 1980 Medical Doctor, 1988 Ph. D., 1980 Professor für Herzgefäßchirurgie in Göttingen, 1984 Professor und Vorsitzender der Herzchirurgie Universität Leipzig sowie Medizinischer Direktor des Herzzentrums, 1995 Professor und Vorsitzender der Herzgefäß- und Thoraxchirurgie Universität Frankfurt a.M., 1997 Professor und Vorsitzender am Deutschen Herzzentrum München, Mitgliedschaft in verschiedenen nationalen und internationalen kardiologischen Gesellschaften und Herausgeber verschiedener kardiologischer Fachzeitschriften.