

Rundgangpreis für Kunsttheorie

[Pressemitteilung 03.07.2017]

Der Theoriepreis im Fachbereich Kunst ist in diesem Jahr das zweite Mal ausgelobt worden. Die Diplomkonferenz Kunst würdigt damit die beste schriftlich-theoretische Diplomarbeit. Als Preis ist die Publikation dieser Arbeit vorgesehen. Der Preis ist mit 2.000 Euro dotiert.

Jury: Diplomkonferenz Fachbereich Kunst

Ausgezeichnet wurden **Amelie Lihl** für »Zukunft Postkapitalismus. Akzelerationismus im Dialog mit Star Trek« (betreut von Prof. Dr. Marc Ries) und **Dominik Keggenhoff** für »Rebooting Lara Croft. Selbstreferentialität im Computerspiel und die Grenzen der Repräsentation« (betreut von Prof. Dr. Juliane Rebentisch).

Auszüge aus den Gutachten als Jurybegründung

Amelie Lihl

In dieser Arbeit werden zwei Phänomene miteinander kontrastiert, die aus völlig konträren Herkünften – Kulturindustrie hier, Philosophie dort – ähnliche Ziele formulieren. Dies ist plausibel, doch neu ist es allemal, und Amelie Lihl hat es gemacht, und das mit Bravour. Auf der einen Seite der seit einigen Jahren in der europäischen Diskurslandschaft ein politisch-ästhetisches – über alle Traditionalismen erhabenes – futuristisches Programm proklamierende Akzelerationismus. Auf der anderen, das seit 1966 zuerst als Fernsehserie, dann als serieller Kinofilm bekannte Science-Fiction Epos *Star Trek*, in welchem stets von neuem Neue Welten am Rande des Universums erforscht und die Vision einer besseren Zukunft in allen Registern durchgespielt wird. In 5 Kapiteln präsentiert Lihl in einer fließenden Vergleichsdramaturgie die Zusprüche, Asymmetrien und das teils gemeinsame Scheitern der beiden Futurismen. Die präzisen Analysen thematisieren die besondere Zeitlichkeit, die Konturen einer postkapitalistischen Gesellschaft, die Technikfetischismen, die Rolle der Natur und der Geschlechter in Serie und Theorie. Dabei steht der Autorin ihr fundiertes Fan-Wissen der Serie ebenso zur Seite, wie die Bereitschaft, sich umfassend in die korrespondierenden Texte einzulesen und mit den Argumenten des Akzelerationismus wie der Science-Fiction Literatur souverän zu arbeiten. Die Kapitel sind fast durchwegs im Mit- und Gegeneinanderhalten der Positionen in eigener Theoriesprache sachlich *und* eloquent formuliert. Amelie Lihl hat eine Theoriearbeit vorgelegt, die in einer völlig eigenständigen Weise eine komplexe Vergleichsstudie entwirft, dabei wesentlich auch von einem kritischen Grundimpuls getragen wird, der die beiden Lager nicht schont und den Leser, die Leserin sicherlich klug-erweitert entlässt.

Dominik Keggenhoff

In Auseinandersetzung mit dem Computerspiel *Tomb Raider* entwickelt Dominik Keggenhoff in seiner theoretischen Diplomarbeit nichts weniger als eine kleine Theorie

des Computerspiels. Auf ebenso unterhaltsame wie elegante Weise wird das Computerspiel medientheoretisch eingeordnet und im Blick auf das Verhältnis von Erzählung und Spielmechanik diskutiert. Dabei gewinnt Dominik Keggenhoff eine theoretische Perspektive, die den Einstellungen und dem Investment der Spieler_innen weit mehr Gewicht gibt als dies in der bisherigen Forschung der Fall ist. Diese Perspektive gibt ihm überdies auch einen Schlüssel zu der Frage in die Hand, ob, und wenn ja, in welcher Hinsicht Computerspiele Kunst sein können. Zwischen dem Computerspiel und seinen Spieler_innen bleibt nach Keggenhoff nämlich grundsätzlich ein Raum offen, der immer wieder neu durch affektiv-imaginative Besetzungen seitens der Spieler_innen geschlossen wird. Es kann jedoch auch Momente geben, in denen dieser Raum den Spieler_innen im Moment ihres Spiels selbst bewusst wird. Statt solche Momente als zu überwindendes Problem zu verstehen, sind sie für Keggenhoff »Momente des Kunsthaften« im Computerspiel. Man könnte zu Keggenhoffs Arbeit noch sehr viel mehr sagen; um es hier aber kurz zu machen: Es handelt sich hier um eine kleine, leichtfüßig daherkommende, aber sehr klug argumentierende und in ihren Implikationen für eine Theorie und Ästhetik des Computerspiels weitreichende – eine preiswürdige – Arbeit.

Wir gratulieren!